

LAS FRIKIOLIMPIADAS

Mangafest Sevilla 2024 convoca el concurso **LAS FRIKIOLIMPIADAS**, regido por las siguientes bases.

1. CONVOCATORIA

El concurso se realizará el viernes, 6 de diciembre de 2024 a las 15:30h en el Escenario Mangafest

Los participantes deberán presentarse en la zona del escenario 30 minutos antes del comienzo del mismo.

2. PLAZAS

Se habilitará un **máximo de 6 plazas**, siendo necesario un **mínimo de 4 plazas** inscritas para la realización del concurso. Este concurso es de categoría grupal. Cada equipo debe tener un mínimo de 3 participantes, y un máximo de 6. Estos números pueden variar si la organización del evento lo considera oportuno.

Este concurso es de categoría única. La inscripción de un equipo **contará como única plaza**.

3. INSCRIPCIÓN

La apertura del plazo de inscripción online se abrirá el **jueves, 10 de octubre a las 18:00h en nuestra página web y finalizará el martes, 26 de noviembre a las 12:00h**.

¡Estad atentos y no os quedéis sin vuestra plaza!

Deberán rellenarse todos los campos del formulario de inscripción obligatoriamente para que se haga efectiva la participación, en caso de no cumplir con la normativa la inscripción quedará anulada.

En la inscripción, deberá indicarse el **contest code** que se puede encontrar en la entrada adquirida para asistir al evento el día de celebración del concurso. Este contest code es de único uso, por lo que cada participante tanto individual o de la modalidad grupal deberá aportar el suyo propio de cada entrada.

Una vez realizada la inscripción, se le enviará un correo indicando que se ha realizado correctamente.

En caso de no confirmar su presencia en InfoManga en el horario establecido (reflejado en el punto 6 de estas bases) alguno de los participantes, quedarán descalificados y su plaza será asignada a los participantes de la lista de reserva.

En el caso de no cubrir las plazas necesarias para la realización del concurso, se abrirán plazas presenciales. En este caso las inscripciones presenciales se realizarán en InfoManga.



En caso de superarse el límite de participaciones establecido debido a sobrecarga del sistema, se ocuparán las plazas por estricto orden de inscripción, anulando aquellos registros que hayan sobrepasado dicho límite. Los afectados serán informados por un correo electrónico y en el caso de haber recibido un correo anterior confirmando la participación, este último quedará invalidado.

La organización del concurso no se hace responsable de las inscripciones electrónicas que no se reciban por causa de pérdida, retraso, fallo electrónico o por cualquier otra causa ajena a la organización.

4. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Todos los concursantes deberán acceder al recinto según las condiciones generales de acceso y respetando la normativa de seguridad e higiene establecidas por la organización.

Los participantes deberán presentarse en el escenario **30 minutos antes** de que el concurso dé comienzo para poder asignar el puesto a los participantes.

La edad mínima para participar en el concurso Las Frikiolimpiadas será de 10 años (incluidos). Todo participante menor de 18 años deberá aportar una autorización expresa de sus padres o representantes legales junto con una fotocopia del DNI de este mismo.

En el siguiente enlace podrán descargar la autorización que deberán rellenar y entregar:

[Autorización de menores](#)

Los concursantes están obligados a proporcionar de manera veraz los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos inscritos que no hayan proporcionado sus datos correctamente quedarán descalificados.

La participación en el concurso es **exclusiva para los visitantes**. Quedan excluidos, staff, todo el personal y entidades colaboradoras con el propio evento.

Será imprescindible presentar el DNI en caso de ser mayor de edad, mientras que para los menores de edad será altamente recomendable, pues agiliza el procedimiento de confirmación.

Los participantes dan su consentimiento para mostrar su nombre, apellidos y/o seudónimo en nuestra web oficial, publicaciones en plataformas como Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, Twitch o TikTok.

Todo inscrito, al participar, autoriza a la organización a ser grabados durante la celebración del concurso, tanto a ellos mismos como a las actuaciones realizadas. Dichos vídeos podrán ser publicados en nuestra web y redes sociales exclusivamente con fines mediáticos.

Los ganadores dan su consentimiento para participar en entrevistas que podrán realizarse una vez finalizado el concurso.



5. CONDICIONES ESPECÍFICAS

El concurso de Las Frikiolimpiadas tiene un total de 6 pruebas en las que cada equipo debe participar. Todos los miembros del equipo deben participar en al menos una de las pruebas, y podrán participar en un máximo de dos pruebas.

En cada prueba se repartirán puntos de la siguiente manera:

1º = 4 puntos

2º = 3 puntos

3º y 4º = 2 puntos

5º y 6º = 1 punto

Los dos equipos con la mayor puntuación acumulada al final de las 6 pruebas clasificatorias, pasarán a la final. La final constará de una prueba extra donde los integrantes deben participar. Las pruebas clasificatorias son las siguientes:

- Lanzamiento del Ha
 - El concursante debe gritar con todas sus fuerzas para lanzar un Kame Hame Ha. Se usará un sonómetro para calcular los decibelios. Vence quién más decibelios logre.
- Jojopose Rítmica
 - El concursante deberá imitar la famosa pose de Dio. En ella, deberán inclinarse hacia atrás lo máximo posible sin caerse. Cada concursante tendrá dos oportunidades. La inclinación deberá mantener al menos 2 segundos. Después de realizar la pose, el concursante debe volver a recuperar la posición sin caerse. Un jurado evaluará cada pose según la inclinación, la ejecución y la espectacularidad, eligiendo a los ganadores.
- Tiro al titán
 - El concursante deberá disparar a 6 objetivos fijos. Tendrá un total de seis disparos. Tendrá un minuto y medio para realizar los 6 disparos. Los objetivos tendrán tres tamaños distintos: grande, mediano, pequeño. Los puntos que otorgan respectivamente son 3, 2 y 1. Gana el equipo que más puntos consiga. En caso de empate donde el reparto de puntos no sea igualitario, vence el equipo que antes haya parado el tiempo realizando todos los disparos. En caso de que vuelva a haber empate, se jugará una nueva ronda entre los equipos empatados.
- Fruits Basket
 - El concursante deberá lanzar frutas de peluche a una canasta. Puede lanzar todas las veces que quiera durante un minuto. Vence el equipo que más puntos haya logrado. En caso de empate donde el reparto de puntos no sea igualitario, los equipos afectados deben repetir la prueba, pero teniendo tan solo 30 segundos para realizar los lanzamientos.
- Deathlon



- Juego de memoria. Aparecerá en pantalla una serie de personajes que los concursantes deben memorizar durante 30 segundos. Esos personajes estarán en la “Death Note” Tras terminar el periodo de memorización, aparecerá en la pantalla un solo personaje. Los concursantes, a través de carteles, deben indicar si el personaje aparecía o no en la “Death Note”, levantándolos todos a la vez sus carteles. Cada concursante puede fallar una vez, siendo su segundo error motivo de descalificación. Habrá varias rondas hasta que solo quede un ganador, que irán a su vez aumentando la dificultad. En caso de empate cuyo reparto de puntos no sea igualitario, se jugará una nueva ronda entre los equipos empatados.
- Blue Lock
 - Juego de precisión. Los concursantes deberán participar en un juego de puntería. Deben disparar con el pie una pelota de fútbol a una diana. Cada concursante tendrá 5 disparos. La diana tendrá objetivos, marcando puntos. Vence el equipo con más puntos acumulados. En caso de empate cuyo reparto de puntos no sea igualitario, se jugará una nueva ronda entre los equipos empatados.
- Ronda Final
 - Ousama Game. Los dos equipos con más puntos, participarán en la ronda final. Esta consistirá en un Simón Dice, llamado Ousama Game. Todos los miembros de los equipos finalistas deben participar en esta prueba. A cada equipo se le entregará 6 vidas que deben repartirse entre sus miembros. Cada miembro debe tener al menos 1 vida, y un máximo de 2 vidas. Al igual que en Ousama Game, o en Simón Dice, los concursantes deberán acatar todas las órdenes que comience con “El Rey dice”. En caso de no cumplir una de las órdenes, el concursante perderá una vida. En caso de cumplir una orden que no venga precedida por “El Rey dice”, el concursante perderá una vida. El concursante que se queda sin vidas, queda eliminado. El último equipo con miembros vivos, gana la prueba y por tanto el concurso.

En caso de tener dudas, puedes escribirnos en nuestra web en el apartado CONTACTA.

6. AUSENCIAS Y PENALIZACIONES

Para que la inscripción sea válida deberá **confirmar su presencia en InfoManga 30 minutos antes** de que el concurso de comienzo, como máximo, para aportar los documentos identificativos requeridos de forma física. Todo aquel que no proporcione de manera veraz sus datos conforme lo establecido quedará descalificado.

7. MODERACIÓN

Los organizadores del concurso junto con el jurado son la máxima autoridad, de forma que su voz y voto sobrepasan cualquier opinión personal. Por lo tanto, en caso de ser necesario pausar, anular, repetir o realizar alguna otra acción en relación al concurso, habrá que acatar sus decisiones ya que habrá un motivo justificado para ello.



Deberán acatarse en todo momento unas normas básicas de comportamiento y bajo ningún concepto habrá falta de respeto entre los concursantes. La infracción de la normativa conlleva la descalificación del concurso e incluso podría penalizarse con la expulsión para futuras ediciones.

8. JURADO Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Cada prueba tiene su propio sistema de puntuación, descrito en cada una de ellas en el punto 5. Condiciones específicas.

Después de cada prueba se irán anunciando los ganadores, y actualizando el ranking en tiempo real, hasta llegar a la prueba final.

9. MEDIDAS PROHIBITIVAS

Atendiendo al Real Decreto 137/1993 sobre el reglamento de armas, queda terminantemente prohibido la utilización y el acceso al recinto de armas de fuego, metálicas u otros objetos e imitaciones contundentes que, por sus características puedan producir confusión con respecto a su auténtica naturaleza.

Queda prohibido el uso y acceso al evento con cualquier elemento que pueda poner en riesgo la integridad física de las personas tales como material pirotécnico e inflamable, armas blancas o de cualquier otro tipo.

No estará permitido utilizar ningún tipo de aparato que requiera conexión a la corriente eléctrica, exceptuando aquellos indispensables para el buen funcionamiento de la actuación. La organización se reserva el derecho a negar el uso de estos aparatos en caso de suponer un peligro para los asistentes.

No podrán hacerse uso de materiales que puedan deteriorar y/o ensuciar los espacios habilitados para el concurso (confeti, purpurina u otros elementos de características similares).

10. PREMIOS

Los premios otorgados están patrocinados por BWG:

- **GANADOR :**
 - **VALE para gastar en THEFREAKCHOICE.COM valorado en 75€**

* El premio económico para la categoría grupal será para todo el equipo, a repartir en partes iguales independientemente del número de componentes y se repartirá la parte correspondiente a cada integrante. Si dicho integrante del grupo es menor de edad, no podrán optar al premio monetario. Se le hará entrega en su lugar de un vale de Amazon con un valor equivalente. Bajo ningún concepto se podrá cambiar el destinatario del premio.



** Si el ganador es menor de edad no podrá optar al premio monetario. Se le hará entrega en su lugar de un vale de Amazon con un valor equivalente. Bajo ningún concepto se podrá cambiar el destinatario del premio.

En premios igual o superiores a 300€ se retendrá un 15% en concepto de IRPF.

La entrega del premio se efectuará mediante transferencia bancaria en **un plazo no superior a 6 meses** desde la finalización del concurso. Premio sujeto a retención según la LIRPF, de acuerdo con lo establecido en la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas. Para su entrega se contactará con el/la/los/las premiadas/as vía email **a través del correo indicado en la inscripción.**

Este contacto se llevará a cabo en las semanas posteriores al evento. No contestar a dicho correo en un plazo máximo de 30 días desde su recepción supone la pérdida del premio y por tanto quedaría desierto. La organización recomienda la revisión de la carpeta spam de la bandeja de correo electrónico, el uso de Gmail como plataforma de correo y asegurarse de que el mismo está escrito correctamente.

En caso de no estar de acuerdo con las condiciones en relación a la entrega del premio, éste quedará desierto.

11. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La inscripción en el concurso implica la aceptación de sus bases, siendo responsabilidad de los concursantes leer y entender la normativa.

La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, no estando regulada en estas bases, contribuya al mayor éxito del concurso, sin que tenga cabida reclamación al respecto.

La organización se reserva el derecho a cancelar el concurso si las condiciones, sean cuales sean, no permitan su correcto desarrollo.

De conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos Personales y en el Real Decreto 1720/2007 por el que se aprueba el Reglamento de Desarrollo de la Ley Orgánica de Protección de Datos, se informa a todos los participantes en eventos producidos por EVENTO BWG S.L. de que los datos de carácter personal que faciliten durante el procedimiento serán incorporados y tratados en un fichero cuya finalidad es la gestión y desarrollo del evento sin transmitir dichos datos a ninguna empresa o entidad sin autorización previa.

Para cualquier pregunta, puedes escribirnos a través de nuestro apartado de CONTACTA en la web de Mangafest.

Todas las consultas serán atendidas y resueltas a la mayor brevedad posible.

