



**IBERANIME**



## **REGULAMENTO**

Prova: individual

Duração máxima skit: 2 minutos

Idioma: português ou inglês

Nacionalidade: Livre

Idade: > 14 anos

Concurso Internacional: Não

Fase: Final

Pre-judging: Não tem

Ensaio: Obrigatório

Avaliação: Performance, fato e semelhança com referência

Prêmios: Troféu, medalhas, ofertas de parceiros

## **ÂMBITO E PARTICIPAÇÃO**

Iberanime Cosplay Spotlight é uma competição individual de Cosplay informal. Competição na qual será avaliada a performance em palco, o fato e a semelhança ao original (semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência).

O concurso é aberto a todos os jovens a partir dos 14 anos de idade.

## **INSCRIÇÃO**

- A inscrição só é considerada válida caso todos os campos do formulário tenham sido devidamente preenchidos (incluindo o envio de materiais solicitados) até à data-limite.
- Serão admitidos a concurso os primeiros 16 concorrentes com inscrição completa.
- Só serão aceites inscrições com todas as informações preenchidas corretamente e de forma completa. As inscrições incompletas ou com dados incorretos serão anuladas.
- Os selecionados para participarem no concurso terão entrada livre nos 2 dias do evento.
- A não validação da inscrição invalida qualquer hipótese de participação e acesso livre ao evento.

## **FATO**

- Serão admitidos fatos de qualquer origem, personagens de animação ou ilustração (ex. Anime, Manga, Videojogos), não sendo obrigatório terem origem japonesa.
- Deve ser mantida a fidelidade à imagem de referência.



**IBERANIME**



## SKIT

- O skit deverá ter uma duração máxima de 2 minutos.
- Os participantes poderão utilizar 30 segundos para preparação do palco antes da apresentação. Depois de terminar a sua atuação têm 30 segundos para liberar o palco (retirar todos os acessórios que foram colocados antes do início da atuação).
- O tempo de preparação, atuação e arrumação dos acessórios é cronometrado pela organização.
- A atuação tem início aquando do arranque da música de fundo ou ao sinal do participante ao coordenador das entradas em palco.
- A atuação de cada concorrente é considerada como terminada com o agradecimento ao público.
- A organização disponibilizará dois elementos para auxiliar a colocação dos adereços em palco. Após esta colocação apenas os cosplayers poderão manuseá-los em palco.
- 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.

## CENÁRIOS

- Não será possível 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 da equipa, permitindo a sua fácil utilização.
- O tamanho máximo permitido para o cenário a utilizar é de 2m de largura x 2,5m de altura x 2m de profundidade (formato de entrada e saída em palco), podendo dividir-se num máximo de três partes.
- 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.

## AVALIAÇÃO E RESULTADOS

- Durante a apresentação o Júri irá avaliar e pontuar 3 aspetos do Cosplay, atribuindo pontuação à performance, ao fato e à semelhança com o original (semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência). Serão considerados não só a qualidade e complexidade da construção do fato, mas também o nível de detalhe dos mesmos.
- A avaliação global de cada participante no concurso será feita tendo em conta:
  1. Performance, atuação em palco (40%), máx. 10 pontos;
  2. Complexidade do fato e acessórios (30%), máx. 10 pontos;
  3. Semelhança ao original (30%), máx. 10 pontos.
- Como performance entende-se a interpretação dos personagens (considerando também a fidelidade à personagem original), a qualidade da apresentação e a interação entre os diferentes elementos do grupo.
- Na avaliação dos fatos são tidos em conta os seguintes aspetos: a complexidade dos fatos e acessórios. Dimensão, detalhes, pormenores.



**IBERANIME**



- A semelhança ao original avalia a semelhança entre o fato apresentado e a imagem de referência.
- O Júri poderá solicitar uma nova apresentação dos Cosplayers em palco em caso de dúvida ou empate.
- A avaliação dos participantes será feita de 1 a 10 pontos em cada um dos itens a considerar.
- O vencedor será apurado considerando o somatório das pontuações atribuídas na sua globalidade.
- Em caso de empate deverá ser considerado vencedor o concorrente que tenha o valor mais alto de pontuação na sua performance.
- Caso o empate persista, deverá ser considerada a pontuação mais alta no que toca fato.
- Caso ainda se mantenha o empate, a comissão organizadora do evento decidirá qual o vencedor. O mesmo acontecerá para os restantes lugares que se encontrem em situação de empate.
- A decisão final do júri é irreversível.

## **OUTRAS INFORMAÇÕES IMPORTANTES**

- No dia do concurso, os participantes devem chegar ao evento até duas horas antes do início da competição.
- Existirá um ensaio prévio OBRIGATÓRIO, a realizar em horário que será comunicado previamente aos participantes.
- Os participantes deverão comparecer no backstage até uma hora antes do início da competição para receberem o briefing final.
- Os participantes devem levar consigo um backup de segurança do Vídeo, Foto ou Música, em suporte universal (PenDrive), (tanto para o ensaio, como para o concurso) a utilizar durante a sua atuação.
- Os resultados serão divulgados após o final da competição.
- São expressamente proibidos quaisquer atitudes e/ou comentários de caráter xenófobo, depreciativo ou ofensivo. Sendo estes punidos com desclassificação.
- Todos os concorrentes deverão colaborar com a organização de forma positiva, seguindo as suas indicações, assegurando o previsto desenrolar das atividades associadas à realização do Iberanime Cosplay Spotlight.

## **PENALIZAÇÕES**

- O atraso na atuação assim como o atraso na preparação/arrumação dos acessórios em palco será descontado na pontuação final do grupo na proporção de 0,5 pontos por cada 30 segundos de atraso.



**IBERANIME**



## **SEGURANÇA**

- Não é permitida a utilização de líquidos ou materiais viscosos, assim como acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física dos participantes do concurso, do público, dos jurados ou outros, tais como fogo de artifício, armas de fogo, extintores, instrumentos cortantes, abrasivos, corrosivos, solventes e outros produtos tóxicos ou substâncias nocivas. O não cumprimento destas normas de segurança (antes, durante ou depois da sua apresentação) implicará a perda de pontos ou até a desclassificação do concurso.
- É expressamente proibida a utilização de qualquer tipo de armas de fogo ou outras, com a exceção de réplicas.
- A organização não se responsabiliza por eventuais acidentes que tenham lugar durante as atuações dos participantes.

## **DESISTÊNCIA**

As desistências deverão ser comunicadas à organização com uma antecedência de 48 horas. Caso a desistência aconteça sem notificação prévia, o concorrente será excluído das provas de Cosplay a realizar no IA! durante um ano. Caso surja algum imprevisto ou emergência agradecemos contacto e justificação escrita para termos em consideração a situação.

## **DIREITOS DE AUTOR**

Com a participação no concurso todos os participantes cedem, a título gratuito e sem qualquer contrapartida, a exposição, reprodução ou divulgação livre do seu trabalho/ retrato e/ou imagem registado/a.

## **DIREITOS DE AUTOR**

A participação no concurso depreende a leitura e aceitação de todos os termos anteriores. Situações não contempladas deverão ser remetidas para o e-mail [info@iberanime.com](mailto:info@iberanime.com).

[Declaração de Participação para menores de 18 anos](#) (preenchimento e envio obrigatório)