



I. “TARTALO GASTEIZ” FIKZIO INTERAKTIBO LEHIAKETA

Oinarriak

Lehiaketa honen lehen edizio honetan, helburua fikziozko narratiba interaktibo baten sorkuntza sustatzea da, "zure abentura aukeratu" moduko klasikoan, Twine kode irekiko programarekin sortuko dena, formatuak bateratzeko asmoz.

PARTE-HARTZEA

Lehiaketan herrialde, jatorri eta bizileku guztietako norbanakoek parte hartu ahal izango dute. Parte-hartzaileek ondorengo baldintza hauek bete beharko dituzte:

- Parte-hartzaile bakoitzak lan **bat** bakarrik aurkeztu ahal izango du.
- Lanaren aurkezpenarekin, lan hori **guztiz jatorrizkoa eta argitaratu gabea dela** eta ez duela beste lehiaketa batzuetan saria irabazi adierazten du idazleak.
- Epaimahaiko kideek ezin izango dute lanik aurkeztu.

AURKEZTEKO MODUA

Parte-hartzea posta elektronikoz bidez egingo da, ondorengo helbidean: concursos@tartalogasteiz.com, gaian "fikzio interaktiboa" adieraziz.

Parte-hartzaile bakoitzak mezu bakarria bidali beharko du eta hiru fitxategi erantsiko ditu:

- **HTML fitxategi bat**, lanaren izenarekin, adibidez: El_Tren_Nocturno.html
- Fikzioaren **laburpenaren dokumentua** PDF formatuan, adibidez: El_Tren_Nocturno_Resumen.pdf
- **Plika digitala** PDF formatuan, adibidez: El_Tren_Nocturno.pdf

Plika digitalak parte-hartzailearen **datu pertsonalak** (egiazkoak eta egiaztagarriak) barne hartu beharko ditu: izen-abizenak, telefonoa, posta elektronikokoaren helbidea, helbide fisikoa eta NAN, pasaporte edo antzeko dokumentuaren eskaneoa edo argazkia. Laburpen dokumentuan **sinopsia eta xehetasun bereziak** jaso beharko dira, hala nola erabiltzen diren aldagaiak, istorioak hartzen dituen bideak, planteatzen diren erabakiak eta lortu daitezkeen amaierak.



Aurkezpen epea **2025eko maiatzaren 16an** amaituko da. Behin epea amaituta, ez da partaideekin hartu-emanik izango.

BALDINTZA FORMALAK

Istorioak euskaraz edo gaztelaniaz idatzita egon beharko dute.

Hauen gaiak **fantasiakoan** izan beharko dute jatorria, hala nola, zientzia fikzioan, fantasian, errealismo magikoan, terrorean, gotikoan, thriller apokaliptikoan, distopian, historia alternatiboan, fikzio bitxian, fantawesternean, etab.

- Lanek **2.500 eta 4.000 hitz** artean izango dute, 50 eta 75 pasarte artean banatuta.
- Gutxienez **3 aldagai** erabili beharko dituzte.
- Gutxienez **2 amaiera** proposatuko dituzte.

Testua **ez da sinatu behar**, eta ez luke idazlearen nortasuna jakitera emango lukeen daturik izan beharko.

Baldintza hauen betetzea haserako egiaztapen fase batean egiaztatuko da: hauek betetzen ez dituzten lanak irakurketa fasearen aurretik baztertuko dira.

EPAIMAHAIA

Epaimahaiak, jolasaren eta literaturaren munduarekin lotutako pertsonak osatua, libreki ebatziko ditu deliberazio garaian sortu ahal diren intzidentzia guztiak, honako oinarri hauetan aurreikusi ez diren horiek barne.

Epaimahai espezializatuak onartutako lanak baloratuko ditu, besteak beste, honako irizpide hauen arabera:

- Gaiaren edo edukiaren jatorritasuna
- Fikzioaren aurkezpena
- Formatuaren koherentzia
- Aldagaien erabilera
- Jokalariaren agentziaren sorrera
- Irudien edo soinuen erabilera

Haien erabakia behin betikoa izango da, eta sariak hutsik uzteko aukera izango dute.

Irailan zehar, lehiaketaren web orrialdean erakutxiko den dokumentu batean epaimahaiak, bere ustetan, kalitate handiagoa duten lanak nabarmenduko ditu, hauen



autoretza jakitera eman gabe. Fikzio interaktibo **finalista** hauen artean egongo dira garaileak.

Epaia, sarituei posta elektronikoz edo telefonoz aldeztu aurretik jakinaraziko zaiena, **azaroaren 9an** emango da jakitera, "Tartalo". Fantasiakoaren III. Astea Arteetan-en programaren barruko ekitaldi batean.

SARIAK

Irabazleek **ziurtagiri** bat eta Euneiz Unibertsitateak emandako sari hauek jasoko dituzte:

- **Lehen saria:** Unibertsitateko irakasleen mentorizazio artistiko pertsonalizatua, lan irabazlearekin lotutako pieza audiobisual baten sorketa unibertsitateko ikasleekin batera, proiektuaren berrikuspena eta lanaren argitalpena unibertsitatearen komunikazio kanalean eskainiko dira. Gainera, Euneiz-en bideojokoak sortzeko **Games Academy** tailerretan parte hartzeko gonbidapena jasoko du, ikasturteko bigarren lauhilekoan (2026ko otsaila eta ekaina artean).
- **Bigarren saria:** Euneiz-en bideojokoak sortzeko Games Academy tailerretan parte hartzeko gonbidapena, ikasturteko bigarren seihilekoan (2026ko otsaila eta ekaina artean).

Gainera, rabazle diren bi fikzio interaktiboak [Itch.io](https://itch.io) bideojokoaren plataforman argitaratuko dira. Euneiz-ek Tartalo kontu ofiziala sortuko du plataforma horretan, edizio bakoitzaren irabazle diren lanak bertan argitaratzeko.

Argitalpenaren aurretik, saritutako nobelei **berrikusketa** ortotipografiko bat egin ahal izango zaie.

Lehiaketaren epaia argitaratu eta gehienez bi urte igaro artean, bi lan sarituak **antolakuntzaren esku** geratuko dira. Honek, lanak oroitzapenezko liburuan argitaratzeaz gain, erakunde kolaboratzaileen bitartekoetan ere erreproduzitu ahal izango ditu, autore direnez apirilaren 12ko 1/1996 Errege Dekretu Legegileak bere 14. artikuluan gordetzen dizkien eskubide besterezinei kalterik egin gabe.

BERME ETA ERANTZUKIZUNAK

Aurreko guztiarekin loturik, eta lehiaketaren garapenean ohiz kanpoko egoerak ekiditeko asmoz, antolakuntzak honakoaz ohartarazten du:

1. Lehiaketa honetan parte hartzeak bere oinarriak **onartzea** dakar. Hortaz, aurreikusi gabeko intzidentzia guztiak lehiaketaren mesedetan ebatziko ditu antolakuntzak.



2. Lehiaketan lana aurkezten duten pertsonak izango dira hauen edukiaren **arduradun** legalak.
3. Partaide bakoitzaren betebeharra izango da posta elektronikoz aurkeztutako nobeletak jasandako edozein aldaketa (esaterako, beste lehiaketa batean saritua izatea) **jakinaraztea** aurkezteko epea amaitu bitartean.
4. Nobeletan egile diren pertsonak lehiaketaren antolakuntza **salbuestera** derrigortzen dira honek lanen aurkezpen garaian hemen egindako adierazpenen zehaztasun eta egitasun ezaren ondorioz jasan lezaken edozein kalteren aurrean. Adierazpen hauek sariak banatu arte egongo dira indarrean.

