



KOKOCRASH LEHIAKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

1.1. Mangamore 2022ren Kokocrash lehiaketa urriaren 16an egingo da, igandean, 17:30etik aurrera, Zelaieta Zentroko auditorioan (sarrera nagusitik sartuz).

1.2. Parte hartzeko gutxieneko adina 12 urtekoa izango da.

1.3. Lehiakideek taldeka parte hartuko dute (2-4 parte-hartzaile taldeko), eta horietako bat taldeko kapitaina izango da. Antolakuntza pertsona horrekin harremanetan jarriko da, beharrezkoa izanez gero, bai lehiaketa baino lehen, bai lehiaketa bitartean.

1.4. Gehienez 4 talde egongo dira, eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.

Igandean, 17:30etik aurrera, lehiaketa hasi aurretik, taldeen egiaztapena egingo da. Talde bat bertan ez balego, erreserba-zerrendako hurrengo taldeak ordezkatuko du.

1.5. Parte-hartzaile guztiek uneoro bete beharko dituzte antolakuntzaren jarraibideak eta arauak.

2. TXAPELKETARI BURUZ

2.1. Taldeak lehian arituko dira anime gaietako galderei erantzunez, eta haien ezagutzak eta erreakzio-abiadura erakusten saiatuko dira.

2.2. Taula informatizatu bat erabiliko da irudi ezkutatu batekin, eta sakagailu analogiko batzuk nork erantzuten duen zehazteko.

2.3. Lehiaketako arauak lehiaketa hasi baino lehen antolakuntzak azalduko ditu.

2.4. Galderak ondo erantzuteak puntuak emango ditu eta kutxatilak agerraraziko ditu. Irudi ezkutua asmatzeak are puntu gehiago emango ditu.

2.5. Txanden amaieran jakingo da nor den talde irabazlea. Eta, txanda berezi baten, talde irabazlearen kideak elkarren aurka lehiatuko dira.

3. IZEN-EMATEARI BURUZ

3.1. Izen-ematea aurrez aurre egingo da Informazio Puntuan (Zelaieta Zentroaren sarreran), urriaren 14ko (ostirala) 17:00etatik urriaren 16ko (igandea) 17:15ak arte. Halaber, tokirik balego, 17:30ean zuzenean eman ahal izango da izena auditoriumean.

3.2. Izen-ematea gauzatzeko datu hauek emango dira:

- Taldearen izena
- Parte-hartzaile bakoitzaren izena, abizenak eta jaioteguna
- Adieraziko da nor izango den taldeko kapitaina eta honen harremanetarako telefonoa

4. SARIEI BURUZ

4.1. Bi talde onenek merchandisinga eta dominak jasoko dituzte. Halaber, talde irabazlearen onenak sari gehigarri bat jasoko du.

4.2. Sariak lehiaketa amaitzean banatuko dira.

5. ANTOLAKUNTZARI BURUZ

5.1. Oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakastarik handiena lortzen laguntzen duen edozein ekimen hartzeko eskubidea izango du antolakuntzak.

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

5.3. 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 txapelketa hau egiteko baino ez dira erabiliko, eta ez zaizkie hirugarrenei salduko edo lagako.

5.4. 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.

5.5. Lehiaketan parte hartzeak oinarriak erabat onartzea dakar. Arau bat edo batzuk ez betetzeak lehiaketatik kanporatzea ekar dezake.

HARREMANETARAKO:

Zalantzarik izanez gero, mezu elektronikoko bat bidal dezakezu
motsukora@motsukora.org helbidera

