

REGLAMENTO WCS JAPÓN

*Tomado de la página oficial del WCS en Abril de 2018

(Si llega a existir alguna diferencia entre la versión en japonés de este documento y cualquier otra traducción, la versión en japonés será la definitiva.)

REGLAS DE PARTICIPACIÓN EN EL WCS PARA PAÍSES Y REGIONES REPRESENTANTES.

[1]

Un equipo de dos cosplayers representará cada país y región.

[2]

Para participar en un evento de ronda preliminar, los cosplayers deben tener pruebas de ciudadanía o residencia permanente en el país o la región que realice el evento preliminar. En caso de que una nación tenga 50% de residentes extranjeros las siguientes reglas aplican para el evento preliminar:

1. Tener el derecho de residencia permanente en el país o región que corresponda
2. Haber nacido en el país o región que corresponda.

[3]

Los países que tomen parte en el WCS pueden implementar restricciones en la participación de antiguos representantes del WCS, prohibiendo que entren en las rondas preliminares de 1 a 2 años si así lo ven necesario. Esto también puede aplicarse a cosplayers que cambien de pareja. La regla está sujeta a cambios basados en país y región.

[4]

Es requerido que los cosplayers lleven un mínimo de tres trajes a Japón: Uno para el desfile, uno para el campeonato y uno para visitas de cortesía.

[5]

Los trajes usados durante el WCS deben ser de anime, manga, tokusatsu y videojuegos japoneses.

*Dojinshi y personajes únicos de películas con actores reales basados en anime o manga no están permitidos (p.e. Dragon Ball Evolution, etc)

*Cuando se haga un traje de un juego, el personaje debe ser reconocible mente japonés. (p.e. No se puede hacer un personaje de Disney o de StarWars aunque estén basados en juegos hechos en Japón)

[6]

Durante los eventos del WCS (El campeonato, el desfile y las apariciones en medios), los trajes de los cosplayers deberían estar hechos por los mismos participantes. Trajes y disfraces disponibles comercialmente no se permitirán en el campeonato del WCS pero podrán ser usados en el desfile y las apariciones en medios (aunque no se recomienda).

* Está permitido que familiares y amigos ayuden en la elaboración de los trajes (aunque se prefiere que sean hechos a mano por los mismos participantes)



World Cosplay Summit

[7]

Se requiere que los participantes puedan costear el transporte de sus trajes y otros elementos. No es posible enviarlos a Japón por vía aérea o marítima con anterioridad al evento.

[8]

Los participantes deben poder viajar a Japón para permanecer durante los 10 días que dure el WCS.

[9]

Los participantes tienen que tener más de 18 años de edad al momento de viajar a Japón.

* Si un participante tiene menos de 18 años, debe contar con el permiso firmado de su acudiente. Su participación es permitida solo si cuenta con el permiso de su acudiente y puede viajar por su propia cuenta a Japón.

*Las restricciones de edad pueden variar dependiendo del país.

[10]

Los participantes deben cooperar de manera positiva para asegurar el éxito del WCS.

[11]

Medios tales como programas de televisión, páginas de internet, periódicos, revistas, etc, podrán usar fotografías e imágenes de los concursos preliminares al WCS. En estos casos no habrá una compensación directa.

[12]

Los derechos de las imágenes en toda exposición mediática como noticias, programas de televisión y otros medios involucrados con el WCS, actividades promocionales en medios impresos, así como eventos y presentaciones, anuncios del WCS tanto posteriores como durante la estadía de los participantes en el WCS, serán atribuidos en su totalidad al comité ejecutivo del WCS.

[13]

Después de que el WCS haya terminado, las imágenes y grabaciones de los cosplayers, las fotografías, transmisiones de programas, páginas de internet, DVD's, etc, pasarán a ser jurisdicción del comité ejecutivo del WCS. No habrá compensación por dicho material usado por los medios. (Se requerirá la firma de los participantes en una forma de aceptación concerniente a este punto.)

[14]

Los participantes deberán enviar sus documentos y archivos mínimo un mes antes de la fecha del campeonato de Cosplay.

*Material que debe ser enviado:

- Hojas de presentación (De ser aplicable, incluyendo cualquier diálogo relacionado)
- Imágenes de los personajes (Que estén vistiendo los mismos trajes que vayan a ser usados en el campeonato)
- Reporte de construcción de los trajes (Usando el formato entregado por la secretaría del WCS)
- Información de accesorios grandes (Tamaño, imágenes, ubicación y peso de cada objeto)
- Archivo de sonido y música (mp3, etc) y video de fondo (solo archivos MOV, AVI y WMV)
- Acuerdo de apariencia de participación.



World Cosplay Summit

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. EVALUACIÓN DE PERSONAJES (100 PUNTOS)

Los puntos se entregarán de acuerdo a los siguientes tres criterios relacionados con la producción de los elementos constituyentes que expresen el personaje (traje, accesorios de mano, etc)

1) Nivel de precisión en el traje (40 puntos)

Evaluado al comparar el traje con el diseño de los trajes del material original. Si los trajes reales son completamente idénticos al material original, se otorgarán los 40 puntos completos. Si es completamente diferente, la puntuación más baja (0 puntos) será otorgada. Adicionalmente, en los casos en los que exista una parte desconocida de un traje en el material original, mientras se mantenga el espíritu y la atmósfera del material original, el diseño y elecciones de color se dejan a discreción del cosplayer y las diferencias con el material original no afectarán el puntaje final (p.e. Si el material original está en blanco y negro no es posible saber cuál es el color correcto de los trajes)

2) Calidad del traje (40 puntos)

Evaluado de acuerdo a múltiples factores, tales como qué tan bien mezclado está el traje, qué tan bien se adapta al participante, qué tan estético es su diseño y confección. Etc.

3) Técnica (20 puntos)

Evaluación de las diferentes habilidades de fabricación de trajes que hayan sido usadas. Hacer un traje usando una variedad de técnicas complejas tendrá una puntuación mayor que el uso de unas pocas habilidades más sencillas. Este criterio evaluará más el nivel de la calidad en la técnica que la cantidad de técnicas usadas. Si técnicas especiales como electrónica u otros mecanismos son usados, estos conceptos serán evaluados en esta parte.

2. EVALUACIÓN DE PUESTA EN ESCENA (200 PUNTOS)

Los puntos serán otorgados por la actuación en escenario de acuerdo a los siguientes criterios:

1) Puesta en escena (100 puntos)

Una evaluación de qué tan impresionante es la puesta en escena, teniendo en cuenta uso del escenario, creatividad, valor de entretenimiento, precisión, etc.

2) Presencia del traje en el escenario (50 puntos)

Una evaluación de los trajes mientras están en el escenario, basados en factores como lo vibrante que se vean durante la puesta en escena y que tan impresionantes se ven con la iluminación del escenario. En lugar de una evaluación de los detalles del traje, esta es una evaluación de la impresión creada por los trajes en el escenario, de los méritos de los trajes que aparecen cuando hacen parte de la puesta en escena. Conceptos técnicos especiales como elementos electrónicos o mecánicos serán evaluados dependiendo a su eficacia.

3) Fidelidad al material original (50 puntos)

Este criterio considera lo siguiente: ¿Qué tan fiel es el traje al material original? ¿Cuántas ideas fueron incorporadas al traje? ¿Cómo se muestra en el escenario el traje y los demás elementos producidos? Los participantes serán evaluados según el grado de fidelidad que se sienta respecto al material original



World Cosplay Summit

(historia, personaje, atmósfera). Este criterio evalúa la devoción de los cosplayers al material original (en otras palabras el amor y respeto) y cómo la comunican a los jurados a través de los trajes y la puesta en escena.

Los jueces combinarán los puntajes de las dos categorías para un máximo posible de 300 puntos.

ACERCA DEL PUNTAJE

1. Para la evaluación de los personajes, los organizadores de cada país y región juzgarán los personajes de los cosplayers representantes de los otros países y regiones. Se calculará el promedio de los puntajes de los personajes de cada organizador y dicho promedio será sumado a los puntos que se consigan en la puesta en escena.

2. Si se llegara a dar el caso de que el puntaje final de evaluación de personaje y el de puesta en escena quedara en un empate, el equipo con el puntaje más alto por la puesta en escena será puesto en el mejor lugar.

Si el puntaje por puesta en escena también quedará en empate, los lugares serán decididos a discreción por los jueces de escenario.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN.

1. EVALUACIÓN DE PERSONAJES

1) En la evaluación de personajes, cada juez evaluará la excelencia de las técnicas, diseños, y resultado general de la creación de trajes de los cosplayers representantes. Los resultados con mejores puntajes que aparezcan durante la evaluación recibirán puntuaciones más altas al ser usado un método de suma de puntajes al momento de calcular los puntos.

2) Para permitir la evaluación de los elementos constitutivos que expresan los personajes (como fue explicado en la sección de criterio de evaluación), la evaluación de personajes tendrá lugar con los participantes vistiendo/usando todos los objetos - trajes, maquillaje, pelucas, accesorios de mano y otros materiales relevantes. Los accesorios de escenario son para mejorar la puesta en escena y no serán incluidos en esta parte de la evaluación.

3) El reporte de personaje, cuyo contenido debe ajustarse a las reglas de la competencia, debe enviarse antes del concurso.

4) La evaluación tendrá lugar en base en el reporte de personaje en un formato de presentación como se describe a continuación:

- Presentación del equipo participante / 8 min.
Mientras se muestran los trajes, junto al reporte con fotos que demuestren el proceso de producción, el equipo debe explicar las características, calidad, precisión y técnicas que hayan sido usadas con los trajes.
- Preguntas y respuestas con los organizadores / 2 min.
Los jurados tendrán la oportunidad de preguntar acerca de la presentación o el reporte de personajes.
- Revisión física de contacto por los organizadores / 5min.



World Cosplay Summit

Los trajes serán examinados de cerca por los jurados. Cada uno de los tres pasos anteriores llevarán 15 minutos con cada equipo.

5) El orden de evaluación seguirá el orden de presentación de la puesta en escena, como sea decidido antes del inicio del concurso. El orden sólo podrá ser cambiado con la aprobación de los jueces y sólo se permitirá por razones de fuerza mayor como eventualidades médicas o emergencias.

2. EVALUACIÓN DE PUESTA EN ESCENA.

1) En la evaluación de puesta en escena, los jurados evaluarán la actuación, creatividad, expresión, valor de entretenimiento y otras impresiones generales de las presentaciones de los cosplayers representantes por medio de una puesta en escena de máximo 2:30 minutos. Los resultados con mejores puntajes que aparezcan durante la evaluación recibirán puntuaciones más altas al ser usado un método de suma de puntajes al momento de calcular los puntos. En caso de que la puesta en escena sobrepase el límite de los 2:30 minutos, el 10% de la calificación se restará en las presentaciones que se pasen por menos de 10 segundos y 25% de la calificación se restará de las presentaciones que pasen por 10 segundos o más.

2) Todos los artículos deben ser reportados en el reporte de puesta en escena, que deberá ser enviado antes de la fecha límite previa a la evaluación, junto con fotos originales de los trajes y los archivos de audio y video.

3) Aunque los participantes son libres de elegir el contenido de su puesta en escena, deben dejar el escenario rápidamente después de su presentación, a menos que se les indique lo contrario. Acciones que tengan el potencial de ensuciar el escenario o dejar residuos o marcas están prohibidas y los participantes deben actuar de acuerdo a las reglas de la competencia.

4) El periodo de 40 segundos anterior al comienzo de cada puesta en escena será usado como tiempo de preparación. Puestas en escena que tengan accesorios de escenario tendrán sus accesorios preparados por el equipo de apoyo en este intervalo de tiempo.

5) Todos los artículos requeridos por los representantes para su puesta en escena serán ubicados en espera a la izquierda del escenario. Si los representantes aparecen en el escenario por la derecha, deberán cruzar el escenario para ubicar los artículos durante el periodo de 40 segundos de preparación.

6) No es posible que nadie más aparte de los dos representantes actúe como apoyo durante la puesta en escena.

7) El orden de las actuaciones será decidido con antelación por medio de una rifa justa con todos los equipos. Una vez se haya decidido el orden, no podrá ser cambiado por ninguna razón diferente a problemas de salud.



World Cosplay Summit

REGLAS DE LA COMPETENCIA.

1. EVALUACIÓN DE PERSONAJES.

1) Los artículos que serán tomados en cuenta para la evaluación de personajes serán sólo aquellos necesarios para mostrar el personaje: los trajes, pelucas y accesorios de mano. Estos específicamente estarán limitados a A) y B) como se describe a continuación:

1. Los “trajes” en referencia a lo que los cosplayers estén vistiendo.
2. Los “accesorios de mano” en referencia a objetos que pueden ser cargados por los cosplayers sin ayuda, tal como armas o artículos que los personajes sostienen en escena durante la actuación.
3. Esta categoría hace referencia a cualquier objeto que no esté incluido en A) y B) y no será tomada en cuenta para la evaluación de personaje.

*Objetos que aparezcan en la puesta en escena que hayan sido preparados pero nunca vestidos o usados por los cosplayers caerán en la categoría C) y no serán incluidos en la evaluación de personajes.

*Las cosas que no sea vestidas por los cosplayers y/o simplemente se sostengan detrás de los cosplayers caerán en la categoría C) y no serán incluidos en la evaluación de personajes.

2) Todos los artículos que serán evaluados deben haber sido fabricados por el equipo de representantes. Una proporción del 75% o más de los artículos deben ser hechos a mano. Si amigos o familiares ayudaron en el proceso de fabricación, esto debe estar claramente presentado en el reporte de personaje. Si se determina que el 25% o más de un artículo no fue hecho a mano, dicho artículo no será incluido en la evaluación.

3) Artículos comprados en tiendas que se incluyan o se usen no serán parte de la evaluación.

4) Si algún detalle del original es modificado (p.e. Agregar partes para propósitos de aumentar), esto debe estar claramente presentado en el reporte de personaje y debe ser explicado durante la evaluación de personajes.

5) El uso de herramientas automatizadas de producción, tal como impresoras 3D o impresoras de tela que usen información prefabricada es aceptado. Mas el uso incorrecto de estas herramientas no será tolerado y su uso no debe superar el 50% de cada artículo. Adicionalmente, la información de producción debe ser enviada con anterioridad al organizador de cada equipo, de modo que la producción sólo dará inicio después de que se haya aprobado. El proceso de creación de la información, así como imágenes que demuestren la producción de dicha información por parte de los representantes debe ser presentado en el reporte de personaje. Si se determina que 50% o más de un artículo fue producido por una impresora 3D, dicho artículo no hará parte de la evaluación.

2. EVALUACIÓN DE LA PUESTA EN ESCENA.

1) Los artículos, incluyendo los trajes, que son necesarios para la puesta en escena deben seguir las reglas expuestas a continuación:



World Cosplay Summit

A) Un máximo de tres accesorios de escenario serán permitidos. Cada uno debe pesar menos de 10 Kg y medir no más de 2,100 mm de altura, 2,100 mm de ancho y 900 mm de profundidad.

Además, artículos únicos que sean usados para esconder los trajes o que tengan mejoras mecánicas o electrónicas, deberán estar claramente presentados en el formato de puesta en escena.

Si cualquiera de estos artículos se presenta de manera que esté conectado con los accesorios de escenario, esto debe hacerse dentro del límite de los 2:30 minutos de evaluación de puesta en escena.

*Si uno de los accesorios de escenario llegase a sobrepasar los 10 kg de peso, serán restados puntos de la evaluación de la siguiente forma:

- 10.1 a 10.5 kg: Resta de 5 puntos.
- 10.6 a 11.0 kg: Resta de 10 puntos.
- Más de 11.0 Kg: Resta de 5 puntos adicionales por cada 0.5 Kg de peso en exceso.
- Si un accesorio de escenario llegase a sobrepasar los 15kg, se aplicará un puntaje incondicional de 0.

*Si el tamaño de uno de los accesorios de escenario llegase a sobrepasar las dimensiones permitidas en altura, profundidad o ancho, serán restados puntos de la evaluación de la siguiente forma:

- 1 punto por cada centímetro en exceso de cualquiera de las dimensiones permitidas.
- 1 punto por cada centímetro en exceso de la figura combinada de altura, profundidad y ancho.
- Para dimensiones que excedan en un total de 10 cm o más, se aplicará un puntaje incondicional de 0.

B) Artículos diferentes a los accesorios de escenario que deban ser ubicados en o al lado del escenario antes de la puesta en escena, deberán ser ubicados por los representantes.

C) El peso total de los trajes, pelucas y accesorios de mano usados en el escenario no debe sobrepasar los 40 kg para las dos personas.

*Si el peso total llegase a sobrepasar el límite establecido de 40 kg, serán restados puntos de la evaluación de la siguiente forma:

- 40.1 a 41.0 kg: Resta de 5 puntos.
- 41.1 a 42.0 kg: Resta de 10 puntos.
- Más de 42.0 Kg: Resta de 10 puntos adicionales por cada kilogramo de peso en exceso.
- Si el peso en exceso llegase a ser 10kg o más, se aplicará un puntaje incondicional de 0.

D) Armas de imitación tales como espadas, katanas o similares compradas en tiendas están prohibidas. Si el WCS considera que un artículo puede ser peligroso por razones como la posibilidad de que se caigan y puedan lastimar a la audiencia durante la puesta en escena, su uso será prohibido.

E) El uso de ilustraciones oficiales o logos del WCS o logos e imágenes oficiales de otros trabajos originales en artículos de la puesta en escena está prohibido.

F) Los puntos A) al E) serán revisados el día de la evaluación de personajes, cuando las decisiones sobre el uso de esos artículos y la resta de puntos sean realizadas.

2) Las reglas para el uso de música y videos de fondo son las siguientes:



World Cosplay Summit

A) La música y archivos de sonido similares usadas durante la puesta en escena deben ser música propia de los participantes o fragmentos preparados por los participantes. El reporte de puesta en escena debe mostrar claramente cómo la actuación coincidirá con la música.

B) Videos de fondo podrán ser proyectados en la pantalla dispuesta para esto en el escenario. Como el uso de dichos videos tiene como intención ayudar con la puesta en escena y aumentar el nivel de producción de la misma, no se darán puntos por la calidad del video de fondo.

C) El uso de música de fondo o las palabras de actores de voz de materiales originales, así como copiar o calcar escenas o imágenes que aparezcan en el material original para ser usadas con el video de fondo no está permitido. Adicionalmente, el uso de videos para los cuales el propietario de los derechos de autor es alguien diferente a los representantes está igualmente prohibido.

D) En adición a los puntos anteriores, los videos de fondo deberán ser producidos de acuerdo a los siguientes puntos:

*Fondos standard: Fondos que aumenten la atmósfera del escenario p.e: Paisajes, edificios o interiores. Métodos de producción permitidos: Video real, ilustraciones dibujadas, gráficas realizadas por computador, dioramas, etc.

*Efectos especiales: Explosiones, efectos de luz o energía que se coordinen con los movimientos de los cosplayers en escena. Métodos de producción permitidos: Video real, ilustraciones dibujadas, gráficas realizadas por computador, dioramas, etc.

*Personajes: Personajes con movimientos que necesiten incluirse en la puesta en escena. Métodos de producción permitidos: En este caso, solo se permiten actuaciones en persona de los participantes. La adición de personajes por ilustración o gráficas de computador está prohibida. Aumentar la puesta en escena por medio de la interacción con los personajes en el video es admisible. La actuación real de los representantes es lo recomendado.

E) Cuando los videos de fondo sean usados, el tiempo límite en el que los dos cosplayers pueden estar fuera del escenario o no siendo visibles a la audiencia está limitado a un máximo de 20 segundos.

*Cuando el escenario no tiene a ninguna persona por más de 20 segundos, serán restados puntos de la evaluación de la siguiente forma:

- 20.1 a 21.0 s: Resta de 5 puntos.
- 21.1 a 22.0 s: Resta de 5 puntos.
- Más de 22 s: Resta de 5 puntos adicionales por cada segundo en exceso.
- Si el tiempo en exceso llegase a ser 30s o más, se aplicará un puntaje incondicional de 0.

F) Subtítulos en inglés o en japonés deberán aparecer en un tercio de la parte superior de la pantalla siempre que haya líneas de diálogo durante la puesta en escena. El WCS pondrá estos subtítulos y el participante no debe agregarle los subtítulos al video con anticipación. Se recomienda usar el lenguaje nativo a la hora de decir los diálogos. Los subtítulos se mostrarán de acuerdo a los tiempos incluidos en el reporte de puesta en escena.



World Cosplay Summit

G) Sonido: Full stereo de al menos 192 kbps. Imágenes: 1920x1080 pixels, resolución de pantalla 1080p, ratio de 16:9. Si se usa un video de fondo deberá ser enviado como un archivo mezclado con el sonido en uno de los siguientes formatos: MOV, AVI o WMV

3) Otros asuntos concernientes a los efectos especiales y otras cosas:

1. Actuar en el área para la audiencia está prohibido.
2. Usar cualquiera de los siguientes materiales está prohibido:
 - Polvos o confetti metálico menudo (lamé)
 - Fuego (o humo)
 - Agua (o cualquier tipo de líquido)
 - Confetti de papel de menos de 2cm (incluido pétalos de flores o plumas que vayan a ser esparcidas por el escenario)
 - *Confetti de papel de más de 2 cm puede ser usado hasta un máximo de 100 piezas.
 - Matracas que usen pólvora
 - *Matracas que no usen pólvora pueden ser usadas, sin embargo el confetti que expulsen debe cumplir las reglas anteriormente estipuladas.

C) el WCS detendrá el uso de cualquier material que considere peligroso o que dificulte el uso del escenario. Cuando se esté planeando cualquier tipo de efecto especial se solicita consultarlo con el WCS con anterioridad. Solo el equipo que haya sido aprobado por el WCS podrá ser usado para crear efectos especiales (p.e. Objetos que produzcan olores, sonidos explosivos, luces fuertes, etc)

D) Si un participante quiere usar luces láser se solicita se consulte con el WCS con anticipación.

E) Los representantes no podrán usar ningún tipo de fuente de poder externa tal como los enchufes del lugar. Solo se pueden usar baterías internas.

OTROS ASUNTOS.

Solo dos representantes de cada región/País y sus dos organizadores/intérpretes/asistentes designados podrán entrar al backstage del campeonato.

*Los organizadores/intérpretes/asistentes designados deben ser nombrados por la cabeza organizadora de cada país o región con anticipación al evento.

*La familia, amigos y prensa relacionada tendrá asientos asignados para ellos y deben quedarse en la audiencia.

La puesta en escena en el campeonato puede ser la misma o ser diferente a la puesta en escena presentada en la ronda preliminar. Sin embargo, si es la misma, debería ser mejorada para llevarla a un nivel apropiado para el campeonato.