



REGLAMENTO COSPLAY INDIVIDUAL BUDOKAN QUITO 2026

Leer los términos y condiciones del concurso antes de iniciar su participación.

Contenido	pág.
1. INSCRIPCIÓN Y VIGENCIA.....	1
2. PARTICIPANTES.....	1
3. MECÁNICA:.....	2
4. REGLAMENTO GENERAL PARA EL COSPLAY.....	3
5. DESARROLLO DEL CONCURSO.....	4
6. FORMA DE CALIFICAR.....	7
7. GANADORES Y PREMIOS:.....	8

EL CONCURSO: “BUDOKAN QUITO – COSPLAY” categoría individual es una actividad exclusiva del grupo Budokan.

Esta competencia, para la edición 2026, será clasificatorio nacional para la Yamato Cosplay Cup Internacional, la misma que es producida y organizada por Producciones Yamato, cuya final internacional edición 2026 se realizará en el evento Argentina Anime Con.

1. INSCRIPCIÓN Y VIGENCIA

Este concurso y reglamento tienen vigencia solo para el evento Budokan – Quito - 2026, la inscripción al mismo será únicamente mediante el Formulario Oficial de Budokan publicado en sus redes sociales; solo se aceptarán inscripciones durante el período de publicación del concurso y su culminación informada por el mismo.

2. PARTICIPANTES

2.1. Se elegirán un total de 10 concursantes para el concurso “BUDOKAN, QUITO – COSPLAY”

2.2. El concurso se desarrollará únicamente en categoría **individual**.



2.3. El orden de presentación de los participantes se realizará mediante sorteo virtual el día 03 de MAYO del 2026.

3. MECÁNICA:

3.1. Podrán participar todas las personas naturales de nacionalidad y/o ciudadanía ecuatoriana que cumplan con la mayoría de edad (18 años en adelante).

3.2. Los postulantes deberán registrarse en el formulario de inscripción “BUDOKAN QUITO – COSPLAY” para poder participar en el concurso.

3.3. Se enviará la confirmación de inscripción vía correo electrónico.

3.4. Luego de cerrar las inscripciones, se procederá a realizar el proceso de selección de los participantes, se contactará a los seleccionados vía correo electrónico para Verificación de datos. Si no es posible contactarlos dentro de las 48 horas de cierre de Inscripciones, quedarán automáticamente descalificados.

ATENCIÓN: La organización se compromete a velar por la seguridad y el correcto desarrollo del concurso. Para ello, revisará todas las inscripciones con el fin de garantizar que los participantes cumplan con los requisitos establecidos y que su participación no represente un riesgo para la integridad del evento ni para los demás concursantes. La organización se reserva el derecho de rechazar o anular cualquier inscripción que, a su criterio, pueda resultar perjudicial para el concurso o que esté contraria a sus valores.

3.5. En caso de que los participantes no completen alguno de los campos del formulario los pasos indicados anteriormente, será descalificado.

3.6. Cualquier material adicional para los jueces que no sea el descrito o solicitado en el formulario no será aceptado.

3.7. El participante no puede, posteriormente, cambiar la información enviada a la organización del concurso. Se deducirá 1 punto de la nota final por cada cambio realizado sin autorización previa.

3.8. Los participantes que suban contenido ofensivo, contrario a la moral o al orden público serán descalificados automáticamente.

3.9. No se permitirá reemplazos, las personas anotadas en el formulario de inscripción deberán ser las mismas que se presenten el día del Evento.

3.10. En caso de NO ASISTIR al concurso una vez este se haya iniciado será automáticamente eliminado.

3.11. La organización no se hace responsable de gastos de traslado y/o alojamiento de cada participante que resida fuera de la ciudad de Quito.

3.12. Los participantes elegidos para la clasificatoria final tendrán acceso gratuito al evento el día del concurso y podrán ingresar al área de backstage el tiempo que dure el concurso.



4. REGLAMENTO.

4.1. LIBERACIÓN DE RESPONSABILIDAD

4.1.1. BUDOKAN no se hará responsable por Pistas de Audio en mal estado, que tuviesen errores, ni por cualquier otro desperfecto. Por eso exigimos la revisión de las pistas antes de enviarlas.

4.1.2. BUDOKAN se reserva el derecho de poner término o modificar el concurso, descalificar a uno o varios participantes, en caso de existir fraudes o sospechas de fraudes, dificultades técnicas o cualquier otro factor fuera de control que pudieran comprometer la integridad del concurso.

4.2. REGLAMENTO GENERAL PARA EL COSPLAY

4.2.1 Límite de participantes: 10 participantes (con registro finalizado). **IMPORTANTE:** Para este concurso es requisito indispensable estar pre registrado en nuestro formulario, no se realizarán registros nuevos en el evento.

4.2.2 Sólo podrán participar cosplay basados en personajes específicamente procedentes de un Anime, Manga, Videojuego, Serie o Película de consumo masivo. Se prohíben personajes que hayan sido originalmente creados por el concursante.

4.2.3 El Cosplay debe cumplir con los límites de vestuario que se explican en el presente reglamento. En caso de que un Cosplay no cumpla con estos lineamientos, no podrá ser elegido ganador y se le puede solicitar que abandone el recinto en el que se lleva a cabo el evento.

4.2.4 No se permiten cosplay basados en anime, manga o videojuegos hentai.

4.2.5 No se permiten personajes en versión genderbend (el cual está basado en un cambio de género del personaje).

4.2.6 En caso de tener dudas de si un cosplay puede o no ser admitido dentro del concurso, o el evento en general, favor de contactarse vía e-mail.

4.2.7 Todos los trajes y props deben ser contruidos en un 80% por los participantes, pueden ser también ayudados por un familiar o amigo (no profesionales), y sin ningún tipo de remuneración económica. (En el porcentaje final de la calificación "cosplay", no se tomará en cuenta elementos como lentes de contacto, pelucas o demás accesorios de este estilo que no pueden ser manufacturados).

4.2.8 Se considerará la fidelidad al personaje, pelucas, lentes de contacto y maquillaje formará parte esencial para el puntaje final. (En caso de no poder utilizarlos se deberá comunicar el motivo al coordinador del concurso).

4.2.9 No se permiten armas de verdad y/o metálicas como pistolas, katanas o espadas (con o sin filo); únicamente se permite el uso de utilería hecha a base de madera, cartón, plástico, fibra de vidrio o similares. Armas de metal, o que puedan ser consideradas peligrosas para la audiencia, asistentes, jueces o establecimiento



podrían ser retiradas por el personal de seguridad a la entrada del evento, y no se garantiza la devolución de estas.

4.2.10 Si se tiene duda respecto al props a presentar, favor de consultar al coordinador del concurso vía e-mail.

4.2.11 No se permite el uso de sustancias u objetos con fuego o que sean activados con el mismo; explosivos, pirotecnia, o cualquier cosa que emita chispas, flamas o humo producido por combustión.

4.2.12 Se sugiere que no se usen sustancias que puedan manchar o caerse al contacto, para evitar desperfectos en los Cosplays propios o ajenos.

5. DESARROLLO DEL CONCURSO

- **El formato del concurso es de presentaciones individuales.**
- **Las presentaciones serán divididas en dos (2) fases:**

5.1. Pre-calificación del cosplay

5.1.1. Fase realizada en un ambiente cerrado solo con la presencia del participante, el jurado y la organización con inicio previsto DOS HORAS ANTES DE LA PRESENTACIÓN EN TARIMA.

5.1.2. Esta fase tendrá una duración de 5 minutos.

5.1.3. El orden de las entrevistas será según el número de presentación designado en el sorteo preliminar organizado por el evento.

5.1.4. El participante deberá hablar sobre el personaje escogido, explicar las técnicas realizadas para la confección del cosplay y cualquier otra información que considere relevante.

5.1.5. Después de este tiempo, se abrirá un período para que los jueces pregunten e incluso revisen el cosplay con el consentimiento del participante.

5.1.6. El participante puede llevar cualquier accesorio o prop que juzgue conveniente.

5.1.7. En el caso de hacer un cambio de traje durante la presentación, el participante debe escoger uno de los trajes durante esta fase, Los otros trajes serán evaluados en la presentación en escenario.

5.1.8. Durante la entrevista, los participantes deberán presentar de forma OBLIGATORIA un álbum impreso donde se demuestre el progreso de construcción del Cosplay. Además de (al menos) una fotografía del personaje a interpretar, este álbum debe ser entregado a los jueces al momento de ingresar a la evaluación del traje.



5.2. Presentación en el escenario

5.2.1. Al momento de inscribirse, se debe incluir una breve descripción del performance a presentar.

5.2.2. La presentación debe tener un tiempo mínimo de 1min30seg (UN MINUTO Y MEDIO).

5.2.3. La presentación debe tener un tiempo máximo de 3 (TRES) minutos.

5.2.4. El audio (la presentación en general) debe durar como máximo 3 minutos. El audio debe ser editado y recortado para cumplir con el tiempo señalado y debe ser enviado en formato mp3. No se aceptarán audios demás de 3 minutos de duración.

5.2.5. Si la organización cuenta con el equipo adecuado, se permitirá el uso de video, puede ser música, efectos especiales, ambientación de fondo o contener diálogo el cual puede ser interpretado en el idioma de su preferencia, estos deben enviarse en formato mp4. No se aceptarán videos de más de 3 minutos de duración.

5.2.6. Los participantes deberán presentarse con un respaldo del audio o video a utilizar el día del evento.

5.2.7. No se contará con micrófonos para el uso de los participantes. Todo diálogo debe ser pregrabado. El diálogo puede ser interpretado en el idioma de preferencia del Participante.

5.2.8. Al ser un concurso individual se permite el uso de 2 tramoyas los cuales no pueden interactuar con el Cosplayer de manera directa, deben utilizar ropa negra.

5.2.9. Dado que es un evento familiar, quedan terminantemente PROHIBIDAS las escenas eróticas y/o pornográficas. Así mismo, no se permite el uso de palabras altisonantes u ofensivas en las presentaciones. Las presentaciones que no sean aptas para todos los públicos pueden ser penalizadas o descalificadas.

5.2.10. Ofensas (insultos, malas palabras), apología sexual o a las drogas serán considerados por los jueces como criterio para la descalificación del participante. El participante que ofenda a otro competidor directamente o indirectamente (a través de su staff personal) sufrirá penalidades por la actitud antideportiva. Dependiendo de la gravedad, el participante puede ser descalificado.

5.2.11. El uso de polvos, humo, brillantina o artículos que puedan lanzarse desde el escenario está prohibido, a no ser que cuente con autorización previa de la organización.

5.2.12. No se permite la interacción con el público, presentador o jueces durante la presentación.

5.2.13. No se aceptarán cambios de último momento (audio, imágenes, cosplay, personajes, participantes) una vez cerradas las inscripciones.

5.2.14. Los participantes deben estar presentes detrás del escenario del evento vistiendo su traje listo con 1 (UNA) hora de antelación del inicio de la presentación del traje. Los retrasos de hasta 15 minutos se permitirán solo por razones de fuerza mayor. Los retrasos mayores a 15 minutos pueden resultar en una penalización de 1 punto en la nota final.

5.2.15. Los trajes deben estar claramente visibles en la presentación. Los participantes deben estar visibles y participar activamente.

5.2.16. Si el participante excede el tiempo estipulado en la presentación, armado y/o desarmado de su escenario, será penalizado con 0,5 puntos menos en la nota final para cada 5 (CINCO) segundos extras. Para todos los efectos, valdrá el tiempo cronometrado por la comisión organizadora, no valiendo cronometraje de terceros u otras formas de cronometraje. Se entiende como inicio de la presentación el momento en que el audio/video comienza a tocar o el momento en que el cosplayer empieza su presentación, caso la presentación no comience con audio/vídeo.

5.2.17. El participante que no esté presente cuando llegue su turno en la presentación en el escenario será inmediatamente descalificado, no pudiendo presentarse en ningún otro momento del concurso. Sólo habrá excepciones en el caso de que el participante tenga problemas de salud o que el evento tenga problemas técnicos previamente verificados por la organización. En el caso de problema de salud, debe buscar inmediatamente al coordinador responsable. En ningún caso podrá presentarse antes de su turno.

5.3. Montaje y Desmontaje de Escenografía

5.3.1. En caso de que el concursante desee contar con escenografía en el escenario, deben especificarlo al momento de registrarse para poder contar con la aprobación previa de la organización.

5.3.2. Cada participante tendrá el tiempo máximo de 1 (UN) minuto para montaje de escenario.

5.3.3. El armado y desarmado del escenario es responsabilidad del staff-tramoyistas del participante. Este procedimiento no puede ultrapasar los 30 segundos. El participante no puede ayudar en el desarmado.

5.3.4. Cada pieza del escenario puede tener como máximo 1,50 (UNO COMA CINCUENTA) metros de largo y 1,50 (UNO COMA CINCUENTA) metros de altura con 1,50 (UNO COMA CINCUENTA) metros de profundidad.

5.3.5. El montaje y desmontaje de la escenografía es responsabilidad exclusiva del participante y su equipo de staff-tramoyistas. Budokan S.A.S. no intervendrá en este proceso, salvo en los casos que se detallan a continuación:



Intervención del Personal de Budokan:

5.3.6. Si el equipo del participante excede el tiempo establecido, el personal de Budokan S.A.S. podrá intervenir para retirar la escenografía del escenario con el objetivo de garantizar el cumplimiento del cronograma del evento.

5.3.7. En caso de intervención del personal de Budokan S.A.S., la prioridad será despejar el escenario de forma rápida. Durante este proceso, Budokan S.A.S. no será responsable de posibles daños que puedan generarse a los elementos de la escenografía del participante.

5.3.8. Budokan S.A.S. queda exento de toda responsabilidad por cualquier daño que ocurra a los elementos de escenografía durante su montaje, desmontaje o retiro del escenario, ya sea realizado por los tramoyistas del participante o por el personal de Budokan S.A.S.

5.3.9. En situaciones de retraso grave que afecten la programación del evento, Budokan S.A.S. se reserva el derecho de tomar medidas inmediatas para liberar el escenario, se tendrá el cuidado respectivo en la medida de los casos, sin perjuicio de los elementos del participante.

ATENCIÓN:

Con el fin de precautelar la seguridad y el control de acceso al área de backstage, se solicitará a cada participante del concurso de cosplay registrar previamente a las personas que actuarán como sus tramoyistas. Únicamente las personas debidamente registradas podrán ingresar a esta zona, reservándose la organización el derecho de autorizar o denegar el acceso de dichas personas según corresponda.

Los tramoyistas deben cancelar el valor del boleto el día que se vaya a llevar a cabo el concurso para su ingreso al evento, sólo se autoriza el ingreso al back stage por el tiempo que dure el concurso.

De existir daño al escenario principal del evento o algún elemento que esté en el mismo, en el montaje de la escenografía, durante la presentación y en el desmontaje de la escenografía POR PARTE DEL EQUIPO (STAFF – TRAMOYISTAS) DEL PARTICIPANTE, el concursante debe hacerse cargo de los gastos de reparación o reposición total de ser el caso.

Budokan S.A.S. no se hace responsable de cualquier accidente o lesión por descuido, que pueda ocurrir durante la presentación de los participantes en el evento de cosplay. La participación en el evento es voluntaria, y cada participante asume su responsabilidad por su propia seguridad y bienestar. Budokan S.A.S. contará con un equipo especializado en el tratamiento de accidentes y lesiones durante el evento de cosplay. Nuestro personal estará disponible para atender cualquier emergencia médica que pueda surgir, garantizando así la integridad de todos los participantes.

6. FORMA DE CALIFICAR

Los puntos para calificar se describen a continuación:



Cosplay (50 puntos) Performance (50 puntos) Logrando un total de 100 puntos. Ambos aspectos serán calificados por 3 jueces y se describen a continuación.

6.1. De los 50 puntos correspondiente a cosplay:

- 20 puntos: Calidad de traje
- 20 puntos: Props (armas / accesorios)
- 10 puntos: Estética (uso de maquillaje y accesorios que logren la similitud al personaje que se va a representar)

6.2. De los 50 puntos correspondiente a puesta en escena:

- 25 puntos: Interpretación
- 15 puntos: Dominio de escenario y expresión corporal
- 10 puntos: Material de apoyo (música, video, escenografía)

6.3. El jurado estará compuesto por personas relacionadas a los criterios de calificación detallados en el presente reglamento, además del ÚLTIMO REPRESENTANTE GANADOR DEL CONCURSO CLASIFICATORIO PARA LA YCC 2025, con el fin de garantizar igualdad de oportunidades para todos los demás participantes y evitar repeticiones en los resultados. De esta manera se fomenta la renovación de talentos y se asegura un proceso transparente y equitativo.

7. GANADORES Y PREMIOS:

Premio al Primer Lugar:

7.1. El ganador del primer lugar del Concurso de Cosplay Budokan Quito 2025, designado exclusivamente por el jurado, será acreedor de un viaje a la ciudad de Buenos Aires, Argentina, para representar al Ecuador en la Yamato Cosplay Cup Internacional (YCC).

Fechas y Condiciones del evento internacional:

7.2. Las fechas y horarios exactos de la Final Internacional de la YAMATO COSPLAY CUP serán determinados por Producciones Yamato.

7.3. Budokan S.A.S. no se hace responsable por cambios, modificaciones o cancelaciones de fechas, horarios o condiciones de participación. Nota: En caso de contar con información específica sobre las fechas del evento al momento de la premiación, estas serán notificadas al ganador, pero quedan sujetas a modificaciones por parte de Producciones Yamato.

Cobertura de Costos por Budokan S.A.S.:



7.4. Budokan S.A.S. cubrirá única y exclusivamente los costos de transporte aéreo (boletos de ida y vuelta) desde la ciudad de Quito, Ecuador, hasta la ciudad de Buenos Aires, Argentina, al ganador del concurso.

7.5. La elección de la aerolínea, ruta, clase de vuelo y condiciones de equipaje serán determinadas exclusivamente por Budokan S.A.S., sin requerir consentimiento previo del ganador.

7.6. No se cubrirán:

- Costos de transporte dentro de Ecuador (ejemplo: desde su lugar de residencia hasta el aeropuerto).
- Costos de transporte dentro de Argentina (ejemplo: desde el aeropuerto al lugar del evento).
- Ningún otro tipo de transporte adicional que no esté detallado explícitamente.
- Seguros de viaje, vacunas, permisos legales o cualquier otro trámite personal.

Es responsabilidad del ganador:

7.7. Tramitar y contar con toda la documentación legal y migratoria necesaria para viajar (ejemplo: pasaporte, visado en caso de ser requerido, certificados de vacunas, entre otros).

7.8. Llegar puntualmente al aeropuerto en las fechas y horarios establecidos para abordar el vuelo.

7.9. Cumplir con todas las normativas de la aerolínea y disposiciones migratorias de Ecuador y Argentina.

7.10. Budokan S.A.S. no se hace responsable por:

- Retrasos o cancelaciones de vuelos atribuibles a la aerolínea.
- Pérdidas de vuelos debido a incumplimientos del ganador en horarios o documentación requerida.
- Costos adicionales relacionados con cambios de vuelo o equipaje no contemplado.

Cobertura por la Organización Yamato:

7.11. Durante la estadía en el evento YCC, la organización Yamato se hará responsable de los costos de:



- Hospedaje al representante ecuatoriano.
- Alimentación durante los días del evento.
- Transporte únicamente relacionado con las actividades oficiales del concurso.
- Todo lo que se estipule en el reglamento oficial para las finales de la YAMATO COSPLAY CUP INTERNACIONAL sobre este tema, puesto en conocimiento por parte de Producciones Yamato al representante nacional.

Exoneración de Responsabilidad:

7.12. Budokan S.A.S. queda exento de cualquier responsabilidad por eventos fortuitos o de fuerza mayor que puedan surgir en el proceso del viaje o durante la participación en el evento YCC, incluyendo, pero no limitado a:

- Cancelaciones o cambios por parte de la organización Yamato.
- Retrasos o cancelaciones de vuelos.
- Pérdidas de documentos, equipaje u otros incidentes personales del ganador.

Observación: Se recomienda a los participantes tener en cuenta los requisitos de entrada y salida del país, BUDOKAN NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OBTENCIÓN DE CUALQUIER DOCUMENTO QUE SOLICITAN LAS AUTORIDADES MIGRATORIAS COMPETENTES.

7.13. El segundo y el tercer lugar de la eliminatoria nacional se los premiará con 200 y 100 dólares respectivamente (existirá un segundo y tercer lugar únicamente si se cuenta con los 10 participantes) Se decidirá el ganador basado en un puntaje final sobre 100 puntos, en caso de existir empate de puntaje, se decidirá al ganador mediante votación Unánime de la mesa de jueces.

7.14. Los premios pueden ser entregados hasta 40 días después del evento tras mutuo acuerdo de ambas partes.

7.15. Todos los resultados y notas serán considerados oficiales después de ser publicados por la organización en los medios oficiales de comunicación.

Ante cualquier duda con respecto a este reglamento, pueden escribir al correo electrónico budokanec@gmail.com