REGLAMENTO INTERNO COMIC BOOM PARA LA CELEBRACIÓN DEL CONCURSO COSPLAY

1. Normas Generales

COMIC BOOM efectuará un concurso nombrado “Concurso de Cosplay” para lo cual viene a establecer el siguiente Reglamento Interno, cuyo propósito es dejar en claro todos los lineamientos a seguir para la presentación efectiva del concurso; y todos y cada uno de sus participantes, dentro del evento CONVENCIÓN COMIC BOOM, el cual se celebrará el próximo 16 y 17 de Agosto del 2025.

Por lo tanto, el presente Reglamento tiene como intención certificar, resaltar, la correcta realización de dicho concurso; ya que lo que se pretende con la convención es el ofrecimiento de medios iguales para todos los participantes inscritos según sus diferentes categorías.

Debido a ello, todo participante que sostenga conductas poco deseables contra el jurado, patrocinantes, público en general, organización/evento u otros participantes, arriesga ser excluido de este u otros concursos organizados por COMIC BOOM. Por el hecho de tratarse un evento netamente familiar que va dirigido a un público global, desde el más pequeño hasta el más grande puede venir a disfrutar de una presentación que no arrojará ningún tipo de agresión, antes, durante y culminado dicho evento.

En virtud de ello, todo lo no vislumbrado en este reglamento queda a juicio de los organizadores, pudiendo modificarlo en caso de ser necesario o cuando sea meritorio. Con la finalidad de garantizar un evento marcado en principios, respeto y reciprocidad para todos lo que frecuentarán esos dos días la convención.

Por tal motivo; el sólo motivo de participar en el Concurso, se entiende que los

participantes (el “Participante” o los “Participantes”) conocen y aceptan los términos y condiciones que se establecen en este mencionado Reglamento. Dado que, lo importante es que se demuestre que en la ciudad capital existe reciprocidad para este tipo de eventos.

De tal manera que; si a juicio de COMIC BOOM, y por mociones reconocidas, un participante comete infracción a las disposiciones contenidas en el mencionado Reglamento, COMIC BOOM se reserva la facultad de rebajar su puntaje, excluirlo del Concurso y/o de anular la adjudicación del premio en caso de resultar ganador.

Igualmente, COMIC BOOM, se compromete con los participantes en ofrecer un concurso transparente, ajustado a normas y pautas establecidas que garanticen el éxito del evento, el éxito del concurso, la satisfacción de los miembros directivos, el orgullo de los jurados invitados, y también el deseo y complacencia de todos y cada uno de los participantes Cosplayers. Garantizando, además; el acato, consideración, aceptación y no discriminación alguna a lo que; hoy día, es considerado como un arte de reflejar el interés de representar a un personaje icónico para las multitudes que suelen frecuentar este tipo de eventos.

Así pues, el objetivo de COMIC BOOM, es crear una sana competencia, reconocer esa capacidad del Cosplay de representar físicamente a su personaje y la creatividad a la hora de su puesta en tarima; por medio del formato Concurso Cosplay, donde en un tiempo determinado el Cosplayer tendrá que utilizar todos los medios a su favor, visuales o auditivos dentro del escenario, para no solo mostrar un excelente traje, si no también crear una personificación donde muestre sus habilidades para imitar al personaje, actitud, habilidades de batalla, poderes, bailes entre muchas otras actividades siendo el ganador el que cree mayor impacto o personifique de manera más exacta y creativa.

2. Tópicos y Reglas del Concurso

Las personas que deciden participar en este tipo de interacciones, por medio de concursos donde se le da la aparición al despertar de un sentir a través de la interpretación de un papel, utilizando su indumentaria y su caracterización de forma en que todo su cuerpo se vuelve un lienzo en blanco para transformarlo de una persona común a un personaje icónico y admirado por ellos con la mayor cantidad de referencias que se pueden conseguir.

En virtud de ello; el Cosplay una vez se lo estudia a profundidad, se puede apreciar que tiene una gran cantidad de estilos, divisiones y tipografía, ya que efectúan ideas propias.

Para participar en el Concurso:

- Los Participantes deberán crear y usar un traje Cosplay.
- No se admitirán trajes, objetos y accesorios prefabricados, éstos deben estar elaborado por el Cosplayer.
- No se aceptarán trajes delegados a otros Cosplayer, lo cual sería motivo de descalificación.
- El Cosplayer debe haber realizado al menos el 80% de su traje (esto no incluye objetos básicos que deben ser comprados como: lentes de contacto, zapatos base, peluca, etc. Si éstos incumben en la necesidad de modificación, se contará en el 80%). De ser descubierto, el incumplimiento de esta estipulación significa anulación inmediata.
- El traje presentado puede haber sido usado en una competencia oficial anterior, como máximo una sola vez y sin éxito de clasificación. El presentar más de dos veces un traje es motivo de anulación a dicho concurso. A su vez, tampoco se aceptarán trajes que ya hayan sido finalistas y/o ganadores de algún concurso oficial.

- El uso de armas queda estrictamente prohibido. De ser necesarias, éstas deben ser de utilería. Esto no incluye los elementos necesarios para realizar el traje, tales como pelucas, lentes de contacto, tubos leds, zapatos, medias, etc.
- Los Cosplay deben fundamentarse exclusivamente en personajes de comics y del amplio espectro del entretenimiento audiovisual (películas, series de televisión, series animadas y/o cortometrajes) así como también la participación de Genderbend. En la inscripción se deberá especificar el nombre del personaje ó serie del Cosplay que se va a representar. Si no se ciñe a las temáticas descritas, dicha inscripción no será válida.
- Los participantes tendrán DOS (2) minutos para desplegar su presentación, si la presentación sobrepasa el límite de tiempo será interrumpida por parte de la organización.
- Cada cosplayer poseerá el tiempo máximo de UN (1) minuto para armar y TREINTA (30) segundos para desarmar su escenario.
- Queda terminantemente vedado, desnudos o de evidente contenido erótico, recordando que en el evento se encontrarán personas de todas las edades. De incumplir esta regla, el participante será descalificado sin motivo a reclamo. Al igual que las Ofensas (insultos, malas palabras), connotación sexual y posturas con pérdida de puntos en su PRESENTACIÓN pudiendo llegar a la descalificación del participante.
- Es decisivamente por la organización, negado el uso de explosivos, armas de fuego (inclusive descargadas) y armas blancas hechas de metal (con lámina afilada o no) durante las presentaciones. El uso de las mismas puede acarrear en la descalificación inmediata del participante. El uso de objetos corrosivos, pegajosos o químicos para la presentación, deberán ser aprobadas por parte de la organización.
- Está prohibido saltar del escenario o lanzar objetos fuera de él, así como

tampoco pretender subir al escenario a personas del público.

3. Modalidad del Concurso

El concurso tendrá dos Etapas de Evaluación:

a) **Etapa en Línea:** Entre todos los Participantes que se inscribirán; a través de la página oficial del evento, y por medio de las redes sociales, se seleccionarán a los **20 finalistas** que estarán el día de la CONVENCIÓN COMIC BOOM a realizarse en la ciudad de Maracaibo, Estado Zulia, en Agosto de 2025.

b) **Etapa Presencial:** Sólo los 20 finalistas referidos en el renglón anterior participarán de esta fase. Estará compuesta por una entrevista previa; sujetada al estudio del formulario que deben llenar para poder participar, la exigencia de haber comprado su entrada al evento y haber cumplido con la entrega de un video descriptivo de su formación y adiestramiento como Cosplayer, previo al evento y el respectivo desfile. La fecha para la entrega de estos requerimientos será pautada por la organización, donde se estipulará el día de la apertura del concurso en la página oficial.

c) Fechas Importantes

Serán anunciadas por los números que dieron anteriormente

4. Requisitos para la Participación del Concursante

a) Llenar el formulario que se encuentra en nuestro sitio web www.comicboom.online en la sección de concursos y dar clic en botón de ¡**Inscríbete Aquí!**

b) Enviar por correo lo siguiente:

- ✓ **Foto con cualquier traje Cosplay de enfoque artístico**, que destaque lo mejor de su interpretación, dicha fotografía será carta de presentación. Esta debe ser de cuerpo completo en formato vertical. En buena resolución.
- ✓ Imagen de referencia que se utilizará para la creación del traje, si se usó más de

una referencia agregarla tipo collage, también se permite agregar texto a la imagen si el participante lo encuentra necesario.

- ✓ En los siguientes casilleros del formulario el participante puede agregar fotos o collage, mostrando detalles del Cosplay que el participante crea importante destacar.
- ✓ Todas las fotografías presentadas deben ser de buena calidad y de estética cuidada.
- ✓ Ser mayor de 15 años. En el caso ser menor de edad que puedan presentarse para ser participantes de dicho evento, COMIC BOOM le exige la representación legal de sus padres o tutor, si fuese el caso. Con la debida autorización por escrito de dar el consentimiento de participación del menor.
- ✓ El Cosplayer debe ser capaz de caminar de manera autónoma con su traje.
- ✓ El traje no debe medir más de 2.10 metros estando en uso, más esto se puede tomar en consideración si el Cosplayer es muy alto.
- ✓ El Cosplayer debe necesitar mínima asistencia para colocarse su traje.
- ✓ Cualquier incumplimiento en lo anteriormente determinado puede significar una baja en el puntaje o la descalificación en el caso de ser considerado por el jurado y los organizadores.

5. Requisitos Posteriores a la Selección

- El participante deberá desarrollar un video donde se vea la elaboración pormenorizada del traje Cosplay. Caminar con el traje puesto, demostrando su movilidad durante al menos 30 segundos.
- Igualmente, se le recomienda grabar el video en un espacio abierto donde el Cosplayer pueda desfilar como si fuera una pasarela, preferiblemente cuerpo completo. Además de ello, El participante debe salir explicando su traje, proceso y

cómo lo realizó. (El cosplayer puede agregar tomas o fotos del proceso de desarrollo del traje). Dicho video debe tener una duración mínima de 1 minuto y máxima de 1 minuto 30 segundos. Se recomienda que el Video sea grabado en la mejor calidad posible para facilitar la evaluación del mismo.

- Dicho video será entregado a la organización cuando sea requerido para la evaluación previa, no será entregado en el momento de la inscripción. Luego se les informará el día de entrega de dicho video.

6. Evaluación

a) **Jurado:** El jurado será determinado por 3 personas relacionadas al mundo del Cosplay, con experiencia en creación de trajes y props. La decisión del jurado será irrevocable e irrefutable. Solo podrá intervenir la organización del evento, si se demostrare que algún jurado se basó en criterios subjetivos para calificar a determinado participante.

b) **Evaluación:** La evaluación se llevará a cabo por medio de una tabla, la cual arrojará un resultado que será revisado por el jurado y la coordinación del concurso, posteriormente de su cálculo final. La tabla de evaluación contempla los siguientes puntos y criterios: según el previo de lo otorgado por medio del video y lo señalado vía online a la hora de su inscripción, aunado a la **ETAPA PRESENCIAL,** en la que se determinará de la siguiente manera:

✓ **Precisión del traje 40%**: se refiere al parecido con el arte original o lo reconocible que pudiera ser con respecto a éste, esto incluye parámetros como:

1. Detalle: En este punto se evaluará si posee los mismos detalles que el arte original, lo cual implica props, ornamentos, patrones, etc.
2. Proporciones: Este punto observará si las proporciones son adecuadas a las del

arte original en relación de escala.

3. Colores y textura: Se evaluará si los colores, texturas y/o materiales elegidos coinciden con el arte original.
4. Caracterización: Se refiere al uso de maquillaje y pelucas, si están correctamente estilizados y/o aplicados respecto al personaje original.

✓ **Construcción y confección 50%:** Esto se reflejará en la calidad del traje: Si está bien confeccionado, que tipos de técnicas y materiales se utilizaron, cuánta movilidad tienen y cómo resiste el movimiento. Se premiará la variedad y calidad de técnicas usadas.

1. Materialidad: Se refiere a la elección de materiales estructurales y cómo fueron tratados, se premiará la variedad de materiales.
2. Técnica: Se refiere a la dificultad de las técnicas utilizadas, la variedad de ésta y si fueron utilizadas de manera exitosa. Se premiará la originalidad de éstas.
3. Prolijidad: En este punto se examinará el trabajo fino, la eficacia de las costuras, qué tan limpio está el traje. Que luzca perfecto.
4. Calidad: Este ítem evaluará la resistencia de las piezas, qué tanta movilidad tiene el participante con ellas y que no se desprendan partes del mismo.

✓ **Interpretación 10%:** Qué tan bien se interpreta al personaje, si la: Corporalidad, expresión, desplante escénico corresponde al personaje interpretado.

7. Votación

Exclusivamente por el jurado calificador, el cual estará compuesto por tres jurados integrados por un cosplayer regional, personalidades invitadas y la organización Comic Boom.

8. Finalistas Clasificados

Los 20 finalistas clasificados serán anunciados , a últimas horas del día mediante una publicación en la página oficial del evento. Luego del anuncio de los finalistas, COMIC BOOM procederá a contactarse con los 20 seleccionados, quienes tendrán que confirmar su asistencia con un plazo máximo de 24 horas. Si no responden el correo enviado por la coordinación del concurso o no pueden asistir a la etapa presencial quedarán descalificados y se forzará a elegir a otros participantes.

Los clasificados tendrán derecho a:

- ✓ Acceso al camerino y sector de vestuario exclusivo. Zona donde compartir con cosplayers y artistas.
- ✓ El finalista **no** podrá asistir con acompañante, aunque vaya por su cuenta, no podrá acceder al backstage ni acompañar al cosplayer en sus actividades.

Nota: Los premios son personales e intransferibles. A menos de que se trate de menor de edad, el cual lo recibirá el representante legal. Para cada finalista; de acuerdo a la tabla anterior, los premios serán entregados de inmediato, delante del público asistente en la sala y por consentimiento del jurado calificador.

9. Liberación de Responsabilidades

General: COMIC BOOM, todos los demás patrocinadores, participantes y cualquiera de sus respectivas sociedades matrices, filiales, sociedades relacionadas, directores, ejecutivos, asesores profesionales, trabajadores y agencias, no serán responsables de:

(a) cualquier tipo de postulación o participación tardías, mal en rutadas, cifradas o distorsionadas, o dañadas; (b) el mal funcionamiento o fallas de teléfono, fallas

electrónicas, de *hardware*, de *software*, de red, de la Internet, u otro de índole computacional o comunicacional; (c) cualquier tipo lesión, pérdida o perjuicio al Concurso provocados por sucesos más allá del control de COMIC BOOM, ni (d) cualquier error de impresión o tipográfico en cualquier material asociado al Concurso, por razones más allá del control de COMIC BOOM.

Premios: Los Premios que sean devueltos por ser imposibles de entregar, debido a razones más allá del control de COMIC BOOM, o de otra forma no reclamado dentro de veinticuatro (24) horas siguientes al término del concurso, se darán por perdidos y se entregarán al ganador suplente, cuando corresponda. Los Premios son intransferibles. No se permitirá sustitución o intercambio (incluido por efectivo) de cualquiera de los premios. Sin perjuicio de lo anterior, COMIC BOOM se reserva el derecho a sustituir un premio de igual o mayor valor por cualquier otro premio a su entera facultad. Todos los premios se entregan en su estado actual, y sin ningún tipo de garantía, expresa o implícita, (incluyendo, sin limitaciones, cualquier garantía implícita de comercialización o idoneidad para un propósito en particular.

10. **Otorgamiento de Derechos a la Postulación.**

Cada Participante retendrá la propiedad sobre las postulaciones y el trabajo con el que participa y los correspondientes derechos de propiedad intelectual sobre aquellos. Sin embargo, y en consideración a las oportunidades que aquí se otorgan, cada Participante (o, en caso de que el Postulante sea un menor, el respectivo progenitor o tutor del Postulante otorga aquí a COMIC BOOM, un permiso y autorización firmada y sellada e, irrevocable, para el uso personal del Participante en el Sitio), totalmente gratis y libre de regalías, para utilizar, distribuir, y explotar comercialmente la postulación en cualquier forma y a

cualquier efecto en conexión con el Concurso y los esfuerzos de publicidad y marketing de COMIC BOOM según se explica a continuación.

Cada postulación es, y será tratada como, no confidencial y no patentada. Por tal motivo, COMIC BOOM resguarda para sí, el derecho de editar todas las postulaciones en cualquier forma y a cualquier efecto; en tal sentido, no estará obligada a hacerlo. Cada Participante declara y garantiza aquí ser el propietario de la postulación (y de su contenido) enviada, o que de otra forma posee el derecho de darle uso al mismo según se establece en la presente sección, y que la publicación y/o ulterior uso comercial de dicha postulación no viola los derechos a la privacidad, los derechos de publicidad, los derechos de autor, los derechos comerciales, contractuales, de publicación u otros, de cualquier persona o entidad.

De tal manera que, COMIC BOOM se reserva el derecho, pero no la obligación, de utilizar la postulación para cualquier propósito; incluyendo, pero no limitándose a, la publicación en la Red [*posteo*], venta comercial, reproducción, divulgación, distribución, transmisión, publicación y transmisión en medios de comunicación social.

Además de; COMIC BOOM, se reserva el derecho a uso de cualquier idea, concepto, conocimiento o técnica incluidos en la postulación para cualquier efecto, pero sin limitarse al desarrollo y *marketing* de productos y/o servicios utilizando dicha información, **cada Participante reconoce y comprende que no existirá ningún pago adicional, contraprestación, regalía o compensación de parte de COMIC BOOM, sus intermediarios, personas relacionadas o por cualquier utilización de dicha postulación o del contenido de ella en conformidad con el presente Otorgamiento de Derechos.**

En caso de que se decida que una postulación es ganadora de un premio de este Concurso, el Participante acuerda además que no buscará

comercializar, distribuir, vender o de otra forma explotar comercialmente la postulación, en la forma que sea, sin el permiso previo y por escrito del Patrocinador.

SI USTED NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS RELACIONADOS CON EL PRESENTE OTORGAMIENTO DE DERECHOS EN Y SOBRE LA POSTULACIÓN, NO POSTULE AL CONCURSO.

11. Aceptación del Reglamento; Liberación General.

Al entrar al Concurso, y hasta el máximo permitido por la ley, cada respectivo Participante acepta que el Reglamento Oficial sea vinculante, al igual de las decisiones de COMIC BOOM, las que serán definitivas para todo efecto. Cada Participante libera de responsabilidades y cargos a la Partes, respecto de cualquier tipo de compromiso, y renuncia desde ya a todo y cualquier curso de acción relacionado con cualquier demanda, costo, lesión, pérdida, o daño, del tipo que sea, surgido de o en relación con el Concurso o con la entrega, daños a o destrucción de la propiedad, derechos de publicidad y a la vida privada, difamación o falsa representación, sea ello intencional o no, bajo la teoría contractual, extracontractual (incluyendo culpa), garantía u otra teoría.

Al renunciar expresamente a las demandas resultantes de culpa por parte de COMIC BOOM, el Participante **no** renuncia a las demandas resultantes de actos intencionales o dolosos por parte de COMIC BOOM si como consecuencia de una ley o políticas públicas en la jurisdicción pertinente no pudiera renunciarse a dichas demandas.

Asimismo, el Participante acuerda que, si cualquier parte del presente párrafo o de este Reglamento Oficial se tuviese por inválida, el remanente se mantendrá;

no obstante, en plena vigencia. Si cualquier factor (incluyendo infección por virus, *bug*, gusano, mal uso, intervención no autorizada, fraude, falla técnica o cualquier otra causa) corrompe o afecta la administración, seguridad, imparcialidad, integridad o conducta apropiada en este Concurso; o si de cualquier otra forma fuese imposible realizarlo según se describe en este Reglamento Oficial, el Patrocinador tendrá derecho, a su solo arbitrio, a cancelar, dar término, modificar o suspender el presente Concurso, y/o a seleccionar a los ganadores de entre las Postulaciones recibidas previo a la implementación de la acción meritoria, o de aquella otra forma que COMIC BOOM considere justa y adecuada.

Aunado al hecho de, las reuniones Cosplay; dentro del ámbito global, siguen estando en una situación legal poco amparable y justificable. Dado que, entra en rigor la disyuntiva de si se respeta los Derechos de Autor y se entiende que el personaje creador es quien tiene la potestad absoluta sobre su creación; y por ende, el Cosplayer estaría cometiendo infracción.

Por este motivo; y por la no participación debida de dicho Cosplayer en el evento, COMIC BOOM, ha decidido; por medio de este reglamento; respetando la participación de los respectivos patrocinadores, que dicho concurso será lo más transparente posible, respetando la sana convivencia entre todos y acatando que existen normar internacionales que aún siguen en discusión, con respecto a la licitud de dicha actividad y sus limitaciones a la misma.

Conllevando al hecho de aplicación de la norma más favorable para todos que garantice el éxito contundente del evento y la participación de los diferentes tipos de Cosplayers. Respetando para ello, la Ley de Propiedad Intelectual, y sus Derechos de autoría, entendiendo que existe un límite general, basado en el Principio de “Uso Justo” (*FAIR USE)* que tiene en cuenta un sinfín de factores para determinar si existiese infracción, entre la que pudiera destacar el propósito por el que se realiza la utilización o el carácter, (incluyendo si es de naturaleza

comercial o tiene fines no lucrativos).

Todo ello debido a que no existe una especificidad en la Ley donde demarque su ámbito de aplicación y rigurosidad, expresamente a los personajes como obras intelectuales; ya que éstos no son taxativos; y, por ende, no les excluye necesariamente, basándose en los efectos de su protección legal como artistas; y a su vez, la credibilidad del concurso. Por cuanto, se entiende que el Cosplay cabría fácilmente en la figura de la ADAPTACIÓN, puesto que conlleva el acto de transportar un personaje desde un formato impreso, digital o audiovisual al mundo real, encarnándolo físicamente en un Ser Humano específico.

Basándose también en la posibilidad de ser considerados como de EJECUCIÓN PÚBLICA, por ser el acto de representar y presentar el personaje públicamente y a terceros, mediante la encarnación física de éste. Es acá donde entra dicha organización, como el garante de exigir la transparencia del asunto y verificar que todo acuerdo, toda norma que estatuye y delimita, sea ajustada a los requerimientos del evento, todo con el fin de dar una exposición pública ideal y fidedigna.

No solo por la organización, sino también por los cosplayers que estarán involucrados en dicho concurso y sujetos al riguroso jurado. Exaltando el “**USO INICUO DEL DERECHO**” donde se legitima aquellos actos en los que; a pesar de no estar considerados como una excepción a la Ley, no suponen un perjuicio para el titular bajo el Principio de Buena Fe.