



# MANGA-ANIMEKO GYMKHANA

## 1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. **Mangamore 2023ko Manga-animeko gymkhana urriaren 14an, larunbata, 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 6 talde egongo dira (2-4 parte-hartzaile taldeko), eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.**

Urriaren 14an, 11:00etan, gymkhana hasi aurretik, taldeen egiaztapena egingo da jarduera egingo den gelan, eta, talde bat bertan ez balego, erreserba-zerrendako hurrengo taldeak ordezkatu du. Puntueltasuna eskatzen da.

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

## 2. GYMKHANARI BURUZ

- 2.1. **Lehiaketa honetan 6 taldek parte hartuko dute, puntuaziorik onena lortzeko manga eta animearekin lotutako probak eginez.**

- 2.2. **Probak bata bestearen atzetik aurkeztuko dira, eta denbora-muga bat emango da probak osatzeko eta puntuak emaitzaren arabera banatzeko.**

## 3. IZEN-EMATEARI BURUZ

- 3.1. **Izen-ematea online egingo da, <https://forms.gle/rZGwCs6J1JNSyx5e9> inprimakiaren bidez, oinarri hauek argitaratzen diren unetik urriaren 13ko, ostirala, 22:00ak arte.**

Izena emateko formularioarekin zalantzak edo arazoak izanez gero, [ekintzak@mangamore.net](mailto:ekintzak@mangamore.net) helbidera mezu elektronikoa bat idatz daiteke.

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

- Taldearen izena
- Taldeko kide bakoitzaren izena, abizenak eta jaioteguna.
- Taldearen izenean izena ematen duen pertsonaren helbide elektronikoa

### **3.3. Izen-ematea baieztatzeko, antolatzaileek mezu elektronikoa bat bidaliko dute [ekintzak@mangamore.net](mailto:ekintzak@mangamore.net) e-mailetik formularioan erabilitako helbide elektronikora.**

### **3.4. Era berean, plaza libreak badaude, urriaren 13ko ostiralean 17:00etatik 21:00etara eman ahal izango da izena Zelaieta Zentroko Informazio Puntuan.**

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

## **4. SARIEI BURUZ**

### **4.1. Sariak hurrengoak izango dira:**

1. saria: dominak + opariak
2. saria: dominak + opariak

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

**Bestalde, opariak merchandising produktuak, mangak, liburuak, Artist Alley-ko artisten sorkuntzak, elikagaiak eta abar izan daitezke.**

### **4.2. Sariak gymkhana amaitzean banatuko dira.**

## **5. ANTOLAKUNTZARI BURUZ**

### **5.1. Oinarri hauetan araututa egon ez arren, jardueraren 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. Gymkhanan 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 gymkhana hau egiteko baino ez dira erabiliko, eta ez zaizkie hirugarrenei salduko edo lagako.**

### **5.4. Publizitaterako, gymkhanako 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 horientzat.**

- 5.5. Gymkhanan parte hartzeak oinarriak erabat onartzea dakar. Arau bat edo batzuk ez betetzeak lehiaketatik kanporatzea ekar dezake

## HARREMANETARAKO BIDEA:

Behar izanez gero, [ekintzak@mangamore.net](mailto:ekintzak@mangamore.net) helbidean jar zaitezke harremanetan.

