

## COSPLAY WORLD MASTERS 2025 QUALIFICAÇÃO PORTUGUESA

### REGULAMENTO

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

A qualificação portuguesa para CWM Grande Finale 2025, terá lugar no IberAnime Porto 2024. Esta primeira ronda da competição será disputada exclusivamente por participantes portugueses ou cidadãos estrangeiros com autorização de residência em Portugal há pelo menos 12 meses.

**Inscrições:** As inscrições poderão ser efetuadas online até **1 de setembro 2024**.

**Formato da competição:** Competição individual. Serão admitidos a concurso até 12 participantes. O skit deverá ter uma **duração máxima de dois minutos** por participante.

**Informação sobre o palco:** A prova será realizada no palco IberAnime, no pavilhão 4 da exponor. O palco terá aproximadamente 12.5m de largura x 7.5m de profundidade. O palco estará equipado com sistema de som, iluminação, máquina de fumo e ecrã LED.

**Prémios:** Após o concurso serão revelados os dois candidatos com pontuações mais elevadas, que ficarão apurados para a Final do CWM 2025. Os participantes nesta eliminatória CWM terão entrada livre nos dois dias de evento.

### INSCRIÇÃO

1. A competição é limitada a 12 participantes.
2. As inscrições devem ser efetuadas no site do IBERANIME, até **1 de setembro 2024**.
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.
5. Elementos Anexos Obrigatórios:
  - a. Foto do Cosplay (Imagem de referência frente e costas)
  - b. As necessidades especiais de utilização de luzes, fumo ou outros efeitos deverão ser disponibilizados à organização, através do preenchimento do documento PERFORMANCE LIST, aquando da inscrição para serem analisadas, pois nem todos os pedidos poderão ser atendidos. Antes da prova será realizado um ensaio geral obrigatório no local onde terá lugar a prova.
  - c. Imagem, Vídeo ou Música que pretendem a passar no ecrã/som durante a ação de palco.

## 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. Só serão aceites inscrições com todas as informações preenchidas corretamente e de forma completa. As inscrições incompletas ou com dados incorretos serão anuladas.
4. Todas as personagens representadas pelos competidores deverão ser oriundas de séries de Anime, Manga , videojogos, séries de televisão e filmes. Não são permitidos Fan Arts. Esta informação é válida para a competição atual com a final em 2025. Os fatos a utilizar na Eliminatória do CWM não deverão ter sido utilizados noutras edições do CWM.
5. É expressamente proibida a utilização de qualquer tipo de armas de fogo ou outras, com a exceção de réplicas.
6. São expressamente proibidas quaisquer atitudes e ou comentários de caráter xenófobo ou ofensivo.
7. 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.
8. Não é permitido entrar ou sair do palco sem utilizar o devido acesso.
9. 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

1. 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.
2. 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).
3. 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.
4. O tempo de preparação, atuação e arrumação dos acessórios será cronometrado pela organização.
5. A atuação tem início aquando do arranque da música de fundo ou aquando o sinal do responsável ao coordenador das entradas em palco.
6. A atuação é considerada como terminada com o agradecimento ao público.
7. 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.
8. A organização disponibilizará dois elementos para auxiliar a colocação dos adereços em palco. Após esta colocação apenas os cosplayers poderão manuseá-los em palco.

9. 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.
10. 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, 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.
11. 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.
12. Como cenário entende-se tudo o que estiver em palco durante a apresentação. Como acessórios compreendem-se os diferentes objetos que são utilizados e transportados pelos cosplayers durante a sua atuação.
13. A organização não se responsabiliza por eventuais acidentes que tenham lugar durante as atuações dos participantes.
14. 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.

## AVALIAÇÃO DO JÚRI

1. Durante a apresentação o Júri irá avaliar e pontuar três aspetos do Cosplay, atribuindo a pontuação à Performance (40% da nota final), Confeção do Fato (30% da nota final) e Semelhança ao Original (30% da nota final) (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.
  - 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.
2. O Júri poderá solicitar uma nova apresentação dos Cosplayers em palco em caso de dúvida ou empate.
3. A avaliação dos participantes será feita de 1 a 10 pontos em cada um dos itens a considerar. Com um máximo de 30 pontos.
4. Com base na avaliação global serão apurados os dois vencedores da eliminatória CWM para participação na Final do CWM 2025.
5. 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 **Avaliação dos Fatos**.
  - 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 no horário indicado pela Organização, fazendo o check-in na entrada onde levantam as suas credenciais de participante e lhes é indicada a localização dos camarins.
2. Até uma semana antes da prova irás receber no teu email todas as informações sobre o ensaio geral e a prova.
3. Os resultados serão divulgados após o final da competição.
4. Ao participarem no concurso os cosplayers estão automaticamente a aceitar os termos deste regulamento.
5. A decisão final do júri é irreversível.
6. Situações não contempladas deverão ser remetidas para o email [cwm@cosplayworldmasters.com](mailto:cwm@cosplayworldmasters.com).

## DESISTÊNCIA

1. As desistências deverão ser comunicadas à organização com uma antecedência de **48 horas** para [cwm@cosplayworldmasters.com](mailto:cwm@cosplayworldmasters.com). Caso a desistência aconteça sem notificação prévia, o participante será excluído das provas de Cosplay a realizar no IA! durante um ano.
2. Caso surja algum imprevisto ou emergência agradecemos contacto e justificação escrita.

## CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

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