REGOLAMENTO SELEZIONI ITALIANE - ECG

1. Info, data e location

L'Extreme Cosplay Gathering (ECG) è una competizione internazionale dedicata al cosplay, nata dalla collaborazione tra la fiera "Japan Expo" e altre realtà europee e internazionali del settore. La finale si svolge ogni anno successivo a Parigi. Le selezioni italiane dell'ECG sono organizzate da Lucca Comics & Games e hanno l'obiettivo di individuare i rappresentanti italiani che prenderanno parte alla finale internazionale.

Di seguito sono riportate tutte le informazioni relative alla data, agli orari e alla location della competizione:

a. L'evento si svolgerà **sabato 31 ottobre 2026**. L'inizio della gara e l'orario della premiazione verranno comunicati sul sito di Lucca Comics & Games, sui programmi ufficiali dell'evento e sui canali social.

b. Il **punto iscrizioni** per le conferme in loco sarà situato nei pressi della struttura del **giardino degli osservanti (segreteria area cosplay).**

c. **La location** delle selezioni sarà il palco di Lucca Comics**,** situato all'interno dell'**Auditorium San Francesco.**

d. Gli orari della competizione saranno comunicati successivamente attraverso i canali ufficiali. **Eventuali variazioni relative a data, orari e luogo** saranno comunicate tempestivamente tramite gli stessi canali.

e. Le persone partecipanti che abbiano esigenze specifiche legate all'accessibilità, in particolare per quanto riguarda l'accesso al palco, sono invitate a comunicarle all'indirizzo **cosplay@luccacomicsandgames.com**, così da permettere all'organizzazione di valutarle e di predisporre, ove possibile, le soluzioni organizzative più adeguate, anche in collaborazione con le associazioni cittadine che operano a supporto delle persone con disabilità.

2. Costumi e performance: requisiti e regolamentazione

I costumi indossati dai partecipanti alle selezioni dovranno rappresentare **personaggi tratti da anime, manga, fumetti, videogiochi, film, serie TV, J-Music e stage musical** e rispettare i requisiti di ammissibilità e realizzazione indicati di seguito:

a. **Reference ufficiale:** i costumi devono avere una reference ufficiale, pertanto creazioni personali o fanart non saranno ammessi.

b. **Figure (statuetta) o bambola**: se il costume indossato ha come riferimento principale una *figure* (statuetta) o una bambola, questa deve essere prodotta direttamente dalla **compagnia che detiene il copyright** sul personaggio, e non da un'azienda terza che acquista o noleggia la licenza. In caso di dubbio, la reference dovrà essere sottoposta alla preventiva approvazione degli organizzatori.

c. **Costume e performance**: nella valutazione dell'esibizione, costume e performance/esibizione **avranno pari peso** nel giudizio finale.

d. **Gruppi "crossover"**: alla selezione ECG **non sono ammessi** i gruppi "crossover", vale a dire provenienti da opere differenti (ad esempio, Goku da *Dragonball* e Ash da *Pokémon* non possono appartenere allo stesso gruppo), a meno che non siano riferiti a storie ufficiali che combinano i personaggi (es. alcuni manga delle *CLAMP*, *Kingdom Hearts*). È invece consentito far partecipare assieme personaggi provenienti dallo stesso franchise (ad esempio *Soul Calibur II* e *Soul Calibur III*).

e. **Legittimità del materiale presentato**: in caso di controversia sulla legittimità del materiale presentato, la decisione finale spetta agli organizzatori.

f. **Fattura dei costumi e accessori**: tutti i costumi e accessori devono **essere realizzati a mano dai partecipanti per almeno l'80%**. Nei gruppi, è ammesso che uno o più partecipanti realizzino costumi e accessori anche per gli altri membri, che possono non aver partecipato alla creazione. È tollerato l'aiuto di amici o familiari, purché la parte principale del lavoro sia svolta dai partecipanti. Lo Stage Ninja può fornire supporto nella realizzazione del costume, ma **non può esserne interamente l'autore**. Qualsiasi parte realizzata direttamente dallo Stage Ninja sarà considerata, ai

fini del calcolo della percentuale, come parte non realizzata dai partecipanti. Qualsiasi parte acquistata o commissionata al di fuori di quanto consentito verrà respinta.

g. **Parti del costume e accessori non realizzati direttamente dai partecipanti**: tutte le parti del costume e accessori non realizzati direttamente dai partecipanti devono essere dichiarate durante il prejudging e, considerate complessivamente, **non possono superare il 20%**. Rientrano in tale quota, a titolo esemplificativo, le parti realizzate dallo Stage Ninja o da altri soggetti terzi, i modelli 3D preesistenti, i file o modelli di ricamo, i kit elettronici, i cartamodelli, i componenti commerciali, i componenti commissionati e ogni altro elemento non realizzato direttamente dai partecipanti. La mancata dichiarazione di tali elementi potrà comportare penalità o squalifica.

h. **Scenografia**: gli oggetti di scena non sono inclusi nella valutazione del costume, ma saranno considerati e avranno un impatto sul voto dell'esibizione **in base alla loro utilità durante la performance.**

i. **Autonomia di movimento**: il costume indossato dal cosplayer deve consentirgli di **muoversi in autonomia e di salire alcuni scalini**. Eventuali difficoltà o ritardi nell'accesso al palco dovuti alla scarsa mobilità del costume potranno comportare penalità in fase di giudizio o, nei casi particolarmente gravi, la squalifica. Fanno eccezione a questa regola le persone con disabilità o infortunate (vedi punto 1e).

j. **Make-up consentito**: ai partecipanti **non è permesso alterare il tono della loro pelle** con l'intento di rappresentare o abbinarsi a un personaggio di un'etnia, esistente o simile a una esistente, diversa dalla propria.

k. **Caratteristiche fisiche dei partecipanti**: il colore della pelle, come le dimensioni del corpo, il genere o altre caratteristiche fisiche dei partecipanti **non hanno alcuna incidenza** sulla valutazione dell'accuratezza rispetto all'originale.

l. **Costumi non ammessi**: costumi raffiguranti o direttamente ispirati a figure politiche reali contemporanee. Le figure politiche storiche o non contemporanee sono ammesse esclusivamente se rappresentate attraverso personaggi o reinterpretazioni tratti da opere quali fumetti, manga, anime, film, serie TV, videogiochi o simili purché la rappresentazione risulti adeguata a un pubblico di ogni età e sensibilità (punto 7e del regolamento).

3. Iscrizioni

Per partecipare alle selezioni ECG è necessario soddisfare i seguenti requisiti e attenersi alle procedure e alle regole indicate di seguito:

a. Potranno partecipare alla selezione per l'ECG solo cosplayer con **cittadinanza italiana**, correttamente preiscritti e che abbiano raggiunto la **maggiore età prima della preiscrizione online** alla competizione.
   Potranno inoltre essere **ammessi cittadini di altra nazionalità in possesso di un titolo di soggiorno permanente, o equivalente** secondo la normativa applicabile, che consenta loro di partecipare alle selezioni del Paese nel quale risiedono. Il **partecipante ammesso alle selezioni italiane** in virtù di tale requisito **non potrà partecipare, nella medesima stagione ECG, alle selezioni del proprio Paese di origine**.

b. Potranno partecipare **cosplayer singoli** (1 partecipante) o **gruppi** formati da due a quattro partecipanti (max).

c. Per partecipare è **obbligatoria una preiscrizione online**, accessibile tramite il sito ufficiale di Lucca Comics & Games nell'area dedicata **fino a mercoledì 29 ottobre 2026 alle ore 23:59**. Le preiscrizioni non avranno un limite di partecipanti e serviranno esclusivamente a raccogliere tutti i dati necessari per le iscrizioni in loco. **La preiscrizione online non dà diritto esclusivo alla partecipazione alla gara**.

d. Per partecipare è necessario **fornire, in fase di preiscrizione online, la seguente documentazione e i seguenti dati personali**:

   - nome e cognome di ogni partecipante;
   - codice fiscale di ogni partecipante;
   - numero di cellulare di un referente del gruppo;
   - indirizzo e-mail di un referente del gruppo;
   - nome del gruppo (se viene iscritto un gruppo);
   - personaggio interpretato (per ogni partecipante);
   - serie da cui è tratto il personaggio (per ogni partecipante);
   - immagine di riferimento del personaggio;
   - base musicale o traccia audio per l'esibizione;
   - nome con cui si vuole essere presentati sul palco (**facoltativo**);
   - pronome/i da utilizzare (**facoltativo**);
   - nazionalità (**facoltativa**).

e. Per partecipare alla competizione è **obbligatorio completare l'iscrizione in loco**: ogni partecipante preiscritto dovrà presentarsi **il giorno prima della gara venerdì 30 ottobre 2026 dalle ore 15 alle ore 17**, presso il Punto Iscrizioni, munito del codice di preiscrizione e di un documento di identità (da esibire se richiesto). Per i gruppi si potrà delegare un'unica persona per la

convalida di tutto il gruppo. Il numero dei partecipanti accettato sarà basato sul tempo totale a disposizione per la gara e le pre-iscrizioni saranno confermate secondo l'ordine di presentazione in loco, fino al raggiungimento di tale limite di tempo (vedi punto 10 del regolamento). La conferma delle pre-iscrizioni è prevista il giorno precedente alla gara al fine di consentire, nella mattina della competizione, lo svolgimento del prejudging con tempi organizzativi adeguati per tutti i partecipanti.

f. L'iscrizione alle selezioni è **gratuita**.

4. Prejudging

Il **prejudging** è una fase di valutazione con la giuria che si svolge prima della gara e consente di **esaminare da vicino il costume, i relativi accessori e i dettagli della realizzazione** che potrebbero non essere pienamente apprezzabili durante la sola esibizione sul palco.

Durante il prejudging, i partecipanti avranno inoltre a disposizione un momento dedicato per **illustrare alla giuria come è stato realizzato il costume** e i relativi accessori, descrivendo tecniche, materiali e lavorazioni utilizzate e indicando chiaramente **quali parti siano state realizzate personalmente e quali, invece, non siano di propria realizzazione**.

Ai fini di una valutazione più completa ed equa, è quindi fortemente consigliato **presentarsi al prejudging prima della gara**, secondo modalità e orari che verranno comunicati dagli organizzatori.

a. **Work in Progress:** solo durante la fase di prejudging, i partecipanti potranno presentare alla giuria la documentazione del proprio **Work in Progress in formato cartaceo**. **La documentazione cartacea consegnata non verrà restituita.**

b. **Corrispondenza tra prejudging e performance:** il cosplay presentato durante il prejudging dovrà essere **identico a quello utilizzato durante la performance** sul palco e dovrà essere **indossato nello stesso modo**. Tale obbligo riguarda anche trucco, parrucca, calzature, accessori e ogni altro elemento rilevante del costume. Eventuali modifiche non preventivamente autorizzate potranno comportare penalità.

c. **Informazioni sulla performance:** i cosplayer possono fornire dettagli riguardo alla propria performance, ma non potranno eseguirla, neppure parzialmente, durante il prejudging.

d. **Scenografia:** gli oggetti di scena utilizzati durante la performance sul palco

non saranno valutati al prejudging del costume.
La loro valutazione sarà limitata esclusivamente all'effettivo utilizzo scenico durante l'esibizione, ai fini del punteggio sulla performance.

e. **Abbellimenti:** purché non venga modificato il design ufficiale del personaggio, saranno consentiti abbellimenti **coerenti** su costumi, accessori, parrucche e trucco. Tali abbellimenti possono assumere molte forme: strass, motivi, texture, LED e altri effetti speciali, ecc.. Inoltre, possono essere utilizzati dai partecipanti per dimostrare una gamma più ampia di abilità artigianali e/o aggiungere effetti extra a beneficio della performance.
Tuttavia, non sono obbligatori in alcun modo e nessun partecipante sarà penalizzato per non aggiungerne alcuno al proprio cosplay.
È importante specificare che tali abbellimenti non possono sostituire uno o più elementi esistenti del design ufficiale.

f. **Parti del cosplay non realizzate dai partecipanti:** qualsiasi **parte del cosplay non realizzata dai partecipanti** (inclusa quella realizzata dallo Stage Ninja) dovrà essere dichiarata durante la fase di prejudging e sarà accettabile purché rientri nel range tollerato del **20%**.
La mancata dichiarazione comporterà penalità o squalifica.
Ciò include modelli 3D, modelli di ricamo, kit elettronici e altri tipi di modelli preesistenti.

g. **Mancata partecipazione al prejudging:** chi, per qualsiasi motivo, **non dovesse presentarsi al prejudging** accetta una **valutazione limitata** a quanto effettivamente verificabile durante la gara.
Questo porterà a una **naturale penalizzazione** dei partecipanti, in quanto una parte importante della valutazione, quale la fattura e i dettagli del costume, non potrà essere valutata e non sarà considerata nel giudizio finale.

5. Stage Ninja

Lo Stage Ninja è un **singolo assistente** sul palco che può aiutare i partecipanti in vari modi, operando dispositivi o accessori, manipolando accessori di scena, assistendo i cosplayer nel cambio costume o in altre attività, concordate con i partecipanti, che siano in linea con il regolamento.

a. È consentito **un solo Stage Ninja per ciascuna iscrizione singola, duo o trio**. L'utilizzo dello Stage Ninja **non è consentito ai gruppi composti da quattro partecipanti**.

b. Lo Stage Ninja **può fornire supporto nella realizzazione del costume**, ma non può esserne interamente l'autore. Qualsiasi parte realizzata direttamente dallo Stage Ninja **sarà considerata**, ai fini del calcolo della percentuale, **come parte non realizzata dai partecipanti**.

c. Lo Stage Ninja **deve rimanere nascosto** alla vista del pubblico e non deve indossare costumi.

d. Se lo Stage Ninja durante l'esibizione si rende visibile al pubblico, anche senza premeditazione **verrà assegnata una penalità** durante il giudizio finale.

e. Lo Stage Ninja è una figura selezionata dai partecipanti. **L'organizzazione non fornirà uno Stage Ninja** a chi ne faccia richiesta.

6. Immagini e basi musicali di riferimento

È obbligatorio per i partecipanti inviare immagini di riferimento e avere una musica o una traccia audio di sottofondo durante la sfilata.

a. La base musicale, esclusivamente audio, dovrà essere caricata solo in **formato MP3** (**dimensione Max 10 MB**) tramite l'interfaccia adibita sulla pagina preiscrizioni di Lucca Cosplay.

b. È obbligatorio inviare le **immagini di riferimento del personaggio interpretato** (fino a un **massimo quattro** immagini per tutto il gruppo) in modo che la giuria possa avere un termine di paragone il più corretto possibile durante la sfilata. L'immagine dovrà essere caricata esclusivamente in **formato .JPG o .PNG (dimensione Max 10 MB)** tramite l'interfaccia adibita sulla pagina preiscrizioni di Lucca Cosplay.

c. **NON SONO AMMESSI E NON SONO PROIETTABILI VIDEO DI SUPPORTO ALL'ESIBIZIONE.**
La presente limitazione **riguarda esclusivamente le selezioni italiane**. Le modalità tecniche previste per la Finale ECG sono disciplinate dal relativo regolamento e potranno prevedere differenti formati o materiali multimediali.

d. I materiali richiesti (basi musicali e/o immagini di riferimento) dovranno essere inviati entro il termine delle preiscrizioni online (**domenica 25 ottobre 2026 alle ore 23:59**). La mancata presentazione dei materiali entro tale termine stabilito, così come eventuali richieste di modifica, sostituzione o integrazione del materiale già consegnato pervenute successivamente alla scadenza, **comporteranno in ogni caso una penalità in fase di giudizio**. L'organizzazione cercherà, per quanto possibile, di gestire anche eventuali invii tardivi o semplici richieste successive; tuttavia, considerata la mole di lavoro organizzativo e tecnico necessaria alla preparazione della gara, **non potrà garantire che tali richieste possano essere effettivamente accolte ed eseguite**. Resterà in ogni caso applicata la penalità prevista per il mancato rispetto della scadenza.

e. Gli organizzatori non sono tenuti ad effettuare montaggi audio per i partecipanti prima o durante gli spettacoli.

7. Limitazioni e obblighi

La partecipazione alle selezioni italiane ECG è subordinata al rispetto delle seguenti condizioni e norme di comportamento:

a. Un cosplayer selezionato come vincitore per partecipare alla finale ECG non può prendere parte alle selezioni dell'edizione immediatamente successiva. **Esempio:** un cosplayer selezionato nel 2026 non potrà partecipare alle selezioni del 2027, ma potrà tornare a partecipare dal 2028, salvo quanto previsto al punto successivo.

b. Un cosplayer selezionato per la finale ECG **due volte nell'arco di tre anni consecutivi** non potrà partecipare nuovamente alle selezioni per i **due anni successivi**, né come concorrente singolo né come componente di un gruppo. Trascorso tale periodo, potrà nuovamente partecipare. **Esempio:** un cosplayer selezionato nel 2024 e nuovamente nel 2026 avrà ottenuto due selezioni nell'arco del triennio 2024–2026. Non potrà quindi partecipare alle selezioni del 2027 e del 2028 e potrà tornare a partecipare dal 2029.

c. Non possono partecipare alle selezioni gli organizzatori della competizione.

d. Con la preiscrizione online, i partecipanti prendono atto di essere responsabili di eventuali danni arrecati al palco o alle attrezzature presenti. Durante l'interpretazione e, più in generale, per tutta la permanenza sul palco, è fatto obbligo di evitare i seguenti comportamenti, **pena la squalifica immediata**:

- turpiloquio e volgarità;
- bestemmie, comportamenti offensivi nei confronti delle religioni e/o forme di incitamento all'odio, al razzismo o alla discriminazione;
- atti o movimenti pericolosi che possano mettere a rischio la sicurezza dei partecipanti, dello staff, della giuria o del pubblico;
- atti osceni, reali o simulati, non compatibili con lo svolgimento di uno spettacolo aperto al pubblico.

e. Gli spettacoli sono aperti a un pubblico di ogni età e sensibilità; si richiede pertanto che **costumi, performance e relativi contenuti siano adeguati a un pubblico il più ampio possibile**.

f. È sempre consentito **riprodurre o reinterpretare scene, dialoghi, coreografie o situazioni tratte direttamente dall'opera di riferimento**, nonché trarre ispirazione da spettacoli o produzioni audiovisive, anche qualora elementi simili siano già stati utilizzati da altri partecipanti. È invece da evitare

la **riproduzione sostanziale di performance cosplay già ideate e realizzate da altri partecipanti o gruppi**, qualora caratterizzate da una propria sceneggiatura, costruzione scenica o impostazione creativa originale. La giuria e l'organizzazione non sono tenute a svolgere controlli preventivi o ricerche autonome sull'originalità delle performance, ma potranno effettuare verifiche in presenza di **segnalazioni documentate**, di evidenti analogie supportate da materiale concreto, facilmente reperibile e consultabile, oppure qualora emergano elementi riconducibili a performance già note ai membri della giuria o dell'organizzazione.

g. I partecipanti alle selezioni ECG, in quanto potenziali rappresentanti dell'Italia e della community cosplay all'estero, sono tenuti a rispettare e promuovere i principi di **inclusione, correttezza e rispetto** che costituiscono i valori fondamentali di Lucca Comics & Games. Non sono pertanto ammessi comportamenti gravi quali insulti, bullismo, molestie, discriminazioni, comportamenti antisportivi, violenti, minacciosi o vandalici, né forme di incitamento all'odio, sia dal vivo sia online.

h. È inoltre richiesto un comportamento collaborativo e rispettoso nei confronti della manifestazione che ospita la gara, dell'organizzazione, dello staff cosplay e dei membri della giuria, sia durante l'evento sia successivamente. La violazione di tali principi, così come i comportamenti lesivi più gravi già richiamati nei punti precedenti, potrà comportare, **in relazione alla natura e alla gravità dei fatti**, provvedimenti quali l'esclusione dalla selezione, la revoca di eventuali titoli già assegnati e l'esclusione da future edizioni delle selezioni.

i. L'organizzazione e gli organi preposti (vedi punto 14) si riservano inoltre la facoltà di sanzionare comportamenti offensivi, pericolosi o indecorosi non espressamente contemplati nelle categorie sopra indicate.

8. Finale ECG

Per quanto riguarda la partecipazione alla finale ECG, i concorrenti selezionati sono tenuti a rispettare i seguenti obblighi:

a. Il partecipante potrà scegliere di utilizzare, prima della Finale ECG, **lo stesso costume con cui è stato selezionato alle selezioni italiane** in un'altra selezione internazionale. In tal caso, non potrà più utilizzare quel costume alla Finale ECG e dovrà presentarne uno differente, previa approvazione degli Organizzatori ECG. Per il nuovo costume sarà necessario fornire le relative reference e tutta la documentazione richiesta, nel rispetto delle disposizioni previste dal regolamento ECG vigente.

b. **Al di fuori del caso sopra indicato**, i rappresentanti selezionati potranno

comunque richiedere di partecipare alla Finale ECG con un costume differente da quello utilizzato durante le selezioni italiane, previa approvazione degli Organizzatori ECG. Anche in questo caso dovranno essere fornite le relative reference e tutta la documentazione richiesta, nel rispetto delle limitazioni previste dal regolamento ECG vigente.

c. Alcune regole, norme tecniche, logistiche e di sicurezza della Finale ECG possono differire da quelle previste per le selezioni italiane. I rappresentanti selezionati saranno pertanto tenuti a prendere visione e rispettare integralmente il regolamento ufficiale della Finale ECG vigente per la stagione di riferimento.

9. Ordine della sfilata

I partecipanti **sfileranno secondo l'ordine in cui si saranno confermati in loco**. Non sarà possibile modificare l'ordine di sfilata, tranne che in casi urgenti e comunque a insindacabile giudizio dell'organizzazione. Si fa obbligo agli iscritti di presentarsi nell'area di raduno dei cosplayer entro e non oltre un minuto dalla loro chiamata sul palco, pena l'esclusione dalla competizione.

10. Tempi concessi ai partecipanti sul palco

Ogni partecipante o gruppo avrà un determinato tempo a disposizione, durante il quale potrà recitare scene inventate, brani famosi o parodie relative al/ai personaggio/i interpretato/i.

a. I tempi limite a disposizione sono i seguenti:

   1 partecipante – 1 minuto e 30 secondi
   2 partecipanti – 2 minuti e 30 secondi
   3 partecipanti – 3 minuti
   4 partecipanti – 3 minuti e 30 secondi

b. I tempi indicati indicano il **tetto massimo di durata** delle performance. È ovviamente possibile utilizzare meno tempo per avere un'esibizione più incisiva.

c. Il tempo **non comprende il posizionamento delle scenografie e l'ingresso e l'uscita dal palco**, che comunque dovranno essere effettuati in tempi brevi (non oltre i 30 secondi).

d. Se l'esibizione si protrarrà oltre il termine stabilito, i partecipanti verranno sanzionati con **penalità** (nel caso di uno sforamento minimo) o con la **squalifica** dalla gara nei casi più gravi. L'organizzazione si riserva di far terminare l'esibizione in caso questa si protragga oltre il tempo limite con

evidente dolo da parte del/dei partecipante/i.

e. Lo Stage Ninja non conta nel numero di partecipanti sul palco per quanto riguarda il tempo a disposizione. Ad esempio, un partecipante singolo che utilizza uno Stage Ninja avrà comunque un massimo di 1m e 30s per la sua performance.

11. Chiamata e discesa dal palco

I partecipanti saranno radunati in un'area predisposta nei pressi del palco e poi convogliati in direzione dell'ingresso al palco stesso dagli addetti preposti (vedi punto 14) per creare un flusso continuo di esibizioni.

I partecipanti saranno **chiamati ad esibirsi dai presentatori** e solo allora potranno accedere al fronte palco ed eventualmente posizionare scenografie e/o accessori/oggetti.

Qualora vi fosse la necessità, per ragioni di contenimento dei tempi, i partecipanti potranno venire **chiamati unicamente per numero** senza includere nomi e dettagli nella chiamata. Dal termine della chiamata dei partecipanti verrà concesso qualche attimo a discrezione dei presentatori, dopodiché inizierà il conteggio del tempo riservato all'esibizione (vedi punto 10).

Ogni partecipante può essere aiutato da massimo di 2 persone (compreso lo Stage Ninja) per posizionare le scenografie e accessori sul palco e fuori dal palco in un unico viaggio. **I partecipanti sono responsabili del montaggio e della resistenza delle loro scenografie e accessori sul palco**. Questi elementi devono essere abbastanza solidi e stabili da poter essere trasportati senza attenzioni particolari. I cosplayer devono essere in grado di potersi muovere agevolmente senza un aiuto.

I Partecipanti devono assicurarsi che queste **attrezzature non siano troppo pesanti, alte, nocive o pericolose** per loro, per il pubblico o per gli addetti.

Gli organizzatori sono gli unici a decidere se props/accessori e scenografie rispettano le regole e le linee guida fornite.

Tutti gli accessori, oggetti e scenografie devono essere ritirati al termine dell'esibizione, prima di lasciare il palco, in modo che il fronte palco resti libero per l'esibizione successiva e che non sia presente troppo ingombro nelle vicinanze.

12. Regole di sicurezza sul palco per effetti scenici e uso di animali

Si precisa che la mancata osservazione dei seguenti punti comporterà la squalifica immediata da parte dei responsabili preposti nonché, in casi estremi, l'interruzione immediata dell'esibizione.

Sono assolutamente vietati:

- fiamme libere;
- sostanze infiammabili;
- getti d'acqua e liquidi;
- schiume o sostanze schiumogene;
- **fumogeni di qualsiasi tipo;**
- esplosivi e petardi;
- lancio di oggetti pesanti e/o contundenti;
- coriandoli o simili.

È inoltre vietato introdurre sul palco animali vivi o morti (impagliati e ossa) di qualsiasi taglia e tipo. Il divieto si estende anche ad insetti.

Sono permessi:

- effetti scenici teatrali non pericolosi che non rientrino nelle categorie sopracitate di divieto;
- fumo di **sigarette elettroniche;**
- peluche e riproduzioni di animali e/o insetti.

L'organizzazione ha il diritto di interrompere qualsiasi performance che potrebbe essere **pericolosa per i partecipanti o per il pubblico nelle vicinanze**.

13. Armi

Si ricorda ai Partecipanti alla gara che intendano portare con sé delle armi, che devono denunciare preventivamente alla propria questura di appartenenza il possesso dell'arma e il percorso che effettueranno con essa. Per ulteriori informazioni vi rimandiamo al sito della polizia di stato. Tali armi non potranno comunque essere in nessun caso utilizzate sul palco o nel backstage, pena l'esclusione dalla competizione.

14. Competenze sul palco e nelle aree back-stage

L'incarico di far rispettare le regole sul palco ai partecipanti è di competenza dell'organizzazione, dello staff di Lucca Cosplay, degli addetti alla sicurezza e del responsabile di palco che hanno autorità assoluta in merito. Le zone circostanti al palco saranno controllate da appositi addetti che gestiranno il flusso dei partecipanti in entrata e in uscita dal palco, verificando a loro volta il rispetto delle regole da parte dei partecipanti.

15. Categorie in concorso e metodologia di assegnazione dei premi

I **premi assegnati** durante le selezioni italiane dell'ECG, che si svolgeranno nella giornata di sabato 31 ottobre 2026 a Lucca C&G**,** riguarderanno le seguenti categorie:

a. RAPPRESENTANTE/I ECG 1° posto
b. RAPPRESENTANTE/I ECG 2° posto (riserva)

La selezione potrà essere assegnata ad un singolo o ad un gruppo indistintamente.
Non sono previste categorie differenti per singoli e gruppi.

Nel caso in cui i rappresentanti selezionati non potessero partecipare all'evento, i secondi classificati prenderanno il loro posto.

Al termine della gara la giuria si ritirerà per decidere collegialmente i vincitori dei premi descritti al punto 15, con avallo finale del delegato del Japan Expo (se presente).
Terminata la deliberazione, la giuria comunicherà i vincitori dei premi, che saranno annunciati durante la premiazione al termine del contest. Sono inoltre selezionate delle riserve (secondo/i classificato/i), che prenderanno il posto dei vincitori primi classificati qualora questi non siano in grado di prendere parte alla finale dell'ECG a Parigi.
Le decisioni della Giuria sono da considerarsi definitive, ma eventuali osservazioni saranno valutate con riservatezza, secondo quanto previsto nel paragrafo "Gestione delle proteste" (vedi punto 16).

Il singolo partecipante, il gruppo e, ove previsto, lo Stage Ninja definitivamente selezionati rappresenteranno l'Italia all'ECG 2027, che si terrà a Parigi. Il viaggio sarà effettuato esclusivamente in treno o in aereo, a scelta, e sarà a carico della manifestazione Lucca Comics & Games. Le modalità di viaggio e gli orari di partenza saranno concordati successivamente con l'organizzazione di Lucca Comics & Games. Qualora il vincitore o i vincitori non siano in grado di utilizzare il titolo di viaggio e/o la prenotazione forniti dall'organizzazione, quest'ultima non sarà tenuta a fornire modifiche, un nuovo titolo di viaggio o una nuova prenotazione in sostituzione di quelli già acquistati.

16. Giuria

La giuria sarà composta da **personaggi di spicco del mondo del cosplay, da esperti del settore e appassionati competenti** nelle varie tipologie di costumi che possono partecipare alla gara, come specificate al punto 2. Nel caso si verifichi una imprevista indisponibilità a presenziare alla manifestazione di uno o più giurati e relativi sostituti, e non sia possibile affidare l'incarico ad altri giurati alternativi,

l'Organizzazione si riserva il diritto di incaricare uno o più giurati d'ufficio scelti fra i responsabili dell'organizzazione di Lucca Comics & Games, Lucca Cosplay o altre persone qualificate.

Almeno un membro dello staff cosplay di Lucca Comics & Games sarà sempre presente durante le deliberazioni per garantire il rispetto dei seguenti criteri da parte della giuria:

- **Segretezza**: i giurati devono mantenere riservate tutte le discussioni e deliberazioni.
- **Neutralità**: valutazioni imparziali, basate esclusivamente sui criteri del regolamento.
- **Professionalità**: comportamento rispettoso verso partecipanti, organizzazione e altri giurati.
- **Obbligo di valutazione**: i giurati devono esprimere il proprio giudizio salvo comprovati conflitti d'interesse.
- **Rispetto delle decisioni**: le decisioni finali vanno rispettate e non commentate pubblicamente in modo denigratorio.

Gestione delle proteste: ogni protesta va trattata con riservatezza e serietà. Le motivazioni saranno valutate secondo due casi:

a. Violazioni o errori sostanziali: saranno analizzate con lo staff per un eventuale riesame.
b. Opinioni soggettive: i giurati spiegheranno il collegamento tra le valutazioni e i criteri ufficiali.

Queste regole servono a tutelare l'equità della competizione e la credibilità dell'evento e della giuria.

17. Valutazione

La valutazione complessiva terrà conto in egual misura del costume (50%) e della performance (50%). L'equilibrio tra questi due aspetti costituisce parte integrante del giudizio finale: una preparazione particolarmente carente in uno dei due ambiti potrà incidere negativamente sulla valutazione complessiva.

COSTUME – 50% La valutazione del costume terrà conto della qualità complessiva del cosplay e della sua corrispondenza alla reference ufficiale presentata.
In particolare, saranno considerati:

- **Fedeltà alla reference**: accuratezza di forme, colori, dettagli, trucco, parrucca, accessori e altri elementi caratteristici del personaggio, nonché il modo in cui il costume è stato adattato e realizzato per il partecipante. **Le caratteristiche fisiche personali del partecipante non costituiscono elemento di valutazione**.

- **Finiture e cura dei dettagli**: qualità, precisione e pulizia della realizzazione delle diverse parti del costume e degli accessori.

- **Complessità e tecniche utilizzate**: varietà e difficoltà delle tecniche impiegate, nonché qualità della loro esecuzione e padronanza dimostrata nella realizzazione.

PERFORMANCE – 50% La valutazione della performance terrà conto della qualità complessiva dell'esibizione e della capacità dei partecipanti di rappresentare e valorizzare i personaggi scelti. Saranno considerati la **recitazione e la messa in scena**, compresi espressività, movimenti e interazione tra i partecipanti; **la qualità e l'utilizzo della traccia audio, delle scenografie, dei props e degli eventuali effetti scenici consentiti**; nonché la creatività, la coerenza e la capacità di intrattenimento della performance. La presenza dello **Stage Ninja non costituisce di per sé un vantaggio nella valutazione e la sua assenza non comporta alcuna penalizzazione;** qualora presente, sarà considerato esclusivamente per il contributo effettivamente apportato alla performance.

Nel caso di **gruppi**, ciascun costume sarà valutato individualmente secondo i criteri sopra indicati e la valutazione complessiva del costume del gruppo sarà determinata dalla media delle valutazioni dei singoli costumi. La performance sarà invece valutata nel suo insieme, considerando anche la coerenza e l'interazione tra i componenti del gruppo.

18. Privacy

La partecipazione alle gare cosplay di Lucca Comics & Games che si svolgeranno nelle date indicate al punto 1 del presente regolamento e la conseguente accettazione dello stesso, dà il consenso da parte del/i partecipante/i al trattamento di tutti i dati, sensibili e no, che saranno forniti al momento delle preiscrizioni online e/o alla conferma delle iscrizioni in loco, nonché all'utilizzo e lo sfruttamento delle immagini relative alle competizioni e in tutta l'area della manifestazione.

Per quanto riguarda l'utilizzo di fotografie, video e altre riprese effettuate durante le competizioni e, più in generale, nell'area della manifestazione, si rinvia a quanto previsto dal successivo punto 19.

19. Proprietà delle immagini

Accettando le regole, i partecipanti permettono che ogni foto o video scattato durante il festival venga utilizzato per scopi di comunicazione o promozione di questo concorso senza alcun compenso finanziario.

Dopo le Selezioni ECG, video e foto dei partecipanti rimarranno di proprietà degli organizzatori e potranno essere utilizzati per vari scopi come materiale promozionale. Inoltre, in caso di produzione di un DVD, Blu-ray, sito web, fotolibro, raccolte digitali o altro materiale promozionale e non, non ci sarà alcun compenso finanziario.

Per quanto riguarda gli organizzatori, essi si impegnano a creare e divulgare solo immagini o video che rispettino l'etica e la legge. Ogni immagine o video che

degrada un individuo o che rappresenta pornografia o violenza sono severamente vietati.

20. Addendum

L'organizzazione si riserva il **diritto di modificare, integrare o aggiornare in qualsiasi momento il presente Regolamento**, qualora ciò si renda necessario per esigenze organizzative, tecniche, logistiche o di sicurezza, per adeguamento a disposizioni normative, prescrizioni delle autorità competenti o indicazioni dell'organizzazione ECG, nonché in presenza di circostanze sopravvenute o cause di forza maggiore.

Le eventuali modifiche saranno rese disponibili attraverso i canali ufficiali dell'evento. L'organizzazione cercherà, per quanto possibile, di darne comunicazione ai partecipanti, ma **non potrà garantire un avviso individuale**; resta pertanto responsabilità di ciascun partecipante consultare la versione aggiornata del regolamento e attenersi a quella vigente al momento della competizione.

In caso di situazioni impreviste o non espressamente disciplinate dal presente regolamento, l'organizzazione potrà adottare le decisioni ritenute necessarie a garantire la sicurezza, la regolarità, l'equità e il corretto svolgimento della manifestazione.

Per esigenze urgenti di carattere organizzativo, tecnico o di sicurezza, l'organizzazione potrà inoltre impartire disposizioni operative anche durante lo svolgimento dell'evento, che dovranno essere rispettate dai partecipanti.

In caso di difformità tra versioni successive del regolamento, farà fede la versione più recente comunicata sui canali ufficiali dell'organizzazione.

Contatti: per informazioni, chiarimenti o comunicazioni relative alle selezioni italiane ECG è possibile scrivere all'indirizzo **cosplay@luccacomicsandgames.com**.