



Regelwerk für Teilnehmer*innen der Deutschen Cosplaymeisterschaft

Impressum

Dieses Regelwerk wurde im Namen des Animexx e. V. erstellt.
Das Copyright obliegt dem Animexx e. V., vertreten durch die DCM-Organisation.
Rechtsirrtümer und Fehler nicht ausgeschlossen – Alle Angaben ohne Gewähr!

Animexx e. V.
Projekt DCM
Brunhamstr. 21
81249 München

Bearbeitungsstand: 16.02.2025

Philosophie der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM)

Das Ziel der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM) besteht darin, einen fairen, kontrollierbaren Wettbewerb zu veranstalten und den Teilnehmer*innen ein gutes Gefühl zu geben.

Bei der DCM ist jede Person willkommen, ungeachtet des Geschlechts, ethnischer Herkunft, sexueller Orientierung, eigener Weltanschauung oder der Religion.

Grundsätzlich treten alle Teilnehmer*innen auf den Vorentscheiden und dem Finale gegeneinander an, egal ob diese einzeln oder in einem Paar teilnehmen.

In Zusammenarbeit mit den Veranstaltenden wird hierbei ein besonderes Augenmerk auf die Umsetzung des Kostüms im Vergleich zu der Vorlage gelegt.

Ca. 60 % der Bewertung machen das Kostüm aus – ca. 40 % der Bewertung werden durch den Auftritt abgedeckt.

Änderungsübersicht

Folgende Änderungen haben sich gegenüber der letzten Ausgabe ergeben:

- Redaktionelle Anpassungen
- Überarbeitung der Philosophie der DCM
- Zusammenlegung der Regelwerke von Einzel- und Paarmeisterschaft, der damit verbundenen Anpassungen zum DCM-Wettbewerbssystem („Battle Royal“) und der sich daraus angepassten Bewertung
- Aktualisierung von einigen Begriffserklärungen
- Hinweis darauf, dass Bewertungen nun aufgezeichnet werden
- Herauslösen der Regeln, die für Helfer*innen gedacht sind und Überführung in ein eigenes Regelwerk
- Verschieben und Aktualisierung des Organigramms
- Anpassung der Schlüssel für die Teilnehmer*innen im Vorentscheid und im Finale
- Bedingtes Teilnahmeverbot für Meister*innen und Vizemeister*innen
- Anpassung und Spezifizierung darüber, wie oft und mit wem man in einer Saison teilnehmen darf
- Streichung der Regel, dass man getragene Kostüme einer laufenden Saison, nicht mehr tragen darf
- Private Helfer*innen dürfen kein Teil des Teams sein
- Hinweis darauf aufgenommen, dass es keine negativen Folgen hat, falls Kostüme aus medizinischen, ethnischen, religiösen und weiteren Gründen nicht, teilweise oder nur abgeändert getragen werden können
- Änderung an die Vorgaben einer großformatigen Requisite auf einem Vorentscheid
- Änderung der Anzahl an Requisiten im Finale
- Aufnahme zur Nutzung einer Unterlage für den Schutz der Bühne
- Verbot von Glas auf der Bühne aufgenommen
- Spezifizierung der Regeln bei Fristverzug bei einer Abmeldung
- Spezifizierung des Punktabzugs bei Zeitüberschreitung von Auf- oder Abbau
- Anpassung und Spezifizierung von den einzureichenden Bildreferenzen
- Spezifizierung der Strafpunkte
- Aktualisierung der Anhänge

Wesentliche Änderungen sind im Regelwerk mit einem blauen Strich am rechten Rand markiert.

Inhaltsverzeichnis

Philosophie der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM)	3
Änderungsübersicht	3
Inhaltsverzeichnis	4
1. Allgemeines	6
1.1 Regeln für alle Beteiligten.....	6
1.2 Rechtlicher Rahmen	7
1.3 Ansprechpartner*innen	7
1.4 Organigramme.....	8
1.5 Rahmen und Ablauf der DCM.....	9
2. Teilnahme am Wettbewerb.....	11
2.1 Grundlegendes	11
2.2 Ansprüche an das Kostüm	13
2.3 Benötigte Unterlagen für den Wettbewerb (Vorlagen, Bildmaterial, Farbreferenz, Skripte usw.) ..	14
2.4 Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)	15
2.5 Weitere Dokumente	15
2.6 Kostümunterlagen (nur für Teilnahme am Finale benötigt).....	16
2.7 Bedingungen an den Auftritt	16
2.8 Requisitenregeln.....	17
2.9 Zusätzliche Regeln für das Finale	18
2.10 Abmelden von einem Wettbewerb	18
3. Bewertungssystem	19
3.1 Grundlegendes	19
3.2 Phase 1 – Bewertung des Kostüms	20
3.2.1 Schritt 1 – Beginn.....	20
3.2.2 Schritt 2 – Allgemeine Fragen der „Leitung Jury“	20
3.2.3 Schritt 3 – Bewertung Kostüm-Gesamteindruck	20
3.2.4 Schritt 4 – Kostüm-Detailbewertung	20
3.2.5 Schritt 5 – Berechnung des Kostüm-Gesamteindruck-Multiplikators	22
3.2.6 Schritt 6 – Berechnung der Kostümwertung.....	22
3.3 Phase 2 – Bewertung des Auftritts	23
3.3.1 Schritt 7 – Auftritt-Gesamteindruck und Auftritt-Detailbewertung	23
3.3.2 Schritt 8 – Berechnung des Auftritt-Gesamteindruck-Multiplikators	25
3.3.3 Schritt 9 – Berechnung der Auftrittswertung	25
3.4 Phase 3 – Platzvergabe	25
3.4.1 Schritt 10 – Gesamtwertung der Startnummer.....	25
3.4.2 Schritt 11 – Vergabe der Platzierungen	25
3.5 Phase 4 und Schritt 12 – Auswertung	25
3.6 Abschließende Tätigkeiten (Ergebnisbogen)	26
3.7 Feedback der Jury	26

4. Regelverstöße, Disqualifizierung und Punktabzug	27
4.1 Grundlegendes	27
4.2 Disqualifizierung oder Ausschluss vom Wettbewerb	28
4.3 Ausschluss vom Wettbewerb und Verweis vom Gelände	28
4.4 Punktabzug oder Änderung der Platzierung (ggf. auch nachträglich).....	29
4.5 Übersicht möglicher Punktabzüge	30
Anhang 1	31
Beispiel 1 – Bildmaterial als Vorlage (Originalbild) inkl. Farbreferenz	31
Beispiel 1 – Detailbilder inkl. Farbreferenz	32
Beispiel 2 – Hauptreferenz, mit zusätzlicher Farbreferenz aus anderer Quelle	33
Anhang 2.....	34
Beispiel 1 – Bewertungsbogen	34
Beispiel 2 – Fragenkatalog „Leitung Jury“	35
Beispiel 3 – Auswertungsbogen	35
Beispiel 4 – Ergebnisbogen.....	36
Anhang 3.....	37
Beispiel 1 – Lichtskript.....	37
Beispiel 2 – Requisitenplan vom Finale	37

1. Allgemeines

1.1 Regeln für alle Beteiligten

Dieses Regelwerk ist die Grundlage für die Durchführung einer fairen DCM.
Daher hat jede/r Beteiligte, egal welcher Art, sich fair gegenüber anderen zu verhalten.

Grundsätzlich muss das Regelwerk von jeder Person beachtet und gekannt werden, egal ob es sich dabei um Teilnehmer*innen (z. B. um Regelverstöße und eine eventuelle Disqualifikation auszuschließen), dritte Personen (z. B. in der Frage „private Helfer*innen der Teilnehmer*innen“) oder DCM-Teammitglieder handelt.

Die DCM ist eine offene Meisterschaft, an der auch Teilnehmer*innen aus anderen Ländern teilnehmen dürfen.
Hierfür muss man jedoch der deutschen oder englischen Sprache mächtig sein.
Falls man nur Englisch versteht, muss das bei der Anmeldung als Teilnehmer*in angegeben werden.

Die DCM ist auf der Veranstaltung/Convention selbst Gast.
Daher wird erwartet, dass sich alle Beteiligten entsprechend professionell und freundlich verhalten.
Es gilt das Motto „Fairplay“ – Rücksicht ist ein wichtiger Punkt.
Deshalb können wir auch auf der Veranstaltung und dem gesamten Gelände keine lebenden Tiere erlauben.

Zudem ist mit dem Eigentum von Veranstaltung/Bühne/Technik/DCM/Dritten sorgfältig umzugehen.
Dieses darf nicht beschädigt oder verschmutzt werden.

1.2 Rechtlicher Rahmen

1. Die Teilnahme an der DCM ist freiwillig.
Auf die Teilnahme, Preise und Leistungen der DCM können keine Rechtsansprüche geltend gemacht werden.
2. Grundsätzlich, müssen alle Beteiligten mindestens 16 Jahre alt sein. Bei Personen unter 16 Jahren muss das Einverständnis der Erziehungsberechtigten vorgelegt werden.
3. Das Regelwerk kann während einer laufenden Saison um nicht-fachliche Themen erweitert werden.
4. Geltende Regularien, Gesetze, Hausordnungen und Convention-Regeln bleiben von diesem Regelwerk unberührt und müssen weiterhin beachtet werden.
5. Die jeweils aktuellen Hygienestandards sind zu beachten und Personen mit infektiösen Krankheiten (nach dem Infektionsschutzgesetz) sind der Veranstaltung fernzubleiben.
6. Im Regelwerk wird die Begrifflichkeit „Startnummer/n“ benutzt und bezieht sich dabei auf einzelne Teilnehmer*innen und teilnehmende Paare.
7. Paare, im Sinne des Regelwerks, bestehen aus zwei natürlichen Personen.
8. Jede Person, die sich an der DCM beteiligt, erklärt sich damit einverstanden, dass von ihr Bild-, Ton- und Videoaufnahmen gemacht (auch während der Bewertung) oder verwertet und ggf. der Vorname und der erste Buchstabe des Nachnamens, Nickname, Charaktername und Bildmaterial des getragenen Cosplays durch die DCM und weitere Medien veröffentlicht werden.

1.3 Ansprechpartner*innen

Bei allen Fragen zur Meisterschaft, Unsicherheiten (auch vor einem Vorentscheid/Finale), Verständnisfragen zum Regelwerk oder auffälligen Unregelmäßigkeiten wendet man sich an die entsprechenden Ansprechpartner*innen bei der DCM:

- Teilnehmer*innen wenden sich in allen Angelegenheiten (auch z. B. beim Einreichen der Bildmaterialien zum Cosplay) an die Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ (anna@dcm-cosplay.de).
- Eine Platzierung auf dem Vorentscheid oder im Finale, die nicht öffentlich bekannt gegeben wurde, oder allgemeines Feedback, kann im Nachgang ebenfalls bei der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ erfragt werden.
- Änderungen, Ergänzungen, Hinweise und Fragen zum Regelwerk können über basti@dcm-cosplay.de eingereicht werden.
- Bei allen anderen Anliegen wendet man sich an info@dcm-cosplay.de.

Die Kontaktdaten werden entweder persönlich mitgeteilt oder sind auf der Internetseite der DCM (www.dcm-cosplay.de) zu finden.

Im Sinne des Mottos „Fairplay“ sind auch Anschuldigungen jeglicher Art, egal gegenüber welcher Person und egal aus welchen Gründen, zu unterlassen und nicht öffentlich zu diskutieren.

In solchen Fällen hat man sich diskret an seine oben genannten Ansprechpartner*innen zu wenden.

Die zuständigen Ansprechpartner*innen werden, ggf. in Zusammenarbeit mit anderen Beteiligten, nach bestem Wissen und Gewissen, dem Anliegen nachgehen und versuchen eine Lösung zu finden.

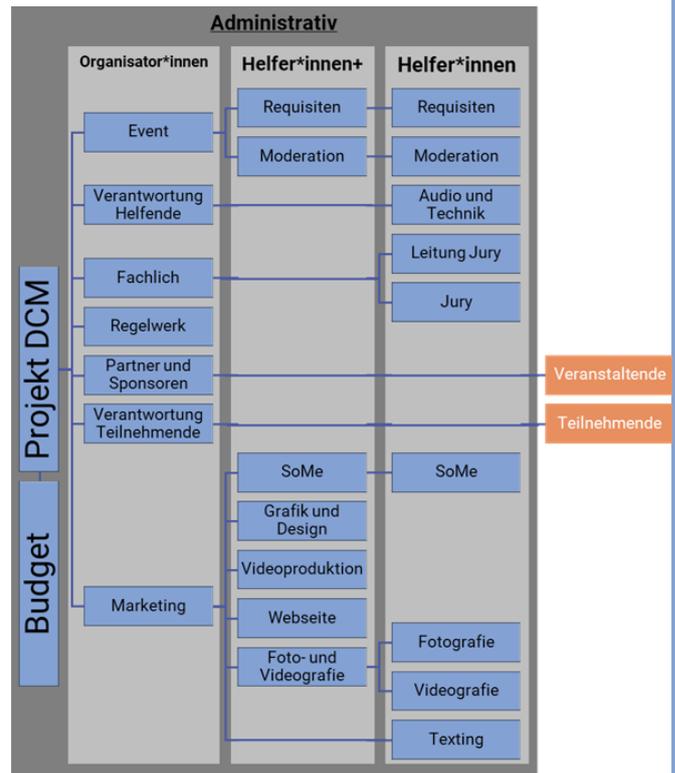
1.4 Organigramme

Zur klaren Kommunikation und zum besseren Verständnis über die Strukturen innerhalb der DCM, sind in diesem Abschnitt mehrere Organigramme zu finden.

Da sich die Zuständigkeiten zwischen einem Vorentscheid, dem Finale und den administrativen Tätigkeiten unterscheiden, sind hier mehrere Organigramme aufgeführt.

Diese Organigramme sind nur eine vereinfachte Darstellung der Verantwortungs- und Zuständigkeitsebenen innerhalb der DCM.

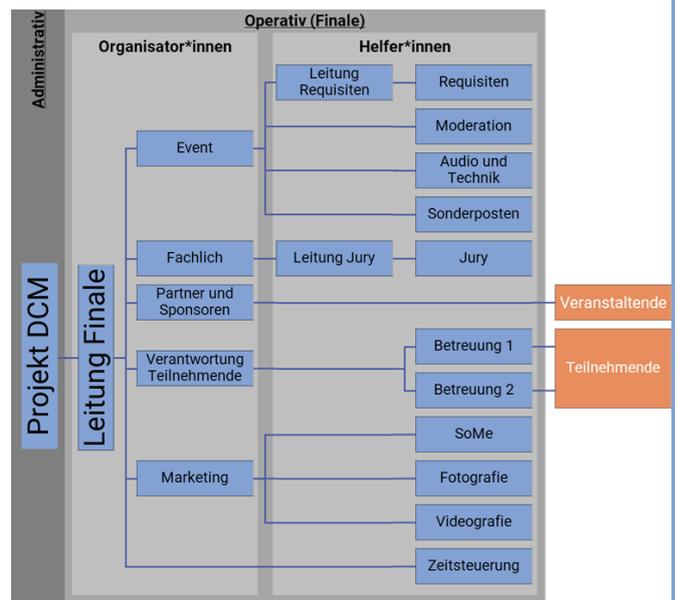
- Das erste Organigramm zeigt die grundsätzlichen, administrativen Zuständigkeiten.
- Das zweite Organigramm zeigt die Zuständigkeiten vor Ort auf einem Vorentscheid.
- Das dritte Organigramm zeigt die Zuständigkeiten vor Ort in einem Finale.



Organigramm 1 – Grundsätzliche Zuständigkeiten



Organigramm 2 – Zuständigkeiten auf einem Vorentscheid



Organigramm 1 – Zuständigkeiten im Finale

1.5 Rahmen und Ablauf der DCM

1. Um bei der DCM als Teilnehmer*in an den Start gehen zu können, muss man sich für einen der Vorentscheide anmelden.
2. Auf einem Vorentscheid und im Finale treten einzelne Teilnehmer*innen und Paare zusammen an.
3. Pro Vorentscheid können maximal 20 Startnummern vergeben werden.
Diese 20 Startnummern werden auf 12 einzelne Teilnehmer*innen und 8 Paare verteilt.
Diese Zahlen dienen als Richtwert und können bei Bedarf angepasst werden.
4. Falls man keine Startnummer erhalten hat, wird man als Nachrücker*innen des entsprechenden Vorentscheids vorgemerkt, um ggf. eine freiwerdende Startnummer für den entsprechenden Vorentscheid erhalten zu können.
5. Man hat die Möglichkeit, sich bei einem Vorentscheid vor einer dreiköpfigen Jury für das DCM-Finale zu qualifizieren.

Wie viele Startnummern die Möglichkeit haben, in das Finale vorzurücken, hängt davon ab, wie viele Startnummern am Vorentscheid tatsächlich teilgenommen haben und kann folgender Tabelle entnommen werden:

Anzahl der Startnummern	Anzahl der weiterkommenden Startnummern
0 bis 2 Startnummern	Keine Qualifikation auf dem Vorentscheid
3 bis 4 Startnummern	1 Startnummer
5 bis 7 Startnummern	2 Startnummern
8 bis 11 Startnummern	3 Startnummern
12 bis 15 Startnummern	4 Startnummern
15 bis 20 Startnummern	5 Startnummern

6. Als Richtwert gilt, dass in das Finale 20 Startnummern einziehen können.
Dort werden die besten Startnummern von einer fünfköpfigen Jury prämiert.
7. Alle hier genannten Daten gelten als Richtwert und können abhängig von der Situation (z. B. Anzahl der Vorentscheide, Anzahl der Teilnehmer*innen, außergewöhnliche Leistung, zu vergebende Preise) angepasst werden.
Dies ist auch während einer bereits laufenden Saison möglich und soll zeitnah (soweit möglich) vorher bekannt gegeben.

8. Teilnehmer*innen, die nicht in das Finale vorrücken konnten, werden ggf. als Nachrücker*innen vorgemerkt, um eventuell fehlende Startplätze im Finale nachträglich aufzufüllen.

Die Nachrücker*innen werden ggf. durch ein Gremium bestimmt, welches sich aus der Juryleiter*in, einem ausgewählten Jurymitglied pro Vorentscheid und ausgewählten DCM-Team- oder DCM-Organisation-Mitgliedern zusammensetzt.

Das Gremium entscheidet (auf Basis von Referenzbildern, Videos, Fotos, Materialien usw.) welche Teilnehmer*innen ins Finale nachrücken dürfen.

9. Die ausgewählten Nachrücker*innen werden zeitnah nach dem letzten Vorentscheid offiziell bekannt gegeben, damit die Teilnehmer*innen noch eine faire Chance haben, sich auf das Finale vorbereiten zu können.

2. Teilnahme am Wettbewerb

2.1 Grundlegendes

Zu den Regeln, die im Abschnitt „Allgemeines“ geregelt sind, müssen alle Teilnehmer*innen am Wettbewerb zusätzlich folgenden Abschnitt beachten:

1. Meister*innen dürfen in den beiden folgenden Saisons, Vizemeister*innen in der folgenden Saison, nicht an der DCM teilnehmen.
Maßgeblich hierfür ist der Tag der Bekanntgabe der Platzierung.
2. Pro Jahr dürfen einzelne Teilnehmer*innen oder Paare an bis zu drei verschiedenen Vorentscheiden teilnehmen.

Der erste Vorentscheid der Saison, an dem man teilnimmt, gilt als „Erstanmeldung“.

Dementsprechend gilt eine Teilnahme bei einem zweiten Vorentscheid als „Zweitmeldung“ und der dritte Vorentscheid als „Drittmeldung“.

Die Startnummern werden in Reihenfolge der Anmeldungen verteilt:

Zuerst Erstanmeldungen, dann Zweitmeldungen, zuletzt Drittmeldungen.

3. Diese Regel wird pro Teilnehmer*in betrachtet, egal ob diese Person einzeln teilnimmt oder im Laufe der Saison Teil eines Paares ist.
4. Teilnehmer*innen können sich auf unterschiedlichen Vorentscheiden mit unterschiedlichen Personen als Paar anmelden.
5. Die angemeldeten Teilnehmer*innen einer Paar-Startnummer, können nachträglich nicht geändert werden. Auch eine Anmeldung als Einzel-Startnummer kann nachträglich nicht in eine Paar-Startnummer umgewandelt werden.
Beide Punkte gelten für Vorentscheide als auch für das Finale.
6. Die DCM geht davon aus, dass Teilnehmer*innen, die sich für einen Vorentscheid anmelden, auch am Finale teilnehmen möchten.

Es steht jedoch den Teilnehmer*innen frei, der Jury in der Bewertung mitzuteilen, dass sie nicht am Finale teilnehmen möchten. Die Jury wird den Wunsch bei der Ermittlung der Gewinner*innen berücksichtigen.

7. Bekannte Auftritte, markante Kostümteile, markante Cosplay-Waffen und markante Requisiten, die bereits in einem Finale eines internationalen Wettbewerbs prämiert wurden, dürfen bei einer späteren DCM-Saison (egal ob Vorentscheid oder Finale) nicht erneut genutzt/aufgeführt werden.

Ob ein Auftritt als „bekannt“ oder Teile des Kostüms als „markant“ gelten, ist spätestens 14 Tage vor der Teilnahme an einem Wettbewerb mit der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ abzuklären.

8. Kostüme und Auftritte, die bereits in einem DCM-Finale getragen wurden, unabhängig davon, ob sie prämiert wurden oder nicht, dürfen nicht mehr bei einem Vorentscheid oder einem Finale der DCM getragen werden.

Sollte das Kostüm nachweislich zu mehr als 60% neu erstellt worden sein, gilt diese Regel nicht.

Die finale Entscheidung, ob ein Kostüm oder ein Auftritt als neu oder alt gewertet wird, obliegt der Juryleiter*in.

9. Das Kostüm, die Requisite/n, sowie der Auftritt, die in der laufenden Saison auf einem Vorentscheid bewertet wurden, dürfen punktabzugsfrei auf einem anderen Vorentscheid der laufenden Saison, sowie im dazugehörigen Finale, erneut präsentiert werden.
10. Vor Ort müssen sich die Teilnehmer*innen mit einem gültigen Lichtbildausweis ausweisen.
11. Auch müssen die Teilnehmer*innen sich selbst um eine Eintrittskarte für die Veranstaltung/Convention kümmern (erwerben), sofern nicht anders von der DCM kommuniziert.
12. Zudem müssen sich Teilnehmer*innen vor Ort selbst mit Getränken und Lebensmitteln versorgen. Ein Anspruch auf Versorgung seitens der DCM besteht nicht.
13. In dem Jahr, in dem man an der DCM teilnimmt, darf man kein DCM-Teammitglied sein. Folglich dürfen DCM-Teammitglieder auch nicht am Wettbewerb teilnehmen. Erst nach Abmeldung bei der DCM-Organisation, ist eine Teilnahme in der folgenden Saison möglich.
14. Alle Verhältnisse (positiv, wie auch negativ) zwischen Teilnehmer*innen und DCM-Teammitgliedern müssen offengelegt werden (soweit diese die Bewertung beeinflussen können).
15. Teilnehmer*innen dürfen private Helfer*innen als Unterstützung mitbringen. Private Helfer*innen müssen sich ebenfalls in vollem Umfang an das Regelwerk halten, dürfen kein DCM-Teammitglied sein und dürfen vor, zwischen und nach den Bewertungen vor Ort unterstützen.

Die Unterstützung durch eine/n private/n Helfer*in (und ob diese/r hinter der Bühne mithelfen darf), muss vor einem Vorentscheid/Finale mit der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ abgeklärt werden.

2.2 Ansprüche an das Kostüm

1. Um die maximale Punktzahl erreichen zu können, müssen...
...das Kostüm, Video-/Audio-Dateien und Waffen selbst angefertigt sein.
...die dafür benötigten Herstellungstechniken, wie z. B. Modellieren, Knüpfen usw., selbst angewendet werden.
...im Falle der Nutzung von besonderen Herstellungstechniken (wie z. B. Sticken mit einer Stickmaschine, Drucken mit einem 3D-Drucker, Fräsen mit einer CNC-Fräse usw.) die dafür benötigten Dateien (3D-Druck-Datei, Programmierung der CNC-Fräse, Stick-Datei usw.) und Objekte selbst erstellt sein.
2. Sind Teile des Kostüms gekauft, aber in einem hohen Maße abgeändert, obliegt es der Einzelentscheidung eines Jurymitglieds, diese mitzubewerten.
3. Sollten Kostümteile nicht selbst angefertigt worden sein, ist dies während der Bewertung der Jury mitzuteilen.
4. Bei Paar-Startnummern müssen die Kostüme von mindestens einem der Teilnehmer*innen oder in Gemeinschaftsarbeit hergestellt werden.
5. Für die Bewertung des Kostüms stehen pro Einzel-Startnummer 4:00 Minuten und Paar-Startnummer 8:00 Minuten zur Verfügung.

Zusätzlich wird ein Puffer von mindestens 2:00 Minuten zwischen den einzelnen Startnummern vorgesehen. Je nach Umständen vor Ort kann mehr oder weniger Zeit für die Bewertung vorgesehen werden.

6. Das Kostüm muss von den Teilnehmer*innen selbst und am eigenen Körper getragen werden.
7. Das gesamte Kostüm (inkl. Make-up) muss bei der Bewertung (wie auf den eingereichten Bildmaterialien) getragen/gezeigt werden.
8. Sollten Teile des Kostüms (z. B. aus medizinischen, religiösen, ethnischen oder ähnlichen Gründen) nicht oder nur teilweise getragen werden können, müssen die nicht getragenen Teile dennoch erstellt werden. Dies ist zuvor mit der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ abzusprechen, in der Bewertung darauf hinzuweisen und es wird keine Punktabzüge geben.

Wenn Teile des Kostüms, aus den genannten Gründen, abgeändert werden müssen und damit von der Vorlage abweichen, gilt dieser Punkt sinngemäß.

9. Bei Kontaktlinsenunverträglichkeit müssen die Linsen nicht extra gekauft werden. Es reicht, ein Bild der Linsen, die man kaufen würde, in die Bewertung mitzubringen. In jedem Fall sollte dies mit der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ abgesprochen sein.
10. Gegenstände oder Requisiten, die aktiv während des Auftritts genutzt werden oder auf der eingereichten Vorlage zu sehen sind (z. B. alles, was ein Charakter erkennbar in den Händen hält), müssen aus Sicherheitsgründen bei der Bewertung der Juryleiter*in vorgelegt werden.
11. Alle Kostümteile, die nicht bewertet werden sollen, sowie Kostümteile und Accessoires, die nicht im Original zum Kostüm/Charakter gehören, müssen vor Ort der Juryleiter*in gezeigt werden.

2.3 Benötigte Unterlagen für den Wettbewerb (Vorlagen, Bildmaterial, Farbreferenz, Skripte usw.)

1. Alle für den Wettbewerb benötigten Unterlagen und Dateien (z. B. persönliche Daten, Beschreibung des Charakters, Originalbild, Audiodateien, zusätzliche Dokumente fürs Finale usw.), sind bis spätestens 10 Tage vor einem Vorentscheid und 14 Tage vor dem Finale einzureichen/im Anmeldesystem abzulegen, damit die Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ die Unterlagen prüfen können.
2. Können diese Abgabefristen (aus wichtigen Gründen) nicht eingehalten werden, müssen die Teilnehmer*innen sich selbstständig bei der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ melden.
3. Alle Unterlagen und digitalen Medien müssen persönlich vor Ort mitgebracht werden (z. B. auf einem USB-Speichermedium, ausgedruckt, auf einem Handy usw.)
Dabei müssen alle Daten, die im Anmeldesystem hochgeladen wurden, im gleichen Format vorliegen.
4. Textdateien (z. B. Lichtskript, Requisitenplan oder Beschreibung zum Charakter), die für den Auftritt benötigt werden, müssen im Dateiformat .pdf, .txt, .xlsx oder .docx vorliegen.
5. Bilddateien (z. B. Vorlage der Bildmaterialien, Dokumentationen), die für die Bewertung benötigt werden, müssen in möglichst hoher Auflösung, nicht unscharf und im Dateiformat .jpeg oder .png eingereicht werden.
6. Audiodateien, die für den Auftritt benötigt werden, müssen als eine durchgehende Audiodatei im Dateiformat .mp3, .wav oder .wma vorliegen und selbst geschnitten worden sein.
7. Videodateien, die für den Auftritt im Finale benötigt werden, müssen in Form einer durchgehenden Videodatei im Dateiformat .mp4 vorliegen und selbst geschnitten worden sein.

2.4 Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)

Als wichtigste Grundlage für die Bewertung durch die Jury wird Bildmaterial als Vorlage vom Charakter/dem Kostüm benötigt. Ohne dieses Bildmaterial ist eine Bewertung nicht möglich!

Je mehr die Umsetzung des Kostüms dem eingereichten Bildmaterial gleicht, desto besser kann das Kostüm bewertet werden und umso höher ist auch die Chance auf eine hohe Punktzahl.

1. Damit eine sachgemäße Bewertung des Kostüms möglich ist, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

Die Bildmaterialien...

...müssen offiziell/lizenziert sein und von einem vermarkteten Produkt/zur Vermarktung vorgesehenen Produkt stammen.

...müssen durch klare Quellenangaben belegbar sein (z. B. offizielles Artbook, offizielle Internetseite).

...dürfen nicht extra für Teilnehmer*innen angefertigt worden sein.

...dürfen keine Fanarts oder selbst angefertigte Bilder sein.

...müssen vor der Entstehung des Kostüms entstanden sein.

...dürfen nicht (auch nicht nachträglich) verändert werden (bis auf den Hintergrund auf den Bildern).

...müssen Bilder enthalten, die den Charakter komplett (von Kopf bis Fuß) von vorne zeigen (alle weiteren Ansichten sind optional).

...müssen alle relevanten Kostümteile aufzeigen.

...dürfen aus mehreren Bildern bestehen, wenn absolut klar zu erkennen ist, dass es sich um das exakt gleiche Kostüm handelt.

2. Die Juryleiter*in kann das Kostüm (z. B. bei anstößigem oder unzureichendem Bildmaterial) bis 10 Tage vor dem eigentlichen Wettbewerb ausschließen.

Ein Beispiel, wie das Bildmaterial aussehen kann, ist im Anhang zu finden.

2.5 Weitere Dokumente

Zusätzlich und freiwillig besteht die Möglichkeit, Detailbilder (z. B. bei fehlenden, jedoch belegbar zum Charakter gehörenden Kostüm-Accessoires), eine Farbreferenz, ein Requisitenplan sowie – für das bessere Verständnis – eine Beschreibung (max. 800 Zeichen lang und in Deutsch oder Englisch) seines Charakters/Auftritts einzureichen.

1. Die Detailbilder und die Farbreferenz müssen sinngemäß die gleichen Bedingungen erfüllen, wie sie im Abschnitt „Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)“ genannt sind und zusätzlich...
...muss klar erkennbar sein, dass es sich eindeutig um dasselbe Kostüm handelt.
...muss bei eingereichtem Bildmaterial, das nur in schwarz-weiß vorliegt, zwingend eine Farbreferenz mitgebracht werden.
...sollte eine Farbreferenz von den Teilnehmer*innen selbstständig zur Bewertung mitgebracht werden (z. B. gedruckte Bilder, Figuren, Artbook, Tablet, Handy, Cover).
...darf die Farbreferenz nur aus einem Bild/Objekt bestehen, auf dem alle relevanten Kostümteile ersichtlich sind.
2. Falls eine Farbreferenz mitgebracht wird, gelten die Farben vom Bildmaterial und dem Detailbild nicht mehr.
3. Bei Unstimmigkeiten werden Detailbilder und Farbreferenz nicht weiter betrachtet und auf das eingereichte Bildmaterial zurückgegriffen. Dabei kann zu Ungunsten des Teilnehmers entschieden werden.

Ein Beispiel, wie Detailbild und Farbreferenz aussehen können, ist im Anhang zu finden.

Ebenfalls ist im Anhang ein Beispiel einer Haupt- und Farbreferenz zu finden, die aus unterschiedlichen Quellen stammen.

2.6 Kostümunterlagen (nur für Teilnahme am Finale benötigt)

Zum Finale müssen die Teilnehmer*innen eine Dokumentation erstellen, aus der ersichtlich ist, wie das Kostüm in den unterschiedlichen Zuständen der Herstellung ausgesehen hat.

1. Besonders bei Teilen des Kostüms, die als „selbst angefertigt“ vorgestellt werden, muss jeder Herstellungsschritt protokolliert, dokumentiert und zum Finale vorgelegt werden.
Hier sollten auch die verwendeten Stoffe und Zuschnitte (im unbearbeiteten Zustand) aufgezeigt werden.
2. Die Regeln aus dem Abschnitt „Bildmaterial als Vorlage (Originalbild)“ gelten auch hier sinngemäß.
3. Auch die Dateien (3D-Druck-Datei, Programmierung der CNC-Fräse, Stick-Datei) und Objekte aus dem Abschnitt „Ansprüche an das Kostüm“ müssen zum Finale vorgelegt werden (Dateien vorlegen - siehe Punkt 2.3 – Absatz 3).
4. Abweichend von der allgemein gültigen Abgabefrist von Unterlagen, dürfen die Kostümunterlagen (nach Rücksprache mit der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“) am Tag der Bewertung des Finales abgegeben werden.

Die Kostümunterlagen gehen nicht in die Bewertung ein und dienen lediglich der Nachkontrolle, ob das Kostüm selbst angefertigt wurde.

2.7 Bedingungen an den Auftritt

1. Der Auftritt darf bei einem Vorentscheid für Einzel-Startnummern maximal 1:30 Minuten und für Paar-Startnummern maximal 2:00 Minuten lang sein.
Im Finale verlängert sich die Auftrittszeit für Einzel-Startnummern auf maximal 2:00 Minuten und für Paar-Startnummern auf maximal 3:00 Minuten.
2. Das Kostüm muss in vollem Umfang (d.h. so, wie es bei der Bewertung getragen wurde) im Auftritt und auf der Bühne zu sehen sein.
Abweichungen müssen vor Ort mit den verantwortlichen Personen abgesprochen werden.
3. Wird der Auftritt live gesprochen und wird dafür ein Mikrofon benötigt, ist das in der Anmeldung zum Wettbewerb anzugeben.

Soll das Mikrofon ein Headset sein, muss für die Technik des Headsets zusätzlich eine Tasche an oder in das Kostüm angebracht werden, die eine Mindestgröße von 93 mm x 65 mm x 25 mm (Höhe x Breite x Tiefe) hat.

Diese Tasche gehört nicht zum Kostüm und muss daher nicht zur Bewertung mitgebracht werden.

4. Lichteffekte, Videos im Hintergrund oder ähnliche Effekte können während des Auftritts bei einem Vorentscheid nicht eingesetzt werden.

Im Finale ist es jedoch möglich, diese und weitere Effekte in den Auftritt einzubinden.

Dafür kann (neben den benötigten Video- und Bildmaterialien) ein „Lichtskript“ eingereicht werden, in dem beschrieben ist, wie die Effekte während des Auftritts eingesetzt werden sollen.

Für das „Lichtskript“ wird eine aktuelle Vorlage zur Verfügung gestellt (ein Beispiel dafür ist im Anhang).

2.8 Requisitenregeln

1. Alle für den Auftritt benötigten Requisiten (z. B. Stühle, Tische) sollten von den Teilnehmer*innen selbstständig organisiert werden.
Die „Betreuung Teilnehmende“ kann die Teilnehmer*innen bei der Organisation zusätzlicher Requisiten ggf. unterstützen.

Die Teilnehmer*innen müssen spätestens 14 Tage vor dem Vorentscheid/Finale die Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ darüber informieren.

2. Für einen Vorentscheid/das Finale müssen Pläne (Beispiel Requisitenplan – siehe Anhang 3) angefertigt werden, die beim Aufbau der Requisiten auf der Bühne vom DCM-Team genutzt werden.
Vorlagen zu diesen Plänen sind auf der Internetseite der DCM zu finden.
3. Der Auf- bzw. Abbau der Requisiten auf der Bühne darf jeweils nicht länger als eine Minute dauern und den Ablauf des Wettbewerbs nicht unnötig verzögern.

Mit dem Auf- bzw. Abbau darf erst nach Erlaubnis durch die verantwortliche Person vor Ort begonnen werden.

4. Die Requisiten können bereits vorbereitet werden, soweit die Möglichkeiten des Backstage-Bereichs der Bühne dies zulassen.
Die DCM-Teammitglieder unterstützen in einem angemessenen Rahmen die Teilnehmer*innen beim Auf- bzw. Abbau.

Die Requisiten müssen folgende Bedingungen erfüllen:

- Sie müssen stabil gebaut sein.
 - Großformatige Requisiten dürfen auf einem Vorentscheid maximal 250 x 185 x 80 Zentimeter (Länge x Höhe x Tiefe) groß und nicht schwerer als 15,00 Kilogramm sein.
 - Großformatige Requisiten dürfen im Finale maximal 300 x 200 x 100 Zentimeter (Länge x Höhe x Tiefe) groß und nicht schwerer als 15,00 Kilogramm sein.
 - Kleinformatige Requisiten dürfen maximal 100 x 100 x 100 Zentimeter (Länge x Höhe x Tiefe) groß sein.
5. Auf einem Vorentscheid und im Finale dürfen pro Auftritt maximal eine großformatige Requisite und maximal eine kleinformatige Requisite benutzt werden.

Im Finale können zusätzlich bis zu maximal zwei Stühle und/oder ein Tisch genutzt werden, falls diese durch den Veranstalter gestellt werden können.

Die gestellten Stühle und Tische können dekoriert, dürfen jedoch nicht nachhaltig verändert werden (z.B. durch Anmalen, Dinge aufkleben, Löcher bohren etc.)

Von beiden genannten Punkten ausgenommen, sind alle Requisiten, die Teil des Kostüms sind oder während des Auftritts vom Teilnehmer selbst auf die Bühne gebracht werden (= „Handprop“).

6. Ein Handprop darf max. 1 m³ groß sein (z. B. 100 x 100 x 100 Zentimeter oder 50 x 200 x 100 Zentimeter).
Im Zweifelsfalle sind die Handprops bis 14 Tage vor dem Vorentscheid mit der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ abzuklären.
Die „Leitung Jury“ kann Handprops vom Vorentscheid oder Finale ausschließen, wenn diese zu groß, zu obszön, zu verstörend (z. B. realistisch anmutende Leichenteile) sind oder gegen geltendes Recht/Regelwerk verstoßen.

7. Zusätzlich darf eine Unterlage mit auf die Bühne genommen werden, die zum Schutz vor Verunreinigung auf der Bühne genutzt werden darf (z.B. eine saugfähige Matte, um Kunstblut auf der Bühne zu absorbieren). Diese Unterlage gilt nicht als Requisite oder Handprop, muss von der Teilnehmer*in selbst auf die Bühne gebracht werden und es darf damit, während des Auftritts, nicht interagiert werden.
8. Alle Gegenstände und Requisiten, die auf die Bühne gebracht worden sind, sind nach dem Auftritt auch komplett wieder zu entfernen.

2.9 Zusätzliche Regeln für das Finale

Um nachprüfen zu können, ob das Kostüm selbst angefertigt wurde, sind Stoffreste von den verwendeten Stoffen des Kostüms bis zu sechs Monate nach dem Finale aufzubewahren und bei Aufforderung der DCM-Organisation auszuhändigen.

Dies gilt für alle Teilnehmer*innen, die im Finale (oder nachträglich) einen Preis erhalten haben.

2.10 Abmelden von einem Wettbewerb

1. Kann man nicht an einem Vorentscheid oder Finale teilnehmen, müssen die Teilnehmer*innen sich selbstständig bei der Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ abmelden.

Dies gilt insbesondere dann, wenn man kurzfristig am Tag des Vorentscheides oder des Finales nicht erscheint.

2. Bei einer Abmeldung bis zu 10 Tage vor dem entsprechenden Vorentscheid oder Finale, haben die Teilnehmer*innen keine negativen Folgen zu erwarten.
3. Bei einer Abmeldung innerhalb von 10 Tagen vor einem Vorentscheid, wird dieser als teilgenommen gewertet und die Teilnehmer*innen werden dementsprechend beim nächsten Vorentscheid weiter hinten ins Teilnehmerfeld gesetzt.

Dies gilt jedoch nicht, wenn man sich aus gesundheitlichen Gründen abmeldet und ein ärztliches Attest vorlegt, welches mindestens bis zum letzten Arbeitstag vor dem Vorentscheid gültig ist.

4. Meldet man sich nicht ab und erscheint nicht auf dem angemeldeten Wettbewerb, wird man für das restliche Jahr gesperrt und in der folgenden Saison als einmalig teilgenommen gewertet.
5. Falls diese Regeln für das Finale angewendet werden müssen, gelten die Bedingungen automatisch für das Folgejahr.
6. In besonderen Fällen (Todesfall in der Familie, Autounfall oder ähnliches) kann in Rücksprache mit dem/der verantwortlichen Ansprechpartner*in der DCM von diesen Regeln abgewichen werden.

3. Bewertungssystem

3.1 Grundlegendes

Das Bewertungssystem besteht aus mehreren Abschnitten, gliedert sich in 4 Phasen (Phase 1: „Bewertung des Kostüms“, Phase 2: „Bewertung des Auftritts“, Phase 3: „Platzvergabe“ und Phase 4: „Auswertung“) und dient hauptsächlich der Jury zur Bewertung der Kostüme und der Auftritte der Teilnehmer*innen.

Dieser Abschnitt ist als eine Art „Bedienungsanleitung“ angelegt und soll in Verbindung mit dem Anhang „Regelverstöße, Disqualifizierung und Punktabzug“ und dem Anhang „Beispiele des Bewertungsformulars“ die Arbeit der Jury erleichtern und aufzeigen, auf was es zu achten gilt.

Die Handhabung des digitalen Bewertungsformulars und des analogen Bewertungsbogens ist ähnlich. Sofern das digitale Bewertungsformular verwendet wird, fallen einige manuelle Berechnungsschritte weg. Die genaue Funktionsweise und Handhabung des digitalen Bewertungsformulars und ggf. des analogen Bewertungsbogens werden vor Ort durch die „Leitung Jury“ oder die „Leitung Vorentscheid/Finale“, je nach Bedarf, genauer erläutert.

1. Jedes Jurymitglied füllt ein eigenes Bewertungsformular/einen eigenen Bewertungsbogen aus.
2. Pro Kategorie gibt es einen Bewertungsrahmen von 1 Punkt (schlechteste Wertung) bis zu maximal 8 Punkten (beste Wertung).
3. Es besteht die Möglichkeit Kategorien (bis auf die Kategorien „Publikum“ und „Bühnennutzung“), die nicht oder nicht ausreichend bewertet werden können) zu streichen (z. B. Frisur/Make-up bei einem Kostüm mit einem Vollvisierhelm).
Jeder dieser sogenannten „Streicher“ erhöht die Gewichtung des Gesamteindrucks, sowohl bei Auftritt als auch bei Kostüm.
4. Sollte eine Technik eingesetzt oder Details verwendet werden, die nicht in die normalen Bewertungskategorien der Kostümherstellung bzw. des Auftritts passen, steht es jedem Jurymitglied frei, in den Kategorien „Kostüm“ und „Auftritt“ jeweils bis zu 3 Sonderpunkte zu vergeben.
Sollte ein/eine Teilnehmer*in keine Sonderpunkte bekommen, werden in diese Kategorie 0 Punkte eingetragen.

Diese Punkte sind optional und müssen gegenüber der „Leitung Jury“ und den anderen Jurymitgliedern begründet werden.

Die Vergabe der Sonderpunkte und dessen Begründung darf erst bei Punkt 3.4.1 bekannt gegeben werden, um die anderen Jurymitglieder nicht zu beeinflussen.

Beispiele zum Bewertungsformular, wie dieses aussieht und wie viele Punkte pro Kategorie vergeben werden können, ist im Anhang zu finden.

Auch ist eine separate Übersicht über die Höhe der abziehbaren Punkte im Regelwerk zu finden.

3.2 Phase 1 – Bewertung des Kostüms

3.2.1 Schritt 1 – Beginn

Der Ort des Vorentscheids/Finales und der Name des Jurymitglieds ist in allen Bewertungsformularen/Bewertungsbögen einzutragen.

3.2.2 Schritt 2 – Allgemeine Fragen der „Leitung Jury“

Zu Beginn stellt die „Leitung Jury“ allgemeine Fragen sowohl zum Kostüm als auch zum Auftritt und informiert die Teilnehmer*innen, dass die Bewertung per Videoaufzeichnung protokolliert wird.

An dieser Stelle müssen die Teilnehmer*innen darauf hinweisen, wenn Kostümteile nicht selbst erstellt worden sind (siehe Fragenkatalog der „Leitung Jury“).

3.2.3 Schritt 3 – Bewertung Kostüm-Gesamteindruck

Die rein optische Bewertung aus einer Entfernung von ein bis drei Metern zum/zur Teilnehmer*in.

- Stimmt der Gesamteindruck von den Schuhen bis zur Frisur im Vergleich zur Vorlage?
- Wurden alle Kostümteile umgesetzt?
- Entspricht das Kostüm und die Wirkung der Teilnehmer*innen der Vorlage oder wurde sich nur daran orientiert?
- Den Teilnehmer*innen gezielte Fragen zur Herstellung des Kostüms/der Kostümteile stellen
- Die Teilnehmer*innen von allen Seiten begutachten
- Stimmen die Relationen von Cosplay (Kleidung, Ausrüstung usw.) im Verhältnis zur Vorlage?

3.2.4 Schritt 4 – Kostüm-Detailbewertung

1. Nachdem der Gesamteindruck feststeht, beginnt die Detailbewertung.

Hier wird in den Kategorien Näharbeiten, Bastelarbeiten, Frisur/Make-up, Material, Proportionen, Farbgenauigkeit und Komplexität bewertet.

Alle Detailpunkte sind hierbei schon im Gesamteindruck enthalten, dienen jedoch zur genaueren und fairen Bewertung aller Teilnehmer*innen.

- Nicht bewertbare oder irrelevante Kategorien werden nach eigenem Ermessen von jedem Jurymitglied mit einem „-“ (als Streicher) gekennzeichnet.
- Gerade bei den Details ist eine klare und deutliche Ausnutzung des Bewertungsbereichs des Bewertungsformulars/Bewertungsbogens anzuwenden.
- Nur selbst angefertigte Kostümteile gehen positiv in die Bewertung mit ein.
- Gekaufte und unbearbeitete Alltagskleidung wird nicht bewertet.
- Sonderpunkte können vergeben werden

2. Teilnehmer*innen, die einen Charakter darstellen, dessen Hautfarbe nicht der eigenen entspricht und die natürlich vorkommen kann, erhalten keinen Punktabzug, wenn diese Hautfarbe nicht umgesetzt worden ist. Alle Fantasiehautfarben (z. B. Lila, Grün, Blau usw.) müssen der Vorlage entsprechend umgesetzt werden.

3. Auf folgende Punkte und Kriterien ist besonders zu achten:

Kategorie Näharbeiten:

- Wurde das Kostüm ordentlich und sauber genäht?
- Gerade Nähte vs. schiefe Nähte
- Versäuberte Nähte (z. B. Overlocknähte) vs. heraushängende Fäden und offene Säume
- Saubere Abnäher vs. Dellen im Stoff
- Wurde das Kostüm ordentlich gebügelt?

Kategorie Bastelarbeiten:

- Wurden alle Bastelarbeiten sauber und ordentlich umgesetzt/verarbeitet?
- Glatt geschliffene Oberflächen vs. ungleichmäßige Oberflächen
- Ordentliche Malarbeiten vs. Nasen im Lack und unsaubere Kanten
- Gerundete Rüstungsteile vs. über nur eine Achse gebogene Teile
- Wurden 3D-gedruckte Teile sauber nachbearbeitet?
- Sichtbare Heißkleberfäden o. Ä. am Kostüm

Kategorie Frisur:

- Wurde die Frisur passend zur Vorlage umgesetzt?
- Natürlicher Look vs. unnötig mit Haarspray durchtränkte Perücke
- Volle (mit Tressen ergänzte) Perücke vs. lichte Perücke
- Eine ungestylte Perücke geht nicht in die Bewertung dieser Kategorie ein
- Sichtbar gekreppte Perücke vs. natürlich wirkendes Volumen

Kategorie Make-up:

- Ist erwähnenswertes Make-up vorhanden?
- Passendes Make-up vs. unreine, naturbelassene Haut vs. übertriebener „Drag Queen“-Look
- Kontaktlinsen zählen auch zu dieser Kategorie (Kontaktlinsenunverträglichkeit beeinflusst die Bewertung nicht negativ)
- Wurde Contouring, Kunstwimpern, Gesichtstape o. Ä. eingesetzt?

Kategorie Material & Farbgenauigkeit

- Wie passend wirken die verwendeten Materialien, im Vergleich zur Vorlage?
- Passende Stoffstruktur/-muster vs. zu offensichtliche/nicht existente Muster
- Stoff mit passender Haptik vs. plane Baumwolle oder Futterstoffe
- Rüstung aus glatt geschliffenem Kunststoff vs. unebene, zu dicke EVA-Rüstung

Stimmen die Farben im Vergleich zur Original-/Farbvorlage? Dies betrifft alle Farben (Perücke, Stoff, Rüstungsteile usw.)

Kategorie Proportionen:

- Stimmen die Größenverhältnisse der Person, Kleidung und Ausrüstung circa mit der Vorlage überein?
 - Das Kostüm ist den Proportionen der Cosplayer*in anzupassen (es werden hier keine Anime-Maße vorausgesetzt).
 - Accessoires, Waffen und Kostümteile sollten von den Proportionen aufeinander abgestimmt sein.
-

Noch weitere Punkte und Kriterien, auf die zu achten sind:

Kategorie Komplexität:

- Wie komplex ist das Kostüm?

In diesem Punkt wird bewertet, wie hoch das Maß an Komplexität ist, mit dem man an das Kostüm herangegangen ist.

Hierbei wird die Grundkomplexität der gewählten Vorlage in Betracht gezogen; ebenso wird bewertet, wie viel Mehrarbeit in das Kostüm geflossen ist.

So können komplexe Vorlagen recht einfach umgesetzt sein (z. B. plastisch erscheinende Muster „nur“ aufmalen), jedoch augenscheinlich einfacher konzipierte Kostüme (z. B. Schuluniformen durch Handstickerei, Füttern mit Futterstoff usw.) sehr komplex umgesetzt werden.

Dabei wird auch die Qualität der geleisteten Arbeit miteinbezogen (z. B. sind Stickereien sauber, sind Bemalungen ordentlich usw.).

3.2.5 Schritt 5 – Berechnung des Kostüm-Gesamteindruck-Multiplikators

1. Nachdem alle Punkte für das Kostüm vergeben sind und die Teilnehmer*innen die Bewertung verlassen haben, wird ein Multiplikator für den Gesamteindruck berechnet. Der sogenannte „Gesamteindruck-Multiplikator“.
2. Gibt es keine „Streicher“, wird der „Gesamteindruck“ der Kostümbewertung mal 4 genommen. Je „Streicher“ wird die Multiplikation um 1 erhöht. Das bedeutet: bei einem „Streicher“ wird der Gesamteindruck mal 5 genommen, bei zwei „Streichern“ mal 6 usw.
3. Das Ergebnis dieser Berechnung ist in das Feld „4+Streicher“ einzutragen.

3.2.6 Schritt 6 – Berechnung der Kostümwertung

1. Als Nächstes werden alle Kategorien der Kostümbewertung zusammengerechnet und in das Feld „Kostümwertung“ eingetragen.
2. Anschließend werden die Kostümbewertungen von Einzel-Startnummern mit 2 multipliziert, von Paar-Startnummern die Kostümbewertungen der beiden Kostüme addiert und unter "Kostümbewertung Gesamt" eingetragen.

3.3 Phase 2 – Bewertung des Auftritts

3.3.1 Schritt 7 – Auftritt-Gesamteindruck und Auftritt-Detailbewertung

Da eine Bewertung des Gesamteindrucks und der Detailarbeit des Auftritts getrennt nicht möglich ist, werden beide Kriterien bei einem Auftritt der Teilnehmer*innen gleichzeitig, während und nach dem Auftritt bewertet.

1. Bewertung des Gesamteindrucks:
 - Wie ist die Bühnenpräsenz der Teilnehmer*innen?
 - Ist der Auftritt flüssig und gut eingeübt?
 - Überzeugt das Gesamtbild des Auftritts?
 - Bleiben die Teilnehmer*innen primäres Element ihres Auftritts?
2. Video-/Audioeinspielungen oder andere Bühnenelemente sollten die Teilnehmer*innen nicht zu Statist*innen ihres eigenen Auftritts werden lassen.
3. Auch hier werden nicht bewertbare oder irrelevante Kategorien nach eigenem Ermessen von jedem Jurymitglied mit einem „-“ (als Streicher) gekennzeichnet.
4. Alle Detailpunkte sind schon im Gesamteindruck enthalten, dienen jedoch zur genaueren und faireren Bewertung aller Teilnehmer*innen.
5. Auch an dieser Stelle ist es möglich, Sonderpunkte zu vergeben.

6. Auf folgende Punkte und Kriterien ist besonders zu achten:

Kategorie Darstellung:

- Unter Darstellung fällt die schauspielerische Leistung der Teilnehmer*innen.
- Überzeugen die Teilnehmer*innen in ihren Rollen – auch unabhängig vom Inhalt?

Kategorie Auftrittsidee:

- War der Auftritt kreativ und/oder unterhaltsam?
- Sowohl humorvolle als auch ernste Auftritte, sollten entsprechend gleichwertig bewertet werden.
- Ausgefallene Ideen werten den Auftritt auf.
- Schon mal aufgeführte oder ähnliche Auftritte sind wenig ideenreich und werden entsprechend deutlich abgewertet.

Kategorie Vertonung/Text:

- Wurden die Auftrittstexte technisch gut, glaubhaft und (lippen-)synchron zum Auftritt vertont?
- Wurde die Hintergrundmusik passend zum Auftritt umgesetzt?
- Wurden live gesprochene Texte technisch (z. B. Texthänger, falscher Umgang mit dem Mikrofon) sicher dargeboten?
- Wirkt der Auftritt (bezogen auf Gestik, Mimik und Ausdruck) authentisch?
- Wurde die Hintergrundmusik zusammengeschnitten oder wurde nur ein Lied verwendet?
- Wirken Übergänge im Ton gut geschnitten oder abgehackt/störend?
- Ist die Aufnahmequalität eines eventuell eingesprochenen Textes klar und ohne Rauschen?
- Sind Töne und Stimmen in der Lautstärke gut aufeinander abgemischt?
- Wurden passende Soundeffekte genutzt?

Kategorie Bühnennutzung:

- Wird die gesamte Bühne ausgenutzt (auch mithilfe von Requisiten und dem Publikumsbereich) oder steht man statisch auf einer Stelle?
- Von wo startet der Auftritt (Publikum, auf der Bühne, Backstage) und passt das zur Auftrittsidee?

Auch Requisiten fließen in diese Kategorie mit ein (ggf. mit Sonderpunkten).

Diese Kategorie kann nicht gestrichen werden.

Kategorie Publikum:

Hier sollen grundsätzlich die Reaktionen des Publikums mit Bedacht bewertet werden.

- Tobt das Publikum während des Auftritts?
- Ist das Publikum gefesselt oder einfach gelangweilt?

Die Publikumsreaktion bei der Anmoderation vor Beginn des Auftritts ist nur bedingt mitzubewerten (nach Rücksprache mit der „Leitung Jury“).

Erstreaktion des Publikums auf das Kostüm sollte nicht primär in die Wertung mit einfließen.

Das Ziel eines Auftritts sollte sein, dass das Publikum möglichst stark vom Auftritt gefesselt/unterhalten wird. Die Reaktion des Publikums während und der Applaus am Ende des Auftritts ist hierbei ungefähr gleich zu gewichten.

Diese Kategorie kann nicht gestrichen werden.

3.3.2 Schritt 8 – Berechnung des Auftritt-Gesamteindruck-Multiplikators

1. Wie bei „[Schritt 5 – Berechnung des Kostüm-Gesamteindruck-Multiplikators](#)“, wird auch für den Auftritt ein Multiplikator errechnet.
2. Bei gleicher Handhabung, wie in Schritt 4 beschrieben, ist bei „keinen Streichern“ hier der Grundwert „mal 3“. Das Ergebnis wird hier in das Feld „3+Streicher“ eingetragen.

3.3.3 Schritt 9 – Berechnung der Auftrittswertung

1. Wie bei „[Schritt 6 – Berechnung der Kostümwertung](#)“ werden nun alle Kategorien der Auftrittsbewertung zusammengerechnet und in das Feld „Auftrittswertung“ eingetragen.
2. Das Ergebnis wird zusätzlich mal 2 genommen und unter „Auftrittswertung Gesamt“ eingetragen.

3.4 Phase 3 – Platzvergabe

3.4.1 Schritt 10 – Gesamtwertung der Startnummer

Als Nächstes werden die Punkte der „Kostümwertung“ und der „Auftrittswertung“ zusammengerechnet. Die Berechnung wird im Anschluss nach den Auftritten separat durchgeführt.

3.4.2 Schritt 11 – Vergabe der Platzierungen

1. Es werden pro Jurymitglied Platzierungen bestimmt. Jedes Mitglied der Jury vergibt seine Plätze nach folgendem Schema:
Startnummer mit den meisten Punkten = Platzierung 1
Absteigend entsprechend der Punktzahl = Platzierung 2 bis X
2. Bei Punktegleichstand wird der Platz mehrfach vergeben. Entsprechend der Gleichstände werden Folgeplätze übersprungen.

3.5 Phase 4 und Schritt 12 – Auswertung

1. Im letzten Schritt werden die Platzierungen der einzelnen Jurymitglieder zusammengerechnet.
2. Auf diese Platzierungen werden die Strafpunkte (SP) addiert. Dabei gilt: die Teilnehmer*in mit den wenigsten Platzierungspunkten (= Platzierung + SP) belegt den ersten Platz.
3. Um zu verhindern, dass ausreißende Bewertungen das Ergebnis zu sehr beeinflussen und um sicherzustellen, dass die Bewertung genauso gewichtet wird wie in einem Vorentscheid, werden im Finale nur 3 der 5 Bewertungen der Jurymitglieder genutzt. Dazu werden in der Auswertung bei allen Teilnehmer*innen, die jeweils stärkste und schwächste Punktzahl gestrichen.

3.6 Abschließende Tätigkeiten (Ergebnisbogen)

1. Nachdem die Platzierungen durch das Bewertungssystem ermittelt wurden, wird das Endergebnis für die Bekanntgabe auf der Bühne und die anschließende Dokumentation in den Ergebnisbogen (bis Platz 5) übertragen.
2. Nach einer anschließenden Kontrolle aller notwendigen Unterlagen bestätigt auch die „Leitung Vorentscheid/Finale“ den Ergebnisbogen mit Unterschrift.
3. Hier werden, nachdem Ort und Datum auf das Dokument eingetragen wurden, die Qualifikant*innen mit Gesamtpunktzahl, Name, Charakter und Herkunft des Charakters (Serie, offizieller/lizenzierter Ursprung, Produkt usw.) übertragen.
4. Daraufhin werden die Qualifikant*innen von der „Leitung Jury“ abgehakt (abhängig von der Anzahl der Teilnehmer*innen – siehe Abschnitt „Rahmen und Ablauf der DCM“).
5. Anschließend wird das endgültige Ergebnis von allen Jurymitgliedern, der „Leitung Jury“, der „Betreuung Teilnehmende“ und der „Leitung Vorentscheid/Finale“ mit ihrer Unterschrift bestätigt und durch die Moderation bekannt gegeben.
Darüber hinaus wird das Jurymitglied für die Bewertung der Nachrücker namentlich auf dem Ergebnisbogen vermerkt. Diese Information verbleibt intern und wird archiviert.
6. Der Ergebnisbogen darf nicht mit auf die Bühne genommen werden.
Die tatsächlichen Teilnehmer*innen, die ins Finale vorrücken dürfen/im Finale gewonnen haben, sollen mit ihrer Platzierung auf einem separaten Zettel notiert werden.
7. Damit gilt der fachliche Teil des Vorentscheids/Finales als beendet.

3.7 Feedback der Jury

Teilnehmer*innen können zu Beginn der Bewertung darauf hinweisen, dass sie während dieser keine Rückmeldung zum Kostüm oder Auftritt erhalten möchten.

Unabhängig davon können Teilnehmer*innen im Nachgang eines Vorentscheides/des Finales eine Rückmeldung zum getragenen Kostüm und dem vorgeführten Auftritt anfragen.

1. Die Teilnehmer*innen müssen sich dazu binnen 3 Tagen nach der Veranstaltung an die Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ wenden.
2. Das Feedback muss binnen 21 Tagen nach der Veranstaltung den Teilnehmer*innen ausgehändigt werden.
3. Die DCM behält sich vor, eine Anfrage nicht priorisiert zu behandeln oder kein nachträgliches Feedback auszustellen, sollten die hierfür notwendigen Kapazitäten nicht gegeben sein.

4. Regelverstöße, Disqualifizierung und Punktabzug

4.1 Grundlegendes

Jedes „Fehlverhalten“ wird einzeln behandelt und kann, abhängig von der Situation, andere Konsequenzen nach sich ziehen, als es im Regelwerk beschrieben ist.

Für Verstöße, die nicht im Regelwerk genannt sind, werden Individualentscheidungen getroffen.

1. Verleiene Preise dürfen nur getauscht werden, wenn dies von der DCM genehmigt wurde.
Ein direktes Ansprechen der Veranstaltungen ist zu unterlassen und kann bei Zuwiderhandlung zum Ausschluss vom Wettbewerb führen.
2. Des Weiteren können bei extremen Regelverstößen bis zu einem halben Jahr nach der Bekanntgabe des Ergebnisses die verliehenen Preise zurückgefordert werden.
Auch ist eine Kombination von mehreren Konsequenzen bis hin zu Schadensersatzansprüchen möglich.
3. Getroffene Entscheidungen sind endgültig und können nachträglich nur bei Bewertungsfehlern zugunsten der Teilnehmer*innen auf eine bessere Platzierung geändert werden.
4. Konsequenzen werden nur im Ermessen und in Abhängigkeit der Schwere des Verstoßes von der DCM-Organisation verhängt.
Grundsätzlich darf nur die „Leitung Jury“, in Rücksprache mit dem entsprechenden Jurymitglied und der „Leitung Vorentscheid/Finale“, Punkte abziehen.
5. Falls es zu Komplikationen kommt, man sich nicht einig wird oder Fragen aufkommen, ist immer die DCM-Organisation die letzte Instanz, die über eine Konsequenz entscheidet.
6. Bis zum Beweis eines Regelverstoßes setzt sich die DCM für den Beschuldigten ein (Unschuldsvermutung)!

4.2 Disqualifizierung oder Ausschluss vom Wettbewerb

Folgende Handlungen können zur Disqualifizierung oder zum Ausschluss des Wettbewerbs führen:

- Beleidigungen, Anschuldigungen, herablassendes oder anderes „unsittliches“ Verhalten
- Vorsätzliches Missachten der oder Verstoß gegen die Regeln
- Täuschungs- oder Bestechungsversuche (z. B. Beeinflussung der Jury)
- Verlust der vollen Zurechnungsfähigkeit (z. B. durch Alkoholkonsum, Drogenmissbrauch)
- Unpünktlichkeit, sofern kein wichtiger Grund dafür vorliegt
- Bewusstes Entblößen von Hintern, Busen oder Intimbereich vor, während oder nach dem Auftritt. Dies gilt sowohl für natürliche Haut als auch für Prosthetics (z. B. übergroße Brustmimate)
- Nicht auf dem angemeldeten Vorentscheid erscheinen ohne sich abzumelden
- Darstellung von übermäßiger Gewalt oder Tod und exzessive Nutzung von Blut (z. B. auch extreme Horrorszene)
- Psychisch verstörende Auftritte
- Beschädigung und/oder Verschmutzung der Bühne/Eigentum des Veranstaltenden/Eigentum der Technik/Eigentum der DCM
- Nutzung von Glas auf der Bühne
- Werfen oder Befördern von Gegenständen oder Personen von der Bühne „runter“
- Einbeziehen von dritten Personen während des Auftritts
- Nicht im Besitz einer gültigen Eintrittskarte für die Veranstaltung sein
- Einreichen von nicht offiziellen/lizenzierten oder von selbst angefertigten Bildmaterialien
- Bildmaterial wurde bewusst entgegen den Regeln verändert
- Nicht genügend Bildmaterial/Unterlagen eingereicht
- Bewusste Falschaussagen gegenüber der Jury
 - Gilt auch für nachträgliches Bekanntwerden darüber (bis zu einem halben Jahr nach der Falschaussage) ggf. mit Sperre für weitere Wettbewerbe
- Personen, die bewusst Falschaussagen unterstützen (ggf. mit Sperre für weitere Wettbewerbe)
 - Gilt auch für nachträgliches Bekanntwerden darüber (bis zu einem halben Jahr nach der Falschaussage) ggf. mit Sperre für weitere Wettbewerbe

4.3 Ausschluss vom Wettbewerb und Verweis vom Gelände

Bei Missachtung der Veranstaltungsregeln/Conventionregeln/Hausordnung, sowie der Waffenregeln/des deutschen Waffengesetzes kann der Veranstalter/die DCM-Organisation eine Person des Geländes verweisen (auch unter Zuhilfenahme der Polizei).

Der Veranstalter hat in diesen Fällen das letzte Wort und die Entscheidung ist endgültig.

4.4 Punktabzug oder Änderung der Platzierung (ggf. auch nachträglich)

Folgende Handlungen können zu Punktabzug oder Änderung der Platzierung führen:

- Missachtung der Regeln über die Requisiten
- Vorsätzliches Missachten der Regeln
- Zu spät eingereichte Unterlagen und Medien ohne die Organisator*in „Verantwortung Teilnehmende“ zu informieren
- Gegenstände oder Requisiten, die aktiv auf der Bühne genutzt werden, die allerdings bei der Bewertung der „Leitung Jury“ zuvor nicht vorgelegt wurden
- Nicht Ein- oder Nachreichen von geforderten Stoffresten/Stoffmustern im Finale
- Fehlen einer Tasche/Befestigungsmöglichkeit am Cosplay für den Headset-Sender (vom Auftritt abhängig)
- Zeitüberschreitung beim Auftritt/Aufbau der Requisiten (eigenverschuldet durch Teilnehmer*innen oder private Helfer*innen)
- Bildmaterial in schwarz-weiß eingereicht ohne weitere Farbreferenzen
- Accessoires oder Teile des Kostüms, die auf dem Bildmaterial zu sehen sind und zur Bewertung nicht mitgebracht wurden
- Ergänzungen am Kostüm, die auf dem Bildmaterial anders dargestellt sind
- Klar erkennbar unfertige Kostüme oder Kostümteile

4.5 Übersicht möglicher Punktabzüge

Ein „Punktabzug“ kann im Sinne des Regelwerks auf zwei Arten berechnet werden:

Variante 1: Abzug in der betroffenen Kategorie (Strafpunkte)

Beispiel: In einer Kategorie gibt es max. 8 Punkte zu erreichen.

Jedoch entscheidet die Juryleiter*in bei Verstoß, dass maximal 4 Punkte vergeben werden dürfen.

Variante 2: Verschlechterung der möglichen Platzierung

Beispiel: Nach der Zusammenrechnung aller Punkte würde man bei Jurymitglied A auf Platz 2, bei Jurymitglied B auf Platz 4 und bei Jurymitglied C auf Platz 3 landen.

So würde man nach dem Zusammenrechnen der Plätze auf 9 Platzierungspunkte kommen.

Wegen eines groben Regelverstoßes erhält man allerdings pro Jurymitglied +0,5 Strafpunkte (SP) und ist somit bei 10,5 Platzierungspunkten (9 Platzierungspunkte + 1,5 SP).

Für die genannten Verstöße kann es Punktabzüge nach folgender Übersicht geben.

Zusätzlich ist der Abschnitt „Bewertungssystem“ zu beachten:

Grund des Punktabzugs:	Abzug in Punkten (Variante 1)	Anpassung der Platzierungspunkte (Variante 2)
Zu spät eingereichte Unterlagen ohne Information an die DCM		+ 0,5 SP je Tag nach Fristüberschreitung
Überschreitung der Auftrittszeit		+ 0,5 SP je 6 Sekunden
Zeitüberschreitung beim Aufbau der Requisiten		+ 0,5 SP je angefangene Verspätungsminute
Bildvorlage nur in schwarz-weiß ohne Farbreferenz	Farbgenauigkeit = 1 Punkt In Abstimmung mit der Juryleiter*in kann es Auswirkungen auf den Gesamteindruck haben	
Fehlende Accessoires, die der Charakter im Originalbild mit sich führt	Max. nur noch 4 Punkte für Komplexität	
Klar erkennbar unfertige Kostüme		+ 0,5 SP
Kostümteile/ Fertigungstechniken, die nicht selbst angefertigt/angewendet wurden	Individueller Punktabzug pro Jurymitglied	
Teile des Kostüms, die bei einer früheren DCM-Saison schon einmal getragen worden sind (unabhängig ob selbst oder von einer anderen Person getragen)	Individueller Punktabzug pro Jurymitglied	

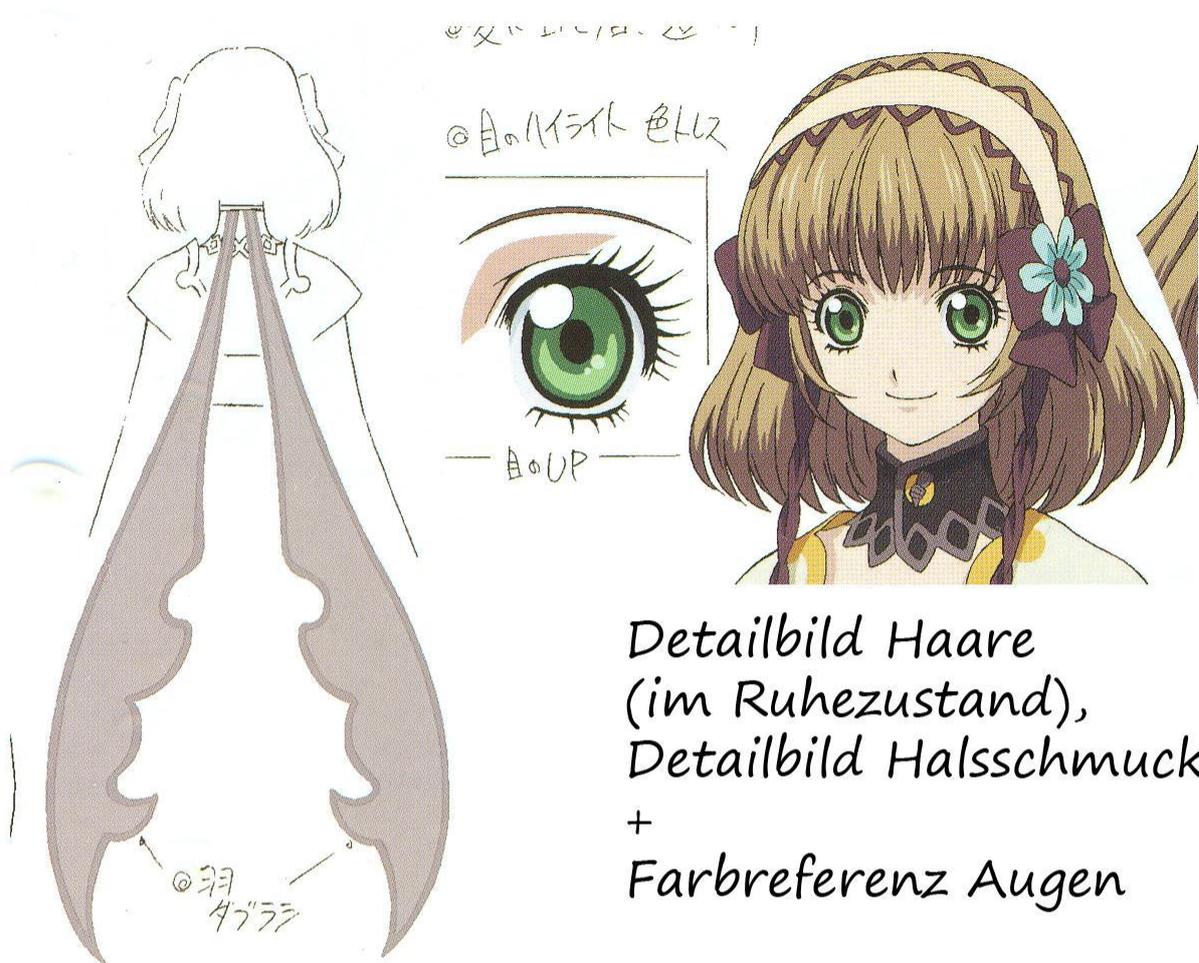
Anhang 1

Beispiel 1 – Bildmaterial als Vorlage (Originalbild) inkl. Farbreferenz



Haupt- und Farbreferenz

Beispiel 1 – Detailbilder inkl. Farbreferenz



Detailbild Haare
(im Ruhezustand),
Detailbild Halsschmuck
+
Farbreferenz Augen

Detailansicht „Flügel“

Zusätzliche „Waffe“
Bitte mitbewerten ^^



Beispiel 2 – Hauptreferenz, mit zusätzlicher Farbreferenz aus anderer Quelle



Hauptreferenz (Quelle: Manga)



Farbreferenz (Quelle: Anime)

Anhang 2

Beispiel 1 – Bewertungsbogen

Startnummer	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
Name	Teilnehmer 1	Teilnehmer 2	Teilnehmer 3	Teilnehmer 4	Teilnehmer 5	Teilnehmer 6
Teilnehmer 1						
Gesamteindruck (1-8 Pkt)	5	6	7	5	5	7
Näharbeiten (1-8 Pkt)	6	4	7	6	5	6
Bastelarbeiten (1-8 Pkt)	5	-	6	-	-	7
Frisur (1-8 Pkt)	6	6	5	7	3	6
MakeUp (1-8 Pkt)	6	6	6	5	3	6
Proportionen (1-8 Pkt)	6	6	6	4	5	7
Material / Farbgenauigkeit (1-8 Pkt)	6	6	7	4	7	6
Komplexität (1-8 Pkt)	6	4	7	4	5	5
Extra-Punkte für Teilnehmer 1						
Sonderpunkte		1				
Kostümwertung	61	56	72	50	48	71
Auftitt						
Gesamteindruck (1-8 Pkt)	6	6	6	6	5	6
Darstellung (1-8 Pkt)	5	5	7	6	5	6
Auftrittsidee (1-8 Pkt)	6	5	6	6	5	7
Vertonung/Text (1-8 Pkt)	6	5	6	5	4	4
Bühnennutzung (1-4 Pkt) kein Streicher	2	2	3	2	3	3
Publikum (1-4 Pkt) kein Streicher	3	3	4	4	4	4
Auftrittswertung	46	44	50	47	41	48
Gesamtwertung	107	101	122	97	89	119

Beispiel 2 – Fragenkatalog „Leitung Jury“



Fragenkatalog Juryleitung

Name Vorentscheid



Nr.	Charas	Kritik	Bei DCM getragen	Selbst gemacht?	Audio (selbst gemacht?)	Waffen/ Gegenstände	Selbst gemacht?	geprüft?	Kommentare
1	Cosplay 1	Nein	Nein	Jeans, Schuhe und Handschuhe.					
2	Cosplay 2	Ja	Nein	Perücke, Kontaktlinsen, Strümpfe, Ohren.					
3	Cosplay 3	Nein	Nein	Der Stein an der Kette stammt von einer gekauften Kette.					
4	Cosplay 4	Ja	Nein						
5	Cosplay 5	Nein	Nein						
6	Cosplay 6	Ja	Nein	Schuhe als Basis für Bootcover und ungestylte Basic Wig					
7	Cosplay 7	Ja	Nein						
8	Cosplay 8	Ja	Nein	Schuhe, Fächer, Socken, Perücke, Vision					
9	Cosplay 9	Ja	Nein						
10	Cosplay 10	Ja	Ja						

Beispiel 3 – Auswertungsbogen

		Strafpunkte	Jury 1		Jury 2		GesamtPunkte (3)	Platzierung (3)
			Punkte	Platzierung	Punkte	Platzierung		
1	Teilnehmer 1	0	127	1	100	8	12	2
2	Teilnehmer 2	0	110	14	66	20	53	19
3	Teilnehmer 3	0	119	6	96	9	25	9
4	Teilnehmer 4	0	119	6	106	3	22	6
5	Teilnehmer 5	0	88	20	88	16	51	18
6	Teilnehmer 6	0	93	19	66	20	53	19
7	Teilnehmer 7	0	119	6	91	13	26	10
8	Teilnehmer 8	0	108	15	89	15	49	17
9	Teilnehmer 9	0	125	2	102	6	20	4
10	Teilnehmer 10	0	97	18	96	9	44	15
11	Teilnehmer 11	0	108	15	91	13	38	14
12	Teilnehmer 12	0	111	12	95	11	29	12
13	Teilnehmer 13	0	81	21	80	19	61	21
14	Teilnehmer 14	0	123	4	109	1	7	1
15	Teilnehmer 15	0	112	11	103	5	20	4
16	Teilnehmer 16	0	105	17	109	1	19	3
17	Teilnehmer 17	0	116	9	88	16	30	13
18	Teilnehmer 18	0	116	9	85	18	45	16
19	Teilnehmer 19	0	0	24	0	24	72	22
20	Teilnehmer 20	0	0	24	0	24	72	22
21	Teilnehmer 21	0	111	12	101	7	26	10
22	Teilnehmer 22	0	121	5	93	12	24	8
23	Teilnehmer 23	0	124	3	105	4	23	7
24	-	0	0	24	0	24	72	22

Beispiel 4 – Ergebnisbogen

Platz	Finale	Name	Charakter	Serie
1	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
2	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
3	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
4	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
5	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
6	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
Anwesende Paare/Teilnehmer*innen				

Datum

Vorentscheid

Funktion

Unterschrift

Funktion

Unterschrift

Juryleiter*in

Juryleiter*in Azubi

Teilnehmerbetreuer*in

Vorentscheidsleiter*in

Jury A

Jury B

Jury C

Jury Azubi

Mitglied für Nachrücker Jury
(Name in Druckbuchstaben)

Anhang 3

Beispiel 1 – Lichtskript

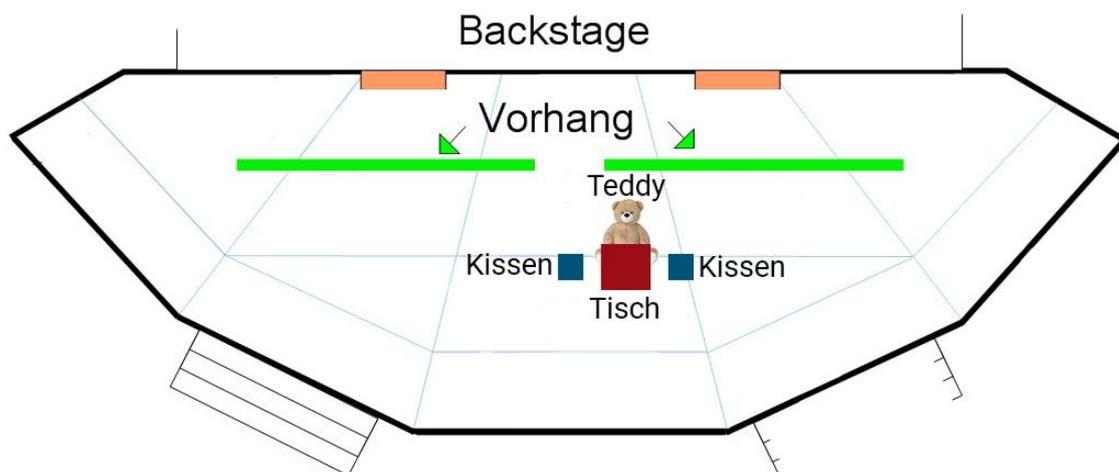
DCM Lichtskript

Nummer:	<STARTNUMMER>
Name:	<REALNAME>
Nick:	<ANIMEXX-NICKNAME>
Minute:	Licht/ Farbe/ Effekt
00:00 bis 00:22	weißes Licht (80%); Drehbarer Gobo 6 (Gelb)
00:22 bis 00:26	weißes Licht von 80% auf 40%; Drehbarer Gobo 6 (Gelb) aus; etwas Nebel
00:26 bis 00:44	weißes Licht (30%); blaues und grünes Licht (60-70%); Nebel
00:45 bis 01:00	weißes Licht (80%); KEIN Nebel mehr
01:01 bis 01:07	weißes Licht (40%); Drehbare Gobos 2
01:08 bis 01:10	weißes Licht (50%)
01:11 bis 01:57	blaues Licht (20%); Verfolger auf mich; etwas Nebel; Schwarzlicht
01:57 bis 02:00	weißes Licht (80%); Verfolger auf mich; etwas Nebel; Schwarzlicht
ab 02:00	BLACK mit Schwarzlicht

Beispiel 2 – Requisitenplan vom Finale

Liste der Requisiten:

Kissen (x2)
Tisch (mit Teddybär)



Startnummer: 1