REGULAMIN KONKURSU COSPLAY
NA KONWENCIE FANTASTYKI KOSAKON 2026

1. Postanowienia ogólne

1.1. Organizatorem Konkursu Cosplay podczas Konwentu Fantastyki „Kosakon” 2026 (zwanego dalej „**Konkursem**”) jest Kosakowskie Centrum Kultury, ul. Kaszubska 11, 81-198 Pierwoszyno (zwane dalej „**Organizatorem**”).

1.2. Konkurs odbędzie się w trakcie Konwentu Fantastyki „Kosakon” 2026 (zwanego dalej „**Konwentem**”), 9-10 maja 2026 r., w Kosakowskim Centrum Kultury, ul. Kaszubska 11, 81-198 Pierwoszyno.

1.3. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U.2009.201.1540, wraz z późn. zm.).

1.4. Zadaniem uczestników konkursu jest wykonanie stroju, wysłanie formularza zgłoszeniowego do ????, a po jego pozytywnym rozpatrzeniu zaprezentowanie się w stroju przed jurorami w dniu konkursu, tj. 10.05.2026, a następnie na scenie przed publicznością.

2. Warunki uczestnictwa

2.1. Warunkiem udziału w konkursie jest uczestnictwo w Konwencie Fantastyki „Kosakon” 2026 (posiadanie biletu wstępu), poprawne wypełnienie formularza oraz dopuszczenie do udziału w konkursie przez organizatorów.

2.2. **Uczestnik musi mieć ukończone 13 lat w dniu konkursu (tj. 10 maja).** Niepełnoletni uczestnicy konkursu zobowiązani są do posiadania zgody rodzica lub opiekuna prawnego.

2.3. Każdy uczestnik może zgłosić tylko jeden strój.

2.4. Kostium zgłaszany do konkursu należy wykonać **w zdecydowanej większości własnoręcznie.**

a) Dopuszczalne są elementy kupne (np. peruki, soczewki, baza obuwia), jednak powinny one stanowić jedynie dodatek do pracy własnej. Jeśli elementy te zostaną dodatkowo wystylizowane przez uczestnika, może to wpłynąć pozytywnie na punktację.

b) Korzystanie z pomocy osób trzecich nie dyskwalifikuje z uczestnictwa w konkursie, jednak jury może przyznać wyższą punktację osobom, które wykonały strój w pełni samodzielnie. **Jeśli uczestnik korzystał z pomocy osoby trzeciej, konieczne jest zaznaczenie tego przed występem.**

c) Przy tworzeniu kostiumu dopuszcza się użycie technik maszynowych (np. druk 3D, laserowe wycinanie, haftowanie, frezowanie, druk na tkaninie). Jeżeli uczestnik jest autorem wykrojów, blueprintów, modeli 3D itd., może to wpłynąć pozytywnie na punktację.

d) Zachęcamy do wykonywania zdjęć z postępów prac nad kostiumem i załączenia ich w formularzu lub pokazaniu jury przed występem.

2.5. Dopuszczalne jest zaprezentowanie stroju, który był przedstawiany na innych konkursach lub pokazach, jednakże nie mógł być on nagradzany nagrodami głównymi (mógł jedynie otrzymać wyróżnienia).

2.6. Uczestnicy mogą wcielać się w postacie z szeroko rozumianej popkultury (filmy, seriale, komiksy, gry, mangi, anime, książki) lub przedstawić kreacje własne, tzw. stroje OC (*Original Character*). W razie wątpliwości prosimy o kontakt z organizatorami.

3. Zgłoszenia do konkursu

3.1. Przyjmowane są tylko zgłoszenia występów indywidualnych.

3.2. **Zgłoszenia przyjmowane są do 23:59 w środę 06.05.2026** poprzez Formularze Google:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdz5SB-G17VZ4XPLDVIfPR5_C7LqzNrT7tQsh42pLhitAi2Hw/viewform?usp=dialog
Zgłoszenia niekompletne lub wysłane po tym terminie nie będą brały udziału w Konkursie.

3.3. Zgłoszenie powinno zawierać wszystkie punkty wyszczególnione w formularzu jako obowiązkowe.

3.4. Podkład muzyczny do występu będzie akceptowany tylko jako pojedynczy plik audio o maksymalnej długości 2 min. Uczestnik odpowiada za jakość materiału. Uczestnik, zgłaszając się do konkursu, oświadcza zarazem, że ma prawo do wykorzystywania nadesłanych utworów, które będą użyte podczas występów. Organizatorzy mają prawo odrzucić nadesłane materiały, jeżeli są one złej jakości lub gdy pojawią się podejrzenia o braku praw do ich wykorzystania.

3.5. Organizatorzy dokonują wyboru uczestników **do 08.05.2025 r. do godziny 23:59**. Wyniki zostaną przekazane uczestnikom za pomocą adresów e-mail podanych w formularzu lub SMS-em.

3.6. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia dowolnego zgłoszenia, bez podawania przyczyny, a w szczególności zgłoszenia: niekompletnego; nieodpowiedniego dla osób nieletnich lub o treści powszechnie uznawanej za niewłaściwą.

3.7. W przypadku rezygnacji z udziału w konkursie, uczestnik zobowiązany jest jak najszybciej poinformować o tym organizatora.

4. Przebieg konkursu

4.1. Konkurs składa się z 3 etapów:
a) nadesłanie zgłoszenia (do 23:59 w środę 06.05.2026),
b) ocena indywidualna jury przed występem na scenie (10.05.2026),
c) występ na scenie przed publicznością (10.05.2026).

4.2. Kolejność występowania na scenie ustala Organizator i poinformuje o tym Uczestników drogą mailową / SMS **najpóźniej 8.05.2026**. W nagłych przypadkach, Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany kolejności w dowolnym momencie trwania Konkursu.

4.3. Uczestnicy występują na scenie indywidualnie, w zgłoszonym przez siebie stroju. Każdy uczestnik zostanie zapowiedziany przez konferansjera tuż przed występem.

4.4. Maksymalna długość występu to 2 minuty. Przedłużenie czasu występu może wiązać się z obniżeniem oceny przez jurorów lub dyskwalifikacją.

4.5. Uczestnicy mogą mieć dostęp do mikrofonów.

4.6. Podczas występu Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz:

- używania wulgarnego języka i zachowań obscenicznych,
- używania ognia i świec dymnych,
- rozlewania jakichkolwiek cieczy na scenie,
- zrzucania ze sceny lub rozrzucania na scenie rzeczy drobnych i trudnych do pozbierania (np. konfetti, pióra, brokat),
- wnoszenia wszelkich niebezpiecznych przedmiotów – w tym broni palnej, materiałów wybuchowych i pirotechnicznych, broni białej (z wyjątkiem tzw. broni białej bezpiecznej), pistoletów na kulki (replik ASG), materiałów radioaktywnych oraz innych przedmiotów wymienionych w ustawie z dnia 21 maja 1999 r. o broni i amunicji,
- pozostawiania na scenie jakichkolwiek obiektów własnych po zakończeniu występu.

4.7. Uczestnik (lub rodzic/opiekun prawny uczestnika w przypadku osób niepełnoletnich) ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie szkody wyrządzone podczas Konkursu Cosplay, które wynikły z jego działań lub zaniechań. Uczestnik zobowiązany jest do naprawienia szkody w pełnym zakresie. Organizator zastrzega sobie prawo do obciążenia Uczestnika kosztami naprawy szkód oraz wszelkimi dodatkowymi kosztami, które wynikły z konieczności przywrócenia stanu sprzed powstania szkody.

4.8. Jeśli uczestnik konkursu jest osobą z niepełnosprawnością, ma prawo do występu z pomocą swojego opiekuna.

4.9. Występy sceniczne będą fotografowane, a najlepsze zdjęcia zostaną zaprezentowane na wystawie pokonwentowej w Galerii Szperk (ul. Pułkownika Stanisława Dąbka 338, 81-198 Kosakowo).

4.10. Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród odbędzie się na miejscu, ok. 30 min. po zakończeniu występów. Wyłonienie zwycięzców nastąpi na podstawie oceny punktowej oraz dyskusji jury.

5. Kategorie konkursowe i nagrody

5.1. Nagrodami w konkursie są nagrody rzeczowe, vouchery i pamiątkowe dyplomy. Nagrody zostaną przyznane na podstawie jawnej decyzji Komisji Konkursowej, w skład której wchodzą trzy znane i doświadczone cosplayerki: Lola, Mizu i Pandziax.

5.2. Komisja Konkursowa wybierze zwycięzców, przyznając im następujące nagrody:

- **„Grand Prix”** – nagroda główna konkursu, uwzględniająca całokształt wkładu pracy uczestnika: wykonany kostium, interpretację postaci i występ na scenie.
- **Nagroda „Najlepszy kostium”** zostanie przyznana uczestnikowi, którego kostium wyróżnia się pomysłowością i starannością wykonania.
- **Nagroda „Najlepszy występ”** trafi do uczestnika, którego występ sceniczny zostanie uznany za najbardziej pomysłowy.
- Opcjonalnie: wyróżnienia przyznane uczestnikom na podstawie decyzji jurorów.

5.3. Przy ocenie będą brane pod uwagę poniższe kryteria:

- samodzielność wykonania stroju,
- jakość i staranność wykończenia,
- trudność techniczna wykonania stroju,
- uzupełnienie stroju charakteryzacją, makijażem, elementami efektów specjalnych lub innymi środkami uatrakcyjniającymi strój,
- występ sceniczny w ramach prezentacji stroju na scenie w trakcie konkursu, w tym: umiejętności aktorskie, synchronizacja pokazu z przesłanym podkładem muzycznym, umiejętne zagospodarowanie sceny i scenariusz prezentacji,
- zgodność występu z charakterem i wizją odgrywanej postaci.

5.4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany ilości nagród, w zależności od ilości zgłoszeń.

6. Dyskwalifikacje

6.1. W zależności od rangi przewinienia, organizatorzy i jurorzy mogą wystosować upomnienie lub dokonać dyskwalifikacji uczestnika (odmówić mu dalszego udziału w bieżącej edycji konkursu, nie uwzględnić w punktacji końcowej, zażądać natychmiastowego opuszczenia zaplecza scenicznego) i/lub odmówić udziału w kolejnych edycjach konkursu.

6.2. Organizatorzy konkursu i jurorzy zastrzegają sobie możliwość niedopuszczenia do występu lub dyskwalifikacji uczestnika w następujących przypadkach:

- elementy stroju lub rekwizyty zawierają elementy niezgodne z postanowieniami niniejszego regulaminu,

- elementy stroju lub rekwizyty zagrażają bezpieczeństwu, zdrowiu lub życiu osób postronnych,
- występ lub strój zawiera motywy powszechnie uważane za wulgarne, obraźliwe, niezgodne z prawem lub dobrymi obyczajami, a także odwołania polityczne, bądź inne, mogące naruszyć czyjekolwiek dobra osobiste, w szczególności grup mniejszościowych,
- uczestnik w sposób celowy zniszczył lub uszkodził kostium, rekwizyty lub scenografię należące do innej osoby biorącej udział w konkursie,
- uczestnik wykazał się zachowaniem o niesportowym charakterze, w szczególności brakiem kultury wobec innych uczestników konkursu lub obsługi konwentu,
- wystąpiła przemoc werbalna lub fizyczna ze strony uczestnika w stronę innego uczestnika festiwalu,
- uczestnik nie stawił się na ocenie indywidualnej jury lub swoim występie scenicznym bez podania powodu lub za powód podając własne zaniedbanie (np. nieukończenie kostiumu na czas, zmianę zdania, nieprzygotowanie do występu scenicznego). Podpunkt ten nie dotyczy osób, u których wystąpiły poważne problemy zdrowotne lub względy losowe, uniemożliwiające kontynuowanie uczestnictwa.

7. Dane osobowe

7.1. Wysyłając formularz zgłoszeniowy na konkurs, uczestnik akceptuje fakt, że organizator staje się administratorem jego danych osobowych oraz ma do nich dostęp, w tym: do wglądu i przetwarzania jego danych osobowych ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE („RODO”).

7.2. Dane osobowe, które będą przetwarzane przez organizatorów, to wszystkie dane zawarte w formularzu zgłoszeniowym.

7.3. Dane uczestników wyszczególnione w punkcie 7.2., będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia pokazu, a także wyłonienia zwycięzców oraz przyznawania, wydawania i odbioru nagród.

7.4. Każdy z uczestników ma prawo do:

- wglądu swoich danych,
- ich modyfikacji,
- cofnięcia zgody na ich przetwarzanie.

8. Postanowienia końcowe

8.1. Wszelkie pytania oraz uwagi można kierować do organizatorów konkursu na adres mailowy: **kosakon.konwent@gmail.com**

8.2. Przystąpienie do konkursu oznacza akceptację niniejszego regulaminu i zobowiązanie się do jego przestrzegania.

8.3. Uczestnicy poprzez zapisanie się na konkurs wyrażają zgodę na nieodpłatną prezentację, powielanie i rozpowszechnianie zdjęć oraz nagrań zawierających ich wizerunek, wykonanych podczas Konwentu Fantastyki „Kosakon” w celu promocji imprezy w mediach Organizatora, Partnerów medialnych oraz Partnerów wydarzenia.