



SOFTCOMBAT TXAPELKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. Mangamore 2023ko Softcombat txapelketa urriaren 14an, larunbata, izango da, 12:00etatik 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 32 partaide egongo dira, eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.**

Txapelketa hasi baino lehen, urriaren 14an 12:00etan, parte-hartzaileen egiaztapena egingo da txapelketa egingo den aretoan eta, pertsona bat bertan ez badago, erreserba-zerrendako hurrengo pertsonak ordezkaturiko du. Puntueltasuna eskatzen da.

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

2. TXAPELKETARI BURUZ

- 2.1. Txapelketa arau hauen arabera arautuko da:**

- Zuzeneko kanporatze txapelketa bat jokaturiko da 1 vs 1 formatuarekin.
- Antolatzaileek materiala jarriko dute txapelketa egiteko, baina goma-aparrezko arma propioak onartuko dira, aldez aurretik aurkeztuko dira baliozkoak direla ziurtatzeko.
- Ezin da indar gordina erabili.
- Jantzien murrizketarik gabe (ekitaldikoak aplikatu behar dira).
- Aurkariari baliozko 3 puntu lortzen dizkion pertsonak irabaziko du; finalerdietatik aurrera 5 puntu.
- Liskarrak Alemaniako arauen arabera egingo dira.

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

- 3.1. Izen-ematea online egingo da, <https://forms.gle/fiSSfzp6Qob4a3YM6> inprimakiaren bidez, oinarri hauek argitaratzen diren unetik urriaren 13ko, ostirala, 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 elektronikoa 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 11:45era.

Gero, parte-hartzaileak egiaztatu ondoren plaza libreak badaude, 12:00etatik 12:15era bitartean izena eman ahal izango da zuzenean txapelketa egingo den aretoan.

4. SARIOI BURUZ

- 4.1. Sariak hurrengoak izango dira:

1. saria: domina + opariak
2. saria: domina + 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 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.

