

ワールドコスプレチャンピオンシップ STAGE DIVISION  
審査・競技ルール  
WORLD COSPLAY CHAMPIONSHIP STAGE DIVISION  
Judging and Competition Rules

■ 審査基準 Judging criteria

1. 衣装審査 (100 点満点) / Costume Judging (100 points)

キャラクターを表現する構成要素 (衣装や持ち道具、メイク、ウィッグなど) の制作に関し、以下の3つについて採点する。

審査は代表が事前に提出する衣装レポート・衣装プレゼン動画を見て行う。

※衣装 (コスチューム) の完成度を審査する時、コスプレイヤー自身の人種・性別・サイズの原作キャラクターとの違いは審査に影響しない。

Points are awarded according to the following three criteria related to the production of the constituent elements that express the character (costumes, hand props, makeup, etc.):

The judging will be done based on the costume report and the costume explanation video submitted by the representatives.

\* The differences of race, gender, or size of the cosplayers with respect to the original characters will not influence the judging of the degree of completeness of the costume proper.

1) 衣装の精密度 (40 点) / Level of precision in the costumes (40 points)

原作の衣装デザインと実際の衣装とを比較して評価。

原作のものと完全に一致していれば最高点、全く異なる場合は最低0点が与えられる。なお、原作の衣装に不明な部分がある場合は、原作の世界観、およびキャラクターらしさを守っている限り、デザイン構築・色の選定はコスプレイヤーの裁量に委ねられるものとし、提出された原作の衣装画像との相違点は採点に影響を及ぼさないものとする。

(例：白黒の漫画で衣装の正確な色がわからない等)

The costumes are evaluated by comparing the actual costumes with the design of the costumes in the original work.

If the actual costumes are completely identical to the costumes in the original work, the full points are awarded. If completely different, the lowest score of 0 points is given. In addition, in cases where there is an unknown part in a costume that appears in the original work, as long as the costume for judging is true to the spirit of the character and the atmosphere of the original work, design construction and choice of color are left up to the discretion of cosplayers, and differences between it and the image submitted of the costume in the original work will not affect scoring.

(ie: In the black and white manga, it is not possible to know the correct color of costumes)

2) 衣装の品質 (40 点) / Costume Quality (40 points)

衣装がいかによく組み合わされているか、いかに正しく競技者に適合しているか、いかに綺麗に彩色・縫製されているか等の複数の要因を基準に評価。

The costumes are evaluated according to multiple factors, such as how well the costume is combined, how well it suits the contestant, how beautifully it is painted/sewn, etc.

### 3) 技術 (20点) /Technique (20 points)

衣装を制作するうえでの技能を評価。

衣装様々な難しい技能を駆使して造形されている場合は、わずかで単純な技能を用いた場合よりも、高く評価される。技能の量よりも品質の高さが問われる要素である。また、可変の機構などのギミックがある場合、そのアイデアもここで評価する。

Evaluation of costume-making skills.

Costumes that have been made by utilizing a variety of challenging techniques are scored more highly than those using a few basic skills. These criteria look more at the level of quality rather than the number of techniques employed.

If any special techniques such as transformation or other mechanisms are used, the concepts will be evaluated here.

## 2. ステージパフォーマンス審査 (100点満点) /Stage Performance Judging (100 points)

ステージ上で行われるパフォーマンスを通し、以下の4つについて採点する。

Points are awarded for the on-stage performance according to the following four criteria:

### 1) パフォーマンス (50点) /Performance (50 points)

パフォーマンスのクオリティ・完成度、ストーリーの伝達力、プロップ活用、作品へのリスペクト、エンターテインメント性などを評価。

Evaluation of aspects such as the quality and degree of accomplishment of the performance, the manner in which the story is conveyed, the usage of props, the respect to the original work, or the overall entertainment value.

### 2) 演技力・熟練度 (20点) /Acting・Stage proficiency (20 points)

芝居を始め、歌やダンスなど、アクションの完成度として、修練されたものであり、また、単調な動作の中にも感情表現がある、セリフは聞き取り易いなど、ステージ上での表現力を評価。

Evaluation of the expressiveness on the stage, including aspects such as the degree of accomplishment of singing, dancing, or other active elements in the performance and how well-rehearsed they appear, the expressiveness of performers in scenes with simple or no action, or the delivery of dialogue.

### 3) コスチュームのステージ映え (20点) /Costume stage presence (20 points)

衣装がステージ上に立って初めてわかるような価値、ステージ上での印象を評価する。可変の機構などのギミックが実際にステージでどう活かされているか等も考慮する。

Evaluation of the impression caused by the costumes on the stage, such as the values that are first perceived when the costume appears on stage. Aspects such as the use of gimmicks to change the appearance or the structure of the costumes during the performance are also taken into consideration.

### 4) 主観的要素 (10点) /X Factor (10 points)

期待を超えて感動や興奮させる何か、今までなかった新しいアイデアなどを評価。

The additional evaluation of points that exceed expectations and results which are particularly moving or exciting, or of the realization of new ideas that had not been seen before in the competition.

## ■ 得点について About the Scoring

1. 総合得点による順位は、審査基準の 1.衣装審査と 2.ステージパフォーマンス審査を合計した 200 点満点で評価するものとする。

1. The total score is on a scale of 200 points (total of 1. Costume Judging and 2. Stage Performance Judging).

2. 得点は審査員の最高点と最低点は除き、平均値を計算し、衣装審査とステージパフォーマンス審査の合計得点で順位を決定する。

2. An average score is to be calculated from the score of the members of the jury, excluding the highest and the lowest scores, and the final classification is to be determined by the total combined score of Costume Judging and Stage Performance Judging.

3. 衣装審査、ステージパフォーマンス審査の最終得点の合計で同点があった場合は、ステージ審査員の判断により順位を決定する。

3. Should the final score for the Costume Judging and Stage Performance Judging result in a tie, the ranking will be determined at the discretion of the stage judges.

## ■ 審査方法 Judging Method

### 1. 衣装審査／Costume Judging

1) 衣装審査では、各審査員は審査対象となる代表コスプレイヤーのハンドメイド技術、デザイン、センスなどがいかに優れているかを評価する。衣装審査は全てのチームの衣装の平均値を基準に衣装が優れたチームは高くなるように、衣装の完成ができなかったりルールに違反したチームは低くなるように審査する。同じ点数となるチームがあっても良い。

1) In the Costume Judging, each judge evaluates the excellence of the representative cosplayer's handmade costume creation technique, design, or overall atmosphere. Costume Judging is carried out in such a way that for an average value for the costumes of all teams, those with outstanding characteristics receive a higher score, and those in which the costumes are deemed incomplete or are in violation of a rule shall receive lower scores. It may occur that several teams receive the same score.

2) キャラクターを構成する要素で代表が審査対象と希望するもの全てを審査する。衣装（複数も可）・メイク・ウィッグ・手持ちの道具などを全て審査するが、審査点は審査対象になるものの平均値で決める。

2) Judging is to be carried out evaluating all the individual elements of the character which the representatives have requested to be included as part of the evaluation. Costumes (one or more per representative), make-up, wigs, and hand props are all to be judged, but the average score is to be determined only with the points of the elements subjected to this evaluation.

3) 競技ルールに則った内容のものとし、日本語か英語で記載された衣装レポート、及び 5 分～8 分以内にまとめた衣装プレゼン動画を見て審査する。

3) Judging is to be carried out by means of a costume report, whose content must conform with the competition rules and be written in Japanese or English, as well as a presentation video explaining the costumes with a recommended duration of about 5 minutes and a maximum duration of 8 minutes.

4) 審査員は、各国・地域のオーガナイザーとするが、オーガナイザーが指定する第三者による審査も認める。  
4) Judging is to be carried out by the organizers of each country and region, but judging by third parties appointed by the organizers is also accepted.

5) 審査順は特に定めないが、事務局から各国・地域のオーガナイザーへの資料の公開は、提出があった順に不備がなかったものから順次行うものとし、採点終了期日は、代表からの資料提出期限から 240 時間まで(10 日以内)とする。

5) While there shall be no particular order for judgment, the Executive Office will gradually disclose the documents to the organizers of each country and region in order of reception and confirmation that they are not defective. The evaluation is to be completed before 240 hours from the submission deadline for representatives (within 10 days).

6) 代表が提出期限を超過した場合、24 時間毎に衣装審査得点から 10%減点とし、120 時間以上超過する場合は、審査なしの得点 0 とする。(24 時間超過：10%、48 時間超過：20%など)

また、事務局より資料の不備の申し立てがあった場合、申し立てより 24 時間以内に不備を修正して再提出する必要がある。この場合も 24 時間毎の超過に伴い、衣装審査得点から 10%減点とし、72 時間以上超過する場合は、審査なしの得点 0 とする。

提出期限と再提出における期限、どちらも超過する場合は、累積して減点される。(提出期限 24 時間超過：10%+再提出期限 24 時間超過：10%は、衣装審査得点より 20%減点。)

提出期限を超えた場合の減点は事務局によって行う。審査委員の衣装審査では提出期限超過の減点を行わない。

6) In case of documents are received after the submission deadline, a 10% deduction of the score in Character Judging will be applied for every 24 hours of delay in submission, and a score of 0 points will be awarded without judgment in case that the delay exceeds 120 hours. (delay exceeding 24 hours: 10%, delay exceeding 48 hours: 20%, and so on). Additionally, in case the Executive Office requests the correction of documents determined to be defective, it is required to resend a corrected version of the documents addressing the defects indicated from the Executive Office within 24 hours from the communication of the request. In this case, as well, a 10% deduction of the score in Costume Judging will be applied for every 24 hours of delay, and a score of 0 points will be awarded without judgment in the case the delay exceeds 72 hours.

In case there is a delay in both the submission deadline and resubmission, the penalties are to be applied cumulatively (delay exceeding 24 hours from the submission deadline: 10% + delay exceeding 24 hours in resubmission: 10%, for a total deduction of 20% of the score in Costume Judging).

The point reduction caused by overdue will be applied by the WCS Executive Office. It does not affect the Costume Judging carried out by organizers.

## 2. ステージパフォーマンス審査 Stage performance judging

1) ステージ審査では、各審査員はステージ上で披露される2分30秒以内のパフォーマンスを通して、代表コスプレイヤーの演出力、表現力、創作力、エンターテインメント性など優れた点を評価する。その際審査員は、優秀な点があればあるほど点数を加算する「加点方式」にて審査を行う。

万が一2分30秒の制限時間をオーバーした場合、10秒以内は、パフォーマンス得点から10%の減点、10秒以上の場合、25%の減点とする。

1) In the stage judging, the judges evaluate the representative cosplayer's staging, expressiveness, creativity, entertainment value, and other overarching impressions through an on-stage performance of a maximum of 2:30 minutes. The more high-scoring results that emerge during the judging, the more the judges will score by employing the "score-adding method," in calculating points. In the event that the performance exceeds the 2:30 minute time limit, 10% will be deducted from the score for performances that exceed the time limit by less than 10 seconds, and 25% will be deducted for those that exceed the limit by 10 seconds or more.

2) パフォーマンスシートの必要項目は全て記載し、衣装原画、音源または映像と合わせて期日までに事前に提出すること。

2) All the required items must be filled in on the performance sheet, which must be submitted by the deadline before the judging, together with original photos of the costumes, audio files, and video materials.

3) パフォーマンスの内容は自由だが、他の指導がない限り、パフォーマンス後の撤収が速やかに行えるものとし、ステージを汚す可能性のある行為、ステージに跡が残る行為は禁止とする他、競技ルールに則った内容のものとする。パフォーマンス終了後にステージ上に残されたプロップ類はスタッフによって回収するが、その際のダメージや破損はWCS事務局は一切の責任を負わない。

3) While contestants are free to select the content of their performance, they should leave the stage promptly after the conclusion of their performance unless otherwise advised. Actions that have the potential to dirty the stage or leave any residue or marks behind are prohibited, and contestants should act in accordance with the competition rules. The props left on the stage after the performance will be collected by the staff members, and neither the staff members or the WCS Executive Office shall be held liable for any damage caused to the props during collection.

4) パフォーマンス前約40秒間を転換時間とし、ステージプロップがある場合は、その間にスタッフがセット（プリセット）する。

4) The period of about 40 seconds before the start of each performance is treated as change-over time. Performances that have stage props will have the props set (pre-set) by staff during this interval.

5) 代表及びパフォーマンスに必要なアイテムは全てステージ上手でスタンバイし、代表がステージ下手から登場する演出の場合は、40秒の転換時間にてステージ上を横切り配置に着くこととする。

5) All items required by the representatives or necessary for the performance will be put on standby to the left of the stage. If the representatives appear on the stage from stage right, they are to cross the stage to configure the items during the 40-second change-over time.

6) パフォーマンスの最中は、代表2名以外の人間がパフォーマンスをサポートすることはできない。

6) It is not possible for anyone other than the two representatives to act as support during the performance.

7) パフォーマンスの順番は、事前に行う全チーム公平なくじ引きによって決定する。

なお、健康状態による理由を除き、一度決められた順番は変更できない。

7) The order of performances will be decided beforehand through a fair lottery with all teams. Once the order has been decided, it cannot be changed for any reason other than health reasons.

## ■ 競技ルール Contest Rules

この審査・競技ルールと合わせ、世界コスプレサミット各国・地域代表規定(別紙)も確認してください。

Please make sure to check the National・Regional Representative Regulation (a separate document) in addition to these Judging and Competition rules.

### 1. 衣装審査に関するルール／Costume Judging

1) キャラクターを構成する要素で代表が審査対象と希望するもの全てを審査する。衣装（複数も可）・メイク・ウィッグ・手持ちの道具などを全て審査するが、審査点は審査対象になるものの平均値で決める。キャラクターを語る上で欠かせないアイテムは、衣装の一部とみなし、審査対象とすることができる。コスプレイヤーが着用することなく、ステージ上にセットしておくのみの物（演出の補助のために使用する物）であれば、衣装審査の対象としない。

1) Judging is to be carried out evaluating all the presented elements of the character that the representatives request to be included as a part of the evaluation. Costumes (one or more per representative, if there is a costume change during the performance), make-up, wigs, and hand props are all to be judged, but the average score is to be determined only with the points of the elements subject to evaluation. All the elements deemed indispensable to portray the character are to be considered a part of the costume and can be subject to judging. Elements which are not worn by the cosplayers but placed on the stage (objects to be used as assistance for the performance) cannot be subject to costume judging.

2) 審査の対象となるアイテムは全て代表コスプレイヤー2名による自作であることとし、そのアイテムの75%以上は手作りであるものとし、制作過程・方法をレポートと衣装プレゼン動画で説明する。家族、友人が一部手伝うことがあった場合は、衣装レポートにて明確に提示すること。

万が一、そのアイテムの25%以上が手作りではないと判断された場合、そのアイテムのみを審査の対象外とする。

2) All items that are judged should all be made by the 2 representatives themselves. A proportion of 75% or more of the items should be handmade, and the process and method of production shall be explained in the construction report and the costume presentation video. If friends or family members have assisted in the creation process, this should be clearly presented in the costume report. If it is determined that 25% or more of an item is not made by hand, the item will not be included in the judging.

3) 市販のもの（既製品）を流用・使用した場合、審査の対象としない。

3) Shop-purchased items (commercial articles) that are included or used will not be eligible for judging.

4) ギミック用のパーツを追加するなど、原作と細部を変更する場合は、衣装製作レポートにて明確に説明すること。

4) If details of the original are changed (i.e. parts added for augmented purposes), this must be clearly presented in the costume report.

5) 3Dプリンタやファブリックプリンタのようなデータ入力による全自動製作ツールを用いることは認める。各アイテムのモデリングデータ・衣装とのバランス・仕上げ作業・塗装・代表へのフィット感などを審査し、モデリングデータ・パターンをダウンロードしてプリントのみしたものは市販のもの（既製品）とみなす。既製品と判断される部分がアイテムの50%を超える場合は審査対象外とする。

5) It is permitted to use fully automatic production tools that rely on data input, such as 3D printers or fabric printers. Aspects such as the modeling data, balance with the costume, finishing, paint, and coating or fitness with the representative are to be judged for each item, and objects for which modeling data or patterns have been downloaded or obtained from other sources and printed as they are will be treated as a Shop-purchased item (commercial article). In case it is determined that commercial articles constitute more than 50 % of an item, it will be excluded from judging.

6) 判断に迷うものは、ルール委員会のメンバーにて協議の上、判断する。

6) If an issue arises upon which it is difficult to make a decision regarding a representative's costume, it will be discussed and judged by the Regulation Committee.

## 2. ステージ審査に関するルール / Stage Performance Judging

1) 衣装を含み、パフォーマンスに必要なアイテムについては以下の通りとする。

1) Items including costumes that are necessary for the performance are to follow the rules below:

A) ステージプロップは、最大3点までとし、1つにつき10kg未満とし、天地2,100mm、左右2,100mm、奥行900mm以内とする。

なお、衣装が隠してある、ギミックがあるなどの特異点は必ずパフォーマンスシートにて明確に提示し、またステージプロップを連結させるなどの展開は、ステージ審査内の2分30秒の中で行うこととする。

- ・ステージプロップ1つの重量が10kgを超過した場合、下記に従ってキャラクター審査点を減点する。
  - ・10.1~10.5 →5点減点
  - ・10.6~11.0 →10点減点
  - ・以降、0.5kgにつき5点追加で減点
  - ・15kg以上の場合は無条件でキャラクター審査の点数が0点となる
- ・ステージプロップ1つのサイズが天地・左右・奥行で規定を超過した場合、下記に従って衣装審査点を減点する。
  - ・天地、左右、奥行きそれぞれの項目で1cmオーバーにつき1点減点
  - ・天地、左右、奥行きを足した点数が1cmオーバーにつき1点減点
  - ・合計10cm以上の超過は無条件で衣装審査の点数が0点となる

A) A maximum of 3 stage props are allowed. Each item should weigh under 10 kg and measure no more than 2,100 mm in height, 2,100 mm in width, and 900 mm in depth.

Furthermore, unique items that are used to hide the costumes or that have mechanical augmentations or remarks, must be presented clearly in the performance sheet. If such items are deployed in a way that is connected to the stage props, this must be carried out within the 2:30 minute limit for the stage judging.

- ・Should one of the stage props exceeds 10 kg in weight, Costume Judging points will be deducted as follows:
  - 10.1 to 10.5 kg: 5 point deduction
  - 10.6 to 11.0 kg : 10 point deduction
  - Over 11.0 kg: an additional 5 point deduction for each 0.5 kg of excess weight
- ・Should the stage prop exceed 15 kg, an unconditional score of 0 will apply to Costume Judging.
- ・Should the size of one of the stage props exceeds the maximum allowed dimensions for height, width, or depth, character judging points will be deducted as follows:
  - 1 point deduction for every centimeter in excess of any of the maximum allowed dimensions for height, width, or depth
  - 1 point deduction for each centimeter in excess of the combined figure for the height, width, or depth
  - For excess dimensions a total of 10 cm or more, an unconditional score of 0 will apply to Costume Judging

B) ステージプロップ以外のアイテムでパフォーマンス前にステージ上及びステージサイドにセットが必要な場合は、代表自身が行うこと。

B) Items other than the stage props that need to be set on or at the side of the stage before the performance are to be set by the representatives.

C) 衣装・ウィッグ・手持ちの道具・ステージ上で使用するアイテムの総重量は、2名で40kg以内とする。

・総重量が40kgを超過した場合、下記に従って衣装審査点を減点する。

・40.1-41.0kg → 5点減点

・41.1kg-42.0kg → 10点減点

・それ以降、1kgの超過につき10点減点

・10kg以上の重量超過は自動的に衣装審査の点数が0点となる

C) The total weight of the costumes, wigs, and hand props used on stage is to be under 40 kg for two people.

・Should the total weight exceed 40 kg, Costume judging points will be deducted as follows:

・40.1 - 41.0 kg: 5 point deduction

・41.1 - 42.0 kg: 10 point deduction

・For total weight over 42.0 kg: 10 point deduction for every kilogram in excess

・For an excess weight of 10kg or more, an automatic score of 0 will apply to Costume Judging

D) 市販の模造刀や剣などの武器類の使用は禁止とする。

武器類に関しては、演技中に手から離れて観客に当たり怪我する恐れがあるなど、WCSが危険と判断した場合、使用を禁止する場合もある。

D) Weapons such as shop-purchased imitation swords, katana, or similar items are prohibited. If the WCS considers an item to be dangerous, for such reasons as the possibility that it can be dropped and/or cause injury to the audience during the performance, its use may be prohibited.

E) パフォーマンスに必要なアイテムは、WCS オフィシャルのイラストやロゴ、原作となる作品の公式ロゴ、画像の使用を禁止とする。

E) The use of official illustrations or logos from the WCS or official logos and images from other original works on items required for the performance is prohibited.

2) BGM・背景映像の使用については以下の通りとする。

2) Rules for the use of background music and videos are as follows:

A) 音楽素材は、JASRACが管理している楽曲は、自分たち自身で演奏もしくは打込みした音源であれば使用可能、または著作権フリーのサウンドクリップを使用すること。使用する音源は、各国・地域のオーガナイザーが問題ない素材であることを確認することとする。

A) Music used in the video must be played or created by representatives if it is music that would otherwise be subject to rights management by JASRAC, or it must be copyright-free music and sound clips. Organizers should confirm that no sound sources used in the representative's video incur copyright infringement.

B) ステージに設置されたスクリーンにて背景映像を流すことができる。

これはステージの演出の幅を向上させるものでありステージを補助するものであるため、背景映像の出来栄は加点対象にはならない。

B) Background videos may be projected on the screen set up on the stage. As the use of such videos is intended to assist with the stage and enhance the scope of the stage production, points will not be awarded for the quality of the background video.



C) 母国語の使用は問題ないため、聞き取れない日本語でセリフを吹き替えないこと。

C) It is allowed to use the mother tongue of the participants, whereas dubbing in unrecognizable Japanese will be rejected.

D) 音源に原作の声優のセリフや声・作中の BGM を流用すること、映像に作中のシーンやイメージをコピー、トレースして使用することは禁止とする。

また、映像の素材に関しては、自チーム以外に著作権を有する場合も使用を禁止とする。

D) The use of background music or the words of voice actors from original works and the copying or tracing of scenes or images appearing in original works for use in the background videos is not permitted. In addition, the use of videos for which the copyright holder is someone other than the representative team is also prohibited.

E) 背景映像は上記以外に下記の注意事項に沿って制作すること。

・通常背景...ステージの雰囲気を作るもの 例) 風景、ビル群、建物内部

制作手法：実写、イラスト、CG、ジオラマ制作物など

・特殊効果...ステージ上のコスプレイヤーの動きと連携のある演出 例) 光、エネルギー、爆発

制作手法：実写、イラスト、CG など。

E) In addition to the above points, background videos are to be produced in accordance with the following points:

・ Standard backgrounds: backgrounds that augment the stage atmosphere. i.e.: landscapes, groups of buildings, interiors

Permitted production methods: live-action video, drawn illustrations, computer graphics, dioramas, etc.

・ Special effects: Explosion, energy, or light effects that coordinate with movements of the cosplayers on stage. Permitted production methods: live-action video, drawn illustrations, computer graphics, dioramas, etc.

F) パフォーマンス中のセリフについては日本語と英語の字幕を表示する。字幕の表示は WCS 側が調整するものとし、事前に映像内に字幕を入れる必要はない。なお、セリフの使用言語は母国語を推奨とし、パフォーマンスシートに日本語か英語でセリフのタイミングがわかるよう書き入れてあったもののみを対象として表示する。

F) The dialogues in the performance are to be displayed with subtitles in Japanese and English. The display of the subtitles is to be arranged on the WCS side, and therefore it is not required to include any subtitle in the video submission. It is recommended to use the mother tongue of the representatives for the dialogue, and only the contents that have been clearly indicated with an accurate timing in the performance sheet, in either English or Japanese, will be included in the bilingual subtitles.

G) 音源は、192kbps 以上のステレオとし、映像は 1920 x 1080 ピクセルの解像度 1080p 以上で、画面アスペクト比 16:9 とする。

なお、映像の提出の場合は、音源を合成した 1 つの動画データで、ファイル形式：MOV、MP4、AVI、WMV のいずれかで制作されたものとする。

G) Sound: Full Stereo at least 192kbps Image: 1920x1080 pixels, Screen resolution 1080p, Aspect ratio 16:9 If using a background video, submit it as a video file mixed with the sound clip in one of the following file formats: MOV, MP4, AVI, or WMV.

3) その他特殊効果や演出などについては以下の通りとする。

3) Additional rules regarding special effects and further considerations:

A) ステージを降りて客席を活用するようなパフォーマンスは禁止とする。

A) Performing in the audience area or outside of the stage is prohibited.

B) 以下の使用は禁止とする。

- ・粉（パウダー）、微細な金属粉（ラメ）

- ・火気（煙）

- ・水、水分を含むもの

- ・1辺が2cm未満の紙吹雪（花びら、羽など舞台上にばら撒くものを含む）

※ 2cm以上の大きさの紙吹雪は合計100枚まで使用可。

- ・火薬を使用したクラッカー

※ 火薬を使用していないクラッカーは使用可。ただしクラッカーを使った際に飛び出す物は、上記の2cm以上の大きさを順守すること。

B) Using the following materials is not allowed.

- Powder, small metallic confetti (lamé)

- Fire (Smoke)

- Water (Liquid)

- Paper confetti smaller than 2 cm (includes flower petals and feathers to scatter on stage)

\* Paper confetti bigger than 2 cm can be used up to a total of 100 pieces.

- Crackers that use gunpowder

\* Crackers that do not use gunpowder can be used. However, the paper confetti

expelled from the cracker must be larger than 2cm, as stipulated above.

C) その他 WCS が危険性やステージ転換の妨げになると判断した場合、使用を禁止する場合がある。

特殊な演出を考えている場合は事前に WCS に相談し、WCS 事務局が許した器具のみ、特殊効果に使うことが許される。

(例：匂いを発生させる、爆発音を出す、強い光を発する 等)

C) WCS will stop the use of any material that it deems dangerous or a hindrance to further stage conversion. **When planning any special stage effects please consult with WCS in advance.** Only equipment that has been approved by WCS can be used for special effects. (i.e.: items that produce a smell, make an explosive sound, emit strong light, etc.)

D) レーザー光を使う場合は事前に事務局の許可を得ること。

D) Please consult with the WCS in advance if you wish to use laser lights.

E) コンセントにつないで電源を使用することは不可。内蔵バッテリーのみ。

E) Performers are not allowed to use any other external power source, such as the plugs, at the venue. All power must come from built-in batteries only.

## ■ その他 Other matters

チャンピオンシップのバックステージには、各国・地域ごとの代表2名に加え、各チームのオーガナイザー、通訳、アシスタントのうちいずれかの関係者2名まで入ることが可能。

※ 各国・地域のオーガナイザー、通訳、アシスタントは、各国・地域の代表オーガナイザーより事前に任命し、WCSに申請された者が対象となる。

※ 各国・地域に同行しているプレス関係者や家族・友人は別途用意された関係者席で観覧することとする。

Only two representatives of each country/region and their two designated organizers/interpreters/assistants are permitted to enter the backstage area of the Championship.

\*The designated organizer/interpreter/assistants for each country/region must be appointed by the country or region's head organizer by application to the WCS prior to the event.

\*Family, friends, and related press will have seats provided for them and must remain in the audience.

チャンピオンシップでのパフォーマンスは、予選会の時に披露したのと同じでも異なるものでも可能とする。ただし、同じもの場合は必ずパフォーマンスに改良を加え、チャンピオンシップにふさわしいレベルのものにするよう努力すること。

The performance at the Championship can be the same as, or different from the performance given in the preliminary round. However, if it is the same, your performance should be enhanced to a level appropriate for the Championship.

2022年3月改定

世界コスプレサミット運営事務局

Updated March 2022

The World Cosplay Summit Executive Office