

TEILNAHMEBEDINGUNGEN FÜR DEN C4- VORENTSCHEID

auf der Animuc 2019

Sollten außerhalb der Teilnehmerbedingungen Fragen auftauchen, so wendet euch bitte rechtzeitig an: cosplay@animuc.de

Mit der Anmeldung zum Vorentscheid gelten die Teilnehmerbedingungen als gelesen und verstanden.

I. TEILNAHME

- (1) Die Teilnahme ist ausschließlich als Paar (2 Personen) möglich.
- (2) Eine Person kann nur einmalig im Vorentscheid antreten. Die Teilnahme mit unterschiedlichen Partnern im gleichen Vorentscheid ist nicht erlaubt.
- (3) Alle Teilnehmer müssen am Tag des C4 Vorentscheides die deutsche Staatsbürgerschaft oder einen festen Wohnsitz in Deutschland haben.
- (4) Jeder Teilnehmer muss am Tag des C4 Finales mindestens 18 Jahre alt sein.
- (5) Alle Teilnehmer müssen im Besitz einer gültigen Animuc Eintrittskarte für den Wettbewerbstag sein. Es werden keine Eintrittskarten gestellt.
- (6) Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über das von der Animuc bereitgestellte Formular. Die Startplätze werden nach Eingang der Anmeldungen vergeben. Sollten sich mehr Teams anmelden, als Startplätze zur Verfügung stehen, werden diese auf eine Warteliste gesetzt.
- (7) Sollten Teams ausfallen, können Teams von der Warteliste nachrücken. Diese werden wir dann umgehend per E-Mail kontaktieren.

Ab dem 16. März 2019 ist kein Nachrücken mehr möglich.

- (8) Ein Wechseln der Teilnehmer ist nicht möglich. Kostüme können bis zum 16. März 2019 geändert werden.
- (9) Genaue Informationen zu Treffpunkt und Ablauf erhalten die Teilnehmer rechtzeitig vor dem Vorentscheid per E-Mail.
- (10) Das Gewinnerteam bestätigt, dass es die Möglichkeit hat im Rahmen der AnimeCon am C4 Finale teilzunehmen. Die Kosten für Anreise und Übernachtung für das Team (2 Personen) werden durch die Animuc und AnimeCon getragen.

II. KOSTÜME UND REQUISITEN

- (1) Die Kostüme für den Wettbewerb müssen von den Teilnehmern selbst hergestellt werden und dürfen nicht fertig gekauft oder von anderen im Auftrag hergestellt worden sein. Kleinere Accessoires oder Teile, die für den Auftritt benötigt werden, sowie Perücken, Schuhe, etc. dürfen gekauft oder mit Hilfe herstellte worden sein.
- (2) Zu jedem Kostüm muss eine Charaktervorlage vorliegen.
- (3) Erlaubt sind Kostüme, die Charaktere aus Anime, Manga, Comics und Comicbüchern, Zeichentrick oder Videospiele darstellen.

- (4) Die Kostüme beider Teammitglieder müssen aus der gleichen Serie sein.
- (5) Kostüme dürfen nicht zu freizügig gestaltet sein. Die Wettbewerbsleitung behält es sich vor Kostüme vor Ort auszuschließen, wenn sie zu freizügig umgesetzt wurden.
- (6) Kostüme die bereits im Finale eines internationalen Wettbewerbs getragen wurden, sind beim Vorentscheid nicht zulässig. Hierunter fällt auch das DCM Finale!
- (7) Als Kostümrequisiten sind ausschließlich stumpfe Replika (nachgemachte Waffen) zugelassen. Scharfe bzw. echte Waffen sind aus rechtlichen und Sicherheitsgründen nicht gestattet. Beachtet die entsprechenden Animuc-Waffenregeln, sowie die Gesetze der Bundesrepublik Deutschland. Bei Fragen kontaktiert vorher den Waffencheck.
- (8) Es dürfen keine lebenden Tiere mitgebracht werden.
- (9) Bühnenelemente sind gestattet, sofern diese komplett in unter 30 Sekunden vor dem Auftritt von den Teilnehmern und den Bühnenhelfern aufgebaut werden können. Es gelten des Weiteren die Regeln zu Bühnenelementen.
- (10) Bühnenelemente müssen eigenständig stehen können. Helfer oder Stage Ninjas sind nicht gestattet.
- (11) Erlaubt sind maximal 4 Bühnenelemente. Beschränkungen in Größe und Form gibt es nicht. Die Bühnenelemente müssen einfach zu transportieren sein, auch über Treppenaufgänge und durch Standard große Türen. Für den Zusammen- und Abbau sind die Teams verantwortlich.
- (12) Die Lagerung von Bühnenelementen am Vortag ist nicht möglich. Der Platz im Backstagebereich ist beschränkt. Dies ist bei der Planung zu beachten.
- (13) Zusätzlich dürfen Handprops verwendet werden, die nicht direkt zum Kostüm gehören, jedoch für den Auftritt benötigt

werden, solange diese vom Teilnehmer selbst getragen werden können.

- (14) Der Veranstalter behält es sich vor, vereinzelt Waffen und Bühnenelemente beim Wettbewerb aus Sicherheitsgründen nicht zuzulassen.
- (15) Waffen und Bühnenelemente dürfen nicht aus leicht entflammbar Material hergestellt werden.
- (16) Werden Bühnenelemente vom Team nach dem Wettbewerb nicht mitgenommen oder eigenständig entsorgt, wird dies die Animuc übernehmen und ggf. anfallende Entsorgungskosten an die Verantwortlichen weiterbelasten.

III. CHARAKTERVORLAGEN & HINTERGRUNDAUDIO

- (1) Als Vorlage ist eine Datei im A4 Format pro Charakter zugelassen. Collagen sind dabei möglich.
- (2) Die Kostüme werden ausschließlich anhand der Vorlage bewertet. Diese sollte den Charakter vollständig zeigen. Eine Rückenansicht ist nicht gefordert, kann jedoch bei einer Collage mit eingereicht werden.
- (3) Es wird empfohlen, Vorlagen aus nur einer Quelle zusammenzustellen (Comic / Artbook / Anime) um Unterschiede bei den Versionen zu vermeiden. Eine Änderung der Vorlage vor Ort (z.B. über Handy) ist nicht erlaubt.
- (4) Die Dateiformate JPG, PNG und PDF sind als Vorlage zugelassen.
- (5) Die Kostümvorlagen müssen bis spätestens 16. März 2019 vorliegen. Fehlende Kostümvorlagen führen zur automatischen Disqualifikation.
- (6) Als Hintergrundaudio ist ausschließlich eine bereits fertig geschnittene MP3 Datei mit der maximalen Auftrittszeit zugelassen. Die Verwendung eines Hintergrundvideos ist

gestattet und muss mit der Audio als eine (!) Datei eingereicht werden. Die Datei wird ab Beginn des Auftritts (nach Positionierung oder Handzeichen) abgespielt.

(7) Die Audiodatei muss bis spätestens 5. April 2019, 00.00 Uhr, eingereicht werden.

IV. AUFTRITT UND ABLAUF

(1) Geregeltes, faires und vernünftiges Handeln ist die Voraussetzung für einen erfolgreichen Wettbewerb, daher erwarten wir dies von allen Teilnehmern.

(2) Den Anweisungen der Helfer und Orgas vor Ort ist Folge zu leisten. Die Bühne darf nur nach Aufforderung betreten werden.

(3) Die Auftrittszeit ist auf 150 Sekunden (2:30 Min.) begrenzt.

(4) Mikrofone können nicht verwendet werden.

(5) Mit der Bühnentechnik ist sorgfältig umzugehen. Teilnehmer können für Schäden haftbar gemacht werden.

(6) Die Bühne darf nicht verunreinigt verlassen werden. Konfetti und andere schwer zu entfernende Materialien sind nicht zugelassen.

(7) Möchten Teilnehmer Luftschlangen, Luftballons, Papierblüten oder ähnliches verwenden / verstreuen, muss dies bereits vor der Animuc mit der Wettbewerbsleitung abgeklärt werden.

(8) Verschütten von Flüssigkeiten, Seifenblasen, Feuer, Nutzung von Laserpointern, verstreuen von Puder oder ähnlichem, chemische Effekte, Trockeneis, offene Flammen und Explosionseffekte sind nicht gestattet und führen zur Disqualifizierung.

(9) Darstellungen von extremen Gewaltszenen oder Selbstverstümmelung sind nicht erlaubt und führen zur Disqualifizierung.

(10) Elektronische Geräte dürfen nur verwendet werden, wenn diese mit Haushaltsüblichen oder integrierten Batterien verwendet werden können und keine Gefahr darstellen.

(11) Im Backstage Bereich und auf der Bühne sind keine eigenen Helfer zugelassen.

(12) Das Werfen von Gegenständen ins Publikum oder zur Jury ist verboten. Das Werfen von Gegenständen von der Bühne auf den Boden ist im Vorfeld zu klären.

(13) Die Teams müssen zu den angegebenen Zeiten für Bewertung und Auftritt pünktlich anwesend sein. Ein Zuspätkommen wird mit Punktabzügen geahndet.

(14) Teams, die ohne Abmeldung nicht zum Vorentscheid antreten, werden für den darauffolgenden Vorentscheid gesperrt.

V. SONSTIGES

(1) Die Bekanntgabe der Sieger findet im Rahmen der Abschlussveranstaltung der Animuc statt.

(2) Eine Auszahlung von Sachpreisen ist ausgeschlossen. Sofern Gewinnerteams nicht anwesend sind, können mögliche Sachpreise nachgeschickt werden.

(3) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmer oder Gruppen vom Wettbewerb ohne Angabe von Gründen auszuschließen bzw. diese nicht zuzulassen.

(4) Teile der Regeln können sich ändern, auch ohne Vorankündigung.

(5) Die Teilnahme an anderen Wettbewerben der Animuc ist durch die Teilnahme am C4 Vorentscheid nicht ausgeschlossen.

(6) Die Animuc und dessen Partner übernehmen keine Haftung für mitgebrachte Gegenstände, Wertsachen oder selbst verschuldete Unfälle.

- (7) Nichteinhalten dieser Regeln kann zum Ausschluss vom Wettbewerb oder der Veranstaltung führen.
- (8) Werden Regelverstöße erst nach der Animuc öffentlich, können Preise aberkannt oder die Teilnehmer zur Ersatzleistung aufgefordert werden. Bei einer nachträglichen Disqualifizierung des Gewinnerteams, übernimmt der Runner-Up (2. Platz) die Teilnahme im Finale.
- (9) Während der Animuc-Wettbewerbe werden Foto, Audio- und Videoaufnahmen erstellt. Alle Teilnehmer stimmen zu, dass jegliches Material von der Animuc ohne Einschränkung und ohne Vergütung verwendet und weitergegeben werden darf.
- (10) Es gilt die Hausordnung der Animuc.
- (11) Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.