LEAGUE OF LEGENDS 2 VS 2 TXAPELKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

1.1. **Mangamore 2024ko League of Legends 2 vs 2 Txapelketa aurrez aurre urriaren 12an, larunbata, egingo da 16:00etatik 20:00etara, Zornotza Aretoan** (Urbano Larruzea kalea, z/g).

1.2. **Plazak 16 bikotera mugatuta daude. Gehieneko inskripzio-kopurua gainditu ondoren, jokalariak erreserba-zerrenda batean sartuko dira, izena emateko hurrenkeran.**

Parte hartzea baieztatzeko, antolatzaileek harremanetan jarriko dira, telefonoz edo posta elektronikoz, txapelketaren aurreko egunean. Ezeztapenak badaude, erreserba-zerrendako hurrengo bikotearekin jarriko dira harremanetan.

Ekitaldia hastean izena eman bikote bat bertan ez badago erreserba-zerrendako hurrengo bikoteak ordezkatuko du. Jokalarien egiaztapena 16:00etatik 16:15era egingo da. Beranduenez, partidak 16:30ean hasiko dira. Hori dela eta puntualtasuna eskatzen da.

1.3. **Parte hartzeko gutxieneko adina 16 urtekoa izango da.**

1.4. **Parte-hartzaileak antzokian zehar banatuko dira eta uneoro aretoko langileen eta txapelketako antolatzaileen jarraibideak bete beharko dituzte.**

Era berean, txapelketan zehar, parte-hartzaileek besaulkietan eserita egon beharko dute, antolatzaileek hala adierazten dutenean izan ezik.

2. TXAPELKETARI BURUZ

2.1. **Txapelketa hasi aurretik parte-hartzaileen egiaztapena egingo da.**

2.2. **Txanda-sistema sailkapen-sistema sinple baten bidez egingo da, hau da, partida irabazten duen jokalaria sailkatu egingo da.**

2.3. **Bi jokalarietako bat 100cs, 2 kill edo lehen dorrera iristen denean emango da amaitutzat txanda.**

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

3.1. **Taldeko kide bakar batek egingo du izen-ematea.**

3.2. **Izen-ematea online egingo da irailaren 27ko (ostirala), 20:00etatik urriaren 12ko (larunbata), 14:00etara, inprimaki honen bidez: https://forms.gle/FeKgtJPSyzBWqqKf7**

Izen-ematea taldeko kide batek bakarrik egingo du.

Bestalde, plaza libreak egonez gero, urriaren 12an, larunbata, Zornotza Aretoan izena eman ahal izango da 16:00etatik 16:15era txapelketa hasi aurretik.

Izena emateko formularioarekin zalantzak edo arazoak izanez gero, lagun.eclub.sm@gmail.com helbidera mezu elektroniko bat idatz daiteke.

Bestalde, jardunaldietan formularioarekin zailtasunak izanez gero, Zelaieta Zentroko Informazio Gunera ordutegi honetan joatea gomendatzen da:

- **Urriaren 11n, ostirala, 17:00etatik 21:00etara.**
- **Urriaren 12an, larunbata, 11:00etatik 14:00etara**

3.3. **Formularioan honako datu pertsonal hauek emango dira:**

- Izena, abizenak
- Jaiotze-data
- E-maila
- Telefono-zenbakia (harremanetan jartzeko antolaketa-premiarik izanez gero)
- Inbokatzaile izena

3.4. **Izen-ematea baieztatzeko, antolatzaileek mezu elektroniko bat bidaliko dute** lagun.eclub.sm@gmail.com **helbide elektronikotik formularioan erabili den helbide elektronikora.**

Izen-ematea ekitaldia egiten den bitartean egiten bada, antolatzaileek ez dute mezu elektronikorik bidaliko, baina posible izango da Zelaieta Zentroko Informazio Gunean izen ematearen egoera egiaztatzea, oinarri hauetako 3.2. puntuan adierazitako ordutegian.

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. SARIEI BURUZ

4.1. **Sariak hurrengoak izango dira:**

1. saria: 100€ + domina + opariak

2. saria: 60€ + domina + opariak

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

4.2. Ekitaldia amaitutakoan, antolatzaileek harremanetan jarriko dira diru-sariak jasotzeko posta elektroniko 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, 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 konfidentzialtasunez 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 BIDEAK:

Zalantzarik izanez gero, lagun.eclub.sm@gmail.com helbidera mezu elektroniko bat bidal dezakezu edo Instagrameko @lagun_eclub kontuaren bidez harremanetan jari.