



DIGIMON TCG TXAPELKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. Mangamore 2024ko Digimon TCG txapelketa aurrez aurre urriaren 13an, igandea, egingo da, 11:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko 3. solairuko gela 4. Gelan.

Jarraian, gelarako sarbidearen argazki bat ematen da.



- 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 13an 11:00etan, parte-hartzaileen egiaztapena egingo da txapelketa egingo den aretoan eta, pertsona bat bertan ez badago, erreserba-zerrendako hurrengo pertsonak ordezkatu du. Puntualtasuna 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/1K534biXrWiNI6oK6HiCxQtOL-W9M71/view?usp=sharing>

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

- 3.1. Izen-ematea online egin ahal izango da, oinarriak argitaratzen direnetik jarduera hasi arte, formulario honen bidez: <https://forms.gle/8xe6Exqxi9NfjCU4A>

Bestalde, parte-hartzaileak egiaztatu ondoren plaza librerik badago, 11:00etatik 11:15era bitartean izena eman ahal izango da txapelketa egingo den gelan.

Izena emateko formularioarekin zalantzak edo arazoak izanez gero, ekintzak@mangamore.net helbidera mezu elektronikoa bat idatz daiteke.

Halaber, jardunaldietan formularioarekin zailtasunak izanez gero, Zelaieta Zentroko Informazio Gunera joatea gomendatzen da.

- 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 bat bidaliko dute ekintzak@mangamore.net helbide elektronikotik formularioan erabili den helbide elektronikora.

Izen-ematea ekitaldia egiten den bitartean egiten bada, antolatzaileek ez dute mezu elektronikorik bidaliko, baina Zelaieta Zentroko Informazio Gunean izen-ematearen egoera egiaztatu ahal izango da.

Plazak bete ondoren, antolatzaileek ohar bat jarriko dute izena emateko formularioan, izena erreserba-zerrendarako emango dela adieraziz. Hala ere, txapelketara joatea gomendatzen da, plazarik libre balego ere.

4. SARIOI BURUZ

- 4.1. Sariak hurrengoak izango dira:

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

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:

Zalantzarik izanez gero, ekintzak@mangamore.net helbidera mezu elektronikoa bidal dezakezu.

