

ワールドコスプレビデオチャンピオンシップVIDEO DIVISION
審査・競技ルール
WORLD COSPLAY CHAMPIONSHIP - VIDEO DIVISION
Aturan Penjurian dan Kompetisi

基本コンセプト Konsep Dasar

1. キャラクターを構成する衣装の再現性など、ワールドコスプレサミットらしいコスプレ力を競うものであること。
1. Kompetisi kelas dunia dengan kualitas World Cosplay Summit.
2. 独自視点による再構築や独自性の高い演出を加える場合も設定の逸脱、破綻する解釈はせず、原作を冒瀆しない、作品愛のあるものであること。
2. Karya yang dikompetisikan adalah berdasarkan karya asli yang sudah ada. Kreativitas video tetap mempertahankan karya asli dan tidak merusak karya aslinya.
3. クリエイティブな発想に基づき企画設計し、キャラクター、及び動画審査においても高いプロデュース力が伺えるものであること。
3. Karya video diharapkan dibuat dengan perencanaan yang baik dan seni kreativitas yang tinggi.

審査基準 Kriteria Penjurian

1. 衣装審査(50点満点) / Penjurian Kostum (Total 50 poin)

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。

Penjurian Kostum dilaksanakan berdasarkan dokumen pembuatan kostum dan video presentasi kostum yang dibuat dan disertakan oleh peserta.

**Perbedaan ras, jenis kelamin, dan bentuk tubuh cosplayer tidak akan mempengaruhi penilaian kostum.*

Kriteria penjurian kostum dibagi menjadi 3 hal berikut :

A. 衣装の精密度(30点) / Tingkat Kecocokan Kostum (30 poin)

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)

Kostum dinilai dengan membandingkan kostum peserta dengan desain karya aslinya.

Jika kostum peserta benar-benar mirip dengan karya aslinya, poin penuh diberikan. Jika benar-benar berbeda, skor terendah 0 poin diberikan. Jika ada bagian kostum yang tidak jelas dalam karya asli, maka pilihan desain dan warna tidak akan mempengaruhi penilaian kostum selama pilihan peserta sesuai dengan konsep karya aslinya. *(contoh: dalam manga hitam putih, warna kostum tidak diketahui)*

B. 衣装の品質(10点) / Kualitas Kostum (10 poin)

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。

Kostum dinilai berdasarkan beberapa faktor, seperti seberapa baik kostum dikombinasikan, seberapa cocok dengan kontestan, seberapa indah warna atau jahitannya, dll.

C. 技術(10点) / Teknik Pembuatan (10 poin)

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。

Penilaian keterampilan membuat kostum. Kostum yang dibuat dengan memanfaatkan berbagai teknik yang menantang dinilai lebih tinggi daripada yang menggunakan beberapa teknik dasar. Kriteria ini lebih melihat pada tingkat kualitas hasil daripada jumlah teknik yang digunakan. Jika ada teknik khusus seperti transformasi atau mekanisme lain yang digunakan, konsep akan dievaluasi di sini.

2. 動画審査(100点満点) / Penjurian Video (Total 100 poin)

製作されたビデオ動画を通し、以下の3つについて採点する。

Kriteria penjurian video dibagi menjadi 3 hal berikut :

A. 構成力(45点) / Konsep (45 poin)

最大2:30という時間をいかに効率よく使用できているか。起承転結がしっかりしており観客にきちんと伝わったかどうか。また、画面の構図や場面転換などのアイデアやプロデュース力を評価。

Konsep dinilai dari efisiensi dimana perwakilan menggunakan waktu 2:30 menit. Alur cerita yang dapat dipahami dengan mudah oleh penonton. Terakhir, kualitas ide serta kemampuan produksi seperti komposisi layar dan teknik perubahan adegan.

B. 演技力(45点) / Akting (45 poin)

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、動画としての見応えがあるものかどうかを評価。

Penilaian akting seperti menyanyi, menari dan aksi yang dilatih dengan baik, serta pengekspresian emosi, dialog yang jelas, dan kesan secara keseluruhan video.

C. 主観的要素(10点) / Faktor X (10 points)

創意工夫があり、エンターテインメント性を感じる魅力ある動画やストーリーへの高い没入感があった動画など、AやBだけの尺度では測れない要素を審査員個々の独自視点にて評価。

Evaluasi tambahan dari sudut pandang individu masing-masing juri mengenai elemen yang tidak dapat diukur dalam kriteria poin A dan B, seperti seberapa banyak video menampilkan ide-ide kreatif yang memberikan daya tarik dan nilai hiburan, atau seberapa besar alur cerita dapat dipahami oleh penonton.

得点について Tentang Penilaian

1. 総合得点による順位は、審査基準の1.衣装審査と2.動画審査を合計した150点満点で評価するものとする。各国・地域での予選会においては、これを参照するのが望ましい。
 1. Hasil peringkat akhir berdasarkan total skor ditentukan dengan skala 150 poin (total dari penilaian 1. Penjurian Kostum dan 2. Penjurian Video). Disarankan untuk menggunakan sistem yang sama sebagai acuan dalam babak penyisihan / kualifikasi masing-masing negara dan wilayah juga.
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、衣装審査と動画審査の合計得点で順位を決定する。
 2. Skor rata-rata akan dihitung dari skor anggota juri, skor tertinggi dan terendah tidak dihitung, dan klasifikasi akhir akan ditentukan oleh total skor gabungan Penjurian Kostum dan Penjurian Video.
3. 衣装審査、動画審査の最終得点の合計で同点があった場合は、動画審査員の判断により順位を決定する。
 3. Jika skor akhir untuk Penjurian Kostum dan Penjurian Video memberikan hasil yang seri, maka peringkat akan ditentukan berdasarkan kebijaksanaan juri dari Penjurian Video.

審査方法 Metode Penjurian

1. 衣装審査 / Penjurian Kostum

A. 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。

A. Dalam Penjurian Kostum, setiap juri menilai keunggulan teknik pembuatan kostum, desain, atau suasana keseluruhan. Kostum terbaik akan mendapatkan skor lebih tinggi.

B. 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。

B. Penjurian dilakukan dengan menilai semua elemen karakter yang disertakan oleh peserta untuk dimasukkan sebagai bagian dari penilaian. Kostum (satu atau lebih per perwakilan), make up, wig, dan properti tangan adalah semua harus dinilai.

C. 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。

C. Penjurian berdasarkan dokumen pembuatan kostum, yang isinya harus sesuai dan ditulis dalam bahasa Jepang atau Inggris, serta video presentasi yang menjelaskan tentang kostum dengan durasi sekitar 5-8 menit.

D. 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。

D. Penjurian dilakukan oleh penyelenggara atau juri yang ditunjuk oleh penyelenggara masing-masing negara.

E. 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。

E. Materi penilaian akan dibagikan kepada seluruh penyelenggara di setiap negara, penilaian akan selesai dalam waktu 10 hari setelah batas waktu pengumpulan materi.

F. 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。

F. Jika peserta melebihi batas waktu pengumpulan dokumen, setiap 24 jam keterlambatan skor akan dikurangi 10%, dan jika keterlambatan melebihi 120 jam skor peserta menjadi 0 (penundaan melebihi 24 jam: 10%, penundaan melebihi 48 jam: 20%, dan seterusnya).

Selain itu, jika WCS meminta koreksi atas dokumen yang dinyatakan ada kekurangan, maka peserta perlu mengirim ulang versi yang telah diperbaiki dalam waktu 24 jam sejak permintaan disampaikan. Untuk setiap keterlambatan 24 jam skor akan dikurangi 10%, dan jika melebihi 72 jam maka skor peserta menjadi 0.

Jika ada keterlambatan dalam batas waktu pengumpulan dan pengiriman ulang dokumen yang diminta, pinalti akan diterapkan secara kumulatif (contoh: pengumpulan terlambat lebih dari 24 jam: 10% + perbaikan dokumen terlambat lebih dari 24 jam: 10%, jadi total pengurangan 20 % dari skor dalam Penjurian Kostum).

Pengurangan poin keterlambatan akan diterapkan oleh WCS dan dilakukan di akhir sehingga tidak mempengaruhi penilaian Penjurian Kostum yang dilakukan oleh juri atau pihak penyelenggara.

2. 動画審査 / Video Judging

A. 動画審査では、各審査員は審査対象となる2分30秒以内の動画を通して、代表コスプレイヤーのアクションの完成度や感情表現、ストーリーの構成やエンターテインメント性など優れた点を評価をする。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、5秒毎の超過に伴い、動画審査得点から10%毎減点とし、2分46秒以上超過する場合は、審査なしの得点0とする。

A. Dalam Penjurian Video, setiap juri menilai gerakan, ekspresi, komposisi cerita, nilai hiburan, dan kesan menyeluruh lainnya melalui video dengan durasi maksimum 2 menit dan 30 detik. Metode penilaian adalah “metode penambahan” di mana semakin banyak nilai tambahan, semakin besar skor yang akan ditambahkan.

Untuk entri yang melebihi batas 2:30 menit, pengurangan 10% dari skor dalam Penjurian Video akan diterapkan untuk setiap 5 detik, dan skor akan menjadi 0 untuk video berdurasi 2:46 menit.

B. 競技ルールに則った内容のものとし、台本や演出の情報、衣装原画やキャラクター情報を期日までに事前に提出すること。動画は、事務局へ提供した情報とは違う作品の使用及び大きな内容の改編は認めない。万が一、競技ルールに逸脱する内容だと事務局が判断した場合は、修正を加えるか、該当箇所を削除しなくてはならない。また、完成した動画と合わせ、動画編集に使用したエフェクトやアニメーション、画像などのオブジェクトのリソース及び効果音やサウンド類のリソース、また、代表以外に動画製作に関わった第3者がいれば、コスネームやハンドルネーム、あるいは、本名を合わせて提出すること。

B. Sesuai dengan peraturan kompetisi, peserta harus menyerahkan naskah dan detail produksi, bersama dengan gambar referensi kostum dan informasi tentang karakter terlebih dahulu ke WCS sebelum batas waktu yang ditentukan. Dilarang mengubah karya atau menggunakan karya yang berbeda dari yang diinformasikan sebelumnya. Jika WCS memutuskan bahwa konten menyimpang dari aturan kompetisi, video harus diperbaiki atau bagian yang relevan harus dihapus. Selain video entri, sumber daya untuk objek seperti efek, animasi, dan gambar, serta sumber daya musik dan efek suara yang digunakan dalam video juga harus diserahkan sebelum batas waktu. Data orang ketiga selain perwakilan yang telah terlibat dalam produksi video, baik nama cosplayer atau nama panggilan atau nama asli mereka juga harus dicantumkan.

C. 審査員は、動画の完成度を重要視するため、細かいところの確認のために事前に審査を行い、動画を複数回視聴して点数をつけることを可能とする。

C. Karena video adalah elemen terpenting untuk penilaian, juri akan diizinkan untuk menonton entri beberapa kali jika diperlukan untuk memutuskan skor.

競技ルール Peraturan Kontes

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。
Harap pastikan untuk memeriksa Peraturan Nasional selain aturan penjurian dan aturan kompetisi WCS ini.

1. 衣装審査に関するルール / Penjurian Kostum

A. 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、動画内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。

A. Penjurian dilakukan dengan menilai semua elemen karakter yang disertakan oleh peserta untuk dimasukkan sebagai bagian dari penilaian. Kostum (satu atau lebih, jika ada perubahan kostum selama pertunjukan), make up, wig, properti tangan, dan semua elemen yang dianggap bagian dari kostum akan dinilai menjadi nilai rata-rata keseluruhan. Untuk elemen yang tidak dikenakan oleh cosplayer, tetapi digunakan dalam adegan aksi (benda yang akan digunakan sebagai bantuan untuk pertunjukan) tidak dapat dinilai untuk penjurian kostum.

B. 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。

B. Semua item yang dinilai harus dibuat oleh 2 orang perwakilan sendiri. Sebesar 75% atau lebih item harus buatan tangan, dan proses serta metode produksi akan dijelaskan dalam dokumen pembuatan kostum dan video presentasi kostum. Jika ada teman atau keluarga yang membantu proses pembuatan, hal ini harus dicantumkan dengan jelas dalam dokumen pembuatan kostum. Jika 25% atau lebih dari suatu item bukan buatan tangan, item tersebut tidak dapat diikutsertakan dalam penjurian.

C. 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。

C. Item yang dibeli di toko (produk siap pakai) yang disertakan atau digunakan tidak akan memenuhi syarat untuk penilaian.

D. 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。

D. Jika ada perubahan atau penambahan pada detail kostum (untuk tujuan efek tambahan atau terjadi dalam alur cerita), ini harus dipresentasikan dengan jelas dalam dokumen pembuatan kostum.

E. 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。

E. Diperbolehkan menggunakan mesin produksi otomatis yang mengandalkan input data, seperti printer 3D atau printer kain. Aspek-aspek seperti data modeling, kemiripan kostum, finishing, cat, dan pelapisan atau kecocokan dengan tubuh peserta akan dinilai per item. Untuk item yang data atau pola modeling didapat dari mengunduh atau diperoleh dari sumber lain dan dicetak sebagaimana adanya akan diperlakukan sebagai barang yang dibeli di toko (produk siap pakai). Jika 50% dari item merupakan barang yang dibeli, item tersebut akan dikeluarkan dari penilaian.

F. 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。

F. Jika ada kasus yang sulit ditentukan, kasus tersebut akan dibahas dan diputuskan oleh Komite Peraturan.

2. 動画審査に関するルール / Video Performance Judging

A. 競技者の安全を守るため市販の模造刀や剣、金属加工などの鋭利なものや鈍器、火器など、危険性の高い武器類の使用は禁止とする。

また、実際に火を起こしたり、取り扱いに注意の必要な危険物を使用した演出も禁止とする。

A. Untuk memastikan keselamatan peserta, maka penggunaan senjata berbahaya seperti pedang imitasi yang dibeli di toko, katana, atau barang serupa dengan ujung logam olahan, instrumen tumpul, dan senjata api dilarang.

Selain itu, pertunjukan yang menggunakan api sungguhan, atau zat berbahaya yang memerlukan penanganan khusus dalam penanganannya, juga dilarang.

B. 映像における倫理など、以下の1)~5)にあるような配信するプラットフォームのガイドラインに沿わない内容は禁止とする。なお、これは抜粋のため、詳細は、プラットフォームにて確認すること。

(例)YouTube: https://www.youtube.com/intl/en_us/howyoutubeworks/policies/community-guidelines/

B. Konten yang melanggar pedoman platform streaming, seperti yang dirinci dalam Poin 1) ~ 5) akan dilarang. Poin-poin berikut hanyalah kutipan sebagian dari pedoman platform, dan peserta harus merujuk ke teks lengkap mereka untuk detailnya.

(Contoh) YouTube: https://www.youtube.com/intl/en_us/howyoutubeworks/policies/community-guidelines/

1) 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や画像、動画編集においても使用したエフェクトやアニメーション、画像などのオブジェクト及び効果音やサウンド類などにおいて、著作権を侵害するものの使用を禁止とする。

1) Dilarang menggunakan hal-hal yang dapat melanggar hak cipta. Termasuk ilustrasi dan logo resmi WCS, logo dan gambar resmi dari karya asli, efek dan animasi yang digunakan dalam pengeditan video, objek seperti gambar, efek suara dan suara yang melanggar hak cipta.

2) 露骨な性的表現やナレーションの使用。

2) Ekspresi atau narasi seksual yang berlebihan.

3) 不快感や衝撃を与える血液や嘔吐物などの描写や暴行、拷問などの暴力行為。

3) Penggambaran darah atau muntahan yang tidak menyenangkan atau mengejutkan, penyerangan, penyiksaan dan tindakan kekerasan lainnya.

4) ヘイトスピーチや自殺、いじめなどを煽る内容。

4) Konten yang memicu ujaran kebencian, bunuh diri, dan intimidasi.

5) 身体に重傷を負う恐れのある差し迫ったリスクを伴うチャレンジ。

5) Sebuah tantangan dengan risiko cedera fisik yang serius.

C. 動画・サウンドについては以下の通りとする。

C. Aturan penggunaan latar musik dan video adalah sebagai berikut:

1) 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。

1) Untuk materi musik, musik yang dikelola oleh JASRAC dapat digunakan dalam video asalkan sumber musik dimainkan atau dibuat oleh perwakilan sendiri, atau menggunakan klip suara bebas hak cipta. Penyelenggara wajib mengecek bahwa tidak ada musik yang digunakan dalam video perwakilan yang melanggar hak cipta.

2) 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。

2) Diperbolehkan menggunakan bahasa dari negara asal masing-masing peserta, dubbing dalam bahasa Jepang yang tidak jelas dan tidak dapat dikenali tidak dianjurkan.

3) 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、自チーム以外に著作権を有する素材類の使用は禁止とする。

また、映像編集に関しては、基本的な編集は代表本人が行うものとするが、エフェクトやCGの追加を第三者に依頼しても良いこととする。

※ 基本的な編集とは、撮影した動画素材を切り貼りして2:30以内の動画作品のベースを作成することを指す。

3) Dilarang menggunakan musik latar yang berhak cipta, menggunakan suara aktor dari karya asli, menyalin atau memuat potongan atau gambar yang muncul dalam karya asli untuk digunakan dalam video, dan menggunakan materi yang mengandung hak cipta milik orang lain yang tidak termasuk tim perwakilan.

Mengenai pengeditan video, perwakilan sendiri yang akan melakukan pengeditan dasar, tetapi ia dapat meminta pihak ketiga untuk menambahkan efek dan CG.

* *Pengeditan dasar mengacu pada pembuatan dasar untuk karya video dalam waktu 2 menit 30 detik dengan memotong dan menempelkan materi video yang diambil.*

4) 自チーム以外の私有地や公共の場所などで撮影する場合は必ず許諾を受けた場所に限り行うこと。ゲリラ的な撮影は禁止とする。

4) Dilarang mengambil rekaman tanpa izin di tempat umum atau tempat yang bukan milik sendiri, serta dilarang mengambil rekaman tanpa izin 'secara sembunyi-sembunyi'.

5) 自チーム以外の人をエキストラとして参加することやイラストやアニメーション、CGなどでキャラクターを造成することは問題ないが、代表である二人が明確になるように演出すること。造成する場合においては、3)にあるようにコピー、トレースの手法は行わない。

5) Diperbolehkan untuk menampilkan orang-orang lain sebagai figuran, serta menciptakan karakter dengan teknik seperti animasi atau CG, tetapi kedua perwakilan tersebut harus jelas, tidak boleh tergantikan sebagai pemeran utama. Dalam hal membuat karakter, tidak boleh diproduksi dengan menyalin desain asli, sebagaimana ditentukan dalam Poin 3).

6) 自チームにて複数キャラクターを演じるのは認めるが、それ以外がエキストラなどを行う場合、衣装審査及び動画審査の審査基準2)演技力の評価対象にはならない。また、背景やCGなどをはじめ、エキストラの使用に制限は設けないので、エキストラが市販の衣装を使用することも認める。ただし、どの場合においてもあくまで作品を補助するためのものとし、自チームの代表コスプレイヤー2人の内一人も映っていない場面が連続して15秒間を超過することは禁止とする。

・15秒を超過した場合、下記に従って動画審査点を減点する。

- ・15.1～16秒 →5点減点
- ・16.1～17秒 →5点減点
- ・以降、1秒につき5点追加で減点
- ・20秒以上の場合は無条件で動画審査の点数が0点となる

6) Perwakilan diperbolehkan untuk tampil sebagai beberapa karakter, tetapi figuran tidak termasuk dalam kriteria penjurian maka diperbolehkan memakai kostum komersil. Karena penggunaan jumlah figuran, durasi latar belakang, maupun CG dibebaskan, perlu diketahui bahwa dua cosplayer peserta atau karakternya tidak diperbolehkan hilang dari video selama lebih dari 15 detik berturut-turut. Ketika batas waktu ini terlampaui, maka poin Penjurian Video akan dikurangi sebagai berikut:

- ・ 15.1～16 detik: pengurangan 5 poin
- ・ 16.1～17 detik: pengurangan 5 poin
- ・ Selanjutnya, setiap kelebihan 1 detik pengurangan 5 poin
- ・ Untuk kelebihan waktu 20 detik atau lebih, skor video akan menjadi 0.

7) 上映中のセリフについては日本語と英語の字幕を表示する。表示場所は下部4分の1程度で事務局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、絵コンテ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。

7) WCS akan mengatur subtitle, oleh karena itu tidak perlu menambakkannya ke video terlebih dahulu. Subtitle akan ditampilkan dalam bahasa Jepang dan Inggris, sesuai dengan waktu baris yang telah dimasukkan dalam dokumen storyboard yang disertakan oleh peserta.

8) 音源は、192kbps以上のステレオとし、映像は1920x1080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。

8) Suara: Full Stereo setidaknya 192kbps, Gambar: 1920x1080 piksel, Resolusi layar 1080p, Rasio aspek 16:9 (Landscape). Video dan audio telah digabung menjadi satu format file: MOV, MP4, AVI, WMV.

D. 動画内容にレギュレーション違反がないか各国・地域のオーガナイザーに確認してもらうこと。事務局が危険性や倫理的に問題があると判断した場合、動画の再編集を指示する場合がある。再編集には、48～72時間の修正時間を与える。

D. Penyelenggara masing-masing negara dapat memeriksa apakah ada pelanggaran regulasi dalam konten video. Jika WCS menentukan bahwa ada bahaya atau masalah etika, WCS dapat meminta video untuk diedit ulang. Akan diberikan waktu 48-72 jam untuk pengeditan video.

1) 特殊な演出を考えている場合は事前に各国・地域オーガナイザーに相談するか、演出の情報資料で示したり、提出する台本に詳細を記載すること。

1) Jika peserta berencana untuk menggunakan metode produksi khusus yang tidak tercantum dalam aturan, harap konsultasikan dengan Penyelenggara negara asal terlebih dahulu, kirimkan beberapa dokumen dengan informasi tentang metode produksi yang direncanakan, dan sertakan detailnya dalam naskah.

2) 撮影時は安全や環境に配慮し、国、地域の法令を遵守して撮影すること。

2) Saat syuting, pertimbangkan keselamatan diri dan lingkungan, patuhi undang-undang dan peraturan di negara masing-masing.

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

Indonesian Translation by CLAS:H

March 10, 2022