



3^a EDIZIONE
CHIMERA COMIX 2019
SABATO 29 E DOMENICA 30 GIUGNO
AREZZO - Fortezza Medicea e Prato



REGOLAMENTO GARA COSPLAY

Quest'anno vi saranno più gare cosplay durante la fiera. Le elenchiamo una ad una:

- **Sabato Sera:** la gara avrà inizio alle ore 19:00.
- **Domenica Pomeriggio:** la gara avrà inizio alle ore 16:00.

Le premiazioni del contest verranno fatte al termine della gara. Le iscrizioni possono essere fatte in loco, presso il punto iscrizioni situato all'interno dell'Area Palco, fino a 2 ore prima della gara.

Per info in caso di dubbi potete inviare una mail a chimeracomixcosplay@gmail.com

ISCRIZIONI

Pre-iscrizione: Chi effettua la pre-iscrizione avrà diritto ad entrare gratuitamente in fiera il giorno della gara per parteciparvi. Per ricevere il pass ingresso alla biglietteria, è necessario presentarsi muniti di documento per confermare la propria identità.

Per effettuare la pre-iscrizione, inviate una mail a chimeracomixcosplay@gmail.com con i vostri dati.

Le informazioni richieste sono:

- nome e cognome;
- data e luogo di nascita;
- numero di cellulare;
- indirizzo e-mail;
- personaggio/i interpretato/i e serie di appartenenza;
- immagine del personaggio;
- traccia audio (opzionale in formato wav o mp3).

Sarà comunque possibile iscriversi in loco presso il desk apposito nell'area palco, qui sarà necessario confermare l'iscrizione effettuata online e sarà il momento per:

- Consegnare un'immagine su foglio A4 a colori, del personaggio o del gruppo che si intende iscrivere, consigliata per agevolare i lavori della giuria (le immagini non saranno restituite), se non già fornita nell'iscrizione online.
- Consegnare le basi per eventuali interpretazioni (i supporti accettati sono ESCLUSIVAMENTE pen-drive USB i formati accettati sono mp3, wav); ricordiamo che eventuali mix di pezzi sono esclusivamente a cura dei concorrenti e debbono essere consegnati già pronti (se non verrà fornita alcuna base musicale, l'organizzazione provvederà a metterne una predefinita che rispetti comunque i tempi previsti per la passerella).
- Si specifica che si terrà in considerazione come categoria di appartenenza alla gara, il sesso del personaggio interpretato e non quello del cosplayer.
- Chiedere qualsiasi informazione o spiegazione circa lo svolgimento del contest.

Una volta effettuata l'iscrizione, NON sarà in alcun modo possibile, per nessuna ragione, MODIFICARE L'ORDINE di sfilata.





3^a EDIZIONE
CHIMERA COMIX 2019
SABATO 29 E DOMENICA 30 GIUGNO
AREZZO - Fortezza Medicea e Prato



CONTEST

Un'ora prima dell'accesso al palco, nell'area che verrà indicata al momento dell'iscrizione si terranno degli incontri preliminari con i giudici in modo tale che possano vagliare nel dettaglio i costumi ed i props dei partecipanti.

L'accesso al palco sarà regolato da personale dell'organizzazione che inviterà i cosplayer a salire sul palco rispettando l'ordine di chiamata (che rispecchia esattamente quello di iscrizione). Sul palco verranno messi a disposizione 2 microfoni per i concorrenti, ma se siete un gruppo numeroso onde evitare problemi di sorta, consigliamo vivamente una base playback.

Una volta sul palco, il partecipante si esibisce in una piccola performance a tema con il suo personaggio, la cui lunghezza massima dovrà rispettare la tabella che segue:

TEMPI ESIBIZIONI

- Senza interpretazione (singoli/gruppi): max 40 secondi
- Singoli: max 1 minuto
- Coppia: max 2 minuti
- Gruppi fino a 3 persone: max 3 minuti
- Gruppi da 4 a 10 persone: max 4 minuti
- Gruppi oltre 10 persone: max 5 minuti

Nel caso l'esibizione sfori i tempi indicati si prega organizzarsi il prima possibile con lo staff dell'evento in modo tale da permettere a tutti i partecipanti di avere pari opportunità. Si chiede comunque di fornire tracce audio sia per performance completa che per eventuale performance tagliata nei tempi previsti.

Le esibizioni che sforeranno i tempi stabiliti e non concordati con lo staff saranno interrotte al termine del tempo standard, per rendere la sfilata più fluida e dare a tutti la stessa possibilità di esibirsi.

GIURIA

La giuria sarà composta da membri di spicco appartenenti al mondo del Cosplay, Associazioni e Professionisti del settore.

I giurati valuteranno ogni concorrente in base alle seguenti caratteristiche: somiglianza globale al personaggio, fattura e difficoltà del costume, interpretazione dei tratti caratteristici del personaggio stesso e originalità e valore artistico della performance. Le decisioni della giuria sono inappellabili. Le premiazioni avverranno tassativamente circa 20-30 minuti dalla fine della gara.

REGOLE DI SICUREZZA SUL PALCO

Sono assolutamente vietati:

- Fiamme libere
- Animali vivi o morti (impagliati e ossa)
- Sostanze infiammabili
- Getti d'acqua e liquidi
- Fumogeni
- Esplosivi o petardi
- Lancio di oggetti pesanti o contundenti
- Schiume o sostanze schiumogene





3^a EDIZIONE
CHIMERA COMIX 2019
SABATO 29 E DOMENICA 30 GIUGNO
AREZZO - Fortezza Medicea e Prato



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

CRITERIO 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.

DESCRIZIONE DEI PARAMETRI

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 realizzata 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 realizzata 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





3^a EDIZIONE
CHIMERA COMIX 2019
SABATO 29 E DOMENICA 30 GIUGNO
AREZZO - Fortezza Medicea e Prato



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.

- **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 esibizione 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.

I PREMI

I premi che per ogni gara verranno assegnati sono i seguenti:

- Chimera Comix Cosplay Champions
- Miglior Maschile
- Miglior Femminile
- Miglior Accessorio
- Miglior Coppia / Gruppo
- Eventuali menzioni speciali assegnate dalla giuria.

IMPORTANTE

I cosplayers partecipanti alla gara accettano implicitamente in toto il presente regolamento; l'organizzazione si riserva a proprio insindacabile giudizio e in qualsiasi momento di allontanare o escludere anche senza preavviso chi non rispetta le regole sopraindicate.

L'organizzazione si riserva il diritto di modificare il regolamento senza preavviso; la versione definitiva sarà sempre disponibile per la consultazione presso lo stand iscrizioni.

