

MANGA VORE

COSPLAY LEAHIKETA

- 2018 -

1. Cosplay Lehiaketa urriaren 13an 17:00tan Japoniar Areto Nagusia izeneko 1. Gunean ospatuko da, Zelaieta Zentroko frontoian.
2. Gehienez 20 plaza egongo dira
3. Cosplayerrak banaka edo taldeka parte hartu dezakete. Talde bakoitza gehienez 10 partaidekoa izan daiteke.
4. Cosplay-ko gaia librea da, betiere pertsonaia edo karakterizazio batean oinarritzen bada, Cosplayaren baloreak transmititzen dituen bitartean: Costume (mozorroa) eta Play (pertsonaiaren interpretazioa). Fanarts, crossplay eta gender bender-ak onartzen dira.
5. Partaideak antzeko lehiaketa batean sarituak izan diren cosplayarekin aurkeztu daitezke (cosplay-a berea izan behar da), ekitaldi honetako aurreko edizioen irabazleak izan ezik.
6. Izen-ematea Zelaieta Zentroko sarreran dagoen Informazio puntuan zuzenean egingo da ostiraleko (urriak 12) 17:00etik larunbateko (urriak 13) 14:00ak arte.

Hurrengo datuak emango dira izena ematerakoan:

- Pertsonaiaren izena eta jatorria (anime, manga, bideojokoa, etab.)
 - Izen-abizenak
 - Nick-a (hautazkoa)
 - Taldearen izena (hautazkoa taldeen kasuetan)
7. Partaideak erabakitzen duten musika edo bideo batekin koreografia edo antzezpena egin dezakete. Iraupena gehienez 2 minutukoa izango da bakarko aurkezpenatean eta 3 minutukoa taldekoetan. Audio eta bideo fixategiak izena ematean entregatuko dira eta VLC softwareko azken bertsiorekin funtzionatu beharko dute. Pendrive batean ekartzea gomendatzen da, jarraian itzuliko dena.
 8. Partaideek aldagelak erabil dezakete 14:30etatik aurrera, Backstage-ko sarreratik sartuz:



9. Partaide guztiek 15:30etan Backstage-an egon beharko dira. Ordu horretatik aurrera epaimahaiak jantzien azterketarekin hasiko da. Horrela, antzezpenean ikusi ez daitezkeen cosplay prestaketaren xehetasunak bildu ahal izango dira.
10. Partaideek eszenatokitik antolakuntzak adierazitako lekuetatik sartu/irten beharko dira.
11. Jantziak eskuz eginda egon behar dira. Ez dira onartuko enkarguz, aurrez aldetik egindako mozorroak edo maileguan utzitakoak. Osagarriak edo aurrefabrikatutako parteak erabili daitezke mozorroa egiterakoan. Nahi duten partaideek tsosten bat inprimatuta entregatu dezakete argazkiekin eta jantziaren prestatze prozesua eta ikuskizunean erabiliko den atrezzoazazaltzen duena.
12. Epaimahaiak originaltasuna, edertasuna eta konfekzio lana baloratzeaz gain, koreografia eta partehartzaileen antzezpene izango ditu kontuan.
13. Epaimahaiak lehiaketaren irabazleak aukeratu dituzten ondorengo kategorien arabera:

1go Saria Banakako Cosplay-a: 250€ + trofeoa + domina

2. Saria Banakako Cosplay-a 150€ + Domina

1go Saria Taldekako Cosplay-a: 350€ + Dominak

Epaimahaiak eskubidea izango du, hala erabakiz gero, saririk ez banatzeko, Aipmaen berezia sortzeko eta aldi berean irabazle bat baino gehiago izendatzeko eskubidea ere izango du berdinketa egonez gero. Epaimahaiaren erabakia behin betikoa eta apelaezina izango da.

14. Eszenatokia zikindu edota hondatu ditzaketen elementuen erabilpena debekatuta dago, baita pertsonen integritatea arriskuan jarri ditzaketenak ere: konfetia, isurkariak, purpurina, material piroteknikoa edo sukoia, ke sorgailuak, etab. Halaber, eszenatokitik kanpo objektuak botatzea guztiz debekatuta dago.

Zalantzak izatekotan, partaideek erabili nahi dituzten artikuluak onartzen diren ala ez antolakuntzari galdetu dezakete hurrengo posta elektronikoen bidez: gazteinfo@ametx.net

15. 137/1993 Armen Araudiaren Errege Dekretuaren arabera, guztiz debekatuta dago partaideak antzezpenean zehar armak erabiltzea: su-armak, metalezko armak eta bestelako objektu mingarriak. Bere ezaugarriengatik errakuntza sortu dezakeen imitazioak ere. Horrez gain, pertsonen integritatea arriskuan jarri dezaketen elementuen erabilpena ere debekatuta dago: material piroteknikoa eta sukoia adibidez. Plastikozko, kartoizko eta arriskutsuak ezi diren beste materialen erabilpena baino ez da onartuko.
16. Ezin dira korrante elektrikora konektaturiko aparailuak, sorgailuak edo bestelako edozein konexio mota erabili efektu bereziak, soinu efektuak edo bestelakorik sortzeko asmoarekin.
17. Ezin da eszenatokitik publikoarengana salto egin eta ez da onartuko jarrera desegoki edota lizunik, honen aurrean antolakuntza horri dagozkion neurriak hartzeko eskubidea gordetzen du.
18. Debekatuta dago bannerrak edo publizitatearen erabilpena antzezpenearen zehar antolakuntzaren baimenik gabe.
19. Publizitaterako helburuarekin partehartzaileen irudiak komunikabide desberdinetan (Telebista programak, Internet, egunkariak, aldizkariak, etab.) erabili ahal izango dira. Ez da sari ekonomikorik egongo honegatik.

20. Lehiaketan izena ematean antolatzaileei erraztutako datu pertsonalak konfidentziasunez erabiliko dira 15/1999ko abenduaren 13ko Lege Organikoaren arabera. Lehiaketa hau burutzeko baino ez dira erabiliko eta ez zaie hirugarrenei utziko ezta salduko ere.
21. Antolakuntzak eta epaimahaiak oinarri hauetan araututa egon ez arren, lehiaketaren arrakasta hobe bateri lagun dezaketen edozein ekimen hartzeko eskubidea gordetzen du.
22. Lehiaketan parte hartzeak honako oinarrien onarpena suposatzen du.