



CONCURSO DE PASARELA COSPLAY

- 2018 -

1. El Concurso de Pasarela Cosplay tendrá lugar el 14 de Octubre a las 17:00 en la Zona 1 denominada como Gran Teatro Japonés, ubicada en el frontón del centro Zelaieta.
2. La temática del cosplay es totalmente libre mientras se base en un personaje y/o caracterización existente, transmitiendo los valores del cosplay: Costume (disfraz) y Play (interpretación del personaje). Se admiten fanarts, gender bender y crossplay.
3. Habrá un máximo de 40 plazas y los cosplayers podrán participar individualmente en una de estas dos categorías:
 - COSMAKER: participantes que, con o sin ayuda, hayan confeccionado su cosplay.
 - COSMODEL: participantes que luzcan trajes prestados, comprados, por encargo y/o confeccionados íntegramente por terceras personas.

En la confección del cosplay, en ambas categorías, está permitido el uso de complementos (por ejemplo pelucas) y partes prefabricadas. Asimismo, los participantes que lo deseen podrán entregar impreso un dossier explicativo con fotos y explicaciones del proceso de confección del traje

4. Los concursantes podrán presentarse con un cosplay propio con el que ya hayan ganado algún premio en un concurso similar anteriormente, excepto los participantes del Concurso de Cosplay de la presente edición de Mangamore, que no podrán presentarse a la Pasarela con el mismo cosplay que empleen en dicho concurso. Los ganadores del Concurso de Cosplay de ediciones anteriores de Mangamore tampoco podrán presentarse con los mismos cosplay.
5. La dinámica del concurso se desarrollará de la siguiente manera: Los participantes subirán al escenario uno a uno al ritmo de la música que escoja la organización y mostrarán al público y al jurado su cosplay. Si lo desean podrán realizar una pose o breve interpretación del personaje. No estará permitido el uso de atrezo.
6. La inscripción se realizará de manera presencial en el Stand de Información (situado en la entrada del Centro Zelaieta) desde las 17:00 del viernes 12 de octubre hasta las 14:00 del domingo 14 de octubre.

Se aportarán los siguientes datos:

- Nombre del personaje y su procedencia (anime, manga, videojuego, etc.)
 - Categoría: cosmaker o cosmodel
 - Nombre y apellidos
 - Nick (opcional)
7. Los participantes podrán hacer uso de vestuarios a partir de las 15:00 y podrán disponer si lo requieren de un ayudante que les ayude a prepararse bajo previa consulta a la organización. El acceso a vestuarios se muestra en la siguiente imagen:



8. Todos los participantes deberán estar en el Backstage a la 16:00. A partir de esa hora el jurado procederá con la revisión de los cosplay para recabar los detalles del proceso de confección del cosplay que pueden ser obviados durante el desfile.
9. Los participantes deberán entrar y salir del escenario por los lugares indicados por la organización.
10. El jurado, compuesto por profesionales e invitados del evento, valorará la originalidad, buengusto, belleza y confección de los trajes, así como breve interpretación o pose; y elegirá directamente a los ganadores de las siguientes categorías:
 - 1er Premio al mejor Cosmaker: medalla + merchandising
 - 2º premio en la categoría Cosmaker: medalla + merchandising
 - 1er premio al mejor Cosmodel: medalla + merchandising
 - 2º premio en la categoría Cosmodel: medalla + merchandising

Si el jurado así lo considera, se podrá/n declarar desierto/s el/los premio/s, crear una Mención honrosa o establecer más de un ganador en caso de empate en una categoría. La decisión del jurado será definitiva e inapelable.

11. Durante el desfile está prohibido el uso de elementos que ensucien y/o estropeen el escenario, así como que pongan en peligro la integridad física de las personas: confeti, líquidos, purpurina, material pirotécnico e inflamable, generadores de humo, etc. Asimismo, está terminantemente prohibido lanzar objetos fuera del escenario.
12. Atendiéndose al Real Decreto 137/1993 sobre el Reglamento de Armas, queda terminantemente prohibido que los participantes utilicen en su actuación armas de fuego, de metal y otros objetos contundentes o imitaciones que por sus características puedan inducir a confusión sobre su auténtica naturaleza. Está prohibido también el uso de elementos peligrosos para la integridad física de las personas como material pirotécnico e inflamable. Sólo se permitirán imitaciones de armas en plástico, cartón y otros materiales que no revistan peligrosidad ni para los concursantes ni para el público asistente.
13. No se podrán utilizar aparatos conectados a la red eléctrica, generador o cualquier otro tipo de conexión para producir efectos visuales, de sonido o cualquier otro tipo efecto especial.
14. Está prohibido saltar desde el escenario hacia el público ni se tolerará ninguna conducta que la organización considere inapropiada u obscena, en tal caso la organización se reservará el derecho a tomar las medidas que considere oportunas.

15. Está prohibido el uso de banners o propaganda publicitaria de cualquier tipo durante la actuación sin autorización de los organizadores del evento.
16. Con propósito publicitario, las imágenes de los participantes del evento podrán ser utilizadas en distintos medios de comunicación: programas de TV, Internet, periódicos, revistas, etc. No habrá compensación económica por estas medidas promocionales.
17. Los datos de carácter personal suministrados para la realización de la inscripción en el concurso se tratarán confidencialmente de acuerdo a lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre. Serán usados exclusivamente para la realización de este concurso y no serán vendidos ni cedidos a terceros en ningún caso.
18. La organización y el jurado se reservan el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito del concurso.
19. La participación en el concurso supone la plena aceptación de las bases.