



## PASARELA COSPLAY LEHIAKETA

- 2019 -

1. Pasarela Cosplay Lehiaketa urriaren 13an 17:00etan Japoniar Areto Nagusia izeneko 1gunean ospatuko da, Zelaieta Zentroko frontoian.
2. Cosplayaren gaia librea da, beti ere pertsonai edo karakterizazio baten oinarritzen bada, eta Cosplayaren baloreak transmititzen baditu: Costume (mozorroa) eta Play (pertsonaiaren interpretazioa). Fanarts, crossplay eta gender benderak onartzen dira.
3. Partehartzaileek mozorrotuta doan **pertsonaiaren irudia** (gutxienez bat) entregatu behar dute inprimatuta edo erakutsi jantzien azterketan. Irudi horretan argi eta garbi ikusi behar da pertsonaiaren jantzia, ikusi ezean epaimahaia ez du zehaztasuna baloratuko.
4. Gehienez 40 plaza egongo dira eta Cosplayerrek banaka parte hartu ahal izango dute bi kategoria hauetako batean
  - **COSMAKER:** laguntzarekin edo laguntzarik gabe beren jantzia egiten duten partaideak.
  - **COSMODEL:** maileguan utzitako, erositako, enkarguz egindako edo beste pertsonen osorik egindako jantzia eramaten duten partaideak.

Osagarriak (pelukak adibidez) edo aurrez fabrikatutako osagarriak erabili daitezke mozorroa egiterakoan. Halaber, nahi duten partaideek txosten bat inprimatuta entregatu dezakete argazkiekin eta jantziaren prestatze prozesuaren azalpenekin.

5. Partaideak antzeko lehiaketa batean sarituak izan diren cosplayarekin aurkeztu daitezke (cosplay-a berea izan behar da), ekitaldi honetako aurreko edizioetako irabazleak, eta aurtengo Mangamoreren Cosplay lehiaketako partaideak izan ezik, cosplay berdinarekin ezin izango dira aurkeztu kasu horretan. Aurreko urteetan Mangamoreren Cosplay lehiaketako irabazleak ere ezin izango dira lehiaketa honetan aurkeztu cosplay berdinarekin.
6. Lehiaketa modu honetan garatuko da: Partaideek banaka edo taldeka (gehienez 3 pertsona) desfilatu dezakete. Horrela, eszenatokira igoko dira antolatzaileak aukeratutako musikaren erritmora eta publikoari eta epaimahaiei jantzia erakutsiko diete. Nahi izanez gero pertsonaiaren interpretazio laburra edo jarrerak egin dezakete. Ezin da atrezorik erabili.
7. Izen-ematea Zelaieta Zentroko sarreran dagoen Informazio puntuan zuzenean egingo da ostiraleko (urriak 11) 17:00etik igandeko (urriak 13) 14:00ak arte.

Hurrengo datuak emango dira izena ematerakoan:

- Pertsonaiaren izena eta jatorria (anime, manga, bideojokoa, etab.)
- Kategoria: Cosmaker edo Cosmodel
- Izen-abizenak
- Ezizena (hautazkoa)
- Telefona (larrialdiren bat egotekotan deitzeko)

8. Partaideek aldagelak erabil dezakete 15:00etatik aurrera eta beharrez gero laguntzaile bat izan dezakete prestaketan laguntzeko antolaketa aurrez aldetik galdetuz gero. Sarrera hurrengo argazkian ikusi daiteke:



9. Partaide guztiak 16:00 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.
10. Partaideak eszenatokira antolakuntzak adierazitako lekuetatik sartu/irten beharko dira.
11. Cosplay profesionalez osaturiko epaimahaiak originaltasuna, fideltasuna, jantzien prestakuntza baloratuko ditu, baita interpretazio laburra edota jarrera ere.

Zuzenean honako kategorien irabazleak erabakiko ditu:

1. **saria CosMaker onenari:** domina + merchandising
2. **saria CosMaker Kategorian:** domina + merchandising
1. **saria CosModel onenari:** domina + merchandising
2. **saria CosModel Kategorian:** domina + merchandising

Epaimahaiak eskubidea izango du, hala erabakiz gero, saririk ez banatzeko edo Aipamen berezia sortzeko. **Epaimahaiaren erabakia behin betikoa eta apelaezina izango da.**

12. Desfilean zehar eszenatokia zikindu edota hondatu ditzaketen elementuen erabilpena debekatuta dago, baita pertsonen integritatea arriskuan jarri ditzaketenak ere: konfetiak, isurkariak, purpurina, material piroteknikoa edo sukoa, ke sorgailuak, etab. Halaber, eszenatokitik kanpo objektuak botatzea guztiz debekatuta dago.
13. 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 sukoa adibidez. Plastikozko, kartoizko eta arriskutsuak ezi diren beste materialen erabilpena baino ez da onartuko.

14. Ezin izango da korrante elektrikora konektaturiko gailurik erabili edo bestelako edozein konexio mota erabili efektu bereziak, soinu efektuak edo bestelakorik sortzeko asmoarekin.
15. Ezin da eszenatokitik publikoarengana salto egin eta ez da onartuko jarrera desegoki edota lizunik, honen aurrean antolakuntza horri dagozkion neurriak hartzeko eskubidea gordetzen du.
16. Debequatuta dago bannerrak edo publizitatearen erabilpena antzezpenaren zehar antolakuntzaren baimenik gabe.
17. Publizitaterako helburuarekin partehartzaileen irudiak komunikabide desberdinetan (Telebista programak, Internet, egunkariak, aldizkariak, etab.) erabili ahal izango dira. Ez da sari ekonomikorik egongo honegatik.
18. 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.
19. Antolakuntzak eta epaimahaiak oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakasta hobe bateri lagun dezaketen edozein ekimen hartzeko eskubidea gordetzen du.
20. Lehiaketan parte hartzeak honako oinarrien onarpena suposatzen du.

## KONTAKTUA:

Zalantzak izatekotan email bat bidali dezakezu [mangamore@mangamore.eus](mailto:mangamore@mangamore.eus) helbidera

