



DCM-Regelwerk

V 1.13 (2009)

Entworfen/Geschrieben von

Peter Müller (fachl. Leitung)

Bestätigt durch

Jan Weber (techn. Leitung)
Animexx e.V. (Vorstand)
Frankfurter Buchmesse (Comic-Zentrum)

Zulassung: 01.03.2007
Aktualisiert am: 01.02.2009
(Änderungen ab V 1.12 = *)

Inhaltsverzeichnis

Deklaration*	3
1. Allgemeine Richtlinien*	4
2. Teilnehmer	6
2.1. Voraussetzung*	6
2.2. Regeln*	7
2.3. Bildmaterial-Charakter*	8
2.4. Kostümunterlagen*	10
3. Jury	11
3.1. Voraussetzung	11
3.2. Regeln*	12
3.3. Aufbau	13
3.4. Auswahl*	13
4. Juryleiter	14
4.1. Voraussetzung	14
4.2. Aufgaben*	14
5. Regionalmanager*	16
5.1. Voraussetzung	16
5.2. Aufgaben	16
6. Bewertungssystem	18
6.1. Erläuterung: Bewertungssystem	18
6.2. Bewertungskategorien*	19
6.3. Erläuterung: Bewertungsbogen	22
6.4. Erläuterung: Auswertungsbogen	27
6.5. Erläuterung: Gesamtpunktzahlbogen*	29
6.6. Erläuterung: Ergebnisbogen	30
7. Anhang	31
7.1. Waffenregeln	31
7.2. Regelverstöße/Abwertungen*	32
7.3. Bewertungsbogen	34
7.4. Auswertungsbogen	35
7.5. Ergebnisbogen	36
7.6. Gesamtpunktzahlbogen*	37
7.7. Juryliste	38
7.8. Teilnehmerliste	40
7.9. Checklisten*	42

DEKLARATION

Die Ziele der DCM bestehen darin, die Cosplayszene allgemein zu fördern und für einen fairen und kontrollierbaren Wettbewerb zu sorgen.

Medien, Sponsoren und andere interessierte Partner sind dabei willkommen, dürfen jedoch den Wettbewerb qualitativ nicht verschlechtern.

1. Allgemeine Richtlinien

- a) Jeder Beteiligte soll mit seinem Auftreten dem Cosplay nutzen und nicht schaden, sowie fair die Leistungen der Teilnehmer anerkennen. Dies gilt insbesondere für seine Verhaltensweise auf den Wettbewerben.
- b) Jeder Cosplayer und jedes Jurymitglied akzeptiert mit seiner Anmeldung ohne Einwände dieses öffentlich bekannte Regelwerk und hat sich nach diesem zu richten. Sollte eine Person diesem Regelwerk zuwider handeln, hat diese die Konsequenzen zu tragen. Eigene Interpretationen der Regeln sind zu unterlassen. Sollte es gravierende Probleme bei der Auslegung der Regeln geben, ist die DCM-Hauptorganisation (DCM-Orga) die letzte Instanz.
- c) Sollte der Organisator/Veranstalter eines Wettbewerbs einen Teilnehmer als nicht voll zurechnungsfähig einstufen (z.B. wegen überhöhten Alkoholkonsums), kann er diesen vom Wettbewerb ausschließen.
- d) Die Deutsche Cosplaymeisterschaft wird in 2 Kategorien ausgetragen.
 - 1. Bester weiblicher Einzelcosplayer
 - 2. Bester männlicher Einzelcosplayer
- *e) Zur Teilnahme am DCM-Finale muss sich jeder Teilnehmer auf einer der zahlreichen Vorrunden qualifizieren. Die Anzahl der Teilnehmer pro Vorrunde, die das Finale erreichen, ist abhängig von 2 Kriterien. Der Anzahl der Teilnehmer je Kategorie (1) und der erreichten Gesamtpunktzahl (2). "Gesamtpunktzahl (2)" geht hierbei vor "Anzahl Teilnehmer (1)".

1. Anzahl Finalteilnehmer pro Vorrunde:

Frauen:	Männer:
00-02 = 0 Qualifikanten	00-01 = 0 Qualifikanten
03-09 = 1 Qualifikant	02-05 = 1 Qualifikant
10-22 = 2 Qualifikanten	06-22 = 2 Qualifikanten

Hierbei handelt es sich um Richtquoten.

Nach Überschreitung der Hälfte aller Vorrunden, werden die Quoten an die Teilnehmerzahlen angepasst.

*2. Gesamtpunktzahl des Teilnehmers

Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus den Punkten aller Juroren für Ähnlichkeit, Machart und Präsentation (max. Punktzahl 54).

<27 Punkte = für Finalteilnahme nicht ausreichend

>40 Punkte = Direktqualifikation

Hinweis: Die persönliche Gesamtpunktzahl kann, nach dem Wettbewerb per E-Mail, beim Regionalmanager erfragt werden.

- f) Die maximale Teilnehmerzahl liegt je Vorrunde bei 44 Teilnehmern (22w/22m).
- *g) Die Teilnehmerzahl liegt beim Finale möglichst bei 34 Teilnehmern.
- *h) Bei Nichterreichen der finalen Teilnehmerzahl von 34, werden ausstehende Plätze kategoriefrei nach Qualität und Teilnehmerzahl der Vorrunden vergeben.
- *i) Die 5 besten Teilnehmer jeder Kategorie werden beim Finale bekannt gegeben und prämiert.
- *j) Sollte eine Kategorie weniger als 12 Finalisten aufweisen, werden nur die ersten 3 bekannt gegeben und prämiert.
Sollte die andere Kategorie hierbei mehr als 20 Finalisten aufweisen, werden hier die ersten 7 prämiert.

2. Teilnehmer

2.1. Voraussetzung

Damit ein Teilnehmer am Wettbewerb teilnehmen kann, muss er folgende Voraussetzungen erfüllen. Der Teilnehmer...

- * a) ...muss zum Zeitpunkt der Vorrunde, an der er teilnimmt, mindestens 16 Jahre alt sein (Einverständnis der Eltern vorausgesetzt). Hierzu hat jeder Teilnehmer vor dem Wettbewerb einen gültigen Personalausweis vorzuzeigen.
- b) ...muss grundsätzliche Bereitschaft zeigen, am Finale teilnehmen zu wollen.
- c) ...erklärt sein Einverständnis für Foto- und Filmaufnahmen. Die Rechte an den Aufnahmen verbleiben bei der DCM-Organisation.
- d) ...zeigt grundsätzliche Bereitschaft für Promotion (z.B. Interviews mit Szenezeitschriften).
- e) ...ist verpflichtet, ihm gestellte Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten.
- * f) ...hat im Vorfeld Bildmaterial, wie unter Punkt 2.3. beschrieben, seines Charakters einzureichen.
- * g) ...hat nur im Vorfeld des Finales, wie unter Punkt 2.4. beschrieben, Kostümunterlagen einzureichen.
- h) ...hat sich pünktlich zum Wettbewerb einzufinden.
- i) ...kann zum besseren Verständnis seines Charakters/Auftritts eine max. 800 Zeichen lange Beschreibung bis spätestens 2 Wochen im Voraus einreichen (Sprache: Deutsch).
- j) Den 5 bestplatzierten Finalisten ist es nicht erlaubt, bei späteren DCM-Finalrunden ihr prämiertes Kostüm oder markante Teile von diesem erneut zu tragen/benutzen.
- * k) ...kann zur Sicherheit die unter Punkt 7.9. stehenden Checklisten für sich selbst ausfüllen.

2.2. Regeln

Während des Wettbewerbes gelten für den Teilnehmer folgende Regeln.

- a) Die Auftrittszeit beträgt für jeden Teilnehmer bei den Vorentscheidungen maximal 1 Minute, beim Finale maximal 2 Minuten.
- b) Die Technik ist mit Sorgfalt zu behandeln.
- c) Die Waffenregeln (siehe 7.1.) sind strikt einzuhalten.
- *d) Audio-/Bilddateien für die Vorrunden sind bis 10 Tage vor Wettbewerbsbeginn einzureichen. Eine verspätete Abgabe/Änderung kann angenommen werden, wird aber nicht garantiert.
- e) Audio-/Videodateien für das Finale sind bis spätestens 2 Wochen vor Wettbewerbsbeginn einzureichen. Hierbei muss es sich um eine einzelne Datei handeln.
Audio: .mp3/.wav/.wma
Video: .divx/.mpeg/.wmv/.dv
- *f) Sich ändernde Bühnen-/Lichteffekte sind bei Vorrunden nicht erlaubt, außer sie werden selbst mitgebracht.
- g) Der Versuch der Jurybeeinflussung führt zur sofortigen Disqualifikation.
- h) Unsittliches Verhalten während der kompletten Veranstaltung führt zur sofortigen Disqualifikation.
- i) Die Bühne ist im selben Zustand zu verlassen, wie man sie beim Betreten vorgefunden hat.
- j) Das Werfen von Gegenständen ins Publikum ist verboten.
- k) Der Aufbau von Requisiten darf erst nach Erlaubnis begonnen werden und muss innerhalb einer Minute, falls benötigt mit eigenen Aufbauhelfern, beendet sein.
- l) Benötigte Hilfsmittel, wie z.B. Stühle, werden nicht garantiert und müssen vom Teilnehmer eigenverantwortlich organisiert werden.
- *m) Ein Helfer für den Auftritt wird, falls benötigt, von der DCM gestellt. Der Helfer ist befugt, dem Teilnehmer das Mikrofon zu reichen/abzunehmen, und entfernt nach vorheriger Absprache abgelegte Requisiten von der Bühne. Eigene Helfer sind nicht erlaubt.
- *n) Jeder Teilnehmer kann maximal an 2 Vorrunden pro DCM-Saison teilnehmen.
Erstanmeldungen haben hierbei Vorrang vor Zweitanmeldungen.
- *o) Lebende Tiere sind verboten.

2.3. Bildmaterial - Charakter

Die Bilder haben in einer möglichst hohen Qualität als BMP-/JPEG-/GIF-/PNG-Datei in Farbe (7.2.c) vorzuliegen.

a. Originalbild

Das Originalbild ist primäres Kriterium für die Bewertung der Ähnlichkeit. Dieses sollte den Charakter komplett von vorne/hinten/der Seite zeigen.

1. Es muss sich um ein offizielles/lizenziertes Bild eines vermarkteten Produkts/zur Vermarktung vorgesehenen Produktes handeln. Dieses darf nicht die Möglichkeit bieten, speziell für den Teilnehmer gezeichnet worden zu sein. Daher sind Fanarts und für jeden Zeichner zugängliche Quellen (z.B. www.deviantart.com) vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Ein Ausschluss des Kostüms ist hierbei durch die DCM-Orga nur bis 3 Tage vor dem jeweiligen Wettbewerb möglich.

Hinweis: Eine Angabe der Bildquelle ist zur Anmeldung nötig (z.B. Manga xxx Cover, Artbook-Titel, Homepage,...).

2. Es muss mindestens eine komplette Abbildung des Charakters (d.h. vom Kopf bis zu den Füßen), von frontal bzw. schräg von vorne, vorliegen (7.2.c.).
3. Bei unklarer Vorlage muss die Jury zu Ungunsten des Teilnehmers werten.
Hinweis: Dies beinhaltet auch auffällige Verarbeitungen, welche nicht bildlich belegt werden.
4. Der Charakter, sowie seine Kleidung, Ausrüstung und Waffen, dürfen auf dem Originalbild, nicht verändert werden (Hintergrund ausgenommen) und sollten entsprechend komplett umgesetzt werden.
5. Die Datei sollte mit "realname_originalbild" beschriftet sein.
Hinweis: Für "realname" euren kompletten Realnamen einfügen.

b. Detailbild/-kollage

Das Detailbild oder eine Detailkollage ergänzt das Originalbild und kann freiwillig mit eingereicht werden.

1. Für Details kann nur ein weiteres Bild eingereicht werden. Sollten es mehrere Bilder sein, müssen diese zu einer Kollage zusammengestellt werden.
2. Es muss sich eindeutig um dasselbe Kostüm handeln und darf nicht weiter bearbeitet werden. Bei Abweichungen zählt das Originalbild.
3. Die Datei sollte mit "realname_detailbild" beschriftet sein.

c. Farbreferenzbild

Das Farbreferenzbild kann ebenfalls freiwillig eingereicht werden, sollte es die Originalvorlage nur in Schwarz/Weiß oder in verfälschten Farben (z.B. Charakter im "Dunkeln") geben.

1. Das Farbreferenzbild darf nur ein Bild sein, welches den Charakter komplett darstellt.
2. Es muss sich eindeutig um dasselbe Kostüm aus der Originalvorlage handeln.
3. Die Farben orientieren sich bei Abgabe eines Farbreferenzbildes nur noch an diesem.
4. Der Charakter muss hierbei ebenfalls komplett dargestellt sein.
5. Die Datei sollte mit "realname_farbreferenzbild" beschriftet sein.

***2.4. Kostümunterlagen**

Zusätzlich zu den Charakterbildern müssen zum Finale folgende Unterlagen eingereicht werden. Vorausgesetzt, dass das entsprechende Kostümteil als selbst angefertigt bezeichnet wird.

a. Produktionsbilder

Die Bilder haben in einer möglichst hohen Qualität als BMP-/JPEG-/GIF-/PNG-Datei und in Farbe vorzuliegen.

Auf allen drei Bildern müssen folgende Punkte scharf und klar zu erkennen sein:

1. Stoffe/Materialien

Ein Bild/eine Kollage der unverarbeiteten Stoffe und Materialien.

Dies beinhaltet sowohl Stoffe für das Kostüm wie auch Materialien zur Herstellung von Rüstungen, Waffen und weiteren Accessoires.

Dieses Bild sollte mit "realname_material" beschriftet sein.

2. Stoff-/Materialzuschnitt

Ein Bild/eine Kollage der verwendeten Stoffe und Materialien.

- Stoffe müssen zugeschnitten sein

- Rüstungen, Waffen und sonstige Accessoires müssen klar vor dem Finish (z.B. unlackiert) zu erkennen sein.

Dieses Bild sollte mit "realname_zuschnitt" beschriftet sein.

b. Belege/Quittungen

Sammeln von Kaufbelegen und Quittungen (Stoffe, Fäden, Holz,...).

Diese können als Originale oder Kopie den Unterlagen beigefügt werden.

Auch Screenshots sind möglich.

Hinweis: Uns ist natürlich bekannt, dass einige Materialien nicht immer gekauft werden müssen oder sich schon länger im Besitz des Teilnehmers befinden. Eine vollständige Dokumentation ist daher nicht nötig.

3. Jury

3.1. Voraussetzung

Um in die Jury berufen zu werden, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein.

Das Jurymitglied...

- a) ... muss mindestens 21 Jahre alt sein.
- b) ... darf nicht verwandt oder verschwägert mit einem oder mehreren Teilnehmern sein.
- c) ... darf sich nicht als Teilnehmer bei einer Vorrunde anmelden.

3.2. Regeln

- *a) Die Jurymitglieder verpflichten sich nach bestem und eigenem Ermessen, unparteiisch, sachlich und vorurteilsfrei zu werten. Offene Kritik und Tipps der Jury sind nur auf Wunsch des Teilnehmers angebracht. Zu harsche Kritik und auffordernde Belehrungen sind grundsätzlich unangebracht und sollten durch den Juryleiter umgehend unterbunden werden.

Negativbeispiel: "Das hättest du aber so machen müssen!"

Positivbeispiel: "Du könntest auch..."

- *b) Während der Bühnenpräsentation und der Auswertung sind Diskussionen über die Punktevergabe innerhalb der Jury zu unterlassen. Beratungen zum Cosplay/er sind jedoch in der ersten Bewertungsphase erlaubt und notwendig (siehe 6.1.).
- *c) Es ist strengstens untersagt, die Wertung anderer Jurymitglieder zu beeinflussen/zu erfragen.
- *d) Der Jury stehen pro Teilnehmer, bei der Kostümbewertung, mindestens 5 Minuten am Cosplayer zu.
- *e) Der Jury ist es ausdrücklich untersagt, während und nach dem Wettbewerb Ergebnis-/Auswertungsinformationen an nicht zum DCM-Organisationsteam gehörende Personen weiterzugeben.
- f) Die Jurymitglieder haben sich vor dem Wettbewerb bedeckt zu halten.
- *g) Die Jurymitglieder haben sich pünktlich zum Wettbewerb einzufinden und dies per Unterschrift zu bestätigen (siehe 7.7.). Sollte es doch einmal zu Komplikationen kommen, sind der Juryleiter und der Veranstalter sofort zu kontaktieren. Unentschuldigtes Nichterscheinen schließt jeden Juror in der Regel von weiteren DCM-Aktivitäten aus.
- h) Den Weisungen des Juryleiters ist grundsätzlich, ohne Diskussionen, nachzukommen.
- i) Eingereichte Charakterbeschreibungen sind im Vorfeld durchzulesen.

3.3. Aufbau

Die Jury baut sich wie folgt auf:

- a) Die Jury besteht bei Vorrunden aus 3 Personen, beim Finale aus 5 Personen.
- b) Die Jury wird ergänzt um einen Juryleiter, der den ordnungsgemäßen fachlichen Ablauf des Wettbewerbes überwacht und gewährleistet.
- *c) Die Jury ist direkt dem jeweiligen Juryleiter unterstellt.

3.4. Auswahl

- *a) Erst nach einem positiven, persönlichen Gespräch (auch per Mail) mit dem verantwortlichen Juryleiter und einer erfolgreichen Teilnahme an einer Vorrunde kann ein Bewerber zum festen Jurymitglied werden.
- *b) Juryteilnehmer für das Finale müssen ihre Fähigkeiten bei einer Vorrunde unter Beweis gestellt haben und werden nach Rücksprache mit allen Juryleitern vom fachlichen Leiter der DCM ernannt.

4. Juryleiter

4.1. Voraussetzung

- a) Der Juryleiter muss mindestens 21 Jahre alt sein und wird vom fachlichen Leiter der DCM bestimmt.
- *b) Der Juryleiter muss den kompletten Inhalt des DCM-Regelwerks kennen und soweit beherrschen, dass ihm Fehler der Jury oder anderer Beteiligter am DCM-Wettbewerb umgehend auffallen. Die genauen Formulierungen und Paragraphen muss er hierbei nicht auswendig kennen.
- *c) Der Juryleiter ist dem fachlichen Leiter der DCM unterstellt.

4.2. Aufgaben

Der Juryleiter...

- *a) ...erstellt sein Juryteam und hat dieses qualitativ zu fördern/auf-/um-/auszubauen.
- *b) ...hat jede Wahl eines Jurors kurz mit dem fachlichen Leiter der DCM zu besprechen.
- *c) ...ist verpflichtet jede Jurybewerbung zu prüfen und neutral zu bewerten. Hier steht Qualität vor allen anderen Kriterien.
- *d) ...erhält vom Regionalmanager spätestens eine Woche vor dem jeweiligen Wettbewerb die Originalbilder und überprüft diese ein weiteres Mal auf Regelkonformität (2.3.a).
- e) ...ist verantwortlich für den korrekten Ablauf der Cosplaywertung und muss bei der Auswertung anwesend sein.
- *f) ...hat zu gewährleisten, dass die Bewertungswünsche des Teilnehmers erfragt/berücksichtigt werden (3.2.a).
- *g) ...hat das Recht Jurymitglieder zu ermahnen. Im Besonderen bei Verstößen gegen die Regeln "3.2.a", "3.2 b" sowie "3.2 c".
- *h) ...nimmt während der Kostümbewertung die Zeit und teilt die zur Verfügung stehende Zeit fair ein. Hierbei müssen der Jury mindestens 5 Minuten pro Teilnehmer gewährt werden.
Richtlinie:
Nach 4 Minuten fordert er die Juroren auf zum Schluss zu kommen.
Nach 5 Minuten bittet er den Teilnehmer den Raum zu verlassen.

- i) ...nimmt während der Bühnenpräsentation die Zeit und erteilt der Jury nach Beendigung des Zeitlimits das Kommando, den Auftritt bis zu diesem Punkt zu bewerten. Weiter gibt er der Technik/dem Moderator ein Zeichen, den Auftritt zu beenden.

- *j) ...überträgt die Gesamtpunktzahl (1.e.2) der voraussichtlichen Finalqualifikanten in den Gesamtpunktzahlbogen (7.6.) und kontrolliert vor der Ergebnisbekanntgabe ob die Punktezahl bei <27 liegt.
Weiter überprüft er ob nachfolgende Teilnehmer >40 Punkte erzielt haben.
Hinweis: Alle weiteren Ergebnisse werden nach dem Wettbewerb vom Regionalmanager ermittelt.

- k) ...ist verpflichtet schwerwiegende Regelverletzungen der DCM-Orga zu melden.

- l) Der Abzug von Punkten (7.2) obliegt, nach Rücksprache mit der Jury, dem Juryleiter.

- *m) Bei Nichterscheinen eines oder mehrerer Juroren steht es dem Juryleiter frei, Personen aus dem Publikum, welche älter als 21 sind, als Ersatz in die Jury zu berufen. Oder den freien Juryplatz selbst zu übernehmen.

*5. Regionalmanager

5.1. Voraussetzung

- a) Der Regionalmanager muss mindestens 18 Jahre alt sein und wird vom technischen Leiter der DCM bestimmt.
- b) Der Regionalmanager ist dem technischen Leiter der DCM unterstellt.

5.2. Aufgaben

Der Regionalmanager...

- a) ...unterstützt den Juryleiter und arbeitet diesem zu.
Fachlich obliegt hierbei die Verantwortung alleine dem Juryleiter.
- b) ...ist für die Rahmenbedingungen vor und während des Regionalentscheides zuständig.
- c) ...unterstützt den Veranstalter beim Bewerben des Wettbewerbs und der Veranstaltung.
- d) ...ist direkter Ansprechpartner für alle Teilnehmer, Veranstalter und Interessierte am Wettbewerb. Unklare fachliche Fragen sind an den Juryleiter weiterzuleiten.
- e) ...ist verantwortlich für den korrekten technischen Ablauf des Wettbewerbes. Dies beinhaltet im Vorfeld:
 - Verwalten der Anmeldungen
 - Audiodateikontrolle
 - Erstellen der Bewertungs-/Auswertungs-/Ergebnisbögen
 - Erstellen der Anwesenheits-/Juroren-/Helfer-/Moderatoren-/Technikerlisten
 - Bereitstellung der Originalbilder
 - Alterskontrolle
- f) ...sammelt und überprüft die Bildvorlagen (2.3.a) und übergibt diese spätestens eine Woche vor dem jeweiligen Wettbewerb zur zweiten Kontrolle dem Juryleiter.
- g) ...hat vor Ort die Funktionsfähigkeit der Technik zu prüfen sowie die Audiodateien vorzubereiten.
- h) ...ist verantwortlich für die Dokumentation des Wettbewerbs.
Dies beinhaltet Fotoaufnahmen der Teilnehmer und Aufzeichnen der Bühnenauftritte.
- i) ...unterstützt den Teilnehmer als Bühnenhelfer.

- j) ...füllt nach dem Vorentscheid den Gesamtpunktzahlbogen komplett aus.
- k) ...hat auf Anfrage eines Teilnehmers, dessen persönliche (7.5) Gesamtpunktzahl (und nur diese) kommentarfrei an den Teilnehmer weiterzugeben. Auf weitere Nachfragen geht der RM nicht ein.
- l) ...ist verantwortlich, dass alle Bögen korrekt ausgefüllt, am Ende eingesammelt und der DCM-Orga übergeben werden.
- m) ...hat die DCM-Orga in einem Nachbericht über den technischen Verlauf des Wettbewerbs zu informieren.
- n) ...kann und sollte seine Aufgaben an weitere Personen übertragen. Er bleibt jedoch für die Umsetzung verantwortlich.

6. Bewertungssystem

6.1. Erläuterung: Bewertungssystem

Die Bewertung gliedert sich in 3 Bewertungsphasen.

- 1. Phase:** Bewertung der Kategorien "Ähnlichkeit" und "Machart".
Diese findet in der Regel vor dem Bühnenauftritt in einem separaten und der Öffentlichkeit nicht zugänglichen Raum statt.
Hier getragene Kostüme dürfen nicht für die 2. Phase verändert werden.
- 2. Phase:** Bewertung der Kategorien "Präsentation" und "Publikumsreaktion"
- 3. Phase:** Auswertung der Bewertungsbögen und Übertragung der Ergebnisse in den Auswertungsbogen und den Ergebnisbogen

6.2. Kategorien

a. Ähnlichkeit:

a.1. Optische Ähnlichkeit zur Vorlage

- Stimmt der Gesamteindruck von den Schuhen bis zur Frisur im Vergleich zur Vorlage?
- Wurden alle Kostümteile umgesetzt?
- Stimmt die Vorlage mit dem Kostüm überein oder wurde sich nur an der Vorlage orientiert?

a.2. Stimmige Proportionen

- Stimmen die Größenverhältnisse der Person, Kleidung und Ausrüstung circa mit der Vorlage überein?

a.3. Materialanmutung

- Wie hochwertig und passend wirken die verwendeten Materialien?

***Hinweis:** Der rein optische Gesamteindruck im Vergleich zur Vorlage ist bei Ähnlichkeit das wichtigste Kriterium und sollte aus 1-2 Metern Entfernung zum Cosplayer bewertet werden.

b. Machart:

b.1. Materialverarbeitung

- Sind die verwendeten Materialien gut verarbeitet (z.B. grobes Pappmache -> glattes Pappmache / gerade Nähte -> unversäumter Stoff o. abhängende Fäden)?

b.2. Exakte Umsetzung von Details

- Umsetzung von z.B. Ohrringen, Stoffmustern, Waffendetails, Gürtelschnallen, Verzierungen, ...
Hinweis: Im Gegensatz zu Punkt "Ähnlichkeit a." zählt hier die Qualität der Kostümteile

b.3. Aufwand

- Auch in einfach wirkenden Kostümen kann sehr viel Arbeit stecken.
* **Hinweis:** Nicht die Größe eines Kostümteiles, sondern die Qualität entscheidet. Je einfacher hierbei jedoch das Kostüm, umso wichtiger ist die genaue Umsetzung aller Details.

- * **Hinweis:** Ob selbst angefertigt oder nicht fließt nur bei klar erkennbarer Alltagskleidung und bei herkömmlichen Ausrüstungen, Waffen,... in den Punkt "Machart/Aufwand" mit ein. Dies je nach Aufwand des restlichen Kostüms mehr oder weniger deutlich. Ansonsten wird die Anfertigung wie unter Punkt 7.2.b gehandhabt.

c. Präsentation:

c.1. Schauspielerisches Talent

- Überzeugt der Teilnehmer in seiner Rolle?

c.2. Unterhaltungswert

- War der Auftritt kreativ und unterhaltsam? Hier kann ein Auftritt humorvoll, aber genauso auch ernst sein und sollte gleichwertig bewertet werden. Des Weiteren werden ausgefallene Ideen die Präsentation auf.

c.3. Ablauf

- Ist der Auftritt flüssig und gut eingeübt?
- Bleibt der Teilnehmer primäres Element des Auftritts?
Hinweis: Video-/Audioeinspielungen oder andere Bühnenelemente sollten den Cosplayer nicht zum Statisten seines eigenen Auftritts werden lassen.

d. Publikumsreaktion:

d.1. Publikumsreaktion Anmoderation

- Die Publikumsreaktion vor dem Betreten der Bühne durch den Teilnehmer ist nicht mitzubewerten, dient jedoch als Anhaltspunkt für den späteren Verlauf.

d.2. Erstreaktion des Publikum

- Hier wird die erste Reaktion auf das Kostüm bewertet. Diese sollte jedoch nicht primär in die Wertung mit einfließen.

d.3. Publikumsreaktion Auftritt

- Das Publikum sollte möglichst gefesselt/unterhalten sein, wobei die Publikumsreaktion während des Auftritts und der Applaus am Ende ungefähr gleichwertig bewertet werden.
Hinweis: Auch hier ist auf ein Gleichgewicht zwischen ernsten und humorvollen Auftritten zu achten.

6.3. Erläuterung: Bewertungsbogen

Schritt 1:

- Angabe Ort und Jurymitglied (A/B/C)

Schritt 2:

- in Bewertungsphase 1 (siehe 6.1), Bewertung der Kategorien "Ähnlichkeit" und "Machart" (1 schlecht – 6 sehr gut)
Hinweis: Hierbei ist die Jury angehalten die Teilnehmer gezielt zu befragen.
Gewertet wird jedoch innerhalb der Jury unabhängig (siehe 3.2.b./3.2.c.).

Schritt 3:

- in Bewertungsphase 2, direkt nach dem öffentlichen Bühnenauftritt, Bewertung der Kategorien "Präsentation" und "Publikumsreaktion" (1 schlecht – 6 sehr gut)
(☐ schlecht – ■ sehr gut)

Beispiel Jurymitglied A:

NR	Ähnlichkeit						Machart						Präsentation						Publikum						Punkte	Platz	Wertung
01	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
02	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
03	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
04	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
05	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
06	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
07	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
08	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
09	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
10	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
11	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
12	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
13	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
14	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
15	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
16	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			
17	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐			

Bild 6.3.1

Schritt 4:

- nach oder während Pausen (z.B. durch Moderation), Addieren aller Punkte (Ähnlichkeit/Machart/Präsentation)

Beispiel Jurymitglied A:

NR	Ähnlichkeit						Machart						Präsentation						Publikum						Punkte	Platz	Wertung
01	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
02	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10		
03	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
04	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12		
05	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12		
06	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14		
07	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12		
08	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9		
09	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		
10	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15		
11	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13		
12	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
13	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9		
14	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
15	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16		
16	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
17	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Bild 6.3.2

Schritt 5:

- Vergabe der ersten 10 Plätze nach folgendem Schema
Platz 1 = Startnummer mit den meisten Punkten
Platz 2-10 = Absteigend entsprechend der Punktzahl
- bei Punktegleichstand Entscheidung nach besserer Publikumswertung (siehe Bild 6.3.3 Startnummer 3 und 14)
- bei Publikumswertungsgleichstand Entscheidung nach eigenem, bestem Ermessen (siehe Bild 6.3.3 Startnummer 3 und 12)

Beispiel Jurymitglied A:

NR	Ähnlichkeit						Machart						Präsentation						Publikum						Punkte	Platz	Wert
01	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
02	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10		
03	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	10	
04	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12	6	
05	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12	5	
06	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14	3	
07	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12	7	
08	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9		
09	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		
10	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15	2	
11	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13	4	
12	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	9	
13	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9		
14	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	8	
15	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16	1	
16	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
17	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Bild 6.3.3

Schritt 6:

- Wertung nach Platzierung:

- Platz 1 = 10 Punkte
- Platz 2 = 9 Punkte
- Platz 3 = 8 Punkte
- Platz 4 = 7 Punkte
- Platz 5 = 6 Punkte
- Platz 6 = 5 Punkte
- Platz 7 = 4 Punkte
- Platz 8 = 3 Punkte
- Platz 9 = 2 Punkte
- Platz 10 = 1 Punkte

Beispiel Jurymitglied A:

NR	Ähnlichkeit						Machart						Präsentation						Publikum						Punkte	Platz	Wertung
01	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
02	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10		
03	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	10	1
04	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12	6	5
05	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12	5	6
06	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14	3	8
07	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12	7	4
08	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9		
09	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		
10	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15	2	9
11	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13	4	7
12	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	9	2
13	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9		
14	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	8	3
15	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16	1	10
16	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
17	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Bild 6.3.4

Beispiel Jurymitglied B und C:

z	Wertung	l	Wertung
	1		
	2		2
	5		5
	7		7
	8		9
	6		6
	9		8
	4		4
			1
	3		3
	10		10

Bild 6.3.5

6.4. Erläuterung: Auswertungsbogen

Schritt 1:

- Angabe Veranstaltungsort

Schritt 2:

- Übertragen der Bewertungsbögen (siehe Bilder 6.3.4 / 6.3.5) in den Auswertungsbogen

Schritt 3:

- Addieren aller Punkte eines Teilnehmers inkl. möglicher Minuspunkte (Siehe 7.2 Regelverstöße)

Beispiel Auswertungsbogen:

01	02	03	04	05	06	07	08				
A		A	1	A	6	A	8	A		A	
B	1	B		B	7	B	8	B		B	
C		C	2	C	7	C	9	C	6	C	
-		-		-		-		-		-	
	1				2		5		1		6
Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz	
09	10	11	12	13	14	15	16				
A		A	9	A	7	A	2	A		A	
B		B	9	B	4	B		B	3	B	3
C		C	8	C	1	C	3	C	3	C	3
-		-		-		-		-		-	
			2		6		1		5		3
Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz	

Bild 6.4.1

Schritt 4:

- Festlegung der Platzierungen. Beginnend mit Platz 1 für die Höchstpunktzahl.

- bei Punktegleichstand Entscheidung nach besserer Publikumswertung

Hinweis: Hierfür werden alle Jurorenwertungen addiert.

(Siehe Bild 6.4.2 Startnummer 4 und 11)

□=1 □=2 □=3 □=4 □=5 □=6

- bei Publikumswertungsgleichstand Entscheidung nach dem Mehrheitswahlrecht

Hinweis: Jedes Jurymitglied hat hierbei eine Stimme und muss sich für einen Teilnehmer entscheiden.

Beispiel Auswertungsbogen:

01	02	03	04	05	06	07	08										
A		A	1	A	6	A	8	A		A		A		A		A	
B	1	B		B	7	B	8	B	6	B		B		B		B	
C		C	2	C	7	C	9	C	6	C		C		C		C	
-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□
□	1	□		□	5	□		□	1	□	6	□		□		□	
Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz	
11			9		4		3		5								
09	10	11	12	13	14	15	16										
A		A	9	A	7	A	2	A		A	3	1	0	A		A	
B		B	9	B	4	B		B		B	3	1	0	B		B	
C		C	8	C	4	C	1	C		C	3	1	0	C		C	
-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□	-	□
□		□	2	□	6	□	1	□	5	□	3	□	0	□		□	
Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz		Platz	
		2		6		10				8		1					

Bild 6.4.2

Schritt 5:

- nach ordnungsgemäßer Auswertung des kompletten Auswertungsbogen und nochmaliger Prüfung, Auswertungsbogen vom Juryleiter unterzeichnen

*6.5. Erläuterung: Gesamtpunktzahlbogen

Schritt 1:

- Angabe Datum und Ort

Schritt 2:

- Addieren der Kategorien Ähnlichkeit, Machart und Präsentation jedes Juroren und Übertragen des Ergebnisses, durch den Juryleiter, in die Tabelle
- Übertragung jedoch nur für die unter 1.e.1 Qualifizierten und absteigend bis zum ersten Teilnehmer mit <40 Punkte

Schritt 3:

- Überprüfung der Qualifikanten durch den Juryleiter, ob die Mindestpunktzahl von <27 (26 und weniger) erreicht wurde
- Überprüfung der folgenden Teilnehmer durch den Juryleiter, ob die Punktzahl von >40 (41 und mehr) erreicht wurde

Schritt 4:

- Unterzeichnung des Gesamtpunktzahlbogen durch den Juryleiter

Schritt 5:

- nach dem Wettbewerb: Addieren und Ausfüllen der Gesamtpunktzahl aller Teilnehmer durch den Regionalmanager

Schritt 6:

- Unterzeichnung des Gesamtpunktzahlbogens durch den Regionalmanager

6.6. Erläuterung: Ergebnisbogen

Schritt 1:

- Angabe Datum und Ort

Schritt 2:

- Übertragen der Qualifikanten mit Gesamtpunktzahl, Name, Charakter und Serie durch den Juryleiter.

Schritt 3:

- Abhaken der Qualifikanten durch den Juryleiter

Schritt 4:

- Bestätigung des Ergebnisses durch Unterzeichnung der Juroren
- nach ordnungsgemäßem Ablauf des kompletten Wettbewerbs, Unterzeichnung des Ergebnisbogens durch den Juryleiter

***Hinweis:** Die Finalisten werden anhand der Teilnehmerzahl sowie der Gesamtpunktzahl (1.e) ermittelt. Nur die Namen und die Platzierungen der Finalqualifikanten werden an den Veranstalter/Moderator auf einem separaten Blatt übergeben.

***Schritt 5:**

- nach dem Wettbewerb: Ausfüllen der folgenden Platzierungen durch den Regionalmanager
- Anzahl der bewerteten Teilnehmer bei "Teilnehmerzahl" eintragen

***Schritt 6:**

- nach Kontrolle aller Unterlagen, Unterzeichnung des Ergebnisbogen durch den Regionalmanager

7. Anhang

7.1. Waffenregeln

Folgende Waffen sind nach deutschem Recht verboten und dürfen nicht auf einer öffentlichen Veranstaltung verwendet werden. Des Weiteren sind die Hausregeln jedes Vorentscheidendes und des Finales zu beachten:

- Echte Schusswaffen, Softair- und Gaspistolen (auch ungeladen), echte Munition
- Pyrotechnik/-effekte und Explosivkörper (Knallkörper, Raketen usw.)
- Wurfwaffen (z.B. Wurfsterne, Wurfpeile, Wurfmesser)
- Schlagringe, Totschläger, Stahlruten
- Würgewaffen (z.B. Nunchakus)
- Hieb- und Stichwaffen mit scharfer oder stumpfer Metallklinge oder mit Spitzen (z.B. Katanas, Schwerter, Säbel, Macheten, Beile, Morgensterne, Messer aller Art außer Taschenmessern)

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Im Zweifelsfall hat der Veranstalter das letzte Wort. Die dabei getroffene Entscheidung ist endgültig und kann nicht angefochten werden.

7.2 Regelverstöße/Abwertungen

Abwertungen obliegen in erster Linie, gegebenenfalls nach Rücksprache mit der Jury, dem Juryleiter.

a. Zeitüberziehung

a.1. mehr als 6 Sekunden

- Bewertung der Präsentation bis zu diesem Zeitpunkt
Hinweis: Folgende Elemente, Pointen,... gehen in die Präsentationswertung nicht mit ein.
- Endpublikumsreaktion geht wie keine Reaktion in die Wertung ein

*a.2. mehr als 12 Sekunden

- Beenden des Auftritts durch den Juryleiter
- zusätzlich Abzug auf dem Auswertungsbogen von:
Vorrunde: 2 Punkten
Finale: 4 Punkten

a.3. Zeitüberziehung beim Aufbau

- nach 60 Sekunden Start der regulären Auftrittszeit
Hinweis: Hierdurch entstehende Zeitüberziehungen werden wie unter Punkt a.1./a.2. behandelt.

b. Kostümanfertigung

b.1. Das Kostüm und jedes Kostümteil wurde zum Großteil vom Teilnehmer selbst angefertigt.

- kein Abzug

b.2. Einzelne markante Teile des Kostüms wie z.B. aufwendige Schwerter,... wurden nicht vom Teilnehmer selbst angefertigt oder das Kostüm wurde nicht selbst genäht.

- * - Abzug, auf dem Auswertungsbogen, von:
Vorrunde: 2 Punkte
Finale: 4 Punkte
- * **Hinweis:** Die Verarbeitung von klar zu erkennender Alltagskleidung und herkömmlichen Accessoires, Waffen,... haben nur Einfluss auf den Punkt "Machart" (6.2.b.3).

b.3. Das Kostüm wurde zum Großteil nicht vom Teilnehmer angefertigt oder gekauft.

- * - Abzug, auf dem Auswertungsbogen, von:
Vorrunde: 5 Punkte
Finale: 10 Punkte

c. Originalvorlage

- c.1. keine/keine ausreichende Originalvorlage eingereicht
 - Punktevergabe bei "Ähnlichkeit" im Bereich 1-3
- *c.2. Originalvorlage in schwarz/weiß, ohne weitere Farbreferenz eingereicht (sofern nicht S/W umgesetzt)
 - Punktevergabe bei "Ähnlichkeit" im Bereich 1-3
- c.3. Der Charakter wurde auf dem Originalbild bearbeitet, z.B. Schnitt/Farbe der Haare, Entfernung von Details, Stoffmuster/-farben, Augenfarbe, ...
 - Disqualifizierung vom Wettbewerb

d. Falschaussagen

- d.1. bei bewusster Falschaussage zum Kostüm oder bei der Anmeldung
 - Disqualifizierung vom Wettbewerb
 - *- Bei schwerwiegenden Fällen, zeitliche Sperre für weitere Wettbewerbe
- d.2. bei nachträglichem Bekanntwerden von Falschaussagen innerhalb eines Jahres
 - nachträgliche Disqualifizierung vom Wettbewerb
 - *- Bei schwerwiegenden Fällen, zeitliche Sperre für weitere Wettbewerbe
 - *- Personen, welche die Falschaussagen bewusst unterstützen, können ebenso disqualifiziert, gesperrt oder benannt werden.
 - Sofern ein Preis gewonnen wurde, ist der Preis zurückzugeben.
Hinweis: Ist dies nicht mehr möglich z.B. durch Verkauf, Rückerstattung des Sachwertes in Höhe des Neupreises.

e. Sonstige Regelverstöße

Führen in der Regel zur Disqualifizierung.

***Hinweis:** Es gilt die Unschuldsvermutung.

Bis zum Beweis einer Schuld, tritt die DCM für den Teilnehmer ein. Die DCM-Orga verteidigt jeden Teilnehmer gegen Vorwürfe Dritter und geht diesen, bei schwerwiegenden Fällen, mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln nach.

7.4. Auswertungsbogen

Männer Frauen

01	02	03	04	05	06	07	08
A		A		A		A	
B		B		B		B	
C		C		C		C	
-		-		-		-	
Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz

09	10	11	12	13	14	15	16
A		A		A		A	
B		B		B		B	
C		C		C		C	
-		-		-		-	
Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz

17	18	19	20	21	22
A		A		A	
B		B		B	
C		C		C	
-		-		-	
Platz	Platz	Platz	Platz	Platz	Platz

Datum/Ort:

Unterschrift Juryleiter

7.5. Gesamtpunktzahlbogen

Männer Frauen

NR	Juror A	Juror B	Juror C	Punkte
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

Juryleiter

Datum/Ort: _____

Regionalmanager

7.6. Ergebnisbogen

Männer Frauen

Platz/ Punkte/ Qualifikant	Name	Charakter	Serie
1 () <input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
2 () <input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
3 () <input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
4 () <input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
5 () <input type="checkbox"/>	_____	_____	_____

Teilnehmerzahl	
----------------	--

Datum/Ort:

Jury:

Jurymitglied A:

Jurymitglied B:

Jurymitglied C:

Juryleiter:

Regionalmanager:

Unterschrift:

7.7. Juryliste

Vorrunde:

Jury/Name	Handy	Unterschrift
A.		_____
B.		_____
C.		_____
JL.		_____

Datum/Ort: _____

Finale:

Jury/Name	Handy	Unterschrift
A.		_____
B.		_____
C.		_____
D.		_____
E.		_____
JL.		_____

7.8. Teilnehmerliste (Vorentscheid)

Männer Frauen

Startnummer / Name	Unterschrift	Ausweis
1.	_____	<input type="checkbox"/>
2.	_____	<input type="checkbox"/>
3.	_____	<input type="checkbox"/>
4.	_____	<input type="checkbox"/>
5.	_____	<input type="checkbox"/>
6.	_____	<input type="checkbox"/>
7.	_____	<input type="checkbox"/>
8.	_____	<input type="checkbox"/>
9.	_____	<input type="checkbox"/>
10.	_____	<input type="checkbox"/>
11.	_____	<input type="checkbox"/>
12.	_____	<input type="checkbox"/>
13.	_____	<input type="checkbox"/>
14.	_____	<input type="checkbox"/>
15.	_____	<input type="checkbox"/>
16.	_____	<input type="checkbox"/>
17.	_____	<input type="checkbox"/>
18.	_____	<input type="checkbox"/>
19.	_____	<input type="checkbox"/>
20.	_____	<input type="checkbox"/>
21.	_____	<input type="checkbox"/>
22.	_____	<input type="checkbox"/>

Datum/Ort: _____

Finale:

Männer Frauen

Startnummer / Name	Unterschrift
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	

7.9. Checklisten

Die Checklisten sind nur als Hilfe gedacht und müssen nicht ausgefüllt oder an uns übergeben werden.

a. Vorrunde

Um für die Vorrunde nichts Wichtiges zu vergessen, hakt auf dieser Liste die Informationen ab, welche ihr mit uns, bis 10 Tage vor dem Wettbewerb, abgeklärt haben müsst.

Cosplay

Charakter	<input type="checkbox"/>
Serie	<input type="checkbox"/>

Optional:

Charakter-/Auftrittsbeschreibung (max. 800 Zeichen)	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------

Bildmaterial – Charakter

Originalbild (beschriftet mit "realname_originalbild")	<input type="checkbox"/>
--	--------------------------

Optional:

Detailbild (beschriftet mit "realname_detailbild")	<input type="checkbox"/>
Farbreferenzbild (beschriftet mit "realname_farbreferenzbild")	<input type="checkbox"/>

Technik

Mikrofon	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------

Optional:

Audio (vorm/beim Betreten, nach Positionierung, auf Kommando/Zeichen)	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------

Wettbewerb

Personalausweis (zur Vorrunde mitbringen)	<input type="checkbox"/>
Offene Kritik der Jury	<input type="checkbox"/>
Helfer	<input type="checkbox"/>

b. Finale

Um für das Finale nichts Wichtiges zu vergessen, hakt auf dieser Liste die Informationen ab, welche ihr mit uns, bis 2 Wochen vorm Finale, abgeklärt haben müsst.

Cosplay

Charakter	
Serie	

Optional:

Charakter-/Auftrittsbeschreibung (max. 800 Zeichen)	
---	--

Bildmaterial – Charakter

Originalbild (beschriftet mit "realname_originalbild")	
--	--

Optional:

Detailbild (beschriftet mit "realname_detailbild")	
Farbreferenzbild (beschriftet mit "realname_farbreferenzbild")	

Kostümunterlagen (kann bis 5 Tage vorm Finale eingereicht werden)

Stoffe/Materialien (beschriftet mit "realname_material")	
Stoff-/Materialzuschnitt (beschriftet mit "realname_zuschnitt")	
Belege/Quittungen (kann zum Finale mitgebracht werden)	

Technik

Mikrofon (Handmikrofon/Headset/keins)	
---------------------------------------	--

Optional:

Lichtscript	
Video	
Audio (vorm/beim Betreten, nach Positionierung, auf Kommando/Zeichen)	

Wettbewerb

Offene Kritik der Jury	
Helfer	