

Salón del Cómic de València 2026

COSPLAY CHALLENGE

1 de Marzo 2026

¡Bienvenidos a Cosplay Challenge, la actividad en la que con solo tú ingenio e imaginación puedes crear cosplays dignos del telar de la misma Aracne! El Salón del Cómic de València se congratula de presentaros la actividad con la que espera que los más valientes e ingeniosos de vosotros os coronéis con los laureles del ingenio que os merecéis. Cosplay Challenge es una actividad en la que los participantes deberán confeccionar un cosplay, seleccionado por el jurado durante el evento, utilizando exclusivamente materiales básicos y poco convencionales proporcionados por la organización. Así que si el ingenio y apañar situaciones con cualquier recurso es lo tuyo, esta es la actividad ideal para ti.

Normativa

1. Formato de los Equipos

- El concurso se llevará a cabo entre dos equipos formados por 2 o 3 personas cada uno.
- Los participantes serán seleccionados en el evento. No es necesario inscribirse previamente, sólo acercarse al escenario y convencer al jurado con entusiasmo y creatividad para participar.

2. Dinámica del Concurso

- El concurso consta de tres rondas de 5 minutos cada una, con niveles de dificultad creciente:
 - Ronda 1 (Fácil) / Ronda 2 (Intermedia) / Ronda 3 (Avanzada)

En cada ronda, se proyectará en pantalla un traje de cosplay que los equipos deberán recrear utilizando únicamente los materiales proporcionados por la organización.

3. Materiales

- No es necesario traer nada. La organización proporcionará todos los materiales necesarios, que serán básicos, poco convencionales y variados (por ejemplo, cartón, cinta adhesiva, telas recicladas, papel aluminio, etc.).

4. Evaluación y Votación

- Al final de cada ronda, el público votará mediante aplausos y aclamación, además de un sistema de puntuación (según determine la organización) para decidir qué equipo ha recreado el cosplay con mayor acierto (fidelidad al diseño original) y mayor creatividad (uso ingenioso de los materiales).
- El jurado podrá intervenir en caso de empate o para destacar aspectos técnicos, pero la decisión final recae en el público.

5. Criterios de Evaluación

- Fidelidad al diseño: Qué tan bien el equipo captura la esencia del cosplay mostrado en pantalla.
- Creatividad: Uso original e innovador de los materiales proporcionados.
- Trabajo en equipo: Coordinación y colaboración entre los miembros del equipo.
- Presentación: Carisma y actitud al mostrar el cosplay terminado al público, recreando lo más fielmente posible la personalidad del personaje.

6. Reglas Generales

- Tiempo: Cada ronda tiene un límite estricto de 5 minutos. Los equipos deben finalizar su cosplay dentro de este tiempo.
- Uso de materiales: Está prohibido usar cualquier material no proporcionado por la organización.
- Se espera respeto hacia los demás participantes, el jurado, el público y los materiales. Cualquier actitud antideportiva puede resultar en descalificación.
- Seguridad: Los participantes deben manipular los materiales con cuidado para evitar accidentes. No se permitirá el uso de herramientas peligrosas ni materiales que puedan dañar a otros. Además, queda terminantemente prohibida cualquier actitud o práctica temeraria que pueda atentar contra la salud e integridad física de los participantes.

7. Premios

- El equipo ganador obtendrá entradas gratuitas para el año siguiente además de un lote de productos patrocinados por Cosplayshop.be

8. Inscripción y Participación

- Los interesados deberán presentarse cerca del escenario antes del inicio del concurso.

- La selección de participantes se realizará en el momento, basándose en su entusiasmo, creatividad o cualquier dinámica rápida propuesta por el jurado (por ejemplo, una breve presentación o idea de cosplay).

- La participación está abierta a todas las edades, pero los menores de edad deben contar con la supervisión de un adulto responsable.

9. Adicional: Ambiente Festivo

- Se anima a los participantes a mantener un espíritu divertido y positivo, ya que el objetivo principal es disfrutar y fomentar la creatividad colectiva.

- El público también podrá interactuar con los equipos mediante ánimos o sugerencias (sin interferir directamente en la creación).