



CARDFIGHT VANGUARD (STANDARD FORMATUA) TXAPELKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. Mangamore 2023ko Cardfight Vanguard (Standard formatua) txapelketa urriaren 14an, larunbata, izango da, 17:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko gela batean.

Gela horretara joateko topagunea Zelaieta Zentroko Informazio Puntua izango da, sarrerako hallean dagoena.

- 1.2. Parte hartzeko gutxieneko adina 12 urtekoa da.

- 1.3. Gehienez 20 partaide egongo dira, eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.

Txapelketa hasi baino lehen, urriaren 14an 17:00etan, parte-hartzaileen egiaztapena egingo da txapelketa egingo den aretoan eta, pertsona bat bertan ez badago, erreserba-zerrendako hurrengo pertsonak ordezkatu du. Puntueltasuna eskatzen da.

- 1.4. Parte-hartzaile guztiek uneoro bete beharko dituzte antolatzaileen jarraibideak eta arauak.

2. TXAPELKETARI BURUZ

- 2.1. Esteka honetan kontsulta daitezkeen arau ofizialek arautuko dute txapelketa: <https://drive.google.com/file/d/1jLhLPnljaQaj7TZjE2TEVzkB31oWTCbK/view?usp=sharing>

- 2.2. Hauek dira txapelketa egiteko arau espezifikoak:

- Txapelketak lau txanda izango ditu 3 partidako jokalaria onenarentzat.
- Txanda bakoitzaren iraupena 45 minutukoa izango da.
- Denbora gutzian kontsumitzen bada eta partidak amaitu ez badira, honela egingo da
 - ✓ Jokoaren ekintza guztiak geldituko dira.
 - ✓ Epaille batek mahai bakoitza berrikusiko du egoera konpontzeko, honako egoera hauek aplikatuz:
 - Partida bakarra amaitu bada, partida hori irabazi duen jokalaria irabaziko du.

- Berdinketa badago, une horretan bi jokalarien kalteak konparatuko dira, kalte gutxien duen jokalaria irabaziko baitu.
- Partidetan eta kalteetan berdinketa badago, 4 txanda emango dira partidarekin jarraitzeko, 0tik 3ra zenbatuta. Txanda horietan, 0 txanda jokoa berrikusten ari den txanda izango da, edo 10 minutu, lehenengo amaitzen dena.
 - Txanda bakoitzaren amaieran, kalteak begiratu behar dira, eta kalte gutxien duen jokalaria irabaziko du. Berdinketak jarraitzen badu, hurrengo txanda egingo da.
 - 4 txandak edo 10 minutu amaitutakoan berdinketak jarraitzen badu, bi jokalariek galdu egingo dute.
- **Ekitaldiko epaileak txanda hasten dela esan aurretik, ezin da ekintzarik egin, honako hauek izan ezik:**
 - ✓ *Match*-a nork hasten duen zehaztu.
 - ✓ Kartak nahasi.
 - ✓ *Redraw* egin.
- ***Match*-a nork hasten duen ausaz definitu behar da. Hortik aurrera, partida bakoitzeko galtzaileak erabakiko du hurrengo partidari bera hasiko den edo bere aurkariak egingo duen.**
- **Aurkariak legez kanpoko ekintzaren bat egin duela uste bada, epaileari deitu behar zaio dagokion neurri zuzentzailea har dezan.**
- **Txanda bakoitzaren hasieran, bi lehiakideek prest egon behar dute lehen 5 minutuetan jokatzeko. Jokalari bat lehen 5 minutuen ondoren iristen bada, lehenengo partida galdu duela joko da. 15 minuturen buruan iristen bada, erronda galduko du.**

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

- 3.1. Izen-ematea online egingo da, <https://forms.gle/S4ggRrud7aomHgKt6> inprimakiaren bidez, oinarri hauek argitaratzen diren unetik urriaren 14ko, larunbata, 16:45era arte.

Izena emateko formularioarekin zalantzak edo arazoak izanez gero, ekintzak@mangamore.net helbidera mezu elektronikoa bat idatz daiteke.

- 3.2. **Formularioan honako datu pertsonal hauek emango dira:**

- Izena, abizenak
- Jaiotze-data
- E-maila
- Nick (aukerakoa)

- 3.3. **Izen-ematea baieztatzeko, antolatzaileek mezu elektronikoa bat bidaliko dute ekintzak@mangamore.net e-mailetik formularioan erabilitako helbide elektronikora.**

3.4. Era berean, plaza libreak badaude, izena eman ahal izango da Zelaieta Zentroko Informazio Puntuan, ordutegi honetan:

- Urriaren 13an, ostirala, 17:00etatik 21:00etara.
- Urriaren 14an, larunbata, 11:00etatik 14:00etara.

Gero, parte-hartzaileak egiaztatu ondoren plaza libreak badaude, urriaren 14an 17:00etatik 15:15etara bitartean eman ahal izango da izena zuzenean txapelketa egingo den gelan.

4. SARIEI BURUZ

4.1. Sariak hurrengoak izango dira:

1. saria: domina + Distrito Zeroren promozio-kartak eta kortesiazko mahai-tapiz bat
2. saria: domina + Distrito Zeroren promozio-kartak eta kortesiazko mahai-tapiz bat

Gainera, Domino's Pizzari esker saritutako pertsona bakoitzarentzat sustapen-kode bat egongo da.

Beste produktuak ere oparituko dira, hala nola, merchandisinga, mangak, liburuak, Artist Alley-ko artisten sorkuntzak, elikadura-produktuak eta abar.

4.2. Sariak txapelketa amaitzean banatuko dira.

5. ANTOLAKUNTZARI BURUZ

- 5.1. **Oinarri hauetan araututa egon ez arren, txapelketaren arrakastarik handiena lortzen laguntzen duen edozein ekimen hartzeko eskubidea izango dute antolatzaileek.**
- 5.2. **Antolatzaileek errespetuzkoa eta dibertigarria den partaidetza-testuingurua sustatu nahi du.**
- 5.3. **Txapelketan izena emateko emandako datu pertsonalak konfidentziasunez erabiliko dira, Datu Pertsonalak Babesteari eta eskubide digitalak bermatzeari buruzko abenduaren 5eko 03/2018 Lege Organikoan ezarritakoaren arabera. Datuak txapelketa hau egiteko baino ez dira erabiliko, eta ez zaizkie hirugarrenei salduko edo lagako.**
- 5.4. **Publizitaterako, txapelketako parte-hartzaileen irudiak (argazkiak, bideoak, etab.) hainbat komunikabidetan erabili ahal izango dira: telebista-programetan, Interneten, egunkarietan, aldizkarietan, etab. Irudi horiek ez dira inola ere helburu komertzialetarako erabiliko. Ez da ordainsari ekonomikorik egongo sustapen-neurri horientatik.**
- 5.5. **Txapelketan parte hartzeak oinarriak erabat onartzea dakar. Arau bat edo batzuk ez betetzeak lehiaketatik kanporatzea ekar dezake**

HARREMANETARAKO BIDEA:

Behar izanez gero, ekintzak@mangamore.net helbidean jar zaitezke harremanetan.

