

XVIII MURCIA se REMANGA

13, 14 y 15 NOVIEMBRE 2026



BASES DEL CONCURSO COSPLAY

ANTES DE LAS BASES EXPONEMOS EL SIGUIENTE TEMA DE SUMA IMPORTANCIA:

En este concurso se fomenta el bienestar, así como la creación de un ambiente y zona segura para los participantes. Por lo cual: cualquier comentario despectivo o de odio hacia el físico o hacia el cosplay de cualquier participante por parte de otro en este concurso, será motivo de sanción o incluso expulsión del mismo por parte de la organización de este concurso al participante o grupo de participantes implicados en esos comentarios maliciosos durante la realización del mismo. En el caso de que los comentarios se produzcan después del concurso, puede acarrear una sanción que impediría la participación en el siguiente Concurso Cosplay o Pasarela de los “Se Remanga” del año 2027.

INFORMACIÓN BÁSICA

¿Qué es el concurso cosplay?

Es una competencia en la cual los participantes (cosplayers), se visten, caracterizan y actúan como un personaje de: manga, anime, videojuego, película, serie... De la forma más fiel posible al personaje original. Se valora tanto la confección y la fidelidad del traje (costume) y los complementos, como la interpretación del personaje (play).

¿En qué consiste este concurso de cosplay?

El concurso está dividido en dos partes:

- En la primera parte cada participante o grupo de participantes tendrá una revisión de su cosplay por parte del jurado, terminada la revisión de todos comenzará la segunda parte.
- Para la segunda parte los participantes subirán al escenario cuando se les nombre para realizar una actuación con un audio o vídeo de fondo que deberán facilitar los concursantes.

El jurado decidirá los ganadores teniendo esas dos partes: revisión + actuación. Es obligatorio que los participantes pasen por la revisión antes de realizar la actuación.

FECHA, LUGAR Y HORA

El concurso se realizará en el salón del manga de Murcia el **sábado día 14 de noviembre de 2026 en el auditorio a las 12:00 horas.**

INSCRIPCIÓN CONCURSO COSPLAY

1. Los concursantes podrán participar de forma individual o grupal (de 2 a 6 máximo).
2. No está permitido participar de forma individual y grupal, se debe elegir solamente una modalidad.
3. El máximo de duración permitido para la actuación son 3 minutos por cada participante o grupo.
4. Habrá un total de 15 plazas, cuya inscripción se realizará de forma online y en caso de no llegar a cubrirse la totalidad plazas en esta modalidad, se realizará en la puerta del auditorio después de pasar lista de los participantes. Por si fallara alguno de la modalidad online, quedarán esas plazas en reserva disponibles.
- 5. Las inscripciones online se llenarán por orden de llegada. Para realizar la inscripción hay que rellenar el documento que se encuentra en esta sección de la web y enviarlo por email a la siguiente dirección: info.asokemono@gmail.com**
6. Los participantes que sean menores de edad deberán enviar por correo o presentar una autorización de padre, madre o tutor legal. La edad mínima para participar son 16 años.
7. En la inscripción online deben aparecer los siguientes datos:
 - Nickname individual o nombre grupal
 - Nombre del Cosplay
 - Serie / videojuego / manga, etc al que pertenece
 - Especificar modalidad Individual o Grupal
 - Nombre y Apellidos (de TODOS los participantes)
 - Fecha de Nacimiento del/los participantes
 - Localidad
 - Provincia
 - Teléfono Móvil
 - Correo electrónico
 - Breve descripción sobre el/los cosplayer/s para ser presentado/s

Una vez los participantes envíen su inscripción, recibirán un correo electrónico solicitando el audio en formato mp3 o vídeo en DOS formatos: mp4 y VLC. Los técnicos del auditorio utilizan VLC, lo pedimos en ese formato para asegurarnos de que el vídeo se va a reproducir sin incidencia. Hay muchos tutoriales en internet para convertir el vídeo en VLC.

Si se excediera los 3 minutos, la organización pedirá que se envíe uno nuevo con la duración estipulada y en el caso de no recibir el audio o vídeo hasta el día 5 de noviembre, la organización se tomará la libertad de acortar el audio o vídeo para ajustarlo al tiempo requerido.

Si el participante se inscribe, pero no envía vídeo en la fecha establecida 5 de noviembre, tendrá que actuar sin este.

8. Los cosplayers participantes deberán presentarse el sábado a las 10:45 horas en la puerta del edificio de auditorio (en la parte de la calle) para pasar lista y proceder a la revisión de cosplays a las 11:00 horas (en el interior del edificio).

Aquellos participantes que no hayan pasado por la revisión del jurado ANTES de la actuación en el auditorio, NO podrán participar en esta, es NECESARIO tener una puntuación completa para el correcto funcionamiento del concurso por lo que pedimos puntualidad.

Se facilitará la lista de los participantes a los voluntarios de la puerta para que les dejen pasar y puedan llegar a tiempo. Sólo 1 acompañante por participante, el resto de acompañantes tendrán que realizar la cola de acceso habitual.

9. Las inscripciones online estarán abiertas hasta el día 1 de noviembre.

10. En el caso de las inscripciones presenciales, si el cupo online no se cubre, se realizará en la puerta del auditorio después de pasar lista de los participantes. Por si fallara alguno de la modalidad online, quedarán esas plazas en reserva disponibles.

11. Solicitamos que, en caso de no participar finalmente en el concurso tras haberse realizado la inscripción online, se envíe un correo a la siguiente dirección: info.asokemono@gmail.com

12. Si te confundes enviando la solicitud a la pasarela en lugar del concurso, NO hay prioridad si el cupo está completo.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

- No puede ganar ningún miembro de asociaciones u organizaciones que esté trabajando en el salón manga de forma activa con estas, ni tampoco voluntarios. Tampoco los cosplayers ganadores del concurso de Murcia Se Remanga 2025.
- A los participantes que hayan sido confirmados vía mail, se les adjudicará un número en este para participar tanto en la revisión como en el concurso.
- El jurado estará conformado por los cosplayers invitados al evento.
- Está prohibido el uso de cualquier material de pirotecnia o que pueda perjudicar a los demás participantes, así como al público asistente. Tampoco están permitidas las armas de metal, de fuego o cualquier otra que comprenda un riesgo para la seguridad de los asistentes.

- Queda completamente prohibido mostrar símbolos que inciten al odio o relacionado con algún tipo de grupo extremista o violento.
- Se podrá sancionar a los participantes que tengan cualquier tipo de actitud que la organización pueda interpretar como inapropiada, tanto en el escenario como fuera de él. Por lo tanto, tampoco se permiten comentarios de odio ni hirientes hacia otros participantes, lo principal es pasarlo bien, así que estos hechos también pueden ser sancionables.
- La participación en el concurso cosplay implica la aceptación de las bases aquí expuestas (el no leerlas no exime su cumplimiento), así como la cesión de derechos de imagen, lo que significa que tanto la organización como el público asistente podrá grabar y fotografiar a los participantes durante la pasarela.
- Los participantes que lo deseen podrán guardar sus pertenencias de forma gratuita en el guardarropa pasando primero por el stand de información donde estarán sus nombres en la lista.
- No está permitida la actuación con animales vivos.
- El ganador individual podrá presentarse al próximo evento Se Remanga de Murcia, pero no ganar la categoría individual, en cambio sí tendría opción de ganar en la grupal. De la misma forma, el grupo de cosplayers ganador podrá presentarse, pero no ganar en el próximo Se Remanga de Murcia, pero si ganar de forma individual.

VALORACIÓN DE JURADO

PRIMERA PARTE: REVISIÓN DEL COSPLAY

Se solicita a los concursantes que antes de asistir a la revisión estén preparados para la misma. Esto incluye llevar el traje completo y haber ido al aseo.

Si vas a usar atrezzo deberás llevar a un ayudante para que se encargue de transportarlo y cuidarlo mientras es la revisión.

Los participantes entrarán por orden a la sala donde se realizará la revisión del cosplay, los grupales también entrarán juntos ya que se les valorará en conjunto.

- Fidelidad al personaje. Se valorará positivamente la precisión y los detalles, así como el maquillaje y la caracterización.
- Trabajo a mano. Es necesario que al menos el 75% del cosplay, incluido traje y props estén hechos a mano o modificados. La impresión 3D terminada por el participante está permitida.

Se permiten algunos elementos comprados tales como zapatos básicos, pelucas sin estilizar, accesorios muy menores siempre y cuando no afecten visualmente la calidad del cosplay y al personaje.

- Detalles técnicos. Limpieza y acabado de las costuras.
- Solo es posible optar a premio presentando un dossier o fotografías del proceso de creación del cosplay y los props (en caso de que los haya).

SEGUNDA PARTE: PUESTA EN ESCENA

Cuando todos los participantes hayan terminado la revisión, realizarán una actuación con música o vídeo en el escenario del auditorio 2 frente al jurado y el público. En esta puesta en escena el jurado valorará los siguientes aspectos:

- Interpretación del personaje: actuación, expresiones, gestos.
- Uso del escenario y si transmite la esencia del personaje.
- El apoyo visual en la creación de un mini escenario con atrezzo.

Está permitido que los participantes suban hasta dos ayudantes para llevar los utensilios o realizar los pertinentes cambios en el escenario, pero nunca podrán interactuar con los participantes durante la escenografía. El tiempo máximo para preparar el escenario antes de la actuación será de 1 minuto.

En el caso de que algún participante ensucie el suelo será el encargado de limpiarlo antes de la siguiente actuación.

PREMIOS

MEJOR COSPLAY INDIVIDUAL: Trofeo + 150€ en metálico + una exhibición presentada en el siguiente SeRemanga.

MEJOR COSPLAY GRUPAL: Trofeo + 200€ en metálico + una exhibición presentada en el siguiente SeRemanga.

MEJOR ACTUACIÓN INDIVIDUAL: Medalla + Una sesión de fotos profesional por cortesía de Anna Aerien + lote de regalos.

MEJOR ACTUACIÓN GRUPAL: Medalla + Vale de 50€ para canjear en el stand "Gatita de Algodón" + lote de regalos.

MENCIÓN DEL JURADO (simbólica): Diploma + lote de regalos (estas menciones pueden quedar desiertas si así lo considera el jurado).

El jurado podrá añadir UNA mención especial que quedará totalmente bajo su criterio, la cual será un premio completamente simbólico.

La decisión del jurado es definitiva e inapelable.