



BASES DE CONCURSO “PASARELA COSPLAY”

I. Sobre la participación

- I.1 Los concursantes podrán participar en **solitario** o **en grupo**, siendo éstos de un máximo de 6 personas.
- I.2 Habrá un máximo de **30 plazas** en total, ya sean individuales o en grupo, y una lista de reserva.
- I.3 El lugar de celebración así como las fechas establecidas para ello se publicarán en las RRSS y página web de la Asociación durante el mes previo a la celebración del concurso.
- I.4 No se podrá presentar al concurso ningún participante cuya edad sea inferior a 17 años.

II. Sobre la inscripción

- II.1 El proceso de inscripción se realizará de manera online mediante correo electrónico en los días previos al concurso.
- II.2 Se informará sobre plazos de inscripción en las RRSS y página web de la Asociación durante el mes previo a la celebración del concurso. Cualquier correo electrónico recibido fuera del plazo de inscripción será ignorado.
- II.3 El procedimiento de inscripción online será del siguiente modo:
 - 1. El concursante mandará un correo electrónico a cosplay@motsukora.org, siendo el “Asunto” o “Subject” del correo “CONCURSO PASARELA COSPLAY” y el cuerpo del mensaje vacío.
 - 2. El concursante recibirá un correo donde se especificarán los datos necesarios para la inscripción y en el que vendrán adjuntas las presentes bases.
 - 3. El concursante responderá al correo con otro indicando la información solicitada.
 - 4. Una vez obtenidos estos datos, el participante recibirá un correo de confirmación de inscripción final, así como su número de turno asignado. En el caso de que se hayan agotado las plazas, se le indicará al concursante que pasará a formar parte de la lista de espera y su posición en ésta.
 - 5. **IMPORTANTE:** Una vez comiencen las jornadas el participante deberá confirmar asistencia online enviando un correo a cosplay@motsukora.org indicando en el “Asunto” el concurso al que se presentan y “Cuerpo del mensaje” “Confirmando mi asistencia.”
- II.3 En el proceso de inscripción se podrá indicar si un participante entra al concurso en la categoría “cosmaker” (el propio participante ha confeccionado el disfraz), “cosmodel” (modelo para el disfraz) o ambas.

III. Sobre el disfraz

- III.1 La **temática** del COSPLAY es **totalmente libre**, mientras esté basada en un personaje ya existente. En la inscripción se deberá especificar el nombre del personaje y la serie, videojuego o motivo al que pertenece.
- III.2 En el caso de participar como “cosmaker”, los disfraces deberán estar hechos a mano. Los accesorios o partes prefabricadas pueden ser utilizados para la confección del traje por el participante. Dichos elementos sólo pueden ser utilizados si han sido modificados de forma evidente por el participante.
- III.3 En el momento de la inscripción online se adjuntará una imagen de referencia del personaje del que se va caracterizado. El propósito de la imagen es servir de referencia para el jurado a la hora de valorar la fidelidad del disfraz. De no ser así el participante se responsabilizará de enseñar dicha imagen al jurado durante la revisión.
- III.4 Ateniéndose al Real Decreto 137/1993 de 29 de enero sobre el Reglamento de Armas y su modificación posterior por el Real Decreto 726/2020 de 4 de agosto, queda terminantemente prohibido que los participantes utilicen en su actuación armas de fuego, de metal y otros objetos contundentes o imitaciones que por sus características puedan inducir a confusión sobre su auténtica naturaleza. Está prohibido también el uso de elementos peligrosos para la integridad física de las personas como material pirotécnico e inflamable. Solo se permitirán imitaciones de armas en plástico, cartón y otros materiales que no revistan peligrosidad ni para los concursantes ni para el público espectador.
- III.5 El día del concurso habrá sala de vestuario habilitada para que los participantes puedan caracterizarse. Deberá indicarse en la solicitud si se necesita el uso de este mismo. Se podrá disponer de esta sala a partir de las 17:00. Los miembros de la asociación les indicará en el momento donde se encuentran.
- III.6 El jurado procederá a hacer una revisión previa de los disfraces una hora antes de que comience el concurso para recabar detalles de confección que puedan ser obviados durante la pasarela. Cada participante dispondrá de 2 minutos durante esta revisión para dar las explicaciones al jurado.
- III.7 No se aceptarán disfraces que ya hayan sido premiados en ediciones anteriores del Concurso de Cosplay o Pasarela de las Jornadas Manga y Anime de Motosukora, así como disfraces que vayan a presentarse al Concurso Cosplay del mismo año.
- III.8 Queda terminantemente **prohibido** usar elementos que ensucien el escenario como **confeti, líquidos o sustancias pegajosas**. Sin embargo, el participante podrá contactar con la organización para solicitar permiso para utilizar algún elemento. Las decisiones tomadas por la organización en este aspecto serán irrevocables. Las decisiones tomadas en años anteriores no servirán nunca de precedente ni para este ni para futuros concursos.

IV. Sobre el jurado y los premios

- IV.1 El jurado estará compuesto por tres personas y será presentado antes del comienzo del concurso.
- IV.2 El jurado valorará positivamente la fidelidad y confección de los disfraces.
- IV.3 El jurado elegirá directamente a los ganadores de las siguientes categorías:
- Primer Premio Cosmaker
 - Segundo Premio Cosmaker
 - Primer Premio Cosmodel.
 - Mención Especial del Jurado
- IV.4 La decisión que tome el jurado estará basada en su propio criterio y será inapelable.

V. Sobre la organización

- V.1 La participación en el concurso supone la plena aceptación de las bases. No obstante, desde la Asociación Motsukora se atenderá cualquier queja de los participantes o del público. La resolución que se haga desde la Asociación será vinculante, pero nunca estará por encima de la decisión del jurado.
- V.2 No se tolerará ninguna conducta que desde la Asociación Motsukora se considere inapropiada u obscena. En tal caso, la asociación se reserva el derecho a tomar las medidas que se consideren oportunas.
- V.3 La Asociación Motsukora se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito del concurso sin que se pueda formular reclamación alguna.
- V.4 Los datos personales para la inscripción en el concurso serán tratados confidencialmente de acuerdo con la Directiva Europea EU/2016/679 de protección de datos (GDPR). Serán usados exclusivamente para la realización de este concurso y no serán cedidos ni vendidos a terceros en ningún caso. La base de datos será eliminada una vez finalizado el concurso y entregado el premio al ganador.