



Regelwerk und Teilnahmebedingungen

Regelwerk und Teilnahmebedingungen:

1. Grundlegendes

- 1.1. Die Teilnahme ist nur in Teams von 2 Personen möglich.
- 1.2. Eine Person kann nicht in zwei verschiedenen Teams teilnehmen.
- 1.3. Es können bis zu 15 Teams am Vorentscheid teilnehmen.
- 1.4. Die Teilnehmer müssen am Tag des Vorentscheides einen gültigen deutschen Pass haben und ihren Wohnsitz in Deutschland innehalten.
- 1.5. Alle Teilnehmer müssen im Besitz einer gültigen DoKoMi-Eintrittskarte für den Wettbewerbstag sein. Wir können keine Eintrittskarten stellen oder reservieren.
- 1.6. Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über das Formular auf www.DoKoMi.de. Bei zu vielen Anmeldungen wird ein Auswahlverfahren eingesetzt.
- 1.7. Teilnehmer müssen zum Zeitpunkt des Vorentscheides mindestens 18 Jahre alt sein.
- 1.8. Die Teilnehmer müssen Englisch oder Japanisch können. Die Kommunikation beim Vorentscheid wird aus diesen Gründen zum Teil auf Englisch/ Japanisch stattfinden.
- 1.8. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind ehemalige und amtierende Repräsentanten folgender Wettbewerbe: European/ Extreme Cosplay Gathering, World Cosplay Summit, International Cosplay League, Clara Cow's Cosplay Cup, Gyeonggi International Cosplay Festival, Pop Culture Hiroshima. Ausgeschlossen sind auch amtierende und ehemalige Meister der Deutschen Cosplay Meisterschaft und der Cosplay Performance Meisterschaft Deutschland.
- 1.9. Nachträgliche Änderungen in Besetzung, Kostüm oder Auftritt sind nicht möglich.

2. Kostüme und Requisiten

- 2.1. Die Kostüme für den Wettbewerb dürfen gekauft sein.
- 2.2. Zu jedem Kostüm muss eine Charaktervorlage vorliegen. Diese wird nach Versand der Teilnahmebestätigung abgefragt.
- 2.3. Es sind ausschließlich offizielle Charaktere zugelassen. Fan- und Eigenkreationen, etc. sind nicht zugelassen. Charaktere aus japanischen Quellen sind wünschenswert. Beide Charaktere müssen aus derselben Quelle/ Serie (z.B. Game-/ Anime-/ Manga-Reihe) stammen.
- 2.4. Kostüme dürfen nicht zu freizügig gestaltet sein. Die DoKoMi ist eine Jugendveranstaltung und entsprechendes Verhalten wird vorausgesetzt.
- 2.5. Mit Kostümen, die abfärben oder Glitzer verlieren, darf nicht auf den Stühlen im Saal Platz genommen werden.
- 2.6. Als Kostüm Requisiten sind ausschließlich stumpfe Replika (nachgemachte Waffen) zugelassen. Scharfe bzw. echte Waffen sind aus rechtlichen und Sicherheitsgründen nicht gestattet. Beachtet die entsprechenden Gesetze der Bundesrepublik Deutschland.
- 2.7. Es dürfen keine lebenden Tiere mitgebracht werden.
- 2.8. Bühnendekoration ist gestattet, sofern diese mit einem Mal von den Teilnehmern selbst innerhalb von 10 Sekunden auf die Bühne getragen und aufgebaut werden kann. Dies gilt inklusive Handrequisiten. Die Requisiten müssen innerhalb von 10 Sekunden von den Teilnehmern selbst mit einem Abgang abgeräumt und abgebaut werden. Es stehen dafür keine Helfer zur Verfügung.
- 2.9. Bühnendekorationen müssen eigenständig stehen können.
- 2.10. Dekorationselemente müssen



Regelwerk und Teilnahmebedingungen

einfach von den Teilnehmern selbst zu transportieren sein, auch über Treppenaufgänge und durch schmale Türen.

Die Teilnehmer selbst sind für den Auf- und Abbau der Requisiten auf der Bühne verantwortlich.

Ein Lagern der Requisiten im Voraus und im Nachgang ist nicht möglich.

2.11. Zusätzlich dürfen Handrequisiten verwendet werden, die nicht direkt zum Kostüm gehören, jedoch für den Auftritt benötigt werden. Auch diese müssen vom Teilnehmer selbst getragen werden.

Requisiten, die zum Kostüm gehören, werden für den Auf- und Abbau wie Handrequisiten behandelt.

2.12. Bühnendekorationen und Handrequisiten müssen im Zweifelsfall im abgebauten Zustand in einen (1) für Fluggesellschaften Check-in-fähigen Koffer passen. Ein Aufbau vor Ort kurz (!!) vor dem Auftritt im Backstage Bereich wird ermöglicht.

2.13. Der Veranstalter behält sich vor, jederzeit einzelne Waffen oder Bühnendekorationen beim Wettbewerb nicht zuzulassen.

2.14. Waffen und Bühnendekorationen dürfen nicht aus leicht entflammbarem Material hergestellt werden.

3. Charakter Vorlagen & Video/ Audio

3.1. Als Vorlage ist eine Datei mit max. A4-Größe per Charakter zugelassen. Collagen sind dabei möglich.

3.2. Kostüme werden auf Regeltreue, grobe Ähnlichkeit zur Vorlage und vernünftiges Erscheinungsbild geprüft. Es wird lediglich während der Bühnenperformance durch den Veranstalter geprüft, ob diese Voraussetzungen erfüllt sind. Es gibt keine gesonderte Kostümbewertung.

3.4. Die Dateiformate JPG und PDF sind

als Vorlage zugelassen (max. 2 MB pro Vorlage).

3.5. Als Hintergrund-Video ist ausschließlich eine (1) bereits fertig geschnittene MP4 Datei (1080p) mit der maximalen Auftrittszeit zugelassen. Die Datei wird ab Beginn des Auftritts abgespielt und muss die Audio bereits enthalten.

3.6. Die Videodatei muss bis spätestens zum Ende des 11.05.2025 eingereicht werden.

4. Auftritt und Ablauf

4.1. Geregeltes, faires und vernünftiges Handeln ist die Voraussetzung für einen erfolgreichen Wettbewerb, daher erwarten wir dies von allen Teilnehmern.

4.2. Den Anweisungen der Helfer und Orgas vor Ort ist Folge zu leisten. Die Bühne darf nur nach Aufforderung betreten werden.

4.3. Die Auftrittszeit ist auf 3:30 Minuten begrenzt. Karaoke Auftritte sind nicht erlaubt.

4.4. Es dürfen keine Mikrofone verwendet werden; stattdessen müssen Stimmen direkt in die Audiodatei eingearbeitet werden. Gesprochene Teile sind auf Englisch oder Japanisch aufzunehmen/ hinzuzufügen.

4.5. Für den Auftritt kann ein grobes Lichtskript eingereicht werden. Das Technik-Team wird versuchen das Skript so gut wie möglich umzusetzen. Das Format wird rechtzeitig festgelegt.

4.6. Mit der Bühnentechnik ist sorgfältig umzugehen. Teilnehmer können für Schäden haftbar gemacht werden.

4.7. Die Bühne darf nicht verunreinigt verlassen werden. Konfetti und andere schwer zu entfernende Materialien sind nicht zugelassen.

4.8. Möchten Teilnehmer Luftschlangen, Luftballons, Papierblüten oder ähnliches



Regelwerk und Teilnahmebedingungen

verwenden / verstreuen, müssen die Teilnehmer diese innerhalb von 10 Sekunden inklusive der Bühnendekoration und Handrequisiten restlos von der Bühne selbst entfernen.

4.9. Verschütten von Flüssigkeiten, Seifenblasen, Feuer, Nutzung von Laserpointern, Verstreuen von Puder oder ähnlichem, chemische Effekte, Trockeneis, offene Flammen und Explosionseffekte sind nicht gestattet und führen zur Disqualifizierung.

4.10. Elektronische Geräte dürfen nur verwendet werden, wenn diese mit haushaltsüblichen oder integrierten Batterien verwendet werden können und keine Gefahr darstellen.

4.11. Darstellungen von extremen Gewaltszenen oder Selbstverstümmelungen sind nicht erlaubt.

4.12. Im Backstagebereich und auf der Bühne sind keine eigenen Helfer zugelassen

4.13. Das Publikum oder andere Personen dürfen nicht aktiv in den Auftritt einbezogen werden. Das Werfen von Gegenständen ins Publikum oder zur Jury ist verboten.

4.14. Die Teilnehmer müssen pünktlich laut Zeitplan anwesend sein (genaue Zeitpläne werden per E-Mail versendet). Sind Teams nicht oder nur teilweise anwesend, werden diese automatisch disqualifiziert.

5. Sonstiges

5.1. Die Bekanntgabe der Sieger findet im Rahmen der Abschlussveranstaltung der DoKoMi oder einer gesonderten Siegerehrung statt. Details dazu werden rechtzeitig angekündigt. Die Anwesenheit im Kostüm ist erwünscht, da dort auch Presse- sowie Sponsorenfotos geschossen werden.

5.2. Eine Nachlieferung oder Auszahlung

eventueller Preise ist ausgeschlossen. Die Entgegennahme durch einen bevollmächtigten DoKoMi-Besucher ist erlaubt.

5.3. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmer oder Teams vom Wettbewerb ohne Angabe von Gründen auszuschließen bzw. diese nicht zuzulassen.

5.4. Teile der Regeln können sich ändern, auch ohne Vorankündigung.

5.5. Die Teilnahme an anderen Wettbewerben der DoKoMi ist durch die Teilnahme am Pop Culture Hiroshima Vorentscheid nicht ausgeschlossen.

5.6. Der Veranstalter und seine Partner übernehmen keine Haftung für mitgebrachte Gegenstände, Wertsachen oder selbstverschuldete Unfälle.

5.7. Nichteinhalten dieser Regeln kann zum Ausschluss vom Wettbewerb oder der Veranstaltung führen.

5.8. Während der Wettbewerbe werden Foto, Audio- und Videoaufnahmen erstellt. Alle Teilnehmer stimmen zu, dass jegliches Material von der DoKoMi und deren Partnern ohne Einschränkung und ohne Vergütung verwendet und weitergegeben werden darf.

5.9. Es gilt die Hausordnung der DoKoMi.

5.10. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

6. Wichtiges für das Siegerteam

6.1. Das Finale in Hiroshima besteht aus der Teilnahme an einem Festival, in dem der Kulturaustausch zwischen den Repräsentanten im Vordergrund steht. Das Siegerteam wird vor Ort einen Auftritt bis zu 5 Minuten auf Japanisch/ Englisch vorführen und an Paraden/ Foto-Terminen teilnehmen. Es findet vor Ort kein Wettbewerb statt.

6.2. Das Team erhält jeweils einen Economy Flug von einem gemeinsamen



Regelwerk und Teilnahmebedingungen

deutschen Flughafen der Wahl inklusive einem Check-In Gepäckstück nach Hiroshima. Hierbei gelten die Bestimmungen der Fluggesellschaft. Pop Culture Hiroshima stellt die Verpflegung während der Veranstaltung vor Ort und ein Hotel Twin- /Doppelzimmer von Freitag bis Montag. Weitere Kosten sind vom Team selbst zu tragen.

6.3. Das Gewinnerteam muss zwei Kostüme vorbereiten. Eines für den Auftritt (inklusive Parade) und ein weiteres für den zweiten Tag (Parade, Pressetermine).

6.4. Das Finale findet im Zeitraum 17.-19.10.2025 in Hiroshima statt. Das Team muss imstande sein gesundheitlich, geistig und körperlich eigenständig an der Veranstaltung teilzunehmen und nach Hiroshima ins Hotel zu reisen. Für gesundheitliche oder ähnliche Probleme vor Ort ist das Team selbst verantwortlich. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Wertgegenstände, gesundheitliche Probleme oder Unfälle.

6.5. Es kann nicht auf vegetarische oder vegane Ernährung Rücksicht genommen werden. Der Veranstalter in Japan bemüht sich, den Wünschen entgegenzukommen. Im Zweifelsfall ist das Team im Fall einer vegetarischen/veganen Ernährung selbst für seine Mahlzeiten verantwortlich.

6.6. Das Siegerteam muss innerhalb von einer (1) Woche auf Anfragen qualifiziert Antworten, insbesondere betreffend der Flüge. Sollte es zu Verzögerungen aufgrund des Teams kommen, müssen die Mehrkosten vom Team getragen werden.

6.7. Das Team kann die Reise auf eigene Kosten verlängern und die Rückreise auf einen späteren Zeitpunkt verlegen. Eine Abreise von allen großen Flughäfen in Japan ist möglich. Differenzen im Flugpreis sind ggf. selbst zu tragen. Für die Buchung der Flüge und Einreise

nach Japan ist ein gültiger Reisepass für den gesamten Aufenthalt in Japan notwendig.

6.8. Ein nachträglicher Wechsel des Partners ist nicht möglich. Das Ausscheiden eines Teilnehmers bedeutet das Ausscheiden des ganzen Teams.

6.9. Fremdsponsoring für das Team ist nur in Absprache mit den Organisatoren des Vorentscheids möglich.

6.10. Das Gewinnerteam ist bei der Einreise nach Japan selbst für sein Gepäck verantwortlich. Es ist Backstage maximal 1 Koffer pro Team erlaubt. Der Veranstalter bittet jeden Teilnehmer bei der Wahl der Kostüme und Requisiten diesen Punkt zu beachten. Übergepäck ist ggf. selbst zu organisieren und zu finanzieren. Es gelten die Bestimmungen der Fluggesellschaft.

6.11. Die Kostüme, Bühnendekoration, der Auftritt, sowie das Hintergrundvideo und -audio für den Pop Culture Hiroshima in Japan müssen bereits 6 Wochen vor der Abreise fertiggestellt sein. Der Veranstalter erwartet dann Informationen über die Kostüme, die Bühnendekoration und die Videodatei, sowie eine Auftrittsbeschreibung.

6.12. Die Kostüme, Bühnendekoration und Requisiten müssen in einen Koffer passen, der eingecheckt werden kann. Vor Ort müssen Requisiten selbständig innerhalb eines engen Zeitfensters auf die Bühne hinauftragen/ aufgebaut und heruntergetragen/ abgebaut werden. Es werden dafür keine Helfer zur Verfügung gestellt. Wir empfehlen daher, maximal Handrequisiten mitzubringen.

Vor Ort ist das Team selbst für sein Gepäck verantwortlich.

6.13. Das Team repräsentiert Deutschland angemessen, ist kooperativ und trägt aktiv zum Erfolg der Veranstaltung bei. Den Anweisungen der Helfer und



Regelwerk und Teilnahmebedingungen

Organisatoren ist zu folgen.

6.14. Während des Pop Culture Hiroshima werden Foto, Audio- und Videoaufnahmen erstellt. Alle Teilnehmer stimmen zu, dass jegliches Material von Pop Culture Hiroshima und deren Partnern ohne Einschränkung und ohne Vergütung verwendet und weitergegeben werden darf.

6.15. Sollte das Gewinnerteam verhindert sein, so rückt das zweitplatzierte Team nach.

6.16. Für das Pop Culture Hiroshima Finale gilt ein eigenes Regelwerk.

Ich stimme den Teilnahmebedingungen zu:

Vollständiger Name

Unterschrift