



# XXI JORNADAS DE MANGA Y ANIME

## XXI. MANGA ETA ANIME JARDUNALDIK

Del 24 al 27 de abril de 2019  
2019ko apirilaren 24tik 27ra

### BASES DEL MANGA-PARTY-AREN OINARRIAK

#### I. Sobre la participación

- I.1 Los concursantes participarán en **grupos de 4-6 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 el **viernes 26 de abril de 17:30 a 19:00**.
- 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

- II.1 El proceso de inscripción se realizará en dos fases:
  1. Inscripción online mediante correo electrónico en los días previos a las jornadas.
  2. Inscripción presencial durante las jornadas.
- II.2 FASE 1:

El proceso de inscripción online previo a las jornadas **comenzará el LUNES 25 DE MARZO a las 10:00 y terminará el LUNES 22 DE ABRIL a las 21:00**. Cualquier email recibido fuera de esta franja será ignorado por el sistema. El procedimiento de inscripción online se realizará de la siguiente manera:

  1. El concursante mandará un email a [inscripciones@motsukora.org](mailto:inscripciones@motsukora.org) con el "Asunto" o "Subject" del correo electrónico de inscripción "CONCURSO MANGA PARTY LEHIAKETA".

#### Partehartzeari buruz

*Partehartzaileek 4-6 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.*

*Guztira gehienez 6 leku egongo dira eta erreserba zerrenda bat.*

*Manga-Party lehiaketa **apirilak 26an, ostirala, 17:30etatik 19:00etara** izango da. 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.*

#### Izenemateari buruz

*Izenemate prozesua bi alditan egingo da:*

1. Mezu elektronikoz izenemate online-a jardunaldien aurreko egunetan
2. Bertan egindako izenematea jardunaldien egunetan.

#### 1. ALDIA:

*Jardunaldien aurretiko izenemate online-a **MARTXOAK 25an, ASTELEHENA, 10:00etan hasiko da eta APIRILAK 22an, ASTELEHENA, 21:00etan bukatuko da**. Tarte honetan jasotako mezuak es ditugu kontuan hartuko. Izenemate online-a hurrengo moduan egingo da:*

1. Partehartzaileak email bat bidai egin beharko du [inscripciones@motsukora.org](mailto:inscripciones@motsukora.org) helbidera, non mezu elektronikoaren "Gaia" edo "Subject"-a "CONCURSO MANGA-PARTY LEHIAKETA".

El cuerpo del mensaje incluirá los siguientes datos:

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

2. Una vez obtenidos esos datos, el participante recibirá un correo de confirmación de inscripción final, así como su número de turno asignado.

### II.3 FASE II:

El plazo de inscripción presencial **comenzará el MIÉRCOLES 24 de ABRIL a las 10:30 y finalizará el VIERNES 26 de ABRIL a las 14:00**. A partir de ese momento no se aceptarán nuevas inscripciones de ningún tipo. Para inscribirse presencialmente el concursante simplemente deberá dirigirse a la mesa de la asociación en la entrada y facilitar los datos que se le pidan.

II.4 Ambos procesos de inscripción usan una lista única que se irá completando secuencialmente según vayan llegando las inscripciones.

## III. Sobre el concurso

III.1 Los grupos competirán en distintas pruebas que pondrán a prueba sus conocimientos de manga, anime, videojuegos, cultura japonesa y frikismo variado.

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.

III.3 La organización explicará los tipos de pruebas presentes en el concurso y sus reglamentos particulares antes de comenzar con el concurso.

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 será entregado al grupo ganador durante la entrega de premios de las jornadas que tendrá lugar el 27 de abril, sábado, tras el concurso de karaoke.

## 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.

*Mezuaren gorputzak hurrengo datuak izango ditu:*

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

*2. Behin datu hauek lortuta, partehartzaileak izenematearen baieztapen mezu bat jasoko du, baita egokitzen dion txanda ere.*

### *2. ALDIA:*

*Bertan izenemateko epea **APIRILAK 24an, ASTEAZKENA, 10:00etan hasiko da eta APIRILAK 26an, OSTIRALA, 14:00etan bukatuko da**. Momentu honetatik aurrera ez da izenemate berririk. Bertan izena emateko partehartzaileak sarrerako elkartearen mahaira joan behar da eta bertan eskatutako datuak eman behar ditu.*

*Izenemate prozesu biak zerrenda bakar bat erabiltzen dute, zeina izenemateak heltzen diren arabera beteko da.*

## *Lehiaketari buruz*

*Taldeek haien manga, anime, bideojoko, japoniar kultura eta askotariko frikismo ezaguerak probatuko dituzten proba ezberdinetan lehia egingo dute.*

*Taula informatizatu bat erabiliko da non taldeek, bertan aurkitzen diren probak egiten, txandaka aurrera egingo dute. Proba bakoitza betetzeko 30 segundo izango dituzte.*

*Lehiaketan egongo diren froga motak eta haien arautegi partikularrak lehiaketa hasi baino lehen organizazioak azalduko ditu.*

*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.*

*Talde irabazleak jardunaldietako sari banaketan bere saria jasoko du, zeinak apirilak 27an, larunbata, izango da Karaoke lehiaketa ondoren.*

## *Organizazioari buruz*

*Lehiaketan partehartzea oinarri hauen erabateko onarpena ekartzen du. Hala ere, elkarte antolatzaileak partehartzaileen eta publikoaren edozein kexa erantzungo ditu.*

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

*Organizazioak lizuntzat edo ezegokitzat hartutako portaerak ez ditu onartuko. Kasu honetan, organizazioak egokitzat hartutako neurriak jartzeko eskubidea gordeko du*

*Organizazioak oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakasta hobe bateri lagun dezaketen edozein ekimen hartzeko eskubidea gordetzen du, erreklamaziorik adierazi ezin gabe.*

*Lehiaketaren izenematean antolatzaileei emandako datu pertsonalak 15/1999ko abenduaren 13ko Lege Organikoaren arabera konfidentziasunez erabiliko dira. Lehiaketa hau burutzeko baino ez dira erabiliko eta ez zaie besteei utziko ezta salduko ere.*

*Oinarri hauetako edozein artikulua ez betetzeak partehartzaile baten partetik bere lehiaketatik kanporatzea ekarriko du.*