1. Normas Generales

A. El presente reglamento tiene como propósito asegurar el correcto desarrollo del Concurso de Cosplay de Thot computación el 16 de Noviembre del 2025, brindando condiciones equitativas para todos los participantes inscritos.

B. Cualquier participante que incurra en conductas inapropiadas u ofensivas —como insultos, lenguaje vulgar, comentarios discriminatorios hacia el jurado, la organización o demás concursantes—, así como manifestaciones de apología sexual o al consumo de drogas, podrá ser descalificado a criterio del jurado.

C. Toda situación no contemplada en este reglamento quedará sujeta al criterio de los organizadores, quienes se reservan el derecho de modificarlo si lo consideran necesario para el correcto funcionamiento del evento.

D. La sola participación en el Concurso implica que los participantes conocen y aceptan en su totalidad los términos y condiciones establecidos en este reglamento.

2. Temática del Concurso

Solo se aceptarán cosplays de personajes cuya creación original provenga de un videojuego. Esto significa que el personaje debe haber sido concebido por primera vez para formar parte de un videojuego, sin importar la plataforma (consola, PC, móvil, etc.).

No se permitirán personajes que hayan sido creados originalmente en otros medios —como series, películas, cómics o anime—, aunque posteriormente hayan aparecido en videojuegos.

Por ejemplo, personajes como Goku (Dragon Ball) o Spider-Man no serán admitidos, ya que su origen no es un videojuego, aunque tengan múltiples adaptaciones jugables.

La idea es homenajear y destacar exclusivamente a los personajes nacidos dentro del universo de los videojuegos.

3. Reglas de Participación

- El traje presentado debe haber sido realizado **en al menos un 80% por el propio participante**. Esto excluye elementos básicos comprados sin modificar, como zapatos, pelucas o lentes de contacto. Si estos elementos fueron alterados para el personaje, contarán como parte del 80%.
- La **comprobación de autoría será evaluada durante una entrevista individual previa con el jurado**, donde cada participante podrá explicar el proceso de construcción, materiales utilizados y técnicas aplicadas.

- En caso de detectarse incumplimiento con el porcentaje de elaboración, el participante será **descalificado de forma inmediata**.
 - El traje puede haber sido presentado en eventos anteriores, pero se evaluará positivamente si **presenta mejoras o adaptaciones específicas** para este concurso.
 - **No se permite el uso de armas reales, peligrosas o con bordes filosos**. Toda arma o accesorio debe ser de utilería, liviana, segura y de material no riesgoso para el entorno. La organización podrá solicitar su retiro si lo considera peligroso o inapropiado.
-

4. Evaluación del Traje

- El jurado evaluará los siguientes aspectos:
 - **Similitud general** con el personaje original.
 - **Prolijidad** del trabajo y acabados.
 - **Nivel de detalle y completitud** (vestuario, accesorios, props, pelucas, maquillaje, etc.).
 - **Aprovechamiento de técnicas** (costura, estilizado, pintura, modelado, electrónica, etc.).
 - **Caracterización** (uso de maquillaje, peluca, lentes de contacto u otros elementos para representar fielmente al personaje).
 - La complexión física del participante **no será tomada en cuenta en la evaluación**.
 - Se valorará especialmente a quienes hayan creado su traje íntegramente o en su mayor parte, así como el hecho de que haya sido confeccionado especialmente para este evento.
 - Como parte del proceso, se realizará una **entrevista previa entre cada participante y el jurado**, donde se podrán exponer detalles del proceso de construcción, materiales y técnicas utilizadas. Esta instancia también es evaluable.
-

5. Modalidad de Pasarela

El concurso se desarrollará en formato de **pasarela individual**. Cada participante tendrá su momento en el escenario mientras un presentador lee un texto previamente enviado por el participante.

Texto de pasarela:

- Cada participante deberá enviar un **texto escrito en tercera persona** sobre su cosplay.
Este texto será leído por el presentador mientras la persona está en el escenario.
- El texto debe tener una extensión de **seis párrafos aproximadamente, entre 220 y 224 palabras**, adaptado a una **lectura de 60 segundos**.
- El contenido debe enfocarse en su **trayectoria como cosplayer, el traje presentado, motivos de elección del personaje, técnicas utilizadas, especialidades personales y detalles destacados del trabajo realizado**.
- **Es obligatorio permanecer en escena durante toda la lectura.**
Solo podrán retirarse una vez que el presentador finalice, agradezca y mencione su nombre.
- **El respeto del tiempo en escena será considerado como parte de la evaluación general.**

- **DE NO SER ENVIADO EL TEXTO NO SE DA POR COMPLETA LA INSCRIPCIÓN**

6. Puntualidad y Entrevistas

- **Todos los participantes deben presentarse en el lugar del evento al menos dos horas antes del inicio del concurso.**
- Durante ese tiempo se llevará a cabo la entrevista con el jurado, revisiones técnicas, organización de la pasarela y orden de entrada.
- **La no presentación a tiempo puede derivar en la descalificación.** La puntualidad forma parte de la organización general del evento.

7. Ejemplo de Texto para Pasarela (en tercera persona)

Les presentamos a [Nombre del participante], quien interpreta a [Nombre del personaje]. Eligió este personaje porque [breve explicación de la elección].

Disfrutó especialmente trabajar en [técnica o parte destacada del traje], ya que eso le permitió [explicación del proceso, dificultad o disfrute].

[Nombre] se especializa en [confección, maquillaje, pelucas, props, etc.], y dedicó especial atención a [detalle del traje].

El cosplay está confeccionado en su mayoría con [tipo de materiales o técnicas aplicadas], lo cual permitió lograr [efecto o resultado].

Para esta presentación, también se enfocó en [mencionar accesorios, iluminación, efectos especiales, expresión corporal u otro aspecto destacado].

Para [Nombre], el cosplay es una forma de expresión creativa, y cada paso —desde la investigación hasta la presentación— es una forma de conectar con los personajes que ama.

8. Inscripciones y Cupo

Las inscripciones serán por el link al formulario de google.

El formulario va a estar disponible desde el 17 de Junio hasta el sábado 8 de noviembre a las 23:59

Nombre y apellido

Cédula

Celular

Correo electrónico

Personaje

Procedencia del mismo, que videojuego

Fotos de referencia del personaje

Texto para pasarela

Por cualquier duda o consulta pueden enviar un mail a mktthot@gmail.com