

## DE LAS MODALIDADES DEL CONCURSO

### 1. DEFINICIÓN.

El concurso de cosplay consiste en un desfile de disfraces sobre los temas enunciados en el punto 3. Los participantes serán evaluados y calificados por un jurado compuesto conforme a lo previsto en el punto 10, 11 y 12.

### 2. MODALIDAD.

El concurso de cosplay consta de una única etapa en el cual todos los participantes desfilarán efectuaran su representación y mostrarán sus trajes al jurado.

### 3. CATEGORÍAS.

El desfile de cosplay se dividirá en las siguientes categorías:

#### 3.1. Mayores de 13 años:

3.1.1. **Individuales:** Para un solo participante mayor de 13 (ver punto 4.1, 4.2, 5.1, 6.2, 7.1, 7.2)

3.1.2. **Grupales:** Conjuntos de 2 a 6 participantes mayores de 13 (ver punto 4.1, 4.2, 4.4.5 6.2, 7.1)

3.2. **Menores:** Chicos de hasta 13 años inclusive (ver puntos 4.6) ya sea de forma individual o grupal.

## DE LAS INSCRIPCIONES

### 4. INSCRIPCIONES.

Para participar del concurso es necesario inscribirse previamente.

4.1. **Lugar:** Las inscripciones se realizan con dos metodologías:

4.1.1. **Presencial:** En el stand de informes ubicado en el Salón Yamanashi (primer piso del edificio principal).

4.1.2. **Internet:** En la página web del evento ([www.jmanganime.com.ar](http://www.jmanganime.com.ar)) estando registrado en la misma y completando el formulario respectivo.

4.2. **Horario:** Las inscripciones en su modalidad presencial se realizan desde que abre el evento hasta una hora antes de que se inicie el desfile.

La inscripción por Internet se realiza en los días previos al evento y cierra el día anterior al inicio del mismo.

4.3. **Entrega de material:** Es también durante la inscripción que se deberá entregar el acompañamiento musical (indicado en el punto 8) que vaya a utilizar durante su desfile como el material gráfico que ayude al jurado a determinar el parecido (indicado en el punto 5).

4.4. **Número de orden:** Al momento de la inscripción a cada concursante se le entrega el número de orden en la fila, el mismo es correlativa y bajo ningún punto de vista puede saltarse el orden.

4.5. **Grupos:** Cada grupo deberá designar a uno de sus miembros como responsable del mismo. Los grupos no podrán superar el máximo de 6 (seis) miembros y debe informarse el nombre de todos ellos. El responsable del grupo será el encargado de la inscripción. Deberá garantizar la presencia de todos los miembros antes de ingresar al escenario y es el vocero del grupo ante la organización.

4.6. **La inscripción es personal:** No está permitida la inscripción por parte de terceras personas con la única excepción de los padres que inscriban a sus hijos en la categoría menores.

## 5. MATERIAL GRÁFICO INFORMATIVO.

- 5.1. Los concursantes podrán entregar a la organización los elementos que juzguen convenientes (fotografías, impresiones, etc.) para ilustrar al jurado sobre los detalles de su cosplay.
- 5.2. El material se entregará en el stand de la organización del evento al momento de inscribirse o de confirmación la inscripción. (ver al pie)
- 5.3. Todo material entregado deberá estar correctamente identificados a efectos de proceder a su posterior devolución.

## DE LOS DESFILES

## 6. NORMAS DEL DESFILE.

- 6.1. **Fila:** Los participantes deberán formar fila según el número de orden entregado al momento de la inscripción en el espacio designado por la organización para tales propósitos. Deberán presentarse al momento de ser llamados por el presentador. De lo contrario se considerará que abandonó la competición y ya no podrá ser evaluado por el jurado.
- 6.2. **Tiempos:** Cada participante desfilará a su turno por el escenario respetando los tiempos máximos indicados en su categoría. Siendo ellos de 1 minuto para las categorías individuales y de 3 minutos para la categoría grupal.  
Toda vez que los retrasos afectan a sus compañeros como al evento en general, es una causante de sanción por parte del jurado. Dicha sanción consistirá en la pérdida de puntos en la calificación final.
- 6.3. **Incidencias:** Todas las situaciones que desee contemplar el participantes debe dejarlas en claro al momento de su inscripción. Ya se el momento en que quiere que se da inicio a la pista de audio, si requiere interactuar con alguna persona o necesita preparar su representación con algunos elementos.

## 7. RESTRICCIONES DURANTE EL DESFILE.

- 7.1. **Pases de categoría:** No se permitirá, que quién este inscripto como individual a último momento se pase a un grupo ni viceversa debido a que todo ello genera confusión y pérdida de tiempo para los organizadores, para los presentadores, los jurados y todos aquellos que están debidamente esperando su turno.
- 7.2. **Acompañantes:** No se permitirá que en el desfile de la categoría individual, se pase acompañado por otro participante, pues para ello existe la categoría grupal. El cosplayer que en su performance requiere de un ayudante o «*kuroko*», la labor del mismo sólo se puede limitar a sostener utilería o activar dispositivos.

## 8. ACOMPAÑAMIENTO MUSICAL.

- 8.1. Los participantes que así lo deseen podrán utilizar un acompañamiento musical para ello deberán facilitar el archivo con la pista de audio al momento de la inscripción.
- 8.2. Estos archivos podrán ser entregados en «*Pen-Drive*» o «*Tarjeta de Memoria SD*» en archivos de audio preferentemente MP3.
- 8.3. Los que hayan optado por inscribirse a través de Internet podrán enviar el archivo al mail de la organización ([jmanganime@gmail.com](mailto:jmanganime@gmail.com)) indicando como asunto del mismo «AUDIO COSPLAY» y los datos que permitan su identificación.
- 8.4. El audio o video deberá estar previamente montado de la forma en que los participantes lo requieran ya que no será posible realizar dicho montaje durante la presentación.

La organización solo se limitará a reproducir la pista indicada al momento de que el grupo suba al escenario.

- 8.5. En ningún caso la pista de audio podrá superar el tiempo máximo estipulado para su categoría, quedando la organización facultada para cortarla cuando lo supere. (ver punto 7.2).
- 8.6. Todos los elementos y/o archivos entregados deberán estar claramente identificados con el nombre del participante y/o responsable del grupo. En caso contrario la organización no responderá por la pérdida del mismo.
- 8.7. Asimismo la organización no se hará responsable por el mal funcionamiento del dispositivo y/o archivo facilitado.

### DE LA EVALUACIÓN Y LOS RESULTADOS

#### 9. JURADOS.

El Jurado oficial se compondrá de 3 a 5 miembros. Todos ellos elegidos por la organización de forma previa al evento. Los miembros del jurado oficial no podrán participar del concurso.

#### 10. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Atento que el arte del cosplay no consiste únicamente en el aspecto del disfraz pues incluye también la carga actoral del personaje que se interpreta. Los jurados evaluarán los siguientes aspectos:

- 10.1. **CONFECCIÓN DEL TRAJE:** La calidad, terminación y complejidad del disfraz.
- 10.2. **REPRESENTACION DEL PERSONAJE:** La actuación, performance o representación efectuada sobre el escenario.
- 10.3. **SIMILITUD CON EL PERSONAJE:** El resultado global del cosplay, su parecido con el personaje que interpreta.

#### 11. PUNTUACION:

- 11.1. Conforme los concursantes vayan desfilando por el escenario los jurados calificarán con puntaje del 1 al 10 en cada uno de los criterios indicados en el punto 10 (Confección, Representación y Similitud).
- 11.2. La calificación final surgirá del promedio de los puntajes otorgadas por los jurados en cada uno de los criterios indicados en el punto 10. Ponderados de la siguiente forma: 2/5 Confección, 2/5 Representación y 1/5 similitud.
- 11.3. Cada juez se reserva el derecho de no juzgar alguna de las categorías si el personaje elegido le es desconocido. Para evitar ello es que los participantes podrán brindar al momento de la inscripción el material que ilustre al personaje que interpreta conforme a lo indicado en el punto 5.
- 11.4. El puntaje promedio obtenido por cada participante, será publicado oportunamente en la página web del evento.

#### 12. PREMIOS.

- 12.1. **Mejor Cosplay:** Será considerado «Mejor Cosplay» en cada una de las tres categorías (ver punto 3) el participante que, dentro de ella, obtenga el mejor puntaje conforme lo establecido en el punto 11.2
- 12.2. **Menciones honoríficas:** Los participantes que, no habiendo resultado ganador del concurso en su categoría, hayan obtenido el mayor puntaje considerando individualmente sólo uno de los criterios a evaluar (ver punto 10) se les otorgará la mención a la mejor confección o representación según corresponda.

## JORNADAS DEL MANGA Y EL ANIME

### Reglamento General del Concurso de Cosplay

---

- 12.3. **Menciones especiales:** Eventualmente el jurado oficial está facultado para otorgar menciones especiales no incluidas en el presente reglamento.
- 12.4. **Mención Vacante:** El jurado podrá considerar desierta una mención si considera que los concursantes no revisten los parámetros de calidad mínimos requeridos.
- 12.5. **Igualdad de puntos:** En el caso de igualdad en el puntaje de alguna de las categorías o menciones el jurado podrá determinar, conforme su criterio, cual de los participantes se impone.

### DE LAS NORMAS DE SEGURIDAD Y CONVIVENCIA

#### 13. NORMAS DE SEGURIDAD

- 13.1. Por razones de seguridad (cables eléctricos, cortinados, etc.) la pirotecnia (fuegos de artificio, petardos, objetos inflamables o incandescentes, etc.) así como los líquidos en todas sus formas (pistolas de agua, botellas, etc.) están prohibidos
- 13.2. Los papelitos y confetis serán igualmente vedados, al ser imposibles de limpiar entre las pasadas.
- 13.3. La organización se reserva el derecho de interrumpir la presentación cuando considere que se pone en riesgo la seguridad de los participantes o del público presente.

#### 14. NORMAS DE CONVIVENCIA

- 14.1. **Vestimenta y lenguaje:** Atento que el lugar es de acceso público irrestricto para personas de cualquier edad está prohibido el uso de trajes y vestimentas que atenten al buen gusto y las buenas costumbres esto incluye estar con el torso desnudo, descalzos como emplear lenguaje obsceno, erótico, político, ofensivo o lascivo.
- 14.2. **Elementos prohibidos:** Esta prohibido ingresar y permanecer en el predio con cualquier tipo de elementos que simulen armas como cuchillos, katanas, espadas, armas de fuego, y cualquier otro elemento que a criterio del personal de predio o la organización represente un peligro para los espectadores del evento.

#### 15. DESCALIFICACIÓN

Todo participante culpable de vandalismo, de agredir física o verbalmente a otro o al público, o de todo otro inconveniente que genere en el evento será descalificado.

También serán descalificados aquellos participantes que incumplan con las normas de seguridad y convivencia indicadas en los puntos 13 y 14 del presente reglamento.

#### 16. DERECHOS DE IMÁGEN

Al participar de este concurso, los participantes aceptan la difusión de las fotografías y/o filmaciones tomadas durante el transcurso del mismo.

#### 17. RESPONSABILIDAD

La organización no se responsabiliza de los daños que un concursante pudiera sufrir como consecuencia de su propia negligencia.