



REGULAMENTO COSPLAY DE GRUPO

Inscrição:

Serão admitidos a concurso os primeiros 6 grupos inscritos, constituídos por dois a seis elementos.

Candidaturas:

As candidaturas deverão ser efetuadas através do email geral@aonime.com

A candidatura só é válida após o envio de todos os elementos anexos à participação (e-mail com os anexos abaixo referidos). O não envio dos mesmos invalida qualquer hipótese de participação.

Elementos Anexos Obrigatórios:

- a. Foto do Cosplay (Imagem de referência)
- b. Imagem, Vídeo ou Música que pretendem a passar no ecrã/som durante a ação de palco.

Regras Gerais

1. O Aonime Cosplay Contest, é uma competição de Cosplay na qual será considerada a performance em palco, a confeção do fato e a semelhança com o original (semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência).
2. Só serão aceites inscrições com todas as informações preenchidas corretamente e de forma completa. As inscrições incompletas ou com dados incorretos serão anuladas.

3. É expressamente proibida a utilização de qualquer tipo de armas de fogo ou outras, com a exceção de réplicas.
4. Com a participação no Aonime Cosplay Contest, todos os participantes cedem, a título gratuito, a exposição, reprodução ou divulgação livre do seu trabalho, retrato e/ou imagem registado/a.
5. O concurso é aberto a participantes de todas as idades. Os participantes com menos de 18 anos deverão enviar, juntamente com a sua inscrição, uma declaração preenchida e assinada pelo seu encarregado, cujo download pode ser feito no nosso site www.aonime.com
6. O concurso de cosplay de grupo só se realizará com a participação mínima de pelo menos 4 grupos, previamente inscritos.

Fatos e atuação

1. 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).
2. A atuação tem início aquando do arranque da música de fundo ou aquando o sinal do interveniente ao coordenador das entradas em palco.
3. A organização disponibilizará dois elementos para auxiliar a colocação dos adereços em palco. Após esta colocação apenas os cosplayers poderão manuseá-los em palco.
4. 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.
5. Não será permitido 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.
6. O tamanho máximo permitido para o cenário a utilizar é de 5m de largura x 5m de profundidade.
7. 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.
8. A organização não se responsabiliza por eventuais acidentes que tenham lugar durante as atuações dos participantes.

9. 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.

Competição

1. O skit deverá ter uma duração máxima de três minutos por participante.
2. Todas as personagens representadas pelos competidores poderão ser oriundas de séries de Anime, Manga, Comics, Videojogos ou Séries, não sendo obrigatoriamente japonesas.
3. 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 vestiários onde poderão vestir-se.
4. Os participantes deverão comparecer no 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 audiovisuais.
5. Os elementos audiovisuais que acompanham a ação de palco de cada grupo devem ser enviados para geral@aonime.com no momento da inscrição, até dia 26 de Junho de 2018.
6. Os resultados serão divulgados após o final da competição.
7. Ao participarem no concurso os cosplayers estão automaticamente a aceitar os termos deste regulamento.
8. Situações não contempladas deverão ser remetidas para o email geral@aonime.com

Avaliação do Júri

1. Durante a apresentação o Júri irá avaliar e pontuar três aspetos do Cosplay, atribuindo a pontuação à performance, confeção dos fatos e semelhança ao original (semelhança entre os fatos apresentado e a imagem de referência). Serão considerados não só a qualidade e complexidade da construção dos fatos, mas também o nível de detalhe do mesmo.
2. A avaliação global de cada grupo participante no concurso será feita tendo em conta a performance (25%), os fatos (50%) e a semelhança ao original (25%).
 - a. Como performance entende-se a interpretação dos personagens (considerando também a fidelidade à personagem original), e a qualidade da apresentação.
 - 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 os fatos 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. O apuramento do grupo vencedor será feito considerando o somatório das classificações atribuídas.
- a. Em caso de empate deverá ser considerado vencedor o grupo de cosplayers que tenham 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 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.
6. A decisão final do júri é irreversível.

Prémios O grupo vencedor terá direito a um Prize Money de 150€.

O grupo 2º classificado terá direito a um Prize Money de 75€