



BASES DEL CONCURSO MANGA-PARTY

I. SOBRE LA PARTICIPACIÓN

- I.1 Los concursantes participarán en grupos de 3-4 personas, donde una de las personas será el “capitán”. La organización contactará con esta persona en caso de ser necesario, tanto antes del concurso como durante él.
- I.2 Habrá un máximo de 6 plazas en total y una lista de grupos de reserva.
- I.3 El Manga-Party se realizará en la Zona Podcast / Charlas el viernes 23 de junio, de 20:00 a 21:00.
- I.4 Los grupos, sean participantes o de reserva, deberán estar presentes 10 minutos antes de la hora de comienzo, cuando se pasará lista. Se considerará que un grupo está presente si hay al menos 3 personas del grupo. Si un grupo no está presente a la hora de comienzo el primer grupo en la lista de reserva que sí esté presente ocupará su lugar. Es por ello que desde la organización recomendamos asistir a la hora, aunque se esté en la lista de reserva.

II. SOBRE LA INSCRIPCIÓN

El proceso de inscripción se realizará presencialmente en el evento en el Stand de información hasta las 19:50. No habrá inscripción online previa.

Se facilitarán los siguientes datos:

- Nombre del grupo
- Número de participantes
- Nombre y apellidos del “capitán” del grupo y su teléfono de contacto

III. SOBRE EL CONCURSO

- III.1** Los grupos competirán en distintas pruebas que pondrán a prueba sus conocimientos sus conocimientos de manga, anime, videojuegos y cultura japonesa.
- III.2** Se usará un tablero informatizado en el que los participantes irán avanzando, por turnos, realizando las distintas pruebas que se hallan en él. Tendrán 30 segundos para superar cada prueba.
- III.3** Sólo se tendrá una oportunidad para dar una respuesta y sólo se aceptará la respuesta dada por el capitán del grupo, salvo en las categorías de *Tabú*, *Taraoke* y *Mímica*, en la que se tendrán tantos intentos como se requieran, siempre dentro del límite de tiempo dado para contestar, y no tendrá que ser el capitán quien de la respuesta.
- III.4** Superar las pruebas dará puntos y quien más puntos tenga al final del concurso será el equipo ganador. Las distintas maneras de ganar y perder puntos se explicarán al comienzo del concurso.
- III.5** El premio (merchandising, medallas y diploma) será entregado al grupo ganador al finalizar el concurso.

IV. SOBRE LA ORGANIZACIÓN

- IV.1** La participación en el concurso supone la plena aceptación de las bases. No obstante, la asociación organizadora atenderá cualquier queja de los participantes o del público.
- IV.2** No se tolerará ninguna conducta que la organización considere inapropiada u obscena. En tal caso, la organización se reservará el derecho a tomar las medidas que considere oportunas.
- IV.3** La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito del concurso sin que pueda formularse reclamación alguna.
- IV.4** La participación en el concurso implica la cesión del derecho de imagen.

- IV.5** Los datos de carácter personal suministrados para la realización de la inscripción en el concurso se tratarán confidencialmente de acuerdo a lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre. Serán usados exclusivamente para la realización de este concurso y no serán vendidos ni cedidos a terceros en ningún caso.
- IV.6** El incumplimiento de cualquiera de los artículos de estas bases por parte de un participante supondrá su descalificación del concurso.

MANGA-PARTY LEHIAKETAREN OINARRIAK

I. PARTEHARTZEARI BURUZ

- I.1** Partehartzaileek 3-4 pertsonetako taldeetan parte hartuko dute, zeinean pertsona batek “kapitaina” izango den. Organizazioak pertsona honekin harremanetan jarriko da behar izatera, bai lehiaketa aurretik bai lehiaketan zehar.
- I.2** Guztira gehienez 6 leku egongo dira eta erreserba zerrenda bat.
- I.3** Manga-Partya Podcast-en / Hitzaldién gunean ekainak 23 ostiralean 20:00etatik 21:00etara izango da.
- I.4** Taldeak, bai partehartzaileak bai erreserbakoak, bertan egon behar dira lehiaketa hasi baino 10 minutu lehenago, zerrenda irakurriko denean. Talde bat bertan dela kontuan hartuko da baldin eta taldeko 3 pertsona badaude. Hasteko ordurako talde baten bat ez badago erreserba zerrendako lehen taldeak bere lekua hartuko du. Hau dela eta, nahiz eta erreserba zerrendako talde bat izan, organizaziotik orduan bertan egotea gomendatzen dugu.

II. IZENEMATEARI BURUZ

Izenemate prozesua bertan modu presentzialean egingo da ekitaldiaren informazio postuan 19:50ak arte. Ez da aurretiko izenemate online-ik egongo.

Datu hauek emango dira:

- Taldearen izena
- Partehartzaile kopurua
- “Kapitainaren” izen-abizenak eta kontaktu telefonoa.

III. LEHIAKETARI BURUZ

- III.1** Taldeek haien *haien manga, anime, bideojoko eta japoniar kultura* frankiziaren ezaguerak probatuko dituzten proba ezberdinetan lehia egingo dute.
- III.2** Taula informatizatu bat erabiliko da non taldeek, bertan aurkitzen diren probak egiten, txandaka aurrera egingo dute. Proba bakoitza betetzeko 30 segundo izango dituzte.
- III.3** Erantzuna emateko aukera bat bakarri izango da eta kapitainak esaten duena bakarrik onartuko da, Tabu, Mimika eta Taraoke probetan izan ezik, zeinean beharrezko aukera guztiak izango diren, beti emandako denboraren barruan, eta ez da kapitaina izan behar erantzuna ematen duena.
- III.4** Probak betetzeak puntuak emango ditu eta lehiaketaren bukaeran puntu gehien dituen taldeak izango da irabazlea. Puntuak irabazteko eta galtzeko modu ezberdinak lehiaketaren hasieran azalduko dira
- III.5** Talde irabazleak lehiaketa amaitu ondoren saria (merchandising, dominak eta diploma) jasoko du.

IV. ORGANIZAZIOARI BURUZ

- IV.1** Lehiaketan partehartzea oinarri hauen erabateko onarpena ekartzen du. Hala ere, elkarte antolatzaileak partehartzaileen eta publikoaren edozein kexa erantzungo ditu.
- IV.2** Organizazioak lizuntzat edo ezegokitzat hartutako portaerak onartuko. Kasu honetan, organizazioak egokitzat hartutako neurriak jartzeko eskubidea gordeko du.
- IV.3** Organizazioak oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakasta hobe bateri lagun dezaketen edozein ekimen hartzeko eskubidea gordetzen du, erreklamaziorik adierazi ezin gabe.
- IV.4** Lehiaketan parte hartzea irudiaren eskubidea ematea inplikatzeko du.
- IV.5** Lehiaketaren izenematean antolatzaileei emandako datu pertsonalak 15/1999ko abenduaren 13ko Lege Organikoaren arabera konfidentzialtasunez erabiliko dira. Lehiaketa hau burutzeko baino ez dira erabiliko eta ez zaie besteei utziko ezta salduko ere.
- IV.6** Oinarri hauetako edozein artikuluko ez betetzeak partehartzaile baten partetik bere lehiaketatik kanporatzea ekarriko du.

VÍAS DE CONTACTO /KONTAKTU BIDEAK

En caso de tener dudas puedes mandar un email a motsukora@motsukora.org

Zalantzak izatekotan email bat bidali dezakezu motsukora@motsukora.org-era

Email contacto@salondelmangadebilbao.com

Facebook <https://www.facebook.com/SalondelMangadeBilbao>

Twitter <https://twitter.com/SMangaBilbao>