

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE COSPLAY

- El disfraz deberá estar relacionado con uno de los siguientes apartados:

\*Manga

\*Anime

\*Videojuegos japoneses

\*Cultura japonesa: Jpop, historia, programas...

-El concursante **deberá interpretar el personaje que representa**, imitando su forma de hablar, actos, gracias, etc. (esto es un un *Cosplay*, no un simple concurso de disfraces, hay que meterse en el papel del personaje, algo que valorarán los jueces en su veredicto).

- El disfraz no debe haber sido presentado nunca a una edición anterior de las Jornadas Manga de Motosukora, haya ganado o no un premio. Es decir, no puedo repetir el disfraz de un año para otro. (Puedo volver a presentarme pero no ganaré aunque sea el mejor disfraz de todo el concurso)

- Los premios serán:

\* Primer premio

\* Segundo premio

\*Cosplay de grupo

-El concurso se celebrará el ***sábado 18 a partir de las 17:30***

-El jurado será decidido por la asociación.

-Si no hay suficiente calidad, puede ser declarado desierto.

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE KARAOKE

- Las canciones a cantar estarán en una lista en el stand de Motosukora en las jornadas. (Apúntate allí al concurso)
  
- Las lyrics o letras las ponemos nosotros en papel
  
- Si la canción que quieres cantar, no está en la lista, puedes traértela con tus lyrics. Para ello, en el stand de información podrás dejar la canción en MP3. Por favor, no dejes esto para última hora, pues retrasa el concurso. En caso de no disponer de la canción antes de empezar el concurso, puede ser motivo de descalificación.
  
- Las versiones son las largas pero solo se cantará la primera parte de la canción (aproximadamente 1,30 minutos) y será sobre la voz del cantante de fondo (no son versiones real karaoke)
  
- Los premios serán:
  - \* Primer premio
  - \* Segundo premio
  
- El concurso se celebrará el **sábado 18 a las 18:30** aproximadamente, después del Cosplay
  
- El jurado será decidido por la asociación.
  
- Si no hay suficiente calidad, puede ser declarado desierto.

## NORMAS PARA EL CONCURSO DDR

- El concurso se hará mediante rondas eliminatorias de la siguiente manera:
  - Primera ronda clasificatoria, de la que pasarán los 4 mejores (rondas a dobles hasta que todos jueguen)
  - Semifinal, 2 enfrentamientos en partida a dobles
  - Final a dobles
  
- Para cada ronda se tomará una canción al azar, con modos y Mix elegidos por la asociación.
  
- Los premios serán:
  - \* Primer premio
  
- El concurso se celebrará el *sábado 18 a las 11:00*

## NORMAS PARA LA YINKANA OTAKU

- Los concursantes harán grupos de 2 a 5 miembros, y elegirán a un representante o capitán para el grupo.
- El límite de tiempo es el día del concurso.
- El objetivo del juego es ir superando las pruebas que se plantean.
- El ganador será el grupo que mayor puntuación obtenga en el total de pruebas.
- Cada prueba tiene sus normas específicas.

## NORMAS PARA EL CONCURSO FAST-MANGA

Se trata de dibujar un manga con unas características elegidas al azar, en un tiempo determinado.

Los organizadores preparan varias opciones en los siguientes apartados:

- tema
- objetos que incluir
- acciones que incluir (\*)
- varios

(\*) Una acción es normalmente un verbo que debe ser representado en gerundio, es decir; el verbo sentarse, se dibujará como **sentándose**, la acción se está produciendo, aún no se ha producido su final. Por lo tanto, si en el manga aparece una persona sentada, no será válido puesto que la acción ya se ha llevado a cabo.

*\*se obtendrán al azar 1 tema, 4 objetos y 3 acciones (el numero puede variar), que deberán ser incluidas en el manga OBLIGATORIAMENTE, el manga a concurso que no presente todo lo elegido, será eliminado.*

*\*se valorará el dibujo, el guión, la coherencia y la finalización del manga así como la *elegancia a la hora de incluir las cosas elegidas.**

*\*el numero de hojas es ilimitado*

*\*el estilo de dibujo será manga*

*\*para llevar a cabo el manga, el material utilizado será el disponible en el evento (lápiz, goma, pinturas, rotuladores...)*

*\*aproximadamente el concurso dura 2 horas pero puede verse modificado*

Es muy importante que se incluyan todas las **características** elegidas, de forma correcta. Si ningún manga presentado a concurso las tiene, el premio será declarado desierto.

- Los premios serán:

*\* Primer premio*

-El concurso se celebrará el **viernes 17 por la tarde**

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE KOF

- Solo hay un premio puesto que el concurso es un campeonato eliminatorio.
- El número de participantes es limitado, de acuerdo al esquema de campeonato (8/16/32)
- La organización pondrá la consola, mandos y juego para el concurso (King of Fighters '98 Ultimate Match).
- El concurso se celebrará el ***jueves 16 a las 17:15***

# NORMAS PARA EL MANGA PARTY

(LEER ANTES DE LA PARTIDA)

- Se harán equipos de entre 2 y 5 personas (si el número es elevado se modificarán).
- Los equipos deben llegar a la meta demostrando sus conocimientos (y habilidades) sobre el manga y anime.
- Tras lanzar el dado se cae en una casilla, de la que se debe pasar una prueba, si se pasa se queda en el lugar, en caso de fallar, se vuelve a la casilla de la que partes antes de lanzar el dado.
- Hay 4 tipos de casilla normales:
  - Preguntas: las tradicionales, de todo tipo. El equipo consensuará la respuesta.
  - Mímica: se trata de conseguir que los compañeros de equipo adivinen la palabra de la tarjeta, dentro del tiempo, con gestos que haga un compañero. El equipo debe consensuar la respuesta, no se podrá hablar, ni sonidos, ni onomatopeyas. Categorías: series y acciones.
  - Tabú: con un límite de tiempo, un concursante debe hacer que sus compañeros adivinen la palabra de la tarjeta, pudiendo hablar, pero sin poder decir las palabras prohibidas. El equipo debe consensuar la respuesta, además de las palabras prohibidas no se pueden nombrar los autores, u obras de los autores referidos a la palabra (ej: no puedes decir Spiderman si la palabra es Stan Lee, o We will rock you si es Queen, tampoco tararear sus canciones).
  - Siluetas: se muestran siluetas de personajes en negro sobre blanco, solo la silueta, y el equipo debe adivinar de que se trata.
- Hay varios tipos de casillas especiales:
  - Reaper: insospechadas e irresolubles preguntas.
  - Items: al caer en la casilla puedes utilizar ítems con habilidades especiales.
- Ganará el equipo que antes llegue a la meta, o si no da tiempo a completar el recorrido, el equipo que más cerca quede de la llegada.

- Si las categorías se agotasen, se harán preguntas generales.

-El concurso se celebrará el ***miércoles 15 a las 17:15***

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE WARIO WARE

- Solo hay un premio puesto que el concurso es un campeonato eliminatorio. Los participantes de cada ronda jugarán a las minipruebas hasta quedar un vencedor.
- El número de participantes es limitado, de acuerdo al esquema de campeonato (8/16/32)
- La organización pondrá la consola, mandos y juego para el concurso.
- El concurso se celebrará el ***jueves 16 a las 17:45***

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE JAN KEN PON

- Se trata del piedra papel y tijera de toda la vida pero incluye elementos físicos.
- El ganador de cada ronda será el primero que obtenga 3 puntos.
- Cada punto se consigue ganando a piedra papel y tijera y después, golpeando el la cabeza del otro con un martillo de juguete.
- Para que el punto sea válido, debe sonar el ruido del martillo de juguete, en caso de duda será decisión del arbitro.
- El que pierde en el papel de piedra papel y tijera, dispone de un casco para defenderse. Si el martillo golpea en el caso, no hay punto.
- Se trata de un juego, las actitudes violentas, golpes exagerados, etc. serán sancionables con la expulsión del concursante.
- El número de participantes es limitado, de acuerdo al esquema de campeonato (8/16/32)
- Solo hay un premio puesto que el concurso es un campeonato eliminatorio.
- El concurso se celebrará el **viernes 17 a las 19:30 (aprox.)**

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE MARIO KART

- Solo hay un premio puesto que el concurso es un campeonato eliminatorio.
- El número de participantes es limitado, de acuerdo al esquema de campeonato (8/16/32)
- Cada participante deberá traer su propia DS con el juego Mario Kart DS.
- El concurso se celebrará el *jueves 16 a las 18:30*

## NORMAS PARA EL CONCURSO DE COMER RAMEN

- Cada concursante deberá comerse un bol de Ramen. El 'ramen' serán fideos instantáneos tipo sopa.
- El ganador será el primero en vaciar el recipiente, es decir, debe comerse todos los fideos y beberse toda la sopa.
- Los fideos deben comerse con los palillos chinos dispuestos para la ocasión. Además de los palillos los participantes tendrán a su disposición agua para 'pasar el trago', pero solo al finalizar la prueba, beber agua antes de tiempo supone la descalificación.
- Las plazas para concursar son limitadas.
- El concurso se celebrará el *viernes 17 a las 19:00*

La *Asociación Motsukora* no se hace responsable de los problemas que puedan afectar a los concursantes por comer los fideos. El participar en este concurso supone haber leído y aceptado estas normas.

## NORMAS PARA EL CONCURSO ROCK BAND

- El concurso se hará mediante rondas eliminatorias de la siguiente manera:

Primera ronda clasificatoria, de la que pasarán los 4 mejores

Semifinal

Final

- Para cada ronda se tomará una canción al azar.

- Los premios serán:

\* Primer premio

-El concurso se celebrará el *jueves 16 a las 18:30*