

REGOLAMENTO MAGIC MOVE COSPLAY

1 – Evento, data e location

Magic Move Cosplay è un evento organizzato dal Centro Commerciale Montecatini.

L'evento si svolgerà il giorno sabato 16 novembre dalle ore 15.30 presso il Centro Commerciale Montecatini, Via Biscolla, 48, 51010 Montecatini Terme PT

2 - Tema dei costumi

I costumi indossati dai partecipanti alle gare di Magic Move cosplay dovranno essere attinenti al mondo dell'animazione, del fumetto, del cinema, dei telefilm, della musica, dei videogiochi, dei giochi di ruolo e dei libri. Non sono ammessi original, tranne eccezioni particolari elencate nella descrizione dei premi al punto 16 del presente regolamento.

3 – Iscrizioni

Per poter partecipare a Magic Move Cosplayer Contest sarà necessario iscriversi presso il PUNTO ISCRIZIONI allestito in loco non oltre le ore 14.45.

Il partecipante dovrà essere munito di documento di identità. Per i gruppi numerosi si dovrà delegare un'unica persona per la convalida di tutto il gruppo.

Il numero dei partecipanti sarà basato sul tempo totale a disposizione per la gara. Sarà possibile iscriversi in loco finché il tempo totale delle esibizioni (vedi punto 8 del regolamento) non raggiungerà tale limite. L'iscrizione al contest è gratuita

4 – Basi musicali e immagine di riferimento

È possibile per i partecipanti avere una musica o una traccia audio di sottofondo durante la sfilata, nel caso in cui non si intenda presentare una scenetta potrà essere inserita una musica di sottofondo dall'organizzazione. La base musicale dovrà essere caricata esclusivamente in formato MP3 (dimensione Max 10Mb) Si consiglia vivamente ai partecipanti di portarsi una immagine stampata del personaggio da consegnare al punto iscrizioni.

5 - Limitazioni e Obblighi

I partecipanti prendono atto, qualora colti in flagranza, responsabili di eventuali danni apportati al palco e alle attrezzature presenti. Si fa obbligo ai partecipanti di evitare i seguenti atteggiamenti durante la scena, e comunque sempre durante la permanenza sul palco, pena la squalifica immediata: · Turpiloquio e volgarità · Bestemmie e/o comportamenti offensivi verso le religioni e/o incitanti odio e razzismo. · Atti osceni veri o simulati · Atti comunemente sanzionati nella categoria di atti osceni in luogo pubblico dal codice civile. Si ricorda altresì che gli organi preposti (vedi punto 12) hanno l'autorità per sanzionare ulteriori comportamenti offensivi e/o indecorosi non espressamente citati nelle categorie sopra citate.

6 - Norme riguardanti i gruppi

Per motivi relativi alla sicurezza sul palco il limite massimo è di 8 partecipanti per ogni gruppo.

7 - Ordine della sfilata

I partecipanti sfileranno secondo l'ordine in cui si saranno iscritti in loco. Non sarà possibile modificare l'ordine di sfilata, tranne che in casi urgenti e comunque a insindacabile giudizio dell'organizzazione, pertanto si fa obbligo agli iscritti di presentarsi nell'area di raduno dei cosplayer entro e non oltre un minuto dalla loro chiamata sul palco, pena l'esclusione dalla competizione.

8 - Tempi concessi ai partecipanti sul palco

Ogni partecipante che sia singolo/coppia/trio/gruppo avrà un determinato tempo a disposizione, durante il quale potrà recitare scene inventate, brani famosi o parodie relative al personaggio/i interpretato/i, tale tempo non comprende il posizionamento delle scenografie e l'ingresso e l'uscita dal palco, che comunque dovranno essere effettuati in tempi brevi. I tempi limite a disposizione sono i seguenti:

Singolo: Max 2 Minuti

Coppia/Trio: Max 3 Minuti

Gruppi 4-8 partecipanti: Max 4 Minuti

Ai partecipanti che non eseguiranno nessun tipo di "scenetta" verrà concesso lo stesso tempo limite sopra elencato. Se l'esibizione si protrarrà oltre il termine stabilito, con evidente dolo da parte del/dei partecipante/i, l'esibizione sarà fatta terminare bruscamente in modo da proseguire con la gara. Qualora i responsabili preposti (vedi punto 12) al controllo del corretto svolgimento della gara lo ritengano opportuno, tale inosservanza sarà sanzionata con l'esclusione dalla competizione.

9 - Chiamata e discesa dal palco

I partecipanti saranno radunati in un'area predisposta nei pressi dell'ingresso laterale del backstage e poi convogliati in direzione dell'ingresso al palco dagli addetti preposti (vedi punto 12) per creare

un flusso continuo di esibizioni sul palco, i partecipanti saranno chiamati ad esibirsi dai presentatori e solo allora potranno accedere al fronte palco, ed eventualmente posizionare scenografie. Tutti i gruppi partecipanti verranno chiamati unicamente per numero senza includere nomi e dettagli nella chiamata, qualora vi sia la necessità questa regola potrà essere estesa anche a singoli, coppie e trio. Dal termine della chiamata dei partecipanti verrà concesso qualche attimo a discrezione dei presentatori, dopodiché inizierà il conteggio del tempo riservato all'esibizione (vedi punto 8). Allo scadere del tempo, o al termine della scenetta, i partecipanti dovranno soffermarsi brevemente di fronte alla giuria per poi scendere dal palco. Si fa obbligo di ritirare oggetti e/o accessori dopo la fine dell'esibizione ma comunque sempre prima di abbandonare il palco.

10 - Regole di sicurezza sul palco per effetti scenici e uso di animali

Si precisa che la mancata osservazione dei seguenti punti comporterà la squalifica immediata da parte dei responsabili preposti nonché, in casi estremi, l'interruzione immediata della scenetta.

Sono assolutamente vietati:

- fiamme libere
- sostanze infiammabili
- getti d'acqua e liquidi
- schiume o sostanze schiumogene
- fumogeni
- esplosivi e petardi
- lancio di oggetti pesanti e/o contundenti

È inoltre vietato introdurre sul palco animali vivi o morti (impagliati e ossa) di qualsiasi taglia e tipo. Il divieto si estende anche ad insetti.

Sono permessi:

- coriandoli o simili
- effetti scenici teatrali non pericolosi che non rientrino nelle categorie sopracitate di divieto
- peluche e riproduzioni di animali e/o insetti.

11 - Riguardo le armi

Si ricorda ai partecipanti alla gara che intendessero portare con se delle armi, che devono denunciare preventivamente alla propria questura di appartenenza il possesso dell'arma e il percorso che effettueranno con essa.

12 - Competenze sul palco e nelle aree back-stage

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

13 - Categorie in concorso

I premi ufficiali assegnati durante la tappa:

MIGLIOR PERSONAGGIO MASCHILE

MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE

MIGLIOR ACCESSORIO

MIGLIORE INTERPRETAZIONE

MIGLIOR GRUPPO

Il premio consiste in buono acquisto valore 150,00€. L'organizzazione si riserva di aggiungere e/o modificare i premi ufficiali, speciali, menzioni e in collaborazione e l'ordine di assegnazione dei premi ai giurati, anche successivamente all'uscita del presente regolamento. L'ordine nel quale sono elencati i premi compone la graduatoria per la metodologia di assegnazione dei premi descritta al punto 14.

14 - Metodologia di assegnazione dei premi

Al termine della gara la giuria si ritirerà per decidere i vincitori, dopo di che saranno assegnate le coppe per le categorie in concorso durante la premiazione. La Giuria assegnerà un premio fra quelli elencati al punto 13, scegliendo il vincitore in base alla propria personale valutazione, utilizzando i criteri descritti sul presente regolamento al punto 15.

15 - La giuria

La giuria sarà composta da esperti e appassionati competenti nelle varie tipologie di costumi che possono partecipare alla gara, come specificate al punto 2. Nel caso si verifichi una imprevista indisponibilità a presenziare alla manifestazione di uno o più giurati e relativi sostituti, e non sia possibile affidare l'incarico ad altri giurati alternativi, l'organizzazione si riserva il diritto di incaricare uno o più giurati d'ufficio scelti fra i responsabili.

16 - Criteri e descrizione dei premi

MIGLIOR PERSONAGGIO MASCHILE / FEMMINILE: questo premio deve essere assegnato al personaggio di sesso maschile o femminile rappresentato dal cosplayer, che più si è contraddistinto per la qualità globale del proprio costume. Fattori determinanti per l'assegnazione di questo premio sono: la fattura del costume (qualità sartoriale, cuciture, stoffe utilizzate), la somiglianza con il costume del personaggio rappresentato, l'interpretazione corretta del personaggio, la cura per l'acconciatura e il make-up e la realizzazione di tutti gli accessori. Questo premio racchiude in sé molti aspetti del cosplay che vengono premiati in categorie a sé stanti. Pertanto, nella sua assegnazione bisogna cercare di premiare il cosplayer che ha cercato di curare tutti questi aspetti. MIGLIOR GRUPPO Questo premio deve essere assegnato al gruppo di cosplayer che, globalmente, ha saputo distinguersi maggiormente per la qualità dei costumi, descritte per i premi miglior personaggio e costume più difficile, degli accessori e dell'interpretazione.

MIGLIORE INTERPRETAZIONE: questo premio può essere assegnato ad un singolo cosplayer oppure ad un gruppo, che, nell'arco di tempo a sua/loro disposizione, ha o hanno interpretato più fedelmente il/i proprio/i personaggio/i. Una buona immedesimazione e recitazione (originale o re-interpretata), curata ma non noiosa, di una scena legata al personaggio/i rappresentato/i è il fattore determinante per l'assegnazione di questo premio. In questo caso, il premio può essere attribuito indipendentemente dalla fattura del costume.

MIGLIOR ACCESSORIO: questo premio deve essere assegnato al cosplayer che esibisce l'accessorio più bello, imponente o stravagante che sia. Questo premio deve essere assegnato in base al solo accessorio, e non al resto del costume e/o all'interpretazione del cosplayer che lo utilizza. Un' arma particolarmente imponente o ben realizzata, un oggetto ornamentale, un copricapo, una suppellettile particolarmente ben realizzata sono possibili fattori di attribuzione di questo premio.

17 - Privacy

La partecipazione a Magic Move Cosplay che si svolgerà in data e luogo come all'art.1 del presente regolamento e la conseguente accettazione del presente regolamento, dà il consenso da parte del/i partecipante/i al trattamento di tutti i dati, sensibili e non, che saranno forniti al momento dell'iscrizione in loco.

Il consenso all'utilizzo e sfruttamento delle immagini relative alla competizione e in tutta l'area della manifestazione sarà concesso mediante firma di apposita liberatoria al momento dell'iscrizione in loco.

18 - Addendum

L'organizzazione si riserva di apportare al presente regolamento modifiche atte a migliorare lo svolgimento della manifestazione.