



COSPLAY ETA COSPLAY PASARELA LEHIAKETAK

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

1.1. Mangamore 2023ko Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketak **aurrez aurre egingo dira urriaren 14an**, larunbata, **18:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko frontoiko agertokian.**

1.2. **Ez dago parte hartzeko gutxieneko adinik**, baina 16 urtetik beherakoek aitaren, amaren edo legezko tutorearen baimena izan beharko dute (eranskinean bete behar den dokumentua dago). **Bestalde, 12 urtetik beherakoek aitak, amak edo legezko tutoreak baimendutako 16 urtetik gorako pertonekin batera parte hartu beharko dute.**

Bestalde, 12 urtetik beherakoek, aitak, amak edo legezko tutoreak baimendutako 16 urtetik gorako pertonekin batera parte hartu beharko dute. Beraz, Cosplay Lehiaketan talde gisa parte hartu ahal izango da eta Cosplay Pasarelan elkarrekin desfilatuko da.

Baimena online edo aurrez aurre eman ahal izango da, 3.3 puntuan adierazten den bezala.

1.3. **Parte-hartzaileek bi lehiaketetako batean bakarrik parte hartu ahal izango dute:**

- **COSPLAY: 20 plaza** egongo dira **banakako parte-hartzaileen eta taldeen artean** (gehienez 10 kide), eta ezingo du pertsona berak parte hartu bi kategorietan.

5 plaza gordeko dira kategoria bakoitzerako, eta gainerakoak izena emateko hurrenkeraren arabera izango dira, 20 plazak bete arte.

Cosmakerrak eta Cosmodelek parte hartu ahal izango dute 2.2 puntuan azaltzen den bezala, eta **Kategoria bakoitzeko gehienez 2 sari eman ahal izango dira** 4.3 puntuan garatzen den bezala.

Gainera, **Antzeppen Aipamen Berezia** egongo da eta banakako parte-hartzaileek eta talde guztiek parte hartzeko aukera izango dute, aipatutako bi kategorietan sarituak izan ezik.

- **COSPLAY PASARELA: banakako 30 parte-hartzaile** parte hartu ahal izango dute bi kategoria hauek batean:
 - **COSMAKER:** laguntzarekin edo laguntzarik gabe beren cosplay-a egin duten parte-hartzaileak.
 - **COSMODEL:** maileguan emandako, erositako, enkargatutako edota hirugarren pertsonak osorik egindako jantziak dituzten parte-hartzaileak.

6 plaza erreserbatuko dira kategoria bakoitzerako; gainerakoak izena emateko hurrenkeraren arabera izango dira, 30 plaza bete arte

Kategoria bakoitzeko 3 sari eman ahal izango dira gehienez, 4.3 puntuan garatzen den bezala.

1.4. Bi lehiaketetan, plazak betetzen direnean, bakoitzaren erreserba-zerrenda sortuko da.

Plaza libreak geratzen badira, antolatzaileek plaza kopurua handitu ahal izango du, erabilgarri dagoen denboraren arabera, kontuan hartuta Cosplay Lehiaketan gehienez 25 izango direla eta Cosplay Pasarelan 40.

1.5. Bi lehiaketetako parte-hartzaileak laguntzaile bat eduki ahal izango dute, aldez aurretik kontsulta eginda eta erakundeak baimena emanda, lehiaketa osoan zehar, betiere kontuan hartuta erabilgarri dagoen edukiera. Beraz, gauzak ekartzen, aldageletan prestatzen lagundu, bi lehiaketetan partaidearekin egon, etab.

Halaber, Cosplay Lehiaketako banakako nahiz taldeko parte-hartzaileek pertsona horren laguntza jaso ahal izango dute beren antzezipena gauzatzeko.

Laguntzailearen bat eduki nahi izanez gero, izena emateko formularioan adierazi beharko da edo, geroago, bai lehiaketak@mangamore.net helbidera mezu elektronikoko bat bidaliz, bai ekitaldian bertan Zelaieta Zentroko informazio-gunean jakinaraziz. **Bi kasuetan, gehienez ere urriaren 14an, larunbata, 13:30 arte eskatu ahal izango da, eta antolatzaileek baimenaren berri emango dute.**

1.6. Lehiaketaren dinamika honako hau izango da:

Lehenik eta behin, Cosplay lehiaketa egingo da, eta parte-hartzaileek koreografia edo antzezipen bat egiteko aukera izango dute, beren aukerako musika eta/edo bideoarekin, kontuan hartuta antzezipen bat egiten ez bada alderdi hori puntuatu gabe geratuko dela. Antzezipenaren iraupena ezin da 2 minututik gorakoa izan bakarka parte hartuz gero, eta 3 minututik gorakoa taldean parte hartuz gero.

Antzezipen guztiak egin ondoren, **Cosplay Pasarela lehiaketa** egingo da. Bertan, parte-hartzaile guztiak banan-banan igoko dira agertokira, **antolakuntzak aukeratutako musikaren erritmoan desfilatuko dute (gehienez minutu bat) eta beren Cosplay-a erakutsiko diete publikoari eta epaimahaiari.** Nahi izanez gero, **pose bat edo pertsonaiaren interpretazio labur bat egin ahal izango dute. Ezin izango da atrezzo erabili.**

Parte hartzea sustatzeko helburuarekin, beste parte-hartzaile batekin edo birekin desfilatuko ahal izango da, eta izena ematerakoan eskatu egin beharko da. Alabaina, izen-emateak, balorazioak eta sariak banakakoak izango dira, ez baitago talde-kategoriarik.

Desfilearen ondoren, epaimahaia eztabaidatzera joango da eta, ondoren, bi lehiaketetako sariak banatuko dituzte.

1.7. Parte-hartzaileek aldagelak erabili ahal izango dituzte 14:30etatik aurrera.

Urriaren 14ko (larunbata) goizean, 11:00etatik aurrera, gauzak aldageletan utzi ahal izango dira, eta, salbuespen gisa, atrezzo muntatu edo aldatu ahal izango da, aldez aurretik Zelaieta Zentroko Informazio Puntuan kontsultatuta eta erakundeak baimenduta.

- 1.8. Parte-hartzaile guztiek prest egon beharko dute agertokiaren inguruan, 16:00etan, epaimahaiak cosplayak berrikusiko baititu. Ezarritako orduan ez egotea deskalifikatzeko arrazoitzat hartuko da, ezinbesteko kasuetan izan ezik.**

Berrikuspenean, epaimahaiak antzezpenean edo desfilean ikusi ez daitezkeen Cosplay-a egiteko prozesuaren xehetasunak bilduko ditu, baita karakterizazioa edo beste alderdi batzuk ere.

Erreserban daudenek urriaren 14an, larunbata, 16:15ean egon beharko dute backstageko atean, plazarik baduten ala ez jakiteko; lehiaketan parte hartuz gero, berrikuspena pasatu beharko da.

Berrikuspena egin ondoren, parte-hartzaileak eta haien laguntzaileak esparrutik kanpora irten ahal izango dira, baina, beranduenez, agertokian esleitutako eserleku izendunean egon beharko dute 17:00etik 17:45era.

Puntualtasuna eskatzen da. Ezarritako orduetan ez egotea deskalifikazio-arrazoitzat hartuko da, ezinbesteko kasuetan izan ezik.

- 1.9. Aldageletarako eta agertokirako sarrerak eta irteerak argazkian erakusten den atetik egingo dira uneoro backstagetik. 17:45ean, kanpoko ate hori itxita geratuko da, eta ezin izango da bide horretatik sartu.**



<https://goo.gl/maps/KVTXf3wwSgYdUnD98>

- 1.10. Lehiaketetan, parte-hartzaile guztiak (eta haien laguntzailea Cosplay Lehiaketako banakako parte-hartzaileen kasuan) eszenatokiaren inguruan banatuko dira (ez frontoiko harmailetan).**

Parte-hartzaile eta laguntzaile guztiak modu izendunean banatuko dira eszenatokiaren alde batean eserleketan (ez pilotalekuko harmailetan), eta uneoro bete beharko dituzte antolakuntzaren argibideak eta arauak, antolaketa-kontuengatik eta gainerako parte-hartzaileekiko, bertaratuekiko eta gonbidatuekiko errespetuarengatik. Izan ere, ikuskizunak egongo dira bi lehiaketak baino lehen, epaimahaiak eztabaidatzen duen bitartean eta ondoren.

Horrela, esleitutako leketan eserita egon beharko da, adierazitako bideetatik irten eta sartu, isilik egon, etab.

Lehiaketa amaituta, egokitutako eserleketan geratu ahal izango da, baina 21:45ean, beranduenez, gauza guztiak jaso eta esparrutik atera beharko da.

- 1.11. Debekatuta dago pertsonen eta esparruko instalazioen osotasun fisikoa zikintzen, hondatzen edo arriskuan jartzen duten mota guztietako elementuak botatzea (material piroteknikoa eta sukoia, inolako ke-sorgailuak, lurzorua marraz dezaketen gaiak, likidoak, purpurina, konfetiak, lumak, etab.), bai eta agertokitik kanpora objektuak jaurtitzea ere.**

- 1.12. **Ezin izango dira erabili sare elektrikora, sorgailura edo bestelako konexioetara konektatutako aparatuak, ekusizko efektuak, soinu-efektuak edo bestelako efektu bereziak sortzeko.**
- 1.13. **Debekatuta dago agertokitik jendearengana salto egitea, eta ez da onartuko organizazioak desegokitzat edo lizuntzat jotzen duen jokabiderik;** kasu horretan, organizazioak beretzat gordeko du egokitzat jotzen dituen neurriak hartzeko eskubidea.

2. COSPLAY-ARI BURUZ

2.1. **Cosplayaren gaia guztiz librea da existitzen den pertsonaia eta/edo karakterizazio batean oinarritzen den bitartean,** eta cosplay-aren balioak transmititzen ditu: cos (jantzia) eta play (pertsonaiaren interpretazioa). Fanarts, gender bender eta crossplay onartzen dira.

2.2. Cosplayei dagokienez, garrantzitsua da honako hauek kontuan hartzea:

- **Cosplay Lehiaketan, banakako edo taldeko kategorian sarituak izan ahal izateko, Cosplayak eskuz egin beharko dituzte banakako parte-hartzaileek, edo elkarlanean, taldeen kasuan.** Hala ere, osagarri edo zati aurrefabrikatuak erabili ahal izango dira, adibidez, ileordeak erabiltzea. Eta jantziaren garrantzi gutxiko elementuak egiteko laguntza jaso ahal izango da, baina berrikuspenean azaldu beharko da.

Bestalde, **erositako cosplayekin parte hartzen bada** (industrialak, enkarguzko artisauek, etab.), **Antzezpen Aipamen Berezia lortzeko aukera dago.** Cosmakerrak eta erositako jantziekin egindako cosmodelak dituzten taldeek ere jaso dezakete aipamen hori.

- **Cosplay pasarelan ere,** bai Cosmaker kategorian bai Cosmodel kategorian, osagarri eta zati aurrefabrikatuak erabiltzea ere baimenduta dago.

Bi lehiaketetan, parte-hartzaileek aukeratutako pertsonaiaren erreferentzia koloreko irudi bat eman beharko dute gutxienez. Irudi horretan argi eta garbi ikusi behar da pertsonaiaren janzkera, eta, hori gabe, epaimahaiak ez du fideltasuna baloratuko.

2.3. **Antzeko lehiaketa batean sariren bat irabazi duten cosplay batekin aurkeztu ahal izango dira lehiakideak, Mangamoreren aurreko edizioetako Cosplay edo Pasarela Cosplay lehiaketetan saritutako pertsonak izan ezik;** pertsona horiek ezin izango dira bi lehiaketetan cosplay berberekin aurkeztu, sarituak izan diren lehiaketa edozein izanda ere.

2.4. **Armen Araudiari buruzko 137/1993 Errege Dekretua betez,** erabat debekatuta dago parte-hartzaileek bideoan su-armak, metalezkoak eta bestelako objektu sendoak edo imitazioak erakustea, baldin eta haien ezaugarriak direla-eta benetako izaera nahas badezakete.

Arma-imitazioak plastikoan, kartoian eta bestelako materialetan bakarrik baimenduko dira, ez lehiakideentzat, ez bertaratutakoentzat arriskutsuak ez badira. Zalantzarik izanez gero, mesedez, kontsultatu antolakuntzarekin inskripzioen helbide elektronikoaren bidez.

3. IZEN EMATEARI BURUZ

- 3.1. Izen-ematea irailaren 18an, astelehena, 20:00etatik urriaren 14an, larunbata, 13:30era egin ahal izango da, online inprimaki honen bidez: <https://forms.gle/AxQqyETVHJNkrT566>. Cosplay Lehiaketan izena eman nahi duten taldeek izen emate bakarra egin beharko dute.

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

Erreserban geratuz gero, adierazi egingo da.

- 3.2. Era berean, plaza librerik balego, Zelaieta Zentroko sarrerako hallean dagoen Informazio-Puntuari eman ahal izango da izena. Dena den online formularioa erabiltzea gomendatzen da; izan ere, izen-ematea atzeratzen bada, plazak bete daitezke.

Aurrez aurreko izen-ematea ordutegi honetan egin ahal izango da:

- Urriaren 13an, ostirala, 17:00etatik 21:00etara.
- Urriaren 14an, larunbata, 11:00etatik 13:30era.

- 3.3. Izena emateko bidea edozein dela ere, parte-hartzaile guztiek honako datu hauek ematea onartuko dute:

- **Izen-abizenak eta jaioteguna** (kide guztienak taldeak badira)
- **Emaila** (taldeen kasuan, bakarra)
- **Telefono-zenbakia** (harremanetan jartzeko antolaketa-premiarik izanez gero; taldeetan, harremanetarako telefono bakarra)
- **Parte-hartzaile bakarlarrien kasuan, zer genero eta izenarekin aurkeztuta izan nahi den antzeppenaren edo desfilatu aurretik** (nick bat izan daiteke)

Taldeek taldearen izena eta kideen kopurua zehaztu beharko dituzte. Nahi izanez gero, kide bakoitzaren izen edo nick bat adierazi ahal izango da.

Halaber, honako informazio hau eman beharko da:

- **Parte hartzen den lehiaketa: Cosplay edo Cosplay Pasarela.**
 - **Cosplay lehiaketan parte hartzen bada:**
 - **Parte-hartze mota: bakarka edo taldean.**
 - **Mikrofona erabiltzea: antzeppena gauzatzeko beharrezkoa den zehaztu behar da.**
 - **Audio/bideo fitxategia:** Fitxategiek VLC softwarearen azken bertsioan funtzionatu beharko dute. Behar izanez gero, fitxategi informatikoak transferitzeko zerbitzuen bidez bidal daitezke (Google Drive, Dropbox, Wetransfer, etab.). Mikrofonoaren zuzeneko erabileraren aurrean, ahotsak aurrez grabatuta egotea gomendatzen da.
 - **Pasarela Cosplayean parte hartuz gero:**
 - **Kategoria: cosmaker edo cosmodel.**

- **Cosmodelek adierazi beharko dute beren cosplay-a industrialia edo artisau-jatorrikoa den** (bigarren kasu horretan, dossiera aurkez dezakete).
 - **Beste parte-hartzaile batekin edo birekin desfilatu nahi izanez gero, nor diren adierazi beharko da, eta posible izango da pertsona guztiek plaza lortzen badute.** Ahal izanez gero, antolatzaileek posta elektronikoz jakinaraziko dute, edo aurrez aurre, izena aurrez aurre emanaz gero.
- **Pertsonaiaren izena eta jatorria** (anime, manga, bideojokoa, etab.).
 - **Aukeratutako pertsonaiaren** janzkera argi agertzen duen kolorezko **irudi bat (derrigorrezkoa)**. Hori gabe epaimahaiak ez du zehaztasuna baloratu.
 - **Dossiera (aukerakoa, 15 orri, gehienez):** nahi duten parte-hartzaileek dossier bat bidali ahal izango dute jantzia egiteko prozesuaren argazki eta azalpenekin eta, cosplayko parte-hartzaileen kasuan, antzezpenean erabilitako atrezzoak baita ere.

Lehiaketa egin aurretik epaimahaien lana errazteko, eskatzen dizuegu aurkeztutako irudiek kalitate nahikoa izan dezatela eta garaiz bidal ditzazuela, epaimahaiak egun gehiago izan ditzan informazioa berrikusteko.

- **Aldagelen erabilera:** antolaketa-arrazoiengatik, eskertzen da aldeztatik jakitea aldagelak erabili nahi diren eta noiz.
- **Laguntzailea:** beste pertsona baten laguntza nahi den jakitea.
- **Zalantzak:** lehiaketa egin aurretik edozein zalantza azaldu eta argitu dadila eskatzen da.
- **Inkesta:** galdera baten bidez baimena eskatuko da antolatzaileek inkesta bat bidal diezaieten hala nahi duten parte-hartzaileei, lehiaketaren garapena baloratzeko.

GARRANTZITSUA:

- **Audio/bideo fitxategiak, dosierrak eta erreferentziako irudiak, izena emateko inprimakian ematen ez badira, lehiaketak@mangamore.net helbidera bidali ahal izango dira, gehienez ere urriaren 14ra arte, 13:30ean.**

Zelaieta Zentroko Informazio Puntuan ere eman ahal izango zaio antolakuntzari, ordutegi honetan:

- Urriaren 13an, ostirala, 17:00etatik 21:00etara.
- Urriaren 14an, larunbata, 11:00etatik 13:30era.

Aurrez aurre egiten bada, audio/bideo fitxategia pendrive batean aurkeztu beharko da, kopia bat egin ondoren itzuliko dena, eta, bestalde, erreferentziako irudiak edo dosierrak A4 tamainako koloretan inprimatuta egon beharko dira.

- **Emandako datu, informazio edo fitxategi bat aldatu nahi izanez gero, aldaketak onartuko dira urriaren 14ra arte, larunbata, 13:30era arte, bai online, bai aurrez aurre.**
- **Informaziorik ez badago edo argi ez badago, lehiaketak@mangamore.net helbide elektronikoaren bidez eskatuko da izen ematea online egiten bada edo aurrez aurre informazio-puntuan egiten bada.**

- 3.4. 16 urtetik beherako parte-hartzaileei dagokienez, eranskinean emandako baimena bidali beharko da lehiaketak@mangamore.net helbidera, aitzak, amak edo legezko tutoreak beteta eta sinatuta.

Era berean, baimen bat eskatu eta/edo Informazio Puntuan entregatu ahal izango da, ordutegi honetan:

- Urriaren 13an, ostirala, 17:00etatik 21:00etara.
- Urriaren 14an, larunbata, 11:00etatik 13:30era.

4. EPAIMAHAIARI ETA SARIEI BURUZ

- 4.1. Epaimahaiaren balorazio-irizpidea honako hau izango da:

- **Cosplay lehiaketan, jantzia** (gehienez 6 puntu) irizpide hauen arabera baloratuko da:
 - ✓ **Zehaztasuna** (%30): parte-hartzailearen jantziaren eta osagarrien (ileordea, osagarriak) eta hautatutako pertsonaiaren arteko antzekotasun fisikoa baloratuko da. Pertsonaiaren erreferentziak irudirik ikusten ez bada, zehaztasuna ez da baloratuko.
 - ✓ **Jantzigintza** (%30): jantziaren kalitate teknikoa baloratuko da.

Era berean, **antzezpena** baloratuko da (gehienez 4 puntu), irizpide hauek kontuan hartuta:

- ✓ **Antzezpena** (%20): parte-hartzaileak mozorrotuta doanaren pertsonaia antzezteko baloratuko da, haren izaerari eta nortasunari leial izanik.
- ✓ **Eszenaratzea** (%20): antzezpeneren kalitatea eta parte-hartzaileak agertokian duen jarrera baloratuko dira. Atrezzoaren erabilera ez da derrigorrezkoa baina erabiliz gero epaimahaiak erabakitzen duen heinean baloratuko da.

Antzeppen Aipamen Bereziari dagokionez, epaimahaiaren iritziz nabarmentzen den antzeppen bati eman ahal izango zaio.

- **Cosplay Pasarela lehiaketan**, epaimahaiak **zehaztasuna, jantzigintza eta interpretazio laburra** edo posea baloratuko ditu.

- 4.2. **Berdinketa teknikoa** gertatuz gero, epaimahaiak parte-hartzaileen cosplay-ak berrikusi ahal izango ditu, jantziari buruzko xehetasun gehiago jasotzeko. Epaimahaiak oinarri hauetan jaso ez diren **berdinketa hausteko irizpide objektibo**ei heldu ahal izango die

- 4.3. Epaimahaiak zuzenean aukeratuko ditu saritutako lehiakideak.

- 4.4. Sariak hurrengoak dira:

- **Cosplay Lehiaketan:**

Banakako 1. Cosplay saria: 200€ + domina

- + Afaria edo bazkaria 2 lagunentzat Antxeta Taberna Taberuren eskutik
- + Promozio kodea Domino's Pizzaren eskutik

Banakako 2. Cosplay saria: 150€ + dominak

Taldeko 1. Cosplay saria: 300€ + dominak

Taldeko 2. Cosplay saria: 250€ + dominak

Bigarren sariak emateko, gutxienez 4 parte-hartzaile indibidualek eta/edo 4 taldek parte hartu beharko dute.

Kategoria batean izen-emate bakarra egonez gero, antolatzaileek kategorien arabera banaketa ezabatuko dute eta lehiakide guztiek honako 3 sari hauek eskuratu ahal izango dituzte:

Cosplayko 1. saria: 250€ + dominak

+ Afarria edo bazkaria 2 lagunentzat Antxeta Taberna Taberuren eskutik

+ Promozio kodea Domino's Pizzaren eskutik

Cosplayko 2. saria: 200€ + dominak

Cosplayko 3. saria: 150€ + dominak

Bigarren saria eman ahal izateko, gutxienez 4 parte-hartzailek parte hartu beharko dute, banakakoen eta taldeen artean, eta 6k hirugarrenentzat.

Beste aldetik, Antzezpen Aipamen Berezia egongo da 50 €-ko sariarekin.

▪ **Cosplay Pasarela Lehiaketan:**

Cosmakerren 1. saria: 125€ + domina

+ Promozio kodea Domino's Pizzaren eskutik

Cosmakerren 2. saria: 100€ + domina

Cosmakerren 3. saria: 75€ + domina

Cosmodelen 1. saria: 50€ + domina

+ Promozio kodea Domino's Pizzaren eskutik

Cosmodelen 2. saria: 30€ + domina

Cosmodelen 3. saria: 20€ + domina

Bigarren sariak eman ahal izateko, kategoria bakoitzean gutxienez 4 banakako parte-hartzailek parte hartu beharko dute, eta 6 hirugarrenek.

Bestalde, beste produktuak ere oparitu dira, hala nola, merchandisinga, mangak, liburuak, Artist Alley-ko artisten sorkuntzak, elikadura-produktuak eta abar.

4.5. Epaimahaiak hala iritziz gero, sariak eman gabe utzi ahal izango dira, baldin eta behar beste parte-hartzaile ez badago edo maila ez bada gutxienezko batera iristen.

Era berean, **Aipamen Bereziak** eman ahal izango dituzte beren diskreziopean, eta **edozein parte-hartzailek jaso ahal izango du.**

- 4.6. **Epaimahaiaren erabakia behin betikoa eta apelaezina izango da.**
- 4.7. **Ekitaldia amaitutakoan, antolatzaileek harremanetan jarriko dira diru sariak jasotzeko posta elektronikoko bat bidaliz edo telefonoz.**

Sarituak adingabeak badira, izapidea aitarekin, amarekin edo legezko tutorearekin egingo da.

5. ANTOLAKUNTZARI BURUZ

- 5.1. **Oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakastarik handiena lortzen laguntzen duen edozein ekimen hartzeko eskubidea izango dute antolakuntzak eta epaimahaiak.**
- 5.2. **Antolakuntzak errespetuzkoa eta dibertigarria den partaidetza-testuingurua sustatu nahi du.**
- 5.3. **Debekatuta dago jarduketaren bideoan edozein motatako bannerrak edo publizitate-propaganda erabiltzea, antolatzaileen baimenik gabe.**
- 5.4. **Lehiaketan parte hartzeak berekin dakar irudi-eskubidea lagatzea.** Parte-hartzaileak, beraz, lehiaketan parte hartzeko irudi-eskubideak lagatzen ditu. Lehiakideak berariaz baimena ematen dio Amorebieta-Etxanoko Udalarari irudi, argazki, bideo, material, grafiko eta abar guztiak (aurrerantzean, "Irudiak") edo horien zati batzuk, lagatzaileak edo haren ordezkariak, Mangamore 2023ko Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketaren esparruan Amorebieta-Etxanoko Udalak antolatua, atzemateko, argitaratzeko, erreproduzitzeko eta erabiltzeko, barneko zein kanpoko hainbat hedabidetan (egunkariak, aldizkariak, telebista-programak, web-orria, sare sozialak).

Grabatutako edukia eta lagatzailearen edo publizitate-arrazoiekin irudikatutakoaren irudiak erabiltzeko baimen hori Ohorerako, norberaren eta familiaren intimitaterako eta norberaren irudirako eskubidearen babes zibilar buruzko maiatzaren 5eko 1/1982 Lege Organikoan xedatutakoaren babesean ematen da.

Baimen hori ez da mugatzen denbora-eremu edo lurralde-eremu jakin batera, eta, beraz, Amorebieta-Etxanoko Udalak munduko herrialde guztietan erabili ahal izango ditu irudi horiek, edo horien zati bat, betiere izaera sozialarekin eta ez komertzialarekin, inolako muga geografikorik gabe.

Baimen hau doakoa da, eta ez dago konpentsazio ekonomikorik lagatzaileari edo haren ordezkariari. Lagatzaileak edo haren ordezkariak berariaz salbuesten du Amorebieta-Etxanoko Udala irudietako hirugarren batek egin dezakeen edozein erabileraren aurkako erantzukizunetik.

- 5.5. **Lehiaketan izena emateko emandako datu pertsonalak konfidentziasunez tratatuko dira,** Datu Pertsonalak Babesteari eta eskubide digitalak bermatzeari buruzko abenduaren 5eko 03/2018 Lege Organikoan ezarritakoaren arabera. **Datuak lehiaketa hau egiteko baino ez dira erabiliko, eta ez zaizkie hirugarrenei salduko edo lagako.**
- 5.6. **Lehiaketan parte hartzeak oinarriak erabat onartzea dakar. Arau bat edo batzuk ez betetzeak lehiaketatik kanporatzea ekar dezake. Gainera, larritasunaren arabera, zigorra ezarri ahal izango da Mangamoreren etorkizuneko edizioei begira.**

HARREMANETARAKO BIDEA:

Zalantzarik izanez gero, bidali mezu bat lehiaketak@mangamore.net helbidera.



ERANSKINA



BAIMENA

CONCURSOS DE COSPLAY / PASARELA COSPLAY

_____ Jaun/Andreak, adinez nagusia, _____
NAN/AIZ/pasaporte zenbakia indarrean duenak eta _____ telefono zenbakia duenak,
_____ aita, ama edo tutorea izanik adierazten du:

Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketan oinarriak irakurri ditut eta baimena ematen diot nire semeari/alabari/begi-niniari Mangamore 2023 Amorebieta-Etxanoko Udalak antolatutako japoniar kulturari buruzko jardunaldian, programaren barruan ospatuko den Cosplay edo Pasarela Cosplay lehiaketan parte hartzeko. Lehiaketa urriaren 14an (larunbata) aurrez aurre egingo da, 18:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko frontoiko agertokian.

Era berean, berariaz baimena ematen diot Amorebieta-Etxanoko Udalari lehiaketan zehar egindako nire semea, alaba edo apopiloaren irudi, argazki, bideo, material, grafiko eta abar guztiak, edo zati bat, barnetik zein kanpotik (egunkariak, aldizkariak, telebista-programak, web-orria, sare sozialak) jaso, argitaratu, erreproduzitu eta erabili ahal izateko. Irudi horiek ez dira inola ere erabiliko merkataritza-helburuetarako.

_____ (e)n, 2023ko _____ ren _____ (e)(a)n.

Sinatuta,