

REGRAS DO CONCURSO COSPLAY 2016

1. INTRODUÇÃO

1.1. O Concurso Cultural de Cosplay será realizado no evento Hanamachi 2016.

1.2. O concurso é aberto para todas as pessoas com idade superior a um ano (desde que acompanhada por um responsável).

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

1.4. Ofensas, palavrões, apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga, racismo e qualquer tipo de opressão ou preconceito são considerados como motivo suficiente para a desclassificação do participante e, até mesmo, a remoção do participante de sua apresentação ou do evento.

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

1.6. É terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas) e armas brancas com fio ou ponta perfurante. Serão permitidos apenas objetos que não representem perigo para os presentes no evento. O porte deste tipo de objeto dará ao evento a autoridade de barrar o visitante na entrada e recolhê-lo ao guarda-volumes. O objeto só poderá ser devolvido no final do evento ou quando o visitante sair do evento.

1.6.1. Caso o participante for utilizar um objeto barrado em sua apresentação, deverá avisar a situação no ato da inscrição, para que possa ser avaliada a possibilidade da retirada do objeto pela Coordenação do Concurso Cultural de Cosplay. Caso seja possível, o objeto será entregue ao participante durante o período do concurso e, logo após a apresentação em questão, o objeto será devolvido para o guarda-volumes.

1.7. Os juízes e apresentadores do Concurso Cultural de Cosplay são escolhidos pela coordenação do evento.

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

2. CATEGORIAS

2.1. As categorias do Concurso Cultural de Cosplay são:

2.1.1. Desfile (categoria individual) - O participante deverá mostrar sua roupa e seus acessórios. Ele deve subir ao palco, caminhar até a frente e parar sobre a marcação, virando-se para mostrar os detalhes. Não é necessário fazer nenhum tipo de apresentação ou interpretação. Se o cosplayer desejar, poderá fazer uma pose no final. A idade mínima para participar desta categoria é 12 anos completos e o desfile só pode ser realizado sozinho.

2.1.2. Desfile Infantil (categoria individual) - Essa categoria se assemelha à categoria Desfile, porém, no ato da inscrição, o participante deve estar acompanhado por um responsável e deve ter obrigatoriamente entre 1 (um) e 12 (doze) anos incompletos. Crianças de colo deverão estar acompanhadas pelos seus respectivos responsáveis durante o desfile.

2.1.3. Tradicional (categoria individual) - Cada participante subirá 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 o acabamento da roupa, também serão analisados de acordo com a série do personagem.

2.1.4. Livre (categoria individual) - Cada participante deverá realizar uma apresentação baseado no personagem e será julgado pelos mesmos critérios que a categoria tradicional, porém na Livre os participantes não precisam seguir à risca a série citada. Nesta categoria, podem ser utilizados diversos recursos como sátiras, dramas, web hits, acontecimentos reais, entre outros, desde que tenham algum contexto com apresentação.

2.1.5. Grupo Tradicional – Os participantes formarão um grupo de no mínimo 2 cosplayers para fazer apresentações no âmbito tradicional. Eles serão julgados tanto pelos critérios das apresentações tradicionais, quanto pelo seu entrosamento e interpretação. É permitido crossovers nesta categoria. O grupo não tem limite de membros, entretanto a premiação será limite para 5 membros, os quais serão decisão do próprio grupo.

2.1.6. Grupo Livre – Os participantes formarão um grupo de no mínimo 2 cosplayers para fazer apresentações no âmbito livre. Eles serão julgados tanto pelos critérios das apresentações livres, como pelo seu entrosamento e interpretação. É permitido crossovers nesta categoria. O grupo não tem limite de membros, entretanto a premiação será limite para 5 membros, o quais serão decisão do próprio grupo.

2.1.7. Cosmaker – Serão julgados os acessórios, armas, armaduras, roupas, a estilização de perucas, tudo o que foi criado pelos próprios participantes. O participante terá de provar por meio de fotos impressas a confecção dos objetos a serem julgados. Apenas se é solicitado que o participante traga folhas impressas com as fotos do processo do cosplay ou das partes feitas. Como podem ser várias fotos com os detalhes, não se é requisitado que traga uma cópia para cada juiz, mas apenas uma cópia impressa do material a ser analisado. Não é necessário que o cosplayer tenha feito o cosplay inteiro, ele pode apenas ter costurado as roupas, ou ter feito uma arma ou acessórios, e este será julgado pelo que ele trazer a ser avaliado. Na hora do palco, o cosplayer terá direito a um microfone para resposta se questionado pelos juízes. Estes perguntarão sobre o processo de construção, a fim de saber se o cosplayer realmente participou da criação do acessório, roupa, etc. No final, o participante deve mostrar seu cosplay mais de perto para os jurados, para uma análise final.

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

3. INSCRIÇÃO

3.1 Os interessados em participar do concurso deverão se dirigir até o local das inscrições ao lado do palco e preencher todos os dados de sua ficha com o staff responsável.

3.2 Os cosplayers poderão levar para o júri material de apoio digital como: imagem do personagem, letra de música, resumo de personalidade. Esse

material contribuirá para uma avaliação mais consistente da parte dos jurados O participante deve entregar o material no momento da inscrição para o concurso, em um pendrive, nos formatos JPEG ou PNG.

3.1.1 Caso o candidato traga a referência visual do personagem, ele receberá um bônus de 5 pontos extras na nota final, que corresponde à 5% da nota máxima possível.

3.1.2 Para o concurso cosmaker, o material de apoio é imprescindível para validar a inscrição, tendo-se em mãos materiais que comprovam a autoria da criação das peças confeccionadas.

3.3 O participante receberá no ato de sua inscrição uma placa de identificação que será fixado com alfinete de segurança. Essa identificação servirá para definir a posição do participante no desfile/apresentação.

3.4 Cada cosplayer poderá participar uma vez por dia para cada categoria.

3.3.1 Caso o cosplayer se inscreva no Concurso Cultural de Cosplay do Hanamachi com a mesma fantasia nos dois dias do evento, a nota da apresentação e do desfile será a nota dada no primeiro dia em que o cosplayer participou.

3.4 As inscrições serão realizadas OnLine até a data do dia 09/11/2016 às 23:59 horas (Não serão aceitas inscrições online após esta data), e pessoalmente no dia do evento do momento de abertura do evento até as 13:30 horas. Não serão aceitas exceções após esse horário, para que não venha a prejudicar o andamento do concurso.

3.4.1 Caso seja feita a inscrição OnLine, deve-se ir no dia do evento antes das 13:30 horas para confirmar sua inscrição e pegar a TAG com seu número de chamada no palco, inscrições não confirmadas serão descartadas e a pessoa fica automaticamente desclassificada.

3.5 Os cosplayers devem se reunir 15 (quinze) minutos antes do concurso ao lado do palco. Os participantes devem se organizar em fila, de acordo com o número da placa de identificação, e deverão manter-se nela até o momento de sua apresentação. Caso o candidato não se apresente no momento de sua chamada, será desclassificado.

4. APRESENTAÇÃO

4.1. Nas categorias Desfile e Desfile Infantil, o participante terá até 30 segundos para desfilar.

4.2. Nas categorias Tradicional e Livre, o participante tem um minuto e trinta segundos para a sua apresentação.

4.3. Nas categorias Grupo livre e Grupo Tradicional, o tempo para apresentação varia de acordo com o número de integrantes da equipe, conforme os subitens a seguir:

4.3.1. Para dois integrantes, são permitidas apresentações de até três minutos;

4.3.2. Para três integrantes ou mais, são permitidas apresentações de até quatro minutos e trinta segundos;

4.4. Na categoria Cosmaker o período de participação é de até 7 minutos, o questionamento sobre o processo de construção das armas, acessórios ou roupas serão direcionadas ao cosplayer de acordo com a necessidade dos jurados. Estes também verificarão as peças dos cosplayers de perto para melhor análise.

4.5. Além do tempo para a apresentação de cada categoria, nas categorias Individual Tradicional, Individual Livre, Grupo Livre e Grupo Tradicional, o(s) participante(s) tem um minuto para a montagem de cenários e para a entrada no palco, e um minuto para a desmontagem.

4.6. O tempo de cada apresentação, montagem e desmontagem serão cronometradas. Aqueles que ultrapassarem o tempo estipulado terão penalidades na sua nota final.

4.7 São considerados válidos os 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 serão permitidos personagens de mídias adultas (Ex: Ecchi, yuri, lemon e yaoi), porém as fantasias devem estar de acordo com todos os critérios dessas regras e, não devem ferir principalmente as regras 1.3, 1.4, 1.5 e 1.6.

4.7.1 Cosplays do tipo crossplay, kigurumi e kigurumi doller também são considerados válidos. Já cosplays do tipo gender bender não serão aceitos.

4.7.1.1 Crossplay será aceito pois, diferente do gender bender, o crossplay não altera nenhuma das características originais do personagem.

4.7.2 Cosplays de personagens provenientes de criações originais não oficiais ou sem respaldo universal, como fanzines e fóruns, não poderão participar. Sendo avaliado pela organização do concurso a validação do personagem proposto, pois a organização do concurso Cosplay se reserva no direito de avaliar a validade do personagem.

4.8 Efeitos secos como papel picado, confetes, purpurinas, talcos etc, são permitidos para fazer efeitos especiais durante as apresentações desde que respeitem as regras. Bolhas de sabão com sabão em recipiente fechado de até 60ml também são permitidos. Sujeiras que possam manchar ou danificar o palco devem ser recolhidas ou limpas pelo cosplayer dentro dos sessenta segundos de desmontagem de cenário. Líquidos, viscosos, fogos, explosivos, tóxicos, armas brancas e de fogo e outros nocivos estão proibidos e serão barrados já na entrada do evento;

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

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

4.11 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.

4.12 Cada cosplayer poderá ter um staff pessoal para as suas apresentações, tanto nas categorias individuais, quanto nas de grupo. Ele deve estar trajado com camiseta preta e sua utilização deve ser informada no momento da inscrição do participante.

4.13 Caso seja necessário, o evento disponibilizará um único staff do evento para ajudar na apresentação, seja individual, seja em grupo. Se solicitado no ato da inscrição.

4.14 A interação com a plateia 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. Juízes e staffs (exceto staff de apoio) não poderão responder a interação.

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

4.16 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.

4.20 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.

4.21 Não será permitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pregados, colados ou fixados na estrutura do palco.

5. ÁUDIO, VÍDEO E TRILHA SONORA

5.1. O participante do concurso poderá trazer em um dispositivo de armazenamento (pendrive, não nos responsabilizamos por dispositivos que não reconheçam, como celulares e etc..) os arquivos para a sua apresentação (áudio, vídeo, imagem de referência). Estes arquivos devem ser entregues no ato 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.

5.1.1. Caso o participante não envie o arquivo no ato da inscrição OnLine ou não entregue o arquivo em um dispositivo de armazenamento no ato da inscrição/confirmação, os arquivos não serão utilizados, podendo apenas se apresentar com microfone.

5.2. O participante do concurso também poderá utilizar vídeo para ser projetado no palco. A entrega do vídeo segue os mesmos procedimentos que a entrega do arquivo de áudio.

5.3. 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.

5.4. Os arquivos de áudio devem ser enviados no formato mp3.

5.5. Demais dispositivos de armazenagem de dados tais como celulares, pendrives entre outros somente serão aceitos se possuírem saída USB (Conector USB macho-A4 pinos). Caso o dispositivo necessite de cabo para conexão, será responsabilidade do cosplayer fornecê-lo no ato da inscrição.

5.6. 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. Arquivos corrompidos não se incluem neste caso.

5.7. Os participantes se responsabilizam pela integridade dos aparelhos de som, do palco e demais acessórios do evento quando em seu poder. Danos a equipamentos podem acarretar em penalidade e até desclassificação e indenização monetária ao evento.

5.8. Para manter a igualdade de todos os competidores, os cosplayers não poderão utilizar qualquer tipo de equipamento eletrônico como fonte de som para a apresentação que não seja o sistema de som do evento. Instrumentos musicais são permitidos desde que não interfiram na estrutura do evento.

5.8.1. O evento não disponibilizará tomada ou qualquer instalação elétrica auxiliar no palco sem solicitação prévia por parte do cosplayer no ato da inscrição, campo observações. Sendo avaliado a viabilidade pela organização do concurso Cosplay e limitado aos recursos disponíveis no local.

6. JULGAMENTO

6.1. Serão três jurados previamente cadastrados. As notas serão dadas em intervalos de 1 (um ponto) numa escala de 1 (um) a 100 (cem) em cada critério, sendo atribuída nota 0 (zero) apenas em caso de desclassificação. A nota final de cada jurado será composta pela somatória das notas multiplicadas pelo peso de cada critério.

6.2. 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.

6.3. Os quesitos de avaliação para as categorias Desfile e Desfile Infantil são:

6.3.1. Fidelidade: Avalia a fidelidade do cosplayer ao personagem e à obra de origem. Não será levada em conta a cor ou constituição física do participante.

6.3.1.1. Será considerado, porém, se o candidato não pintou o seu corpo no caso de personagens de cores exóticas, como azul, rosa etc.

6.3.2. Detalhes e Acabamento: Avalia se a fantasia tem um bom acabamento e possui todos os detalhes do personagem de referência.

6.3.3. Dificuldade: Avalia o nível de dificuldade de fazer o cosplay. Quanto maiores os desafios, maior será a nota.

6.4. Os quesitos de avaliação para as categorias Individual Tradicional, Individual Livre, Grupo Tradicional e Grupo Livre são:

6.4.1. Criatividade: Avalia a criatividade da apresentação, o quanto a apresentação foi inovadora, além de considerar o quanto o candidato precisou criar falas, situações, efeitos, sons, entre outros, para realizar sua performance;

6.4.2. Postura na Apresentação: Avalia a postura do cosplayer em relação ao público. Ele perderá nota caso se mantenha de costas para a plateia por tempo demais, ou caso demonstre uma linguagem corporal inadequada à personalidade do personagem;

6.4.3. Gesticulação: Avalia a qualidade dos gestos do cosplayer. O quão bem o candidato se expressa com o próprio corpo, se é coerente com o personagem e, até mesmo, se essa gesticulação é convincente e não forçada;

6.4.4. Interpretação no Áudio: Avalia as falas do cosplayer, a entonação da voz, a capacidade de transmitir as emoções do personagem através dela e a coerência dos demais efeitos sonoros, como golpes de espada e trilha sonora.

6.4.5. Sincronia Labial: Avalia a sincronia das falas do cosplayer com a gravação de áudio. Caso o candidato apresente com um microfone, ele recebe nota máxima neste quesito.

6.4.6. Cosplay: Avalia a fidelidade, o acabamento, os detalhes e a dificuldade do cosplay.

6.4.7. Ambientalização e Interações: Avalia se o candidato conseguiu trazer um ambiente suficiente para que se possa imaginar a situação em que está o personagem durante a apresentação. Além de avaliar a qualidade e pertinência das interações do cosplayer com o cenário.

6.4.8. Efeitos Especiais: Avalia os efeitos especiais empregados, principalmente se eles são condizentes com a apresentação.

6.5. Os quesitos para a categoria Cosmaker são:

6.5.1. Fidelidade da Roupas: Avalia a fidelidade do cosplay ao personagem e à obra de origem;

6.5.2. Acabamento da Roupas: Avalia se a fantasia tem um bom acabamento;

6.5.3. Detalhes da Roupas: Avalia se a fantasia possui todos os detalhes do personagem de referência;

6.5.4. Acabamento dos Acessórios: Avalia se as armas, armaduras e demais acessórios possuem um bom acabamento;

6.5.5. Criatividade nos Acessórios: Avalia se as armas, armaduras e demais acessórios foram feitos com materiais inusitados, conferindo uma boa solução para a criação dos acessórios;

6.5.6. Proporcionalidade nos Acessórios: Avalia se as peças são proporcionais ou, no caso de não ser possível ser totalmente proporcional, se ficou bom o tamanho dos acessórios;

6.5.7. Pintura nos Acessórios: Avalia se a pintura foi bem feita, se está lascada e o motivo da escolha de tinta fosca ou brilhante;

6.5.8. Detalhes nos Acessórios: Avalia se os pequenos detalhes estão presentes.

6.6. No caso especial de apresentações Livres, tanto da categoria Individual Livre, quanto da categoria Grupo Livre, caso haja alguma alteração na roupa e acessórios que não sejam oficiais ao personagem fantasiado, essas alterações deverão ser justificadas no próprio contexto da apresentação.

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

6.7.1. Caso o staff manipule um boneco (fantoche, marionete e etc.), não é permitido que esse boneco seja o foco da apresentação. Deve ser complementar ao cenário e à história, de modo coerente. Seu papel deve ser como coadjuvante, é terminantemente proibido que ele aja como um novo personagem principal.

6.8. As notas finais serão calculadas e disponibilizadas (divulgado até o décimo colocado) pela coordenação do concurso.

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 pelo evento no palco principal. A decisão final da coordenação e jurados é irrefutável e inquestionável.

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

7.4. Em caso de dúvidas, por favor, entre em contato com a coordenação do Concurso Cultural de Cosplay.