



BASES Y REGLAMENTO  
COMPETENCIA COSPLAY FESTIGAME 2025

---

**ÍNDICE**

<b>CONSIDERACIONES PREVIAS</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 1: BASES GENERALES</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 2: INSCRIPCIÓN Y CLASIFICACIÓN</b>	<b>2</b>
<b>ARTÍCULO 3: COSPLAY GAMER</b>	<b>4</b>
<b>ARTÍCULO 4: PREMIOS</b>	<b>5</b>
<b>ARTÍCULO 5: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES</b>	<b>5</b>
<b>ARTÍCULO 6: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 7: ACEPTACIÓN DE LAS BASES</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 8: RESPONSABILIDAD DE LAS PARTES INVOLUCRADAS</b>	<b>8</b>

## CONSIDERACIONES PREVIAS

El presente documento busca enfatizar y propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la competencia de Cosplay Festigame 2025 explicando sus bases y reglamentos.

Festigame, en adelante el “ORGANIZADOR”, hace entrega de las siguientes bases y reglamento a sus participantes, el cual ha sido diseñado con el fin de informar sobre las especificaciones, desarrollo y restricciones de la “Competencia Cosplay Festigame 2025”, en adelante la “COMPETENCIA” a realizarse durante “Festigame 2025”, en adelante el “EVENTO”. Este documento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio [www.festigame.com](http://www.festigame.com) o solicitadas al mail: [festigamecosplay@gmail.com](mailto:festigamecosplay@gmail.com).

## ARTÍCULO 1: BASES GENERALES

1.1. La temática de todos los cosplays participantes debe estar relacionada estrictamente con la categorías indicadas en las bases y reglamento de la COMPETENCIA.

1.2. La COMPETENCIA FINAL se llevará a cabo durante el EVENTO programado para ser realizado el día 25 de Octubre del 2025 en el Movistar Arena, en Santiago de Chile.

1.3. Todo participante debe asistir con su Documento de Identidad (cédula de identidad, pasaporte u otro) para validar su registro. Menores de edad que no cuenten con Documento de Identidad, deberán registrarse acompañados de un adulto (padres o tutor legal).

1.4. La COMPETENCIA sólo es válida para personas con 14 años cumplidos al día 24 de octubre del 2025 ó superior, vale decir, niños de 13 años y de menor edad, no podrán participar.

## ARTÍCULO 2: INSCRIPCIÓN Y CLASIFICACIÓN

2.1. La COMPETENCIA requiere de una inscripción vía formulario web para participar de la etapa de preselección, en adelante “CLASIFICACIÓN”.

2.2. Las inscripciones para la CLASIFICACIÓN estarán disponibles en la página oficial de Festigame y se mantendrán activas hasta el **25 de septiembre**.

2.3. Los registros se realizan a través de un formulario disponible en el sitio web [www.festigame.com](http://www.festigame.com). En el caso de desear rectificar las referencias o cambiar el personaje en cuestión, es necesario enviar un correo electrónico a [festigamecosplay@gmail.com](mailto:festigamecosplay@gmail.com). Se permitirá un solo cambio por participante.

2.4. Todo participante debe completar los campos obligatorios del formulario de inscripción para registrarse debidamente en la COMPETENCIA.

2.5. La CLASIFICACIÓN se llevará a cabo de manera online entre los días **25 de Septiembre y 1 de Octubre**.

2.6. Podrán participar de la CLASIFICACIÓN trajes terminados, como también aquellos que aún se encuentren en desarrollo, con a lo menos un **70% de avance** y que estos no hayan sido galardonados en algún otro concurso, torneo o competencia de Cosplay. Esto es aplicable para lugares en podio (llámese primer, segundo o tercer lugar, etc..) y/o categorías en específico.

2.7. El jurado será el encargado de evaluar y calificar a cada uno de los participantes durante las etapas de la CLASIFICACIÓN y/o COMPETENCIA FINAL. La identidad de los jurados será anunciada a la brevedad por los canales oficiales del EVENTO.

2.8. El método de calificación para la CLASIFICACIÓN será a través de la evaluación de hasta tres jurados nacionales, quienes calificarán a cada uno de los participantes.

2.9. Durante la CLASIFICACIÓN, el jurado recibirá la información enviada por cada concursante. Para ello, los participantes deberán adjuntar obligatoriamente lo siguiente:

A) Imágenes y material de referencia del personaje a representar, indicando además su nombre y el videojuego del que procede.

B) Fotografías y/o videos del trabajo terminado (o en etapa avanzada de finalización), en los que se aprecie claramente el progreso y el resultado del cosplay.

C) Un video explicativo en el que el participante relate detalladamente el proceso de elaboración. Este video podrá incluir locución "en off", audio en vivo o texto con voz. El participante deberá mostrar, en al menos una ocasión, el traje parcialmente vestido y/o sobrepuesto, con el fin de evidenciar su estructura.

Este material audiovisual será de uso exclusivo para la evaluación y no será de carácter público.

La opción de optar como uno de los clasificados, es de estricta decisión del jurado y será irrevocable. Se da de sobre aviso que cualquier incumplimiento de lo mencionado anteriormente será causal de inadmisibilidad a la postulación. Adicionalmente, ante cualquier falta a la verdad en relación a su situación o en el material audiovisual, será causal de descalificación.

2.10. Una vez finalizada la CLASIFICACIÓN, serán informados los participantes clasificados vía correo electrónico.

### ARTÍCULO 3: COSPLAY GAMER

3.1. Esta COMPETENCIA es de carácter individual y sólo contempla cosplay exclusivamente relacionado a personajes de VIDEOJUEGOS, en modalidad de **pasarela**.

A. Los genderbender y gijinkas serán permitidos siempre y cuando al momento de postular, envíen el material que describa la versión a confeccionar de dicho cosplay y NO el personaje o elemento original de inspiración.

B. Los *fanarts* están permitidos siempre y cuando la ilustración sea de carácter popular o con una clara aceptación de la comunidad o cultura POP cualquiera sea su connotación.

C. En razón del material enviado, se evaluará la coherencia y similitud con el traje fabricado que lleve el competidor.

3.2. Participarán 15 finalistas provenientes de la CLASIFICACIÓN.

3.3. Cada participante dispondrá de un máximo de un (1) minuto en el escenario, durante el cual podrá interpretar y caracterizar de la mejor manera a su personaje. Cada participante deberá enviar previamente, vía correo electrónico, una canción en formato de audio que acompañe su paso en escenario o pasarela.

Adicionalmente, los participantes **clasificados** deberán presentar un documento en formato PDF, el cual deberá contener:

- A) Una imagen del personaje con el atuendo a representar.
- B) Una breve contextualización sobre quién es el personaje y el papel que desempeña en su mundo o universo.
- C) Un párrafo resumido con los detalles más relevantes de la confección del traje.

Este documento deberá ser entregado una vez finalizado el proceso de CLASIFICACIÓN, dentro de los plazos establecidos por la organización.

3.4. El método de calificación para la COMPETENCIA FINAL será realizado por un panel compuesto por hasta tres jurados nacionales y hasta dos jurados internacionales. Cada participante será evaluado en base a criterios que consideran la complejidad del cosplay (confección, vestuario, propmaking, peluca, maquillaje, entre otros).

De forma complementaria, se contemplarán ítems tales como la precisión, calidad y variedad de técnicas, así como la personificación, caracterización y originalidad en escena. La calificación final resultará de la sumatoria de las notas otorgadas por cada jurado, estableciendo así el puntaje definitivo de cada competidor.

La pauta de evaluación, junto con sus definiciones y criterios, será puesta a disposición de los participantes durante la COMPETENCIA FINAL de manera presencial, con el fin de llevar a cabo los procesos de calificación y la entrega de retroalimentación correspondiente. Dicho documento será de uso exclusivo de la organización y del jurado, reservándose la organización todos los derechos sobre su contenido.

3.5. Todos los finalistas recibirán acceso gratuito al EVENTO, incluyendo acceso para un (1) acompañante o asistente por cada competidor.

#### **ARTÍCULO 4: PREMIOS**

4.1. Los premios a otorgar en la categoría **Cosplay Gamer** son los siguientes:

Competencia Gamer:

**1 Lugar: \$500.000 CLP Líquidos.**

**2 Lugar: \$300.000 CLP Líquidos.**

**3 Lugar: \$200.000 CLP Líquidos.**

4.2. La entrega de premios monetarios será realizada en un periodo máximo de 30 días hábiles una vez terminado el EVENTO. En caso de existir algún ganador que no haya cumplido la mayoría de edad, la entrega del premio será asignada a los padres o tutor legal del concursante ganador.

#### **ARTÍCULO 5: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES**

5.1. Los trajes presentados en la CLASIFICACIÓN Y COMPETENCIA deberán ser de fabricación propia en a lo menos en un 80%. No se permitirán trajes prefabricados, entendiéndose como prefabricados aquellos trajes, objetos u accesorios que se adquieran previamente fabricados por un tercero, ya sea por cualquier medio comercial o artesanal. Solo se podrán utilizar accesorios prefabricados que hayan sido modificados de su aspecto original para adaptarlos a las características del personaje.

5.2. Cualquier cosplay que requiera la inclusión de armas, estas deberán ser de utilería. No se permitirá en ningún caso réplicas de armas ni menos armas reales, elementos peligrosos y cortopunzantes que puedan afectar la integridad del público asistente, competidores, jurados, o del staff del EVENTO. El no cumplimiento de este punto conlleva a la descalificación inmediata del participante.

5.3. Está prohibido también el uso de elementos de material pirotécnico e inflamables que pueda atentar contra el bienestar de los asistentes del EVENTO. El no cumplimiento de este punto conlleva a la

descalificación inmediata del participante. Adicionalmente, la indumentaria podría ser revisada por el área de seguridad del recinto, pudiendo determinar incluso, la negación del acceso a ciertos elementos potencialmente peligrosos.

5.4. No se aceptarán cosplays o presentaciones con índole sexual, político, religioso o polémico por respeto al público asistente.

5.5. Los cosplayers que asistan a Festigame, en el rol de invitados y/o trabajadores en cualquiera de las actividades que se desarrollen durante el EVENTO, no podrán participar de la COMPETENCIA.

5.6. Todos los participantes deben seguir al pie de la letra los horarios e indicaciones establecidas por el staff para cada actividad que engloba la COMPETENCIA. De no estar presentes en el horario requerido en cualquiera de las etapas de evaluación y/o al llamado al escenario, el participante no podrá realizar su presentación y no se harán excepciones.

5.7. Durante el EVENTO se habilitará un espacio para el cambio de indumentaria de los participantes, siendo este de uso propio de los finalistas de la COMPETENCIA. Si bien el sector estará habilitado para cosplayers, cada participante es responsable de sus pertenencias y así también, mantenerlas en un espacio para no entorpecer el libre tránsito y uso del espacio, de lo contrario deberán ser sacadas del espacio común.

5.8. La organización y el jurado se reservan el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases y reglamento, contribuya al mayor éxito del concurso sin que se pueda formular reclamación alguna.

5.9. Toda participación está sujeta a estas bases que conforma el presente documento, así como cualquier disposición y procedimientos establecidos por el ORGANIZADOR durante el desarrollo de la COMPETENCIA. Todo incumplimiento de estas bases y reglamento, y toda conducta contraria a las mismas por parte de los participantes, de terceros interesados o del normal desarrollo de la competencia, en perjuicio de los intereses de la organización, podrá dar a lugar la descalificación y a la expulsión de los participantes involucrados inclusive del mismo recinto si esto fuera necesario.

5.10. Cualquier actitud o hecho que atente contra la competencia, jurado, participantes, staff o demás personal que se encuentre trabajando en el EVENTO durante el periodo de desarrollo de este, será causal de descalificación.

5.11. La producción y su equipo se reserva el derecho de dejar sin opción a la COMPETENCIA a aquellas personas que, de alguna manera u otra, han atentado o atenten en contra de la imagen del EVENTO y sus representantes, ya sea con comentarios, injurias, calumnias u opiniones malintencionadas, alterando la sincronía de la competencia, incluso dañando verbal/física o de manera escrita al staff, jurados u otros participantes.

## **ARTÍCULO 6: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN**

6.1. Tanto los ganadores como cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable al EVENTO y/o productora a cargo, a difundir sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, internet u otras plataformas que se dispongan). El EVENTO tendrá derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces, sin que éstas atenten contra la persona. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derecho a compensación y/o retribución alguna.

## **ARTÍCULO 7: ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

7.1. El espíritu de estas bases y reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de la COMPETENCIA, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que la participación en esta COMPETENCIA implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web [www.festigame.com](http://www.festigame.com). Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá informar desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

7.2. El ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar en todo o parte del reglamento de la COMPETENCIA, siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de esta misma. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.

7.3. Los participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo de la presente COMPETENCIA. El EVENTO asegura el uso correcto de la información personal de los participantes, siendo esta utilizada solamente para fines de contacto y buen desarrollo de la COMPETENCIA.

7.4. El ORGANIZADOR podrá suspender o modificar total o parcialmente la competencia cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la COMPETENCIA, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

7.5. Toda duda, consulta, sugerencia, queja o felicitaciones debe ser a través del correo oficial de la competencia: [festigamecosplay@gmail.com](mailto:festigamecosplay@gmail.com) , el cual será respondida a la brevedad de los hechos y de acuerdo a la demanda de actividades que se encuentre vigente en el momento. Dicho correo es el único medio que proporcionará toda la información fidedigna correspondiente a la COMPETENCIA.

7.6. La misma aceptación a las presentes reglas implica colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización.

**ARTÍCULO 8: RESPONSABILIDAD DE LAS PARTES INVOLUCRADAS**

8.1. La competencia ha sido desarrollada y planificada por el EVENTO, quién será el único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.

8.2. Tanto el jurado, como el staff y el ORGANIZADOR estarán sujetos a un código de conducta y responsabilidad. El incumplimiento de dicho código podrá ser considerado causal de pérdida de los beneficios otorgados por Festigame en la presente versión de la competencia, así como en versiones futuras.

8.3 Cada participante tendrá el derecho a solicitar una retroalimentación de su trabajo al jurado. En caso de ser requerida, el jurado deberá entregarla de manera clara, constructiva y orientada a favorecer el aprendizaje y la mejora continua. Esta retroalimentación podrá ser entregada posterior a la resolución de la COMPETENCIA o dentro de un plazo prudente una vez terminado el EVENTO.

8.4. De la COMPETENCIA, el ORGANIZADOR se compromete a:

- a) Entregar un rango horario vía correo electrónico a los participantes en el que deberán realizar su ingreso al evento.
- b) Facilitar un rango horario vía correo electrónico para el cambio de vestuario durante el EVENTO.
- c) Realizar la premiación de cada uno de los participantes.