



The logo for C'MON COSPLAY features the text 'C'MON' in a large, orange, serif font above 'COSPLAY' in a smaller, orange, serif font. The text is enclosed within a circular orange frame that is open at the top and bottom. Below the logo, the words 'COSPLAY CONTEST' are written in a bold, orange, sans-serif font.

COSPLAY CONTEST

Per poter partecipare e iscriversi al Contest Cosplay è necessario leggere il regolamento che trovi di seguito.

Per maggiori informazioni visita il sito www.cmoncosplay.it, oppure contattaci alla mail cmoncosplay@gmail.com o alla pagina <https://www.facebook.com/c.mon.cosplay>

Di seguito troverai inoltre le informazioni per partecipare alla Superstar Cosplay League.

REGOLAMENTO

- *Per partecipare è necessario iscriversi (vedi paragrafo "Iscrizioni");*
- *Nel caso di uso di sfondo (immagine/video) per la sfilata, leggere attentamente il paragrafo "Sfondo";*
- *Nel caso di uso di traccia audio, leggere attentamente il paragrafo "Traccia Audio";*
- *Per le modalità di sfilata o esibizione, riferirsi al paragrafo "Regole per la sfilata";*
- *le tempistiche sono descritte nel paragrafo "Tempi di sfilata".*

Saranno ammessi alla gara coloro che interpretano un qualsiasi personaggio tratto da anime, manga, videogiochi, film, cartoons, fumetti, libri, musical.

Possono partecipare anche i costumi "original", che saranno candidati solo ai premi dove non è richiesta l'attinenza al personaggio: miglior accessorio, simpatia, make-up, premio speciale della giuria ed eventualmente le menzioni speciali.

I partecipanti, previa iscrizione al contest secondo le modalità espone in seguito, possono fare una semplice sfilata con o senza musica oppure esibirsi in un'interpretazione; è consentito l'uso dei microfoni (garantiti due microfoni, in caso di ulteriori necessità è possibile consultarsi con lo staff in loco).

Una giuria assisterà alla gara e assegnerà i premi previsti dal regolamento.

Iscrizioni

Sarà possibile iscriversi al Contest in loco presso il Punto Cosplay il giorno stesso della gara. Si richiede ***l'autorizzazione scritta dei genitori per i partecipanti di età inferiore ai 18 anni.***

All'atto dell'iscrizione sarà necessario:

- ***comunicare*** nome cosplayer, nome personaggio, serie da cui è tratto, tipo di sfilata, categoria;

- **consegnare** immagine (obbligatoria) in formato digitale del personaggio originale e, qualora lo si desideri, traccia audio o sfondo (facoltativi).

Le iscrizioni in loco potranno essere effettuate **presso il Punto Cosplay**, situato nei pressi del palco, la domenica **dalle 10:00 alle 13:00**.

Sfondo (solo per le esibizioni)

Facoltativamente sarà possibile utilizzare un'immagine o un video che saranno proiettati su un maxischermo come sfondo durante l'esibizione.

Qualora si decidesse di utilizzarli, sarà necessario consegnarli in loco.

Formati supportati per il video: avi, mp4, wmv, mov.

Nota bene: qualora si volessero utilizzare sia un video che una traccia audio, questi dovranno essere sullo stesso file, pertanto la traccia audio utilizzata dovrà essere l'audio del video stesso.

Traccia Audio

- 1 I partecipanti potranno avere durante la sfilata una musica di sottofondo scelta da loro;
- 2 La traccia deve essere **esclusivamente in formato mp3**: non saranno accettate tracce audio in altri formati se non l'mp3 (no cd audio, no smartphone, ecc...);
- 3 **La traccia va consegnata in loco** nel momento dell'iscrizione;
- 4 Non saranno accettate le basi consegnate in altri momenti che non siano quelli delle iscrizioni (esempio: **NO basi consegnate sul palco al momento dell'esibizione**);
- 5 La traccia audio sarà verificata al momento della consegna: è consigliato portare all'iscrizione **due copie della traccia in formato mp3** (per ovviare ad eventuali problemi tecnici della traccia audio) e preferibilmente su supporto pendrive;
- 6 La traccia musicale deve essere **una sola**: qualora la traccia prevedesse mix musicali, questi devono essere preparati in anticipo e consegnati come traccia unica al momento dell'iscrizione;
- 7 La traccia musicale **deve essere della durata prevista dai tempi di sfilata** (vedi paragrafo Tempi di sfilata).

Regole per la sfilata

- 1 Ai partecipanti sarà consentito sfilare una sola volta;
- 2 Cambi d'abito: non è consentito partecipare interpretando due o più personaggi differenti. I cambi d'abito sono ammessi durante l'esibizione solo nel caso in cui si trattasse di due diverse versioni del medesimo personaggio;
- 3 Ordine: la sfilata dei partecipanti seguirà l'ordine di iscrizione;
- 4 Tutti coloro che partecipano allo svolgimento dell'esibizione devono essere iscritti. Gli aiutanti non iscritti dovranno scendere dal palco prima dell'inizio dell'esibizione e non dovranno più interagire con l'esibizione (per esempio, attivando meccanismi o passando materiale o altro).

L'inosservanza delle seguenti regole provocherà **la squalifica dal contest**:

- 1 Durante la sfilata/esibizione è vietato saltare giù dal palco avvicinandosi al pubblico e/o alla giuria, pena l'interruzione della sfilata/esibizione;

- 2 Animali: è vietato portare animali sul palco;
- 3 Decoro: sono **VIETATE** le rappresentazioni offensive e volgari;
- 4 Utilizzo Armi: è assolutamente **PROIBITO** utilizzare armi vere, **qualsiasi** materiale esplosivo, qualsiasi materiale che possa sporcare il palco (coriandoli, liquidi, etc) o qualsiasi dispositivo con fiamme libere o scintille sul palco.
- 5 Alcuni esempi (per il resto fa fede la legge italiana):
 - 1.a le imitazioni delle armi da fuoco DEVONO recare l'apposito "tappino rosso";
 - 1.b le repliche di armi vere in metallo possono essere sfoderate SOLO per una posa plastica (no combattimenti, no colpire oggetti, no movimenti);
- 6 La sfilata/esibizione si deve svolgere sul palco: qualora il costume e/o la scenografia non sia delle dimensioni adatte e/o non sia in grado di salire sul palco, non sarà possibile fare la sfilata/esibizione e quindi partecipare alla competizione.
- 7 **IN LINEA GENERALE BISOGNA LASCIARE IL PALCO NELLO STESSO MODO IN CUI LO SI E' TROVATO AL MOMENTO DELLA SALITA SULLO STESSO.**

N.B. 1 Si raccomanda attenzione nel maneggiare gli accessori cosplay ai fini dell'incolumità dei cosplayers e del pubblico.

N.B. 2 Chi dovesse danneggiare attrezzature messe a disposizione dall'organizzazione sarà tenuto a risarcirne i danni.

Tempi di sfilata

Ogni partecipante avrà un tempo massimo a disposizione per sfilare, che potrà sfruttare per interpretare scenette, parodie e brevi rappresentazioni. Il tempo massimo a disposizione è di:

- 1 **Solo sfilata** (senza interpretazione), indipendentemente dal numero dei partecipanti: 30 secondi
- 2 **Con interpretazione:**
 - **singoli:** 1 minuto e 30 secondi
 - **gruppi da 2 a 4:** 2 minuti e 30 secondi
 - **gruppi da 5 a 10:** 3 minuti e 30 secondi
 - **gruppi da 11 in su:** 4 minuti e 30 secondi

N.B. La durata dell'interpretazione oltre ad essere vagliata alla consegna dell'eventuale traccia audio, sarà scandita dal tecnico al momento della stessa. Chi dovesse superarlo, per questioni di correttezza, verrà interrotto.

Giuria

Il giudizio della giuria è insindacabile; eventuali reclami riguardanti il mancato rispetto del presente regolamento devono essere presentati tassativamente entro dieci minuti dal termine della consegna dei premi.

Premi

- **Miglior Singolo (Valido come qualificazione alla Superstar Cosplay League)**
- **Miglior Gruppo (personaggi aventi qualcosa in comune)**
- **Miglior Interpretazione (aderenza al personaggio)**
- **Miglior costume da Videogioco**
- **Miglior Armatura o Sartoriale**
- **Premio Simpatia**
- **Premio Kids**
- **Menzione Speciale**

A discrezione degli organizzatori è possibile che vengano aggiunti altri premi oltre a quelli ufficiali. Secondo la disponibilità di eventuali sponsor possono essere assegnate ulteriori menzioni speciali. I premi non possono in nessun caso consistere in somme di denaro.

Le qualifiche alla Superstar Cosplay League hanno dei criteri specifici che puoi trovare di seguito.

Assegnazione premi

I premi saranno assegnati al termine della sfilata.

La giuria assegnerà i premi in base alla maggioranza delle preferenze;
Nel caso risultasse difficoltoso trovare un accordo la scelta finale verrà affidata al presidente di giuria.

Nel caso si verifichi un'imprevista indisponibilità a presenziare alla manifestazione di uno o più giurati e non sia possibile affidare l'incarico ad altri giurati alternativi, l'organizzazione si riserva il diritto di incaricare uno o più giurati d'ufficio scelti fra i responsabili dell'organizzazione.

Privacy

I dati forniti per la partecipazione alla competizione saranno trattati al fine di pubblicizzare l'evento.

Modifiche al regolamento

L'organizzazione si riserva di apportare al presente regolamento modifiche atte a migliorare lo svolgimento della manifestazione.

Contatti

cmoncosplay@gmail.com

SUPERSTAR COSPLAY LEAGUE

INFORMAZIONI GENERALI

La Superstar Cosplay League è un campionato cosplay che si svolge nel corso di tutto il 2024 all'interno di una serie di manifestazioni di settore.

Le manifestazioni attuali del circuito sono (ulteriori appuntamenti a potranno essere aggiunte in futuro):

- 2-3 dicembre 2023 Gamics Cesena, presso CesenaFiera;
- 13-14 gennaio Extracon presso Fiera di Pordenone
- 20-21 gennaio "Ultracon" presso CremonaFiere
- 17-18 febbraio "Nerdshow" presso BolognaFiere (tappa "guest")
- 2-3 marzo "Megacon" presso Fiera di Genova
- 23-24 marzo "Gardacon" presso Centro Fiera Montichiari (BS)
- 20-21 aprile "ComoFun" presso Lariofiere (CO)
- 4-5 maggio "Gamics Carrara" presso CarraraFiere
- 25-26 maggio "Casale Comics&Games" presso Casale Monferrato (AL)
- 7-8 settembre "Modena Nerd" presso ModenaFiere (tappa "guest")
- 20-21 ottobre "Como Fun" presso Lariofiere (CO)

La finale avrà luogo alla manifestazione "Gardacon", presso Centro Fiera del Garda a Montichiari, il 9 novembre 2024.

Il vincitore del Contest riceverà in premio un viaggio al San Diego Comicon 2025!

Qualora il vincitore dovesse avere un accompagnatore saranno forniti due biglietti di accesso per il Comicon (non verranno coperti i costi del viaggio e dell'hotel per l'accompagnatore).

La qualificazione sarà assegnata ad un singolo vincitore e saranno valutati costume ed esibizione. Le qualifiche hanno dei criteri specifici che puoi trovare di seguito e sono da considerarsi in aggiunta al regolamento della gara standard che hai visionato sopra.

L'organizzatore delle manifestazioni coprirà i seguenti costi per la finale:

- Per il concorrente viaggio di andata e ritorno;
- Per il concorrente Hotel e pasti i giorni dell'evento;
- Hotel e pasti i giorni dell'evento per un aiutante (facoltativo) ma NON i costi del viaggio;

Il viaggio verrà concordato tra l'organizzatore e il concorrente, hotel e pasti saranno a scelta dell'organizzatore.

REGOLE GENERALI

- 1 I concorrenti dovranno avere più di 18 anni il giorno delle qualifiche
- 2 Sono ammessi costumi che hanno già vinto qualificazioni o ricevuto premi in competizioni nazionali e internazionali, costumi che hanno ricevuto qualsiasi altro tipo di premio in occasione di altre convention del circuito;
- 3 Gli unici costumi non ammessi sono quelli che hanno già partecipato alle finali del circuito;
- 4 C'Mon Cosplay e l'organizzatore della fiera utilizzeranno gratuitamente le fotografie scattate e i filmati girati durante la gara, senza alcun compenso economico per i partecipanti o fotografi.

- 5 Un “secondo posto” sarà annunciato come back-up nel caso in cui il primo posto individuale non sia in grado di partecipare o venga squalificato per non conformità scoperte dopo la premiazione.
- 6 Non sono ammessi Stage Ninja e/o aiutanti per lo svolgimento dell’esibizione

REQUISITI PER IL COSTUME

- 1 I personaggi ammessi sono quelli da regolamento per il singolo del cosplay contest standard, ma in aggiunta devono essere di fantasia: non sono quindi ammessi personalità pubbliche, cantanti, etc;
- 2 Il/la concorrente deve partecipare con un costume fatto da lui/lei minimo al 50%;
- 3 Qualora non venga comunicato in anticipo che sia stato ricevuto un aiuto, o qualora venga scoperto successivamente che il costume non sia stato realizzato almeno al 50 % in autonomia, il concorrente sarà squalificato automaticamente senza preavviso;
- 4 Lenti, parrucca e calzature sono considerati secondari; non rientrano quindi nella percentuale di costume che deve essere realizzato dai partecipanti.
- 5 Sono ammesse realizzazioni stampate in 3d e al laser, purché realizzate dal concorrente;

VALUTAZIONE

I concorrenti verranno giudicati in base alla loro maestria, alla performance e alla somiglianza generale con il personaggio secondo i seguenti criteri:

- 1 **Manifattura (40%):**
 - Come è costruito il costume, la qualità dell’artigianato visibile;
 - Se il costume è realizzato al 100% dal concorrente;
 - Accuratezza dei dettagli, delle proporzioni e della vestibilità;
 - Gli oggetti scenici non saranno giudicati;
- 2 **Esibizione (40%)**
 - Contenuto della performance: se la performance è comprensibile, come viene gestito il tempo della performance, quanto bene rappresenta e se si adatta al materiale originale e al personaggio;
 - La parodia è consentita e verrà giudicata in base a quanto abilmente si parodizza il materiale originale e il personaggio;
 - Presentazione scenica: uso dei suoni, della musica, del palcoscenico e uso degli oggetti scenici. Gli oggetti scenici in sé non saranno soggetti a giudizio, ma l’impatto visivo e il modo in cui vengono utilizzati per valorizzare la storia o creare atmosfera sono valutati;
 - Illuminazione e video non saranno soggetti a valutazione;
 - Espressione scenica: come il concorrente mette in scena la propria performance con il corpo e il viso;

Somiglianza (20%)

- al personaggio di riferimento: quanto bene il concorrente incarna lo spirito del personaggio attraverso il costume e l’esibizione.

REGOLAMENTO DELLA FINALE

La finale avrà luogo alla manifestazione “Gardacon”, presso “Centro Fiera del Garda” a Montichiari, il 9 novembre 2024.

L’organizzatore delle manifestazioni coprirà i seguenti costi per la finale:

- Per il concorrente viaggio di andata e ritorno;
- Per il concorrente Hotel e pasti i giorni dell’evento;

- Hotel e pasti i giorni dell'evento per un aiutante (facoltativo) ma NON i costi del viaggio; Il viaggio verrà concordato tra l'organizzatore e il concorrente, hotel e pasti saranno a scelta dell'organizzatore.

La gara consiste in un pre-judging e un'esibizione sul palco.

PRE-JUDGING

- 1 Prima della finale, i concorrenti incontreranno i giudici per il pre-judging:
- 2 Tutti i concorrenti dovranno essere pronti **per il 'pre-judging' dei costumi un'ora prima dell'inizio delle esibizioni sul palco.**
- 3 Il luogo del pre-judging verrà comunicato al momento della conferma in loco dell'iscrizione.
- 4 Se i concorrenti non si presenteranno al loro turno di 'pre-judging' saranno squalificati, senza alcuna eccezione.
- 5 Durante il pre-judging i concorrenti dovranno consegnare ai giudici un dossier di massimo 8 facciate in formato A4 che descriva il Work In Progress per il costume e gli accessori
- 6 I concorrenti parteciperanno al pre-judging in costume intero e con i loro oggetti di scena tenuti in mano.
- 7 È vietato presentare il costume senza indossarlo.
- 8 Ogni concorrente ha a disposizione un tempo di valutazione massimo di 10 minuti.

Durante il pre-judging, i giudici possono porre domande sulla costruzione del costume. Possono anche toccare il costume dopo aver chiesto e ricevuto il permesso dal concorrente. I giudici possono documentare, registrare e fotografare i costumi per il giudizio. I giudici possono pubblicare il materiale solo dopo aver chiesto e ricevuto il permesso dal concorrente

ESIBIZIONE

Le performance verranno giudicate dal vivo durante lo spettacolo.

- 1 I giudici assegneranno un punteggio a tutti i concorrenti in base alla loro performance.
- 2 I punti di ogni giudice non vengono resi noti agli altri giudici.
- 3 Una volta stabiliti tutti i punteggi dopo l'ultima esibizione, il punteggio più alto e quello più basso per ciascun concorrente verranno eliminati e il rimanente verrà sommato per determinare il piazzamento preliminare di ciascun concorrente. I giudici si allontaneranno dallo spettacolo per un breve periodo e verranno presentati i punteggi e i piazzamenti dei migliori concorrenti. Nel caso in cui qualcosa debba essere corretto, durante questo breve periodo i giudici hanno la possibilità di modificare i loro punteggi per finalizzare i risultati. I punti assegnati da ciascun giudice non sono ancora noti.

TIE-BREAKER

- 1 In caso di parità per il primo, secondo o terzo posto, la somma totale dei punti, compresi quelli precedentemente eliminati, fungerà da primo spareggio.
- 2 Qualora fosse necessario un secondo spareggio, i punti del giudice ospite serviranno come secondo spareggio. In caso di ulteriore parità, il giudice ospite deciderà chi vince la parità.

VALUTAZIONE

I concorrenti verranno giudicati in base alla loro maestria, alla performance e alla somiglianza generale con il personaggio secondo i seguenti criteri:

- 1 **Manifattura** (10 punti):

- Come è costruito il costume, la qualità dell'artigianato visibile;
 - Se il costume è realizzato al 100% dal concorrente;
 - Accuratezza dei dettagli, delle proporzioni e della vestibilità;
 - Gli oggetti scenici non saranno giudicati;
- 2 **Esibizione** (10 punti)
- Contenuto della performance: se la performance è comprensibile, come viene gestito il tempo della performance, quanto bene rappresenta e se si adatta al materiale originale e al personaggio;
 - La parodia è consentita e verrà giudicata in base a quanto abilmente si parodizza il materiale originale e il personaggio;
 - Presentazione scenica: uso dei suoni, della musica, del palcoscenico e uso degli oggetti scenici. Gli oggetti scenici in sé non saranno soggetti a giudizio, ma l'impatto visivo e il modo in cui vengono utilizzati per valorizzare la storia o creare atmosfera sono valutati;
 - Illuminazione e video non saranno soggetti a valutazione;
 - Espressione scenica: come il concorrente mette in scena la propria performance con il corpo e il viso;
- 3 **Somiglianza** (5 punti)
- al personaggio di riferimento: quanto bene il concorrente incarna lo spirito del personaggio attraverso il costume e l'esibizione

CARATTERISTICHE DELL'ESIBIZIONE

1 Lunghezza:

Ogni concorrente deve preparare una performance che DEVE durare dai 90 ai 150 secondi. Il tempo dell'esecuzione non può essere più lungo di 150 secondi, né inferiore a 90 secondi, ma può avere una durata compresa tra 90 e 150 secondi.

2 Fondale:

Il concorrente può realizzare un proprio fondale da proiettare, altrimenti verrà utilizzato un fondale di default.

3 I concorrenti possono utilizzare quanto segue

- Musica
- Microfoni per dialoghi dal vivo
- Video di sfondo
- Dialoghi preregistrati
- Oggetti di scena
- Oggetti di scena tenuti in mano, come spade o piccoli oggetti

4 Sul palco

- È vietato portare lo spettacolo fuori dal palco, ad es. nella zona tra il palco e il pubblico. È consentito l'utilizzo di eventuali passerelle, così come la fuga fuori scena al termine dello spettacolo.
- Gli oggetti scenici devono essere abbastanza leggeri da poter essere trasportati sul palco da 2-4 persone.
- L'uso del fuoco, dell'acqua o la dispersione di oggetti richiede l'autorizzazione della troupe di scena. Questo deve essere acquisito prima di inviare informazioni sulla performance.

- I concorrenti dovrebbero essere in grado di camminare nel loro cosplay senza assistenza esterna. Gli aiutanti di scena possono aiutare i concorrenti a salire sul palco in caso di gradini o superfici ripide.
- I concorrenti non possono utilizzare assistenti nelle loro esibizioni.

Tutte le esibizioni sono soggette a modifiche richieste dall'organizzatore in caso di preoccupazione per la sicurezza del pubblico, della troupe o del concorrente. La produzione esaminerà tutte le performance dopo aver ricevuto tutti i file e i piani correlati e contatterà ciascun concorrente in merito alla propria performance.

CARATTERISTICHE DEL COSTUME

Al di fuori delle attività ufficiali della finale, il costume e gli oggetti di scena sono soggetti alle regole dell'evento.

Personaggio

- 5 Il personaggio rappresentato deve essere un personaggio immaginario proveniente da una fonte pubblicata.
- 6 Le foto pubblicate del personaggio devono esistere come riferimento per i giudici.
- 7 Non sono ammessi disegni e personaggi originali.
- 8 Si consiglia che il personaggio faccia parte di una storia/narrativa. Se viene scelto un personaggio da un'illustrazione, un dipinto o simili in cui il personaggio non ha un passato espresso, una personalità o simili, i giudici saranno in grado di giudicare solo la categoria di somiglianza nella performance.
- 9 Si raccomanda che il personaggio non sia una versione di genere o una versione gijinka/umana di un personaggio se questa particolare versione del personaggio non fa parte della fonte originale pubblicata. Se il concorrente sceglie comunque di farlo, i giudici potranno giudicare solo la categoria artigianato.

Costume

- 1 Il/la concorrente deve partecipare con un costume fatto da lui/lei minimo al 50%;
- 2 Se viene prima nascosto e poi scoperto che il partecipante ha ricevuto aiuto o non ha fatto il costume per il 50% da solo, sarà squalificato automaticamente senza preavviso;
- 3 Lenti, parrucca e calzature sono considerati secondari; non rientrano quindi nella percentuale di costume che deve essere fatto dai partecipanti.
- 4 Sono ammesse realizzazioni stampate in 3d e al laser, ma purché realizzate dal concorrente;
- 5 I concorrenti possono competere con lo stesso costume con cui si sono qualificati, ma non con un costume con cui hanno partecipato a una precedente finale.
- 6 Il personaggio rappresentato deve essere un personaggio immaginario proveniente da una fonte pubblicata. Le foto pubblicate del personaggio devono esistere come riferimento per i giudici.

Oggetti di scena

- 1 Oggetti di scena realistici o repliche di armi sono ammessi solo sul palco e durante i servizi fotografici ufficiali. Durante tutti gli altri orari dovranno essere tenuti nascosti o conservati in modo sicuro nelle aree designate dal personale dell'evento.

- 2 Quando trasportati da e verso il palco e i servizi fotografici, tali oggetti di scena devono essere tenuti coperti e sigillati in modo sicuro.