



**Deutsche Cosplay  
Meisterschaft -  
TeilnehmerRegelwerk  
(2016)**

Version 3.3

Autor  
Peter Müller (DCM Leitung)

I. Deklaration.....	3
II. Änderungshistorie.....	4
III. Allgemeine Informationen zum Wettbewerb.....	5
1. Allgemeine Richtlinien .....	6
2. Teilnehmer .....	8
2.1. Voraussetzung .....	8
2.2. Regeln.....	10
2.3. Bildmaterial - Charakter .....	13
2.4. Kostümunterlagen .....	15
3. Anhang .....	16
3.1. Waffenregeln .....	16
3.2. Regelverstöße/Abwertungen .....	17

## **I. 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 in den Wettbewerb nicht zu Ungunsten der Teilnehmer eingreifen.

## II. Änderungshistorie

Version	Geänderte Abschnitte	Kurzbeschreibung	Datum	Name
V3.3	1.f 1.g 1.h 1.n 2.2.d 2.2.f 2.2.aa 2.2.ac 2.3.a.2 2.3.b.3 2.3.c.5 2.4.3 7.2.d	Finalqualifikanten max. Teilnehmerzahlen max. Teilnehmerzahlen Sprachen Kostümteile unfertige Kostüme Abmeldungen Anfertigung Originalvorlage fehlende Accessoires Farbvorlage Dateien unfertige Kostüme	12.12.2015	Peter Müller

Änderungen gegenüber dem Vorjahr sind **blau** gekennzeichnet.  
Die gesamte Änderungshistorie ist im Gesamtregelwerk einsehbar (siehe III).

### III. Allgemeine Informationen zum Wettbewerb

- Jeder Teilnehmer wird von einer Fachjury, bestehend aus 3 Juroren, bewertet.
- Ein Juryleiter sorgt für den korrekten Ablauf der Bewertung.
- Das fachliche Team vor Ort besteht zum Großteil aus erfahrenen Cosplayern, die euch gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen und sich freuen euch bewerten zu dürfen.
- Das Kostüm wird zu  $\frac{3}{5}$  (60%), der Auftritt zu  $\frac{2}{5}$  (40%) gewertet.

**Hinweis:** Genauere Informationen wie gewertet wird, könnt ihr im Gesamtregelwerk nachlesen.  
Ihr findet das Gesamtregelwerk unter:  
[www.dcm-cosplay.de](http://www.dcm-cosplay.de) -> Wettbewerb -> Regeln

# 1. Allgemeine Richtlinien

- a) Jeder, der an der DCM in irgendeiner Form beteiligt ist, hat sich gegenüber allen anderen an der DCM mitwirkenden Personen und der DCM allgemein fair zu verhalten.  
Jeder soll mit seinem Auftreten dem Cosplay nutzen sowie fair die Leistungen anderer anerkennen.  
Wer DCM-Teilnehmer, das DCM-Team oder die DCM an sich in bösartiger Form und ohne konkretes und korrektes Faktenwissen negativ darstellt, beleidigt oder diffamiert, kann vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.
- b) Jeder Cosplayer und jedes Jurymitglied akzeptiert mit seiner Anmeldung/Teilnahme ohne Einwände dieses öffentlich bekannte Regelwerk und hat sich danach zu richten. Sollte eine Person dem Regelwerk zuwider handeln, hat sie die Konsequenzen zu tragen. Eigene Interpretationen der Regeln sind zu unterlassen. Sollte es gravierende Probleme bei der Auslegung der Regeln geben, ist die DCM-Leitung die letzte Instanz. Weiter kann die DCM-Leitung Regeln aussetzen und anpassen.
- 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 DCM wird im jährlichen Wechsel in den Kategorien "Einzelcosplay" (ungerade Jahreszahlen) und "Paarcosplay" (gerade Jahreszahlen) ausgetragen.  
**Hinweis:** Paare können hierbei aus zwei Frauen, zwei Männern oder aus einer Frau und einem Mann bestehen.
- e) Die DCM ist eine offene deutsche Meisterschaft. Auch Teilnehmern aus anderen Ländern ist die Teilnahme gestattet.
- f) 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 der Kategorie und der Teilnehmerzahl des Vorentscheids.

Anzahl Finalqualifikanten pro Vorrunde:

Einzel	Paare
00 - 02 Teilnehmer = 0 Teilnehmer	00 - 02 Paare = 0 Paare
03 - 06 Teilnehmer = 1 Teilnehmer	03 - 06 Paare = 1 Paar
07 - 09 Teilnehmer = 2 Teilnehmer	07 - 09 Paare = 2 Paare

**Hinweis:** Hierbei handelt es sich um Richtquoten.  
Nach Überschreitung der Hälfte aller Vorrunden werden die Quoten an die Teilnehmerzahlen angepasst.

- g) Je Vorrunde gibt es maximal:  
Einzel - 9 Startplätze  
Paar - 9 Startplätze
- h) Für das Finale gilt als Richtwert:  
Einzel - 10 Startplätze  
Paar - 10 Startplätze
- i) Bei Nichterreichen des finalen Richtwertes können ausstehende Plätze durch einen Fachrat vergeben werden.  
Hierfür wird durch die DCM-Leitung eine Liste nicht qualifizierter Teilnehmer erstellt.  
Die Liste wird, unabhängig von den Vorentscheidsergebnissen, anhand der Originalbilder, der Kostümbilder und der Auftrittsvideos vom Fachrat ausgewertet.  
Jeder Juror vergibt hierzu für sich die Plätze 1-10.  
Auf Basis der Platzierungen aller Juroren wird anschließend eine Nachrückerliste erstellt.
- j) Preise können nur bei Regelverstößen von der DCM-Orga zurückgefordert werden.
- k) Auf Preise können keine Rechtsansprüche geltend gemacht werden.
- l) Erreichte Platzierungen können bei Wertungsfehlern auf-, aber nicht abgewertet werden.
- m) Die fünf bestplatzierten Teilnehmer werden beim Finale bekannt gegeben und prämiert.
- n) Die bei der DCM zulässigen Sprachen sind Deutsch und Englisch.  
**Hinweis:** Bei Auftritten in englischer Sprache ist dies bei der Anmeldung anzugeben.

## 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 Ausweis (z. B. Personal-/DGTI Ausweis/Reisepass) vorzulegen.
- b) ... muss grundsätzlich 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) ... ist damit einverstanden, dass sein Name, Nickname und Bildmaterial von ihm im zum Wettbewerb getragenen Kostüm durch die DCM und weitere Medien veröffentlicht werden können.
- e) ... zeigt grundsätzlich Bereitschaft für Promotion (z.B. Interviews).
- f) ... ist verpflichtet, ihm gestellte Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten.
- g) ... hat im Vorfeld Bildmaterial, wie unter Punkt 2.3 beschrieben, einzureichen.
- h) ... hat vom Vorentscheid- und Finalkostüm Stoffreste von jedem verwendeten Stoff bis sechs Monate nach dem Finaltag aufzubewahren.  
Nach dem Finale gilt dies nur für die prämierten Teilnehmer.  
**Hinweis:** Stoffreste müssen dem Kostüm klar zuzuordnen sein.  
Weiter müssen die Stoffabschnitte als Reste einer Stoffbahn (= Stoffmeterware) zu erkennen sein.  
Die DCM-Orga kann hierbei verbindlich das Kostüm und die Stoffreste anfordern.
- i) ... hat sich pünktlich zum Wettbewerb einzufinden.  
Wer nach dem letzten bewerteten Teilnehmer noch nicht vor Ort ist, wird vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- j) ... kann zum besseren Verständnis seines Charakters/Auftritts eine max. 800 Zeichen lange Beschreibung bis spätestens zwei Wochen im Voraus einreichen. (Sprache: Deutsch).
- k) Den jeweils fünf bestplatzierten Teilnehmern des DCM Finales ist es nicht erlaubt, bei späteren DCM-Wettbewerben ihre prämierten Kostüme/Kulissen oder markante Teile davon erneut zu tragen/benutzen.



- l) Sonstige Kostüme oder markante Teile davon, die schon einmal bei einer DCM-Vorrunde oder bei einem DCM-Finale getragen wurden, werden bei der Bewertungskategorie "Aufwand" mit einem Punkt bewertet.
- m) Alle Finalisten können nach dem Finale ihre Finalplatzierung beim Teilnehmerbetreuer der DCM erfragen.
- n) Anschuldigungen gegenüber anderen Teilnehmern sind diskret mit den DCM-Organisatoren zu besprechen und ohne klare Lösung des Problems nicht öffentlich zu verbreiten.
- o) Hat ein Teilnehmer Helfer beim Wettbewerb mit dabei, haben auch diese sich an Punkt 1.a. zu halten. Der Teilnehmer ist begrenzt mit für das Verhalten seines Teams verantwortlich.
- p) Alle für den Wettbewerb benötigten Unterlagen (z.B. persönliche Daten, Originalbilder, Audiodateien, Lichtskripte, ...), sind bis spätestens 10 Tage vor einer Vorrunde und 14 Tage vor dem Finale einzureichen. Kann die Frist vom Teilnehmer nicht eingehalten werden, liegt es in der Verantwortung des Teilnehmers sich vor Anmeldeschluss beim technischen Leiter und beim Teilnehmerbetreuer der DCM zu melden.  
**Hinweis:** Aufbau des DCM Teams siehe:  
[www.dcm-cosplay.de](http://www.dcm-cosplay.de) -> Über uns -> Team)
- q) Teilnehmer dürfen keine Mitglieder des aktuellen DCM-Teams sein. DCM-Teammitglieder, die zukünftig an der DCM als Teilnehmer antreten möchten, müssen sich bis jeweils zum 31.12. eines Jahres beim DCM-Leiter abmelden.  
Nach der Abmeldung können ehemalige DCM-Teammitglieder in den folgenden Jahren an der DCM als Teilnehmer antreten.

## 2.2. **Regeln**

Während des Wettbewerbs gelten für die Teilnehmer folgende Regeln:

a) Die maximale Auftrittszeit beträgt:

	Einzel	Paar
Vorentscheide	1:30 Minuten	2:00 Minuten
Finale	2:00 Minuten	3:00 Minuten

- b) Das Kostüm muss vom Teilnehmer am Körper getragen werden (z.B. keine Marionetten).
- c) Das bei der Bewertung getragene Kostüm muss in annähernd gleicher Art beim Auftritt getragen werden. Kleine Abweichungen, z.B. sicherere, aber optisch ähnliche Schuhe, können vom Juryleiter erlaubt werden.
- d) Das Kostüm inkl. Make-up ist zur Kostümbewertung komplett zu tragen.  
**Hinweis:** Z.B. nicht angeklebte Fingernägel werden nicht bewertet, da auch das Anbringen ein für die Bewertung relevanter Punkt ist.  
**Ausnahmen:** Kontaktlinsen oder in Einzelfällen nach frühzeitiger Absprache mit der Teilnehmerbetreuung (mind. 2 Wochen vor dem Wettbewerb).
- e) Das Kostüm kann bei Paarwettbewerben von einem Teilnehmer des Teams oder gemeinsam im Team angefertigt werden, um als "selbst hergestellt" zu gelten.
- f) Klar unfertige Kostüme erhalten eine Abwertung (siehe 7.2.d).
- g) Der Versuch der Beeinflussung von Jury und/oder Juryleitung führt zur Disqualifikation.
- h) Entscheidungen der Jury und des Juryleiters sind Tatsachenentscheidungen. Entscheidungen können nachträglich nicht widerrufen werden, sofern kein Verstoß gegen 7.2.c/d vorliegt.
- i) Audio-/Bilddateien für die Vorrunden sind bis zehn Tage vor Wettbewerbsbeginn einzureichen. Verspätet abgegebene Dateien können nur eventuell und ohne Garantie noch angenommen werden.  
Audioformate: .mp3/.wav/.wma
- j) Audio-/Bild-/Videodateien für das Finale sind bis spätestens zwei Wochen vor Wettbewerbsbeginn einzureichen.
- k) Sich ändernde Bühnen-/Lichteffekte sowie Videos und projizierte Hintergrundbilder sind bei Vorrunden nicht möglich, außer wenn die Technik selbst mitgebracht und bedient wird.
- l) Die Technik ist mit Sorgfalt zu behandeln.

- m) Po, Busen und Intimbereich müssen ausreichend bedeckt sein.  
**Hinweis:** Bei Unsicherheiten empfiehlt es sich, dies im Vorfeld mit dem Juryleiter abzuklären.
- n) Das Darstellen übermäßiger Gewalt sowie Splatter/Gore und/oder psychisch verstörende Auftritte sind verboten.  
**Hinweis:** Bei Unsicherheiten empfiehlt es sich, dies im Vorfeld mit dem Juryleiter abzuklären.
- o) Unsittliches Verhalten während der kompletten Veranstaltung führt zur sofortigen Disqualifikation.
- p) Lebende Tiere sind verboten.
- q) Die Waffenregeln (siehe 3.1) sind strikt einzuhalten.
- r) Benötigte Hilfsmittel, wie z.B. Stühle, werden nicht garantiert und sollten von den Teilnehmern eigenverantwortlich organisiert werden.
- s) Der Aufbau von Requisiten darf erst nach Erlaubnis begonnen werden. Der Aufbau darf den Ablauf des Wettbewerbs nicht unnötig verzögern. Der Aufbau ist innerhalb einer Minute nach der regulären Anmoderation umzusetzen.  
**Hinweis:** Die Minute startet, sobald für den Juryleiter erkenntlich ist, dass die Moderatoren ihre Anmoderation aufgrund der Aufbauarbeiten hinauszögern.
- t) Requisiten sind für Vorentscheids- und Finalauftritte wie folgt zugelassen.  
- Erlaubt ist eine stabil gebaute großformatige Requisite mit den Maßen 3 x 2 x 1 Meter (Länge x Höhe x Tiefe).  
- Zusätzlich dürfen drei kleine, frei positionierbare Requisiten genutzt werden. Die Größe ist auf 1 x 1 x 1 Meter beschränkt.  
- Kleinteile, die der Teilnehmer selber auf die Bühne bringt, oder die in andere Requisiten verpackt sind, sind nicht begrenzt.  
- Generell ausgenommen von dieser Regel sind bewertete Elemente wie beispielsweise Schuhe, die beim Auftritt nicht getragen werden, und Waffen, die auf der Vorlage erkennbar eindeutig zum Kostüm gehören.  
**Hinweis:** Bei Unklarheiten oder sonstigen Fragen kontaktiert die Teilnehmerbetreuerin.
- u) Die Bühne ist im selben Zustand zu verlassen, wie man sie beim Betreten vorgefunden hat. Schwere Verschmutzungen wie Staub, Konfetti, Flüssigkeiten, Schäden am Bühnenboden, ..., führen in der Regel zur Disqualifikation.  
Zum Aufräumen der Bühne steht maximal eine Minute zur Verfügung. Unsere Helfer unterstützen euch, im angemessenen Rahmen, gerne.

- v) Ein Helfer für den Auftritt wird, falls benötigt, von der DCM gestellt. Der Helfer ist befugt, dem Teilnehmer das Mikrofon zu reichen/abzunehmen. Eigene Helfer sind während des Auftritts nicht erlaubt.
- w) Das Werfen/Befördern von Gegenständen von der Bühne in Richtung Publikum ist verboten.
- x) Das Einbeziehen einzelner Personen/Gruppen in den Auftritt ist verboten.
- y) Teilnehmer dürfen Juroren nachträglich um Feedback bitten. Diese brauchen jedoch darauf nicht eingehen und werden nichts zur eigentlichen Punktevergabe sagen. Die genannten Punkte erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.
- z) Jeder nicht qualifizierte Teilnehmer kann maximal an drei Vorrunden pro DCM-Saison teilnehmen. Hierbei gilt:
  - Erstanmeldungen haben Vorrang vor Zweitanmeldungen.
  - Zweitanmeldungen haben Vorrang vor Drittanmeldungen.
 Sollten Teilnehmer einer Gruppe unterschiedlich oft teilgenommen haben, wird der Durchschnittswert bei der Einsortierung angesetzt.
- aa) Eine Abmeldung vom Wettbewerb ist möglich. Hierbei gilt:

Abmeldung bis 14 Tage vor dem Vorentscheid	zählt wie "nicht angemeldet"
Abmeldung innerhalb von 14 Tagen vor dem Vorentscheid	zählt wie "einmalige Teilnahme"
Abmeldung innerhalb von 2 Tagen vor dem Vorentscheid	- zählt wie "einmalige Teilnahme" - Erstanmeldung im Folgejahr wird wie eine Zweitanmeldung behandelt.
Nichterscheinen ohne Abmeldung	- saisonale Disqualifizierung - Erstanmeldung im Folgejahr wird wie eine Zweitanmeldung behandelt.

- ab) Gegenstände, die aktiv auf der Bühne genutzt werden, müssen zur Sicherheit bei der Kostümbewertung dem JL vorgelegt werden.
- ac) Angewandte Herstellungstechniken sind primär durch den Teilnehmer oder seinen Teampartner umzusetzen. Wurden vorhandene Herstellungstechniken nicht primär durch den Teilnehmer oder seinen Teampartner umgesetzt, werden die entsprechenden Herstellungstechniken nicht mitbewertet.  
**Hinweis:** Mit Stickmaschine oder 3D-Drucker erstellte Kostümteile gehen nur in die Machart mit ein, wenn die hierzu benötigten Daten vom Teilnehmer oder seinem Teampartner selbst erstellt wurden.

### 2.3. **Bildmaterial - Charakter**

Die Bilder haben in einer möglichst hohen Qualität als BMP-/JPEG-/GIF-/PNG-Datei, in Farbe (siehe 3.2.b.2. ) vorzuliegen.

#### **a. Originalbild**

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

1. Es muss sich um ein offizielles/lizenziertes Bild eines vermarkteten Produkts/zur Vermarktung vorgesehenen Produkts handeln. Dieses darf nicht speziell für den Teilnehmer gezeichnet/erstellt worden sein. Daher sind Fanarts und ähnliche für jeden Zeichner zugängliche Quellen (z.B. [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)) vom Wettbewerb ausgeschlossen. Auch darf das Kostüm nicht vor der Originalvorlage entstanden sein.

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

**Hinweis:** Bei Zweifeln muss die Echtheit vom Teilnehmer durch eine klare Quellenangabe belegt werden, z.B. durch Artbooks.

2. Es muss mindestens eine komplette Abbildung des Charakters (d.h. vom Kopf bis zu den Füßen) von frontal, bzw. schräg von vorne vorliegen (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**

#### **b. Originalvorlage).**

Der Charakter darf hierbei nur soweit verdeckt sein, dass auf jeden Fall noch alle relevanten Kostümteile erkennbar sind.

**Hinweis:** Das Originalbild kann aus mehreren Bildern bestehen, wenn absolut klar zu erkennen ist, dass es sich um das exakt gleiche Kostüm handelt.

**Alternativ:** Eine komplette Abbildung von der Seite ist regelkonform, wenn ein Detailbild zur Vorderseite mit eingereicht wird.

3. Bei unklarer Vorlage muss die Jury zu Ungunsten des Teilnehmers werten.

**Hinweis:** Dies beinhaltet auch auffällige Verarbeitungen, die nicht bildlich belegt werden.

**Hinweis:** Eine fehlende Rückansicht bedeutet hierbei nicht, dass ein Kostüm grundsätzlich schlechter bewertet wird.

4. Der Charakter, sowie seine Kleidung, Ausrüstung und Waffen, dürfen auf dem Originalbild nicht verändert werden (Hintergrund ausgenommen) und sollten entsprechend komplett umgesetzt werden.

**Hinweis:** In den Händen gehaltene Accessoires fließen, wenn nicht umgesetzt, in den Schwierigkeitsgrad mit ein (siehe 3.2.b.4.).

## **b. Detailbild/-kollage**

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

Hierbei gilt:

1. Es muss sich um ein offizielles/lizenziertes Bild eines vermarkteten Produkts/zur Vermarktung vorgesehenen Produkts handeln.

2. Es muss sich eindeutig um dasselbe Kostüm handeln und darf nicht weiter bearbeitet werden. Bei Abweichungen zählt das Originalbild.

3. Fehlende und belegbar zum Charakter gehörende Kostüm-Accessoires sind durch das Detailbild ergänzbar.

**Hinweis:** Mitbewertet werden die Kostüm-Accessoires nur, wenn dieser Wunsch deutlich auf dem Detailbild vermerkt wurde.

**Beispiel:** Umkreistes Objekt, darunter der Text "Mitbewerten".

## **c. Farbreferenzbild**

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

1. Es muss sich um ein offizielles/lizenziertes Bild eines vermarkteten Produkts/zur Vermarktung vorgesehenen Produkts handeln.

2. Das Farbreferenzbild darf nur ein Bild sein, das alle relevanten Kostümteile des Charakters zeigt.

3. Es muss sich eindeutig um dasselbe Kostüm aus der Originalvorlage handeln.

4. Die Farben orientieren sich bei Abgabe eines Farbreferenzbildes nur noch an diesem.

5. Die Farbvorlage sollte selbst ausgedruckt oder in vergleichbarer Form (z.B. Artbook, Tablet, Cover) zum Wettbewerb mitgebracht werden.

## 2.4. Kostümunterlagen

Diese sind nur für das Finale einzureichen.

Vorausgesetzt, dass das entsprechende Kostümteil als selbst angefertigt bezeichnet wird, müssen zusätzlich zu den Charakterbildern bis sieben Tage vor dem Finale folgende Bilder und Unterlagen eingereicht werden:

### 1. Stoffzuschnitt

- Die verwendeten Stoffe im zugeschnittenen, aber noch nicht vernähten Zustand.

### 2. Produktion

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

### 3. Selbst erstellte Dateien

- Für alle Kostümteile, die mit Stickmaschinen, CNC Fräßen, 3D-Drucker oder ähnlichen Geräten erstellt wurden und durch die Juroren bewertet werden sollen, sind Herstellungsscreenshots einzureichen.

Alternativ können die Bilder auf einem Datenträger oder ausgedruckt zur Kostümbewertung mitgebracht werden.

Die Bilder haben hierbei in einer möglichst hohen Qualität als BMP-/JPEG-/GIF-/PNG-Datei und in Farbe vorzuliegen, damit Stoffzuschnitt und Produktion klar und eindeutig zu erkennen sind.

**Hinweis:** Schaut euch die Bilder vorher an. Sollten sie unscharf sein, dann erstellt neue Bilder.

### **Stoffreste**

Alle Teilnehmer haben weiter Stoffreste von jedem verwendeten Stoff aufzubewahren. Nach dem Finaltag haben alle prämierten Teilnehmer die Stoffreste weitere sechs Monate aufzubewahren.

Stoffreste müssen nicht zum Finale mitgebracht werden.

**Hinweis:** Stoffreste müssen dem Kostüm klar zuzuordnen sein. Weiter müssen die Stoffabschnitte als Reste einer Stoffbahn (= Stoffmeterware) zu erkennen sein. Die DCM-Orga kann hierbei verbindlich das Kostüm und die Stoffreste anfordern.

## 3. Anhang

### 3.1. Waffenregeln

Folgende Waffen sind großteils nach deutschem Recht verboten und dürfen nicht bei der DCM verwendet werden. Des Weiteren sind die Hausregeln jedes Veranstalters eines Vorentscheides und des Finales zu beachten.

- Echte Schusswaffen, Softair-, Schreckschuss- und Gaspistolen (auch ungeladen), echte Munition, Munitionsblättchen/-streifen
- Pyrotechnik/-effekte und Explosivkörper (Knallkörper, Raketen usw.)
- Wurfwaffen (z.B. Wurfsterne, Wurfpeile, Wurfmesser)
- Schlagringe, Totschläger, Stahlruten
- Würgewaffen (z.B. Nunchakus)
- Hieb- und Stichwaffen mit 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.



### 3.2. Regelverstöße / Abwertungen

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

#### a. Frist- & Zeitüberziehung

a.1. Zu spätes Einreichen von Unterlagen ohne Information an die DCM Orga  
+1 Punkt je Überziehung des Anmeldeschusses um 24 Stunden auf dem Auswertungsbogen.

a.2. Je 6 Sekunden Überziehung beim Auftritt  
+0,5 Punkte je Juror auf dem Auswertungsbogen  
**Hinweis:** Bei grober Überziehung liegt es im Ermessen des Juryleiters den Auftritt zu beenden.

a.3. Zeitüberziehung beim Aufbau  
- Nach einer Minute Start der regulären Auftrittszeit.  
**Hinweis:** Die Minute startet, sobald erkenntlich ist, dass die Moderatoren ihre Anmoderation aufgrund der Aufbauarbeiten deutlich hinauszögern.  
**Hinweis:** Hierdurch entstehende Zeitüberziehungen werden wie unter Punkt 3.2 a. behandelt.

#### b. Originalvorlage

b.1. Keine/keine ausreichende Originalvorlage eingereicht.  
- Teilnahme am Wettbewerb nicht möglich.

b.2. Originalvorlage in schwarz/weiß, ohne weitere Farbreferenz eingereicht (sofern nicht s/w umgesetzt).  
- "Farbgenauigkeit" = 1 + Auswirkung auf den "Gesamteindruck"

b.3. Ein Charakter wurde auf dem Originalbild bearbeitet, z.B. Schnitt/Farbe der Haare, Entfernung von Details, Stoffmuster/-farben, Augenfarbe o. ä.  
- Disqualifizierung vom Wettbewerb

b.4. Fehlende, auf dem Originalbild in den Händen gehaltene Accessoires.  
- "Aufwand" = max. 4 Punkte (Keine Auswirkung auf "Gesamtbild")

## c. Falschaussagen

- c.1. Bei bewusster Falschaussage zum Kostüm oder bei der Anmeldung
- Disqualifizierung vom Wettbewerb
  - Bei schwerwiegenden Fällen: zeitliche Sperre für weitere Wettbewerbe
- c.2. Bei nachträglichem Bekanntwerden von Falschaussagen innerhalb eines ½ Jahres
- Nachträgliche Disqualifizierung vom Wettbewerb
  - Bei schwerwiegenden Fällen: zeitliche Sperre für weitere Wettbewerbe
  - Personen, 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, muss der Preis in Höhe des Neupreises zurückerstattet werden.

## d. Kostüm

- d.1. Klar erkennbar unfertige Kostüme.
- +0,5 Punkte je Juror auf dem Auswertungsbogen

## e. Sonstige Regelverstöße

... führen in der Regel zur Disqualifizierung.

**Hinweis:** Es gilt die Unschuldsvermutung. Bis zum Beweis einer Schuld tritt die DCM für die Teilnehmer ein. Die DCM-Orga verteidigt jeden Teilnehmer gegen Vorwürfe Dritter und geht diesen bei schwerwiegenden Fällen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln nach. Jedem Teilnehmer steht es hierbei frei, die DCM-Orga um Aufklärung zu bitten, sollten unberechtigte Vorwürfe laut geworden sein.