

## **Cosplay Wettbewerb**

### **DIE 4 KATEGORIEN**

*(Anm.: Um der großen Kreativität und Vielfalt Rechnung zu tragen, ist es natürlich möglich, die Kostüme in mehr als die vorliegenden Kategorien einzuteilen. Um aber eine genaue Orientierung zu ermöglichen, hat sich Wettbewerbsleitung auf diese 4 Kategorien geeinigt.)*

#### **TAYLORING / SCHNEIDEREI:**

Cosplayer die in der Kategorie SCHNEIDEREI antreten, präsentieren alle Arten von nährbarer Kleidung. Diese muss bestechend sein in puncto Stoffwahl, Musterung und Bemalung des Stoffes, passgenaues Nähen sowie adäquate Umsetzung der individuellen Anforderungen des betreffenden Kleidungsstücks. Da es bei den Kleidungsstücken auf das **akkurate Nähen** ankommt, kann hier sogar eine Schuluniform gegen ein Ballkleid antreten. Die Accessoires unterliegen den gleichen Bestimmungen. Wenn vorhanden, werden Waffen und Requisiten als Bestandteil des Kostüms gesehen, gehören also dazu und unterliegen ebenfalls den Kriterien.

Cosplayer who participate in the category TAYLORING, present all different kinds of sewable Clothing. This has to be captivating in terms of material selection, pattering and painting of the material, formfitting sewing and also implementation of individual requirements of the garment.

Because the rating depends on the display of **exact sewing skills**, even School uniforms can compete with Ball gowns p.e. here. Accessories are subjected to the same terms. If present, Weapons and Props will be rated as part of the Costume, and are subject to the same criteria.

#### **FULLBODY ARMOR / SCHWERE RÜSTUNG:**

Eine SCHWERE RÜSTUNG bedeckt den ganzen Körper. In diese Kategorie fallen Rüstungen, welche dem Träger Schutz sowohl am gesamten Unter- als auch Oberleib bieten. Die Zugehörigkeit in dieser Kategorie wird von einem Fehlen von z.B. Handschuhen, Schuhen oder Helm bei der Vorlage, nicht beschädet. Auch Mecharüstungen gehören dieser Kategorie an.

Waffen werden als Bestandteil es Kostüms gesehen und dürfen nicht fehlen.

A FULL BODY ARMOR covers the whole body. Subject of this Category are suits of armor, which grant the wearer protection of both lower and upper body. The Absence of gloves, shoes or helmets on the reference does not exclude people from participating in this category.

Mech-Suits are also part of this category. Weapons will be counted as part of the cosplay and should not be missing.

### **LEICHTE RÜSTUNG:**

Die Bezeichnung LEICHTE RÜSTUNG meint jene Bekleidung, die nur wenige oder nur bestimmte Körperstellen des Trägers bedeckt. Im zweifelhaften Falle eine Zugehörigkeit sei zu beachten, die Rüstungsteile müssen eindeutig dem Zweck einer Kampfhandlung folgen und nicht ausschließlich einen zierenden Effekt haben.

Waffen werden als Bestandteil des Kostüms gesehen und dürfen nicht fehlen.

A LIGHT ARMOR is a costume, which does not offer full body protection, and only covers certain parts of the contestant's body. If it is not clear if the costume is part of this category, it is dependent on whether the Armor parts are supposed to be used for battle protection, rather than just being a decorative element.

Weapons are seen as part of the Costume, and have to be included.

### **CRAFTSMANSHIP / HANDWERKSKUNST:**

Die restlichen Cosplays, welche sich nicht einwandfrei abgrenzen lassen oder beide obigen Kategorien berühren oder verbinden, treten in dieser Kategorie an.

Ebenfalls hier zuzuzählen sind Kostüme, deren Herstellung der Anwendung oder Neuverwendung spezieller Materialien und Substanzen (z.B. Latex) bedurfte. Darüber hinaus zählen sich auch solche Kostüme als „Handwerkskunst“, für deren Umsetzung das Herstellen individueller Gerüste oder Aufbauten an oder im Kostüm nötig waren.

Kategoriespezifisch sind die Kriterien zur Beantwortung der Fragen, wie wurden die Techniken verbunden und aufeinander abgestimmt, nimmt der Cosplayer Rücksicht auf die unterschiedlichen Materialeigenschaften und macht er sie sich auf kreative Art und Weise zu Nutze. Waffen und Requisiten werden als Bestandteil des Kostüms gesehen, gehören also dazu und unterliegen denselben Kriterien.

Costumes, which cannot be clearly put into certain Categories, compete in this category.

The same goes for Costumes for which special materials have been mainly used (e.g. Latex), or for which special frames or constructions have been made.

Important questions for judging are: which techniques have been used, and how do they work together, does the contestant take in account the different material properties and how they go with each other, and does he use the materials in a creative way.

Weapons and props are seen as part of the Costume, and have to be included.