

SALICOMIX & COSPLAY

REGOLAMENTO

Art. 1.

(Oggetto e finalità)

1. La gara cosplay durante l'evento SALICOMIX & COSPLAY ha l'obiettivo di offrire ai partecipanti la possibilità di esprimere la propria passione per il cosplay, di mostrare le proprie abilità creative e interpretative, nonché di condividere la propria passione con il pubblico presente. La finalità è promuovere la cultura del cosplay, stimolare la creatività e l'originalità dei partecipanti e creare un'atmosfera divertente e coinvolgente per tutti i presenti. La gara si propone di premiare le migliori performance e costumi, promuovendo l'eccellenza e il talento dei partecipanti, e di offrire un'esperienza memorabile per gli appassionati di cosplay e per il pubblico.

Art. 2.

(Luogo e orario)

1. La gara cosplay avrà inizio alle ore 19:30 presso la Piazza Plebiscito a Salice Salentino
2. Si prega di notare che le informazioni specifiche riguardanti il luogo e l'orario possono variare in base alla pianificazione dell'evento effettiva. Si consiglia di consultare le comunicazioni ufficiali o il sito web dell'evento per ottenere le informazioni più aggiornate.

Art. 3.

(Iscrizione e partecipazione)

1. La partecipazione alla gara cosplay è aperta a tutti gli appassionati di cosplay, indipendentemente dall'età o dall'esperienza ed è a titolo gratuito.
2. Gli interessati devono registrarsi compilando l'apposito modulo di iscrizione da inviare, unitamente alla liberatoria, alla foto del personaggio a cui si è ispirati, se presente il supporto audiovisivo da utilizzare in fase di esibizione, materiale foto e video a testimonianza della originalità e della sartorialità del vestito o dichiarazione di acquisto dell'abito e documento di identità in corso di validità, entro le ore 12:00 del 18 agosto 2023 all'indirizzo mail salicomixecosplay@gmail.com avendo cura di specificare in oggetto la dicitura "ISCRIZIONE GARA COSPLAY" o protocollando i moduli richiesti presso il Comune di Salice Salentino. Se l'iscrizione avviene per un minore occorre allegare obbligatoriamente l'ulteriore liberatoria dei genitori o del legale rappresentante unitamente al documento di riconoscimento. Tutte le domande pervenute successivamente all'orario e al giorno indicati e non complete di allegati non saranno considerate valide.

3. I partecipanti possono prendere spunto da qualsiasi personaggio appartenente a qualsiasi genere, tra cui fumetti, anime, film, serie TV, videogiochi, ecc.

Art. 4.

(Categorie di partecipazione e tempi di esibizione)

1. La gara cosplay è suddivisa in diverse categorie, tra cui:
 - Individuale: partecipazione di un singolo concorrente. L'esibizione può avere una durata massima di un minuto e trenta secondi.
 - Gruppo: partecipazione di un gruppo di persone (massimo cinque membri). L'esibizione può avere una durata massima di tre minuti e trenta secondi.
 - Coppie: partecipazione di una coppia di concorrenti. L'esibizione può avere una durata massima di due minuti e trenta secondi.
 - Kids: partecipazione riservata ai bambini di età inferiore ai 14 anni compiuti. L'esibizione può avere una durata massima di minuto e trenta secondi.
2. I cosplayer hanno la possibilità di registrare e inviare, al momento della domanda di iscrizione, un video, dalla durata massima di trenta secondi, di presentazione.

Art. 5.

(Strumentazione)

1. È possibile ed auspicabile, nel rispetto dell'articolo 3 comma 2 e dell'articolo 4 comma 2 del presente regolamento utilizzare lo schermo video presente sul palco per proiettare tracce audio e video rispettando, in fase di iscrizione, il formato MP4 AUDIO+VIDEO, in base alle seguenti modalità:
 - La traccia potrà essere visualizzata sullo schermo video per tutta la durata della performance o parte di essa.
 - Il file video dovrà contenere la traccia audio.
 - Nel caso in cui il video fosse più breve della durata totale della performance, si consiglia di inserire nel video immagini fisse o sfondo nero.
2. Scenografie utili all'esibizione per un massimo di tre oggetti.
3. È consentito richiedere l'aiuto di un soggetto esterno alla performance, quindi privo di interazione con il partecipante durante l'esibizione, per le sole esigenze di scena come, ad esempio, aiuto per cambio d'abito, scenografie, oggetti, etc.

Art. 6.

(Costumi e accessori)

1. I partecipanti devono realizzare o acquistare i propri costumi e accessori.
2. I costumi devono rispettare le norme di decenza e non devono contenere materiale offensivo, volgare o lesivo per l'immagine di terzi.
3. L'utilizzo di armi o oggetti che possano rappresentare un pericolo per sé stessi o per gli altri partecipanti è severamente vietato.

Art. 7.

(Appello pre-gara)

1. Tutti gli iscritti dovranno presentarsi inderogabilmente alle ore 18:00, presso il punto di ritrovo indicato tramite mail dall'organizzazione, per effettuare l'appello pre-gara.
2. Una volta terminato l'appello pre-gara, l'organizzazione stilerà l'ordine di esibizione. Gli eventuali assenti al momento dell'appello pre-gara verranno esclusi dalla competizione.
3. Nel caso di assenza di alcuni componenti di un gruppo all'appello pre-gara, il gruppo può decidere se ritirarsi dalla competizione o gareggiare senza organico completo.
4. In casi assolutamente eccezionali, e a giudizio insindacabile dell'organizzazione, partecipanti esclusi possono essere riammessi alla gara.

Art. 8.

(Prejudging)

1. Alle ore 18:30 avrà inizio, presso il punto di ritrovo indicato tramite mail dall'organizzazione, il prejudging durante il quale i giudici valuteranno, stilando una prima graduatoria, i seguenti aspetti:
 - Sartorialità e originalità del vestito
 - Difficoltà di realizzazione
 - Fedeltà rispetto al costume originale
2. Il prejudging rispetterà l'ordine di esibizione stabilito dall'articolo 7 comma 2 del presente regolamento.
3. Chiunque non si presenterà durante il proprio turno sarà automaticamente escluso dalla competizione, senza possibilità d'appello.
4. Nel caso di assenza di alcuni componenti di un gruppo al prejudging, il gruppo può decidere se ritirarsi dalla competizione o gareggiare senza organico completo.
5. In casi assolutamente eccezionali, e a giudizio insindacabile dell'organizzazione, partecipanti esclusi possono essere riammessi alla gara non prima, comunque, di aver effettuato il prejudging.

Art. 9.

(Esibizione)

1. La gara cosplay si svolgerà sul palco principale dell'evento.
2. Ogni partecipante o gruppo avrà un tempo massimo di presentazione e performance, come precedentemente stabilito dal presente regolamento.
3. Durante la performance, i partecipanti sono incoraggiati a interpretare i personaggi e a dimostrare creatività, originalità e abilità sceniche.
4. Al termine di ogni esibizione, i membri della giuria hanno l'autorità per porre domande ai concorrenti o eventuali commenti inerenti all'esibizione stessa.
5. Ogni giurato in sede di esibizione dovrà valutare i seguenti aspetti:
 - Performance
 - Interpretazione
 - Recitazione
 - Espressività

Art. 10.

(Giuria)

1. La giuria della Gara Cosplay è composta, oltre che dall'Assessore competente, da quattro esperti del settore per un totale di cinque membri.
2. La composizione della giuria verrà resa pubblica entro una settimana prima della data dell'evento.

Art. 11.

(Valutazione)

1. La graduatoria finale dovrà essere stilata unendo la valutazione ottenuta durante il prejudging e la valutazione in sede di esibizione.
2. Al termine di tutte le esibizioni, la giuria si riunirà per confrontarsi sulle valutazioni e le impressioni e presenterà giudizi motivati e la graduatoria definitiva all'organizzazione.
3. La sartorialità dell'abito, se pur non obbligatoria, costituisce premialità in sede di valutazione.
4. La decisione della Giuria è insindacabile.

Art. 12.

(Premi e riconoscimenti)

1. Saranno assegnati premi alle migliori performance in ogni categoria. La natura e le categorie dei premi stessi verranno annunciati sulle pagine social ufficiali dell'evento 2 settimane prima dell'evento stesso.
2. I premi potranno includere riconoscimenti in denaro, buoni regalo, oggetti tematici o altri premi a discrezione degli organizzatori che saranno resi noti entro quindici giorni dalla data dell'evento.
3. La giuria potrà assegnare menzioni speciali per particolari meriti o categorie aggiuntive.
4. Al momento della premiazione tutti i cosplayer che hanno partecipato alla gara dovranno essere presenti, salvo emergenze giustificate e comunque comunicate preventivamente allo staff. Nel caso in cui un partecipante non sia presente, il premio passerà automaticamente al "secondo" classificato della categoria.

Art. 13.

(Comportamento e rispetto)

1. I partecipanti devono mantenere un comportamento rispettoso verso la giuria, gli altri concorrenti, gli organizzatori e il pubblico.
2. L'uso di linguaggio volgare, comportamenti violenti o molesti sarà motivo di squalifica immediata e nei casi più gravi di intervento delle forze dell'ordine.
3. Gli organizzatori si riservano il diritto di escludere dalla competizione chiunque non rispetti il presente regolamento o ponga in pericolo la sicurezza degli altri partecipanti.

4. L'organizzazione non si assume alcuna responsabilità per materiali scenici e no, abbandonati o lasciati incustoditi all'interno degli spazi.

Art. 14.

(Modifiche al regolamento)

1. Gli organizzatori si riservano il diritto di apportare eventuali modifiche al regolamento, previa comunicazione agli interessati.
2. Le modifiche saranno valide solo per la competizione corrente e non avranno effetto retroattivo.