Regelwerk der Deutschen Cosplaymeisterschaft Paarmeisterschaft (2023)

Impressum

Dieses Regelwerk wurde im Namen des Animexx e. V. in Zusammenarbeit mit der Frankfurter Buchmesse erstellt.
Das Copyright obliegt dem Animexx e. V., vertreten durch die DCM-Orga.
Rechtsirrtümer und Fehler nicht ausgeschlossen – Alle Angaben ohne Gewähr!

Animexx e. V. – DCM
Brunhamstr. 21
81249 München

Frankfurter Buchmesse GmbH
Braubachstraße 16
60311 Frankfurt am Main

Bearbeitungsstand: 23.02.2023

zum Inhaltsverzeichnis

Philosophie der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM)

Das Ziel der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM) besteht darin, einen möglichst fairen und kontrollierbaren Wettbewerb zu veranstalten.

Der Wettbewerb findet jährlich und abwechselnd als Einzel- (Jahre 2024, 2026, 2028, 2030 usw.) oder als Paarmeisterschaft (Jahre 2023, 2025, 2027, 2029 usw.) statt.
Der hier dargestellte Rhythmus, in dem die unterschiedlichen Wettbewerbsformen stattfinden, ist exemplarisch und kann sich ändern.

In Zusammenarbeit mit den Veranstaltern der Frankfurter Buchmesse und dem Animexx e. V. wird hierbei ein besonderes Augenmerk auf die Umsetzung des Kostüms im Vergleich zu der Vorlage gelegt.

60 % der Bewertung macht das Kostüm aus, 40 % der Bewertung werden durch den Auftritt abgedeckt.

Änderungsübersicht

Wesentliche Änderungen im Regelwerk sind mit einem blauen Strich am rechten Rand markiert.

Folgende Änderungen haben sich gegenüber der letzten Ausgabe ergeben:

- Einige redaktionelle Anpassungen und konsequente, gendergerechte Formulierungen
- Folgeerkenntnisse der COVID-Pandemie ergänzt
- Kontaktadressen aufgenommen
- Alle Werte im Abschnitt 1.4 gelten als Richtwerte und können jederzeit angepasst werden
- Es können mehr Preise, als im Regelwerk beschrieben, vergeben werden
- Teilnehmer*innen haben sich vor Ort selbst zu versorgen
- Requisitenpläne müssen nun auch für Vorentscheide genutzt werden
- Es gibt nun Kriterien, die nicht mehr gestrichen werden können
- Herausarbeitung der Kategorie „Sonderpunkte“
- Trennung der Kategorien Frisur & Make-Up in der Bewertung
- Zusammenlegung der Kategorien Material & Farbgenauigkeit in der Bewertung
- Neue Bewertungskategorie „Bühnennutzung“ aufgenommen
- Aktualisierte Beispiel für die Bewertungskriterien (Punkt 3.2.4 und Punkt 3.3.1)
- Im Finale fliesen nur 3 von 5 Bewertungen in das Ergebnis ein
- Konkretisierung über das Feedback für Teilnehmer*innen
- Abzug für bereits getragene Kostümteile, egal von welcher Person diese getragen wurde
- Unter gewissen Bedingungen kein Punktabzug von bereits getragenen Kostümen
- Alle Verhältnisse zwischen Teilnehmer*innen und DCM-Mitarbeiter*innen müssen offengelegt werden, soweit diese die Bewertung beeinflussen können
- Jeder Position innerhalb der DCM kann ausprobiert und kennengelernt werden
- Eine Person kann in Personalunion, mehrere Positionen innerhalb der DCM übernehmen
- Konkretisierung der Vergütungen für DCM-Mitarbeiter*innen
- Einfügen des Organigramms der DCM
- Neustrukturierung der Position innerhalb der DCM
- Konkretisierung der Aufgaben der Juryleiter*in
- Im Bewertungsbogen sind nun die möglichen Punkte, die pro Kategorie vergeben werden können, aufgenommen
- Aktualisierter Anhänge

Inhaltsverzeichnis

Philosophie der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM) ... 3
Änderungsübersicht ... 3
1. Allgemeines ... 6
1.1 Regeln für alle Beteiligten ... 6
1.2 Rechtlicher Rahmen ... 6
1.3 Ansprechpartner*innen ... 7
1.4 Rahmen und Ablauf der DCM ... 8
2. Teilnahme am Wettbewerb ... 9
2.1 Grundlegendes ... 9
2.2 Ansprüche an das Kostüm ... 10
2.3 Benötigte Unterlagen für den Wettbewerb (Vorlagen, Bildmaterial, Farbreferenz, Skripte, usw.) ... 11
2.4 Bildmaterial als Vorlage (Originalbild) ... 11
2.5 Weitere Dokumente ... 12
2.6 Kostümunterlagen (nur für Teilnahme am Finale benötigt) ... 12
2.7 Bedingungen an den Auftritt ... 13
2.8 Requisitenregeln ... 14
2.9 Zusätzliche Regeln für das Finale ... 14
2.10 Abmelden von einem Wettbewerb ... 15
3. Bewertungssystem ... 16
3.1 Grundlegendes ... 16
3.2 Phase 1 – Bewertung des Kostüms ... 16
3.2.1 Schritt 1 – Beginn ... 16
3.2.2 Schritt 2 – Allgemeine Fragen der Juryleiter*in ... 16
3.2.3 Schritt 3 – Bewertung Kostüm-Gesamteindruck ... 17
3.2.4 Schritt 4 – Kostüm-Detailbewertung ... 17
3.2.5 Schritt 5 – Berechnung des Kostüm-Gesamteindruck-Multiplikators ... 19
3.2.6 Schritt 6 – Berechnung der Kostümwertung ... 19
3.3 Phase 2 – Bewertung des Auftritts ... 19
3.3.1 Schritt 7 – Auftritt-Gesamteindruck und Auftritt-Detailbewertung ... 19
3.3.2 Schritt 8 – Berechnung des Auftritt-Gesamteindruck-Multiplikators ... 21
3.3.3 Schritt 9 – Berechnung der Auftrittswertung ... 21
3.4 Phase 3 – Platzvergabe ... 21
3.4.1 Schritt 10 – Gesamtwertung der Startnummer ... 21
3.4.2 Schritt 11 – Vergabe der Platzierungen ... 21
3.5 Phase 4 und Schritt 12 – Auswertung ... 21
3.6 Abschließende Tätigkeiten (Ergebnisbogen) ... 22
3.7 Feedback der Jury ... 22

4. Regelverstöße, Disqualifizierung und Punktabzug 23
4.1 Grundlegendes 23
4.2 Regelverstöße, die zur Disqualifizierung oder zum Ausschluss vom Wettbewerb führen können 24
4.3 Regelverstöße, die zum Ausschluss des Wettbewerbs und Verweis vom Gelände führen können 24
4.4 Handlungen oder Verstöße, die zu Punktabzug oder Änderung der Platzierung (auch nachträglich) führen können 24
4.5 Übersicht der Punktabzüge 25
4.5.1 Tabellarische Übersicht der Punkteabzüge 25
4.5.2 Bereits bei der DCM getragene Kostüme 26
5. Mitarbeit bei der DCM 27
5.1 Grundlegendes 27
5.2 Vergütung der DCM-Mitarbeiter*innen 28
5.3 Organigramm der DCM 28
5.4 Übersicht der möglichen Positionen innerhalb der DCM 29
5.5 Ansprechpartner*in der Veranstaltenden 29
6. Stellenbeschreibungen 30
6.1 Grundlegendes 30
6.2 Jury (Jurymitglied) 30
6.3 Juryauszubildende*r 30
6.4 Juryleiter*in 31
6.5 Vorentscheidsleiter*in 32
6.6 Vor-Ort-Teilnehmerbetreuer*in 33
Anhang 1 34
Beispiel – Bildmaterial als Vorlage (Originalbild) inkl. Farbreferenz 34
Beispiel – Detailbilder inkl. Farbreferenz 35
Anhang 2 36
Beispiel – Bewertungsbogen 36
Beispiel – Fragenkatalog Juryleitung 37
Beispiel – Auswertungsbogen 37
Beispiel – Ergebnisbogen 38
Anhang 3 39
Beispiel – Lichtskript 39
Beispiel – Requisitenplan vom Finale 39

1. Allgemeines

1.1 Regeln für alle Beteiligten

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für die Durchführung einer fairen DCM.
Daher hat jede/r Beteiligte, egal welcher Art, sich fair gegenüber anderen zu verhalten.
Grundsätzlich muss das Regelwerk von jeder Person beachtet und gekannt werden, egal ob es sich dabei um Teilnehmer*innen (z. B., um Regelverstöße und eine eventuelle Disqualifikation auszuschließen), dritte Personen (z. B. in der Frage „Private Helfer*innen der Teilnehmer*innen“) oder DCM-Mitarbeiter*innen (z. B. wegen der Vergütung für DCM-Mitarbeiter*innen) handelt.

Die DCM ist eine offene Meisterschaft, an der auch Teilnehmer*innen und DCM-Mitarbeiter*innen aus anderen Ländern teilnehmen dürfen.
Hierfür muss man jedoch der deutschen oder englischen Sprache mächtig sein.
Falls man nur Englisch versteht, muss das bei der Anmeldung als Teilnehmer*in oder als DCM-Mitarbeiter*in angegeben werden.

Je nachdem in welchem Jahr der Wettbewerb stattfindet, wird entweder eine Einzelmeisterschaft oder eine Paarmeisterschaft veranstaltet.
Daher gibt es das Regelwerk in einer Version für die Einzelmeisterschaft und in einer Version für die Paarmeisterschaft.

Diese Version des Regelwerks ist für **Paarmeisterschaft** gültig.

Die DCM ist auf der Veranstaltung/Convention selbst Gast.
Daher wird erwartet, dass sich alle Beteiligten entsprechend professionell verhalten.
Es gilt das Motto „Fairplay“ – Rücksicht ist ein wichtiger Punkt.
Deshalb können wir auch auf der Veranstaltung und dem gesamten Gelände keine lebenden Tiere erlauben.

Zudem ist mit dem Eigentum von Veranstaltung/Bühne/Technik/DCM/Dritten sorgfältig umzugehen.
Dieses darf nicht beschädigt oder verschmutzt werden.

1.2 Rechtlicher Rahmen

1. Die Teilnahme an der DCM ist freiwillig.
   Auf die Teilnahme, Preise und Leistungen der DCM können keine Rechtsansprüche geltend gemacht werden.

2. Grundsätzlich, soweit hier im Regelwerk nicht anders beschrieben, müssen alle Beteiligten mindestens 16 Jahre alt sein. Bei Personen unter 16 Jahren muss das Einverständnis der Erziehungsberechtigten vorgelegt werden.

3. Geltende Regularien, Gesetzte, Hausordnungen und Convention-Regeln bleiben von diesem Regelwerk unberührt und müssen weiter beachtet werden.

4. Die jeweils aktuellen Hygienestandards sind zu beachten und Personen mit infektiösen Krankheiten (nach dem Infektionsschutzgesetzt) sind der Veranstaltung fernzubleiben.

5. Paare, im Sinne der Paarmeisterschaft, bestehen aus zwei Personen, egal welchen Geschlechts.

6. Jede Person, die sich an der DCM beteiligt, erklärt sich damit einverstanden, dass von ihr Bild-, Ton- und Videoaufnahmen gemacht oder verwertet und ggf. der Vorname und der erste Buchstabe des Nachnamens, Nickname, Charaktername und Bildmaterial des getragenen Cosplays durch die DCM und weitere Medien veröffentlicht werden.

1.3 Ansprechpartner*innen

Bei allen Fragen zur Meisterschaft, Unsicherheiten (auch vor einem Vorentscheid/Finale), Verständnisfragen zum Regelwerk oder auffälligen Unregelmäßigkeiten wendet man sich an die entsprechenden Ansprechpartner*innen bei der DCM:

- Teilnehmer*innen wenden sich in allen Angelegenheiten (auch z. B. beim Einreichen der Bildmaterialien zum Cosplay) an die Teilnehmerbetreuer*in (anna@dcm-cosplay.de).
- Eine Platzierung auf dem Vorentscheid oder im Finale, die nicht öffentlich bekannt gegeben wurde, oder allgemeines Feedback, kann im Nachgang ebenfalls bei der Teilnehmerbetreuer*in erfragt werden.
- Jurymitglieder wenden sich in erster Linie an die Juryleiter*in.
- Fragen, Anliegen und Probleme aller anderen DCM-Mitarbeiter*innen gehen vor einem Vorentscheid/Finale an die entsprechende DCM-Orga und auf einem Vorentscheid/Finale an die Vorentscheidsleiter*in.
- Änderungen, Ergänzungen, Hinweise und Fragen zum Regelwerk können über basti@dcm-cosplay.de eingereicht werden.
- Bei allen anderen Anliegen wendet man sich an info@dcm-cosplay.de.

Die Kontaktdaten werden entweder persönlich mitgeteilt, oder sind auf der Internetseite der DCM (www.dcm-cosplay.de) zu finden.

Im Sinne des Mottos „Fairplay“ sind auch Anschuldigungen jeglicher Art, egal gegenüber welcher Person und egal aus welchen Gründen, zu unterlassen und nicht öffentlich zu diskutieren.
In solchen Fällen hat man sich diskret an seine oben genannten Ansprechpartner*innen zu wenden.

Die zuständigen Ansprechpartner*innen werden, ggf. in Zusammenarbeit mit anderen Beteiligten, nach bestem Wissen und Gewissen, dem Anliegen nachgehen und versuchen eine Lösung zu finden.

1.4 Rahmen und Ablauf der DCM

1. Um bei der DCM als Teilnehmer*in an den Start gehen zu können, muss man sich für einen der Vorentscheide anmelden.

   Als Richtwert gilt, dass es bei einem Vorentscheid 16 Startplätze geben kann.
   Falls man keinen Startplatz erhalten hat, wird man als Nachrücker*innen für den entsprechenden Vorentscheid vorgemerkt, um ggf. eine freiwerdende Startnummer für den entsprechenden Vorentscheids erhalten zu können.

2. Man hat die Möglichkeit, sich bei einem Vorentscheid vor einer dreiköpfigen Jury für das DCM-Finale auf der Frankfurter Buchmesse zu qualifizieren.
   Wie viele Teilnehmer*innen die Möglichkeit haben, in das Finale vorzurücken, hängt davon ab, wie viele Teilnehmer*innen am Vorentscheid tatsächlich mitgemacht haben und kann folgender Tabelle entnommen werden:

Anzahl der Startnummern	Anzahl der Finalist*innen
0 bis 2 Paare	Keine Qualifikation auf dem Vorentscheid
3 bis 4 Paare	1 Finalist*innen-Paar
5 bis 7 Paare	2 Finalist*innen-Paare
8 bis 11 Paare	3 Finalist*innen-Paare
12 bis 15 Paare	4 Finalist*innen-Paare
16 Paare	5 Finalist*innen-Paare

3. Als Richtwert gilt, dass in das Finale 20 Finalist*innen-Paare einziehen können.
   Dort werden die besten fünf Startnummern von einer fünfköpfigen Jury prämiert.

4. Es können jederzeit weitere Preise im Finale oder auf einem Vorentscheid vergeben werden und werden (soweit möglich) vorher bekannt gegeben.

5. Alle hier genannten Daten gelten als Richtwert und können abhängig von der Situation (z.B. Anzahl Vorentscheide, Anzahl Teilner*innen, außergewöhnliche Leistung) angepasst werden.
   Dies ist auch während einer bereits laufenden Saison möglich.

6. Teilnehmer*innen, die nicht in das Finale vorrücken konnten, werden ggf. als Nachrücker*innen vorgemerkt, um eventuell fehlende Startplätze im Finale nachträglich aufzufüllen.

7. Die Nachrücker*innen werden durch ein Gremium bestimmt, welches sich aus der Juryleiter*in, einem ausgewählten Jurymitglied pro Vorentscheid und ausgewählten DCM-Team- oder DCM-Orga-Mitgliedern zusammensetzt.
   Das Jurymitglied wird vor dem Vorentscheid ausgewählt und beim Vorentscheid auf dem Ergebnisbogen vermerkt.
   Das Gremium entscheidet (auf Basis von Referenzbildern, Videos, Fotos und Materialien etc.) welche Teilnehmer*innen ins Finale nachrücken dürfen.

8. Die ausgewählten Nachrücker*innen werden zeitnah nach dem letzten Vorentscheid offiziell bekannt gegeben, damit die Teilnehmer*innen noch eine faire Chance haben, sich auf das Finale vorbereiten zu können.

2. Teilnahme am Wettbewerb

2.1 Grundlegendes

Zu den Regeln, die im Abschnitt „Allgemeines“ geregelt sind, müssen alle Teilnehmer*innen am Wettbewerb zusätzlich folgenden Abschnitt beachten.

1. Pro Jahr dürfen Paare an bis zu drei verschiedenen Vorentscheiden teilnehmen.
   Der erste Vorentscheid der Saison, an dem man teilnimmt, gilt als „Erstanmeldung“.
   Dementsprechend gilt eine Teilnahme bei einem zweiten Vorentscheid als „Zweitanmeldung“ und der dritte Vorentscheid als „Drittanmeldung“.
   Die Startnummern werden in Reihenfolge der Anmeldungen verteilt:
   Zuerst Erstanmeldungen, dann Zweitanmeldungen, zuletzt Drittanmeldungen.

2. Falls eine Person in einem Jahr der Paarmeisterschaft mit unterschiedlichen Partnern auf unterschiedlichen Vorentscheiden antritt, wird für die beschriebene Regel ein „Durchschnittswert” zwischen den betroffenen Partnern berechnet und entsprechend aufgerundet.

3. Die DCM geht davon aus, dass Teilnehmer*innen, die sich für einen Vorentscheid anmelden, auch am Finale teilnehmen möchten.
   Es steht jedoch den Teilnehmer*innen frei, der Jury in der Bewertung mitzuteilen, dass sie nicht am Finale teilnehmen möchten. Die Jury wird den Wunsch bei der Ermittlung der Gewinner*innen berücksichtigen.

4. Bekannte Auftritte, markante Kostümteile, markante Cosplaywaffen und markante Requisiten, die bereits in einem DCM-Finale oder internationalen Wettbewerb prämiert wurden, dürfen bei einem späteren DCM-Wettbewerb (egal ob Vorentscheid/Finale) nicht erneut genutzt/aufgeführt werden.
   Ob ein Auftritt als „bekannt“ oder Teile des Kostüms als „markant“ gelten, ist spätestens 14 Tage vor der Teilnahme an einem Wettbewerb mit der Teilnehmerbetreuer*in abzuklären.

5. Vor Ort müssen sich die Teilnehmer*innen mit einem gültigen Lichtbildausweis ausweisen.
   Auch müssen die Teilnehmer*innen sich selbst um eine Eintrittskarte für die Veranstaltung/Convention kümmern (erwerben), sofern nicht anders von der DCM kommuniziert.

6. Zudem müssen sich Teilnehmer*innen vor Ort selbst mit Getränken und Lebensmitteln versorgen.
   Ein Anspruch auf Versorgung seitens der DCM besteht nicht.

7. In dem Jahr, in dem man bei der DCM teilnimmt, darf man kein/e DCM-Mitarbeiter*in sein.
   Folglich dürfen DCM-Mitarbeiter*innen auch nicht am Wettbewerb teilnehmen.
   Erst nach Abmeldung bei der DCM-Orga, bis zum 31.12. eines Jahres, ist eine Teilnahme in der folgenden Saison möglich.

8. Teilnehmer*innen dürfen private Helfer*in als Unterstützung mitbringen.
   Private Helfer*in müssen sich ebenfalls im vollen Umfang an das Regelwerk halten und dürfen vor, zwischen und nach den Bewertungen vor Ort unterstützen.
   Die Unterstützung durch eine/n private/n Helfer*in (und ob diese/r hinter der Bühne mithelfen darf), muss vor einem Vorentscheid/Finale mit der Teilnehmerbetreuer*in abgeklärt werden.

2.2 Ansprüche an das Kostüm

1. Um die maximale Punktzahl erreichen zu können, müssen …
   … das Kostüm, Video-/Audio-Dateien und Waffen selbst angefertigt sein.
   … die dafür benötigten Herstellungstechniken, wie z. B. Modellieren, Knüpfen usw., selbst angewendet werden.
   … im Falle der Nutzung von besonderen Herstellungstechniken (wie z. B. Sticken mit einer Stickmaschine, Drucken mit einem 3D-Drucker, Fräsen mit einer CNC-Fräse usw.) die dafür benötigten Dateien (3D-Druck-Datei, Programmierung der CNC-Fräse, Stick-Datei usw.) und Objekte selbst erstellt sein.

2. Sind Teile des Kostüms gekauft, aber in einem hohen Maße abgeändert, obliegt es der Einzelentscheidung eines Jurymitglieds diese mit zu bewerten.

3. Sollten Kostümteile nicht selbst angefertigt worden sein, ist dies während der Bewertung der Jury mitzuteilen.

4. Bei Paarwettbewerben müssen die Kostüme von mindestens einem der Teilnehmer*innen oder in Gemeinschaftsarbeit hergestellt werden.

5. Für die Bewertung des Kostüms stehen pro Startnummer 8:00 Minuten zu Verfügung.
   Zusätzlich wird ein Puffer von mindestens 2:00 Minuten zwischen den einzelnen Startnummern vorgesehen.
   Je nach Umständen vor Ort kann mehr oder weniger Zeit für die Bewertung vorgesehen werden.

6. Das Kostüm muss von den Teilnehmer*innen selbst und am eigenen Körper getragen werden.

7. Das gesamte Kostüm (inkl. Make-up) muss bei der Bewertung (wie auf den eingereichten Bildmaterialien) getragen werden.

8. Sollte dies (z. B. aus medizinischen oder ähnlichen Gründen) nicht möglich sein, müssen die nicht getragenen Teile in die Bewertung mitgenommen und darauf hingewiesen werden.

9. Bei Kontaktlinsenunverträglichkeit müssen die Linsen nicht extra gekauft werden.
   Es reicht, ein Bild der Linsen, die man kaufen würde, in die Bewertung mitzubringen.
   In jedem Fall sollte dies mit der Teilnehmerbetreuer*in abgesprochen sein.

10. Gegenstände oder Requisiten, die aktiv während des Auftritts genutzt werden oder auf der eingereichten Vorlage zu sehen sind (z. B. alles, was ein Charakter erkennbar in den Händen hält), müssen aus Sicherheitsgründen bei der Bewertung der Juryleiter*in vorgelegt werden.

11. Alle Kostümteile, die nicht bewertet werden sollen, sowie Kostümteile und Accessoires, die nicht im Original zum Kostüm/Charakter gehören, müssen vor Ort der Juryleiter*in gezeigt werden.

2.3 Benötigte Unterlagen für den Wettbewerb (Vorlagen, Bildmaterial, Farbreferenz, Skripte, usw.)

1. Alle für den Wettbewerb benötigten Unterlagen und Dateien (z. B. persönliche Daten, Beschreibung des Charakters, Originalbild, Audiodateien, zusätzliche Dokumente fürs Finale usw.), sind bis spätestens 10 Tage vor einem Vorentscheid und 14 Tage vor dem Finale einzureichen/im Anmeldesystem abzulegen, damit die Teilnehmerbetreuer*in und die Juryleiter*in die Unterlagen prüfen können.

2. Können diese Abgabefristen (aus wichtigen Gründen) nicht eingehalten werden, müssen die Teilnehmer*innen sich selbstständig bei der Teilnehmerbetreuer*in melden.

3. Alle Unterlagen sollen persönlich vor Ort mitgebracht werden (z. B. auf einem USB-Speichermedium, ausgedruckt, auf einem Handy usw.)
   Dabei müssen alle Daten, die im Anmeldesystem hochgeladen wurden, im gleichen Format vorliegen.

4. Textdateien (z. B. Lichtskript, Requisitenplan oder Beschreibung zum Charakter), die für den Auftritt benötigt werden, müssen am besten im Dateiformat pdf, txt oder docx vorliegen.

5. Bilddateien (z. B. Vorlage der Bildmaterialien, Dokumentationen), die für die Bewertung benötigt werden, müssen in möglichst hoher Auflösung, nicht unscharf und im Dateiformat jpeg oder png eingereicht werden.

6. Audiodateien, die für den Auftritt benötigt werden, müssen als eine durchgehende Audiodatei im Dateiformat mp3, wav oder wma vorliegen und selbst geschnitten worden sein.

7. Videodateien, die für den Auftritt im Finale benötigt werden, müssen in Form einer durchgehenden Videodatei im Dateiformat mp4 vorliegen und selbst geschnitten worden sein.

2.4 Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)

Als wichtigste Grundlage für die Bewertung durch die Jury wird Bildmaterial als Vorlage vom Charakter/dem Kostüm benötigt. Ohne dieses Bildmaterial ist eine Bewertung nicht möglich!

Je mehr die Umsetzung des Kostüms dem eingereichten Bildmaterial gleicht, desto besser kann das Kostüm bewertet werden, und umso höher ist auch die Chance auf eine hohe Punktzahl.

1. Damit eine sachgemäße Bewertung des Kostüms möglich ist, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

   Die Bildmaterialien …
   … müssen offiziell/lizenziert sein und von einem vermarkteten Produkt/zur Vermarktung vorgesehenen Produkt stammen.
   … müssen durch eine klare Quellenangabe belegbar sein (z. B. offizielles Artbook, offizielle Internetseite).
   … dürfen nicht extra für Teilnehmer*innen angefertigt worden sein.
   … dürfen keine Fanarts oder selbst angefertigten Bilder sein.
   … müssen vor der Entstehung des Kostüms entstanden sein.
   … dürfen nicht (auch nicht nachträglich) verändert werden (bis auf den Hintergrund auf den Bildern).
   … müssen Bilder enthalten, die den Charakter komplett (von Kopf bis Fuß) von vorne zeigen (Alle weiteren Ansichten sind optional).
   … müssen alle relevanten Kostümteile aufzeigen.
   … dürfen aus mehreren Bildern bestehen, wenn absolut klar zu erkennen ist, dass es sich um das exakt gleiche Kostüm handelt.

2. Die Juryleiter*in kann das Kostüm (z. B. bei anstößigem oder unzureichendem Bildmaterial) bis 10 Tage vor dem eigentlichen Wettbewerb ausschließen.

Ein Beispiel, wie das Bildmaterial aussehen kann, ist im Anhang zu finden.

2.5 Weitere Dokumente

Zusätzlich und freiwillig besteht die Möglichkeit, Detailbilder (z. B. bei fehlenden, jedoch belegbar zum Charakter gehörenden Kostüm-Accessoires), eine Farbreferenz, ein Requisitenplan sowie – für das bessere Verständnis – eine Beschreibung (max. 800 Zeichen lang und in Deutsch oder Englisch) seines Charakters/Auftritts einzureichen.

1. Die Detailbilder und die Farbreferenz müssen sinngemäß die gleichen Bedingungen erfüllen, wie sie im Abschnitt „Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)" genannt sind und zusätzlich …

   … muss klar erkennbar sein, dass es sich eindeutig um dasselbe Kostüm handelt.
   … muss bei eingereichtem Bildmaterial, das nur in schwarz-weiß vorliegt, zwingend eine Farbreferenz mitgebracht werden.
   … sollte eine Farbreferenz von den Teilnehmer*innen selbstständig zur Bewertung mitgebracht werden (z. B. gedruckte Bilder, Figuren, Artbook, Tablet, Handy, Cover).
   … darf die Farbreferenz nur aus einem Bild/Objekt bestehen, auf dem alle relevanten Kostümteile ersichtlich sind.

2. Falls eine Farbreferenz mitgebracht wird, gelten die Farben vom Bildmaterial und dem Detailbild nicht mehr.

3. Bei Unstimmigkeiten werden Detailbilder und Farbreferenz nicht weiter betrachtet und auf das eingereichte Bildmaterial zurückgegriffen. Dabei kann zu Ungunsten des Teilnehmers entschieden werden.

Ein Beispiel, wie Detailbild und Farbreferenz aussehen können, ist im Anhang zu finden.

2.6 Kostümunterlagen (nur für Teilnahme am Finale benötigt)

Zum Finale müssen die Teilnehmer*innen eine Dokumentation erstellen, aus der ersichtlich ist, wie das Kostüm in den unterschiedlichen Zuständen der Herstellung ausgesehen hat.

1. Besonders bei Teilen des Kostüms, die als „selbst angefertigt" vorgestellt werden, muss jeder Herstellungsschritt protokolliert und dokumentiert werden.
   Hier sollen auch die verwendeten Stoffe und Zuschnitte (im unbearbeiteten Zustand) aufgezeigt werden.

2. Die Regeln aus dem Abschnitt „Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)" gelten auch hier sinngemäß.

3. Auch die Dateien (3D-Druck-Datei, Programmierung der CNC-Fräse, Stick-Datei) und Objekte aus dem Abschnitt „Ansprüche an das Kostüm" müssen zum Finale vorgelegt werden.

4. Abweichend von der allgemein gültigen Abgabefrist von Unterlagen, darf die Kostümunterlage (nach Rücksprache mit der Teilnehmerbetreuer*in) am Tag der Bewertung des Finales abgegeben werden.

Die Kostümunterlagen gehen nicht in die Bewertung ein und dienen lediglich der Nachkontrolle, ob das Kostüm selbst angefertigt wurde.

2.7 Bedingungen an den Auftritt

1. Der Auftritt darf bei einem Vorentscheid maximal 2:00 Minuten lang sein.
   Im Finale verlängert sich die maximale Auftrittszeit auf 3:00 Minuten.

2. Das Kostüm muss im vollen Umfang (d.h. so, wie es bei der Bewertung getragen wurde) im Auftritt und auf der Bühne zu sehen sein.
   Abweichungen müssen vor Ort mit den verantwortlichen Personen abgesprochen werden.

3. Wird der Auftritt live eingesprochen und wird dafür ein Mikrofon benötigt, ist das der Vorentscheidsleiter*in im Vorfeld mitzuteilen.
   Soll das Mikrofon ein Headset sein, muss für die Technik des Headsets zusätzlich eine Tasche an oder in das Kostüm angebracht werden, die eine Mindestgröße von 93 mm x 65 mm x 25 mm (Höhe x Breite x Tiefe) hat.
   Diese Tasche gehört nicht zum Kostüm und muss daher nicht zur Bewertung mitgebracht werden.

4. Lichteffekte, Videos im Hintergrund oder ähnliche Effekte, können während des Auftritts bei einem Vorentscheid nicht eingesetzt werden.
   Im Finale ist es jedoch möglich, diese und weitere Effekte in den Auftritt einzubinden.
   Dafür kann (neben den benötigten Video- und Bildmaterialien) eine Art „Lichtskript" eingereicht werden, in dem beschrieben ist, wie die Effekte während des Auftritts eingesetzt werden sollen.
   Für das „Lichtskript" wird eine Vorlage zur Verfügung gestellt.

Ein Beispiel für das „Lichtskript" ist im Anhang zu finden.

2.8 Requisitenregeln

1. Alle für den Auftritt benötigten Requisiten (z. B. auch Stühle, Tische) sollen von den Teilnehmer*innen selbstständig organisiert werden.
   Die Teilnehmerbetreuer*in kann die Teilnehmer*innen bei der Organisation zusätzlicher Requisiten ggf. unterstützen.
   Die Teilnehmer*innen müssen spätestens 14 Tage vor dem Vorentscheid/Finale die Teilnehmerbetreuer*in darüber informieren.

2. Für einen Vorentscheid/das Finale müssen Pläne (Beispiel Requisitenplan – siehe Anhang) angefertigt werden, die beim Aufbau der Requisiten auf der Bühne vom DCM-Team genutzt werden.
   Vorlagen zu diesen Plänen sind auf der Internetseite der DCM zu finden.

3. Der Auf-bzw. Abbau der Requisiten auf der Bühne darf jeweils nicht länger als eine Minute dauern und den Ablauf des Wettbewerbs nicht unnötig verzögern.
   Mit dem Auf- bzw. Abbau darf erst nach Erlaubnis durch die verantwortliche Person vor Ort begonnen werden.

4. Die Requisiten können bereits vorbereitet werden, soweit die Möglichkeiten des Backstage-Bereichs der Bühne dies zulassen.
   Die DCM-Mitarbeiter*innen unterstützen in einem angemessenen Rahmen die Teilnehmer*innen beim Auf- bzw. Abbau.
   Die Requisiten müssen folgende Bedingungen erfüllen:

   - Sie müssen stabil gebaut sein.
   - Großformatige Requisiten dürfen maximal 3 x 2 x 1 Meter (Länge x Höhe x Tiefe) groß sein.
   - Kleinformatige Requisiten dürfen maximal 1 x 1 x 1 Meter (Länge x Höhe x Tiefe) groß sein.

5. Pro Auftritt dürfen maximal eine großformatige Requisite und maximal drei kleinformatige Requisiten benutzt werden.
   Hiervon ausgenommen sind alle Requisiten, die Teil des Kostüms sind oder während des Auftritts vom Teilnehmer selbst auf die Bühne gebracht werden (= „Handprop“).

6. Ein Handprop darf max. 1 m^3 groß sein (z. B. 1 x 1 x 1 Meter oder 0,5 x 2 x 1 Meter).
   Im Zweifelsfalle sind die Handprops bis 14 Tage vor dem Vorentscheid mit der Teilnehmerbetreuer*in abzuklären.
   Die Juryleiter*in kann Handprops vom Vorentscheid oder Finale ausschließen, wenn diese zu groß, zu obszön, zu verstörend (z. B. realistisch anmutende Leichenteile) sind oder gegen geltendes Recht/Regelwerk verstoßen.

7. Alle Gegenstände und Requisiten, die auf die Bühne gebracht worden sind, sind nach dem Auftritt auch komplett wieder zu entfernen.

2.9 Zusätzliche Regeln für das Finale

Um nachprüfen zu können, ob das Kostüm selbst angefertigt wurde, sind Stoffreste von den verwendeten Stoffen des Kostüms bis zu sechs Monate nach dem Finale aufzubewahren und bei Aufforderung der DCM-Orga auszuhändigen.
Dies gilt für alle Teilnehmer*innen, die im Finale (oder nachträglich) einen Preis erhalten haben.

2.10 Abmelden von einem Wettbewerb

1. Es kann immer mal vorkommen, dass sich Teilnehmer*innen vom Wettbewerb abmelden müssen. Bis zu 10 Tage vor dem entsprechenden Wettbewerb haben die Teilnehmer*innen keine negativen Folgen zu erwarten.

2. Bei einer Abmeldung innerhalb von 10 Tagen vor dem Wettbewerb entsteht ein erheblicher Mehraufwand für die DCM-Orga, was zu Konsequenzen für die Teilnehmer*innen führt (außer aus gesundheitlichen Gründen mit Vorlage eines ärztlichen Attests, welches mindestens bis zum letzten Arbeitstag vor dem Vorentscheid gültig ist):

   - Bei einer Abmeldung zwischen 2 und 10 Tagen vor dem Wettbewerb wird der Vorentscheid als teilgenommen gewertet und die Teilnehmer*innen werden dementsprechend beim nächsten Vorentscheid weiter hinten ins Teilnehmerfeld gesetzt.
   - Bei einer Abmeldung innerhalb von zwei Tagen vor dem Wettbewerb wird der aktuelle Vorentscheid, sowie der nächste Vorentscheid der folgenden Saison als teilgenommen gewertet. Dadurch werden die Teilnehmer*innen weiter hinten ins Teilnehmerfeld gesetzt.
   - Meldet man sich nicht ab und erscheint nicht auf dem angemeldeten Wettbewerb, wird man für das restliche Jahr gesperrt und in der folgenden Saison als einmalig teilgenommen gewertet.

3. Falls diese Regeln für das Finale angewendet werden müssen, gelten die Bedingungen automatisch für das Folgejahr.

4. In besonderen Fällen (Todesfall in der Familie, Autounfall oder ähnliches) kann in Rücksprache mit dem/der verantwortlichen Ansprechpartner*in der DCM von diesen Regeln abgewichen werden.

3. Bewertungssystem

3.1 Grundlegendes

Das Bewertungssystem besteht aus mehreren Abschnitten, gliedert sich in 4 Phasen (Phase 1: „Bewertung des Kostüms", Phase 2: „Bewertung des Auftritts", Phase 3: „Platzvergabe" und Phase 4: „Auswertung") und dient hauptsächlich der Jury zur Bewertung der Kostüme und der Auftritte der Teilnehmer*innen.

Dieser Abschnitt ist als eine Art „Bedienungsanleitung" angelegt und soll in Verbindung mit dem Anhang „Regelverstöße, Disqualifizierung und Punktabzug" und dem Anhang „Beispiele des Bewertungsformulars" die Arbeit der Jury erleichtern und aufzeigen, auf was es zu achten gilt.

Die Handhabung des digitalen Bewertungsformulars und des analogen Bewertungsbogens ist ähnlich. Sofern das digitale Bewertungsformular verwendet wird, fallen einige manuelle Berechnungsschritte weg. Die genaue Funktionsweise und Handhabung des digitalen Bewertungsformulars und ggf. des analogen Bewertungsbogens werden vor Ort durch die Juryleiter*in oder die Vorentscheidsleiter*in, je nach Bedarf, genauer erläutert.

1. Jedes Jurymitglied füllt ein eigenes Bewertungsformular/einen eigenen Bewertungsbogen aus.

2. Pro Kategorie gibt es einen Bewertungsmöglichkeit von 1 Punkt (schlechteste Bewertung) bis zu maximal 8 Punkten (beste Wertung).

3. Es besteht die Möglichkeit Kategorien (bis auf die Kategorien „Publikum" und „Bühnennutzung", die nicht oder nicht ausreichend bewertet werden können, zu streichen (z. B. Frisur/Make-up bei einem Kostüm mit einem Vollvisierhelm).
   Jeder dieser sogenannten „Streicher" erhöht die Gewichtung des Gesamteindrucks, sowohl bei Auftritt als auch bei Kostüm.

4. Sollte eine Technik eingesetzt oder Details verwendet werden, die nicht in die normalen Bewertungs-Kategorien der Kostümherstellung, bzw. des Auftritts passen, steht es jedem Jurymitglied frei, in den Kategorien „Kostüm" und „Auftritt" jeweils bis zu 3 Sonderpunkte zu vergeben.
   Sollte ein/eine Teilnehmer*in keine Sonderpunkte bekommen, wird diese Kategorie 0 Punkte eingetragen.

   Diese Punkte sind optional und müssen gegenüber der Juryleiter*in und den anderen Jurymitgliedern begründet werden.
   Die Vergabe der Sonderpunkte und dessen Begründung darf erst bei Punkt 3.4.1 bekannt gegeben werden, um die anderen Jurymitglieder nicht zu beeinflussen.

Beispiele zum Bewertungsformular, wie dieses aussieht ist und wie viele Punkte pro Kategorie vergeben werden können, ist im Anhang zu finden.

Auch ist eine separate Übersicht über die Höhe der abziehbaren Punkte ist im Regelwerk zu finden.

3.2 Phase 1 – Bewertung des Kostüms

3.2.1 Schritt 1 – Beginn

Ort des Vorentscheids/Finales und Name des Jurymitglieds in alle Bewertungsformulare/Bewertungsbögen eintragen.

3.2.2 Schritt 2 – Allgemeine Fragen der Juryleiter*in

Zu Beginn stellt die Juryleiter*in sowohl allgemeine Fragen zum Kostüm als auch zum Auftritt.
An dieser Stelle müssen die Teilnehmer*innen darauf hinweisen, wenn Kostümteile nicht selbst erstellt worden sind. (siehe Anhang)

3.2.3 Schritt 3 – Bewertung Kostüm-Gesamteindruck

Die rein optische Bewertung aus einer Entfernung von ein bis drei Metern zum/zur Teilnehmer*in.

- Stimmt der Gesamteindruck von den Schuhen bis zur Frisur im Vergleich zur Vorlage?
- Wurden alle Kostümteile umgesetzt?
- Entspricht das Kostüm und die Wirkung der Teilnehmer*innen der Vorlage oder wurde sich nur daran orientiert?
- Den Teilnehmer*innen gezielte Fragen zur Herstellung des Kostüms/der Kostümteile stellen
- Die Teilnehmer*innen von allen Seiten begutachten
- Stimmen die Relationen von Cosplay (Kleidung, Ausrüstung, usw.) im Verhältnis zur Vorlage?

3.2.4 Schritt 4 – Kostüm-Detailbewertung

1. Nachdem der Gesamteindruck feststeht, beginnt die Detailbewertung.
   Hier wird in den Kategorien Näharbeiten, Bastelarbeiten, Frisur/Make-up, Material, Proportionen, Farbgenauigkeit und Komplexität bewertet.
   Alle Detailpunkte sind hierbei schon im Gesamteindruck enthalten, dienen jedoch zur genaueren und fairen Bewertung jedes einzelnen Teilnehmers/jeder einzelnen Teilnehmer*in.

   - Nicht bewertbare oder irrelevante Kategorien werden nach eigenem Ermessen von jedem Jurymitglied mit einem „-" (als Streicher) gekennzeichnet.
   - Gerade bei den Details ist eine klare und deutliche Ausnutzung des Bewertungsbereichs des Bewerbungsformulars/Bewertungsbogens anzuwenden.
   - Nur selbst angefertigte Kostümteile gehen positiv in die Bewertung mit ein.
   - Gekaufte und unbearbeitete Alltagskleidung wird nicht bewertet.
   - Sonderpunkte können vergeben werden

2. Teilnehmer*innen, die einen Charakter darstellen, dessen Hautfarbe nicht der eigenen entspricht und die natürlich vorkommen kann, werden keinen Punktabzug erhalten, wenn diese Hautfarbe nicht umgesetzt worden ist.
   Alle Fantasiehautfarben (z. B. Lila, Grün, Blau etc.) müssen der Vorlage entsprechend umgesetzt werden.

3. Auf folgende Punkte und Kriterien ist besonders zu achten:

Kategorie Näharbeiten:

- Wurde das Kostüm ordentlich und sauber genäht?
- Gerade Nähte vs. schiefe Nähte
- Versäuberte Nähte (z.B. Overlocknähte) vs. heraushängende Fäden und offene Säume
- Saubere Abnäher vs. Dellen im Stoff
- Wurde das Kostüm ordentlich gebügelt?

Kategorie Bastelarbeiten:

- Wurden alle Bastelarbeiten sauber und ordentlich umgesetzt/verarbeitet?
- Glatt geschliffene Oberflächen vs. ungleichmäßige Oberflächen
- Ordentliche Malarbeiten vs. Nasen im Lack und unsaubere Kanten
- Gerundete Rüstungsteile vs. über nur eine Achse gebogene Teile
- Wurden 3D gedruckte Teile sauber nachbearbeitet?
- Sichtbare Heißkleberfäden o.ä. am Kostüm

Noch weitere Punkte und Kriterien, auf die zu achten sind:

Kategorie Frisur:

- Wurde die Frisur passend zur Vorlage umgesetzt?
- Natürlicher Look vs. unnötig mit Haarspray durchtränkte Perücke
- Volle (mit Tressen ergänzte) Perücke vs. lichte Perücke
- Eine ungestylte Perücke geht nicht in die Bewertung dieser Kategorie ein
- Sichtbar gekreppte Perücke vs. natürlich wirkendes Volumen

Kategorie Make-up:

- Ist erwähnenswertes Make-Up vorhanden?
- Passendes Make-up vs. unreine, naturbelassene Haut vs. übertriebener „Drag Queen“ Look
- Kontaktlinsen zählen auch zu dieser Kategorie (Kontaktlinsenunverträglichkeit beeinflusst die Bewertung nicht negativ)
- Wurde Conturing, Kunstwimpern, Gesichtstape o.ä. eingesetzt?

Kategorie Material & Farbgenauigkeit

- Wie passend wirken die verwendeten Materialien, im Vergleich zur Vorlage?
- Passende Stoffstruktur/-muster vs. zu offensichtliche/nicht existente Muster
- Stoff mit passender Haptik vs. plane Baumwolle oder Futterstoffe
- Rüstung aus glatt geschliffenem Kunststoff vs. unebene, zu dicke EVA-Rüstung
- Stimmen die Farben im Vergleich zur Original-/Farbvorlage? Dies betrifft alle Farben (Perücke, Stoff, Rüstungsteile, ...)

Kategorie Proportionen:

- Stimmen die Größenverhältnisse der Person, Kleidung und Ausrüstung circa mit der Vorlage überein?
- Das Kostüm ist den Proportionen der Cosplayer*in anzupassen (Es werden hier keine Animemaße vorausgesetzt).
- Accessoires, Waffen und Kostümteile sollten von den Proportionen aufeinander abgestimmt sein.

Kategorie Komplexität:

- Wie komplex ist das Kostüm?

In diesem Punkt wird bewertet, wie hoch das Maß an Komplexität ist, mit dem man an das Kostüm herangegangen ist.
Hierbei wird die Grundkomplexität der gewählten Vorlage in Betracht gezogen; ebenso wird bewertet, wie viel Mehrarbeit in das Kostüm geflossen ist.
So können komplexe Vorlagen recht einfach umgesetzt sein (z. B. plastisch erscheinende Muster „nur” aufmalen), jedoch augenscheinlich einfacher konzipierte Kostüme (z. B. Schuluniformen durch Handstickerei, Füttern mit Futterstoff etc.) sehr komplex umgesetzt werden.
Dabei wird auch die Qualität der geleisteten Arbeit miteinbezogen (z. B. sind Stickereien sauber, sind Bemalungen ordentlich, etc.).

3.2.5 Schritt 5 – Berechnung des Kostüm-Gesamteindruck-Multiplikators

1. Nachdem alle Punkte für das Kostüm vergeben sind und die Teilnehmer*innen die Bewertung verlassen haben, wird ein Multiplikator für den Gesamteindruck berechnet. Der sogenannte „Gesamteindruck-Multiplikator".

2. Gibt es keine „Streicher", wird der „Gesamteindruck" der Kostümbewertung mal 4 genommen. Je „Streicher" wird die Multiplikation um 1 erhöht.
   Das bedeutet, z. B. bei einem „Streicher" wird der Gesamteindruck mal 5 genommen, bei zwei „Streichern" mal 6 usw.

3. Das Ergebnis dieser Berechnung ist in das Feld „4+Streicher" einzutragen.

3.2.6 Schritt 6 – Berechnung der Kostümwertung

Als nächstes werden alle Kategorien der Kostümbewertung zusammengerechnet und in das Feld „Kostümwertung" eingetragen.

Anschließend werden die Kostümwertungen beider Teilnehmer*innen addiert und unter Kostüm A+B eingetragen.

3.3 Phase 2 – Bewertung des Auftritts

3.3.1 Schritt 7 – Auftritt-Gesamteindruck und Auftritt-Detailbewertung

Da eine Bewertung des Gesamteindrucks und der Detailarbeit des Auftritts getrennt nicht möglich ist, werden beide Kriterien bei einem Auftritt der Teilnehmer*innen gleichzeitig, während und nach dem Auftritt bewertet.

1. Bewertung des Gesamteindrucks:

   - Wie ist die Bühnenpräsenz der Teilnehmer*innen?
   - Ist der Auftritt flüssig und gut eingeübt?
   - Überzeugt das Gesamtbild des Auftritts?
   - Bleiben die Teilnehmer*innen primäres Element ihres Auftritts?

1. Video-/Audioeinspielungen oder andere Bühnenelemente sollten die Teilnehmer*innen nicht zu Statist*innen ihres eigenen Auftritts werden lassen.

2. Auch hier werden nicht bewertbare oder irrelevante Kategorien nach eigenem Ermessen von jedem Jurymitglied mit einem „-" (als Streicher) gekennzeichnet.

3. Alle Detailpunkte sind schon im Gesamteindruck enthalten, dienen jedoch zur genaueren und faireren Bewertung jedes einzelnen Teilnehmers/jeder einzelnen Teilnehmer*in.

4. Auch an dieser Stelle ist es möglich Sonderpunkte zu vergeben.

5. Auf folgende Punkte und Kriterien ist besonders zu achten:

Kategorie Darstellung:

- Unter Darstellung fällt die schauspielerische Leistung der Teilnehmer*innen.
- Überzeugen die Teilnehmer*innen in ihren Rollen – auch unabhängig vom Inhalt?

Kategorie Auftrittsidee:

- War der Auftritt kreativ und/oder unterhaltsam?
- Humorvolle, als auch ernste Auftritte, sollten entsprechend gleichwertig bewertet werden.
- Ausgefallene Ideen werten den Auftritt auf.
- Schon mal aufgeführte oder ähnliche Auftritte sind wenig ideenreich und werden entsprechend deutlich abgewertet.

Kategorie Vertonung/Text:

- Wurden die Auftrittstexte technisch gut, glaubhaft und (Lippen-)synchron zum Auftritt vertont?
- Wurde die Hintergrundmusik passend zum Auftritt umgesetzt?
- Wurden live gesprochene Texte technisch (z. B. Texthänger, falscher Umgang mit dem Mikrofon) sicher dargeboten?
- Wirkt der Auftritt (bezogen auf Gestik, Mimik und Ausdruck) authentisch?
- Wurde die Hintergrundmusik zusammengeschnitten oder wurde nur ein Lied verwendet?
- Wirken Übergänge im Ton gut geschnitten oder abgehackt/störend?
- Ist die Aufnahmequalität eines eventuell eingesprochenen Textes klar und ohne Rauschen?
- Sind Töne und Stimmen in der Lautstärke gut aufeinander abgemischt?
- Wurden passende Soundeffekte genutzt?

Kategorie Bühnennutzung:

- Wird die gesamte Bühne ausgenutzt (auch mit Mithilfe von Requisiten und dem Publikumsbereich) oder steht man statisch auf einer Stelle?
- Von wo Startet der Auftritt (Publikum, auf der Bühne, Backstage) und passt das zur Auftrittsidee?

Auch Requisiten fließen in diese Kategorie mit ein (ggf. mit Sonderpunkten).

Diese Kategorie kann nicht gestrichen werden.

Kategorie Publikum:

Hier sollen grundsätzlich die Reaktionen des Publikums mit Bedacht bewertet werden.

- Tobt das Publikum während des Auftritts?
- Ist das Publikum gefesselt oder einfach gelangweilt?

Die Publikumsreaktion bei der Anmoderation vor Beginn des Auftritts ist nur bedingt mit zu bewerten (nach Rücksprache mit der Juryleiter*in).
Erstreaktion des Publikums auf das Kostüm sollte nicht primär in die Wertung mit einfließen.

Das Ziel eines Auftritts sollte sein, dass das Publikum möglichst stark vom Auftritt gefesselt/unterhalten wird. Die Reaktion des Publikums während und der Applaus am Ende des Auftritts ist hierbei ungefähr gleich zu gewichten.

Diese Kategorie kann nicht gestrichen werden.

3.3.2 Schritt 8 – Berechnung des Auftritt-Gesamteindruck-Multiplikators

1. Wie bei „Schritt 5 – Berechnung des Kostüm-Gesamteindruck-Multiplikators", wird auch für den Auftritt ein Multiplikator errechnet.

2. Bei gleicher Handhabe, wie im Schritt 4 beschrieben, ist bei „keinen Streichern" hier der Grundwert „mal 3".
   Das Ergebnis wird hier in das Feld „3+Streicher" eingetragen.

3.3.3 Schritt 9 – Berechnung der Auftrittswertung

1. Wie bei „Schritt 6 – Berechnung der Kostümwertung" werden nun alle Kategorien der Auftrittsbewertung zusammengerechnet und in das Feld „Auftrittswertung" eingetragen.

2. Das Ergebnis wird zusätzlich mal 2 genommen und unter „x2 =" eingetragen.

3.4 Phase 3 – Platzvergabe

3.4.1 Schritt 10 – Gesamtwertung der Startnummer

Als Nächstes werden die Punkte der „Kostümwertung" und der „Auftrittswertung" zusammengerechnet. Die Berechnung wird im Anschluss nach den Auftritten separat durchgeführt.

3.4.2 Schritt 11 – Vergabe der Platzierungen

1. Es werden pro Jurymitglied Platzierungen bestimmt. Jedes Mitglied der Jury vergibt seine Plätze nach folgendem Schema:
   Startnummer mit den meisten Punkten = Platzierung 1
   Absteigend entsprechend der Punktzahl = Platzierung 2 bis X

2. Bei Punktegleichstand wird der Platz mehrfach vergeben. Entsprechend der Gleichstände werden Folgeplätze übersprungen.

3.5 Phase 4 und Schritt 12 – Auswertung

1. Im letzten Schritt werden die Platzierungen der einzelnen Jurymitglieder zusammengerechnet.

2. Auf diese Platzierungen werden die Strafpunkte (SP) addiert.
   Dabei gilt: die Teilnehmer*in mit den wenigsten Platzierungspunkten (= Platzierung + SP) belegt den ersten Platz.

3. Um zu verhindern, dass ausreißende Bewertungen das Ergebnis zu sehr beeinflussen und um sicherzustellen, dass die Bewertung genauso gewichtet wird, wie in einem Vorentscheid, werden im Finale nur 3 der 5 Bewertungen der Jurymitglieder genutzt.
   Dazu werden in der Auswertung bei allen Teilnehmer*innen, die jeweils stärkste und schwächste Punktzahl gestrichen.

3.6 Abschließende Tätigkeiten (Ergebnisbogen)

1. Nachdem die Platzierungen durch das Bewertungssystem ermittelt wurden, wird das Endergebnis für die Bekanntgabe auf der Bühne und die anschließende Dokumentation in den Ergebnisbogen (bis Platz 5) übertragen.

2. Nach einer anschließenden Kontrolle aller notwendigen Unterlagen bestätigt auch die Vorentscheidsleiter*in den Ergebnisbogen mit Unterschrift.

3. Hier werden, nachdem Ort und Datum auf das Dokument eingetragen wurden, die Qualifikant*innen mit Gesamtpunktzahl, Name, Charakter und Herkunft des Charakters (Serie, offizieller/lizenzierter Ursprung, Produkt usw.) übertragen.

4. Daraufhin werden die Qualifikant*innen von der Juryleiter*in abgehakt (abhängig von der Anzahl der Teilnehmer*innen – siehe Abschnitt „Rahmen und Ablauf der DCM”).

5. Anschließend wird das endgültige Ergebnis von allen Jurymitgliedern, der Juryleiter*in, der Teilnehmerbetreuer*in und der Vorentscheidsleiter*in mit ihrer Unterschrift bestätigt und durch die Moderation bekannt gegeben.
   Darüber hinaus wird das Jurymitglied für die Bewertung der Nachrücker namentlich auf dem Ergebnisbogen vermerkt. Diese Information verbleibt intern.

6. Die DCM-Mitarbeiter*in soll das Original des Ergebnisbogens nicht mit auf die Bühne nehmen, da dieses anschließend archiviert werden soll.
   Die tatsächlichen Teilnehmer*innen, die ins Finale vorrücken dürfen/im Finale gewonnen haben, sollen mit ihrer Platzierung auf einem separaten Zettel notiert werden.

7. Damit gilt der fachliche Teil des Vorentscheids/Finales als beendet.

3.7 Feedback der Jury

Teilnehmer*innen können zu Beginn der Bewertung darauf hinweisen, dass sie während dieser keine Rückmeldung zum Kostüm oder Auftritt erhalten möchten.

Unabhängig davon können Teilnehmer*innen im Nachgang eines Vorentscheides/des Finales eine Rückmeldung zum getragenen Kostüm und dem vorgeführten Auftritt anfragen.

1. Die Teilnehmer*innen müssen sich dazu binnen 3 Tage nach der Veranstaltung an die Teilnehmerbetreuer*in wenden.

2. Das Feedback muss binnen 21 Tagen nach der Veranstaltung den Teilnehmer*innen ausgehändigt werden.

3. Das nachträgliche Feedback ist freiwillig, kann nicht priorisiert behandelt werden und es besteht kein Anspruch darauf.

4. Regelverstöße, Disqualifizierung und Punktabzug

4.1 Grundlegendes

Jedes „Fehlverhalten“ wird einzeln behandelt und kann, abhängig von der Situation, andere Konsequenzen nach sich ziehen als es im Regelwerk beschrieben ist.
Für Verstöße, die nicht im Regelwerk genannt sind, werden Individualentscheidungen getroffen.

1. Verliehene Preise dürfen nur getauscht werden, wenn dies von der DCM genehmigt wurde.
   Ein direktes Ansprechen der Veranstaltungen ist zu unterlassen und kann bei Zuwiderhandlung zum Ausschluss vom Wettbewerb führen.
   Des Weiteren können bei extremen Regelverstößen bis zu einem halben Jahr nach der Bekanntgabe des Ergebnisses die verliehenen Preise zurückgefordert werden.
   Auch ist eine Kombination von mehreren Konsequenzen bis hin zu Schadensersatzansprüchen möglich.

2. Getroffene Entscheidungen sind endgültig und können nachträglich nur bei Bewertungsfehlern zugunsten der Teilnehmer*innen auf eine bessere Platzierung geändert werden.

3. Konsequenzen werden nur im Ermessen und in Abhängigkeit der Schwere des Verstoßes von der DCM-Orga verhängt.
   Grundsätzlich darf nur die Juryleiter*in, in Rücksprache mit dem entsprechenden Jurymitglied und der Vorentscheidsleiter*in, Punkte abziehen.

4. Falls es zu Komplikationen kommt, man sich nicht einig wird, oder es Fragen gibt, ist immer die DCM-Orga die letzte Instanz, die über eine Konsequenz entscheidet.

5. Bis zum Beweis eines Regelverstoßes setzt sich die DCM für den Beschuldigten ein (Unschuldsvermutung)!

4.2 Regelverstöße, die zur Disqualifizierung oder zum Ausschluss vom Wettbewerb führen können

- Beleidigungen, Anschuldigungen, herablassendes oder anderes „unsittliches“ Verhalten
- Vorsätzliches Missachten der oder Verstoß gegen die Regeln
- Täuschungs- oder Bestechungsversuche (z. B. Beeinflussung der Jury)
- Verlust der vollen Zurechnungsfähigkeit (z. B. durch Alkoholkonsum, Drogenmissbrauch)
- Unpünktlichkeit, sofern kein wichtiger Grund dafür vorliegt
- Bewusstes entblößen von Hintern, Busen oder Intimbereich vor, während oder nach dem Auftritt. Dies gilt sowohl für natürliche Haut als auch für Prosthetics (z. B. übergroße Brustimitate)
- Nicht auf dem angemeldeten Vorentscheid erscheinen (egal ob DCM-Mitarbeiter*innen oder Teilnehmer*innern), ohne sich abzumelden
- Darstellung von übermäßiger Gewalt oder Tod und exzessive Nutzung von Blut (z. B. auch extreme Horrorszenen)
- Psychisch verstörende Auftritte
- Beschädigung und/oder Verschmutzung der Bühne/Eigentum des Veranstaltenden/Eigentum der Technik/Eigentum der DCM
- Werfen oder Befördern von Gegenständen oder Personen von der Bühne „runter“
- Einbeziehen von dritten Personen während des Auftritts
- Nicht im Besitz einer gültigen Eintrittskarte für die Veranstaltung sein
- Einreichen von nicht offiziellen/lizenzierten oder von selbst angefertigten Bildmaterialien
- Bildmaterial wurde bewusst entgegen den Regeln verändert
- Nicht genügend Bildmaterial/Unterlagen eingereicht
- Bewusste Falschaussagen gegenüber der Jury
  Gilt auch für nachträgliches Bekanntwerden darüber (bis zu einem halben Jahr nach der Falschaussage) ggf. mit Sperre für weitere Wettbewerbe
- Personen, die bewusst Falschaussagen unterstützen (ggf. mit Sperre für weitere Wettbewerbe)
  Gilt auch für nachträgliches Bekanntwerden darüber (bis zu einem halben Jahr nach der Falschaussage) ggf. mit Sperre für weitere Wettbewerbe

4.3 Regelverstöße, die zum Ausschluss des Wettbewerbs und Verweis vom Gelände führen können

Bei Missachtung der Veranstaltungsregeln/Conventionregeln/Hausordnung, sowie der Waffenregeln/des deutschen Waffengesetzes kann der Veranstaltende/die Orga eine Person des Geländes verweisen (auch unter Zuhilfenahme der Polizei).
Der Veranstaltende hat in diesen Fällen das letzte Wort und die Entscheidung ist endgültig!

4.4 Handlungen oder Verstöße, die zu Punktabzug oder Änderung der Platzierung (auch nachträglich) führen können

- Vorsätzliches Missachten der Regeln
- Missachtung der Regeln über die Requisiten
- Zu spät eingereichte Unterlagen und Medien, ohne die Teilnehmerbetreuer*in zu informieren
- Gegenstände oder Requisiten, die aktiv auf der Bühne genutzt werden, die allerdings bei der Bewertung der Juryleiter*in zuvor nicht vorgelegt wurden
- Nicht Ein- oder Nachreichen von geforderten Stoffresten/Stoffmustern im Finale
- Fehlen einer Tasche/Befestigungsmöglichkeit am Cosplay für den Headset-Sender (vom Auftritt abhängig)
- Zeitüberschreitung beim Auftritt/Aufbau der Requisiten
- Bildmaterial in schwarz-weiß eingereicht ohne weitere Farbreferenzen
- Accessoires oder Teile des Kostüms, die auf dem Bildmaterial zu sehen sind und zur Bewertung nicht mitgebracht wurden
- Ergänzungen am Kostüm, die auf dem Bildmaterial anders dargestellt sind
- Klar erkennbar unfertige Kostüme oder Kostümteile

4.5 Übersicht der Punktabzüge

4.5.1 Tabellarische Übersicht der Punkteabzüge

Ein „Punktabzug" kann im Sinne des Regelwerks auf zwei Arten berechnet werden:

Variante 1: Abzug in der betroffenen Kategorie (Strafpunkte)

Beispiel: In einer Kategorie gibt es max. 8 Punkte zu erreichen.
Jedoch entscheidet die Juryleiter*in bei Verstoß, dass maximal 4 Punkte vergeben werden dürfen.

Variante 2: Verschlechterung der möglichen Platzierung

Beispiel: Nach der Zusammenrechnung aller möglichen Punkte würde man bei Jurymitglied A auf Platz 2, bei Jurymitglied B auf Platz 4 und bei Jurymitglied C auf Platz 3 landen.
So würde man nach dem Zusammenrechnen der Plätze auf 9 Platzierungspunkte kommen.
Wegen eines groben Regelverstoßes erhält man allerdings pro Jurymitglied +0,5 Strafpunkte (SP) und landet somit bei 10,5 Platzierungspunkten und kann damit zum Schluss eine schlechtere Platzierung erhalten.

Für die genannten Verstöße kann es Punktabzüge nach folgender Übersicht geben.
Zusätzlich ist der Abschnitt „Bewertungssystem" zu beachten:

Grund des Punktabzugs:	**Abzug in Punkten (Variante 1)**	**Verschlechterung der Platzierung (Variante 2)**
Zu spät eingereichte Unterlagen ohne Information an die DCM		+ 0,5 SP je Tag nach Fristüberschreitung
Überschreitung der Auftrittszeit		+ 0,5 SP je 6 Sekunden
Zeitüberschreitung beim Aufbau der Requisiten		+ 0,5 SP je angefangene Verspätungsminute
Bildvorlage nur in schwarz-weiß ohne Farbreferenz	Farbgenauigkeit = 1 Punkt In Abstimmung mit der Juryleiter*in kann es Auswirkungen auf den Gesamteindruck haben.	
Fehlende, auf dem Originalbild in den Händen gehaltene Accessoires	Max. nur noch 4 Punkte für Komplexität	
Klar erkennbar unfertige Kostüme		+ 0,5 SP
Kostümteile/Fertigungstechniken , die nicht selbst angefertigt/angewendet wurden	Individueller Punktabzug pro Jurymitglied	
Teile des Kostüms, die bei der DCM schon einmal getragen worden sind (unabhängig ob von der eigenen oder einer anderen Person)	Individueller Punktabzug pro Jurymitglied	

4.5.2 Bereits bei der DCM getragene Kostüme

1. Kostüme und Auftritte, die in einem Vorentscheid prämiert wurden (mit dem Kostüm/Auftritt ins Finale weitergekommen) oder in einem Finale der DCM getragenen/vorgeführt worden sind und erneut für einen Vorentscheid oder ein Finale getragen/vorgeführt werden, erhalten maximal 1 Punkt in der Kategorie „Komplexität“ für das Kostüm bzw. maximal 1 Punkt in der Kategorie „Idee“ für den Auftritt.
   Der Punkt 2.1.4 bleibt hiervon unberührt.

2. Kostüme und Auftritte, die nicht prämiert wurden und bereits bei der DCM einmal getragen/vorgeführt worden sind, erhalten maximal 4 Punkte in der Kategorie „Komplexität“ für das Kostüm bzw. maximal 4 Punkte in der Kategorie „Idee“ für den Auftritt.
   Auch hiervon bleibt der Punkt 2.1.4 unberührt.

3. Punkt 1 und 2 treten nicht in Kraft, wenn das Kostüm/der Auftritt zu mindestens 60% neu gemacht wurde.
   Das Kostüm/der Auftritt ist damit als neu zu bewerten.

4. Punkte 2 tritt ebenfalls nicht in Kraft, wenn Kostüme erneut vorgeführt werden, die in einem Onlinevorentscheid aus dem Jahr 2020 gezeigt worden und wenn die Teilnehmer*innen für das Kostüm um kein Feedback gebeten haben.

5. Die finale Entscheidung, ob ein Kostüm oder ein Auftritt als neu oder alt gewertet wird, obliegt der Juryleiter*in.

5. Mitarbeit bei der DCM

5.1 Grundlegendes

Das Team der DCM setzt sich aus einer Vielzahl von Position zusammen.
Einige wichtige Position werden hier im Regelwerk ausführlicher beschrieben.
Für alle anderen Position gibt es zwischen den verantwortlichen Personen mündliche oder schriftliche Rahmenvereinbarungen zu den Rechten und Pflichten der jeweiligen Position.

1. Als DCM-Mitarbeiter*innen gelten alle Positionen, die hier im Regelwerk aufgeführt sind (ggf. keine vollständige Auflistung aller möglichen Positionen).

2. Als DCM-Orga gelten hingegen nur die Positionen, die im Abschnitt 5.4.4 aufgelistet sind.

3. Nach Rücksprache mit der verantwortlichen Person oder Ausschreibung einer Position bei der DCM ist es grundsätzlich möglich, dass jede Person sich auf jede Position innerhalb der DCM bewerben kann, wenn der Abschnitt „Allgemeines“ befolgt wird, und zusätzlich folgende Punkte erfüllt werden:

   - Man muss mindestens 18 Jahre alt sein.
   - Man darf mit Teilnehmer*innen nicht verwandt oder verschwägert sein.
   - Alle Verhältnisse (positiv, wie auch negativ) zwischen Teilnehmer*innen und DCM-Mitarbeiter*innen müssen offengelegt werden (soweit diese die Bewertung beeinflussen können).
   - Man darf selbst kein Teilnehmer/keine Teilnehmer*in an der DCM sein (siehe Punkt „Teilnahme am Wettbewerb“).
   - Man muss einen Animexx-Account besitzen und regelmäßig seine ENS/den DCM-Mitarbeiter-Zirkel überprüfen.

4. Für die Position „Juryauszubildende*r”, „Jurymitglied”, „Juryleiter*in ”, „Vorentscheidsleiter*in” und „Vor-Ort-Teilnehmerbetreuer*in“, müssen besondere Voraussetzungen erfüllt werden. Diese werden in der Regel in einem entsprechenden Gespräch (schriftlich, telefonisch oder persönlich) besprochen.

5. Es besteht die Möglichkeit, jede Position auszuprobieren oder in die entsprechende Position eingearbeitet zu werden (folgend bezeichnet als Auszubildende*r).

6. Eine Person kann in Personalunion mehrere Positionen innerhalb des DCM-Teams übernehmen.

7. Bei Fragen, Verständnisproblemen oder Absprachen in Ausnahmesituationen (z. B. kurzfristiges Aufheben der oben genannten Regeln durch die DCM-Orga), wenden sich DCM-Mitarbeiter*innen in allen Anliegen an die DCM-Orga oder die Vorentscheidsleiter*in.

5.2 Vergütung der DCM-Mitarbeiter*innen

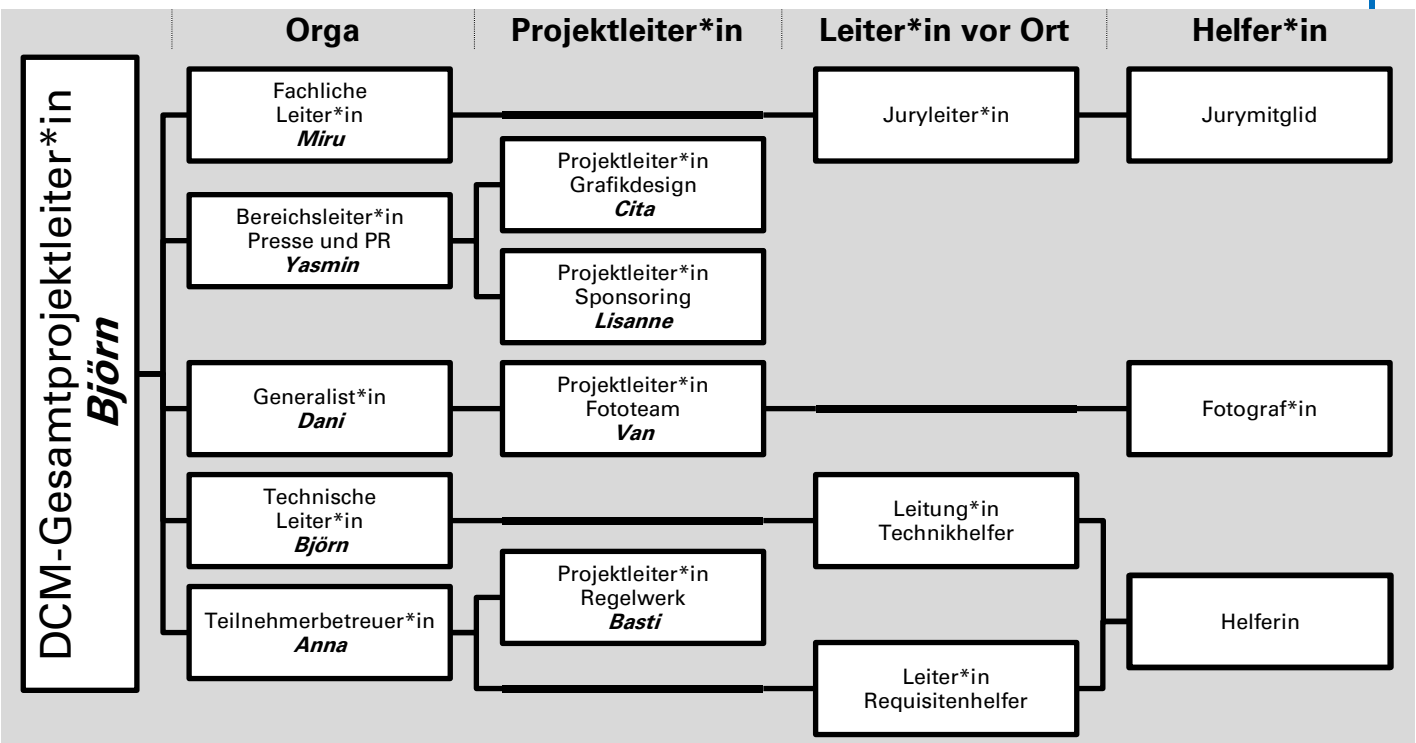
Als kleine „Finanzspritze“ haben DCM-Mitarbeiter*innen für jeden Vorentscheid/jedes Finale, an denen sie mitwirken, einen Anspruch auf Vergütungen.
Die Höhe der einzelnen Vergütungen kann dem Dokument „Abrechnung Fahrtkosten“ entnommen werden. Dieses Dokument erhält man auf Anfrage bei der Vorentscheidsleiter*in oder im DCM-Mitarbeiter-Zirkel auf Animexx.

Folgende Zulagen sind möglich:

- Fahrtkostenzuschuss für die einfache Wegstrecke (nur Hin- oder Rückweg)
- Verpflegungspauschale
- anteilige Übernahme der Übernachtungskosten
- Freier Eintritt auf der Veranstaltung/Convention (soweit nicht anders vereinbart nur für den Tag, an dem der Vorentscheid/das Finale stattfindet)
- Ggf. weitere Leistungen in Abhängigkeit von der jeweiligen Veranstaltung/Convention (z. B. ermäßigte Wochenendtickets, Verpflegung vor Ort)

5.3 Organigramm der DCM

Im folgenden Organigramm kann die Struktur der DCM entnommen werden.
Dieses Organigramm ist nur eine vereinfachte Darstellung der Verantwortungs- und Zuständigkeitsebenen innerhalb der DCM.



5.4 Übersicht der möglichen Positionen innerhalb der DCM

1. Helfer*in - Unterstützung des Teams und der Teilnehmer*innen vor Ort bei einem Vorentscheid oder dem Finale (teilweise auch im Hintergrund tätig - weiter Positionen können vor Ort bestimmt werden):

    - Technikhelfer*in (Unterstützung der Bühnenorganisation und der Technik vor Ort)
    - Requisitenhelfer*in (Unterstützung von Auf- und Abbau der Requisiten auf der Bühne bzw. hinter der Bühne)
    - Videohelfer*in & Fotohelfer*in (Unterstützung des Video- und Fototeams als Fotograf*in und/oder Videograf*in)
    - Pressehelfer*in (Unterstützung der Bereichsleiter*in Presse und PR vor Ort)
    - Audiohelfer*in (Unterstützung des Audiochecks der Teilnehmner*innen vor Ort)
    - Vor-Ort-Teilnehmerbetreuer*in (Unterstützung der Teilnehmerbetreuer*in)
    - Moderator*in (Organisieren eines reibungslosen Ablaufs auf der Bühne und Moderation vor Ort)

2. Jury:

    - Jurymitglied (Bewertung der Kostüme und Auftritte vor Ort oder im Nachgang)
    - Juryauszubildende*r (Einarbeitung zur Aufnahme der Tätigkeit als Jury)

3. Leiter*in - Weitere verantwortliche Leitungen vor Ort oder im Hintergrund der DCM:

    - Leiter*in der Moderation (Koordinieren der Moderation und Ausfertigen der Moderation vor Ort)
    - Leiter*in der Technikhelfer (Koordinieren der Technikhelfer*in und allgemein Helfer*in vor Ort)
    - Leiter*in der Requisiten (Koordinieren der Requisitenhelfer*in, Bühnenhelfer*in und Requisiten vor Ort)
    - Juryleiter*in (Organisation der Jury und oberste Entscheidungsgewalt bei fachlichen Fragen vor Ort)
    - Vorentscheidsleiter*in (Zentrale Ansprechperson, Koordination und Organisation des Vorentscheids/Finales und Entscheidungsgewalt bei allen nicht fachlichen Fragen vor Ort)

4. Organisator*innen - Verantwortliche Organisation mit Haupttätigkeit im Hintergrund der DCM:

    - Projektleiter*in Regelwerk (Regelwerksverantwortung, Aktualisierung und Pflege des DCM-Regelwerks)
    - Projektleiter*in Sponsoring (Organisation und Pflege des Sponsorings der DCM)
    - Projektleiter*in Grafikdesign (Erstellung und Anpassung von Printmaterialien, Onlineauftritt und DCM CI)
    - Projektleiter*in Fototeam (Leitung des Foto-/Video-Teams, Unterstützung der Bereichsleiter*in Presse und PR und der Vorentscheidsleiter*in bei der bildlichen Dokumentation der Veranstaltung und des Events)
    - Generalist*in (Übernahme von temporären und kurzfristigen Aufgaben innerhalb der Orga)
    - Bereichsleiter*in Presse und PR (Hauptverwaltung von Social Media und Öffentlichkeitsarbeit der DCM)
    - Technische Leiter*in (Oberste technische Instanz der DCM)
    - Fachlichen Leiter*in (Oberste fachliche Instanz der DCM)
    - Teilnehmerbetreuer*in (Organisation der Vor-Ort-Teilnehmerbetreuer*innen und zentrale/r Ansprechpartner*in für alle Teilnehmer*innen)
    - DCM-Gesamtprojektleiter*in (Oberste fachliche, organisatorische und technische Instanz der DCM)

5.5 Ansprechpartner*in der Veranstaltenden

Zusätzlich zum direkten Team der DCM, werden Ansprechpartner*innen bestimmt, die innerhalb der DCM den Animexx e. V. und die Frankfurter Buchmesse repräsentieren.

6. Stellenbeschreibungen

6.1 Grundlegendes

In diesem Abschnitt sind die zusätzlichen Rechte und Pflichten einiger wichtiger Positionen des DCM-Teams beschrieben, die zusätzlich zu den Abschnitten „Allgemeines“ und „Mitarbeit bei der DCM” gelten.

6.2 Jury (Jurymitglied)

Voraussetzungen und Pflichten:

- Vorgesetzter/Vorgesetzte und Ansprechpartner*in der Jurymitglieder ist die Juryleiter*in.
- Muss mindestens einmal eine/ein Juryauszubildende*r gewesen sein
- Um im Finale bewerten zu dürfen: Muss mindestens einmal Jurymitglied auf einem Vorentscheid in der aktuellen Saison gewesen sein
- Pflicht zum unparteiischen, sachlichen und vorurteilsfreien Werten
- Während des Wettbewerbs sind Diskussionen über die Punktevergabe zu unterlassen.
- Sachliche Beratungen ohne Wertungen innerhalb der Jury sind zugelassen.
- Andere Jurymitglieder dürfen nicht beeinflusst werden.
- Man darf nicht beeinflussbar sein und darf sich nicht nach einem anderen Jurymitglied richten.
- Eigene Wertungen dürfen grundsätzlich nicht publiziert werden (egal ob gegenüber DCM-Mitarbeiter*innen, Teilnehmer*innen oder dritten Personen).
- Man soll sich vor dem Wettbewerb nicht als Jurymitglied zu erkennen geben.

Aufgaben:

- Bewertung der Kostüme und Auftritte der Teilnehmer*innen auf Grundlage des eingereichten Bildmaterials (Originalbild, Detailbild, etc.) nach den Abschnitten „Teilnahme am Wettbewerb” und „Bewertungssystem”
- Eingereichte Charakterbeschreibungen und sämtliches Bildmaterial sind im Vorfeld zu prüfen
- Zusammenarbeit mit der Juryleiter*in und Befolgen ihrer Anweisungen
- Zusammenarbeit mit der Vorentscheidsleiter*in
- Nur auf Wunsch der Teilnehmer*innen: Kritik und Feedback sachlich und freundlich äußern (nur in Zusammenarbeit mit der Juryleiter*in)

6.3 Juryauszubildende*r

Voraussetzungen und Pflichten:

- Es gelten die gleichen Voraussetzungen und Pflichten wie bei der Jury.

Aufgaben:

- Eine/ein Juryauszubildende*r hat die gleichen Aufgaben wie ein Jurymitglied.
  Jedoch mit dem Unterschied, dass die Bewertung, die durch die/den Juryauszubildende*n erstellt wird, in der Regle nicht in die Gesamtwertung einfließt und man sich gegenüber der Juryleiter*in als fachlich geeignet beweisen muss.

6.4 Juryleiter*in

Voraussetzungen und Pflichten:

- Es gelten die gleichen Voraussetzungen und Pflichten wie bei einem Jurymitglied.
- Ist der fachlichen Leiter*in unterstellt
- Muss selbst zuvor Jurymitglied gewesen sein
- Muss entgegen der zuvor genannten Altersgrenze mindestens 21 Jahre alt sein
- Muss der englischen Sprache soweit mächtig sein, dass Gespräche auf Englisch geführt werden können

Aufgaben:

- Arbeitet Juryauszubildende ein und stellt die fachliche Eignung als mögliches Mitglied für die Jury fest (schriftlich und in Rücksprache mit den Juryauszubildenden und der DCM-Orga)
- Stellt die Jury für die Vorentscheide zusammen, entsprechend der fachlichen Eignung der Jurymitglieder und in Rücksprache mit der DCM-Orga
- Kann vor Ort, falls ein Jurymitglied nicht erscheint, kurzfristig eine Person als Jurymitglied ernennen, die fachlich geeignet und mindestens 18 Jahre alt ist
- Kann selbst eine Position als Jurymitglied einnehmen, falls vor Ort Ersatz für ein Jurymitglied benötigt wird, jedoch kein entsprechender Ersatz zur Verfügung steht
- Prüft in Zusammenarbeit mit der fachlichen Leiter*in die eingegangenen Bewerbungen als Jury(auszubildende*r)
- Fördert die Jurymitglieder
- Stellt fest und überwacht, ob Jurymitglieder für ihre Aufgaben (noch) geeignet sind und gibt entsprechend Feedback
- Achtet darauf, dass die Jury englisch spricht, wenn nicht deutschsprachige Teilnehmer teilnehmen
- Leitet die Jury vor Ort
- Unterweist die Jury über den Ablauf und die einzuhaltende Etikette vor Ort (z. B. Befangenheit gegenüber Teilnehmer*innen)
- Befragt die Teilnehmer*innen zu den zu überprüfenden Kriterien vor der Bewertung (siehe Fragenkatalog der Juryleitung)
- Ist vor Ort für das Organisieren von Getränken und Snacks für das Team und ggf. die Teilnehmer*innen verantwortlich
- Überprüft die Auswertungen und Bewertung der Jurymitglieder
- Muss die Jury, Teilnehmer*innen und ggf. andere DCM-Mitarbeiter*innen auf Fehlverhalten und Verstöße gegen das Regelwerk aufmerksam machen/ermahnen, aktiv gegensteuern (z. B. unterbinden von persönlichen Auslegungen des Regelwerks)
- Leitet grobe Regelverstöße und grobes Fehlverhalten an die DCM-Orga weiter
- Unterbindet harsche Kritik und unaufgeforderte Belehrungen seitens der Jury
- Überwacht und verantwortet den korrekten, fachlichen Ablauf der Veranstaltung
- Ist mitverantwortlich, dass die Bewertung vor Ort korrekt abläuft
- Sollte im Notfall, falls das digitale Bewerbungsformular ausfällt, die Bewertung analog auswerten können
- Nimmt die Zeit während der Bewertung und des Auftritts, achtet auf Einhaltung der Zeitvorgaben, teilt die gesamte Zeit für die Bewertung fair auf die Teilnehmer*innen auf, kürzt oder verlängert die zeitlichen Vorgaben (soweit dies notwendig und möglich ist) und unterbricht die Teilnehmer*innen/DCM-Mitarbeiter*innen bei groben Zeitverstößen, ggf. in Rücksprache mit der Vorentscheidsleiter*in (z. B. bei maßloser Überziehung bei den Auftritten)
- Verhängt Punkteabzug oder Disqualifizierungen der Teilnehmer*innen vor Ort
- Überprüft Gegenstände oder Requisiten, die aktiv während des Auftritts genutzt werden
- Kann es Teilnehmer*innen aus Sicherheitsgründen erlauben, Kostümteile für den Auftritt auszutauschen (der Ersatz muss sich optisch am Original orientieren)

Organisatorische und administrative Aufgaben der Juryleiter*in werden von der fachlichen Leiter*in übernommen.

Die Juryleiter*in kann Aufgaben an andere DCM-Mitarbeiter*innen übertragen, bleibt jedoch für die Umsetzung der Aufgabe verantwortlich.

6.5 Vorentscheidsleiter*in

Voraussetzungen und Pflichten:

- Ist der technischen Leiter*in unterstellt
- Muss selbst zuvor bei einem Vorentscheid/Finale DCM-Mitarbeiter*in gewesen sein
- Muss entgegen der zuvor genannten Altersgrenze mindestens 21 Jahre alt sein

Aufgaben:

- Überwacht und verantwortet den korrekten technischen Ablauf der Veranstaltung
- Verantwortung für alle DCM-Mitarbeiter*innen vor Ort, die keine fachlichen Aufgaben übernehmen
- Ansprechpartner*in für alle beteiligten Personen bei nicht fachlichen Themen
- Leitet fachliche Fragen an die Juryleiter*in weiter
- Klärt die Rahmenbedingungen vor und während des Vorentscheids/Finales
- Erstellt das DCM-Team für die Arbeit vor Ort
- Verwaltet die Anmeldungen
- Kontrolliert gemeinsam mit den Teilnehmer*innen die Audio für den Auftritt vor Ort
- Plant die Requisiten vor Ort (siehe Beispiel – Requisitenplan im Anhang)
- Druckt alle relevanten Dokumente für den Vorentscheid/das Finale aus
- Bereitet die digitale Bewertungssysteme für den Einsatz vor
- Unterweist die Teilnehmer*innen und DCM-Mitarbeiter*innen vor Ort
- Überprüft die Funktionsfähigkeit der Technik vor Ort
- Verantwortet die Dokumentation des Wettbewerbs in Zusammenarbeit mit der Pressleiter*in (unter anderem die schriftliche und bildliche Dokumentation der Kostüme, der Bühnenauftritte, während der Bewertung usw.)
- Leitet die Unterstützung beim Aufbau der Requisiten auf der Bühne
- Ist mitverantwortlich, dass die Bewertung vor Ort korrekt abläuft
- Übermittelt alle Unterlagen, inkl. der Auswertung und des Ergebnisses, an die DCM-Orga
- Leitet das Ergebnis der Auswertung an die Pressleiter*in weiter

Organisatorische und administrative Aufgaben der Vorentscheidsleiter*in werden von der technischen Leiter*in übernommen.

Die Vorentscheidsleiter*in kann Aufgaben an andere DCM-Mitarbeiter*innen übertragen, bleibt jedoch für die Umsetzung der Aufgaben verantwortlich.

6.6 Vor-Ort-Teilnehmerbetreuer*in

Voraussetzungen und Pflichten:

- Ist der Teilnehmerbetreuer*in unterstellt
- Muss per E-Mail und ENS erreichbar sein und diese regelmäßig überprüfen

Aufgaben:

- Erste/r Ansprechpartner*in für die Teilnehmer*innen vor Ort und ggf. im Vorfeld
- Ausweis- und Alterskontrolle der Teilnehmer*innen vor Ort
- Führen der Unterschriftenliste der Teilnehmer*innen vor Ort
- Leitet den Umfang der angemeldeten Requisiten an die Vorentscheidsleiter*in weiter
- Unterstützt die Juryleiter*in bei der Sichtung der eingereichten Bildmaterialien
- Leitet nach Rücksprache mit der Teilnehmerbetreuer*in die Platzierung an die Teilnehmer*innen weiter, wenn die Teilnehmer*innen danach fragen
- Leitet alle Anfragen und notwendigen Informationen der Teilnehmer*innen an die entsprechenden DCM-Mitarbeiter*innen weiter
- Muss die Teilnehmer*innen über den Zeitplan des Vorentscheids/Finales informieren
- Muss bei Änderungen und Anpassungen des Wettbewerbs die Teilnehmer*innen informieren und ggf. Unstimmigkeiten abklären
- Ist für das Wohlbefinden der Teilnehmer*innen vor Ort zuständig

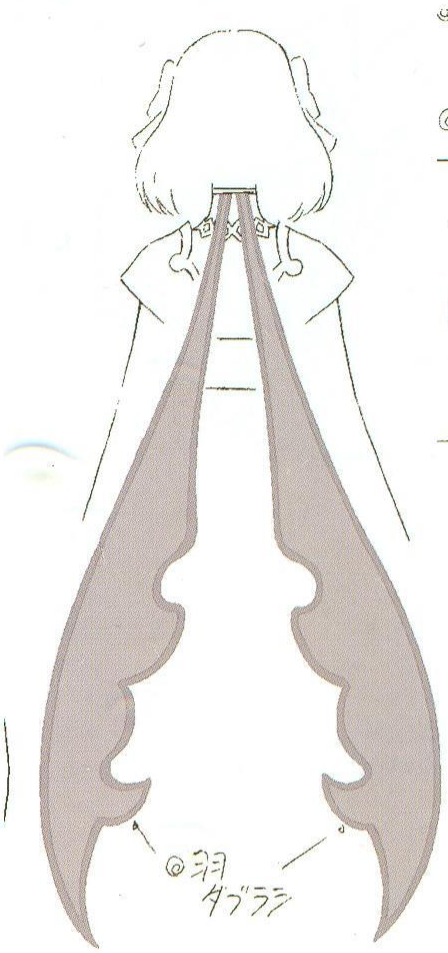
Organisatorische und administrative Aufgaben werden von der Teilnehmerbetreuer*in übernommen.

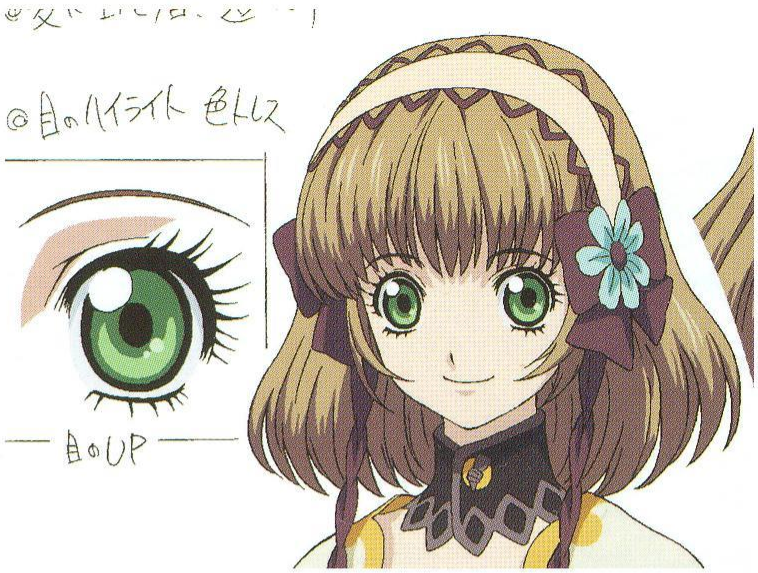
Anhang 1

Beispiel – Bildmaterial als Vorlage (Originalbild) inkl. Farbreferenz

Haupt- und Farbreferenz

Beispiel – Detailbilder inkl. Farbreferenz





Detailbild Haare
(im Ruhezustand),
Detailbild Halsschmuck
+
Farbreferenz Augen

Detailansicht „Flügel“

Zusätzliche „Waffe“
Bitte mitbewerten ^^

zum Inhaltsverzeichnis

Anhang 2

Beispiel – Bewertungsbogen

	[Name Jury]					
Startnummer	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
Name-Bewertung	Charakter aus Serie	Charakter aus Serie	Charakter aus Serie	Charakter aus Serie	Charakter aus Serie	Charakter aus Serie
Kostüm						
Gesamteindruck (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Näharbeiten (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Bastelarbeiten (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Frisur (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
MakeUp (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Proportionen (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Material / Farbgenauigkeit (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Komplexität (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Sonderpunkte - Kostüm						
Sonderpunkte	0	0	0	0	0	0
Auftitts-Bewertung						
Gesamteindruck (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Darstellung (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Auftrittsidee (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Vertonung/Text (1-8 Pkt)	0	0	0	0	0	0
Bühnennutzung (1-4 Pkt) kein Streicher möglich	0	0	0	0	0	0
Publikum (1-4 Pkt) kein Streicher möglich	0	0	0	0	0	0
Sonderpunkt - Auftritt						
Sonderpunkte	0	0	0	0	0	0
Ergebnis						
Kostümbewertung	0	0	0	0	0	0
Auftrittwertung	0	0	0	0	0	0
Gesamtwertung	0	0	0	0	0	0

zum Inhaltsverzeichnis

Beispiel – Fragenkatalog Juryleitung

Fragenkatalog Juryleitung

Name Vorentscheid

Nr.	Charas	Kritik	Bei DCM getragen	Selbst gemacht?	Audio (selbst gemacht?	Waffen/ Gegenstände	Selbst gemacht?	geprüft?	Kommentare
1	Cosplay 1	Nein	Nein	Jeans, Schuhe und Handschuhe.					
2	Cosplay 2	Ja	Nein	Perücke, Kontaktlinsen, Strümpfe, Ohren.					
3	Cosplay 3	Nein	Nein	Der Stein an der Kette stammt von einer gekauften Kette.					
4	Cosplay 4	Ja	Nein						
5	Cosplay 5	Nein	Nein						
6	Cosplay 6	Ja	Nein	Schuhe als Basis für Bootcover und ungestylte Basic Wig					
7	Cosplay 7	Ja	Nein						
8	Cosplay 8	Ja	Nein	Schuhe,Fächer,Socken,Perücke,Vision					
9	Cosplay 9	Ja	Nein						
10	Cosplay 10	Ja	Ja						

Beispiel – Auswertungsbogen

		Strafpunkte	Jury 1		Jury 2		GesamtPunkte (3)	Platzierung (3)
			Punkte	Platzierung	Punkte	Platzierung		
1	Teilnehmer 1	0	127	1	100	8	12	2
2	Teilnehmer 2	0	110	14	66	20	53	19
3	Teilnehmer 3	0	119	6	96	9	25	9
4	Teilnehmer 4	0	119	6	106	3	22	6
5	Teilnehmer 5	0	88	20	88	16	51	18
6	Teilnehmer 6	0	93	19	66	20	53	19
7	Teilnehmer 7	0	119	6	91	13	26	10
8	Teilnehmer 8	0	108	15	89	15	49	17
9	Teilnehmer 9	0	125	2	102	6	20	4
10	Teilnehmer 10	0	97	18	96	9	44	15
11	Teilnehmer 11	0	108	15	91	13	38	14
12	Teilnehmer 12	0	111	12	95	11	29	12
13	Teilnehmer 13	0	81	21	80	19	61	21
14	Teilnehmer 14	0	123	4	109	1	7	1
15	Teilnehmer 15	0	112	11	103	5	20	4
16	Teilnehmer 16	0	105	17	109	1	19	3
17	Teilnehmer 17	0	116	9	88	16	30	13
18	Teilnehmer 18	0	116	9	85	18	45	16
19	Teilnehmer 19	0	0	24	0	24	72	22
20	Teilnehmer 20	0	0	24	0	24	72	22
21	Teilnehmer 21	0	111	12	101	7	26	10
22	Teilnehmer 22	0	121	5	93	12	24	8
23	Teilnehmer 23	0	124	3	105	4	23	7
24	-	0	0	24	0	24	72	22

Beispiel – Ergebnisbogen

Platz	Finale	Name	Charakter	Serie
1	☐			
2	☐			
3	☐			
4	☐			
5	☐			
6	☐			

Anwesende Paare/Teilnehmer*innen	

Datum		Vorentscheid	
Funktion	*Unterschrift*	*Funktion*	*Unterschrift*
Juryleiter*in		Juryleiter*in Azubi	
Teilnehmerbetreuer*in		Vorentscheidsleiter*in	
Jury A		Jury B	
Jury C		Jury Azubi	

Mitglied für Nachrücker Jury
(Name in Druckbuchstaben)

Anhang 3

Beispiel – Lichtskript

DCM Lichtskript

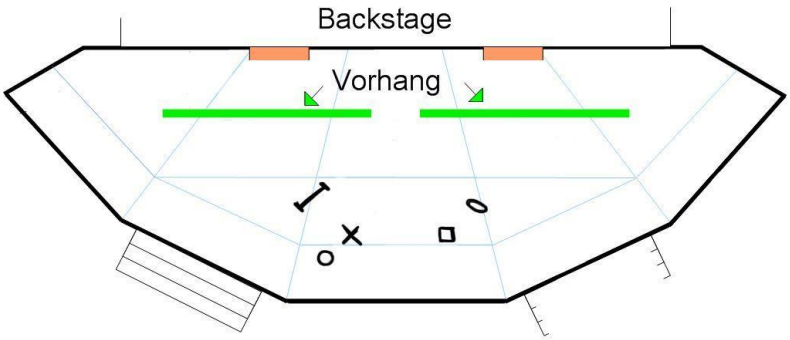
Nummer:	<STARTNUMMER>
Name:	<REALNAME>
Nick:	<ANIMEXX-NICKNAME>

Minute:	**Licht/ Farbe/ Effekt**
00:00 bis 00:22	weißes Licht (80%); Drehbarer Gobo 6 (Gelb)
00:22 bis 00:26	weißes Licht von 80% auf 40%; Drehbarer Gobo 6 (Gelb) aus; etwas Nebel
00:26 bis 00:44	weißes Licht (30%); blaues und grünes Licht (60-70%); Nebel
00:45 bis 01:00	weißes Licht (80%); KEIN Nebel mehr
01:01 bis 01:07	weißes Licht (40%); Drehbare Gobos 2
01:08 bis 01:10	weißes Licht (50%)
01:11 bis 01:57	blaues Licht (20%); Verfolger auf mich; etwas Nebel; Schwarzlicht
01:57 bis 02:00	weißes Licht (80%); Verfolger auf mich; etwas Nebel; Schwarzlicht
ab 02:00	BLACK mit Schwarzlicht

Beispiel – Requisitenplan vom Finale

Liste der Requisten:

- I Kleiderstange
- X Stuhl (antik)
- O Beistelltisch
- □ Klappstuhl
- ⬯ Truhe



Startnummer: