



IBERANIME



REGULAMENTO

Prova: Individual, duplas, trios e quartetos

Duração máxima skit: 1m30s individual, 2m30s duplas, 3m trios e 3m30s quartetos

Idioma: inglês

Nacionalidade: Portuguesa ou estrangeiro legalizado

Idade mínima: 18 anos

Concurso Internacional: Sim

Fase: Seleção nacional

Pre-judging: Obrigatório e em inglês. Duração máxima 7 min. por equipa.

Ensaio: Obrigatório

Avaliação: Performance, fato e semelhança com referências

Prêmios: Viagem Japan Expo, medalhas e ofertas parceiros

Artigo 01: Pontos gerais e definições

1.a) O presente regulamento descreve o desenrolar das Finais do Extreme Cosplay Gathering e do show, abaixo denominado ECG Finals. Poderá ser completado ou modificado sem aviso prévio.

1.b) A participação nas finais do ECG depende da aprovação e respeito das presentes regras.

1.c) Qualquer espetáculo de Cosplay é um espetáculo de pessoas ou grupos de pessoas que desfilam e atuam em fatos, abaixo designados por Espetáculos.

1.d) O pessoal do festival e dos concursos de Cosplay trabalha para a organização e bom andamento dos espetáculos, são abaixo denominados Organizadores de Cosplay.

1.e) Os cosplayers que entrarem nas seleções ou nas Finais e atuarem no palco com o fato são abaixo designados Participantes.

1.f) Os Participantes que confeccionam os fatos na sua totalidade ou na sua maioria são os abaixo designados Crafters.

1.g) As pessoas que atuam ao lado dos Participantes no palco, mas que não usam fatos, são designadas abaixo por Stage Ninja.

1.h) Os Participantes, uma vez selecionados através das suas eliminatórias locais, são nomeados abaixo representantes.

1.i) As finais do ECG são um espetáculo em direto produzido pela Sefa Event.



IBERANIME



Artigo 02: Temas, categorias e número de participantes

2.a) Os participantes podem atuar com fatos que representem personagens de anime, manga, comics, videogames, filmes, séries de TV, livros de banda desenhada, J-Music e musicais de palco. Os fatos devem ter referência oficial, portanto, criações pessoais e fanarts não são permitidas neste concurso. Cada participação terá de ser submetida e validada pelos organizadores do Cosplay.

2.b) As estatuetas e os bonecos, se forem sugeridos como fonte principal, devem ser produzidos a partir dos proprietários originais dos direitos de autor e não de uma empresa terceira que compre ou alugue a licença.

Figurinhas e bonecos podem servir como referências adicionais, desde que sejam idênticos à fonte original. É obrigatória a aprovação do organizador principal do ECG quando se trata de esta situação para garantir que as diretrizes são respeitadas.

2.c) Os participantes podem apresentar-se a solo, em duo, em trio ou em quarteto. Os participantes que desejem participar como duo, trio ou quarteto devem usar fatos de personagens da mesma origem.

(por exemplo, Kamui de X e Lina de Slayers não podem pertencer ao mesmo grupo). É permitida a utilização de várias origens dentro da mesma licença (exemplo, Soul Calibur 2 e 3).

2.d) Os Participantes a solo, em duo ou em trio podem optar por utilizar um Stage Ninja para a sua atuação. (Consultar o artigo 5.º para mais informações sobre o Stage Ninja).

2.e) Em caso de litígio sobre a legitimidade do material, os organizadores do Cosplay têm a decisão final.

2.f) Cada país participante no concurso será representado por um solista, um duo, um trio ou quarteto.

2.g) Estes limites podem ser alterados sem aviso prévio pelos Organizadores de Cosplay em função da organização geral do festival.

2.h) Os espetáculos são abertos a qualquer público, de qualquer idade e sensibilidade, pelo que os fatos dos participantes devem ser feitos para o público mais vasto.

Artigo 03: Participação nos espetáculos

3.a) Os Participantes e Representantes terão de confirmar a sua participação junto dos Organizadores do Cosplay, que validarão o seu fato e desempenho.

3.b) No caso de os representantes selecionados não poderem participar no evento, o segundo classificado deve ocupar o seu lugar.

3.c) A nacionalidade dos Participantes e dos Stage Ninjas deve ser a mesma do país do evento. Os participantes de outra nacionalidade, mas que possuam um "Cartão de residência permanente" (ou documento equivalente, dependendo da legislação do país) podem participar nas seleções do país onde vivem. No entanto, não estão autorizados a participar nas seleções do país da sua nacionalidade na mesma época.

3.d) Os Participantes terão de apresentar todos os documentos e materiais exigidos pela Organização do Cosplay. A não apresentação dos mesmos implicará penalidades ou desclassificação.

3.e) Para os participantes do grupo, um membro será designado líder e terá a responsabilidade de enviar todos os documentos e materiais necessários para os organizadores do Cosplay em nome do seu grupo.



IBERANIME



- 3.f) O líder deve respeitar e fazer com que os outros membros do grupo respeitem as regras e as instruções que lhes forem dadas pelos Organizadores de Cosplay, em quaisquer condições.
- 3.g) Nas instalações, devem certificar-se de que todos os membros estão presentes e de que todos os documentos fornecidos para a atuação funcionam efetivamente.

Artigo 04: Atuações e acompanhamento

- 4.a) Os Participantes devem fazer uma apresentação para as Finais ECG.
- 4.b) Cada configuração tem um tempo máximo de desempenho diferente:
- Os participantes a solo têm um máximo de 1m30. - Os participantes em duplas têm um máximo de 2m30. - Os participantes em trio têm um máximo de 3m00. - Os participantes em quarteto têm um máximo de 3m30.
- O Stage Ninja não conta para o número de Participantes em palco, um Participante a solo que utilize um Stage Ninja terá um máximo de 1m30 para a sua atuação.
- 4.c) A duração da atuação em palco pode ser alterada em qualquer altura.
- 4.d) Se os Participantes excederem este limite de tempo, o Júri aplicará uma penalização à pontuação dos Participantes ou desqualificará os Participantes.
- 4.e) Os espetáculos estão abertos a qualquer público, de qualquer idade e sensibilidade, pelo que as atuações dos Participantes devem ser feitas para o público mais vasto possível.
- 4.f) Só são aceites ficheiros áudio mp3.
- 4.g) Só são aceites ficheiros de vídeo mp4. Os ficheiros de vídeo Full HD são necessários para garantir a qualidade do espetáculo.
- 4.h) Os Organizadores de Cosplay não farão montagens de áudio ou vídeo, antes ou durante os espetáculos.
- 4.i) Os Organizadores de Cosplay não estão autorizados a emprestar aos Participantes um microfone para a sua atuação. Se houver alguma voz, sugere-se aos participantes que a gravem. É permitido usar a voz oficial do vídeo e a dobragem na tua atuação.
- 4.j) Para as Finais, se os meios de exibição incluírem vozes, estas terão de ser gravadas em inglês ou francês, de modo que a maioria do público possa compreender a sua atuação. Os Participantes devem fornecer o guião de todos os discursos da sua atuação.

Artigo 05: Regulamento da Stage Ninja

- 5.a) O Stage Ninja é alguém escolhido pelos Participantes. Os Organizadores de Cosplay não fornecerão um Stage Ninja.
- 5.b) O Stage Ninja é um assistente em palco que pode ajudar os Participantes de várias formas. Pode operar vários dispositivos ou adereços, manipular adereços de palco, ajudar na mudança de roupa e muitas outras tarefas imaginadas pelos Participantes, desde que permaneçam escondidos da vista do público. Os Stage Ninja não estão autorizados a usar fatos.
- 5.c) Só é permitido um Stage Ninja por inscrição.
- 5.d) Se o Stage Ninja for abertamente visível no palco pelo público, isso afetará a sua pontuação final.
- 5.e) A escolha de usar um Stage Ninja pode ser diferente entre as seleções e as Finais. Um Stage Ninja será considerado um Representante para questões logísticas. Os Representantes devem avisar os Organizadores Locais e Finais de Cosplay sobre o seu projeto o mais cedo possível, caso decidam usar um Stage Ninja para a sua atuação nas Finais



Artigo 06: Elementos obrigatórios

- 6.a) Uma foto ou ilustração de boa qualidade da personagem escolhida deve ser fornecida aos organizadores do Cosplay.
- 6.b) Devem ser enviados todos os ficheiros áudio e vídeo para utilizar na apresentação nos formatos permitidos (artigo 4.f e 4.g) com o tempo limite de atuação definido (artigo 4.b).
- 6.c) Todos os ficheiros devem ser claramente identificados da seguinte forma: Nome do país - Série - Nome do personagem.
- 6.d) O guião e os diálogos da tua atuação devem ser entregues aos organizadores para que estes possam fazer a tradução e as legendas para as finais do ECG.
- 6.e) As fotos do trabalho em curso do fato para as finais do ECG devem ser fornecidas aos organizadores do Cosplay (até um máximo de 30 fotos por fato ou através de um modelo de portfólio fornecido pelos organizadores do Cosplay).
- 6.f) Alguns documentos adicionais serão exigidos pelos organizadores do Cosplay, como o lightplan e a lista de fatos. O documento original será enviado pela Organização do Cosplay.
- 6.g) A inscrição será invalidada e os participantes serão desclassificados se qualquer um dos documentos exigidos não for fornecido na data indicada pelos organizadores do Cosplay.

Artigo 07: Prémios para os espetáculos

- 7.a) As finais do ECG premiarão os 3 melhores trabalhos, decididos pelos membros do júri com base nos critérios enumerados no artigo 8.a. O conteúdo dos prémios será anunciado posteriormente pela organização.
- 7.b) A organização pode acrescentar prémios adicionais sem aviso prévio.

Artigo 08: Critérios de pontuação

- 8.a) Cada júri final pode atribuir 60 pontos ao fato e 60 pontos à atuação.

- Para os fatos

- **Exatidão (20):** Este critério diz respeito à semelhança com que os cosplays dos participantes são comparados com a fonte oficial; se todos os pormenores, padrões, cores, formas, etc. são recriados com exatidão. Isto inclui maquilhagem, perucas, acessórios e adereços de mão, se relevantes para a personagem. Este critério também abrange a forma como os Participantes adaptaram as diferentes partes do fato ao seu corpo. Tem em atenção que o tamanho do corpo, a tez ou outras características físicas dos Participantes não são relevantes para a pontuação de Precisão. Relativamente aos adornos, consulta a alínea c) do artigo 8.
- **Pormenores de acabamento (20):** Este critério diz respeito à qualidade e precisão dos todos os aspetos da arte dos Participantes e como cada parte do cosplay está bem acabada, tais como possíveis adornos, maquilhagem, perucas, acessórios e adereços de mão, se relevantes para a personagem terá impacto nesta pontuação. O acabamento de detalhes como potenciais embelezamentos terá um impacto nesta pontuação, consulta o artigo 8.c para mais informações.



IBERANIME



- **Complexidade e técnicas (20):** Este critério está relacionado com as diferentes técnicas utilizadas pelos Participantes para produzir os seus cosplays e a forma como são aplicadas. O júri avaliará o número de técnicas utilizadas, a sua complexidade e a sua execução para atribuir uma pontuação aos Participantes. Se forem utilizadas muitas técnicas, mas com uma execução deficiente, isso afetará a sua pontuação; tal como um fato perfeitamente produzido que utilize poucas técnicas ou pouca complexidade também verá essa pontuação afetada. Os adornos podem ser utilizados para mostrar mais técnicas e competências. Consulta o artigo 8.c para mais informações.
- Para o desempenho
- **Representação e encenação (30):** Diz respeito à habilidade e à execução bem-sucedida da atuação dos Participantes em palco. A pontuação refletirá o grau de investimento e expressividade dos Participantes em palco, bem como a forma como atuam, se movem e interagem. O Stage Ninja e a qualidade do seu trabalho em palco também terão um impacto nesta pontuação.
- **Qualidade dos audiovisuais e utilização dos adereços de palco (10):** Esta pontuação refere-se à qualidade dos audiovisuais utilizados para a atuação dos Participantes. A qualidade do som e/ou do vídeo inclui a clareza e a facilidade de compreensão, tanto para o júri como para o público. Esta pontuação também inclui a forma como os participantes utilizam os adereços de palco e interagem com eles em palco ou como contornam o facto de não terem alguns adereços de palco para a sua atuação.
- **Criatividade e entretenimento (20):** Este critério avalia o grau de inventividade, originalidade, entretenimento e reflexão de uma atuação. Abrange a forma como o vídeo ou som são utilizados para apoiar a história contada em palco e até que ponto os adereços de palco são utilizados e concebidos para o espetáculo. Quando aplicável, também cobre a criatividade na utilização do Stage Ninja.

8.b) Os adereços de palco não estão incluídos na classificação do fato, mas serão considerados e terão impacto na classificação do desempenho, dependendo da sua utilidade durante a apresentação.

8.c) Desde que a fonte oficial do desenho seja respeitada pelos participantes, os adornos nos fatos serão permitidos, o que será avaliado pela perícia do júri e discricionariedade.

Estes adornos podem ser de muitas formas: strass, padrões, texturas, LEDs, outros efeitos especiais, etc. Todas as formas, desenhos, padrões, cores e detalhes que aparecem na fonte oficial design devem estar presentes nos fatos criados para obteres a pontuação máxima no concurso.



Critérios de "exatidão", caso contrário serão aplicadas sanções.

Estes adornos podem ser utilizados para mostrar uma gama mais vasta de aptidões artesanais e/ou acrescentar efeitos adicionais em prol do espetáculo. Consoante os adornos, estes podem ter impacto nos critérios "Pormenores de acabamento" e "Complexidade e técnicas".

Não são de modo algum obrigatórios e nenhum participante será penalizado por não adicionar nenhum ao seu fato. Além disso, os adornos não podem substituir um elemento existente na fonte oficial.

8.d) Um último critério que influenciará a decisão do júri é "o equilíbrio". Representa a quantidade de esforços que foram feitos tanto no fato como no desempenho. Se um dos se os critérios forem completamente ignorados, o balanço será negativo; se foram feitos esforços, mas poderia ter sido claramente melhorado, o balanço será neutro; e, finalmente, se os participantes deram o seu melhor em ambos os domínios, o balanço será positivo.

8.e) O cosplay apresentado durante o pre-judging deve ser idêntico ao usado para a performance no palco. Qualquer modificação será penalizada, isto inclui maquilhagem, efeitos especiais, adereços, acessórios e sapatos.

8.f) Durante a avaliação do fato, o fato deve ser usado da mesma forma que será usado uma vez no palco para a atuação.

8.g) Os acessórios ou adereços de mão não utilizados durante a atuação em palco não serão aceites para a avaliação do fato.

8.h) No que diz respeito à pontuação do fato e quando se trata de comparar os Participantes a solo com os Participantes numa configuração de grupo, a pontuação do grupo será a média de cada fato individual de acordo com os critérios enumerados na alínea a) do artigo 8.

Artigo 10.º: Restrições de participação

10.a) Cada participante deve competir com o fato que anunciou durante a sua inscrição.

10.c) Os Organizadores de Cosplay, bem como os membros do Júri, não podem participar nos espetáculos.

10.d) Todos os fatos apresentados pelos participantes devem ser feitos à mão, pelo menos em 80%. Para a dupla, o trio e o quarteto, é permitido que um ou mais participantes sejam os autores dos fatos dos outros membros do grupo e que estes não tenham participado no processo de elaboração. A ajuda de amigos ou familiares é tolerada, desde que a maior parte do trabalho seja feito pelos Participantes. Um Stage Ninja não pode ser o Criador do fato de um Participante. Qualquer fato ou peça comprada ou encomendada será rejeitada.

10.e) Qualquer parte do fato que não tenha sido feita pelos Participantes terá de ser declarada e será aceite desde que esteja dentro dos limites tolerados. Se não o fizer, será penalizado ou desqualificado. Isto inclui modelos 3D, padrões de bordado, kits eletrónicos e outros tipos de padrões.

10.f) Cada participante deve ter 18 anos quando for selecionado.

10.g) Os participantes não estão autorizados a alterar o seu tom de pele com a intenção de retratar ou corresponder a uma personagem de uma etnia, existente ou semelhante a uma existente, que não seja a sua. Este aspeto da representação não tem qualquer incidência na pontuação relativa a precisão do material de origem original.



Artigo 11.º: Adereços e limitações

11.a) Os adereços de palco são classificados em 3 tamanhos:

- Os adereços grandes não podem exceder 20 quilos e devem ser transportados por 2 pessoas e sair do palco uma só vez no máximo em 15 segundos.
 - Os adereços médios não podem exceder 11 quilos e devem ser transportados por 1 pessoa e sair do palco uma só vez no máximo em 15 segundos.
 - Os adereços pequenos não podem exceder 3 quilos e devem ser transportados pelo cosplayer e sair do palco uma só vez no máximo em 15 segundos, se não houver pessoal disponível.
- Cada participante na final terá a ajuda de um máximo de 4 membros da equipa para transportar os adereços do palco para dentro e para fora do palco.

As armas e os acessórios detidos na mão não contam para este limite.

11.b) Os Participantes são responsáveis pela construção e resistência dos seus adereços no palco. Estes acessórios devem ser suficientemente sólidos e estáveis para serem transportados sem cuidados especiais.

11.c) Os participantes devem enviar informações detalhadas e fotos dos acessórios e adereços. Estes acessórios terão de ser validados pela Organização do Cosplay. Qualquer adereço ou acessório que não tenha sido declarado/validado previamente através dos formulários oficiais e dos documentos não será autorizado a entrar em palco, mesmo que se enquadre nas limitações designadas. Os participantes devem certificar-se que estes equipamentos não são demasiado pesados, prejudiciais ou perigosos para eles, para o público ou para os membros do pessoal.

11.d) Os Organizadores de Cosplay são os únicos a decidir se um adereço se enquadra nas regras e orientações ou não.

Artigo 12º: Segurança

12.a) Por questões de segurança, é proibida a utilização de pirotecnia (fogo de artifício, bombinhas, isqueiros, objetos incandescentes ou inflamados, velas).

12.b) É proibida a entrada de líquidos no palco (pistolas de água, garrafas cheias...), mesmo num recipiente fechado.

12.c) As armas (réplicas de espadas e lâminas) são proibidas, exceto as fabricadas pelos participantes se não constituírem uma ameaça para ninguém.

12.d) É proibido deixar cair ou atirar confetis, purpurinas, penas, etc. para o palco.

12.e) A organização tem o direito de interromper qualquer atuação que possa ser perigosa para os participantes ou para o público presente.

12.f) Para sua própria segurança, os participantes não podem aproximar-se mais de um metro da borda do palco.

12.g) Cada participante é responsável pelos seus próprios cuidados médicos e pelas despesas com eles relacionadas. É aconselhável que cada participante se certifique de que está coberto no território francês em caso de emergência.



IBERANIME



Artigo 13º: Desqualificação

13.a) Qualquer Participante que não cumpra um dos artigos destas regras expõe-se a ser permanentemente desqualificado.

13.b) Qualquer Participante que não cumpra as instruções dos Organizadores de Cosplay pode ser instantaneamente desqualificado.

13.c) Qualquer participante culpado de vandalismo, roubo, ato de agressão (física ou verbal), comportamento ofensivo, ou qualquer outra ofensa durante o festival será instantaneamente e permanentemente desqualificado. Os processos serão aplicados contra eles de acordo com as leis e regras atuais.

13.d) Não é permitido o plágio do espetáculo. Os participantes são obrigados a entrar com um projeto original. É claro que a inspiração é encorajada e legítima (de cosplay anterior ou qualquer outro tipo de performance), mas uma cópia simples de uma performance de cosplay existente terminará com uma desqualificação. A sanção pode acontecer após o evento depois de uma investigação minuciosa pelos Organizadores de Cosplay e os Oficiais do ECG. Após a investigação, os oficiais do ECG são os únicos com autoridade para arbitrar a situação e agir.

Artigo 14.º: Propriedade da imagem

14.a) Ao concordar com as regras, os Participantes autorizam que todas as fotografias ou vídeos tirados durante o festival sejam utilizados para audiovisuais ou promoção deste concurso sem qualquer compensação financeira.

14.b) Após as finais do ECG, os vídeos e fotos dos participantes continuarão a ser propriedade dos organizadores do Cosplay e poderão ser utilizados em vários usos como material promocional. Além disso, no caso da produção de um DVD, de um site, de um livro de fotografias ou de outro material, não haverá qualquer compensação financeira.

14.c) Quanto aos organizadores, comprometem-se a que as imagens respeitem a ética e a lei. Qualquer imagem que degrade um indivíduo, pornografia e violência são estritamente proibidas.

14.d) Este regulamento deve ser preenchido e assinado, e entregue à Organização do Cosplay por cada Participante.

14.e) Esta autorização tem a duração de três anos. Os Organizadores de Cosplay podem pedir para prolongar esse período com o acordo do Participante.



IBERANIME



Artigo 15º: Informações adicionais

15.a) É permitido aos participantes competir com um fato diferente do usado para as seleções, desde que os organizadores do Cosplay o aprovem. Se assim o desejarem, terão de fornecer fotografias das personagens.

15.b) Os Participantes devem poder deslocar-se a França por um período de uma semana no início de julho.

15.c) Todos os Representantes devem cooperar de forma positiva para garantir o sucesso de as finais da ECG. Os Representantes serão orientados durante toda a viagem das Finais ECG pelos Organizadores oficiais das Finais de Cosplay. Os representantes terão de seguir os seus conselhos.

15.d) Os Participantes comprometem-se a fornecer, o mais rapidamente possível, todos os documentos que os organizadores locais ou do ECG possam solicitar (bilhete de identidade, documentos oficiais, ...).

15.e) Cada participante deve trazer 2 a 3 fatos para França para os diferentes dias e eventos durante as finais ECG.

15.f) O excesso de bagagem no aeroporto devido ao peso dos fatos deverá ser pago pelo Participante, e não pelos Organizadores de Cosplay. Uma alternativa seria enviar os fatos para a França antes das Finais, mas as taxas de envio serão inteiramente pagas pelo Participante. Pede-se aos Participantes que tenham isto em mente quando fizerem e registarem os seus fatos.

15.g) Apenas os Participantes e os Organizadores de Cosplay estão autorizados a estar nos bastidores durante as Finais. Os ajudantes são tolerados, mas serão convidados a sair se interferirem com o bom andamento do espetáculo ou com o trabalho dos Organizadores de Cosplay.

15.h) Os organizadores ou qualquer outra pessoa externa não estão autorizados a ajudar durante a apresentação.

15.i) A ordem de apresentação será escolhida por sorteio à tua chegada a Paris.

15.j) O horário das finais do ECG será comunicado aos representantes pelos organizadores oficiais do Cosplay. Os participantes terão de respeitar o planeamento e as atividades programadas pelos Organizadores de Cosplay.

15.k) Para o julgamento do fato durante as finais do ECG, os participantes estão autorizados a trazer livros, portfólios, amostras... No entanto, estes documentos e materiais só podem ser vistos pelo júri durante o tempo de pre-judging dos Participantes e não podem ser deixados ao júri para análise posterior. Após o tempo de pre-judging, os Participantes devem sair com todo o material documental e que trouxeram.

15.l) Durante as Finais em Paris, por questões logísticas e de acesso, um Participante não pode beneficiar de um Stage Ninja e de um ajudante.

Qualquer dúvida, deverás contactar o organizador nacional, a MANZ através do email:
filipe.costa@manz.pt