



BASES Y REGLAMENTO
COMPETENCIA COSPLAY FESTIGAME 2024

ÍNDICE

CONSIDERACIONES PREVIAS	2
ARTÍCULO 1: BASES GENERALES	2
ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS	2
ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN Y ETAPAS DE CLASIFICACIÓN	3
ARTÍCULO 4: COSPLAY GAMER	5
ARTÍCULO 5: COSPLAY TEAM	6
ARTÍCULO 6: JURADO	7
ARTÍCULO 7: PREMIOS	7
ARTÍCULO 8: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES	7
ARTÍCULO 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN	9
ARTÍCULO 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES	9
ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR	10

CONSIDERACIONES PREVIAS

El presente documento busca enfatizar y propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la competencia de Cosplay Festigame 2024 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 2024”, en adelante la “COMPETENCIA” a realizarse durante “Festigame 2024”, en adelante el “EVENTO”. Este documento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.festigame.com o solicitadas al mail cosplayers@festigame.com.

ARTÍCULO 1: BASES GENERALES

1.1. La temática de todos los cosplays participantes debe estar relacionada estrictamente con las 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 entre los días 15, 16 y 17 de Noviembre del 2024 en el Parque Estadio Nacional, 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 15 de noviembre del 2024 ó superior, vale decir, niños de 13 años y de menor edad, no podrán participar.

1.5. La modalidad de presentación para cada una de las competencias variará de acuerdo a cada categoría, las cuales son detalladas a continuación.

ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS

2.1. La COMPETENCIA consta de dos categorías:

- **Cosplay Gamer:** Categoría individual exclusivamente relacionada a personajes de **videojuegos** en modalidad pasarela.
- **Cosplay Team:** Categoría por equipos, con un mínimo de 2 y un máximo de 4 integrantes. La temática de esta categoría es **libre** y su modalidad es de presentación, con un máximo de 03:00 minutos. La temática **libre** contempla videojuegos, series, películas, cómics, novelas gráficas, animes y mangas.

ARTÍCULO 3: INSCRIPCIÓN Y ETAPAS DE CLASIFICACIÓN

3.1. Toda categoría requiere de una inscripción vía formulario web para participar de la etapa de preselección, en adelante “CLASIFICACIÓN”.

3.2. Las inscripciones para la CLASIFICACIÓN estarán disponibles a partir del **Jueves 31 de julio** de 2024 a las 21:00 hrs hasta el Domingo 20 de septiembre a las 23:59 hrs.

3.3. Los registros se realizan a través del formulario disponible en el sitio web www.festigame.com. En el caso de desear rectificar las referencias o cambiar el personaje en cuestión, es necesario enviar un correo electrónico a cosplayers@festigame.com. Se permitirá un solo cambio por participante, debiendo realizarse antes de la fecha límite de modificación que es el 25 de septiembre a las 23:59 horas.

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

3.5 Cada participante podrá inscribirse solamente a una de las dos categorías de la COMPETENCIA sin excepciones.

3.6. La CLASIFICACIÓN se llevará a cabo de manera presencial los días 18 y 19 de Octubre, lugar por confirmar. Una vez definido el recinto, se podrá volver a consultar este documento más adelante.

3.7. 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 parte de algún otro concurso, torneo o competencia de Cosplay. Esto es aplicable para antes, durante y una vez finalizada la competencia, incluyendo versiones anteriores de Festigame.

3.8. 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. De acuerdo al puntaje obtenido, se obtendrá una sumatoria (depende la categoría) de las tres notas entregadas por cada jurado para dar un resultado final.

3.9. Se incluirá un ítem adicional de **puntualidad** según los horarios entregados y establecidos por la organización, y que será considerado en el puntaje final de cada participante, de esta manera, si el competidor llega tarde o no está listo en el momento en que se solicite su presencia en el escenario, al momento de la CLASIFICACIÓN se le descontarán 2 puntos del puntaje final. Este ítem también será considerado de igual forma en la COMPETENCIA el día del EVENTO.

3.10. Durante la CLASIFICACIÓN, el jurado recibirá, de manera anticipada la información del concursante junto a las imágenes de referencia del personaje a representar, para conocer y luego evaluar a los participantes. El jurado entregará los resultados en dos etapas distintas:

A. **Primera serie de clasificados:** Los resultados serán anunciados inmediatamente después de finalizada la CLASIFICACIÓN presencial, los cuales se otorgarán de la siguiente manera:

- 5 clasificados para la categoría Cosplay Gamer
- 2 equipos clasificados para la categoría Cosplay Team.

Además se considerará, de ser necesario, un cupo Cosplay Team para cosplayers de regiones, en el caso que se presente una alta demanda de postulaciones de esta índole.

B. **Segunda serie de clasificados:** Una vez finalizada la CLASIFICACIÓN presencial, serán informados el resto de participantes clasificados pasadas 72 horas hábiles. Los cupos a otorgar son:

- 10 clasificados adicionales para la categoría Cosplay Gamer.
- 3 equipos clasificados adicionales para la categoría Cosplay Team.

3.11. Del total de los inscritos clasificarán:

- **Cosplay Gamer:** 15 participantes
- **Cosplay Team:** 5 equipos participantes

3.12. Todos los finalistas recibirán acceso gratuito al EVENTO EXCLUSIVAMENTE el día que corresponde su participación en la COMPETENCIA, incluyendo acceso para un (1) acompañante o asistente por cada competidor individual ó equipo clasificado.

3.13. Los participantes que se encuentren impedidos de participar en el proceso de la CLASIFICACIÓN por razones circunstanciales, geográficas, de salud, personales y/o de alta complejidad, deberán informar al ORGANIZADOR con antelación a la fecha de la CLASIFICACIÓN, siendo el plazo máximo una semana antes de los días de CLASIFICACIÓN (**fecha sujeta a cambios según programación de la actividad presencial de preselección**) vía correo electrónico a cosplayers@festigame.com, donde indique, en el asunto, "Problemas para asistir a CLASIFICACIÓN" y luego describa su dificultad para asistir a dicha instancia (Cosplayer Región y problemas logísticos). Junto con esto deberá adjuntar, de manera obligatoria, fotografías reales de su trabajo, sumado a un video de máximo 1 minuto sin cortes ni edición, del cosplay vestido por el participante, para ser considerado en la CLASIFICACIÓN.

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.

3.14. Toda duda, consulta, sugerencia, queja o felicitaciones debe ser a través del correo oficial de la competencia : cosplayers@festigame.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.

ARTÍCULO 4: COSPLAY GAMER

4.1. Esta categoría es de carácter individual y sólo contempla cosplay exclusivamente relacionado a personajes de VIDEOJUEGOS.

A. Los genderbender y gijinkas serán permitidos siempre y cuando al momento de postular, envíen la imagen de referencia 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 (imágenes de referencia), se evaluará la coherencia y similitud con el traje fabricado que lleve el competidor.

4.2. Se contemplan cosplays de alta complejidad, la cual se tiene que ver aplicada en: confección, armamento, armaduras, etc. Así mismo de la variedad de técnicas y pulcritud, entre otros.

4.3. Participarán 15 finalistas provenientes de la CLASIFICACIÓN.

4.4. La fecha de desarrollo de la Final de Cosplay Gamer será informada cercana al día del EVENTO. Todos los finalistas deberán asistir este día al EVENTO para participar de la COMPETENCIA.

4.5. El método de calificación para la categoría Cosplay Gamer será a través de la evaluación de tres (3) jurados nacionales (sujeto a cambios), quienes calificarán a cada uno de los participantes por los siguientes ítems: **calidad, confección, complejidad, caracterización y personificación en el escenario** con nota de 1 a 10. De acuerdo al puntaje obtenido, se realizará una sumatoria de las notas entregadas por cada jurado para dar un resultado **final**.

ARTÍCULO 5: COSPLAY TEAM

5.1. Esta categoría es de carácter grupal y la temática es abierta. Consta de una presentación de máximo 03:00 minutos para los equipos que sean seleccionados en la CLASIFICACIÓN.

A. Los genderbender y gijinkas serán permitidos siempre y cuando al momento de postular, envíen la imagen de referencia 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. Todos los personajes que pertenezcan al equipo deben ser del mismo universo, dígase, serie, película, videojuegos. No se permiten Cross-Over.

D. En razón del material enviado (imágenes de referencia), se evaluará la coherencia y similitud con el traje fabricado que lleve el competidor.

5.2. Se contemplan cosplays de alta complejidad, la cual se tiene que ver aplicada en: confección, armamento, armaduras, etc. Así mismo de la variedad de técnicas y pulcritud, entre otros. Además, debe existir coherencia entre los integrantes, tanto en el uso de materiales, técnica y trabajo en conjunto.

5.3. Se podrán inscribir un mínimo de 2 y un máximo de 4 personas por equipo.

5.4. Participarán un total de 5 equipos finalistas provenientes de la CLASIFICACIÓN

5.5. La fecha de desarrollo de la Final de Cosplay Gamer será informada cercana al día del EVENTO. Todos los finalistas deberán asistir este día al EVENTO para participar de la COMPETENCIA.

5.6. El método de calificación para la categoría Cosplay Team será a través de la evaluación de tres (3) jurados nacionales (sujeto a cambios) y consistirá en dos pasos:

- Primero, los jurados nacionales calificarán a cada uno de los participantes de cada equipo por los siguientes ítems : **calidad, confección, complejidad, caracterización, personificación en el escenario y originalidad** con nota de 1 a 10. De acuerdo al puntaje obtenido, se realizará una sumatoria de las notas entregadas por cada jurado para dar un resultado **parcial** individual.
- Segundo, el resultado **parcial** individual se dividirá **porcentualmente** según la cantidad de integrantes del equipo. De esta manera se obtiene un puntaje individual **total** y posteriormente será sumado con los demás puntajes de los integrantes del equipo, así obtener un resultado grupal **final**. Para más detalles revisar el documento [FAQ](#).

5.7 El formato y resolución de video y/o audio será entregado a los finalistas posterior a la clasificación.

5.8 El asistente o tramoya no puede interactuar directamente con los participantes y estos deben vestir totalmente de negro y con rostro cubierto. Solo es posible contar con **un asistente** por equipo.

ARTÍCULO 6: JURADO

6.1. El jurado, encargado de evaluar a cada uno de los participantes en las etapas de la CLASIFICACIÓN y/o COMPETENCIA, serán anunciados a la brevedad por los canales oficiales del EVENTO.

ARTÍCULO 7: PREMIOS

7.1. Los premios a otorgar en cada una de las categorías son los siguientes:

Competencia Gamer:

- 1 Lugar: \$400.000 CLP (pesos Chilenos)**
- 2 Lugar: \$200.000 CLP (pesos Chilenos)**
- 3 Lugar: \$100.000 CLP (pesos Chilenos)**

Competencia Team:

- 1 Lugar: \$800.000 CLP (pesos Chilenos)**
- 2 Lugar: \$400.000 CLP (pesos Chilenos)**
- 3 Lugar: \$200.000 CLP (pesos Chilenos)**

7.2. 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 8: RESTRICCIONES Y CONSIDERACIONES

8.1. Los trajes presentados en la CLASIFICACIÓN Y COMPETENCIA deberán ser de fabricación propia 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.

8.2. 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.

8.3. 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.

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

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

8.6. La producción se reserva el derecho de ingresar al recinto cualquier tipo de elemento que pueda ser considerado peligroso para el buen desarrollo del EVENTO y la integridad de los asistentes.

8.7. 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.

8.8. La producción no se hace responsable por el impedimentos del ingreso de ciertas armas al evento que sean requisadas por personal policial o de seguridad al exterior del Parque Estadio Nacional.

8.9. Durante el EVENTO se habilitará un espacio EXCLUSIVO 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.

8.10. 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.

8.11. 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.

8.12. 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.

8.13. 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 9: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

9.1. 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 formas 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 10: ACEPTACIÓN DE LAS BASES

10.1. 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. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá informar desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

10.2. El ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de la competencia siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de este mismo. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.

10.3. 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.

10.4. 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.

10.4. Toda consulta o dudas respecto a la COMPETENCIA debe ser realizada al correo cosplayers@festigame.com. Dicho correo es el único medio que proporcionará toda la información fidedigna correspondiente a la COMPETENCIA.

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

ARTÍCULO 11: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

11.1. 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.