

14^a EDIZIONE

SAN DONÀ FUMETTO

11-12 OTTOBRE 2025

REGOLAMENTO COSPLAY CONTEST

1. Data dell'evento

Il San Donà Fumetto Cosplay Contest si svolgerà Domenica 12 Ottobre a partire dalle ore 15.00.

2. Iscrizioni

È obbligatoria la preiscrizione, effettuabile compilando l'apposito modulo Google Form che si può trovare sull'evento Facebook della gara entro il giorno 8 ottobre. **Non sarà possibile iscriversi in fiera.** In seguito il partecipante riceverà una mail con le istruzioni per completare il processo di iscrizione e allegare il materiale necessario: l'immagine di riferimento per la giuria (massimo 1 foglio per partecipante in formato jpg), l'eventuale traccia audio in formato mp3 o video in formato mp4, con durata non superiore ai tempi stabiliti (vedi punto 15), e qualora possibile una foto del costume completato o in preparazione. Non saranno accettate tracce con caratteristiche differenti da quelle richieste (formati diversi o durata superiore al tempo massimo). Dovranno essere indicate nella mail anche eventuali specifiche riguardo la traccia audio, come il momento dell'esibizione in cui riprodurla (ad esempio all'ingresso sul palco, prima dell'ingresso o ad un segnale concordato), così come altre indicazioni per gli addetti al palco.

ATTENZIONE! SE NON VERRÀ COMPLETATO IL PROCESSO DI ISCRIZIONE LA RICHIESTA VERRÀ RITENUTA NULLA. Una volta completata la preiscrizione, verrà inviata una conferma con il numero di salita e le istruzioni per avere i pass ingresso per i partecipanti per la giornata di Domenica 12 (vedi punto 17).

L'iscrizione dovrà essere confermata il giorno della manifestazione consegnando l'apposita liberatoria compilata e firmata presso il punto iscrizioni cosplay, entro le ore 13:30 e verrà comunicato ai partecipanti l'ordine di ingresso in gara; non saranno possibili, per motivi organizzativi, cambiamenti dell'ultimo momento in fiera. Non sarà presente un tetto massimo di partecipanti, ma il limite sarà basato sul tempo totale di sfilata. Sarà possibile iscriversi finché il tempo totale delle esibizioni (vedi punto 15) non raggiungerà la durata massima prevista per la gara.

Scarica ora il modulo e consegnalo la mattina della gara già compilato: darai una mano all'organizzazione!

3. Tema dei costumi della sfilata competitiva

I costumi indossati dovranno essere attinenti al mondo dell'animazione, del fumetto, del cinema, dei telefilm, della musica, dei videogiochi, dei giochi di ruolo, dei libri o "original" (creazioni tratte da opere rivisitate o non tratte da opere esistenti, compresi anche costumi stile fantasy, steampunk e lolita).

4. La giuria

La giuria sarà composta da esperti e da appassionati competenti nelle varie tipologie di costumi che possono partecipare e che sono state specificate al punto 3. Ogni giurato darà una valutazione numerica, tra i partecipanti verrà proclamato vincitore chi otterrà la media più alta.

5. Termine della sfilata competitiva

Alla fine della sfilata la giuria si ritirerà per decidere i vincitori. Durante la premiazione saranno assegnati i premi.

6. Norme riguardanti i gruppi

Per partecipare e concorrere come gruppo o coppia tutti i membri dello stesso dovranno iscriversi con una mail unica scrivendo tutti i nomi completi in successione come singoli partecipanti. Inoltre in fiera dovrà essere consegnato un unico modulo con tutti i nominativi.

Per motivi relativi alla sicurezza sul palco viene introdotto un limite massimo di 15 partecipanti per i gruppi.

7. Ordine della sfilata

I partecipanti sfileranno secondo l'ordine di iscrizione.

Per importanti ragioni organizzative, non sarà possibile modificare l'ordine di sfilata.

Per le stesse ragioni inoltre, gli iscritti che non si presenteranno a sfilare entro un minuto dalla loro chiamata, verranno esclusi dalla competizione.

La gara, sarà divisa in tre parti, così suddivise:

1° parte dalle ore 15:00.00 fino a fine esibizioni.

Pausa di mezz'ora con intervista ai cosplayer ospiti

2° parte in base al termine delle precedenti esibizioni e della pausa annessa, terminerà alle ore 18.00 circa.

Premiazioni ore 18,30 circa.

8. Per ciò che concerne le armi

Non sarà possibile portare sul palco armi affilate e/o appuntite. Si ricorda inoltre ai partecipanti alla gara che intendessero portare con sé delle armi che possono essere ritenute pericolose (ad esempio con lame in acciaio anche se non affilate), che devono denunciare preventivamente alla propria questura di appartenenza il possesso dell'arma e il percorso che effettueranno con essa. Eventuali repliche di armi da fuoco dovranno essere dotate dell'apposito tappo rosso di sicurezza.

9. Per eventuali basi musicali

È possibile per i partecipanti avere una musica di sottofondo durante la sfilata che dovrà essere inviata via e-mail al momento della preiscrizione sotto forma di un unico file mp3 con durata non superiore ai tempi stabiliti e già predisposta per l'avvio. A chi si iscrive senza base, se lo desidera, verrà assegnata una musica generica, uguale per tutti, decisa

dall'organizzazione. Inoltre, non ci saranno microfoni a disposizione dei partecipanti. Le esibizioni, se parlate o cantate, dovranno essere categoricamente in playback.

10. Competenze sul palco e nelle aree circostanti

L'incarico di far rispettare le regole ai partecipanti sul palco e nelle aree circostanti è di competenza dei presentatori e degli addetti al 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 verificando a loro volta il rispetto delle regole da parte dei cosplayers.

11. Regole di sicurezza sul palco per effetti scenici e animali (IMPORTANTE!)

Si precisa che la mancata osservazione dei seguenti punti comporterà la squalifica immediata da parte dei responsabili preposti.

Sono assolutamente vietate:

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

- tutto ciò che può essere considerato pericoloso o dannoso per l'incolumità dei presenti
Sono permessi invece coriandoli o simili e tutti quegli effetti scenici non pericolosi che non rientrino nelle categorie sopracitate di divieto.

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

I partecipanti saranno ritenuti responsabili di eventuali danni apportati al palco e alle attrezzature presenti.

12. Comportamento sul palco (IMPORTANTE!)

Si fa obbligo ai partecipanti durante l'esibizione di evitare i seguenti atteggiamenti pena la squalifica immediata:

- Turpiloquio e volgarità.
- Bestemmie e 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 i responsabili preposti (vedi punto 10) hanno l'autorità per sanzionare ulteriori comportamenti offensivi o indecorosi non espressamente citati nelle categorie sopradette.

13. Chiamata e discesa dal palco

Il flusso di partecipanti sarà convogliato dagli addetti nelle aree circostanti al palco (vedi punto 10) per poi essere chiamati dal presentatore. I gruppi dai cinque partecipanti in su verranno chiamati unicamente per numero e nome dell'opera senza includere nomi e dettagli nella chiamata, a meno che non forniscano un nickname unico per tutto il gruppo.

Dal termine della chiamata dei partecipanti verrà dato qualche attimo a discrezione del presentatore, dopodiché scatterà il tempo stabilito (vedi punto 15).

Allo scadere del tempo, o al termine dell'esibizione, i partecipanti dovranno soffermarsi brevemente di fronte alla giuria per poi scendere dal palco. Si prega di ritirare oggetti e accessori dopo la fine dell'esibizione.

14. Aiuto sul palco

Chi ha elaborato effetti speciali o scenografici che richiedano un aiuto durante l'esibizione, potrà far salire sul palco altre persone anche se non iscritte alla gara, specificando la presenza nella mail di preiscrizione. Questo genere di aiuto non è fornito dallo staff ma dovrà essere il partecipante stesso a procurarsi il personale necessario. Specifichiamo che il personaggio singolo aiutato da più persone, concorre comunque a tutte le categorie relative al personaggio singolo.

Inoltre sarà possibile richiedere l'aiuto dello staff per il posizionamento di scenografie prima dell'esibizione o per il tipo di assistenza sopracitata nel caso il cosplayer non avesse persone alle quali chiedere assistenza. In tal caso, si prega di fornire più dettagli possibile nella mail di preiscrizione o al momento della conferma dell'iscrizione.

15. Tempi concessi ai partecipanti sul palco

Ogni partecipante avrà un certo tempo a disposizione per sfilare, durante il quale potrà recitare scene inventate, brani famosi o parodie relative al personaggio interpretato.

I tempi a disposizione dei partecipanti sono quelli elencati qui di seguito:

Solo sfilata, senza esibizione:

da 1 a 3 partecipanti: 30 secondi;

da 4 a 15 partecipanti: 1 minuto.

Con esibizione:

da 1 a 3 partecipanti: 2 minuti

da 4 a 8 partecipanti: 3,30 minuti;

da 9 a 15 partecipanti: 4 minuti.

Se l'esibizione si protrarrà oltre il termine stabilito, saremo nostro malgrado costretti a farla terminare in modo da consentire a tutti gli altri iscritti di sfilare. Chi non si atterrà alla regola, continuando anche dopo che gli sia stato chiaramente indicato di fermarsi, sarà squalificato con valenza immediata dai responsabili preposti (vedi punto 10).

16. Foto e video

Durante l'evento l'organizzazione scatterà foto ai partecipanti che verranno poi pubblicate sulle pagine social dell'evento San Donà Fumetto e dell'AC Tanagura. Firmando il modulo di iscrizione i partecipanti danno l'autorizzazione agli enti preposti di rendere pubblico il materiale fotografico.

17. Termini e condizioni per l'uso del pass d'ingresso gratuito

Una volta completato il processo di pre iscrizione, i partecipanti alla gara verranno inseriti nella lista pass per la giornata di Domenica 12. Pertanto il giorno stesso dovranno presentarsi all'ingresso della fiera muniti di documento d'identità valido per poter ritirare il proprio pass d'ingresso. Verrà concesso un solo pass d'ingresso a partecipante contrassegnato come "PASS GARA COSPLAY" e valido solo per la giornata di Domenica 12. Il pass è nominale e non cedibile. In caso di assenza per imprevisti, si prega di avvisare prontamente lo staff che provvederà all'annullo del pass. Qualsiasi uso improprio del pass ingresso, come ad esempio l'ingresso gratuito in fiera senza partecipazione alla gara, comporterà l'esclusione ad oltranza da qualsiasi evento Tanagura e il pagamento di una penale pari a 10€

18. Addendum

L'ORGANIZZAZIONE SI RISERVA DI APPORTARE AL PRESENTE REGOLAMENTO MODIFICHE ATTE A MIGLIORARE LO SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Categorie e premi verranno stabiliti in base alle preiscrizioni e annunciati sulla pagina Facebook dell'evento



Si ricorda che questo evento verrà realizzato rispettando la normativa vigente in tema Covid - 19.

