



REGOLAMENTO GARA COSPLAY

evento C.C.C. - CENTAURO COSPLAY CONTEST - 1 MARZO 2025

1. DATA E LUOGO

La Gara Cosplay avrà luogo durante l'evento C.C.C. - CENTAURO COSPLAY CONTEST all'interno del centro commerciale CENTAURO, via Filippo Masci, 66100 Chieti.

L'evento si svolgerà nel giorno Sabato 1 marzo 2025 dalle ore 17 in poi.

2. ISCRIZIONE E PRE-GARA

A. La partecipazione alla Gara Cosplay è gratuita e aperta a singoli con età minima di 13 anni, previa iscrizione dei partecipanti.

B. L'iscrizione alla Gara Cosplay potrà essere inviata dalla pubblicazione del presente regolamento fino al 28 febbraio 2025 (compreso) con un messaggio di posta elettronica all'indirizzo **cinquelire.associazione@yahoo.com**, con oggetto "ISCRIZIONE GARA COSPLAY".

3.

Il messaggio di posta elettronica dovrà avere i seguenti allegati:

1. Il modulo d'iscrizione alla Gara Cosplay, completo in ogni sua parte;
2. Una o più immagini del personaggio interpretato (dalla versione con cui si partecipa);
3. Il file mp3 della base (musicale o dialogata che sia) su cui si intende esibirsi;
4. Eventuali richieste necessarie per l'esibizione (es. sedia, momento in cui deve partire la base, ecc.);
5. Una scansione di un documento d'identità valido (i soggetti minorenni dovranno inviare il documento sia proprio che del tutore legale).

OPPURE sarà possibile iscriversi in loco (nella giornata del 1 marzo 2025) presso l'area dell'Associazione Cinque Lire, riconoscibile da roll up pubblicitari, entro 2 ore prima dell'inizio della gara, portando la documentazione necessaria e la base MP3 su chiave USB.



NB: non saranno in alcun modo accettate richieste di basi musicali da scaricare online in loco o da scaricare da supporti differenti da chiavette USB (es. cellulari, drive, browser, mail, bluetooth, ecc.)

C. Ogni partecipante potrà partecipare alla Gara Cosplay con una sola esibizione individuale.

D. Tutti gli iscritti dovranno presentarsi per l'appello pre-gara alle ore 16:50 nei pressi del palco, all'interno della galleria commerciale del Centauro, per validare la loro presenza.

Una volta terminato l'appello pre-gara, l'organizzazione stilerà l'ordine di gara. Gli eventuali assenti al momento dell'appello pre-gara verranno esclusi dalla competizione. In casi assolutamente eccezionali, e a giudizio insindacabile dell'organizzazione, partecipanti esclusi possono essere riammessi alla gara.

E. Dopo l'appello pre-gara, tutti i partecipanti alla Gara Cosplay sono tenuti a rimanere negli spazi adibiti dall'organizzazione per esibirsi una volta annunciati.

Chi non si presenterà durante il proprio turno sarà automaticamente escluso dalla competizione, senza possibilità d'appello.

4. BASI MUSICALI

L'uso di una base mp3 durante l'esibizione è consigliato ma non obbligatorio.

Il supporto audio dovrà essere inviato o consegnato contestualmente all'iscrizione, come specificato al punto 2B.

Il brano dovrà:

- Essere in un'unica traccia in formato MP3;
- Avere il nome e cognome del partecipante;
- I brani musicali non possono essere in nessun caso variati o aggiunti dopo l'iscrizione.

È necessario avere con sé un supporto USB portatile con lo stesso file da utilizzare in caso di emergenza.



5. COSTUMI, OGGETTI E COMPORTAMENTI AMMESSI

A. I costumi ammessi alla Gara Cosplay dovranno essere attinenti al mondo dell'animazione, del fumetto, del cinema, dei telefilm, della musica orientale, della pop culture, dei videogiochi, cosplay originali, non ufficiali, fan art.

È possibile portare oggetti e piccole scenografie nell'area designata alla gara, che siano rigorosamente autoportanti, facili e leggere da trasportare.

Tutti gli oggetti e piccole scenografie devono essere tali da essere trasportati dai concorrenti e al massimo da un singolo accompagnatore per esibizione, che però non potrà rimanere nell'area dell'esibizione durante la gara.

Di conseguenza non sono ammessi oggetti e scenografie tali da comportare difficoltà all'entrata del centro commerciale.

B. Non è ammesso l'uso di alcun tipo di materiale pericoloso, esplosivo e/o infiammabile, contundente, che possa danneggiare persone e/o cose, o sporcare o danneggiare le successive performance. Non è altresì permesso portare macchinari o elementi che possano disturbare la successiva esibizione (es. macchina del fumo).

C. Il personale di sicurezza e vigilanza, a suo insindacabile giudizio, è tenuto a prendere in consegna ogni oggetto che possa arrecare danno a terzi o che sia ritenuto pericoloso. Gli oggetti saranno restituiti alla fine della gara. Si consiglia quindi di non portare armi, oggetti contundenti o materiali pericolosi.

D. Non è ammesso l'utilizzo di alcun tipo di animale durante la propria performance.

E. È vietato utilizzare linguaggi, abiti o atteggiamenti scurrili o che possano offendere o ledere la morale e il pubblico decoro.

F. L'uso del microfono non è da ritenersi una prassi. Nel caso in cui ci fossero partecipanti intenzionati a cantare o recitare, si rende noto che sarà disponibile un solo microfono, pertanto in caso di gruppi è consigliato organizzarsi personalmente.



6. GARA COSPLAY

I partecipanti alla Gara Cosplay sfileranno nell'ordine deciso dall'organizzazione. Ogni partecipante ha a sua disposizione un tempo massimo di 2 minuti per esibirsi nell'area designata, in piena libertà.

Alla fine di ogni esibizione, i membri della giuria potranno fare domande ai concorrenti o eventuali commenti.

7. SPAZIO PER IL PUBBLICO

L'organizzazione metterà a disposizione un apposito spazio per il pubblico che vorrà assistere alla Gara Cosplay; tuttavia, in caso di sovraffollamento dello spazio, o in altri casi descritti dalle vigenti norme sulla sicurezza, o indicati dall'autorità pubblica predisposta, sarà dato accesso prioritario ai partecipanti.

8. GIURIA E PREMIAZIONE

La giuria della Gara Cosplay sarà composta da esperti del settore.

La composizione della giuria verrà annunciata al pubblico prima dell'inizio della gara.

Ogni giurato è chiamato a esprimere un voto da **1 (scarso)** a **5 (eccellente)** per ogni esibizione in base ai seguenti criteri:

- a. Esibizione
- b. Fattura del Costume (prop-making, sartoria, dettagli, ecc.)
- c. Interpretazione
- d. Fedeltà al personaggio (make-up, parrucche, ecc.)

Alla fine delle esibizioni, il Presidente di Giuria presenterà all'organizzazione i giudizi dei giurati. L'organizzazione stilerà la classifica finale, che verrà annunciata pubblicamente dalla presentatrice.

Le decisioni della Giuria sono inappellabili.



I vincitori saranno chiamati nell'area Esibizione per ricevere il premio.

Al momento della premiazione tutti i cosplayer che hanno partecipato alla gara dovranno essere presenti (salvo emergenze comunicate direttamente allo staff).

Nel caso in cui un partecipante non sia presente, perderà il diritto al premio.

9. PREMI

La Gara Cosplay prevede:

- a. Un OROLOGIO SMART WATCH per il terzo classificato
- b. Un OROLOGIO SMART WATCH per il secondo classificato
- c. Una CONSOLLE NINTENDO SWITCH LITE per il primo Classificato

**A TUTTI I PARTECIPANTI SARÀ OFFERTO UN KIT DI BENVENUTO
COMPOSTO DA FOTO PROFESSIONALE DA SCATTARSI IN LOCO +
BUONO AMAZON DEL VALORE DI €10 + SHOPPER DELL'EVENTO +
BIBITA**

10. SQUALIFICHE

La mancata accettazione di questo regolamento sarà causa di esclusione dalla Gara Cosplay.

Si pregano quindi tutti i partecipanti di prendere visione del suddetto regolamento, per non incorrere in una squalifica. La non osservanza di una o più regole sopra elencate, o la mancanza di rispetto nei confronti dell'organizzazione, degli altri concorrenti, dei giurati e/o del pubblico, darà luogo all'immediata squalifica del responsabile.

L'organizzazione non si assume alcuna responsabilità per materiali scenici e non, abbandonati o lasciati incustoditi all'interno degli spazi.

L'organizzazione si riserva il diritto di escludere partecipanti che con il loro comportamento abbiano causato problemi di ordine pubblico o volutamente rallentato l'andamento della manifestazione. Ugualmente saranno sanzionati comportamenti non sportivi o apertamente offensivi.



10. AVVERTENZE E COMUNICAZIONI

L'organizzazione è a disposizione per rispondere a domande eventuali, attraverso e-mail all'indirizzo **cinquelire.associazione@yahoo.com**