CONCOURS COSPLAY LES 3,4,5 JUILLET 2026

— RÈGLEMENT OFFICIEL

Dates : Vendredi, Samedi, Dimanche **3,4,5 JUILLET 2026**
Lieu : *Tour de Bridiers – 23300 La Souterraine* (Pôle Cosplay)
Organisateur : *MAGIC ODYSSEY LTD*
Contact : contact@magic-odyssey.fr
Dernière relecture : 06/10/2025
Note : Le présent règlement peut être modifié à tout moment par MAGIC ODYSSEY LTD. Les mises à jour seront publiées sur les canaux officiels.

CHAPITRE 1 — INSCRIPTION & PARTICIPATION

Article 1 — Conditions générales

Le concours **Magic Odyssey Cosplay** est **ouvert à tous** à partir de **12 ans**. Les participants mineurs (moins de 18 ans) doivent présenter une **autorisation parentale signée** et rester sous la **responsabilité d'un accompagnant adulte** pendant l'événement.

Le format 2026 est **SOLO**.
Catégories autorisées : aucune limite — médiéval, jeux vidéo, films, séries, dessins animés, mangas, comics, BD, illustrations, créations originales, fanarts, et plus encore En cas de doute sur un costume : **contact@magic-odyssey.fr**.

Article 2 — Inscriptions

- Inscriptions **exclusivement en ligne** via le formulaire officiel.
- Toute inscription **incomplète ou non conforme** sera refusée.
- Une **confirmation** est envoyée sous 7 jours (vérifiez vos spams).
- **Validation définitive sur place** le jour du concours auprès du staff Magic Odyssey.
- **Aucune modification** (costume, média, etc.) après le mail de validation.
- **Annulation** à communiquer par email **au plus tard le 16 mai 2026**.

Article 3 — Passage & quotas

- **Temps de passage** : **1 min 30 s** maximum, sans dérogation.

- **Quotas** : nombre de participants limité ; traitement **par ordre d'arrivée**.
- **L'organisateur peut clôturer les inscriptions avant la date limite si le quota est atteint.**

CHAPITRE 2 — DÉROULEMENT, ACCOMPAGNANTS, MATÉRIEL

Article 4 — Accompagnants

- **Un (1) accompagnant maximum** en vestiaires/backstages, **sur validation** préalable.
- L'accompagnant **ne monte pas** sur scène, **n'installe pas** les accessoires.
- Respect des **horaires** et des **consignes sécurité** obligatoires.

Article 5 — Médias & supports scéniques

- **Audio** : MP3/WAV, ≥ 128 kb/s, normalisé, dialogues audibles, durée ≤ 1:30.
- **Vidéo** : MP4/MKV/AVI, ≥ 720p, ≤ 2 Go, audio conforme ci-dessus.
- **Pas de liens d'hébergement** (YouTube, etc.) ; fournir les **fichiers** et une **copie sur clé USB**.
- **Sous-titres** : transmettre texte (.txt/.docx) ou fichier .srt/.ssa/.ass si l'écran est disponible.
- **Micro** : pas de prêt de micro ; **prestations pré-enregistrées** uniquement.

Article 6 — Accessoires, décors & sécurité

- **Interdits** : armes réelles/tranchantes/à feu, liquides inflammables/salissants, pétards, fumigènes, confettis/paillettes, etc.
- **Machines à fumée** interdites ; micro-système **intégré au costume** possible **sur autorisation écrite** et test sur place.
- **Pas d'alimentation électrique** fournie sur scène.
- Les accessoires doivent être **solides, stables** et **maniables** par l'équipe accessoiristes Magic Odyssey.
- **Toute non-conformité manifeste peut entraîner un refus le jour J.**

CHAPITRE 3 — JURY ET CRITÈRES DE SÉLECTION

Article 7 — Statut et conduite des jurés

Les jurés s'engagent à :

1. Faire preuve d'**objectivité** et de neutralité absolue.
2. Juger **le costume et la prestation**, jamais la personne.
3. Garder la **confidentialité** sur toutes les données personnelles et décisions internes.
4. Respecter les **consignes du staff** et la **charte de respect** envers tous.
5. Éviter tout **conflit d'intérêt** (amis proches, collaborations en cours).
6. S'abstenir de **commentaires publics** avant publication des résultats.

Article 8 — Critères de sélection (notation sur 100 points)

Costume — 50 points

- Difficulté / multi-technicité : **10 points**
- Qualité couture / construction : **15 points**

- Choix des tissus / matériaux : **10 points**
- Fidélité / ressemblance : **10 points**
- Mobilité / confort : **5 points**

Prestation — 50 points

- Jeu de scène / roleplay : **15 points**
- Respect de l'œuvre : **5 points**
- Compréhension / clarté : **5 points**
- Réalisation audio/vidéo : **15 points**
- Originalité / créativité / usage des accessoires : **10 points**

Notes confidentielles : les notes finales sont **confidentielles**, mais les jurés peuvent répondre à vos **questions de feedback** après le concours.

Attentes du jury sur scène :

- Une **prestation claire et lisible** (entrée, moment fort, pose finale).
- Un **jeu de rôle cohérent** avec le personnage.
- Des **accessoires maîtrisés**, sûrs et cohérents avec l'univers.
- Une **bande-son fluide**, sans coupure ni bruit excessif.
- Une **présence scénique équilibrée** (regard, attitude, posture).
- Durée maximale : **1 min 30 s**, aucun dépassement toléré.

CHAPITRE 4 — PASSAGE SUR SCÈNE

Article 9 — Attendus pour le passage sur scène (1 min 30 max)

Compréhensible en 10–15 s : qui est le personnage et ce qu'il fait.
Jeu/roleplay soigné : postures, gestes cohérents, regard public.
Mise en scène lisible : entrée → moment fort → **pose finale tenue 2–3 s** → sortie.
Accessoires utiles (peu mais bien) : manipulation sûre, validés en répétition.
Audio/vidéo propre : niveaux homogènes, pas de saturation, fichier coupé à **1:28** (sécurité).
Règles : pas d'aide sur scène pendant le chrono, pas d'électricité, pas de liquides/confettis, fumée interdite sauf micro-système intégré autorisé par écrit.

Structure conseillée (exemple)

- **0–10 s :** entrée en personnage et placement.
- **10–60 s :** action clé (transformation, attaque, réplique culte, etc.).
- **60–80 s :** transition et mise en valeur du costume (tour, détail).
- **80–90 s : pose finale + sortie**.

Tips rapides

- Prépare **3 poses signatures** (tenues 2 s chacune).
- **1 action forte > 5 petites** : privilégier la lisibilité.
- Tester **mobilité et visibilité** des détails à 5–10 m.

- Prévoir une **copie USB du média**.

CHAPITRE 5 — INTERDICTIONS ET SÉCURITÉ

Article 10 — Interdictions générales

Pour des raisons de sécurité, sont **interdits d'utilisation sous peine de disqualification, voire de poursuite pénale** :

- **Les armes blanches** : toute arme offensive ou tranchante en fer ou en acier (poignards, épées, machettes, couteaux, baïonnettes, etc.).
- **Les armes à feu** : toute arme tirant des cartouches ou projectiles explosifs (fusils, pistolets, etc.).
- **Les armes incendiaires** : toute arme visant à mettre le feu ou à provoquer des brûlures.
- **Les liquides facilement inflammables** : comme les alcools à brûler ou autres produits dangereux.
- **Les produits salissants ou détériorants** : pétards, fumigènes, farine, confettis, paillettes, etc.
- **Les machines à fumée** : interdites, sauf **petit système intégré** au costume et **autorisé par écrit** après test sur place.

Sont également **interdits sous peine de disqualification** :

- Les **costumes achetés** sans apport de création personnelle.
- Les **accessoires fabriqués intégralement par un tiers** sans participation du candidat.
- Les **objets ou gestes à caractère discriminatoire, violent ou pornographique**.
- Toute **aide scénique non autorisée** pendant la prestation.

CHAPITRE 6 — RÉCOMPENSES ET LOTS

Article 11 — Gains et récompenses

- Le **grand gagnant** du concours remportera un **voyage au Japon** offert par l'organisation Magic Odyssey.
- Les **deux autres finalistes** (2e et 3e place) recevront **des lots exclusifs et confidentiels** remis lors de la **cérémonie de remise des prix**.

CHAPITRE 7 — SANCTIONS, IMAGE ET ENGAGEMENTS

Article 12 — Disqualification & sanctions

- Retard au **pré-jugement** : pénalité de temps et **–5 %** sur la note finale.
- **Disqualification immédiate** en cas de vandalisme, vol, propos discriminatoires, violence, diffusion d'informations privées, tricherie ou non-respect grave du règlement.
- Sanctions possibles : **retrait de points**, **réorganisation du classement**, **bannissement temporaire ou permanent**.

Article 13 — Droit à l'image et propriété intellectuelle

En participant, le candidat autorise Magic Odyssey à **filmer/photographier** et **diffuser** son image à des fins illustratives et promotionnelles, sur tous supports, **sans contrepartie**.
Le participant garantit disposer des **droits nécessaires** pour l'usage des œuvres représentées.

Article 14 — Responsabilité & engagement

Les participants sont **seuls responsables** de leurs médias, textes, accessoires, chorégraphies et de tout dommage causé à eux-mêmes ou à autrui.
L'inscription implique l'**acceptation intégrale** du présent règlement et le respect du **planning**, des **consignes sécurité**, et des **valeurs de respect et de fair-play**.

CONTACT

Courriel : contact@magic-odyssey.fr
Réseaux : Magic Odyssey – Pôle Cosplay

contact@magic-odyssey.fr
www.magic-odyssey.fr
instagram : @magicodyssey.festival