



SOFTCOMBAT TXAPELKETA

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

1.1. Mangamore 2022ko Softcombat txapelketa urriaren 15ean, larunbata, izango da, 12:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko gela baten.

Gela horretara joateko topagunea sarrerako hall-eko informazio-puntua izango da.

1.2. Parte hartzeko gutxieneko adina 12 urtekoa izango da.

1.3. Gehienez 32 partaide egongo dira, eta erreserba-zerrenda bat sortuko da.

Larunbatean, 12:00etan, txapelketa hasi aurretik, parte-hartzaileen egiaztapena egingo da, eta, pertsona bat bertan ez balego, erreserba-zerrendako hurrengo pertsonak ordezkatu du.

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

2. TXAPELKETARI BURUZ

2.1. Txapelketa arau hauen arabera arautuko da:

- Zuzeneko kanporatze txapelketa bat jokatu da 1 vs 1 formatuarekin.
- Antolatzaileek materiala jarriko dute txapelketa egiteko, baina goma-aparrezko arma propioak onartuko dira, aldeztu 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 aurrez aurre egin ahal izango da Informazio Puntuan (Zelaieta Zentroko sarreran), urriaren 14ko (ostirala) 17:00etatik urriaren 15eko (larunbata) 11:45era arte.

Halaber, Lekurik balego, zuzenean izena eman ahal izango da txapelketa egiteko adierazitako gelan, 12:00etatik 12:15era.

3.2. Izen-ematea egiteko, datu pertsonal hauek emango dira: izena, abizenak eta jaioteguna. Ezizen bat eman ahal izango da nahi izanez gero.

4. SARIEI BURUZ

4.1. Sariak hurrengoak izango dira:

1. saria: merchandising + domina

2. saria: merchandising + domina

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 du antolakuntzak.

5.2. Antolakuntzak 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 konpentsazio ekonomikorik egongo sustapen-neurri horiengatik.

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

HARREMANETARAKO:

Zalantzarik izanez gero, mezu elektronikoko bat bidal dezakezu
lehiaketak@mangamore.net helbidera

