



- **DESCRIPCIÓN**

Este evento nace con la intención de ser una battle pero en la que nos deshacemos de los convencionalismos e intentamos llevar las capacidades de los participantes lo más lejos posible, para ello nos reservaremos parte de la información hasta el día del evento.

El evento estará ambientado en algunos videojuegos arcade con el objetivo de crear una atmósfera más desenfadada, para que los participantes se sientan más inmersos en esa estética se premiará con ITEMS (bonos que te facilitarán las rondas) cualquier caracterización relacionada con la temática del evento.

Queremos ponerte a prueba ¿te atreves a aceptar el desafío?

- **INSCRIPCIONES**

En el caso de que el número de solistas o parejas supere a la demanda de personas necesarias para llegar a 32 se realizarán filtros donde pasarán el 60% de las parejas inscritas por el 40% de solistas inscritos.

En el caso contrario de que no hubiese suficientes inscripciones se bajarán el número de parejas necesarias a 16.

Las inscripciones se realizarán indicando tu participación como solista o integrante de una pareja al correo superfinalbossbattle@gmail.com, el plazo de inscripción cerrará el 5 de octubre.

- **FASES**

Antes de leer el orden del juego el participante debe saber que durante el transcurso del mismo obtendrá ITEMS que podrá/deberá utilizar para derrotar al final boss y obtener el premio final de 200€, para más información al respecto de estos lea al final de las bases.

1. 1º NIVEL (filtros en el caso de ser necesarios).

Se realizarán dos, uno para las parejas inscritas y otros para los solistas de manera simultánea pero en dos zonas separadas una de la otra.
La música sonará y todos los bailarines previamente identificados mediante pegatinas con su nombre compartirán en la zona habilitada para ello, pueden originarse cyphers, pueden bailar solos, en parejas o en grupo y en los momentos que les apetezca. Los jueces podrán participar en el ejercicio si les apetece y seleccionarán a los concursantes durante el proceso.
El ejercicio durará 20/30 min. con el permiso de los jueces que pueden prolongarlo en caso de dudas.

2. 2º NIVEL

Una vez constituidas todas las parejas entrarán a un rondo de 4 parejas. En cada rondo los bailarines tendrán que desarrollar una pauta programada con anterioridad por la organización y elegida al azar para dicho rondo.

3. 3º NIVEL (cuartos de final)

La segunda ronda pondrá a prueba el sentido del espacio de los participantes mediante un XXXXXXXXXXXX en el que los participantes tendrán que XXXXXXXXXXXX para pasar la ronda, el orden a seguir será como el de una battle en el que sale un participante de cada pareja por turno.

4. BATALLA POKÉMON

Semifinales formato batalla.

Nota: en caso de que ninguno de los participantes inicie la salida se decidirá mediante piedra, papel, tijera en todas las rondas con este formato.

5. BONUS TIME (XXXXXXXXXXXX).

6. PENÚLTIMA PANTALLA

Final formato batalla, si llegas a éste nivel ¡**enhorabuena 100€ del premio son tuyos!**

7. ÚLTIMA PANTALLA

Derrota al jefe final en formato batalla y evita que se lleve el resto de tu premio, si lo haces otros **100€ más** se sumarán a los acumulados en la pantalla anterior.

- **ITEMS**

Monedas: todos los participantes que vengan caracterizados recibirán una moneda al inscribirse, cada pareja recibirá una al pasar el segundo y tercer nivel, el vencedor del

cuarto nivel se quedará con las de su oponente y en el quinto nivel el vencedor obtendrá las tres últimas monedas posibles.

Setas: te da derecho a una salida más sin derecho a réplica por parte de tu rival, puede obtenerse con el intercambio de tres monedas.

Cajas con interrogantes: te otorga el poder de asignarle un concepto aleatorio a la siguiente salida de tu rival, puede obtenerse con el intercambio de cinco monedas.

Plátanos: al utilizarlo tu rival tiene que desarrollar la mayoría de su salida en el suelo, se obtienen al pasar filtros.

Caparazones: al utilizarlo tu rival tendrá que desarrollar la mayoría de su salida sin poder bajar el suelo, se obtienen al pasar filtros.