

REGOLAMENTO COSPLAY CONTEST A MILAN GAMES WEEK 2016

Il Cosplay Contest di Milan Games Week 2016 è un evento organizzato da Milan Games Week in collaborazione con GiorgiaCosplay che si svolgerà domenica 16 ottobre 2016 sul palco centrale al Pad. 4 dalle ore 15.00 alle ore 17.00 (incluse premiazioni).

Tutti i cosplayer sono benvenuti a Milan Games Week! Ma per partecipare al Cosplay Contest di Milan Games Week è necessario presentare dei costumi attinenti al mondo dei videogiochi di qualunque nazionalità essi siano.

Ricordiamo che esclusivamente i cosplayer partecipanti al contest avranno diritto a ritirare in sede di iscrizione un buono pasto del valore del biglietto d'ingresso da spendere all'interno dei chioschi indicati alla Milan Games Week, a titolo di rimborso.

Per tutti i cosplayer che intervengono alla manifestazione sono invece a disposizione dei camerini gratuiti in cui cambiarsi, sempre adiacenti alla zona palco, dotati di specchi, tavoli e sedie.

Attenzione! I camerini saranno incustoditi; la direzione declina ogni tipo di responsabilità per eventuali oggetti/effetti personali lasciati negli stessi, trafugati o danneggiati.

CATEGORIE DI PREMI

- MIGLIOR COSPLAYER ASSOLUTO
- MIGLIOR COSPLAY MASCHILE
- MIGLIOR COSPLAY FEMMINILE
- MIGLIOR GRUPPO o COPPIA
- MIGLIOR INTERPRETAZIONE
- ACCESSORIO
- *PREMIO SPECIALE J-POP

Eventuali ulteriori menzioni speciali potranno essere decise in sede di giuria per cosplayer particolarmente meritevoli

I premi messi a disposizione dagli sponsor consistono in gadget e omaggi del mondo videoludico.

GIURIA

La giuria sarà composta da cinque membri scelti tra esponenti di spicco nel panorama del cosplay italiano ed esperti del settore videoludico e dell'editoria.

*Daniele Prada – Lupin- cosplayer/performer e fondatore di “Lupin III e la sua squadra”

* Alessandro Panta- Goemon- samurai

*Gabriele Panta- Jigen-cosplayer/ prop maker

* Giorgia Cocchi Pontalti– rappresentante per la casa editrice J-Pop

* Giorgio Catania- Rappresentante di AESVI, Associazione promotrice di Milan Games Week 2016

E un ulteriore quinto giurato scelto in loco tra il pubblico presente

I giurati valuteranno ogni concorrente in base alle seguenti caratteristiche: somiglianza globale al personaggio, fattura, difficoltà e originalità 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 20-25 minuti dal termine della gara.

ISCRIZIONI

La raccolta delle iscrizioni, sarà effettuata direttamente in loco a Milan Games Week, presso l'apposita postazione all'interno dell'area MGW Cosplay, nella giornata di domenica 16 ottobre dalle ore 10,00 alle ore 14,00

Oltre tale termine, per motivi logistico organizzativi non sarà in alcun modo possibile accettare ulteriori iscrizioni.

Al momento dell'iscrizione è necessario:

- Consegnare un'immagine possibilmente digitale a colori, del personaggio o del gruppo che si intende iscrivere; essendo a disposizione un megaschermo, la stessa verrà proiettata durante l'esibizione, per una comprensione più immediata del personaggio, oltre che per agevolare i lavori

di giuria.

Firmare la liberatoria necessaria per l'iscrizione

*In caso di gruppi, la liberatoria deve essere firmata da ciascun componente il gruppo, e la responsabilità della correttezza dei dati e compilazione della modulistica è affidata al capo gruppo;

- Consegnare le basi per eventuali interpretazioni. I supporti accettati sono mp3,wav,chiavetta scaricabile.

Si ricorda che eventuali mix di pezzi sono esclusivamente a cura dei concorrenti e debbono essere consegnati già pronti e mixati. I supporti non saranno restituiti.

- 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.

CONTEST

- 15.00 Inizio Contest

Sfilata Singoli e Gruppi senza interpretazione

Sfilata Singoli e Gruppi con interpretazione

- Pausa per delibera giuria ed esibizione Gruppo Love Live Show!

- 16.45 Premiazioni

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 saranno messi a disposizione 2 microfoni gelato senza filo. In caso di gruppi numerosi, onde evitare problemi di sorta, si consiglia l'uso di una base playback.

SFILATA

Una volta sul palco, il partecipante sfila lungo la passerella in modo da farsi vedere perfettamente dalla giuria e dal pubblico.

ESIBIZIONE

Una volta sul palco, il partecipante sfila sulla passerella per mostrarsi alla giuria e procedere, se prevista, a un'esibizione, la cui lunghezza massima dovrà rispettare la tabella che segue.

TEMPI DI ESIBIZIONE

Singoli/gruppi (senza interpretazione):

max 40 secondi (se non verrà fornita alcuna base musicale, l'organizzazione provvederà a metterne una predefinita che rispetti comunque i tempi previsti per la passerella).

Singolo/gruppi (con interpretazione) fino a 3 persone: 2 minuti

Gruppi da 4 a 6 persone (con interpretazione): 3 minuti

Gruppi da 7 a 10 (con interpretazione): 4 minuti + 15 secondi extra per ogni altro partecipante oltre il decimo.

Alla fine del tempo concesso il cosplayer dovrà lasciare il palco indipendentemente dal fatto che abbia o meno terminato la propria performance.

Interpretazioni/esibizioni che sfornino i tempi stabiliti saranno interrotte al termine del tempo standard, per rendere la sfilata più fluida e dare a tutti la stessa possibilità di esibirsi.

COMPETENZE SUL PALCO

L'incarico di far rispettare le regole sul palco è di competenza dei presentatori e dei responsabili del cosplay che hanno autorità assoluta in merito. Le zone circostanti il palco saranno controllate da appositi addetti che gestiranno il flusso dei partecipanti in entrata e in uscita dal palco verificando il rispetto delle regole da parte dei cosplayer.

REGOLE GENERALI DI COMPORTAMENTO

Non sono ammesse coreografie o performance contenenti atti osceni e volgari.

Non sono permessi atti riconducibili al reato di blasfemia o odio razziale e che offendano comunque il comune senso del pudore.

È fatto divieto ai partecipanti di portare armi bastoni e mazze acuminata, manganelli o comunque qualsiasi oggetto che possa recare danno, offesa, molestia o disturbo alle persone, anche ove muniti di regolare licenza.

È assolutamente vietato l'utilizzo di fiamme libere e sostanze infiammabili, getti d'acqua e liquidi, schiume o sostanze schiumogene, fumogeni, esplosivi e petardi, lancio di oggetti pesanti e/o contundenti.

Sono invece permessi effetti scenici non pericolosi che non rientrino nelle categorie sopracitate di divieto. Ogni interpretazione di cattivo gusto, contro qualunque legge applicabile o l'inosservanza delle regole provocherà l'immediata squalifica dal contest e l'interruzione della performance stessa.

I cosplayer 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 il presente regolamento.

L'organizzazione si riserva inoltre il diritto di modificare il presente senza preavviso.