



ELIMINATÓRIA COSPLAY WORLD MASTERS 2017

REGULAMENTO

Lê, por favor, o seguinte regulamento com atenção e em caso de dúvida entra em contacto através do email: cwm@cosplayworldmasters.com

A próxima Eliminatória do Cosplay World Masters vai ter lugar em Portugal, no dia 9 de outubro, no IA!OPO2016. Esta primeira ronda da competição será disputada exclusivamente por participantes portugueses.

Entretanto já estão a decorrer as eliminatórias internacionais de apuramento dos inúmeros países que irão participar na Grande Final do Cosplay World Masters 2017, que terá lugar nos dias 6 e 7 de maio, no MEO Arena, em Lisboa.

Inscrições: As inscrições poderão ser efetuadas online até 20 de setembro de 2016.

Formato da competição: Competição individual. Serão admitidos a concurso até vinte participantes. O skit deverá ter uma duração máxima de dois minutos por participante.

Informação sobre o palco: A prova será realizada no palco principal, com aproximadamente 8m de largura x 5m de profundidade. O palco estará equipado com sistema de som, iluminação e máquina de fumo, assim como ecrã e sistema de projeção.

Prémios: Após o concurso serão revelados os dois candidatos com pontuações mais elevadas, que ficarão apurados para a Final do CWM 2017. Os participantes nesta eliminatória CMW terão entrada livre no evento, no dia em que acontece o concurso no qual irão participar, ou seja, 9 de outubro.

REGRAS GERAIS

1. A Eliminatória do CWM é uma competição de Cosplay na qual será considerada a performance em palco, a confeção do fato e a semelhança ao original (semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência).
2. Todos os participantes devem ter a idade mínima de 16 anos de idade. Os participantes que tenham até 18 anos deverão apresentar uma declaração de autorização de participação assinada pelos seus encarregados de educação.
3. Serão admitidos a concurso até vinte participantes.
4. Só serão aceites inscrições com todas as informações preenchidas corretamente e de forma completa. As inscrições incompletas ou com dados incorretos serão anuladas.
5. O skit deverá ter uma duração máxima de 2 minutos por participante.
6. Todas as personagens representadas pelos participantes têm de ter origem num anime, manga, videogame, filme de animação ou outro semelhante, já existente. Não são permitidos Fan Arts. Esta informação é válida para a competição atual com a final em 2017.
7. Os participantes na Eliminatória do CWM terão entrada livre no evento, no dia em que se realiza a prova em questão.
8. É expressamente proibida a utilização de qualquer tipo de armas de fogo ou outras, com a exceção de réplicas.
9. São expressamente proibidos quaisquer tipo de atitudes e ou comentários de caráter xenófobo ou ofensivo.
10. Todos os participantes deverão cooperar com a organização de uma forma positiva, seguindo as suas indicações, assegurando o sucesso da Eliminatória do CWM. A conduta menos correta, que envolva por exemplo atrasos, linguagem inapropriada, conflitos entre participantes, entre outras, poderá ser considerada na avaliação do júri e poderá até levar ao afastamento do concurso.
11. Não é permitido entrar ou sair do palco sem utilizar o devido acesso.
12. Com a participação na Eliminatória CWM todos os participantes cedem, a título gratuito, a exposição, reprodução ou divulgação livre do seu trabalho/ retrato e/ou imagem registado/a.

FATOS E ATUAÇÃO

13. Os fatos e acessórios a utilizar neste concurso deverão ser feitos pelos próprios concorrentes, num mínimo de 60%. Caso sejam utilizados acessórios que tenham sido comprados, estes deverão ser personalizados pelo cosplayer.
14. Os participantes poderão utilizar 30 segundos para preparação do palco antes da apresentação. Depois de terminar a sua atuação têm 30 segundos para libertar o palco (retirar todos os acessórios que foram colocados antes do início da atuação).
15. O atraso na atuação assim como o atraso na preparação/arrumação dos acessórios em palco será descontado na pontuação final do grupo na proporção de 0,5 pontos por cada 30 segundos de atraso.
16. O tempo de preparação, atuação e arrumação dos acessórios será cronometrado pela organização.
17. A atuação tem início aquando do arranque da música de fundo ou aquando o sinal do responsável do grupo ao coordenador das entradas em palco.
18. A atuação de cada grupo é considerada como terminada com o agradecimento dos diversos elementos do grupo ao público.
19. Não é permitida a utilização de líquidos ou materiais viscosos, assim como acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física dos participantes do concurso, do público, dos jurados ou outros, tais como fogo de artifício, armas de fogo, extintores, instrumentos cortantes, abrasivos, corrosivos, solventes e outros produtos tóxicos ou substâncias nocivas. O não cumprimento destas normas de segurança (antes, durante ou depois da sua apresentação) implicará a perda de pontos ou até a desclassificação do concurso.
20. A organização disponibilizará dois elementos para auxiliar a colocação dos adereços em palco. Após esta colocação apenas os cosplayers poderão manuseá-los em palco.
21. Caso os participantes optem por ter a ajuda de dois elementos do staff na colocação dos seus acessórios em palco, ficarão também responsáveis por todos os riscos inerentes e possíveis acidentes. O tempo disponível para montagem será sempre de 30 segundos, sejam os cenários preparados pelos cosplayer ou pelo staff de apoio.
22. Não será possível a utilização de cenários que necessitem de ser afixados a qualquer tipo de estrutura pré-existente (pregados, colados, pendurados, etc, na parede, 3 estrutura de palco ou outra). Todos os cenários e acessórios deverão ser portáteis e de fácil transporte/manuseamento por parte das duplas, permitindo a sua fácil utilização.
23. O tamanho máximo permitido para o cenário a utilizar é de 2m de largura x 2,5m de altura x 2m de profundidade (formato de entrada e saída em palco), podendo dividir-se num máximo de três partes.
24. Como cenário entende-se tudo o que estiver em palco antes da apresentação. Como acessórios compreendem-se os diferentes objetos que são utilizados e transportados pelos cosplayers durante a sua atuação.
25. A organização não se responsabiliza por eventuais acidentes que tenham lugar durante as atuações dos participantes.
26. A organização poderá analisar e inspecionar, a qualquer momento, a apresentação de cada um dos participantes de forma a verificar o cumprimento das normas do concurso. Caso exista incumprimento, o cosplayer poderá ser desclassificado.

DESISTÊNCIA

As desistências deverão ser comunicadas à organização com uma antecedência de 48 horas. Caso a desistência aconteça sem notificação prévia, o participante será excluído das provas de Cosplay a realizar no IA! durante um ano. Caso surja algum imprevisto ou emergência agradecemos contacto e justificação escrita para termos em consideração a situação.

INSCRIÇÃO

1. A competição é limitada a 20 participantes.
2. As inscrições devem ser efetuadas no site do [IBERANIME](#), até 20 de setembro de 2016.
3. Poderá ser feita uma pré-seleção com base nos elementos anexos enviados até esta data.
4. A inscrição só é válida após o envio de todos os elementos anexos à participação dispostos no ponto 5. O não envio destes elementos até dia 23 de setembro de 2016 invalida qualquer hipótese de participação e acesso livre ao evento.
5. Elementos Anexos Obrigatórios:
 - a) Foto do Cosplay (Imagem de referência)
 - b) As necessidades especiais de utilização de luzes, fumo ou outros efeitos deverão ser remetidas à organização aquando da inscrição para serem analisadas, pois nem todos os pedidos poderão ser atendidos. Antes da prova será realizado um ensaio geral no local onde terá lugar a prova.
 - c) Imagem, Vídeo ou Música que pretendem a passar no ecrã/som durante a ação de palco.
 - d) Cada cosplayer deverá trazer consigo duas cópias (em CD ou Pen) dos ficheiros áudio e vídeo necessários à sua apresentação.

AVALIAÇÃO DO JÚRI

1. Durante a apresentação o Júri irá avaliar e pontuar três aspetos do Cosplay, atribuindo a pontuação à performance, confeção do fato e semelhança ao original (semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência). Serão considerados não só a qualidade e complexidade da construção do fato, mas também o nível de detalhe do mesmo.
2. A avaliação global de cada participante no concurso será feita tendo em conta a performance (40%), o fato (30%) e a semelhança ao original (30%).
 - a) Como performance entende-se a interpretação dos personagens (considerando também a fidelidade à personagem original), a qualidade da apresentação e interação entre os diferentes elementos do grupo.
 - b) Na avaliação dos fatos são tidos em conta os seguintes aspetos: a confeção/acabamento, nível de detalhe, acessórios e aplicações utilizados.
 - c) A semelhança ao original avalia a semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência.
3. O Júri poderá solicitar uma nova apresentação dos Cosplayers em palco em caso de dúvida ou empate.
4. A avaliação dos participantes será feita de 1 a 10 em cada um dos itens a considerar.
5. Com base na avaliação global serão apurados os dois vencedores da eliminatória CWM para participação na Final do CWM 2017.
6. O apuramento será feito considerando o somatório das classificações atribuídas.
 - a) Em caso de empate deverá ser considerado vencedor o cosplayer que tenha o valor mais alto de classificação na sua performance.
 - b) Caso o empate persista, deverá ser considerada a pontuação mais alta no que toca à confeção do fato.
 - c) Caso ainda se mantenha o empate, a comissão organizadora do evento decidirá quais os apurados. O mesmo acontecerá para os restantes lugares que se encontrem em situação de empate.

CONCURSO

1. Os participantes devem chegar ao evento até duas horas antes do início da competição, fazendo o check-in na entrada onde levantam as suas credenciais de participantes e lhes é indicada a localização dos balneários onde poderão vestir-se.
2. No caso dos participantes menores de idade, devem apresentar a autorização dos pais/tutores segundo o modelo disponibilizado no site www.iberanime.com, devidamente preenchida e assinada.
3. Os participantes deverão comparecer ao backstage até uma hora antes do início da competição para receberem o briefing final e verificação de alinhamento/sequência de palco com os responsáveis de palco e audiovisuais.
4. Os elementos audiovisuais que acompanham a ação de palco de cada grupo devem ser enviados para cwm@cosplayworldmasters.com no momento da inscrição, ou através do formulário próprio, até dia 20 de setembro de 2016.
5. Os participantes devem levar consigo um backup de segurança do Vídeo, Foto ou Música a utilizar durante a ação de palco em suporte universal (CD/DVD/PenDrive).
 - a) Os resultados serão divulgados após o final da competição.
 - b) Ao participarem no concurso os cosplayers estão automaticamente a aceitar os termos deste regulamento.
 - c) A decisão final do júri é irreversível.
 - d) Situações não contempladas deverão ser remetidas para o email cwm@cosplayworldmasters.com.

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

A participação no concurso depreende a leitura e aceitação de todos os termos anteriores.

[Declaração de Participação](#) (preenchimento e envio obrigatório)