



COSPLAY ETA COSPLAY PASARELA LEHIAKETAK

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

1.1. Mangamore 2024ko Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketak **aurrez aurre egingo dira urriaren 12an**, larunbata, **18:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko frontoiko agertokian**.

1.2. **Ez dago parte hartzeko gutxieneko adinik**, baina 16 urtetik beherakoek aitaren, amaren edo legezko tutorearen baimena izan beharko dute (eranskinean bete behar den dokumentua dago).

Bestalde, 12 urtetik beherakoek aitak, amak edo legezko tutoreak baimendutako 16 urtetik gorako pertsonekin batera parte hartu beharko dute. Horrela, Cosplay Lehiaketan talde gisa parte hartu ahal izango da eta Cosplay Pasarelan elkarrekin desfilatuko da. Hala ere, adinaren arabera, Cosplay Pasarelan banaka desfilatu ahal izango da, baldin eta horretarako baimena ematen bada eta antolatzaileei jakinarazten bazaie. Baimena online aurkeztu ahal izango da, 3.3 puntuan azaltzen den bezala.

1.3. **Parte-hartzaileek bi lehiaketetako batean bakarrik parte hartu ahal izango dute:**

- **COSPLAY: 20 plaza** egongo dira **banakako parte-hartzaileen eta taldeen artean** (gehienez 10 kide), eta ezingo du pertsona berak parte hartu bi kategorietan.

20 plazatik, 5 plaza gordeko dira **kategoria bakoitzerako**, eta **gainerakoak izena emateko hurrenkeraren arabera** izango dira, **20 plazak bete arte**.

Cosmakerrak eta Cosmodelek parte hartu ahal izango dute 2.2 puntuan azaltzen den bezala, eta **Kategoria bakoitzeko gehienez 2 sari eman ahal izango dira** 4.3 puntuan garatzen den bezala.

Gainera, **Antzeppen Aipamen Berezia** egongo da eta banakako parte-hartzaileek eta talde guztiek parte hartzeko aukera izango dute, aipatutako bi kategorietan sarituak izan ezik.

- **COSPLAY PASARELA: banakako 30 parte-hartzaile** parte hartu ahal izango dute bi kategoria hauetako batean:
 - **COSMAKER:** laguntzarekin edo laguntzarik gabe beren cosplay-a egin duten parte-hartzaileak.
 - **COSMODEL:** maileguan emandako, erositako, enkargatutako edota hirugarren pertsonen osorik egindako jantziak dituzten parte-hartzaileak.

10 plaza erreserbatuko dira **kategoria bakoitzerako**; gainerakoak izena emateko hurrenkeraren arabera izango dira, **30 plazak bete arte**. **Eta kategoria bakoitzeko 3 sari eman ahal izango dira** gehienez, 4.3 puntuan garatzen den bezala.

1.4. **Bi lehiaketetan, plazak beteta, erreserba-zerrenda bat sortuko da lehiaketa bakoitzeko**. **Plaza bat libre** garatzen bada, antolatzaileek harremanetan jarriko dira hurrengo pertsona/taldearekin **posta elektronikoaren bidez**, gehienez ere urriaren 9ra arte (egun hori barne).

- 1.5. Bi lehiaketetako parte-hartzaileak laguntzaile bat eduki ahal izango dute, aldez aurretik kontsulta eginda eta erakundeak baimena emanda, lehiaketa osoan zehar, betiere kontuan hartuta erabilgarri dagoen edukiera.** Beraz, gauzak ekartzen, aldageletan prestatzen lagundu, bi lehiaketetan partaidearekin egon, etab.

Halaber, **Cosplay Lehiaketako banakako nahiz taldeko parte-hartzaileek pertsona horren laguntza jaso ahal izango dute beren antzezpena gauzatzeko.**

Laguntzailearen bat eduki nahi izanez gero, izena emateko formularioan adierazi beharko da edo, geroago, cosplay@mangamore.net helbidera mezu elektronikoko bat bidaliz, **izena emateko azken egunera arte (egun hori barne).** Bi kasuetan, antolatzaileek baimendu beharko dute.

- 1.6. Lehiaketaren dinamika honako hau izango da:**

Lehenik eta behin, Cosplay lehiaketa egingo da, eta parte-hartzaileek koreografia edo antzezpen bat egiteko aukera izango dute, beren aukerako musika eta/edo bideoarekin, kontuan hartuta antzezpen bat egiten ez bada alderdi hori puntuatu gabe geratuko dela. Antzezpenaren iraupena ezin da 2 minututik gorakoa izan bakarka parte hartuz gero, eta 3 minututik gorakoa taldean parte hartuz gero. Hala ere, kortesiazko 10 segundo gehiago onartu ahal izango dira, emanaldia amaitzeko beharrezkoa bada.

Antzezpen guztiak egin ondoren, **Cosplay Pasarela lehiaketa** egingo da. Bertan, parte-hartzaile guztiak banan-banan igoko dira agertokira, **antolatzaileek aukeratutako musikaren erritmoan desfilatuko dute (gehenez minutu bat) eta beren Cosplaya erakutsiko diete publikoari eta epaimahaiari.** Nahi izanez gero, **pose bat edo pertsonaiaren interpretazio labur bat egin ahal izango dute.** Ezin izango da **atreztoa erabili.**

Parte hartzea sustatzeko helburuarekin, beste parte-hartzaile batekin edo birekin desfilatu ahal izango da, eta izena ematerakoan eskatu egin beharko da. Alabaina, izen-emateak, balorazioak eta sariak banakakoak izango dira, ez baitago talde-kategoriarik.

Desfilearen ondoren, epaimahaia eztabaida egingo du eta, ondoren, bi lehiaketetako sariak banatuko dira.

- 1.7. Parte-hartzaileek aldagelak erabili ahal izango dituzte 14:30etatik aurrera.** Hala ere, urriaren 12ko (larunbata) goizean, 11:00etatik aurrera, gauzak aldageletan utzi ahal izango dira, eta atreztoa muntatu edo aldatu ahal izango da, aldez aurretik Zelaieta Zentroko Informazio Puntuari kontsultatuta eta antolatzaileek baimenduta.

- 1.8. Cosplayak mailaka berrikusiko dira, ordena honetan:**

- 15:45ean Cosplay lehiaketako parte-hartzaile guztiak.
- 16:15ean Cosplay Pasarelako cosmakerrak.
- 16:45ean Cosplay Pasarelako cosmodelak.

Parte-hartzaileek dagokien orduan prest egon beharko dira agertokian.

Berrikuspenean, epaimahaiak antzezpenean edo desfilean ikusi ez daitezkeen cosplaya egiteko prozesuaren xehetasunak bilduko ditu, baita karakterizazioa edo beste alderdi batzuk ere.

Berrikuspena egin ondoren, parte-hartzaileak eta haien laguntzaileak esparrutik kanpora irten ahal izango dira, baina, beranduenez, agertokian esleitutako eserlekuetan egon beharko dute 17:00etik 17:45era.

Puntueltasuna eskatzen da. Ezarritako orduetan ez egotea deskalifikazio-arrazoitzat hartuko da, justifikatutako ezinbesteko kasuetan izan ezik.

- 1.9. Aldageleta eta agertokirako sarrerak eta irteerak backstagetik egingo dira uneoro, argazkian erakusten den atetik.



<https://goo.gl/maps/KVTXf3wwSgYdUnD98>

- 1.10. Parte-hartzaile eta haien laguntzaile guztiak eszenatokiaren alde batean (ez frontoiko harmailetan) jarleku izendunetan banatuko dira, eta uneoro bete beharko dituzte antolakuntza-arrazoiengatik eta gainerako parte-hartzaileekiko, bertaratuekiko eta gonbidatuekiko errespetuagatik antolatzaileek emandako jarraibideak eta arauak. Izan ere, ikuskizunak egongo dira bi lehiaketak baino lehen, epaimahaiak eztabaidatzen duen bitartean eta ondoren.

Horrela, esleitutako lekuetan eserita egon beharko dira, adierazitako bideetatik irten eta sartu beharko da, isilik egon beharko da, etab.

Lehiaketa amaitutakoan, esleitutako eserlekuetan geratu ahal izango da, baina 21:45ean, beranduenez, gauza guztiak jaso eta esparrutik atera beharko da.

- 1.11. Debekatuta dago pertsonen eta esparruko instalazioen osotasun fisikoa zikintzen, hondatzen edo arriskuan jartzen duten mota guztietako elementuak botatzea (material piroteknikoa eta sukoia, inolako ke-sorgailuak, lurzorua marraz dezaketen gaiak, likidoak, purpurina, konfetiak, lumak, etab.), bai eta agertokitik kanpora objektuak jaurtitzea ere.
- 1.12. Ezin izango dira erabili sare elektrikora, sorgailura edo bestelako konexioetara konektatutako aparatuak, ekusizko efektuak, soinu-efektuak edo bestelako efektu bereziak sortzeko.
- 1.13. Debekatuta dago agertokitik jendearengana salto egitea, eta ez da onartuko organizazioak desegokitizat edo lizuntzat jotzen duen jokabiderik; kasu horretan, organizazioak beretzat gordeko du egokitizat jotzen dituen neurriak hartzeko eskubidea.

2. COSPLAYARI BURUZ

- 2.1. Cosplayaren gaia guztiz librea da existitzen den pertsonaia eta/edo karakterizazio batean oinarritzen den bitartean, eta cosplayaren balioak transmititzen ditu: cos (jantzia) eta play (pertsonaiaren interpretazioa). Fanarts, gender bender eta crossplay onartzen dira.

2.2. Cosplayei dagokienez, garrantzitsua da honako hauek kontuan hartzea:

- **Cosplay Lehiaketan, banakako edo taldeko kategorian sarituak izan ahal izateko, Cosplayak eskuz egin beharko dituzte banakako parte-hartzaileek, edo elkarlanean, taldeen kasuan.** Hala ere, osagarri edo zati aurrefabrikatuak erabili ahal izango dira, adibidez, ileordeak erabiltzea. Eta jantziaren garrantzi gutxiko elementuak egiteko laguntza jaso ahal izango da, baina berrikuspenean azaldu beharko da.

Bestalde, **erositako cosplayekin parte hartzen bada** (industrialak, enkarguzko artisauak, etab.), **Antzezpen Aipamen Berezia lortzeko aukera dago.** Cosmakerrak eta erositako jantziekin egindako cosmodelak dituzten taldeek ere jaso dezakete aipamen hori.

- **Cosplay pasarelan ere,** bai Cosmaker kategorian bai Cosmodel kategorian, osagarri eta zati aurrefabrikatuak erabiltzea ere baimenduta dago.

Bi lehiaketetan, parte-hartzaileek aukeratutako pertsonaiaren koloretako irudi bat eman beharko dute gutxienez, erreferentzia irudi gisa. Irudi horretan argi eta garbi ikusi behar da pertsonaiaren janzkera, epaimahaiak fideltasuna baloratu ahal izan dezan. Gehienez 5 irudi bidali ahal izango dira pertsona bakoitzeko.

2.3. Antzeko lehiaketa batean sariren bat irabazi duten cosplay batekin aurkeztu ahal izango dira lehiakideak, Mangamoreren aurreko edizioetako Cosplay edo Pasarela Cosplay lehiaketetan saritutako pertsonak izan ezik; pertsona horiek ezin izango dira bi lehiaketetan cosplay bereberekin aurkeztu, sarituak izan diren lehiaketa edozein izanda ere.

2.4. Armen Araudiari buruzko 137/1993 Errege Dekretua betez, erabat debekatuta dago parte-hartzaileek suzko armak, metalezkoak eta bestelako objektu sendoak edo imitazioak eramatea, baldin eta beren ezaugarriek benetako izaerari buruzko nahasmendua eragin badezakete.

Plastikozko, kartoizko eta beste material batzuetako armen imitazioak soilik eraman ahal izango dira, baldin eta haientzat eta ikusleentzat arriskutsuak ez badira. Zalantzarik izanez gero, mesedez, kontsultatu antolatzaileekin inskripzioen helbide elektronikoen bidez.

3. IZEN EMATEARI BURUZ

3.1. Izen-ematea online egingo da irailaren 27ko (ostirala) 20:00etatik urriaren 9ko (asteazkena barne) egunera arte, dagokion inprimakiaren bidez:

- **COSPLAY:** <https://forms.gle/WSQLpKDZfy1fBMCy9>
- **PASARELA COSPLAY:** <https://forms.gle/QHCVkv1GwzuEQbLN7>

Cosplay Lehiaketan izena eman nahi duten taldeek izen emate bakarra egin beharko dute. Izen ematea baieztatzeko, antolatzaileek mezu elektronikoa bat bidaliko dute cosplay@mangamore.net helbide elektronikotik formularioan adierazitako helbide elektronikora.

Itxarote-zerrendan geratuz gero, adieraziko da.

3.2. Izena ematean, parte-hartzaile guztiek honako datu hauek ematea onartuko dute:

- **Izen-abizenak eta jaioteguna** (kide guztienak taldeak badira)

- **Emaila** (taldeen kasuan, bakarria)
- **Telefono-zenbakia** (harremanetan jartzeko antolaketa-premiarik izanez gero; taldeetan, harremanetarako telefono bakarria)
- **Banakako parte-hartzaileen kasuan, generoa eta parte hartzea iragartzeko edo desfilatzeko erabiltzea nahi den izena (nick bat izan daiteke)**

Taldeek taldearen izena eta kideen kopurua zehaztu beharko dituzte. Nahi izanez gero, kide bakoitzaren izen edo nick bat adierazi ahal izango da.

Halaber, honako informazio hau eman beharko da:

- **Parte hartzen den lehiaketa: Cosplay edo Cosplay Pasarela.**
 - **Cosplay lehiaketan parte hartzen bada:**
 - **Parte-hartze mota: bakarka edo taldeka.**
 - **Mikrofonoaren erabilera:** antzezpena gauzatzeko beharrezkoa den zehaztu behar da.
 - **Audio/bideo fitxategia:** Fitxategiek VLC softwarearen azken bertsioan funtzionatu beharko dute. Behar izanez gero, fitxategi informatikoak transferitzeko zerbitzuen bidez bidal daitezke (Google Drive, Dropbox, Wetransfer, etab.). Mikrofonoaren zuzeneko erabileraren aurrean, ahotsak aurrez grabatuta egotea gomendatzen da.
 - **Pasarela Cosplay Lehiaketan parte hartuz gero:**
 - **Kategoria: cosmaker edo cosmodel.**
 - **Cosmodelek adierazi beharko dute beren cosplay-a industrialia edo artisau-jatorrikoa den (bigarren kasu horretan, dosierra aurkez dezakete).**
 - **Beste parte-hartzaile batekin edo birekin desfilatu nahi izanez gero, nor diren adierazi beharko da, eta posible izango da pertsona guztiak plaza lortzen badute.** Ahal izanez gero, antolatzaileek posta elektronikoz jakinaraziko dute.
- **Pertsonaiaren izena eta jatorria** (anime, manga, bideojokoa, etab.).
- **Aukeratutako pertsonaiaren** janzkera argi agertzen duen kolorezko **irudi bat (derrigorrezkoa)**. Hori gabe epaimahaiak ez du zehaztasuna baloratuko. Gehienez 5 pertsona bakoitzeko.
- **Dosiera (aukerakoa, gehienez 10 orri):** Bi lehiaketetako parte-hartzaileek, nahi izanez gero, dossier bat bidali ahal izango dute, cosplayen, propen, etab. sormen-prozesuari buruzko argazki eta azalpenekin. Cosplay lehiaketan, taldeen kasuan, dosierrak 20 orri izan ahalko ditu, pertsonako 10. Epaimahaikideen lana errazteko, aurkeztutako irudiek kalitate nahikoa izatea eskatzen da.
- **Aldagelen erabilera:** Antolaketa-arrazoiengatik, eskertzen da alde aurretik jakitea aldagelak erabili nahi diren eta 11:00etatik aurrera edo 14:30etik aurrera sartu nahi den.
- **Laguntzailea:** Beste pertsona baten laguntza nahi den jakitea.
- **Zalantzak:** Lehiaketa egin aurretik edozein zalantza azaldu eta argitu dadila eskatzen da.
- **Inkesta:** Galdera baten bidez baimena eskatuko da antolatzaileek inkesta bat bidal diezaieten hala nahi duten parte-hartzaileei, lehiaketaren garapena baloratzeko.

GARRANTZITSUA:

- Cosplay Lehiaketan parte-hartzaileek audio/bideo-fitxategiak edo dosierra (aukerakoa) eman ahal izango dituzte, bai izena emateko formularioaren bidez, bai antolakuntzak konfirmazio-emailean emango duen Drive karpeta baten bidez.

Cosplay Pasarela Lehiaketari dagokionez, cosmakers edo cosmodels parte-hartzaileek (hirugarren pertsonak eskuz egindako jantziak dituztenak), dossier bat eman ahal izango dute aukeran, izena emateko formularioaren bidez edo cosplay@mangamore.net helbidera email bat bidaliz.

Edonola ere, artxiiboak gehienez ere izena emateko azken egunera arte (egun hori barne) entregatu ahal izango dira.

Antolaketa-lana errazteko, entregatzen diren artxiiboak (erreferentzia-irudia, dosierra edo bideoa/audioa) lehiaketan parte hartzen duen taldeari edo pertsonari aurkezteko erabiliko den izenarekin izendatzea eskatzen da.

- Emandako datu pertsonal, informazio eta/edo artxiboren bat aldatu nahi izanez gero, izena emateko azken egunera arte (egun hori barne) aldaketak egin ahal izango dira.
- Informaziorik ez badago edo argi ez badago cosplay@mangamore.net helbide elektronikoaren bidez eskatuko da.

- 3.3. 16 urtetik beherako parte-hartzaileei dagokienez, cosplay@mangamore.net helbide elektronikora bidali beharko da aitak, amak edo legezko tutoreak bete eta sinatutako eranskinean ematen den baimena. Antolaketa-arazoak direla-eta, erakundeak behar den komunikazioa izango du harekin.**

Baimen hori gehienez ere izena emateko azken egunera arte bidali ahal izango da (egun hori barne).

4. EPAIMAHAIARI ETA SARIEI BURUZ

- 4.1.** Epaimahaiaren balorazio-irizpidea honako hau izango da:

- **Cosplay Lehiaketan, jantzia** (gehienez 6 puntu) irizpide hauen arabera baloratuko da:
 - ✓ **Zehaztasuna** (%30): parte-hartzailearen jantziaren eta osagarrien (ileordea, osagarriak) eta hautatutako pertsonaiaren arteko antzekotasun fisikoa baloratuko da. Pertsonaiaren erreferentziatzko irudirik ikusten ez bada, zehaztasuna ez da baloratuko.
 - ✓ **Jantzigintza** (%30): jantziaren kalitate teknikoa baloratuko da.

Era berean, **antzezipena** baloratuko da (gehienez 4 puntu), irizpide hauek kontuan hartuta:

- ✓ **Antzezipena** (%20): parte-hartzaileak mozorrotuta doanaren pertsonaia antzezteko baloratuko da, haren izaerari eta nortasunari leial izanik.
- ✓ **Eszenaratzea** (%20): antzezipenaren kalitatea eta parte-hartzaileak agertokian duen jarrera baloratuko dira. Atrezzoaren erabilera ez da derrigorrezkoa baina erabiliz gero epaimahaiak erabakitzen duen heinean baloratuko da.

Antzezipen Aipamen Bereziari dagokionez, epaimahaiaren iritziz nabarmentzen den antzezipen bati eman ahal izango zaio.

- **Cosplay Pasarela Lehiaketan**, epaimahaiak zehaztasuna, jantzigintza eta interpretazio laburra edo posea baloratuko ditu.

4.2. Berdinketa teknikoa gertatuz gero, epaimahaiak parte-hartzaileen cosplay-ak berrikusi ahal izango ditu, jantziari buruzko xehetasun gehiago jasotzeko. Epaimahaiak oinarri hauetan jaso ez diren **berdinketa hausteko irizpide objektibo**ei heldu ahal izango die

4.3. Epaimahaiak zuzenean aukeratuko ditu saritutako lehiakideak.

4.4. Sariak hurrengoak dira:

- **Cosplay Lehiaketan:**

Banakako 1. Cosplay saria: 200€ + domina

Banakako 2. Cosplay saria: 150€ + domina

Taldeko 1. Cosplay saria: 300€ + dominak

Taldeko 2. Cosplay saria: 250€ + dominak

Bigarren sariak emateko, gutxienez 4 parte-hartzaile indibidualek eta/edo 4 taldek parte hartu beharko dute.

Kategoria batean izen-emate bakarra egonez gero, antolatzaileek kategorien arabera banaketa ezabatuko dute eta lehiakide guztiek honako 3 sari hauek eskuratu ahal izango dituzte:

Cosplayko 1. saria: 250€ + domina(k)

Cosplayko 2. saria: 200€ + domina(k)

Cosplayko 3. saria: 150€ + domina(k)

Bigarren saria eman ahal izateko, gutxienez 4 parte-hartzailek parte hartu beharko dute, banakakoen eta taldeen artean, eta 6k hirugarrenarentzat.

Beste aldetik, Antzezpen Aipamen Berezia egongo da 50 €-ko sariarekin.

- **Cosplay Pasarela Lehiaketan:**

Cosmakerren 1. saria: 125€ + domina

Cosmakerren 2. saria: 100€ + domina

Cosmakerren 3. saria: 75€ + domina

Cosmodelen 1. saria: 50€ + domina

Cosmodelen 2. saria: 30€ + domina

Cosmodelen 3. saria: 20€ + domina

Bigarren sariak eman ahal izateko, kategoria bakoitzean gutxienez 4 banakako parte-hartzailek parte hartu beharko dute, eta 6 hirugarrenenek.

Bestalde, beste produktuak ere oparituko dira, hala nola, merchandisinga, mangak, liburuak, Artist Alley-ko artisten sorkuntzak, elikadura-produktuak eta abar.

- 4.5. Epaimahaiak hala iritziz gero, sariak eman gabe utzi ahal izango dira, baldin eta behar beste parte-hartzaile ez badago edo maila ez bada gutxieneko batera iristen.

Era berean, **Aipamen Bereziak** eman ahal izango dituzte beren diskreziopean, eta **edozein parte-hartzailek jaso ahal izango du.**

- 4.6. Epaimahaiaren erabakia behin betikoa eta apelaezina izango da.

- 4.7. Ekitaldia amaitutakoan, antolatzaileek harremanetan jarriko dira diru sariak jasotzeko posta elektronikoko bat bidaliz edo telefonoz.

Sarituak adingabeak badira, izapidea aitarekin, amarekin edo legezko tutorearekin egingo da.

5. ANTOLAKUNTZARI BURUZ

- 5.1. Oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakastarik handiena lortzen laguntzen duen edozein ekimen hartzeko eskubidea izango dute antolatzaileek eta epaimahaiak.

- 5.2. Antolatzaileek errespetuzkoa eta dibertigarria den partaidetza-testuingurua sustatu nahi du.

- 5.3. Debatuta dago jarduketaren bideoan edozein motatako bannerrak edo publizitate-propaganda erabiltzea, antolatzaileen baimenik gabe.

- 5.4. **Lehiaketan parte hartzeak berekin dakar irudi-eskubidea lagatzea.** Parte-hartzaileak, beraz, lehiaketan parte hartzeko irudi-eskubideak lagatzen ditu. Lehiakideak berariaz baimena ematen dio Amorebieta-Etxanoko Udalarir irudi, argazki, bideo, material, grafiko eta abar guztiak (aurrerantzean, "Irudiak") edo horien zati batzuk, lagatzaileak edo haren ordezkariak, Mangamore 2024ko Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketaren esparruan Amorebieta-Etxanoko Udalak antolatua, atzemateko, argitaratzeko, erreproduzitzeko eta erabiltzeko, barneko zein kanpoko hainbat hedabidetan (egunkariak, aldizkariak, telebista-programak, web-orria, sare sozialak).

Grabatutako edukia eta lagatzailearen edo publizitate-arrazoiekin irudikatutakoaren irudiak erabiltzeko baimen hori Ohorerako, norberaren eta familiaren intimitaterako eta norberaren irudirako eskubidearen babes zibilari buruzko maiatzaren 5eko 1/1982 Lege Organikoan xedatutakoaren babesean ematen da.

Baimen hori ez da mugatzen denbora-eremu edo lurralde-eremu jakin batera, eta, beraz, Amorebieta-Etxanoko Udalak munduko herrialde guztietan erabili ahal izango ditu irudi horiek, edo horien zati bat, betiere izaera sozialarekin eta ez komertzialarekin, inolako muga geografikorik gabe.

Baimen hau doakoa da, eta ez dago konpentsazio ekonomikorik lagatzaileari edo haren ordezkariari. Lagatzaileak edo haren ordezkariak berariaz salbuesten du Amorebieta-Etxanoko Udala irudietako hirugarren batek egin dezakeen edozein erabileraren aurkako erantzukizunetik.

- 5.5. **Lehiaketan izena emateko emandako datu pertsonalak konfidentziasunez tratatuko 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.**

- 5.6. **Lehiaketan parte hartzeak oinarriak erabat onartzea dakar. Arau bat edo batzuk ez betetzeak lehiaketatik kanporatzea ekar dezake. Gainera, larritasunaren arabera, zigorra ezarri ahal izango da Mangamoreren etorkizuneko edizioei begira.**

HARREMANETARAKO BIDEA:

Zalantzarik izanez gero, cosplay@mangamore.net helbidera mezu elektroniko bat bidal dezakezu.





BAIMENA

COSPLAY ETA PASARELA COSPLAY LEHIAKETAK

_____ Jaun/Andreak, adinez nagusia,
_____ NAN/AIZ/pasaporte zenbakia indarrean duenak, _____ telefono
zenbakia duenak, eta _____ helbide elektronikoa
duenak, _____ -(r)en aita, ama edo tutorea izanik
ADIERAZTEN du:

Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketan oinarriak irakurri dituela eta bere seme/alaba/apopiloari baimena ematen diola Cosplay edo Pasarela Cosplay lehiaketan parte hartzeko. Lehiaketa hori urriaren 12an, larunbata, 18:00etatik aurrera ospatuko da Zelaieta Zentroko frontoian, Mangamore (Amorebieta-Etxanoko Udalak antolatutako japoniar kulturari buruzko jardunaldiak) 2024ko programazioaren barruan.

Era berean, berariaz baimena ematen diot Amorebieta-Etxanoko Udalari lehiaketan zehar egindako nire semea, alaba edo apopiloaren irudi, argazki, bideo, material, grafiko eta abar guztiak, edo zati bat, barne zein kanpoko medioetan (egunkariak, aldizkariak, telebista-programak, web-orria, sare sozialak, etab.) jaso, argitaratu, erreproduzitu eta erabili ahal izateko. Irudi horiek ez dira inola ere erabiliko merkataritza-helburuetarako.

_____ (e)n, 2024ko _____ (a)ren _____ a.

Sinadura: