



TORNEO DE DIGIMON TCG

1. SOBRE LA PARTICIPACIÓN

- 1.1. El torneo de Digimon TCG de Mangamore 2023 se celebrará de forma presencial el domingo 15 de octubre a partir de las 11:00 en una sala habilitada para ello en el Centro Zelaieta.**

El lugar de encuentro para ir a esa sala será el Punto de Información del Centro Zelaieta ubicado en el hall de entrada.

- 1.2. La edad mínima de participación es de 12 años.**

- 1.3. Habrá un máximo de 16 participantes y se generará una lista de reserva.**

El 15 de octubre a las 11:00 antes de iniciar el torneo se hará una comprobación de participantes en la sala donde tendrá lugar el torneo y, en caso de que una persona no esté presente, será sustituido/a por la siguiente persona de la lista de reserva. Se ruega puntualidad.

- 1.4. Todos/as los/as participantes en todo momento tendrán que cumplir las indicaciones y normas de la organización.**

2. SOBRE EL TORNEO

- 2.1. El torneo se registrá por las reglas oficiales que pueden ser consultadas en el siguiente enlace:** <https://drive.google.com/file/d/1K534biXrWiINl6oK6HiCxBqtoL-W9M71/view?usp=sharing>

3. SOBRE LA INSCRIPCIÓN

- 3.1. La inscripción se podrá realizar de manera online a través del siguiente formulario** <https://forms.gle/8xe6Exqxj9NfjCU4A> **desde el momento de publicación de estas bases hasta el viernes 14 de octubre a las 22:00.**

En caso de dudas o problemas con el formulario de inscripción se puede escribir un email a ekintzak@mangamore.net.

3.2. Los datos personales que se aportarán en el formulario online son los siguientes:

- Nombre, apellidos
- Fecha de nacimiento
- Email
- *Nick* (opcional)

3.3. Para confirmar la inscripción la organización enviará un correo desde el email ekintzak@mangamore.net al email que se haya utilizado en el formulario.

3.4. Asimismo, en caso de que haya plazas libres, la inscripción se podrá realizar en el Punto de Información en el siguiente horario:

- Viernes 13 de octubre de 17:00 a 21:00.
- Sábado 14 de octubre de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 21:00.

Posteriormente, si tras la comprobación de participantes hubiera plazas libres, el 15 de octubre será posible inscribirse entre las 11:00 y las 11:15 directamente en la sala donde se llevará a cabo el torneo.

4. SOBRE LOS PREMIOS

4.1. Se otorgarán los siguientes premios:

1er premio: medalla + 2 juegos de mesa y un tapete cortesía de Mathom Bilbao

2º premio: medalla + 1 juego de mesa cortesía de Mathom Bilbao

3er premio: medalla + 1 juego de mesa cortesía de Mathom Bilbao

Además, habrá un código promocional para cada persona premiada cortesía de Domino's Pizza.

También se obsequiará con productos como merchandising, mangas, libros, creaciones de artistas del Artist Alley, alimentación, etc.

4.2. Los premios se entregarán al finalizar el torneo.

5. SOBRE LA ORGANIZACIÓN

5.1. La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito del torneo.

5.2. La organización desea promover un contexto participativo respetuoso y divertido.

- 5.3. Los **datos de carácter personal** suministrados para la realización de la inscripción en el torneo se tratarán confidencialmente de acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica 03/2018 de 5 de diciembre de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales. **Los datos serán usados exclusivamente para la realización de este torneo y no serán vendidos ni cedidos a terceros en ningún caso.**
- 5.4. Con propósito publicitario, las imágenes (fotografías, videos, etc.) de los participantes del torneo podrán ser utilizadas en distintos medios de comunicación: programas de TV, Internet, periódicos, revistas, etc. Estas imágenes no se usarán en ningún caso con fines comerciales. No habrá compensación económica por estas medidas promocionales.
- 5.5. La participación en el torneo supone la plena aceptación de las bases. El incumplimiento de una o varias normas podrá suponer la descalificación del torneo.

VÍA DE CONTACTO:

En caso de necesitarlo puedes contactarnos en ekintzak@mangamore.net

