



DIGIMON TCG TXAPELKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. Mangamore 2023ko Digimon TCG txapelketa urriaren 15ean, igandea, izango da, 11:00etatik 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 16 partaide egongo dira, eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.

Txapelketa hasi baino lehen, urriaren 15ean 11:00etan, 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/1K534biXrWiINl6oK6HiCxBqtoL-W9M71/view?usp=sharing>

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

- 3.1. Izen-ematea online egingo da, <https://forms.gle/8xe6Exqxj9NfjCU4A> inprimakiaren bidez, oinarri hauek argitaratzen diren unetik urriaren 14ko, larunbata, 22:00ak arte.

Izena emateko formularioarekin zalantzak edo arazoak izanez gero, ekintzak@mangamore.net helbidera mezu elektronikoa 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 elektronikoko 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 eta 17:00etatik 21:00etara.

Gero, parte-hartzaileak egiaztatu ondoren plaza libreak badaude, urriaren 15ean 11:00etatik 11:15etara bitartean eman ahal izango da izena zuzenean txapelketa egingo den gelan.

4. SARIEI BURUZ

4.1. Sariak hurrengoak izango dira:

- 1. saria:** domina + Mathom Bilboren 2 mahai-joko eta kortesiazko mahai-tapiz bat
- 2. saria:** domina + Mathom Bilboren kortesiazko mahai-joko bat
- 3. saria:** domina + Mathom Bilboren kortesiazko mahai-joko 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 horiengatik.
- 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.

