

Regelwerk und Teilnehmerbedingungen:

1. Grundlegendes
 - 1.1. Die Teilnahme ist in nur in Teams von 2 Personen möglich.
 - 1.2. Eine Person kann nicht in zwei verschiedenen Teams teilnehmen.
 - 1.3. Es können bis zu 10-15 Teams am Vorentscheid teilnehmen.
 - 1.4. Die Teilnehmer müssen am Tag des PCH Vorentscheides einen gültigen deutschen Pass haben und ihren Wohnsitz in Deutschland inne halten.
 - 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 im Finale, sowie zum Teil während des Vorentscheides wird auf Englisch/ Japanisch stattfinden.
 - 1.9. Für die Teilnahme ist ein Google Account notwendig.
 - 1.10. Von der Teilnahme sind ausgeschlossen 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, Popculture Hiroshima. Ausgeschlossen sind auch amtierende und ehemalige Meister der Deutschen Cosplay Meisterschaft und der Cosplay Performance Meisterschaft Deutschland.
 - 1.11. Nachträgliche Änderungen in Besetzung oder Auftritt sind nicht möglich.
2. Kostüme und Requisiten
 - 2.1. Die Kostüme für den Wettbewerb dürfen gekauft werden.
 - 2.2. Zu jedem Kostüm muss eine Charakervorlage 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 (Game-/ Anime-/ Manga-/ Novel-/ Buchreihe) 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 Kostümrequisiten 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 Aufgang von den Teilnehmern selbst innerhalb von 15 Sekunden auf die Bühne getragen und aufgebaut werden kann. Dies gilt inklusive Handrequisiten. Die Requisiten müssen innerhalb von 15 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 einfach von den Teilnehmern selbst zu

Regelwerk und Teilnahmebedingungen

transportieren sein, auch über Treppenaufgänge und durch schmale Türen. Dies gilt auch für Kostümteile. Die Teilnehmer selbst sind für den Auf- und Abbau der Requisiten auf der Bühne verantwortlich.

Ein einlagern der Requisiten im Voraus 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 können. Handrequisiten, 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 für Fluggesellschaften Check-in-Fähigen Koffer passen. Ein Aufbau vor Ort kurz vor dem Auftritt im Backstagebereich wird ermöglicht.

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

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

3. Charaktervorlagen & Hintergrundaudio

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

3.2. Kostüme werden anhand von Regeltreue, grobe Ähnlichkeit zur Vorlage und ordentlichem Erscheinungsbild bewertet. Es gibt keine Kostümbewertung und keine Abstufungen, sofern alle Anforderungen erfüllt sind (keine Punktevergabe).

3.4. Die Dateiformate JPG und PDF sind als Vorlage zugelassen (max. 2MB pro Vorlage).

3.5. Als Hintergrund-Video ist ausschließlich eine (1) bereits fertig

geschnittene MP4 Datei mit der maximalen Auftrittszeit zugelassen. Die Datei wird ab Beginn des Auftritts abgespielt und muss die Audiodatei bereits enthalten.

3.6. Original Videoausschnitte und Stimmen aus dem Quellmaterial sind nicht zulässig. Originale Soundtracks/ Musikstücke dürfen nach vorheriger Anmeldung verwendet werden.

3.7. Die Videodatei muss bis spätestens 3 Wochen vor dem Vorentscheid abgegeben werden, außer es wird ein anderes Datum kommuniziert. Charaktere können bis zu dieser Deadline mit vorheriger Absprache getauscht 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 4:30 Minuten begrenzt. Karaokeauftritte (singen mit Publikum ohne Acting etc) sind nicht erlaubt.

4.4. Es dürfen keine Mikrofone verwendet werden; stattdessen müssen Stimmen direkt in die Audiodatei gemischt 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.

Regelwerk und Teilnahmebedingungen

- 4.8. Möchten Teilnehmer Luftschlangen, Luftballons, Papierblüten oder ähnliches verwenden / verstreuen, müssen die Teilnehmer diese innerhalb 15 Sekunden inkl. 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 Selbstverstümmelung sind nicht erlaubt.
- 4.12. Im Backstage Bereich 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 statt. 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 Gruppen 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 Popculture Hiroshima Vorentscheid nicht ausgeschlossen.
 - 5.6. Der Veranstalter und dessen 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. Die Teilnehmer stimmen zu, dass persönliche Daten zum Zwecke der Teilnahme am Vorentscheid gespeichert und intern weitergegeben werden. Im Falle eines Gewinns werden entsprechende Daten ggf. veröffentlicht um den Wettbewerb zu bewerben.
 - 5.10. Es gilt die Hausordnung der DoKoMi.
 - 5.11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Auszahlungen der Gewinne sind 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

Regelwerk und Teilnahmebedingungen

vorführen und an Paraden/ Fototerminen teilnehmen. Es findet vor Ort kein Wettbewerb statt.

6.2. Das Gewinnerteam muss zwei Kostüme vorbereiten. Eines für den Auftritt (ggf. inkl. Parade) und ein weiteres für den Zweiten Tag (ggf. Parade, Pressetermine).

6.3. Das Finale findet am 30.10.-01.11.2026 in Hiroshima statt. Das Team muss imstande sein gesundheitlich, geistig und körperlich ggf. ohne Begleitung an der Veranstaltung teilzunehmen und nach Hiroshima zu reisen. Für gesundheitliche oder ähnliche Probleme vor Ort ist das Team selbst verantwortlich.

6.4. Es kann nicht auf spezielle Ernährung (z.B. vegetarisch, halal oder vegan) Rücksicht genommen werden. Der Veranstalter in Japan bemüht sich den Wünschen entgegen zu kommen. Im Zweifelsfall ist das Team im Fall einer speziellen Ernährung selbst für die Mahlzeiten verantwortlich.

6.5 Das Siegerteam muss innerhalb von einer (1) Woche auf Anfragen Antworten. Insbesondere betreffend der Flüge. Sollte es zu Verzögerungen der Buchungen oder Unterlageneinreichungen (Video, Passinformationen u.ä.) aufgrund des Teams kommen, müssen die Mehrkosten vom Team getragen werden. Bei verspäteter Einreichungen von Unterlagen/ Videomaterial oder ähnlichem belegt das Pop Culture Hiroshima das Land mit einer Geldstrafe. Diese ist vom Team zu tragen.

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 deutscher Reisepass für den gesamten Aufenthalt in Japan notwendig.

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

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

6.8. Das Gewinnerteam ist bei der Einreise nach Japan selber für sein Gepäck verantwortlich. Es sind im Backstage maximal 2 Koffer pro Team erlaubt. Der Veranstalter bittet jeden Teilnehmer bei der Wahl der Kostüme und Requisiten diesen Punkt zu beachten. Es gelten die Bestimmungen der Fluggesellschaft.

6.9. Die Kostüme, Bühnendekoration, der Auftritt, sowie die Hintergrundvideo und -audio für den Popculture Hiroshima in Japan müssen bereits 6 Wochen vor der Abreise fertig gestellt sein. Der Veranstalter erwartet dann Informationen über die Kostüme, der Bühnendekoration und die Videodatei, sowie eine Auftrittsbeschreibung.

6.10. Die Kostüme, Bühnendekoration und Requisiten müssen pro Person in jeweils einen Koffer passen, der eingeecheckt werden kann. Vor Ort müssen Requisiten selbständig 10 Minuten zur Location (Fußweg) transportiert 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.

6.11 Vor Ort erfolgt kein Transport zwischen Location und Hotel durch das Event. Zum teil werden längere Fußwege zurückgelegt. Wir bitten darum dies bei der Kostümauswahl zu berücksichtigen.

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

6.13 Während des Popculture Hiroshima

Regelwerk und Teilnahmebedingungen

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.

6.14 Informationen für das Finale müssen aus Datenschutzgründen dem Veranstalter in Japan direkt zugeschickt werden. Es erfolgt keine Übersendung mittels der DoKomi oder dessen Organisatoren.

6.15 Es besteht nur Anrecht auf die Reise, sofern das Finale in Hiroshima stattfindet. Findet das Finale nicht statt erlöschen alle Ansprüche auf Flug, Hotel und alle mit der Reise zusammenhängenden Leistungen ersatzlos.

6.16 Sollte das Gewinnerteam verhindert sein so rückt das Zweitplatzierte Team nach.

6.17 Für das Popculture Hiroshima Finale gilt ein eigenes Regelwerk.

Ich stimme den Teilnahmebedingungen zu:

Vollständiger Name

Unterschrift