



COSPLAY LEHIAKETA

- 2019 -

1. Cosplay Lehiaketa urriaren 12an 18:00tan Japoniar Areto Nagusia izeneko gunean ospatuko da, Zelaieta Zentroko frontoian.
2. Gehienez 20 plaza egongo dira.
3. Cosplayerrak parte hartu dezakete honako bi kategorietan: banaka edo taldeka (gehienez 10 partaide), aintzat hartuz pertsona batek ezin duela bi kategorietan parte hartu.

Bi kategorietako partaideek beste pertsona baten laguntza izan dezakete, bai eszenatokian bai kanpoan. Laguntza mota antolatzaileei azaldu beharko zaie izena ematean baimena lortzeko ala ez.

4. Cosplayaren gaia librea da, betiere pertsonaia edo karakterizazio batean oinarritzen bada eta Cosplayaren baloreak transmititzen dituen bitartean: Costume (mozorroa) eta Play (pertsonaiaren interpretazioa). Fanarts, crossplay eta gender bender-ak onartzen dira.
5. Partehartzaileek mozorrotuta doan **pertsonaiaren irudia** (gutxienez bat) entregatu behar dute inprimatuta edo erakutsi jantzien azterketan. Irudi horretan argi eta garbi ikusi behar da pertsonaiaren trajea. Ikusi ezean epaimahaiak ez du zehaztasuna baloratuko.
6. Jantziak eskuz eginda egon behar dira. Ez dira onartuko enkarguz, aurrez aldetik egindako mozorroak edo maileguan utzitakoak. Osagarriak edo aurrefabrikatutako partea erabili daitezke mozorroa egiterakoan. Nahi duten partaideek txosten bat inprimatuta entregatu dezakete argazkiekin eta jantziaren prestatze prozesua eta ikuskizunean erabiliko den atrezzoazaltzen duena.
7. Partaideak antzeko lehiaketa batean sarituak izan diren cosplayarekin aurkeztu daitezke (cosplay-a berea izan behar da), ekitaldi honetako aurreko edizioen irabazleak izan ezik.
8. Izen-ematea Zelaieta Zentroko sarreran dagoen Informazio puntuan bertan egingo da ostiraleko (urriak 11) 17:00etik larunbateko (urriak 12) 14:00ak arte.

Hurrengo datuak emango dira izena ematerakoan:

- Pertsonaiaren izena eta jatorria (anime, manga, bideojokoa, etab.)
 - Izen-abizenak
 - Nick-a (hautazkoa)
 - Taldearen izena (hautazkoa taldeen kasuetan)
 - Telefonoa (larrialdiren bat egotekotan deitzeko)
9. Partaideak erabakitzen duten musika edo bideo batekin koreografia edo antzezpena egin dezakete. Iraupena gehienez 2 minutukoa izango da bakarko aurkezpenetan eta 3 minutukoa taldekoetan. Audio eta bideo fitxategiak izena ematean entregatuko dira eta VLC softwareko azken bertsioarekin funtzionatu beharko dute. Pendrive batean ekartzea gomendatzen da, jarraian itzuliko dena.

10. Partaideek aldagelak erabil dezakete 15:30etatik aurrera, Backstage-ko sarreratik sartuz:



11. Partaide guztiak 16:30etan Backstage-an egon beharko dira. Ordu horretatik aurrera epaimahaiak jantzien azterketarekin hasiko da. Horrela, antzezpenean ikusi ez daitezkeen cosplay prestaketaren xehetasunak bildu ahal izango dira.
12. Partaideek eszenatokitik antolakuntzak adierazitako lekuetatik sartu/irten beharko dira.
13. Epaimahaiak hurrengo irizpideak izango ditu.

Alde batetik, trajea baloratuko da kontutan izanda:

- **Zehaztasuna** (%25): partaidearen eta trajearen eta osagarrien (ileordea, armak, etab) arteko antzekotasun fisikoa baloratuko da. Pertsonaiaren argazkia ikusten ez bada ez da baloratuko.
- **Jantzigintza** (%25): Trajearen kalitate teknikoa baloratuko da.

Beste aldetik, antzezpena baloratuko da:

- **Antzezpena** (%25): partaideak pertsonaiaren izaera eta pertsonalitatea antzezten duen baloratuko da.
- **Eszenaratzea** (%25): antzezpenaren kalitatea, partaidearen jarrera eta erabilitako atrezzoak baloratuko dira. Atrezzoaren erabilera ez da derrigorrezkoa, baina erabiltzen bada, epaimahaiak erabakitzen duen heinean baloratuko da.

14. Epaimahaiak lehiaketaren irabazleak aukeratuko ditu ondorengo kategorien arabera:

- 1go Saria Banakako Cosplay-a:** 250€ + trofeoa + domina
- 2. Saria Banakako Cosplay-a:** 150€ + Domina
- 1go Saria Taldekako Cosplay-a:** 350€ + Dominak

Epaimahaiak eskubidea izango du, hala erabakiz gero, saririk ez banatzeko edota Ohoreko Aipamena sortzeko. Bestalde, Aipamen Bereziak eman ditzake, edozein partaide jaso dezakena.

Berdinketa teknikoa gertatuz gero epaimahaiak cosplay-ak berriro ikusi ahalko ditu trajearen xehetasun gehiago jasotzeko.

Antolakuntzak, bere aldetik, hurrengo irizpideak eskaintzen ditu (epaimahaiak kontuan izan ditzakenak ala ez) berdinketa hausteko: japoniako pertsonaiak, cosplay-a lehiaketa honetarako prestatu izana eta beste cosplay lehiaketetan saritua ez izana.

Beste aldetik, epaimahaiak, beste irizpide objektibo batzuk, dokumentu honetan jasota ez daudenak, erabili ditzake berdinketa hausteko.

Epaimahaiaren erabakia behin betikoa eta apelaezina izango da.

15. Eszenatokia zikindu edota hondatu ditzaketen elementuen erabilpena debekatuta dago, baita pertsonen integritatea arriskuan jarri ditzaketenak ere: konfetiak, isurkariak, purpurina, material piroteknikoa edo sukoia, ke sorgailuak, etab. Halaber, eszenatokitik kanpo objektuak botatzea guztiz debekatuta dago.
16. 137/1993 Armen Araudiaren Errege Dekretuaren arabera, guztiz debekatuta dago partaideak antzezpenean zehar armak erabiltzea: su-armak, metalezko armak eta bestelako objektu mingarriak. Bere ezaugarriengatik errakuntza sortu dezakeen imitazioak ere. Horrez gain, pertsonen integritatea arriskuan jarri dezaketen elementuen erabilpena ere debekatuta dago: material piroteknikoa eta sukoia adibidez. Plastikozko, kartoizko eta arriskutsuak ezi diren beste materialen erabilpena baino ez da onartuko.
17. Ezingo dira korrante elektrikora konektaturiko aparailuak, sorgailuak edo bestelako edozein konexio mota erabili efektu bereziak, soinu efektuak edo bestelakorik sortzeko asmoarekin.
18. Ezin da eszenatokitik publikoarengana salto egin eta ez da onartuko jarrera desegoki edota lizunik, honen aurrean antolakuntza horri dagozkion neurriak hartzeko eskubidea gordetzen du.
19. Debekatuta dago bannerrak edo publizitatearen erabilpena antzezpenaren zehar antolakuntzaren baimenik gabe.
20. Publizitaterako helburuarekin partehartzaileen irudiak komunikabide desberdinetan (Telebista programak, Internet, egunkariak, aldizkariak, etab.) erabili ahal izango dira. Ez da sari ekonomikorik egongo honegatik.
21. Lehiaketan izena ematean antolatzaileei erraztutako datu pertsonalak konfidentziasunez erabiliko dira 15/1999ko abenduaren 13ko Lege Organikoaren arabera. Lehiaketa hau burutzeko baino ez dira erabiliko eta ez zaie hirugarrenei utziko ezta salduko ere.
22. Antolakuntzak eta epaimahaiak oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakasta hobe bateri lagun dezaketen edozein ekimen hartzeko eskubidea gordetzen du.
23. Lehiaketan parte hartzeak honako oinarrien onarpenera suposatzen du.

KONTAKTUA:

Zalantzak izatekotan email bat bidali dezakezu mangamore@mangamore.eus helbidera

