

INTERNATIONAL COSPLAY LEAGUE (ICL) – REGELWERK 2026

übersetzt und editiert von Vee Punz und Marlene Selen Stuhr

WICHTIG! Das Finale für den Zyklus der ICL 2026 wurde auf das Jahr 2027 verschoben! Für weitere Infos besucht bitte: <https://icl.japanweekend.com/update/>

Die Allgemeinen Regeln gelten sowohl für die Duo- als auch die Solo-Kategorie.

Allgemeine Regeln

- (1) Alle Teilnehmer:innen müssen das 18. Lebensalter vor dem Finale vollendet haben und müssen die Nationalität oder einen dauerhaften, festen Wohnsitz in dem Land, für welches sie antreten, besitzen.
- (2) Ein:e Cosplayer:in, welche:r in der Vergangenheit in einem anderen internationalen Wettbewerb (Vorentscheid oder Finale) ein anderes Land repräsentiert hat, kann für die folgenden 5 Jahre kein neues Land vertreten. Zum Beispiel: Ein:e Cosplayer:in mit französischer Nationalität und dauerhaftem Wohnsitz in Italien, welche:r Frankreich im WCS 2022 vertreten hat, kann bis 2027 nicht Italien in der ICL vertreten.
- (3) Sobald ein:e Cosplayer:in ein Land innerhalb der ICL vertritt, kann diese:r Cosplayer:in kein anderes Land mehr vertreten. Es ist ohne Belang, sollte diese:r Cosplayer:in in einem anderen Wettbewerb ein anderes Land vertreten haben. Jede:r Cosplayer:in muss ein Land auswählen, um an der ICL teilzunehmen und dieses kann sich während der Existenz des Wettbewerbs nicht ändern.
- (4) Alle Teilnehmer:innen müssen für die Kostümevorbewertung pünktlich sein. Die Reihenfolge der Vorbewertung wird vor der Veranstaltung festgelegt und an die Teilnehmer:innen weitergeleitet. Die Teilnehmer:innen müssen 30 Minuten vor ihrem Zeitfenster vollständig in ihrem Kostüm sein. Die Teilnehmer:innen müssen die Reihenfolge der Vorbewertung respektieren und werden weder vor, noch nach ihrem festgelegten Zeitfenster bewertet.
- (5) Cosplays müssen aus einer offiziellen, kommerziellen Quelle (Comics, Manga, Bücher, Cartoons, Anime, Filme, TV-Serien, Musicals, Videospiele) stammen und es muss offizielle Referenzbilder geben, die ein vollständiges Design darstellen. Fanarts sind nicht als Vorlage erlaubt! Echte Menschen, zum Beispiel Poplegenden wie Freddy Mercury, sind nur dann erlaubt, wenn das Design aus einer Filmbiographie oder einem ähnlichen Filmgenre kommt (Beispiel: Elton John aus Rocketman). Die einzigen „inoffiziellen“ Designs, die erlaubt sind, sind Sakizô und Hannah Alexander Illustrationen. Genderbend oder Gijinka sind nicht erlaubt, außer diese Designs sind offiziell veröffentlicht. Designs, die durch Figuren oder Puppen, sowie Poster, Artbooks und ähnliches vertreten sind, sind erlaubt, solange sie durch den originalen Urheber lizenziert und produziert sind.
- (6) Indie Web-Serien, persönliche Projekte, Beta-Versionen von Spielen oder unpublizierte Werke sind nicht als offizielle Quelle erlaubt, selbst wenn diese öffentlich angekündigt wurden oder eine Vorschau gezeigt wurde. Nur kommerzielle Werke, die bis zum Tag des ICL Finales offiziell durch einen externen Publisher, Plattformen oder Firmen veröffentlicht wurden, werden

akzeptiert. Selbst veröffentlichte Werke oder Indie-Werke ohne externe, kommerzielle Vertreibung werden nicht als valide Quelle akzeptiert.

- (7) Designs, die durch Figuren oder Puppen, sowie Poster, Artbooks und ähnliches vertreten sind, sind erlaubt, solange sie in die oben erwähnten Quellen passen und durch den originalen Urheber lizenziert und produziert sind.
- (8) Individualisierbare Charaktere sind nicht erlaubt. Charaktere müssen ein offizielles Design besitzen, an welches sich der:die Cosplayer:in hält. Sollte ein:e Cosplayer:in einen individualisierbaren Charakter darstellen wollen, so muss das offizielle Design des offiziellen Mediums dargestellt werden. Zum Beispiel ist es nicht erlaubt eine:n Tav aus Baldur's Gate 3 zu cosplayen, da dieser Spielercharakter nur in individualisierbarer Form vorhanden ist und kein offizielles Artwork eines Basisdesigns existiert. Hawke von Dragon Age 2 kann hingegen gecostumt werden, solange die offiziellen Vorlagen (Promotion-Poster, Trailer, etc.) dafür verwendet werden und keine Individualisierung stattfindet.
- (9) Cosplayer:innen müssen ein offizielles Referenzbild des Charakters bereitstellen, auf welchem alle Details des Designs sichtbar sind. Collagen sind erlaubt, solange alle verwendeten Bilder dasselbe Design darstellen. Ausnahmen können nur in der Duo-Kategorie gewährt werden, sollte es für die Handlung des Auftritts nötig und von der ICL genehmigt sein. **Die Referenzen sind für den Vorentscheid auf der aniMUC 2026 gesammelt als ein (1) PDF einzureichen. Andere Dateiformate oder vereinzelte Dateien werden nicht akzeptiert!**
- (10) Charaktere müssen aus Quellen gewählt werden, die vor dem Datum des ICL Finales offiziell veröffentlicht wurden. Cosplays basierend auf Trailern, Leaks, Vorschauen oder unveröffentlichten Medien sind nicht erlaubt.
- (11) Kostüme, welche bereits in Vorentscheiden oder Finalrunden internationaler Wettbewerbe (WCS, CWM, ECG, MICM, PGEC, GICOF, E2C, etc.) eine Platzierung belegt haben, dürfen nicht für die ICL verwendet werden. Wurde der:die Cosplayer:in Zweitplatzierte:r im Vorentscheid, so darf das Kostüm zwar verwendet werden, der Auftritt muss jedoch verändert werden! **Kostüme, die für den ICL-Vorentscheid auf der aniMUC 2026 angemeldet wurden, dürfen für keine weiteren Cosplay-Wettbewerbe auf der aniMUC 2026 angemeldet werden.**
- (12) Sobald der:die Cosplayer:in für das Finale der ICL ausgewählt wurde und das Kostüm, welches diese:r im finalen Wettbewerb präsentieren wird, festgelegt ist, kann dieses Kostüm für keinen anderen Wettbewerb verwendet werden, bis das Finale der ICL beendet ist. Die Kostüme dürfen jedoch getragen und online präsentiert werden und müssen nicht als vertraulich behandelt werden. Bilder des Herstellungsprozesses und des fertiggestellten Kostüms dürfen auf Social Media gepostet werden.
- (13) Es ist erlaubt, dasselbe Kostüm im Finale zu tragen, welches im nationalen Vorentscheid getragen wurde. Sollte es jedoch zu einem Kopf-an-Kopf-Rennen im Finale kommen, so ist es möglich, dass die Jury die Herstellung eines neuen Kostüms für die Finalrunde als zusätzlichen Faktor positiv bewertet.
- (14) Die ICL ist ein Wettbewerb, der auf der Bühne stattfindet, daher muss das Kostüm, das getragen wird, Bühnentauglich sein. Ist das Kostüm zu groß oder kann die Bühne damit nicht betreten werden, so wird der:die Teilnehmer:in disqualifiziert.
- (15) Es ist verboten, von der Bühne zu springen und somit das Publikum und/oder die Jury zu gefährden. Cosplayer:innen, die diese Regel missachten, werden disqualifiziert.
- (16) Es ist strengstens verboten, das Kostüm oder jegliches Bühnenbild während der Aktivitäten des Finales in Spanien oder während der Convention zu vervollständigen. Sollten Mitarbeiter bemerken, dass diese Regel gebrochen wird, so werden alle Craftsmanship-Punkte entfernt. Es ist jedoch erlaubt, Teile des Kostüms und der Requisiten zu reparieren, sollte dies nötig sein.
- (17) Feuereffekte, Funken und Rauch sind verboten. Knaller mit Schwarzpulver und Laserlichter sind ebenfalls untersagt. Es dürfen keine Objekte auf der Bühne geworfen werden und es ist

verboten, die Bühne zu verschmutzen, zu markieren oder zu beschädigen. Es ist außerdem verboten, Flüssigkeiten, Tiere oder Glas mit auf die Bühne zu nehmen.

- (18) Es ist strengstens verboten, echte Waffen zu benutzen. Schusswaffenimitate müssen die spezielle „rote Kappe“ aufweisen. **Für den Vorentscheid auf der aniMUC 2026 gelten die Haus- und Waffenregeln der aniMUC.**
- (19) Es ist strengstens verboten, anstößiges Make-up oder anstößige Kostüme zu tragen. Vergesst nicht, dies ist ein internationaler Cosplay-Wettbewerb, der viele unterschiedliche Kulturen umfasst!
- (20) Die Cosplayer:innen müssen den Regeln und Anweisungen der Organisation folgen, jegliches Fehlverhalten vor, während und nach dem Wettbewerb kann zu Disqualifikation und zum Ausschluss von der ICL führen.
- (21) Vorherige Organisator:innen der ICL Vorentscheide dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen. Cosplayer:innen, die die ICL in Zukunft organisieren möchten, dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen. Ausnahmen sind möglich, sofern diese durch die ICL bestätigt werden.
- (22) Cosplayer:innen, welche für das verschobene 2026 Finale ausgewählt wurden, dürfen nicht Teil der Jury in anderen Ländern oder online für Vorentscheide der ICL desselben Zyklus sein.
- (23) Japan Weekend und ICL haben das Recht, jegliches Bild- und Videomaterial, das während des Wettbewerbs aufgezeichnet wird, frei zu verwenden, ohne den Teilnehmenden und Fotograf:innen ein Entgelt zu schulden. Dieses Bild- und Videomaterial kann zu Werbezwecken an Drittparteien weitergegeben werden.
- (24) Die Regeln können bis zum Tag des Wettbewerbs verändert und modifiziert werden, sollte die Organisation dies als nötig empfinden. Die Teilnahme an diesem Wettbewerb impliziert die zur Kenntnisnahme dieser Regeln.
- (25) Japan Weekend und die International Cosplay League behalten sich das Recht vor, das Event gänzlich oder in Teilen zu verändern, zu verschieben oder abzusagen, im Falle von Geschehnissen, die außerhalb ihrer Kontrolle liegen. Dies beinhaltet unter anderem Sorgen, um die allgemeine Sicherheit, Regierungsverordnungen oder Force majeure-Ereignisse. Die Teilnehmenden werden in einem solchen Fall so früh wie möglich verständigt.

Jury

- (1) Die Jury darf dem Herstellungsprozess der Kostüme nicht online folgen. Sollte dies doch passieren, darf die Jury diese Informationen nicht in die Bewertung mit einfließen lassen. Die Jury darf nur bewerten, was die Teilnehmenden während der Vorbewertung präsentieren und was sich in den eingereichten Unterlagen befindet.
- (2) Eine online WIP-Unterlagenakte muss eingereicht werden. Eine Vorlage wird an die Teilnehmenden bis spätestens zwei Wochen vor Einsendeschluss übermittelt. Die Kostüme für das Finale müssen spätestens einen Monat vor dem Finale fertiggestellt sein, um die Unterlagenakte vollständig auszufüllen. Kleine Änderungen und Detailarbeiten am Kostüm sind auch nach dieser Deadline bis zum Datum des Finales erlaubt. Jedoch müssen jegliche Änderungen mit der ICL abgesprochen und von der ICL genehmigt werden.
- (3) Die Unterlagenakte kann nach dem Einreichen nicht mehr modifiziert werden. Kein weiterer Inhalt wird nach dem Abgabefrist (siehe JURY 2.) akzeptiert. Es wird eine online Vorbewertung für die WIP-Unterlagenakte geben, während welcher die Jury die Unterlagen genau begutachten kann, um Zeit während der Beurteilung vor Ort zu sparen. Jegliche Verzögerung führt zum Punktabzug in der Craftsmanship-Kategorie.
- (4) Die Jury wird weder vor noch nach dem Wettbewerb den Verlauf des Wettbewerbs oder die Teilnehmenden mit anderen besprechen. Sollte ein:e Teilnehmende:r an die Jury herantreten, so wird die Organisation informiert und wenn nötig, werden angemessene Maßnahmen

getroffen. Sollten Teilnehmende Ratschläge für zukünftige Wettbewerbe benötigen, so werden diese ohne Kontext zum aktuellen Wettbewerb gegeben. Die Jury darf den Entscheidungsprozess nicht mit den Cosplayer:innen teilen, sie darf jedoch Ratschläge für zukünftige Wettbewerbe geben.

Betreffend dem ICL-Vorentscheid auf der aniMUC 2026: Teilnehmenden ist es untersagt zu jeglichem Zeitpunkt an die Jury heranzutreten, um Feedback zu erbitten. Sollte Feedback gewünscht sein, so müssen die Teilnehmenden sich an die Organisator:innen des ICL-Vorentscheid der aniMUC 2026 wenden, welche die Anfrage soweit möglich bearbeiten werden. Nichtsdestotrotz wird keine Garantie gegeben, dass Feedback mit den Teilnehmenden geteilt wird. Missachtung dieser Regel kann eventuell zum Ausschluss vom ICL-Vorentscheid führen.

Craftsmanship

- (1) Die Qualität des Kostüms wird im Allgemeinen bewertet. Sind manche Teile von geringerer Qualität als andere, so wird die Punktezahl niedriger ausfallen. Teile des Kostüms werden nicht individuell bewertet.
- (2) Diversität in Herstellungsmethoden und Material wird wertgeschätzt, jedoch sollte dies vor allem dazu beitragen, eine höhere Qualität des Kostüms zu erzielen. Die Jury wird persönliche Erfahrung und Herausforderungen nicht in die Bewertung einbeziehen, da das Resultat als wichtiger gilt.
- (3) Schnittmuster müssen von den Teilnehmenden selbst erstellt werden. Es ist erlaubt, bereits existierende Schnittmuster zu verändern, jedoch wird es für jegliche erworbene Schnittmuster ohne erhebliche Modifikation deutliche Punktabzüge in der Craftsmanship-Kategorie geben.
- (4) Nähen oder Besticken bei Hand wird nicht als positiver bewertet, sollte das Resultat qualitativ schlechter als mit einer Nähmaschine ausfallen. Sollten die Teile des Kostüms, die durch Hand- und Maschinenarbeit erstellt wurden, die gleiche Qualität aufweisen, so wird die Technik, die größere Bemühung erfordert, positiv gewertet.
- (5) Das Benutzen von Stickmaschinen ist nur dann erlaubt, wenn die benutzte Datei für die Stickerei durch die Teilnehmenden designt wurde. Das Benutzen von 3D-Druckern ist nur dann erlaubt, wenn das 3D-Model von den Teilnehmenden selbst erstellt wurde.
- (6) Es ist erlaubt erworbene Schnittmuster, Stickvorlagen und 3D-Dateien zu benutzen, wenn der Anteil der nicht selbst hergestellten Teile des Kostüms nicht mehr als 10 % des Gesamtkostüms für Solo-Teilnehmer und nicht mehr als 20 % für Duo-Teilnehmer ausmachen.
- (7) Das Kostüm muss durch die Teilnehmenden selbst hergestellt werden. Nur 10 % (Solo) oder 20 % (Duo) des Kostüms dürfen vorgefertigt sein, müssen jedoch modifiziert werden! Anteile, die in der oben stehenden Regel 6. erwähnt wurden, müssen in diesen Prozentsätzen inkludiert sein.
- (8) Die passende Stoffwahl wirkt sich positiv auf die Punktezahl aus. Zum Beispiel: Stammt der Charakter aus einer Serie in der mittelalterlichen Zeitperiode und wird der Stoff dementsprechend passend gewählt, so werden hierfür mehr Punkte gegeben. Wird hingegen eine ästhetisch unpassende Stoffwahl getroffen, so werden Punkte abgezogen.
- (9) Das Cosplay wird mit den Referenzbildern verglichen, die Jury wird jedoch nicht das physische Aussehen der Teilnehmenden bewerten.
- (10) Make-up und das Perücken-Styling werden in die Bewertung mit einbezogen und müssen von den Teilnehmenden selbst gemacht werden.
- (11) Bitte beachtet, dass ein simples Kostüm, welches sauber und genau hergestellt wurde, eine höhere Punktezahl erzielen wird als ein großes, kompliziertes Kostüm, welches unsauber und von geringerer Qualität ist.

- (12) Die WIP-Unterlagenakte muss deutlich zeigen, dass die Teilnehmenden die Arbeit verrichtet haben, dies inkludiert Schnittmuster, Materialwahl, Konstruktionsmethoden, und soll Detailfotos des Herstellungsprozesses beinhalten. Wird die verrichtete Arbeit nicht entsprechend in der WIP-Unterlagenakte präsentiert, so kann es zu einer negativen Auswirkung auf die Craftsmanship-Punkte kommen – vor allem, da die Jury eine ausführliche Vorbewertung der WIP-Unterlagenakten vor dem Finale durchführen wird. Werden Widersprüche zwischen den Unterlagen und dem Kostüm entdeckt (z.B. verdächtige Teile, die nicht mit der präsentierten Arbeit übereinstimmen), so behält sich die Organisation das Recht vor, nach Aufklärung zu bitten oder Punkte abzuziehen. Eine unvollständige WIP-Unterlagenakte, fehlende Information zur Kostümkonstruktion oder signifikante Abweichungen von den eingereichten Plänen kann zum Punkteabzug im Bereich Craftsmanship führen.

Exklusive Solo-Kategorie Regeln

- (1) Cosplays werden nur anhand der Herstellungsqualität und der Genauigkeit im Vergleich zu den Referenzbildern bewertet. Das Schauspiel wird nicht bewertet, es ist jedoch empfohlen den Charakter auch physisch zu verkörpern, um besseres Bild- und Vidoematerial zu erhalten.
- (2) Kostümwechsel während des Catwalks sind nicht erlaubt. Pro Teilnehmer:in ist nur ein (1) Kostüm zugelassen.
- (3) Die Cosplayer:innen werden den Catwalk alleine antreten, ohne jegliche Helfer. Ausgenommen sind Fälle in denen eine Behinderung die Anwesenheit einer helfenden Person erfordert. Sollte dies der Fall sein, so müssen die betroffenen Teilnehmenden die Organisation im Voraus darüber verständigen. Dies ist eine Solo-Kategorie und deshalb sind keine helfenden oder begleitenden Personen erlaubt, es sei denn diese werden für Barrierefreiheit benötigt. Während des Catwalks sollen die Cosplayer:innen verschiedene Posen präsentieren, um ihr Kostüm im besten Licht darzustellen.
- (4) Die Teilnehmenden haben zwischen 30 Sekunden (Minimum) und 60 Sekunden (Maximum) Zeit für ihren Catwalk. Die Musik wird durch die ICL ausgewählt, daher können Teilnehmende nicht ihre eigene Musik einreichen. Es kann weder gesprochen noch gesungen werden. Es werden keine Mikrofone zur Verfügung gestellt. **Für den Vorentscheid auf der aniMUC 2026 stehen den Teilnehmenden der Solo-Kategorie max. 30 Sekunden auf der Bühne zur Verfügung. Die Wettbewerbsleitung der aniMUC rät den Teilnehmenden an sich min. 3 verschiedene Posen zurecht zulegen, welche während des Catwalks genutzt werden können.**
- (5) Die Teilnehmenden werden während dem Aufbau des Bühnenbilds für die Duo-Teilnehmer zu einem Interview gebeten. **Während des Vorentscheids auf der aniMUC 2026 wird es kein Interview auf der Bühne geben.**

Exklusive Duo-Kategorie Regeln

- (1) Jedes Duo muss aus zwei Cosplayer:innen bestehen, die Kostüme aus der gleichen Quelle tragen. Zum Beispiel: Sollten die Cosplayer:innen Kostüme aus der Filmreihe „Drachenzähnen leicht gemacht“ auswählen, so ist es nicht erlaubt, dass ein:e Cosplayer:in ein Kostüm aus dem ersten Film und der:die andere Cosplayer:in ein Kostüm aus dem zweiten Film der Reihe trägt. Die Kostüme müssen aus dem selben Film stammen.
- (2) Diese Regel gilt auch für Kostümwechsel auf der Bühne. Ausnahmen können in diesem Fall erteilt werden, sollte es für die Geschichte des Auftritts Sinn machen, dies muss jedoch durch die ICL bestätigt werden.
- (3) Sollte eines der Kostüme auf einer Merchandise-Vorlage (siehe Allgemeine Regeln, 7.) beruhen, so muss das Kostüm für den zweiten Charakter ebenfalls aus dieser Merchandise-Sammlung

stammen. Sollte es für den zweiten Charakter kein Design in dieser Sammlung geben, so muss der Charakter gewechselt werden oder beide Cosplayer:innen wählen das Original-Design der Charaktere. Es ist nicht erlaubt, dass ein:e Cosplayer:in die Merchandise-Version eines Charakters trägt, während deren Partner:in das Original-Design seines:ihres Charakters trägt.

- (4) Bühnenrequisiten müssen nicht in der Vorbewertung beurteilt werden, da sie innerhalb der Performance-Kategorie bewertet werden. Bühnenrequisiten werden unter keinen Umständen während der Vorbewertung evaluiert, dabei spielt es keine Rolle wie aufwändig, komplex oder qualitativ die Requisiten sind. Sie werden nur im Rahmen der Performance auf der Bühne bewertet.
- (5) Bühnenrequisiten müssen zu mindestens 50 % durch die Teilnehmenden hergestellt worden sein. Jegliche Hilfestellung bei der Herstellung der Bühnenrequisiten muss angekündigt werden, um in der Bewertung entsprechend eingeordnet werden zu können. Wird dies verschwiegen und sollte dies später ans Licht kommen, so werden die Teilnehmenden unverzüglich disqualifiziert und dieses Fehlverhalten für zukünftige Teilnahmen vorgemerkt.
- (6) Cosplayer:innen desselben Duos können sich bei der Herstellung der Kostüme unterstützen. Jede:r Cosplayer:in muss mindestens 50 % zur Herstellung eines der Kostüme beitragen, das bedeutet, dass nicht ein:e Cosplayer:in beide Kostüme vollständig alleine herstellen darf. Zum Beispiel: Ein:e Cosplayer:in kann die Hälfte des Kostüms herstellen und der:die andere Cosplayer:in vervollständigt dieses Kostüm und erstellt das zweite Kostüm zu 100 %. Oder ein:e Cosplayer:in kümmert sich um die Rüstungsteile der Kostüme, während der:die andere Cosplayer:in sich um alle Näharbeiten kümmert. Die Cosplayer:innen müssen zusammenarbeiten und beide müssen zur Herstellung der Kostüme beitragen.
- (7) Sobald ein Duo gekürt wurde, ist es nicht mehr möglich die Zusammenstellung des Duos zu verändern. Das Austauschen einer der Teilnehmenden des Duos ist unter keinen Umständen erlaubt. Im Falle eines Notfalls, der es einem Duo-Mitglied unmöglich macht teilzunehmen (Force Majeure, ernsthafte Erkrankungen oder unvorhersehbare Notfälle), muss die Situation umgehend der lokalen Organisation des Vorentscheids mitgeteilt werden. In solchen Fällen wird die lokale Organisation die Lage prüfen und Lösungsvorschläge bringen. Dies kann das Entsenden des zweitplatzierten Duos oder die Änderung der Zusammenstellung des erstplatzierten Duos beinhalten. Jegliche Lösungen müssen mit der ICL abgesprochen und von der ICL genehmigt werden. Änderungen der Duo-Zusammenstellung ohne der ausdrücklichen Genehmigung der ICL werden als ungültig erachtet.

Auftritt und Schauspiel

- (1) Die Herstellungsqualität und die Ähnlichkeit zum Referenzbild machen 40 % der Bewertung aus, während der Auftritt, das Schauspiel und die Inszenierung 60 % ausmachen.
- (2) Die Länge des Auftritts muss mindestens 1 Minute und 30 Sekunden betragen, darf jedoch das maximale Limit von 3 Minuten nicht überschreiten. Es gibt keine Ausnahmen.
- (3) Die Originalität des Auftritts und das Schauspiel (körperlicher Ausdruck und Gesichtsausdrücke) machen einen großen Teil der Bewertung aus:
 - a. Sollte eine Szene aus der Originalquelle eins zu eins nachgespielt werden, so führt dies zu Punktabzügen bei der Originalität. Wird die Szene jedoch abgewandelt, so können Punkte für Originalität zurückgewonnen werden.
 - b. Körperlicher Einsatz und Gesichtsausdrücke sind ein wichtiger Teil der Performance. Wird weder körperlicher Einsatz noch viele Gesichtsausdrücke gezeigt, so gibt es Punktabzüge. Außer natürlich der dargestellte Charakter selbst ist eher ausdruckslos.
- (4) Cosplayer:innen dürfen die Bühne während des Auftritts temporär verlassen, wenn dies für die Inszenierung nötig ist. Verlassen jedoch beide Mitglieder des Duos die Bühne gleichzeitig, so darf ihre Abwesenheit nicht länger als 15 Sekunden am Stück betragen. Es gibt kein Limit für

temporäre Abgänge, solange jeder Abgang die voranstehenden Konditionen berücksichtigt. Videomaterial gilt als Ergänzung, wird jedoch nicht als tragender Hauptteil des Auftritts zugelassen. Sollte das Videomaterial ohne Cosplayer:innen auf der Bühne abgespielt werden müssen, so darf dies ebenfalls nicht länger als 15 Sekunden dauern.

- (5) Cosplayer:innen müssen für mindestens 80 % der Gesamtauftrittszeit auf der Bühne sein. Zum Beispiel: Ist der Auftritt 180 Sekunden (3 Minuten) lang, so müssen die Cosplayer:innen, gemeinsam oder individuell, mindestens 144 Sekunden lang auf der Bühne sein. Beide Cosplayer:innen müssen mindestens 50 % der Gesamtauftrittszeit gemeinsam auf der Bühne sein. Ausnahmen können potenziell durch die ICL gewährt werden.
- (6) Bühnenrequisiten dürfen der Jury nicht die Sicht auf den Auftritt nehmen. Die Cosplayer:innen müssen die Videoleinwand bei der Planung ihrer Bühnenrequisiten berücksichtigen, um zu verhindern, dass diese das Video verdecken. Dies führt zu keinem Punkteabzug, außer es ist deutlich unästhetisch oder eindeutig schlecht geplant, da die Cosplayer:innen vor dem Abgabeschluss der Medien einen Plan der Bühne bekommen, der die Maße der Videoleinwand beinhaltet. **Details bezüglich der Videoleinwand und des erforderlichen Formats des Videomaterials für den Vorentscheid auf der aniMUC 2026 befinden sich unter Punkt 21.**
- (7) Cosplayer:innen dürfen während des Auftritts den Rücken nicht über längere Zeitperiode zum Publikum gedreht haben, außer es gibt einen guten Grund für solch eine Inszenierung. Cosplayer:innen dürfen die Bühne nicht verlassen, bis ihr Teil des Auftrittes vorüber ist. Das Verlassen der Bühne ist endgültig.
- (8) Die Teilnehmenden müssen ihren Auftritt selbst inszenieren ohne kreative Hilfestellung Außenstehender.
- (9) Es werden keine Mikrophone zur Verfügung gestellt, daher muss jeglicher Dialog vor dem Auftritt aufgezeichnet werden.
- (10) Auftritte mit Cosplays von Idols oder thematisch Ähnlichem (Love Live, Vocaloid, AKB0048 etc.) dürfen nicht ausschließlich nur aus Tanzchoreographien oder Lip Syncs bestehen. Tanzen und/oder Lip Syncs dürfen nicht mehr als 30 Sekunden des Auftrittes ausmachen. Playbacks von allgemeinen Liedern sind erlaubt. Zum Beispiel: Eine Love Live Gruppe darf keinen Auftritt, der nur aus Tanzen und Lip Syncing besteht, präsentieren. Ein Ursula Cosplay aus „Arielle, die Meerjungfrau“ jedoch darf ihren Song performen, während sie schauspielt.
- (11) Erotische oder pornografische Szenen sind verboten. Genauso sind unmoralische Handlungen, die für den Charakter unnatürlich wären, den Ablauf des Wettbewerbs stören oder das Publikum verstören könnten, verboten.
- (12) Enthält der Auftritt Dialog, so müssen die Teilnehmenden eine qualitativ hochwertige Aufnahme ohne Hintergrundgeräusche einreichen, da die geringe Qualität der Audiodatei zu Punkteabzügen führen kann. Der Auftritt muss auf englisch oder spanisch präsentiert werden und Untertitel werden durch die ICL auf der Videoleinwand eingeblendet. Ausnahmen werden nur für Lieder in anderen Sprachen gemacht, die in den Untertiteln übersetzt werden können. Ist die Aussprache des englischen oder spanischen Texts unverständlich, so kann die Audiodatei nicht verwendet werden. **Auftritte, welche Dialoge beinhalten, müssen für den Vorentscheid auf der aniMUC 2026 in englischer Sprache aufgezeichnet werden, um das bestmögliche Verständnis für die Jury zu gewährleisten.**
- (13) Das Anheuern von oder Kollaborieren mit externen Sprecher:innen ist erlaubt, solange der Text von den Teilnehmenden geschrieben oder ausgewählt wurde.
- (14) Musik, Videomaterial oder Dialog aus dem originalen Medium zu verwenden ist erlaubt.
- (15) Kostümwechsel sind erlaubt. Die Kostüme müssen aus demselben Quellmedium stammen, der Charakter kann jedoch ein anderer sein. Ist der Auftritt ausschließlich auf Kostümwechsel fokussiert, welche nicht zum Verlauf der erzählten Geschichte beitragen, so führt dies zu Punkteabzügen in der Performance-Kategorie.

- (16) Nur die beiden Teilnehmenden dürfen beim Auftritt mitwirken, jegliche Helfende müssen die Bühne vor Beginn des Auftritts verlassen haben.
- (17) Der Aufbau der Bühnenrequisiten darf nicht länger als 40 Sekunden dauern. Der Auftritt wird automatisch gestartet, nachdem die Moderatoren das Interview mit dem:der Solo-Teilnehmenden beendet haben und das Intro für das Duo abgespielt wurde. **Durch das Entfallen des Interviews in der Solo-Kategorie während des Vorentscheids auf der aniMUC 2026 (Solo-Kategorie Regeln 5.) wird der Start des Auftritts durch die Wettbewerbsleitung der aniMUC bestimmt.**
- (18) Bühnenrequisiten dürfen individuell nicht höher als 2 Meter und insgesamt nicht länger als 4 Meter sein. Werden verschiedene Bühnenrequisiten verwendet, so dürfen diese nicht mehr als die Hälfte der Bühne einnehmen (exklusive dem Catwalk). Bühnenrequisiten dürfen nicht auf der Treppe und nur kleine Bühnenrequisiten dürfen auf dem Catwalk platziert werden. **Die Requisiten müssen für die Teilnahme am Vorentscheid auf der aniMUC 2026 einfach und auch über Treppenaufgänge, sowie durch standardgroße Türen zu transportieren sein. Die Lagerung von Requisiten am Vortag ist nicht möglich! Der Platz im Backstagebereich ist beschränkt. Dies ist bei der Planung unbedingt zu beachten!**
- (19) Cosplayer:innen dürfen 1 bis 3 große Bühnenelemente, welche durch Mitarbeiter:innen der Veranstaltung platziert werden, und 1 bis 3 kleine Bühnenelemente, welche durch die Teilnehmenden selbst platziert werden, verwenden. Jedes große Bühnenelement darf nicht mehr als 10 kg wiegen und jedes kleine Bühnenelement darf nicht mehr als 3 kg wiegen.
- (20) Werden diese Maße oder Gewichtslimitierungen überschritten, so werden die Performance-Punkte auf null (0) gesetzt.
- (21) Es muss eine Videodatei eingereicht werden. Das Video darf aus einem Bild oder einem qualitativ hochwertig produzierten Video bestehen, jedoch muss etwas auf der Videoleinwand abgespielt werden, um den Auftritt für das Publikum sichtbar darzustellen. Es wird abgeraten ein rein weißes Bild zu verwenden, da dies zu einer Beleuchtung aus dem Hintergrund führt und den Auftritt für Videoaufnahmen und Streaming schwer sichtbar macht. Videos mit exzessivem blinkenden Licht sind aus Gesundheitsgründen verboten. **Das zugelassene Videoformat für den Vorentscheid auf der aniMUC 2026 entspricht ausschließlich MP4. Des Weiteren muss das Video auf 720p oder 1080p komprimiert werden, um die bestmögliche Qualität auf der Videoleinwand zu gewährleisten. Das Maß der Videoleinwand beträgt 650 x 370 cm.**

Verantwortungen der Teilnehmenden

- (1) Cosplayer:innen müssen fähig sein, mit den ICL-Mitarbeiter:innen auf Englisch oder Spanisch zu kommunizieren. Sollte dies nicht möglich sein, so müssen die Cosplayer:innen von ihrer lokalen Organisation unterstützt werden, um das Regelwerk, die Abgabefristen und Ähnliches deutlich zu verstehen. Das Nichtverstehen der beiden Sprachen wird nicht als Entschuldigung gewertet, sollten die Cosplayer:innen ihren Verpflichtungen nicht nachkommen. Die ICL ist nicht dafür verantwortlich Dolmetscher:innen für die Vorbereitung, die Interviews oder andere offizielle Aktivitäten zur Verfügung zu stellen. Teilnehmende, die Übersetzungsunterstützung benötigen, sind selbst dafür verantwortlich diese zu organisieren, entweder über ihre autorisierten Helfenden oder durch vorzeitige Klärung über ihre lokale Organisation. Teilnehmende, die Kommunikationsbehinderungen haben (z.B. Taubheit oder andere Gehörschädigungen), dürfen eine:n autorisierte:n Helfer:in für alle offiziellen Aktivitäten an ihrer Seite haben, dies muss jedoch im Voraus mit der ICL kommuniziert werden.
- (2) Die Teilnehmenden müssen an dem Finale der International Cosplay League auf der Veranstaltung Japan Weekend Madrid teilnehmen. Sollten die Teilnehmenden ihre Teilnahme,

aus welchen Gründen auch immer, absagen, so müssen sie die Organisation für die Flugkosten, die bereits angefallen sind, entschädigen. Sollte ein Notfall oder Force Majeure-Situation eintreten, die es den Teilnehmenden unmöglich macht dieser Verpflichtung nachzukommen, so muss dies umgehend an die lokale Organisation kommuniziert werden. Jegliche Absage, Austausch oder Änderung muss im weiteren Verlauf mit der ICL besprochen und von der ICL genehmigt werden. Entscheidungen über die Form der Teilnahme können von Teilnehmenden selbst ohne Autorisierung der ICL nicht getroffen werden.

- (3) Die Teilnehmenden müssen an den Aktivitäten vor und nach dem Wettbewerb teilnehmen, die durch Japan Weekend organisiert wurden. Das Folgen des Zeitplans ist verpflichtend. Sind die Teilnehmenden an den festgelegten Tagen des Finales nicht präsent, so muss eine Entschädigung an die Organisation gezahlt werden, um etwaige gebuchte Aktivitäten abzudecken.
- (4) Teilnehmende müssen dem Veranstaltungsplan genau Folge leisten. Verspätungen und wiederholtes Nicht-Erscheinen für offizielle Aktivitäten kann zu Strafen führen, die die finale Punktezahl sowie die Teilnahmeberechtigung beeinflussen können.
- (5) Die Teilnehmenden geben jegliche Rechte auf Bildmaterial, das von ihnen im Zusammenhang mit diesem Wettbewerb gemacht wird, auf und werden kein Entgelt verlangen, sollten Japan Weekend und die International Cosplay League etwaiges Bildmaterial zu Werbezwecken verwenden.
- (6) Die Teilnehmenden werden zu einer Teilnehmer:innen-Nachrichtengruppe hinzugefügt, durch welche alle wichtigen Informationen kommuniziert werden. Die Teilnehmenden sind selbst dafür verantwortlich über diesen Kommunikationskanal informiert zu bleiben.
- (7) Die Teilnehmenden müssen die Abgabefristen, die durch die ICL bekanntgegeben wurden, einhalten. Jegliche Verzögerung wird zu Punkteabzügen entweder in der Craftsmanship- oder Performance-Kategorie führen.
- (8) Sollten Teilnehmende grobes Fehlverhalten während, vor oder nach der Veranstaltung sowie auch online an den Tag legen, so werden diese Teilnehmenden umgehend disqualifiziert und von der zukünftigen Teilnahme an der ICL ausgeschlossen. Des Weiteren wird dieses Fehlverhalten an die Organisation im Ursprungsland, welche den Vorentscheid entrichtet hat, kommuniziert.
- (9) Die Teilnehmenden dürfen keine Details oder Dokumente, die Informationen über die interne Organisation von Japan Weekend oder der International Cosplay League enthalten, teilen. Die Teilnehmenden dürfen jedoch Informationen über die geplanten Aktivitäten, deren Zeitplan und Wettbewerbsdetaill auf aufschlussreiche Art und Weise teilen, ohne dabei vertrauliche Informationen preiszugeben.
- (10) Die Teilnehmenden, die für das Finale der ICL 2026 (verschoben auf 2027) ausgewählt wurden, dürfen nicht in der gleichen Kategorie für den Vorentscheid der ICL im Folgejahr antreten. Teilnehmende, die bereits für zwei Jahre ausgewählt wurden, um ihr Land für die ICL zu vertreten, dürfen die folgenden drei (3) Jahre nach dem letzten Gewinn nicht an der ICL teilnehmen. Zum Beispiel: Ein:e Cosplayer:in gewann den Vorentscheid in 2018, dessen:deren letzter Gewinn war jedoch in 2022, das heißt, dass diese:r Cosplayer:in in 2023, 2024 und 2025 nicht an der ICL teilnehmen darf. Gewinnt der:die Teilnehmende das Finale der ICL, so wird eine Wartezeit von fünf (5) Jahren für dieselbe Kategorie und eine Wartezeit von drei (3) Jahren für die andere Kategorie angewandt. Erzielt der:die Cosplayer:in den zweiten oder dritten Platz im Finale der ICL, so muss diese:r Cosplayer:in ein (1) Jahr warten, um erneut am Vorentscheid teilzunehmen, unabhängig der Kategorie.
- (11) Die Kosten, die für das Finale der ICL abgedeckt werden, sind; eine Rundreise aus der Herkunftsstadt des:der Teilnehmer:in nach Madrid mit mindestens einem eingetragenen Gepäckstück pro Person, Hotelaufenthalt von Donnerstag bis Sonntag, Abendessen an diesem

Donnerstag, sowie drei Mahlzeiten freitags und samstags, weiters Frühstück und Mittagessen sonntags, Transportkosten während der Aktivitäten für die ICL und ein Ticket für die Veranstaltung, den Backstage-Bereich und für den Green Room.

- (12) Helfer:innen und/oder Betreuer:innen erhalten ebenfalls ein Ticket für die Veranstaltung, den Backstage-Bereich und den Green Room. Mittagessen wird den Helfer:innen/Betreuer:innen sowohl samstags als auch sonntags zur Verfügung gestellt. Des Weiteren dürfen sie einigen der geplanten Aktivitäten auf eigene Kosten beiwohnen. Die ICL wird zeitnah zum Finale hierzu mehr Details an die Teilnehmenden weiterleiten. Helfer:innen/Betreuer:innen können im selben Hotelzimmer, welches dem:der Teilnehmer:in zur Verfügung gestellt wird, übernachten ohne zusätzliche Kosten.
- (13) Teilnehmende, sowie Helfende/Betreuer:innen dürfen während der Aktivitäten nicht im Namen einer Organisation und/oder Firma handeln.
- (14) Organisatoren aus dem Ursprungsland dürfen nicht an den Aktivitäten oder geplanten Mahlzeiten der ICL teilnehmen, außer sie fungieren als Helfende der Teilnehmenden. Ein Ticket zur Veranstaltung wird den Organisatoren jedoch zur Verfügung gestellt. Nur die Teilnehmenden selbst können angeben, wer als ihr:e Helfer:in agiert, die ICL wird sich nicht gegen die Wünsche des:der Teilnehmenden stellen.
- (15) Cosplayer:innen und Helfer:innen müssen in ihr eigenes Land zurückkehren.
- (16) Jegliche illegale Handlung wird an die Polizei weitergeleitet.

Online-Vorentscheid

- (1) Die zuvor genannten Regeln treffen auf den Online-Vorentscheid zu, da das Kostüm, welches in diesem Vorentscheid präsentiert wird, dasselbe sein muss, welches auch im Finale getragen wird.
- (2) Nur Cosplayer:innen, welchen in ihrem Heimatland kein Vorentscheid für die ICL zur Verfügung steht, können am Online-Vorentscheid teilnehmen. Gibt es in der Region der Teilnehmenden einen Vorentscheid, so müssen sie an diesem teilnehmen und können nicht für den Online-Vorentscheid in Betracht gezogen werden.
- (3) Cosplayer:innen, die den Online-Vorentscheid gewonnen haben, dürfen erst nach der Wartezeit von einem (1) Jahr erneut am Online-Vorentscheid teilnehmen, unabhängig davon, in welcher Kategorie sie angetreten sind. Cosplayer:innen, die während des Online-Vorentscheids nicht ausgewählt wurden, dürfen mit demselben Kostüm erneut teilnehmen.
- (4) Kostüme müssen zum Zeitpunkt der Einsendung mindestens zu 70 % fertiggestellt sein. Das Kostüm muss tragbar sein.
- (5) Durch das offizielle Einsendungsformular wird die ICL in einem Drive-Link folgendes benötigen:
 - a. Pass, Ausweisbild oder ein Bild des dauerhaften Wohnort-Dokuments des Landes, welches vertreten werden soll. Nur der Vor-, sowie Nachname und das Land müssen sichtbar sein. Ein Geburtsname, der ein Deadname ist, kann bei der Einsendung zensiert werden, muss aber für die Flugbuchung zu späterem Zeitpunkt bekanntgegeben werden. Persönliche Informationen werden niemals öffentlich bekannt gegeben und auf den Tickets für die Veranstaltung werden immer die präferierten Namen der Cosplayer:innen angegeben werden.
 - b. Eine PDF-Datei mit Bildern, die den Herstellungsprozess dokumentieren und erklären. Dies wird als WIP-Booklet ('Work-in-Progress') oder Unterlagenheft bezeichnet werden.
 - c. Ein uneditiertes Video, in welchem auf die Details des Kostüms gezoomt wird. Das Kostüm muss von dem:der Cosplayer:in selbst getragen werden. Der:die Cosplayer:in wird auch darum gebeten sich zu bewegen, um zu zeigen wie sich das Kostüm in Aktion verhält und sich dem Körper anpasst.

- d. Mindestens 20 Bilder des Kostüms und dessen Details, die alle wichtigen Teile umfassen. (Perücke, Requisiten, Schuhe, Schmuck, etc.)
- e. Bilder des fertiggestellten Kostüms, welches von der:dem Cosplayer:in selbst getragen wird. Make-up ist auf diesen Bildern nicht verpflichtend, außer dies ist ein wichtiger Teil des Charakter-Designs.

Für Duos:

- f. Ein Video des Auftritts. Cosplayer:innen müssen eine qualitativ hochwertige Aufnahme des geplanten Auftritts, der im Finale gezeigt werden würde, einsenden.
 - g. Die Hintergrundvideodatei, sowie die benötigte Audiodatei müssen ebenfalls präsentiert werden, jedoch erlaubt die ICL in diesem Fall Anpassungen für das Finale.
- (6) Sollten Cosplayer:innen bereits ein Video des Auftritts von einem anderen Wettbewerb besitzen, so kann dieses eingereicht werden, jedoch benötigt die ICL ein weiteres Video, welches die Anpassungen an die ICL-Regeln präsentiert. Dies ist nötig, da die ICL ein klares Bild davon bekommen muss, was im Finale präsentiert werden wird, da keine übermäßigen Änderungen nach der Auswahl erlaubt sind.
 - (7) Werden nicht alle benötigten Dateien eingesendet, so können diese Cosplayer:innen nicht im Online-Vorentscheid ausgewählt werden.
 - (8) Einsendungen müssen von ausreichender Qualität für die Bewertung sein. Videos müssen stabil und klar sein und das ganze Kostüm zeigen. Einsendungen von schlechter Qualität können die Bewertung und die finale Entscheidung negativ beeinflussen.
 - (9) Keine weiteren Dateien, Korrekturen oder Verbesserungen werden nach der Frist des Online-Vorentscheids akzeptiert. Nur Dateien, die vor der Frist eingereicht wurden, werden bewertet.
 - (10) Teilnehmende, die durch den Online-Vorentscheid ausgewählt wurden, müssen für das Finale das Kostüm und den Auftritt verwenden, die beim Vorentscheid präsentiert wurden. Kleine Verbesserungen werden erlaubt, jedoch müssen jegliche Änderung im Voraus von der ICL genehmigt werden. Bedeutende Änderungen zu Kostüm oder Auftritt sind nach der Auswahl im Online-Vorentscheid nicht erlaubt.
 - (11) Es werden ein:e Solo-Kandidat:in und ein Duo ausgewählt. Beide Cosplayer:innen eines Duos müssen dasselbe Land vertreten. Solo-Kandidat:in und Duo müssen nicht aus demselben Land stammen. Zum Beispiel: Die ICL kann eine:n Solo-Kandidat:in aus Brasilien auswählen, während das Duo aus Peru stammt.
 - (12) Bitte wendet euch an die offiziellen Kommunikationskanäle der ICL für alle Informationen zu den Daten und Fristen für den Online-Vorentscheid für das verschobene Finale 2026 (stattfindend in 2027).

Fragen zum Online-Vorentscheid müssen an die offizielle E-Mail-Adresse für diesen gesendet werden: cosplay@japanweekend.com

Merke: Fragen, die im Regelwerk deutlich beantwortet und erklärt sind, wird die ICL nicht erklären. Weiters werden keine Informationen über den Status der eingesendeten Bewerbungen während dem Bewertungsprozess geteilt.