



CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY REGOLAMENTO

1 – Festival e Premessa

Il **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY**, da ora in poi **CNC**, è un format di Cosplay Contest creato ed organizzato da Lucca Comics & Games in collaborazione con Epicos, e si articolerà in più sessioni distinte, una per ogni festival del settore che avrà aderito a questo evento, ed è volto a eleggere il campione italiano di questo settore tramite un circuito di selezione che attraversa le manifestazioni italiane di maggior rilievo.

I festival che hanno aderito fino ad ora al circuito sono:

1. Cartoomics (Milano) 11-13 marzo 2016
2. Far East film festival (Udine) 24 aprile 2016
3. Comicon (Napoli) 22-25 aprile
4. Etna Comics (Catania) 2-5 giugno 2016
5. Sagra dei Fumetti (Verona) 11-12 giugno 2016
6. Cartoon Village (Manciano)
7. Rimini Comics (Rimini) 14-17 luglio 2016
8. Rainbow Magicland (Roma)
9. Sassari Cosplay (Sassari) 4 settembre 2016
10. Cospladya (Palermo)
11. Dracomics (Santa Maria a Monte, Pisa)
12. Lucca Comics & Games (Lucca) 28 ottobre -1 novembre 2016 (Finalissima)

Il presente regolamento sarà applicato per tutte le gare e in tutti i festival sopra elencati, relativamente alla gara CNC. Le date, gli orari, e le location varieranno per ogni singolo festival e sarà loro cura inserirli nel presente regolamento al punto 2.1.

Tutti i vincitori di ogni singola gara confluiranno in una finalissima nella quale sarà decretato il campione nazionale dei cosplayer CNC.

2 – Data dell’evento e Location

Per quanto riguarda La finalissima del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY**, la gara si terrà sempre a **Lucca Comics & Games** e avrà inizio **sabato 29 ottobre**, dalle ore **14:00** alle ore **15:00**; al termine sarà decretato il **CAMPIONE ITALIANO**.

2.1 – Data dell’evento e Location dei Festival

Per quanto riguarda il festival di _____ la gara per la selezione del cosplayer finalista sarà effettuata il giorno _____, dalle ore __:__ alle ore __:__ presso _____; al termine sarà decretato l’ultimo finalista del **CNC**.

3 – Tema dei costumi

I costumi indossati dai partecipanti alla gara dovranno essere attinenti al mondo dell’animazione, del fumetto, del cinema, dei telefilm, della musica, dei videogiochi, dei giochi di ruolo e dei libri.

4 – Requisiti per le Iscrizioni

Nella normale iscrizione alla sfilata competitiva di ogni singolo festival sarà possibile indicare la propria disponibilità a partecipare anche alla selezione del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY** e durante l’iscrizione andrà contrassegnato l’apposito spazio (questo tipo di procedura potrà variare per ogni singolo festival). I requisiti richiesti specificatamente dall’organizzazione del **CNC** sono i seguenti:

- Potranno partecipare alla selezione per il **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY** solo cosplayers di nazionalità italiana correttamente pre-iscritti o iscritti (vedi punto 5).
- Saranno ammessi alla gara solo coloro che avranno raggiunto la maggiore età prima della pre-iscrizione/iscrizione alla sfilata del **CNC**.
- Potranno partecipare alla selezione del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY** solo i cosplayers singoli.
- I costumi dovranno essere fatti a mano dai partecipanti e non comprati o su commissione. Nel caso fossero trovate prove inconfutabili che il costume corrisponda a tali caratteristiche il partecipante verrà squalificato **solo** dalla selezione **CNC** e non dalla normale gara.
- Sono accettati componenti e accessori minori comprati o su commissione, ma dovranno essere **dichiarati preventivamente** e verranno tenuti di conto nella valutazione d’insieme del costume.

5 – Iscrizioni

Per poter partecipare alla gara del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY** saranno obbligatori i seguenti dati e **Documentazione**:

- Documento di identità N°
- nome e cognome
- data e luogo di nascita
- cod. fiscale
- numero di telefono (meglio se cellulare)
- indirizzo e-mail
- personaggio interpretato
- serie da cui è tratto il personaggio
- immagine di riferimento del personaggio (vedi punto 6).
- base musicale (vedi punto 6).

Pre-Iscrizione online: ogni partecipante dovrà pre-iscriversi alla gara inviando i dati sopra elencati al festival in cui si svolgerà la selezione (ogni festival potrà differire nelle modalità di pre-iscrizione).

Per quanto riguarda il festival di _____ le Pre-Iscrizione online saranno disponibili dal mese di _____ 2016 e sarà possibile accedervi tramite _____ dedicata al cosplay _____.

Iscrizione in loco: ogni partecipante pre-iscritto dovrà presentarsi **il giorno della gara** per la quale si è pre-iscritto, presso il **Punto Iscrizioni (orari e luoghi saranno definiti dai vari festival)** munito del modulo di pre-iscrizione e di un documento di identità.

Per quanto riguarda il festival di _____ le iscrizioni in loco saranno effettuata il giorno _____, dalle ore __:__ alle ore __:__ presso _____.

6 - Basi musicali e immagine di riferimento

L'immagine di riferimento dovrà essere caricata/inviata esclusivamente in **formato JPG/PDF (dimensione Max 1Gb)** o consegnata a mano (questo tipo di procedura potrà variare per ogni singolo festival).

La base musicale dovrà essere caricata/inviata esclusivamente in formato MP3 (dimensione Max 10Mb) o consegnata a mano (questo tipo di procedura potrà variare per ogni singolo festival).

Per quanto riguarda il Festival _____ l'immagine e la base musicale dovranno essere caricate tramite _____ (vedi punto5).

7 - Limitazioni e Obblighi

- Ogni partecipante potrà pre-iscriversi/iscriversi e sfilare una sola volta, con un solo costume, non potrà mai e in nessun caso indossare due o più costumi.
- **Il cosplayer selezionato per la finalissima e la riserva potranno creare e indossare un nuovo costume per partecipare alla finale, ma dovranno rispettare comunque tutti i canoni del presente regolamento.**
- **Tutti i finalisti e le riserve potranno gareggiare con lo stesso costume con il quale hanno vinto la selezione, ma in tal caso non potranno indossare mai e per nessuna ragione lo stesso costume del personaggio interpretato per la gara CNC in altre manifestazioni e/o gare; pena per la non osservazione di tale regola sarà l'esclusione dalla Finalissima.**
- I partecipanti prendono atto, congiuntamente alla pre-iscrizione online e alla conferma delle iscrizioni, che saranno ritenuti, qualora colti in flagranza, responsabili di eventuali danni apportati al palco e alle attrezzature presenti.

8 - Ordine della sfilata

Ogni sfilata delle manifestazioni che avranno aderito al **CNC** sarà scandita da una sequenza di tempo diversa in base ai regolamenti interni.

La Finalissima del **CNC** sarà invece scandita da una sequenza ben precisa: i cosplayers sfileranno secondo l'ordine in cui sono stati selezionati nelle rispettive manifestazioni.

Non sarà possibile modificare l'ordine di sfilata, tranne in casi urgenti e comunque a insindacabile giudizio dell'organizzazione, pertanto si fa obbligo ai finalisti di presentarsi nell'area di raduno dei cosplayers entro e non oltre un minuto dalla loro chiamata sul palco, pena l'esclusione dalla competizione.

9 – Tempi concessi ai partecipanti sul palco

Ogni partecipante avrà un determinato tempo a disposizione durante il quale potrà recitare la scenetta preparata, tale tempo è comprensivo di ingresso e uscita dal palco. Questo tipo di procedura potrà variare per ogni singolo festival, ma i tempi limite a disposizione per ogni selezionato durante la Finalissima sono i seguenti:

- 30 secondi per il montaggio di eventuali scenografie
- 1 minuto e 30 secondi per la messa in atto della scenetta

Ai partecipanti che non eseguiranno nessun tipo di "scenetta" verrà concesso lo stesso tempo limite sopra elencato. Se l'esibizione si protrarrà oltre il termine stabilito, con evidente dolo da parte del partecipante, l'esibizione sarà fatta terminare bruscamente in modo da proseguire con la gara. Qualora i responsabili preposti al controllo del corretto svolgimento della gara lo ritengano opportuno, tale inosservanza sarà sanzionata con l'esclusione dalla competizione.

10 – Chiamata e discesa dal palco

Per quanto riguarda la Finalissima, i partecipanti saranno radunati in un'area predisposta nei pressi dell'ingresso laterale del back-stage e poi convogliati in direzione dell'ingresso al palco dagli addetti preposti, così da creare un flusso continuo di esibizioni sul palco; i partecipanti saranno chiamati ad esibirsi dai presentatori e solo allora potranno accedere al fronte palco. Al termine della chiamata, ai partecipanti verrà concesso qualche attimo a discrezione dei presentatori, dopodiché inizierà il countdown (vedi punto 7). Allo scadere del tempo, o al termine della scenetta, i partecipanti dovranno soffermarsi brevemente di fronte alla giuria per poi scendere dal palco. Si fa obbligo di ritirare oggetti e/o accessori dopo la fine dell'esibizione ma comunque sempre prima di abbandonare il palco (ogni festival potrà differire nelle modalità di chiamata e discesa dal palco).

11 – Regole di comportamento sul palco

Per la Finalissima e in tutte le manifestazioni coinvolte si fa obbligo ai partecipanti di evitare i seguenti atteggiamenti durante la scena, e comunque sempre durante la permanenza sul palco, pena la squalifica immediata:

- Turpiloquio e volgarità
- Bestemmie e/o comportamenti offensivi verso le religioni e/o incitanti odio e razzismo.
- Atti osceni veri o simulati
- Atti comunemente sanzionati nella categoria di atti osceni in luogo pubblico dal codice civile.

Si ricorda altresì che gli organi preposti hanno l'autorità per sanzionare ulteriori comportamenti offensivi e/o indecorosi non espressamente citati nelle categorie sopra citate.

12 – Regole di sicurezza sul palco per effetti scenici e uso di animali

Per la Finalissima e in tutte le manifestazioni coinvolte si precisa che la mancata osservazione dei seguenti punti comporterà la squalifica immediata da parte dei responsabili preposti nonché, in casi estremi, l'interruzione immediata della scenetta.

Sono assolutamente vietati:

- fiamme libere
- sostanze infiammabili
- getti d'acqua e liquidi
- schiume o sostanze schiumogene
- fumogeni
- esplosivi e petardi
- lancio di oggetti pesanti e/o contundenti

È inoltre vietato introdurre sul palco animali vivi o morti (impagliati e ossa) di qualsiasi taglia e tipo. Il divieto si estende anche ad insetti.

Sono permessi:

- coriandoli o simili
- effetti scenici teatrali non pericolosi che non rientrino nelle categorie sopracitate di divieto.
- peluche e riproduzioni di animali e/o insetti.

13 – Riguardo le armi

Si ricorda ai partecipanti alla gara che intendessero portare con sé delle armi che è loro dovere denunciare preventivamente alla propria questura di appartenenza il possesso dell'arma e il percorso che effettueranno con essa.

Tali armi non potranno comunque essere mai e in nessun caso utilizzate sul palco o nel back-stage, pena l'esclusione dalla competizione.

14 – Competenze sul palco e nelle aree back-stage

L'incarico di far rispettare le regole sul palco ai partecipanti è di competenza dei presentatori, dei responsabili del cosplay, degli addetti alla sicurezza e del responsabile di palco che hanno autorità assoluta in merito. Le zone circostanti al palco saranno controllate da appositi addetti che gestiranno il flusso dei partecipanti in entrata e in uscita dal palco verificando il rispetto delle regole da parte dei partecipanti (questa procedura potrà differire per ogni manifestazione).

15 – Categorie in concorso e Premio

Categoria CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY

CAMPIONE ITALIANO 1° classificato

CAMPIONE ITALIANO 2° classificato (riserva)

La riserva sarà opzionata nel caso di impossibilità a partecipare alla Finalissima del primo classificato; qualora si verifichi una doppia indisponibilità, gli organizzatori si riservano di opzionare un ripescaggio tra i partecipanti iscritti a quella gara, oppure in ultima ipotesi di opzionare una delle altre riserve seconde classificate.

Lucca Comics & Games premierà il Campione Nazionale con un contratto fornito da Epicos, azienda di intrattenimento a tema specializzata nel settore Cosplay, che prevede un'esclusiva della durata di un anno (dall'elezione fino alla finale successiva) con Epicos, uno shooting fotografico professionale in studio, la partecipazione come Ospite Speciale in tutte le manifestazioni appartenenti al circuito CNC (comprensiva di viaggio, alloggio, camerino in fiera e gettone di presenza), la promozione del Campione attraverso tutti i canali social/web di Epicos e la possibilità di essere membro della giuria in alcune delle più importanti gare italiane. Inoltre Lucca Comics & Games premierà il vincitore con un soggiorno per due persone (2 notti) e pass per l'edizione 2017 di Lucca Comics & Games.

Il vincitore, pertanto, si impegna a garantire Lucca Comics & Games e ad Epicos l'esclusività della propria immagine e della propria presenza professionale e/o come ospite ad altri eventi, affinché possa essere rappresentato nel migliore dei modi, per tutta la durata dell'anno di carica.

16 – Metodologia di assegnazione dei premi:

Al termine della gara la giuria si ritirerà per decidere il vincitore.

Ogni giurato dovrà tener conto dei seguenti parametri:

- Somiglianza all'originale
- Fattura del costume
- Interpretazione
- Scenografia
- Accessorio
- Presenza scenica

La somma di queste caratteristiche costituirà la base per selezionare il cosplayer vincitore.

17 - La giuria

La giuria potrà essere composta da personaggi di spicco del mondo del cosplay, oltre che da esperti e appassionati, tutti comunque competenti nelle varie tipologie di costumi che possono partecipare alla gara, come specificate al punto 3.

I giurati non possono partecipare alla gara nel giorno in cui saranno presenti in giuria.

Nel caso si verifichi un'imprevista indisponibilità a presenziare alla manifestazione di uno o più giurati e relativi sostituti e non sia possibile affidare l'incarico ad altri giurati alternativi, l'organizzazione si riserva il diritto di incaricare uno o più giurati d'ufficio scelti fra i responsabili dell'organizzazione del CNC o del festival o altre persone qualificate. La giuria dovrà essere composta da un numero di 3 persone.

18 - Criteri e descrizione dei parametri

Come specificato al punto 14 i giurati dovranno assegnare dei valori ad ogni cosplayer che sfilerà nella giornata di gara, questi valori dovranno essere assegnati con dei criteri precisi.

- **SOMIGLIANZA ALL'ORIGINALE**

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto il valore del cosplayer che più degli altri ha saputo realizzare un costume di difficile realizzazione, cercando di non tralasciare l'aspetto delle proporzioni e della somiglianza all'originale a favore di una più semplice realizzazione. Ad esempio un cosplayer che ha realizzato il costume di un guerriero "Nano" con una complessa e intricata armatura, ma che a impatto risulta longilineo, non potrà avere un valore alto in questa caratteristica.

- **FATTURA DEL COSTUME**

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto il cosplayer che più degli altri ha saputo creare un costume di difficile realizzazione e che più di altri si è contraddistinto per la qualità del proprio costume e l'attenzione per i dettagli. Fattori **determinanti** per l'assegnazione di questo valore sono: la fattura del costume (qualità sartoriale, cuciture, stoffe utilizzate, tecniche di costruzione, materiali utilizzati, ecc.), la cura per l'acconciatura e il make-up e la realizzazione di tutti i componenti. Se prendiamo l'esempio utilizzato sopra, lo stesso cosplayer che ha realizzato il costume di un guerriero "Nano" con una complessa e intricata armatura che a impatto risultava longilineo, ma che allo stesso tempo ha saputo realizzare fedelmente sia gli abiti sotto l'armatura che l'armatura stessa nonché l'acconciatura, potrà avere un valore alto in questa caratteristica.

- **INTERPRETAZIONE**

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto il cosplayer che più degli altri ha saputo, nell'arco di tempo a disposizione, interpretare più fedelmente il proprio personaggio. Una buona immedesimazione e recitazione (originale o re-interpretata), curata ma non noiosa, di una scena legata al personaggio rappresentato è il fattore determinante per l'assegnazione di un valore alto a prescindere dalla fattura del costume.

- **ACCESSORIO**

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto il cosplayer che più degli altri ha saputo realizzare non solo il costume del personaggio ma anche l'accessorio, imponente o stravagante che sia. Questo valore deve essere assegnato solo in base all'accessorio e non al resto del costume e/o all'interpretazione del cosplayer che lo utilizza. Un' arma particolarmente imponente o ben realizzata, un oggetto ornamentale, un copricapo, una suppellettile particolarmente ben realizzata, sono possibili fattori di attribuzione di questo valore. Se prendiamo ad esempio lo stesso cosplayer che interpretava il "Nano", il suo elmo o la sua ascia possono essere considerati accessori; nel caso in cui uno dei due sia acquistato, il

valore da assegnare sarà intermedio, se lo sono entrambi il valore sarà minimo, se invece sono entrambi realizzati dal cosplayer il valore sarà massimo.

- **SCENOGRAFIA**

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto il cosplayer che più degli altri ha saputo distinguersi per la spettacolarità della coreografia messa in scena sul palco. In particolare vengono valutate la coordinazione dei movimenti, l'impatto visivo e la corrispondenza tra coreografia e base musicale. Prendiamo in esempio lo stesso "Nano" utilizzato fino ad ora: se durante la sua scenetta combatte contro un drago tra le valli rocciose e sul palco non ci sono né l'uno né l'altro, il valore dovrà essere minimo, se invece ha costruito un drago da infilzare e un fondale dovrà avere una valutazione più alta, se poi il drago si muove e cadono le rocce dovrà avere quella massima.

- **PRESENZA SCENICA**

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto il cosplayer che più degli altri ha saputo, a prescindere dalla fattura del costume e dei suoi accessori, dimostrare che non serve solo interpretare il più fedelmente possibile il proprio personaggio durante la scenetta, ma bisogna essere il personaggio stesso. Un cosplayer che riesce a trasmettere solo con la sua presenza tutto quello che c'è da dire sul personaggio interpretato dovrà aver un valore. Pensate a come si comporterebbe il "Nano" che abbiamo utilizzato come esempio fino ad ora se incontrasse il presentatore della gara nella sua epoca e ambientazione; non uscire dal personaggio può essere un criterio per una valutazione massima di questa caratteristica.

19 – Termine della sfilata competitiva

Al termine delle gare di selezione la giuria si ritirerà per decidere i vincitori.

La premiazione e l'assegnazione dei premi si svolgerà al termine di tutte le gare competitive previste dalla manifestazione che ospiterà **IL CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY**.

Per quanto riguarda la Finalissima, alla fine della sfilata la giuria si ritirerà per decidere i vincitori.

La premiazione e l'assegnazione dei premi si svolgerà al termine di tutte le gare competitive previste dal Lucca Comics & Games.

20 – Termini e condizioni per i Festival del circuito

I singoli festival che aderiscono al circuito del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY** si impegneranno a produrre un report video sia della gara che del backstage del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY**, nonché della realtà del proprio Festival, da mettere a disposizione di Lucca Comics & Games.

Ogni manifestazione, per essere parte del circuito CNC, deve:

- Impegnarsi a pubblicizzare, con ogni mezzo a sua disposizione, le altre date del campionato.
- Impegnarsi a produrre un report video sia della gara che del backstage del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY**, nonché della realtà del proprio Festival, da mettere a disposizione di Lucca Comics & Games.
- Garantire la presenza di un membro del CNC all'interno della propria giuria, o di un rappresentante indicato da essa, occupandosi di fornire a quest'ultimo un rimborso di trasferta.
- Garantire un rimborso forfettario di Euro 200 per coprire i costi di trasferta del proprio rappresentante alla Finalissima.

L'organizzazione del CNC si riserva la facoltà di eliminare o aggiungere tappe al circuito in base alle necessità del campionato.

21- Partner e Sponsor

Lucca Comics & Games comunica che **EPICOS** sarà partner e sponsor ufficiale del campionato CNC.

22 - Privacy

La partecipazione alle gare denominate "**CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY**" che si svolgeranno nelle date come all'art.2 del presente regolamento e la conseguente accettazione del presente regolamento, dà il consenso da parte del/i partecipante/i al trattamento di tutti i dati, sensibili e non, che saranno forniti al momento delle pre-iscrizioni online e/o alla conferma delle iscrizioni in loco, nonché all'utilizzo e lo sfruttamento delle immagini relative alla competizione e in tutta l'area della manifestazione.

23 - Addendum

L'organizzazione del **CAMPIONATO NAZIONALE COSPLAY** si riserva di apportare al presente regolamento modifiche atte a migliorare lo svolgimento della manifestazione.