



MANGA-PARTY LEHIAKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. Mangamore 2023ko Manga-party lehiaketa urriaren 14an, larunbata, izango da, 11:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko auditorioan (lehen solairua).
- 1.2. Parte hartzeko gutxienerako adina 12 urtekoa da.
- 1.3. Lehiakideek 3 edo 4 kideko taldeetan parte hartu ahal izango dute, eta horietako bat taldeko kapitaina izango da.
- 1.4. Gehienez 6 talde egongo dira, eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.
- 1.5. Taldeek, parte-hartzaileak zein erreserbakoak izan, lehiaketa egingo den lekuan egon beharko dute, hasierako orduan, zerrenda pasatzean. Talde bat bertan dagoela ulertuko da gutxienez 2 pertsona badaude (pertsona bakar batek ezingo du parte hartu). Hasierako orduan talde bat bertan ez badago, bertan dagoen erreserba-zerrendako lehen taldeak hartuko du haren lekua. **Puntualtasuna eskatzen da.**
- 1.6. Parte-hartzaile guztiek uneoro bete beharko dituzte antolatzaileen jarraibideak eta arauak.

2. LEHIAKETARI BURUZ

- 2.1. Taldeak hainbat probatan lehiatuko dira, manga, anime, bideojoko, japoniar kultura eta gainerako ezagutzei buruzko ezagutzak probatzeko.
- 2.2. Taula informatizatu bat erabiliko da. Bertan, parte-hartzaileek aurrera egingo dute, txandaka, bertan dauden probak eginez.
- 2.3. Antolatzaileek bertan dauden proba motak eta horien araudi partikularrak azalduko ditu lehiaketarekin hasi aurretik.
- 2.4. Probak gainditzeak puntuak emango ditu, eta lehiaketaren amaieran puntu gehien dituenak izango da talde irabazlea. Puntuak irabazteko eta galtzeko moduak lehiaketaren hasieran azalduko dira.

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

- 3.1. Izen-ematea online egingo da, <https://forms.gle/hTy4G9Dqe4yVM9vV8> inprimakiaren bidez, oinarri hauek argitaratzen diren unetik urriaren 15eko, igandea, 18:15era 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:**

- Taldearen izena
- Taldeko kide bakoitzaren izena, abizenak eta jaioteguna
- Adierazi nor izango den taldeko kapitaina
- Taldearen izenean izena ematen duen pertsonaren helbide elektronikoa

- 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 librerik badago, Zelaieta Zentroko hallean dagoen Informazio Puntuan eman ahal izango da izena, ordutegi honetan:

- Urriaren 13an, ostirala, 17:00etatik 21:00etara.
- Urriaren 14an, larunbata, 11:00etatik 14:00etara eta 17:00etatik 21:00etara.
- Urriaren 15ean, igandea, 11:00etatik 14:00etara eta 17:00etatik 18:15era.

Ondoren, parte-hartzaileak egiaztatu ondoren plaza librerik balego, urriaren 15ean 18:30etik 18:45era bitartean eman ahal izango da izena zuzenean lehiaketa egingo den aretoan.

4. SARIOI 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 lehiaketa amaitzean banatuko dira.

5. ANTOLAKUNTZARI BURUZ

- 5.1. Lehiaketan parte hartzeak esan nahi du oinarriak erabat onartzen direla. Hala ere, Motsukora Elkartek, lehiaketaren antolatzailea den aldetik, parte-hartzaileek edo ikusleek egindako edozein iruzkin, kexa edo iradokizunei erantzungo die.
- 5.2. Antolatzaileek errespetuzkoa eta dibertigarria den partaidetza-testuingurua sustatu nahi du Horrela, ez da onartuko Motsukora Elkartek, lehiaketaren antolatzaile gisa, edo Mangamore ekitaldiaren antolakuntzak desegokitzat edo lizuntzat jotzen duen jokabiderik. Kasu horretan, egokitzat jotzen diren neurriak hartzeko eskubidea gordetzen du.
- 5.3. Motsukora Elkartek, lehiaketaren antolatzaile den aldetik, oinarri hauetan arautu gabe egon arren, lehiaketaren arrakasta handiena lortzen laguntzen duen edozein ekimen onartzeko eskubidea izango du, eta ezin izango da inolako erreklamaziorik egin.
- 5.4. Lehiaketan 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 lehiaketa hau egiteko baino ez dira erabiliko, eta ez zaizkie hirugarrenei salduko edo lagako.
- 5.5. Publizitaterako, lehiaketako 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.

HARREMANETARAKO BIDEA:

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

