



COSPLAY ETA COSPLAY PASARELA LEHIAKETAK 2021

1. PARTE-HARTZEARI BURUZ

- 1.1. Mangamore 2021eko Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketak **aurrez aurre egingo dira urriaren 9an**, larunbata, **17:00etatik aurrera, Zelaieta Zentroko frontoiko agertokian** ("Japoniar Aretoan", gune gorrian).
- 1.2. **Ez dago parte hartzeko gutxieneko adinik**, baina 16 urtetik beherakoek aitaren, amaren edo legezko tutorearen baimena izan beharko dute. 12 urtetik beherakoek aitak, amak edo legezko tutoreak baimendutako 16 urtetik gorako pertsonekin batera parte hartu beharko dute.
- 1.3. **Parte-hartzaileek bi lehiaketetako batean bakarrik parte hartu ahal izango dute:**
 - **COSPLAY: 15 plaza** egongo dira **banakako parte-hartzaileen eta taldeen artean** (gehienez 3 pertsona), eta ezingo du pertsona berak parte hartu bi kategorietan. Banakako parte-hartzaileek beste norbaiten laguntza izan dezakete antzezpena egiteko, aurrez aurretik antolakuntzari baimena eskatuta.
 - **COSPLAY PASARELA:** bertan, 25 parte-hartzaile indibidualek parte hartu ahal izango dute bi kategoria hauetako batean:
 - **COSMAKER:** laguntzarekin edo laguntzarik gabe beren cosplay-a egin duten parte-hartzaileak.
 - **COSMODEL:** maileguan emandako, erositako, enkargatutako edota hirugarren pertsonen osorik egindako jantziak dituzten parte-hartzaileak.

Esan behar da **plaza-kopuruak gora egin dezakeela baimendutako edukieraren arabera.**

1.4. Lehiaketaren dinamika honako hau izango da:

Lehenik eta behin, **Cosplay lehiaketa** egingo da, eta parte-hartzaileek koreografia edo emanaldi bat egiteko aukera izango dute, beren aukerako musika eta/edo bideoarekin, kontuan hartuta emanaldi bat egiten ez bada alderdi hori puntuatu gabe geratuko dela. Antzezpenaren iraupena ezin da 2 minututik gorakoa izan bakarka parte hartuz gero, eta 3 minututik gorakoa taldean parte hartuz gero.

Antzezpen guztiak egin ondoren, **Cosplay Pasarela lehiaketa** egingo da. Bertan, parte-hartzaile guztiak banan-banan igoko dira agertokira, antolakuntzak aukeratutako musikaren erritmoan desfilatuko dute eta beren Cosplay-a erakutsiko diete publikoari eta epaimahaiari. Nahi izanez gero, pose bat edo pertsonaiaren interpretazio labur bat egin ahal izango dute. Ezin izango da atrezzoak erabili.

Desfilearen ondoren, epaimahaia eztabaidatzera joango da eta, ondoren, bi lehiaketetako sariak banatuko dituzte.

- 1.5. Osasun-egoera dela eta, nahitaezkoa izango da segurtasuneko gutxieneko distantzia errespetatzea eta maskara erabiltzea une oro, agertokiaren gaineko emanaldian edo desfilean izan ezik. Osasun-arauak ez betetzeak lehiaketa zehatzea edo deskalifikatzea ekarriko du.**

Parte-hartzaileak agertokiaren inguruan zehar banatuko dira (ez frontoiko harmailetan) eta, sariak banatu ondoren, antolakuntzaren jarraibideei jarraituz, esparrutik aterako dira. **Maskarak emango dira**, bai esparrura sartzean bai agertokian emanaldia edo desfilea egin ondoren.

- 1.6. Parte-hartzaileek antolatzaileek adierazitako lekuetan sartu eta irten beharko dute agertokitik, eta uneoro bete beharko dituzte beren jarraibideak.**
- 1.7. Debekatuta dago pertsonen eta esparruko instalazioen osotasun fisikoa zikintzen, hondatzen edo arriskuan jartzen duten mota guztietako elementuak botatzea** (material piroteknikoa eta sukoia, inolako ke-sorgailuak, lurzorua marraz dezaketen gaiak, likidoak, purpurina, konfetiak, lumak, etab.), bai eta agertokitik kanpora objektuak jaurtitzea ere.
- 1.8. Ezin izango dira erabili sare elektrikora**, sorgailura edo bestelako konexioetara konektatutako aparatuak, ekusizko efektuak, soinu-efektuak edo bestelako efektu bereziak sortzeko.
- 1.9. Debekatuta dago agertokitik jendearengana salto egitea, eta ez da onartuko organizazioak desegokitizat edo lizuntzat jotzen duen jokabiderik**; kasu horretan, organizazioak beretzat gordeko du egokitizat jotzen dituen neurriak hartzeko eskubidea.
- 1.10. Osasun eta antolaketa-arrazoiengatik, mikrofonoaren erabilera mugatu egingo da**, Cosplay Lehiaketan parte hartzen dutenen kasuan izan ezik, baldin eta aldez aurretik hala eskatzen badute inskripzioan. Behar izanez gero, erabili eta botatzeko mikrofono-zorroak erabiliko dira.
- 1.11. Parte hartzaile guztiek 15:00etatik 16:00etara egon beharko dute agertokiaren inguruan, backstageetik sartuta.**

15:30etatik aurrera, epaimahaiak cosplayak berrikusiko ditu, emanaldian edo desfilean zehar alde batera utz daitezkeen cosplay-a egiteko prozesuaren xehetasunak jasotzeko. Berrikuspena parte-hartzaile bakoitzari egokitutako espazioan egingo da. Denboraz joatea eta lehiaketak irauten duen bitartean interakzio sozialak saihestea eskatzen da.



- 1.12. Parte-hartzaileek aldagelak*** erabili ahal izango dituzte (ikus 3.1 puntua) eta denek, behar izanez gero, beren gauzak ekartzeko eta prestatzen lagunduko dien laguntzailearen bat eduki ahal izango dute, antolakuntzak baimenduta. Hala ere, edukiera dela-eta, pertsona hori ezingo da laguntzaile gisa egon lehiaketa ospatzen den bitartean; 17:00etatik aurrera, laguntzaileak pilotalekuko harmailetarako doako sarrera bat erosi beharko du <https://mangamore.eus/> helbidearen bidez.

Cosplay Lehiaketan parte hartzen duten banakako partaideen laguntzaileen kokapena baimendutako edukieraren arabera izango da.

2. COSPLAY-ARI BURUZ

2.1. Cosplay-aren gaia guztiz librea da existitzen den pertsonaia eta/edo karakterizazio batean oinarritzen den bitartean, eta cosplay-aren balioak transmititzen ditu: cos (mozorroa) eta play (pertsonaiaren interpretazioa). Fanarts, gender bender eta crossplay onartzen dira.

2.2. Cosplay-ei dagokienez, garrantzitsua da honako hauek kontuan hartzea:

- **Cosplay Lehiaketan, hobe da cosplay-ak eskuz egitea parte-hartzaileek.** Cosplay prefabrikatuekin edo enkarguzkoekin parte hartuz gero, ezingo da diru-saririk jaso, salbu eta Cosplay artisauekin parte hartzen duen talde batean parte hartzen bada. Hala ere, osagarriak edo zati aurrefabrikatuak jantziak egiteko erabil ditzake parte-hartzaileak, hala nola ileordeak.
- **Pasarelan Cosplay-ean ere**, bai Cosmaker kategorian bai Cosmodel kategorian, baimenduta dago osagarri eta zati aurrefabrikatuak erabiltzea.

Bi lehiaketetan, **parte-hartzaileek inskripzioaren pertsonaiaren kolorearen erreferentziako irudi bat** eman beharko dute gutxienez. Irudi horretan argi eta garbi ikusi behar da pertsonaiaren janzkera, eta hori gabe epaimahaiak ez du zehaztasuna baloratuko.

2.3. Aurretik ere antzeko lehiaketa batean sariren bat irabazitako cosplay batekin aurkeztu ahal izango dira lehiakideak, Mangamore aurreko edizioetako Cosplay Lehiaketan edo Cosplay Pasarelan saritutako pertsonak izan ezik, horiek ezingo baitira aurkeztu Cosplay berekin.

2.4. Armen Araudiari buruzko 137/1993 Errege Dekretua betez, erabat debekatuta dago parte-hartzaileek bideoan su-armak, metalezkoak eta bestelako objektu sendoak edo imitazioak erakustea, baldin eta haien ezaugarriak direla-eta benetako izaera nahas badezakete.

Arma-imitazioak plastikoan, kartoian eta bestelako materialetan bakarrik baimenduko dira, ez lehiakideentzat, ez bertaratutakoentzat arriskutsuak ez badira. Zalantzarik izanez gero, mesedez, kontsultatu antolakuntzarekin inskripzioen helbide elektronikoaren bidez.

3. IZEN EMATEARI BURUZ

3.1. Izen ematea online egingo da. Horretarako, email bat bidaliko da inscripciones@mangamore.net helbide elektronikoa bidaliz urriaren 9ko 13:00ak arte. Urriaren 9an (larunbata), 11:00etatik 13:00etara, aurrez aurre ere eman ahal izango da izena, Zelaieta Zentroaren sarrera nagusian dagoen informazio-puntuan.

Informazio hau emango da:

- **Parte hartzen den lehiaketa:** Cosplay edo Pasarela Cosplay. Cosplay pasabidean parte hartuz gero, kategoria zehaztu behar da (cosmaker edo kosmodel). Cosmodelek adierazi beharko dute beren cosplay-a industria edo artisau-jatorrikoa den (bigarren kasu horretan, dosierra aurkeztu ahal izango dute).
- **Izen-abizenak**
- **Adina**
- **Antzeztu/desfilatu aurretik zer generorekin eta izenekin aurkeztu nahi den** (nick bat izan daiteke)
- **Telefono-zenbakia** (antolakuntza-premiarik izanez gero harremanetan jartzeko)
- **Pertsonaiaren izena eta jatorria** (animea, mahuka, bideo-jokoa, etab.).

- **Aldagelak erabiltzeko beharra:** aldagelak erabiltzeko plazak mugatuak dira eta, osasun-egoera kontuan hartuta, **ahal den neurrian etxetik prestatuta etortzeko eskatzen da.** Aldagelak desinfektatu egingo dira erabilera bakoitzaren ondoren.

Gehienez ere ordu bateko txandak egingo dira. Lehenengo txanda 11:00etan izango da, eta azkena 15:00etan. Behar izanez gero, izena ematean nahi den ordua adierazi behar da.

Irailaren 26ra arte (igandea) txanden banaketa izena eman den lekuaren arabera egingo da; hau da, parte-hartzaileak aukera dezake txanda dagoen erabilgarritasunaren arabera. Erakundeak harremanetan jarri eta 48 ordura erantzunik jasotzen ez bada, aukeratzeko lehenetsua galduko da. Irailaren 26tik aurrera, izena emateko txanda ez da kontuan hartuko.

- **Cosplay-ko parte-hartzaileak: mikrofonoa** behar duten zehaztea.
- **Zalantzak:** edozein zalantza lehiaketa egin aurretik planteatu eta argitu dadila eskatzen da.

Halaber, honako hauek eman beharko dira:

- Legezko balioa duen NANaren, txartelaren edo dokumentuaren irudia (adibidez, familia-liburua), parte-hartzaile bakoitzaren edo taldeko kide guztien **jaiotze-data** adierazita.
- 16 urtetik beherako parte-hartzaileen kasuan, aitaren, amaren edo legezko tutorearen **baimena eta NANaren argazkia**. Eranskinean eredu bat ematen dugu.
- 12 urtetik beherakoen kasuan, eskabidearen helbide elektronikoan adierazi behar da, baimen-prozedurari hasiera emateko.

Izena ematea baieztatzeko antolakuntzak mezu bat bidaliko du erantzun gisa. Plazak agortzen badira bi erreserba-zerrenda sortuko dira.

3.2. Izen-ematea osatzeko eta lehiaketan parte hartu ahal izateko, parte-hartzaileek, beranduenez, urriaren 9an, larunbatean, 13:00etan, posta elektronikoz (edo aurrez aurre informazio puntuan, urriaren 9an, larunbatean, 11:00etatik 13:00etara) honako datu hauek eman beharko dituzte:

- **Audio/bideo fitxategia:** Cosplay lehiaketako parte-hartzaileak bakarrik. Fitxategiek VLC softwarearen azken bertsioan funtzionatu beharko dute. Behar izanez gero, fitxategi informatikoak transferitzeko zerbitzuak erabil daitezke (Google Drive, Dropbox, Wettransfer, etab.) fitxategia bidaltzeko. Gomendatzen da ahotsak aurrez grabatuta egotea, mikrofonoa zuzenean erabili beharrean.
- **Aukeratutako pertsonaiaren** janzkera argi agertzen duen kolorezko **irudi bat**. Hori gabe epaimahaiak ez du zehaztasuna baloratuko.
- **Dossiera** (15 orri, gehienez): nahi duten parte-hartzaileek dossier bat bidali ahal izango dute argazkiekin (kalitate nahikoa izan dezaten eskatzen zaie) eta jantzia egiteko prozesuaren azalpenekin eta, cosplay-ko parte-hartzaileen kasuan, antzezpenean erabilitako attrezzoak baita ere.

Lehiaketa egin aurretik epaimahaien lana errazteko, eskatzen dizuegu aukeratutako irudiek kalitate nahikoa izan dezatela eta garaiz bidal ditzazuela, epaimahaiak egun gehiago izan ditzan informazioa berrikusteko.

Osasun kontuak direla eta, edizio honetan ezin izango da dossierak eskuz eraman.

4. EPAIMAHAIARI ETA SARIEI BURUZ

4.1. Epaimahaiaren balorazio-irizpidea honako hau izango da:

- **Cosplay lehiaketan, jantzia** (gehienez 5 puntu) irizpide hauen arabera baloratuko da:
 - ✓ **Zehaztasuna** (%25): parte-hartzailearen jantziaren eta osagarrien (ileordea, osagarriak) eta hautatutako pertsonaiaren arteko antzekotasun fisikoa baloratuko da. Pertsonaiaren erreferentziatzko irudirik ikusten ez bada, zehaztasuna ez da baloratuko.
 - ✓ **Jantzigintza** (%25): jantziaren kalitate teknikoa baloratuko da.

Era berean, **antzezipena** baloratuko da (gehienez 5 puntu), irizpide hauek kontuan hartuta:

- ✓ **Antzezipena** (%25): parte-hartzaileak mozorrotuta doanaren pertsonaia antzezipena baloratuko da, haren izaerari eta nortasunari leial izanik.
- ✓ **Eszenaratzea** (%25): antzezipenaren kalitatea, parte-hartzaileak agertokian duen jarrera eta erabilitako atrezzoak baloratuko dira. Atrezzoaren erabilera ez da derrigorrezkoa baina erabiliz gero epaimahaiak erabakitzen duen heinean baloratuko da.

Bi taldek parte hartzen ez badute, balorazioa honela banatuko da: zehaztasuna (%30), jantzigintza (%30), antzezipena (%20) eta eszenaratzea (%20).

- **Cosplay Pasarela lehiaketan**, epaimahaiak **zehaztasuna, jantzigintza eta interpretazio laburra edo posea** baloratuko ditu.

4.2. **Berdinketa teknikoa** gertatuz gero, epaimahaiak parte-hartzaileen cosplay-ak berrikusi ahal izango ditu, jantziari buruzko xehetasun gehiago jasotzeko. Epaimahaiak oinarri hauetan jaso ez diren **berdinketa hausteko irizpide objektibo**ei heldu ahal izango die

4.3. **Epaimahaiak zuzenean aukeratu**ko ditu saritutako lehiakideak. Hauek dira sariak:

- **Cosplay lehiaketan**, izena eman dutenen artean gutxienez 2 talde badaude, sariak honela banatuko dira:

Banakako 1. Cosplay saria: 200 €+ merchandising

Banakako 2. Cosplay saria: 100 €+ merchandising

Taldeko 1. Cosplay saria: 300 €+ merchandising

2 talde ez badaude, 3 sari egongo dira, eta banakako parte-hartzaileei edo taldeei eman ahal izango zaizkie.

1. Cosplay saria: 300 €+ merchandising

2. Cosplay saria: 200 €+ merchandising

3. Cosplay saria: 100 €+ merchandising

- **Cosplay Pasarela lehiaketan** banakako 6 sari egongo dira, 3 kategoria bakoitzeko:

Cosmakerren 1. saria: 125 €+ merchandising

Cosmakerren 2. saria: 75 €+ merchandising

Cosmakerren 3. saria: merchandising

Cosmodelen 1. saria: 50 €+ merchandising

Cosmodelen 2. saria: 30 €+ merchandising

Cosmodelen 3. saria: merchandising

- 4.4.** Epaimahaiak hala iritiz gero, **sariak eman gabe utzi ahal izango dira, baldin eta behar beste parte-hartzaile ez badago edo maila ez bada gutxieneko batera iristen.**

Era berean, **Aipamen Bereziak** eman ahal izango dituzte beren diskreziorean, eta **edozein parte-hartzailek jaso ahal izango du.**

- 4.5.** Epaimahaiaren erabakia behin betikoa eta apelaezina izango da.

- 4.6.** Ekitaldia egin ondoren, antolatzailea sarituekin harremanetan jarriko da posta elektronikoz, dagozkien sariak jasotzeko.

5. ANTOLAMENDUARI BURUZ

- 5.1.** Oinarriak osasun-egoeraren arabera aldatu ahal izango dira.

- 5.2.** Oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakastarik handiena lortzen laguntzen duen edozein ekimen hartzeko eskubidea izango dute antolakuntzak eta epaimahaiak.

- 5.3.** Antolaketa oso zorrotza izango da ordutegiak betetzen direnean.

- 5.4.** Antolakuntzak **partaidetza-testuinguru errespetuzkoa eta dibertigarria sustatu nahi du**, cosplay-arekiko grinaz gozatzeko.

- 5.5.** **Debekatuta** dago jarduketaren bideoan **edozein motatako bannerrak edo publizitate-propaganda** erabiltzea, ekitaldiaren antolatzaileen baimenik gabe.

- 5.6.** **Lehiaketan parte hartzeak berekin dakar irudi-eskubidea lagatzea.** Parte-hartzaileak, beraz, lehiaketan parte hartzeko irudi-eskubideak lagatzen ditu. Lehiakideak berriaz baimena ematen dio Amorebieta-Etxanoko Udalari irudi, argazki, bideo, material, grafiko eta abar guztiak (aurrerantzean, "Irudiak") edo horien zati batzuk, lagatzaileak edo haren ordezkariak, Mangamore 2021eko Cosplay eta Pasarela Cosplay lehiaketaren esparruan Amorebieta-Etxanoko Udalak antolatua, atzemateko, argitaratzeko, erreproduzitzeko eta erabiltzeko, barneko zein kanpoko hainbat hedabidetan (egunkariak, aldizkariak, telebista-programak, web-orria, sare sozialak).

Grabaturako edukia eta lagatzailearen edo publizitate-arrazoiekin irudikatutakoaren irudiak erabiltzeko baimen hori Ohorerako, norberaren eta familiaren intimitaterako eta norberaren irudirako eskubidearen babes zibilar buruzko maiatzaren 5eko 1/1982 Lege Organikoan xedatutakoaren babesean ematen da.

Baimen hori ez da mugatzen denbora-eremu edo lurralde-eremu jakin batera, eta, beraz, Amorebieta-Etxanoko Udalak munduko herrialde guztietan erabili ahal izango ditu irudi horiek, edo horien zati bat, betiere izaera sozialarekin eta ez komertzialarekin, inolako muga geografikorik gabe.

Baimen hau doakoa da, eta ez dago konpentsazio ekonomikorik lagatzaileari edo haren ordezkariari. Lagatzaileak edo haren ordezkariak berariaz salbuesten du Amorebieta-Etxanoko Udala irudietako hirugarren batek egin dezakeen edozein erabileraren aurkako erantzukizunetik.

5.7. Lehiaketan izena emateko emandako **datu pertsonalak** konfidentziasunez tratatuko dira, Datu Pertsonalak Babesteari eta eskubide digitalak bermatzeari buruzko abenduaren 5eko 03/2018 Lege Organikoan ezarritakoaren arabera. **Datuak lehiaketa hau egiteko baino ez dira erabiliko, eta ez zaizkie hirugarrenei salduko edo lagako.**

5.8. Lehiaketan parte hartzeak oinarriak erabat onartzea dakar.

HARREMANETARAKO BIDEA:

Zalantzarik izanez gero, bidali mezu bat inscripciones@mangamore.net helbidera.



ERANSKINA

BAIMENA
(COSPLAY / PASARELA COSPLAY LEHIAKETAK)

_____ jaun/andreak, adinez nagusia , N.A.N. /pasaporte _____
zenbakia indarrean duena, _____-ren aita, ama edo tutorea izanik
adierazten du:

Oinarriak irakurri ditut eta baimena ematen diot nire semeari/alabari/begi-niniari Mangamore 2021 Amorebieta-Etxanoko Udalak antolatutako japoniar kulturari buruzko jardunaldian, programaren barruan ospatuko den Cosplay edo Pasarela Cosplay lehiaketan parte hartzeko. Lehiaketak urriaren 9an, larunbatean, 17:00etatik aurrera ospatuko da.

_____ (e)n, 2021eko _____ aren _____ (e)(a)n

Sinatuta,