

REGLAMENTO PARA LA COMPETENCIA

World Cosplay Summit Bolivia 2025 - OASIS STAGE by RPGIK

Ready Player GIK como organizador de la World Cosplay Summit Bolivia te presenta las normas generales para su competencia rumbo al mundial de cosplay en Nagoya Japón el 2025, la World Cosplay Summit, a realizarse dentro del evento **World Cosplay Summit Bolivia 2025 - OASIS STAGE by RPGIK** el próximo 16 de marzo del 2025.

Importante: Todos los equipos participantes de la Gran Final serán seleccionados previamente en competencias autorizadas por la organización, ya sea en las diferentes Sedes Oficiales WCS Bolivia, como también por medio de la final AMATERASU (competencia en video online), no serán aceptadas inscripciones de personas ajenas a los equipos representantes.

Las Inscripciones o Registro de cada equipo para la Gran Final deberán ser enviadas del 20 de enero, hasta el 20 de febrero del 2025, por correo a: wcs@readyplayergik.com .

Registro único vía Correo Electrónico:

Los equipos que desean participar de la Gran Final, **World Cosplay Summit Bolivia 2025 - OASIS STAGE by RPGIK**, deberán participar y clasificar en alguna de las modalidades establecidas. Todos los equipos clasificados, deberán registrarse vía online en la página: <https://readyplayergik.com>.

Especificando en el formulario, generado de forma automática, si se tomará la Modalidad: **OASIS** (Para Equipos Representantes de una Sede WCS Bolivia) o **AMATERASU** (clasificación Online).

Además de enviar la siguiente información (como cuerpo del mensaje), al correo wcs@readyplayergik.com :

Competidor No.1

- Nombre Completo:
- Nickname (opcional):
- Edad:
- Carnet de Identidad:
- Sede o Departamento al que representa:
- Nombre y serie/juego/manga/película, del personaje a interpretar:
- Nombre del equipo:
- Número de Celular:
- Correo Electrónico:
- Video de la Presentación (sólo en caso de competidores AMATERASU)
- Correo o Perfil de cuenta Facebook (opcional):

Competidor No. 2

- Nombre Completo:
- Nickname (opcional):
- Edad:
- Carnet de Identidad:
- Sede o Departamento al que representa:
- Nombre y serie/juego/manga/película, del personaje a interpretar:
- Nombre del equipo:
- Número de Celular:
- Correo Electrónico:
- Video de la Presentación (sólo en caso de competidores AMATERASU)
- Correo o Perfil de cuenta Facebook (opcional):

Asimismo, deberá enviar:

- **Un link al PDF y Video de la realización/confección de sus trajes, para la fase de Evaluación Técnica.**
- **Link o Archivos Adjuntos de su Video Presentación, Mapa de Escenografía y Requerimientos especiales, para su Evaluación Práctica.**
- **(Para Amaterasu) Un link de OneDrive / Google Drive al PDF y Video (MP4) de la realización/confección de sus trajes, para la fase de Evaluación Técnica.**

Las Inscripciones o Registro de cada equipo para la Gran Final deberán ser enviados del 20 de enero, hasta el 20 de febrero del 2025; una vez enviado el mensaje, la respuesta o confirmación llegará en las 24 próximas horas.

En el caso de los equipos Representantes de las Sedes WCS Bolivia, deberán coordinar el registro con la respectiva organización de la Sede WCS Bolivia a la que representan.

Una vez registrados, todos los equipos finalistas tendrán un pase especial con credencial para el evento del 16 de marzo del 2025 y deberán presentar su documento de identificación (cédula de identidad) en el ingreso. Asimismo, se les entregará todos los beneficios que corresponden a los equipos representantes de las distintas clasificatorias en la primera competencia de la World Cosplay Summit en Bolivia.

Todos los equipos Inscritos o Registrados se comprometen a asistir y participar de la Gran Final, en el evento **World Cosplay Summit Bolivia 2025 - OASIS STAGE by RPGIK**. No presentarse al concurso sin una causa justificada se tomará como renuncia a su representación y el no poder participar de ninguna competencia organizada por Ready Player GIK en el periodo de un año.

1. Requisitos Generales:

La competencia final se desarrollará entre los equipos previamente clasificados y autorizados por la organización de la WCS en Bolivia (Ready Player GIK); compuestos por dos personas, ambos integrantes deberán:

- Tener nacionalidad boliviana o permanencia definitiva en Bolivia.
- Haber cumplido la mayoría de edad o cumplirla antes del 16 de marzo de 2025.
- Concurrir con cosplay de personajes provenientes de series de anime, manga, videojuegos o cualquier obra de ficción de origen japonés.
- Interpretar personajes de la misma serie, película, manga, videojuego, etc. No están permitidos los crossovers a menos que estos sean canon en la historia original.
- Realizar sus trajes y accesorios en un porcentaje igual o superior a 75%. Está permitido recibir ayuda de familiares y amigos, pero no la compra de trajes de tiendas o negocios especializados.
- Documentar la realización de los trajes que presentarán en la competencia final y poder exponer y explicar el proceso de cada uno.
- Modificar sus propios accesorios, si se compran antes de usarlos y asegurarse de que esas modificaciones sean demostrables (estén documentadas en video y fotografía).
- Vestirse y maquillarse solos (o con ayuda de su compañero) antes de la competencia. No podrán recibir ayuda de Staff, familiares ni amigos antes de subir al escenario.
- Realizar una presentación en escenario de dos minutos con 30 segundos, como tiempo máximo.
- Basar su presentación en la obra original, las parodias no están permitidas a menos que ese sea el género del material original.
- Tener disponibilidad para viajar en el mes de agosto de 2025 (la fecha exacta en la que se llevará a cabo el WCS aún está por ser definida) y permanecer en Japón los días que dure el evento.
- Presentar los formularios con toda la información y materiales requeridos, en el periodo establecido.
- Cumplir con todos los protocolos de Seguridad establecidos para el correcto desarrollo de la competencia en escenario.
- Evitar comportamientos antideportivos, antes, durante y después de la competencia final.

1.2. ¿De qué trata esta competencia?

Equipos compuestos por dos personas, realizarán trajes de cosplay y desarrollarán una presentación, interpretando a sus personajes durante 2 minutos y 30 segundos, dentro de los parámetros expuestos en el presente documento y en las reglas de la WCS para el 2025.

El equipo ganador será el que obtenga el mayor puntaje sobre 200, de la Evaluación Técnica y la Evaluación Práctica, en el veredicto del jurado.

El 16 de marzo del 2025, todos los equipos clasificados a la Gran Final, participarán en el escenario y el premio mayor será el viaje ida y vuelta a Japón, para la representación de nuestro país en la competencia más importante, el mundial del Cosplay, la World Cosplay Summit 2025, en Nagoya Japón.

1.3. ¿Qué y cómo se evaluará a los competidores?

En fecha del evento regional, un plantel de jurados compuesto por cosplayers y especialistas en áreas relacionadas como: Diseño de Modas, Actuación, Producción Audiovisual y un jurado de la organización nacional. Evaluará a los participantes en dos fases:

- I. **Evaluación Técnica:** Respecto al material enviado por cada equipo, en PDF y video, sobre el proceso de confección de sus trajes. Cada equipo recibirá preguntas sobre el diseño, armado y empleo de los diferentes tipos de materiales en sus trajes y deberá responder en base a su experiencia de cosmaking sobre **100 puntos (Nivel de Precisión de los trajes/40, Calidad de la Confección/40 y Nivel de técnica aplicada/20).**

Nota: Esta etapa será previa a la presentación en escenario, por lo que cada equipo deberá estar listo para ella y presente en el evento, al menos dos horas y media antes del horario dispuesto para el acto central indicado en el cronograma.

- II. **Evaluación Práctica:** El acto central del evento. El jurado observará y calificará el desenvolvimiento de los equipos en el escenario durante sus presentaciones y sus características especiales sobre **100 puntos (Performance/50, Dominio Escénico/20, Presencia Escénica del Vestuario/20 y Factor X/10).**

Luego de ambas evaluaciones, se anunciará al ganador en el escenario principal, el equipo con el mayor puntaje, en una escala determinada luego de calcular una media entre el puntaje de todos los jurados sobre 200 puntos, excluyendo la menor y la mayor nota, para evitar sesgos (método impuesto y aplicado por la WCS Japón).

Un miembro de nuestra organización, en representación de la WCS Japón formará parte del jurado y verificará que la actividad se desarrolle de manera óptima, de acuerdo con los estándares internacionales relacionados a la competencia mundial de cosplay.

En caso de empate, el plantel de jurados deberá efectuar una decisión junto a la organización del evento justificando, a nivel técnico, qué equipo tiene las mejores posibilidades para la competencia en Japón.

Todos los equipos tendrán acceso a sus puntuaciones finales y podrán consultarlas al final de la competencia o hasta tres días después del día del evento.

Presentación en escenario (Evaluación Práctica)

Los equipos de cosplayers, deberán presentarse en la competencia, en el orden establecido, interpretando a sus personajes.

Los cambios de vestuario están permitidos.

Para la competencia **World Cosplay Summit Bolivia 2025 - OASIS STAGE by RPGIK**, los trajes pueden ser mejorados, al igual que la presentación.

De igual manera, los ganadores de la Gran Final Nacional podrán realizar **mejoras en los trajes** de sus personajes, y **cambios o mejoras en la presentación** para la WCS Japón 2025.

1.4. Materiales para la Presentación

Las presentaciones de cada equipo deberán estar basadas en las obras originales de las cuales provienen sus personajes, sin embargo, no se podrá hacer uso de materiales con derechos de autor o representar escenas calcadas de las mismas.

Al ser una competencia de carácter internacional, en la que los representantes de cada país viajarán hasta Japón, se recomienda el uso de la pantalla para las presentaciones, mucho más que la dependencia o uso de escenografía.

Asimismo, se debe tomar en cuenta que los participantes deberán ser capaces de desenvolverse e interactuar con su video y escenografía de forma independiente. Sin el apoyo de terceros (sombras) por tanto no se permiten sombras.

1.4.1. Materiales para el video/ sonido de fondo

- El formato recomendado para el video es MP4, 1920x1080 píxeles, Resolución de pantalla 1080p, Relación de aspecto 16:9.
- El Sonido debe ser Estéreo completo de al menos 192 kbps.
- En caso de hacer uso de diálogos estos deberán ser pregrabados e interpretados en español o inglés.
- Se puede hacer uso de ilustraciones, fotografías, efectos visuales, gráficas por computadora y/o grabaciones, siempre y cuando estas estén libres de derechos de autor y no pertenezcan a obras originales.
- El uso de los logos o imágenes oficiales de la WCS durante su presentación está totalmente prohibido.
- En caso de usar actores de voz, pistas de música o cualquier elemento auditivo, este deberá ser material, creado o producido específicamente para el video de fondo y la presentación.
- El uso de pistas musicales, actores de voz o elementos auditivos y visuales que contengan derechos de autor, o pertenezcan a obras originales, está prohibido.
- El video de fondo deberá servir para: aumentar la atmósfera escénica. es decir: paisajes, grupos de edificios, espacios interiores, etc. Está permitido el uso de efectos especiales en caso de ser necesarios.
- Los métodos de producción permitidos son: vídeo live action, ilustraciones o dibujos, infografías, dioramas, efectos creados por computadora, etc.

1.5. Condiciones y uso del Escenario

El escenario principal contará con luces, pantalla y sonido, para las presentaciones de todos los equipos.

Se deberá enviar todo material audiovisual, al correo del organizador del evento regional.

Todo elemento que forme parte de su escenografía será denominado "Accesorio de Escenario" y cada equipo podrá usar 3 como máximo. Cada uno podrá medir como máximo 2,100 mm de alto x 2,100 mm de ancho x 900 mm de profundidad; en caso de ser una escenografía desplegable, estas mismas medidas deberán ser su máximo ya extendida.

Todo "Accesorio de Escenario" debe pesar menos de 10 Kg.

La suma del peso entre "Accesorios de Escenario" y trajes de cosplay del equipo, no debe exceder los 40 kg.

Cada equipo será responsable del armado y retirado de su escenografía, en caso de hacer uso de esta, el tiempo para ello será de 2 minutos como máximo (1 minuto de armado, 1 minuto de retirado).

La escenografía debe ser capaz de sostenerse por sí misma y el equipo deberá traer todo lo necesario para su instalación.

1.6. Requerimientos especiales

En caso de requerirlo, y habiéndolo incluido dentro de los materiales para su presentación, en tiempo y forma, el equipo podrá:

- Hacer uso de elementos que provoquen sonidos estridentes, destellos de luces potentes, elementos que produzcan olores.
- Recibir ayuda de una persona vestida totalmente de negro (de parte del equipo participante), para el montaje de escenografía, pero la organización no se hace responsable en caso de existir errores de ubicación, excesos en el tiempo previsto para el montaje, pérdidas, etc.
- Hacer uso de una toma de corriente, de fácil instalación.
- Hacer uso de humo, solo si este es producido por una máquina de humo, niebla comercial o algún otro objeto que sea capaz de producirlo sin necesidad de una previa combustión.



1.7. Restricciones en el uso del escenario

Se debe evitar el uso de materiales y efectos prácticos que pongan en riesgo la salud e integridad de los participantes y el público presente.

Está prohibido el uso de sustancias y materiales inflamables, tóxicos o pegajosos en el escenario.

Está prohibido ensuciar, mojar o pintar el escenario.

Está prohibido usar armas de verdad y/o réplicas de material pesado, metálicas o con filo, tales como pistolas, katanas, cuchillos o espadas; únicamente utilizaría hecha a base de madera, cartón, plástico, fibra de vidrio u otros materiales similares y con técnicas que no pongan en riesgo al público ni los participantes están permitidas.

No se permite el uso de explosivos, pirotecnia (fría o caliente), o cualquier cosa que emita chispas, flamas o humo producido por combustión.

Están prohibidas las representaciones de escenas eróticas o pornográficas, así como desnudos totales o parciales, y el uso de lenguaje altisonante. (Los besos y abrazos están permitidos si son necesarios para la presentación).

No se podrá interactuar con el jurado como parte del performance.

No está permitido lanzar líquidos u objetos que puedan dañar la integridad física del público o del jurado, ni tampoco dulces o comida o afecten a la infraestructura del espacio en el que se desarrollará la competencia.

No se permite utilizar animales para la interpretación de su performance.

1.8. Presentación de Vestuario (Evaluación Técnica)

Para la evaluación técnica, cada equipo expondrá al jurado un video de máximo 4 minutos de duración en formato MP4 (Horizontal), donde ellos hablen y evidencien que la confección de los trajes fue realizada por ellos mismos en un porcentaje superior a 75, además de una Presentación en PDF, con imágenes y textos, organizados, de forma que detallen los procesos de la confección de todas las partes de sus trajes (favor de no incluir detalles de la escenografía).

Los equipos estarán sometidos al escrutinio del plantel de jurado, que observara a detalle, el maquillaje, pelucas, trajes de cosplay, accesorios y todo lo relacionado al vestuario, para lo cual podrán acercarse, tocar el traje y realizar las preguntas que consideren necesarias para sus calificaciones.

Este periodo no superará los 6 minutos de tiempo, por equipo.

2. Actividades y Beneficios Adicionales

Todos los equipos finalistas (representantes de las Sedes WCS Bolivia), podrán participar de las actividades especiales dispuestas por la organización, como pasarelas, desfiles, entrevistas, promociones, entre otras, relacionadas con el evento desde el 14 de marzo de 2025, en la ciudad de La Paz, las mismas no son obligatorias ni se calificarán.

Las actividades serán publicadas en la página de Ready Player GIK y en sus redes sociales oficiales.



3. Confidencialidad y Condiciones de Participación

3.1. Sobre la Confidencialidad:

El tratamiento que se le dará a los datos proporcionados a Kurama Media (Ready Player GIK) y al organizador regional.

Nombre y Departamento o Sede a la que Representan: Podrán ser publicados solo en carácter informativo para el público que sigue la evolución del concurso por sus diferentes medios.

Edad: Solo con fines de uso interno.

Teléfono y Correo Electrónico: Solo con fines de uso interno para poder mantener contacto con los participantes.

Perfil de Facebook: Solo con fines de uso interno para poder mantener contacto con los participantes.

Carnet de Identidad y/o Pasaporte: Para que la organización pueda corroborar que los datos personales proporcionados anteriormente sean correctos.

Kurama Media (Ready Player GIK), como organización encargada del desarrollo de la competencia de la World Cosplay Summit en Bolivia, se compromete a proteger sus datos personales, los cuales no serán sometidos a uso, acceso o tratamiento no autorizado.

3.2. Sobre las condiciones de Participación:

En caso de percibir irregularidades, faltas o comportamientos antideportivos por parte de cualquier otro equipo, durante la competencia o las primeras 3 horas después de realizada la selección final; se deberá reportar ÚNICA e inmediatamente a través del correo a la Organización de la competencia (o en su defecto en las páginas de los organizadores regionales).

La imagen de los competidores podrá ser usada en diferentes medios (Programas de televisión, páginas de Internet, periódicos y revistas) sin remuneración alguna para ellos.

La Decisión del Jurado es Inapelable, en caso de surgir alguna irregularidad o incumplimiento por parte del equipo ganador, el primer premio será otorgado al segundo equipo con mayor puntuación.

Cualquier comportamiento antideportivo o inadecuado, en relación con la competencia, podría ser motivo de descalificación o inhabilitación del equipo en posteriores competencias organizadas por Kurama Media en Bolivia.

4. Requisitos Generales:

La competencia final se desarrollará entre los equipos previamente clasificados y autorizados por la organización de la WCS en Bolivia (Ready Player GIK); compuestos por dos personas, ambos integrantes deberán:

- Tener nacionalidad boliviana o permanencia definitiva en Bolivia.
- Haber cumplido la mayoría de edad o cumplirla antes del 16 de marzo de 2025.
- Concurrir con cosplays de personajes provenientes de series de anime, manga, videojuegos o cualquier obra de ficción de origen japonés.
- Interpretar personajes de la misma serie, película, manga, videojuego, etc. No están permitidos los crossovers a menos que estos sean canon en la historia original.
- Realizar sus trajes y accesorios en un porcentaje igual o superior a 75%. Está permitido recibir ayuda de familiares y amigos, pero no la compra de trajes de tiendas o negocios especializados.
- Documentar la realización de los trajes que presentarán en la competencia final y poder exponer y explicar el proceso de cada uno.
- Modificar sus propios accesorios, si se compran antes de usarlos y asegurarse de que esas modificaciones sean demostrables (estén documentadas en video y fotografía).
- Vestirse y maquillarse solos (o con ayuda de su compañero) antes de la competencia. No podrán recibir ayuda de Staff, familiares ni amigos antes de subir al escenario.
- Realizar una presentación en escenario de dos minutos con 30 segundos, como tiempo máximo.
- Basar su presentación en la obra original, las parodias no están permitidas a menos que ese sea el género del material original.
- Tener disponibilidad para viajar en el mes de agosto de 2025 (la fecha exacta en la que se llevará a cabo el WCS aún está por ser definida) y permanecer en Japón los días que dure el evento.
- Presentar los formularios con toda la información y materiales requeridos, en el periodo establecido.
- Cumplir con todos los protocolos de Seguridad establecidos para el correcto desarrollo de la competencia en escenario.
- Evitar comportamientos antideportivos, antes, durante y después de la competencia final.

4.2. ¿De qué trata esta competencia?

Equipos compuestos por dos personas, realizarán trajes de cosplay y desarrollarán una presentación, interpretando a sus personajes durante 2 minutos y 30 segundos, dentro de los parámetros expuestos en el presente documento y en las reglas de la WCS para el 2025.

El equipo ganador será el que obtenga el mayor puntaje sobre 200, de la Evaluación Técnica y la Evaluación Práctica, en el veredicto del jurado.

El 16 de marzo del 2025, todos los equipos clasificados a la Gran Final, participarán en el escenario y el premio mayor será el viaje ida y vuelta a Japón, para la representación de nuestro país en la competencia más importante, el mundial del Cosplay, la World Cosplay Summit 2025, en Nagoya Japón.

4.3. ¿Qué y cómo se evaluará a los competidores?

El 16 de marzo del 2025, un plantel de 5 jurados compuesto por cosplayers y especialistas en áreas relacionadas como: Diseño de Modas, Actuación, Producción Audiovisual, etc. Evaluará a los participantes en dos fases:

- III. **Evaluación Técnica:** Respecto al material enviado por cada equipo, en PDF y video, sobre el proceso de confección de sus trajes. Cada equipo recibirá preguntas sobre el diseño, armado y empleo de los diferentes tipos de materiales en sus trajes y deberá responder en base a su experiencia de cosmaking sobre **100 puntos (Nivel de Precisión de los trajes/40, Calidad de la Confección/40 y Nivel de técnica aplicada/20)**.

Nota: Esta etapa será previa a la presentación en escenario, por lo que cada equipo deberá estar listo para ella y presente en el evento, al menos dos horas y media antes del horario dispuesto para el acto central indicado en el cronograma.

- IV. **Evaluación Práctica:** El acto central del evento. El jurado observará y calificará el desenvolvimiento de los equipos en el escenario durante sus presentaciones y sus características especiales sobre **100 puntos (Performance/50, Dominio Escénico/20, Presencia Escénica del Vestuario/20 y Factor X/10)**.

Luego de ambas evaluaciones, se anunciará al ganador en el escenario principal, el equipo con el mayor puntaje, en una escala determinada luego de calcular una media entre el puntaje de todos los jurados sobre 200 puntos, excluyendo la menor y la mayor nota, para evitar sesgos (método impuesto y aplicado por la WCS Japón).

Un miembro de nuestra organización y de la WCS Japón formarán parte del jurado y verificarán que la actividad se desarrolle de manera óptima, de acuerdo con los estándares internacionales relacionados a la competencia mundial de cosplay.

En caso de empate, el plantel de jurados deberá efectuar una decisión junto a la organización del evento justificando, a nivel técnico, qué equipo tiene las mejores posibilidades para la competencia en Japón.

Todos los equipos tendrán acceso a sus puntajes finales durante o hasta tres días después del evento.

4.4. Presentación en escenario (Evaluación Práctica)

Los equipos de cosplayers, deberán presentarse en la competencia final, en el orden establecido, el 16 de marzo del 2025, interpretando a los mismos personajes con los que fueron preclasificados en las Sedes WCS Bolivia o en la modalidad AMATERASU (online).

Los cambios de vestuario están permitidos, siempre y cuando se presenten en escenario también las versiones con las que fueron clasificados en sus respectivas Sedes para la Gran Final.

Para la competencia **World Cosplay Summit Bolivia 2025 - OASIS STAGE by RPGIK.**, los trajes pueden ser mejorados, al igual que la presentación.

De igual manera, los ganadores de la Gran Final Nacional podrán realizar **mejoras en los trajes** de sus personajes, y **cambios o mejoras en la presentación** para la WCS Japón 2025.

4.5. Materiales para la Presentación

Las presentaciones de cada equipo se basarán en las obras originales de las que provienen sus personajes, pero no se podrán usar materiales con derechos de autor o representar escenas calcadas de estas.

Al ser una competencia de carácter internacional, en la que los representantes de cada país viajarán hasta Japón, se recomienda el uso de la pantalla para las presentaciones, mucho más que la dependencia o uso de escenografía.

Hay que considerar que los participantes deberán poder desenvolverse e interactuar con su video y escenografía de forma independiente. Sin el apoyo de terceros (sombras) por tanto **no se permiten sombras (ayudantes).**

Cada equipo finalista deberá enviar una presentación creativa, **solo para la Gran Final (OASIS STAGE)**, donde se mencione el nombre del equipo, los integrantes, la sede a la que representan y el del material original del que provienen sus personajes, esto en formato mp4 y con una duración de 45 segundos, por correo electrónico, junto al resto de sus materiales. El video no se puntuará y se utilizará como presentación del equipo antes de su actuación en escenario.

4.5.1. Materiales para el video/ sonido de fondo

- El formato recomendado para todos los videos es MP4, 1920x1080 píxeles, Resolución de pantalla 1080p, Relación de aspecto 16:9.
- El Sonido debe ser Estéreo completo de al menos 192 kbps.
- En caso de hacer uso de diálogos estos deberán ser pregrabados e interpretados en español o inglés.
- Se pueden usar ilustraciones, fotografías, efectos visuales, gráficas por computadora y/o grabaciones, siempre que estén libres de derechos de autor y no pertenezcan a obras originales.
- Se prohíbe usar logos, imágenes oficiales de la WCS u otros orígenes con derechos de autor durante su presentación.
- En caso de usar actores de voz, pistas de música o cualquier elemento auditivo, este deberá ser material, creado o producido específicamente para el video de fondo y la presentación.
- El uso de pistas musicales, actores de voz o elementos auditivos y visuales que contengan derechos de autor, o pertenezcan a obras originales, está prohibido.

- El video de fondo deberá servir para: aumentan la atmósfera escénica. es decir: paisajes, grupos de edificios, espacios interiores, etc. Está permitido el uso de efectos especiales en caso de ser necesarios.
- Los métodos de producción permitidos son: vídeo live action, ilustraciones o dibujos, infografías, dioramas, efectos creados por computadora, etc.

4.6. Condiciones y uso del Escenario

El escenario principal contará con luces, pantalla y sonido, para las presentaciones de todos los equipos.

Se deberá enviar todo material audiovisual, mapa de escenografía y requerimientos especiales, para la presentación de su equipo, en el periodo establecido para las Inscripciones y Registro de los Finalistas, del 20 de enero al 20 de febrero del 2025, a la dirección: wcs@readyplayergik.com, con el nombre de su equipo o Sede como Asunto.

Todo elemento que forme parte de su escenografía será denominado “Accesorio de Escenario” y cada equipo podrá usar 3 como máximo. Cada uno podrá medir como máximo 2,10 m de alto x 2,10 m de ancho x 0,90 m de profundidad; en caso de ser una escenografía desplegable, estas mismas medidas deberán ser su máximo ya extendida.

Todo “Accesorio de Escenario” debe pesar menos de 10 Kg.

La suma del peso entre “Accesorios de Escenario” y trajes de cosplay del equipo, debe estar por debajo de los 30 kg.

Cada equipo será responsable del armado y retirado de su escenografía, en caso de hacer uso de esta, el tiempo para ello será de 2 minutos como máximo (1 minuto de armado, 1 minuto de retirado).

La escenografía debe ser capaz de sostenerse por sí misma y el equipo deberá traer todo lo necesario para su instalación.

4.7. Requerimientos especiales

En caso de requerirlo, y habiéndolo incluido dentro de los materiales para su presentación, en tiempo y forma, el equipo podrá:

- Hacer uso de elementos que provoquen sonidos estridentes, destellos de luces potentes, elementos que produzcan olores.
- Recibir ayuda de una persona vestida de negro (de parte del equipo participante), únicamente para el montaje de escenografía, pero la organización no es responsable si hay errores de ubicación, excesos en el tiempo previsto para el montaje, pérdidas, etc.
- Hacer uso de una extensión, de fácil instalación; una toma de corriente del escenario.
- Usar humo, solo si lo produce una máquina de humo, niebla comercial o algún objeto capaz de producirlo sin necesidad de combustión.

4.8. Restricciones en el uso del escenario

Se debe evitar el uso de materiales y efectos prácticos que pongan en riesgo la salud e integridad de los participantes y el público presente.

Está prohibido el uso de sustancias y materiales inflamables, tóxicos o pegajosos en el escenario.

Está prohibido ensuciar, mojar o pintar el escenario.

Está prohibido usar armas de verdad y/o réplicas, de material pesado, metálicas o con filo, tales como pistolas, katanas, cuchillos o espadas; únicamente utilizaría hecha a base de madera, cartón, plástico, fibra de vidrio u otros materiales similares y con técnicas que no pongan en riesgo al público ni los participantes están permitidas.

No se permite el uso de explosivos, pirotecnia (fría o caliente), o cualquier cosa que emita chispas, flamas o humo producido por combustión.

Están prohibidas las representaciones de escenas eróticas o pornográficas, así como desnudos totales o parciales, y el uso de lenguaje altisonante. (Los besos y abrazos están permitidos si son necesarios para la presentación).

No se podrá interactuar con el jurado como parte del performance.

No está permitido lanzar líquidos u objetos que puedan dañar la integridad física del público o del jurado, tampoco dulces o comida que afecten a la infraestructura del espacio en el que se desarrollará la competencia.

No se permite utilizar animales para la interpretación de su performance.

Está prohibido saltar del escenario.

4.9. Presentación de Vestuario (Evaluación Técnica)

Para la evaluación técnica, cada equipo expondrá al jurado un video de máximo 4 minutos de duración en formato MP4 (Horizontal), donde ellos hablen y evidencien que la confección de los trajes fue realizada por ellos mismos en un porcentaje superior a 75, además de una Presentación en PDF, con imágenes y textos, organizados, de forma que detallen los procesos de la confección de todas las partes de sus trajes (favor de no incluir detalles de la escenografía).

Los equipos se someterán al escrutinio del plantel de jurado, que observará el maquillaje, pelucas, trajes de cosplay, accesorios y todo lo relacionado con el vestuario, para lo que podrán acercarse, tocarlo y realizar las preguntas necesarias para sus calificaciones.

Este periodo no superará los 6 minutos de tiempo, por equipo.

5. Actividades y Beneficios Adicionales

Todos los equipos finalistas (representantes de las Sedes WCS Bolivia y AMATERASU), podrán participar de las actividades especiales dispuestas por la organización, como pasarelas, desfiles, entrevistas, promociones, entre otras, relacionadas con el evento desde el 14 de marzo, en la ciudad de La Paz, las mismas no son obligatorias ni se calificarán.

Las actividades serán publicadas en la página de Ready Player GIK y en sus redes sociales oficiales.



6. Confidencialidad y Condiciones de Participación

6.1. Sobre la Confidencialidad:

El tratamiento que se le dará a los datos proporcionados a Kurama Media (Ready Player GIK).

Nombre y Departamento o Sede a la que Representan: Podrán ser publicados solo en carácter informativo para el público que sigue la evolución del concurso por sus diferentes medios.

Edad: Solo con fines de uso interno.

Teléfono y Correo Electrónico: Solo con fines de uso interno para poder mantener contacto con los participantes.

Carnet de Identidad y/o Pasaporte: Para que la organización internacional pueda corroborar que los datos personales proporcionados anteriormente sean correctos.

Kurama Media (Ready Player GIK), como organización encargada del desarrollo de la competencia de la World Cosplay Summit en Bolivia, se compromete a proteger sus datos personales, los cuales no serán sometidos a uso, acceso o tratamiento no autorizado.

6.2. Sobre las condiciones de Participación:

Al participar de la competencia WCS Bolivia, todos los equipos, en cualquiera de sus eventos clasificatorios y en la Gran Final, aceptan todas las reglas y condiciones presentes en este documento.

El desconocimiento de la norma no podrá usarse como argumento para eximirse de ninguna falta.

Se sorteará el orden de los equipos y se les notificará por correo al menos dos días antes del evento. Se les llamará desde el escenario, una sola vez, si no están presentes y listos para la evaluación, se les descalificará. Solo si los participantes presentan certificados médicos u otros que demuestren que la falta no fue su responsabilidad, se tomará en consideración y se les permitirá realizar su presentación, al final del resto de presentaciones (el mismo día del evento).

En caso de irregularidades, faltas o comportamientos antideportivos de cualquier otro equipo, durante la competencia o las primeras 3 horas después de la selección final; se reportará ÚNICA e inmediatamente por correo a la Organización de la competencia, adjuntando pruebas y descripciones concisas del problema.

La Decisión del Jurado es Inapelable, en caso de surgir alguna irregularidad o incumplimiento por parte del equipo ganador, el primer premio será otorgado al segundo equipo con mayor puntuación sin derecho a reclamo.

Cualquier comportamiento antideportivo, inadecuado o fraudulento en relación con la competencia, según la gravedad, podría ser motivo de descalificación o inhabilitación del equipo en posteriores competencias organizadas por Kurama Media en Bolivia.

El personal de Kurama Media/RPG, organizará a los participantes antes de subir al escenario y durante el evento, de no seguir sus instrucciones, se tomará como falta de disciplina y respeto a las normas, por lo que podrán descalificar o disminuir el puntaje final.

La imagen de los competidores podrá ser usada en diferentes medios (Programas de televisión, páginas de Internet, periódicos y revistas) sin remuneración alguna para ellos.

Kurama Media/RPG no se hace responsable por eventualidades o accidentes que puedan ocurrir en el transcurso del evento o durante las presentaciones.

El premio es intransferible y no pasible a ningún cambio posterior a la entrega, la organización de la World Cosplay Summit en Bolivia se reserva el derecho a seleccionar a sus ganadores, mediante la competencia. En caso de que el equipo ganador no pudiera cumplir con los requisitos para la representación del país en Japón, se le entregará el premio al segundo lugar.

El premio no puede ser cambiado, a pedido del equipo ganador, por ningún monto económico, bienes o servicios.

Los casos no considerados en este documento podrán plantearse por correo electrónico hasta 3 horas después de la competencia y los analizará la organización del evento.



7. Derechos y Obligaciones para los ganadores

7.1. Derechos de los Ganadores.

Además de llevarse el Trofeo y el título al Primer Lugar en la Competencia Nacional WCS Bolivia 2025, Ready Player GIK Premiará al equipo ganador con:

- Un viaje redondo, transporte aéreo en clase turista o económica, para participar en la Competencia Mundial de Cosplay 2025.

Como premio mayor, nuestro evento facilitará los boletos de avión de ida y vuelta, en clase económica, así como las gestiones y documentación necesarias para que la organización principal de la **World Cosplay Summit** reciba a los representantes de nuestro país en Japón y les brinde los beneficios correspondientes a: **Hospedaje, Transporte terrestre y viáticos básicos.**

7.2. Obligaciones de los Ganadores.

Los ganadores deberán tener la disponibilidad para permanecer en la convención después de la premiación del concurso para la lectura y firma de su contrato para la Representación de Bolivia en la World Cosplay Summit 2025.

Deberán tener disponibilidad para tomas fotográficas y entrevistas oficiales.

Los ganadores al primer lugar deberán certificar la entrega de los premios otorgados por la organización a través de sus redes sociales y en caso de ser necesario, tener la disponibilidad para que dicha entrega pueda ser transmitida en vivo.

Los Ganadores, deberán tramitar de forma obligatoria e inmediata todos los documentos necesarios para el viaje: Pasaporte y Visa Japonesa (o cualquier visa de tránsito que sea necesaria) en caso de no contar con ella.

Adquirir el Seguro de Viaje de su preferencia.

Llevar todos sus trajes de cosplay listos para la competencia y exhibición, terminados.

Correr con los gastos respectivos a equipaje en caso de exceder el límite de peso permitido para el viaje en avión.

Coordinar todos los detalles del viaje e itinerario con el Staff de Kurama Media/RPG designado, con la finalidad de que la planificación y preparación nos lleve al mejor resultado en la competencia internacional y en esta primera participación del equipo boliviano en Japón.

Ante todo, les recordamos que la World Cosplay Summit es una competencia mundial y una experiencia única a la que ahora los cosplayers bolivianos tienen acceso. Trabajemos juntos para obtener el mejor resultado, que las probabilidades estén de tu lado, llega más lejos de lo que nunca has soñado, ¡NOS VAMOS A JAPÓN!

Muchas gracias.

¡Vamos que se puede!

WCS Bolivia 2025 – Oasis Stage by Ready player Gik.