

REGRAS DO CONCURSO CULTURAL DE COSPLAY DO
HANAMACHI – 2011

SUMÁRIO

1. Introdução.....	01
2. Categorias.....	02
3. Inscrição.....	03
4. Apresentação.....	04
5. Áudio e Trilha sonora.....	06
6. Julgamento.....	07
7. Observações Finais.....	08

1. INTRODUÇÃO

1.1. O concurso cultural de cosplay será realizado no evento Hanamachi no ano de 2011.

1.2. O concurso é aberto para pessoas com idade superior a cinco anos e de todas as origens presentes no evento.

1.2.1. É vetada a participação de membros da comissão organizadora, coordenadores e staffs do evento, sendo permitida a participação de convidados (como palestrantes, professores de workshops e participantes do Teatro Cosplay, desde que usando outro cosplay) e vendedores terceirizados.

1.3. O mesmo será assistido por pessoas de todas as idades, sendo crianças e adultos. Por isso, é exigido do participante bom senso para a definição de sua apresentação.

1.4. Ofensas (palavrões), apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga ou racismo são considerados pelos juízes como critério para a desclassificação do participante.

1.5. Em caso de apresentações que firam as disposições criminais, como atentados ao pudor e aliciamento de menores, os mesmos ou seus responsáveis legais responderão criminalmente por seus atos.

1.6. É terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas), armas brancas com fio (apenas objetos que não representem perigo para os presentes no evento serão permitidos). O porte deste tipo de objeto dará ao evento a autoridade da barrar o visitante na entrada e recolher o mesmo ao guarda-volumes, tendo o visitante o direito de retirá-lo no final do evento.

1.6.1. Caso o participante for utilizar em sua apresentação um objeto barrado, deverá avisar no ato da inscrição para que possa ser avaliada a possibilidade de retirada do mesmo, pela coordenação de cosplay, durante o período do concurso e após será devolvido para o guarda-volumes.

1.7. É responsabilidade dos organizadores do evento e do coordenador do Concurso de Cosplay o cumprimento destas regras e entrega dos prêmios.

2. CATEGORIAS

2.1. As categorias do concurso de cosplay são:

Desfile (categoria única individual) – O participante se preocupa apenas em mostrar sua roupa e acessórios para os juízes, subindo ao palco caminhando até a frente e parando brevemente sobre a marcação, virando de costas para ser avaliado. Não é necessário fazer nenhum tipo de apresentação ou interpretação. Se o cosplayer desejar, poderá fazer uma pose no final.

Tradicional (categorias individual e em grupo) – Os participantes e os grupos subirão ao palco para realizar sua apresentação baseada na personalidade, postura, comportamento, entonação do personagem e da história na qual ele está inserido. A fidelidade e acabamento da roupa, também serão analisados de acordo com a cronologia da série.

Livre (categoria individual e em grupo) - Saindo um pouco dos padrões de interpretar a risca o que o seu personagem faria a categoria Livre dá à liberdade dos participantes de usar a criatividade e fazer algo que seu personagem não faria habitualmente. Nesta categoria, se pode utilizar de diversos elementos como sátiras, dramas, webhits, acontecimentos reais, desde que entre algum contexto com apresentação.

ATENÇÃO: Os grupos (independente da categoria) podem ter, no máximo, 10 participantes.

2.2. Os juízes observarão atentamente se cada apresentação é coerente com a categoria na qual está inscrita, caso a mesma não se enquadre o participante será desclassificado.

3. INSCRIÇÃO

3.1. Os interessados em participar do concurso deverão se dirigir até a área de inscrições da Sala Cosplay e preencher sua ficha com o staff responsável.

3.2. Os cosplayers poderão levar para o júri material de apoio impresso como: letra de música, imagem do personagem, resumo de personalidade; desde que leve uma cópia para cada juiz são, 4 (quatro) por banca. O mesmo deve entregar o material no momento da inscrição para o concurso. Vale destacar que o material de apoio deve ser coerente com a apresentação, pois receberá um bônus de 0,100, cabendo à coordenação do concurso julgar se o material se enquadra ou não dentro deste quesito.

3.3. O participante irá receber no ato de sua inscrição uma ficha com o número de sua apresentação. Este número deve ser mantido em seu poder e apresentado ao responsável pela fila meia hora antes de sua apresentação. Mantenha seu canhoto devidamente guardado, pois não apresentando o papel o cosplayer não poderá participar.

3.4. Cada cosplayer pode participar apenas uma vez por dia de cada categoria, e não poderá utilizar a mesma roupa no concurso em outro dia de evento, podendo somente se apresentar com outros cosplays. Neste quesito só serão válidas roupas TOTALMENTE diferentes de um mesmo personagem. Ex: Sakura Kinomoto com roupa de colegial; Sakura Kinomoto com roupa de batalha.

3.4.1. No caso de repetição da roupa, valerá apenas a nota da primeira apresentação.

3.5. As inscrições se encerram 15 minutos antes do início do concurso. Caso esgotados os números de inscritos, antes desse horário, as inscrições serão encerradas e não abriremos exceções.

3.6. Os cosplayers devem se reunir 15 (quinze) minutos antes do concurso, ao lado do palco. Os participantes organizados em fila deverão manter-se nela até o momento de sua apresentação. Caso saiam do local estipulado pelo staff responsável, serão desclassificados.

3.7. Ao assinar a ficha, o participante declara que está de pleno acordo com as regras do concurso. O cosplayer deve preencher todos os campos com os

dados cadastrais na entrega da ficha. A coordenação geral do evento vai solicitar que os coordenadores de cosplay apresentem as fichas dos vencedores, e caso algum campo não esteja preenchido, o mesmo vai ser desclassificado, mesmo que tenha ficado em primeiro lugar no concurso.

4. APRESENTAÇÃO

4.1. O participante individual tem 1 (um) minuto para sua apresentação (exceto Desfile). A categoria Grupo tem um minuto para cada integrante, podendo somar um tempo máximo de 5 (cinco) minutos.

4.2. O tempo de cada apresentação será cronometrado. Aqueles que ultrapassarem seu tempo de interpretação serão DESCLASSIFICADOS do concurso. Além disso, terão 30 (trinta) segundos de tolerância para terminar sua apresentação. Excedendo este tempo, o áudio do CD ou do microfone será cortado e o participante convidado a se retirar do palco.

4.3. A apresentação dos grupos se inicia imediatamente após a dos participantes individuais, independente da categoria.

4.4. São considerados válidos cosplays de personagens originados em qualquer tipo de mídia desenhada, filmada ou escrita, não importando a origem étnica do mesmo, desde que o personagem seja de acesso público. Também será permitido personagens de mídias adultas (Ex: Ecchi, yuri, lemon e yaoi), porém que esteja de acordo com todos os critérios nesse corpo de regras e que não fira principalmente as regras, 1.3, 1.4, 1.5. E 1.6. Serão desclassificados nas categorias: Desfile e Tradicional, personagens originários de fanzines e fóruns, assim como “cosplays originais”, liberados apenas na categoria Livre.

4.5. Sobre crossovers: É permitida a presença de personagens originários de obras distintas na categoria Tradicional, contanto que exista oficialmente uma obra onde os personagens referidos se encontram (Exemplo: Xena a Princesa Guerreira se encontrando com o Hercules ou Marvel VS Capcom). Caberá aos cosplayers preencherem sua inscrição, notificando o nome da referida obra onde esse crossover ocorre. Casos que entrem em conflito com a história (Roupas e acessórios que firam a cronologia das series) serão avaliados separadamente pelos juízes e a coordenação, sendo passíveis de desclassificação caso não exista uma comprovação sobre a legitimidade do crossover (Exemplo: Naruto e Sailor Moon na mesma apresentação).

4.6. Além do seu staff pessoal, cada cosplayer poderá utilizar no máximo dois staffs do evento em suas apresentações, já contando com o apresentador, se for o caso. O mesmo é válido para os grupos.

4.7. Cada participante só pode subir ao palco com um staff pessoal, e este deve usar camiseta totalmente preta. Deve ser informada a utilização do staff no momento da inscrição do cosplayer.

4.8. O participante que não estiver presente quando chegar sua vez será imediatamente desclassificado, não podendo realizar sua apresentação no final das apresentações dos participantes que respeitaram sua ordem.

4.9. Os cosplayers devem entrar e sair do palco pelos lados indicados no dia. Assim como fazer a apresentação da maneira como for instruída com o equipamento de palco.

4.10. Na categoria grupo, os juízes serão instruídos a observar também a interação dos componentes do mesmo. Caso algum integrante fuja do contexto da apresentação, o grupo todo será desclassificado.

4.11. O participante tem 30 segundos para montagem de cenários e entrada do palco e 30 para desmontagem. Após o tempo estipulado para apresentação (um minuto) esgotar, o grupo ou o participante será desclassificado, mas terá 30 (trinta) segundos de tolerância antes do desligamento do áudio para o final da apresentação e saída do palco.

4.12. A interação com a platéia e os apresentadores do concurso não é proibida, desde que seja coerente com o personagem e não incorra em ofensas, constrangimentos, nem exceda o tempo estipulado para a apresentação do participante ou atrapalhe o andamento do concurso. Os mesmos não podem ser utilizados com outro personagem, portanto juízes, apresentadores e staffs não poderão responder a interação.

4.13. É proibido pular do palco ou atirar objetos para fora dele.

4.14. É proibido o uso de qualquer banner ou faixa durante a apresentação de cosplay no palco divulgando algum site ou empresa, sem autorização do evento.

4.15. A atuação do staff particular deve ser limitada e coerente. Os juízes serão instruídos a observar e reportar abusos, ocasionando em desclassificação.

4.15.1. Caso o staff manipule um boneco (fantoche, marionete e etc.), o mesmo não poderá ser o foco da apresentação. Deve complementar o cenário e a história de modo coerente e não pode agir como um novo personagem principal, tendo sua atuação como coadjuvante.

4.16. O manuseio de material líquido ou viscoso será de total responsabilidade do participante. Se sujar/molhar o palco e/ou danificar equipamentos do evento, o participante será desclassificado e irá arcar com os custos de reparo. Fica proibido o uso de materiais corrosivos ou tóxicos.

4.16.1 Não será permitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pregados, colados ou fixados na estrutura do palco. Os cenários e acessórios devem conter no máximo, 3 (TRÊS) metros de largura por 2,50 (DOIS E CINQUENTA) metros de altura. Essa regra também se aplica em peças separadas.

4.17. É permitida a utilização de todo o tipo de Lança-Confetes, desde que sejam aprovados pelo Inmetro.

4.18. A utilização de papel picado, talco, confetes, gelo seco e qualquer outro efeito especial, poderão ser utilizados desde que respeite as regras (4.17, 4.18, 5.8, 5.9.1, 5.9.2 – regras de segurança dos equipamentos) e o cosplayer/staff não deixe resquícios de material no palco para a apresentação seguinte, tendo para isso 30 (trinta) segundos após sua apresentação.

5. AUDIO E TRILHA SONORA

5.1. O participante do concurso poderá utilizar um CD de áudio ou arquivo em dispositivo de armazenagem para a sua apresentação e deve ser entregue até o término das inscrições. O cosplayer que utilizar recursos de áudio deve testá-los com antecedência e depois entregá-los especificando a faixa em sua ficha de inscrição. Caso o participante não entregue o CD ou arquivo de dispositivo de armazenagem até o término das inscrições, o áudio não será utilizado, podendo apenas se apresentar com microfone.

5.2. Não há limitações quanto à trilha sonora da apresentação, desde que seja condizente com a situação representada e não fira as regras 1.3, 1.4 e 1.5.

5.3. O CD deve ser gravado em formato CDA (CD de áudio convencional) ou no formato mp3.

5.4. Demais dispositivos de armazenagem de dados tais como celulares, pendrives entre outros somente serão aceitos se possuírem saída USB (Conector USB macho-A 4 pinos). Caso o dispositivo necessite de cabo para conexão, será responsabilidade do cosplayer fornecê-lo até o término das inscrições. Os arquivos deverão estar no formato mp3 obrigatoriamente.

5.5. Caso haja problemas de responsabilidade do evento (como falhas na aparelhagem de som) e o cosplayer for prejudicado, poderá repetir a sua

apresentação no final do concurso. CDs defeituosos e arquivos corrompidos não se incluem neste caso.

5.6. O cosplayer se responsabiliza pela integridade de aparelhagem e acessórios do evento quando em seu poder. Ou seja, deverão tomar muito cuidado com os microfones e caixas de som. Caso seja permitido ao cosplayer segurar o microfone e ele o deixar cair no chão ou bater, ele será desclassificado, seja o ato feito com esta intenção ou não.

5.7. Para igualdade de todos os competidores, os cosplayers não poderão utilizar qualquer tipo de equipamento eletrônico como fonte de som para a trilha sonora. Instrumentos Musicais são permitidos desde que não interfiram na estrutura do evento.

5.7.1. Também não são válidos equipamentos adicionais como: datashow, máquina de fumaça e/ou espuma, telão, retro-projetor entre outros.

5.7.2. O evento não disponibilizará tomada ou qualquer instalação elétrica auxiliar no palco sem solicitação prévia por parte do cosplayer na ficha de inscrição.

6. JULGAMENTO

6.1. As notas serão dadas pelos juízes, e a média entre eles será a nota final. A banca será composta por 4 (quatro) juízes.

6.2. Os quesitos de julgamento são "roupa" (Desfile), "criatividade" (Livre), "roupa" e "interpretação" (tradicional). Cada um receberá nota de 1 (UM) a 10 (DEZ), com intervalos de 0,25.

6.2.1. Desfile: Nessa categoria, o juiz avaliará se a roupa está fiel ao personagem original, também considerando como critério de avaliação o detalhamento e acabamento da roupa e acessórios. Não será levada em conta a constituição física do participante, mas se ele dará ênfase nas saídas técnicas usadas na execução da roupa.

6.2.2. Tradicional: Os juízes são instruídos a julgar, a fidelidade ao personagem (Personalidade, postura, comportamento, entonação) e qualidade da encenação (Interpretação). O detalhamento e acabamento da roupa e acessórios serão levados em conta, assim como no desfile. O participante deve respeitar a história e cronologia da série.

6.2.3. Livre: Para essa apresentação, o quesito criatividade e originalidade são avaliados junto com o contexto da história criada, que neste caso, não precisa

seguir a risca à série citada. A alteração da roupa e acessórios deverá ser justificada no próprio contexto.

6.3. Em caso de empate nas notas finais dos primeiros colocados e sujeitos a premiação, caberá ao júri e a coordenação de cosplay decidir o desempate.

6.4. Os juízes e apresentadores do concurso de cosplay são escolhidos pela coordenação do concurso e aprovados pela coordenação de palco.

6.5. As somatórias, médias e notas finais serão feitas pela coordenação do concurso.

6.6. Só serão premiados os cosplayers que obtiverem médias superiores a 6,0 (seis).

7. OBSERVAÇÕES FINAIS

7.1. Os prêmios serão anunciados no palco do evento. Os que não estiverem presentes deverão retirá-los com a organização do Hanamachi (a premiação pode ser enviada por correio mediante pagamento de frete por conta do vencedor) sendo o prazo máximo de um mês após a divulgação oficial do resultado.

7.2. Todos os resultados e notas serão considerados oficiais depois de divulgados pelos coordenadores em fóruns e sites especializados.

7.4. Todos os participantes serão julgados por um corpo de jurados, cujas notas serão consideradas plenas e também inquestionáveis.

7.5. Em caso de dúvidas, por favor, entre em contato com a Área Cosplay do Hanamachi.