



Bewertungskriterien der Cosplay-Contests 2025

Genauigkeit

Bewertet wird, wie nahe das Cosplay am Original/der Referenz ist. Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmer:innen, hochauflösende, qualitativ hochwertige Referenzbilder zur Verfügung zu stellen, die den Charakter so genau und detailliert wie möglich zeigen. **Das Make-up/Styling wird auch als normales Element des Kostüms** (Face- /Body Paint, Linsen, Perücke, etc.) **bewertet**.

Die folgende Tabelle zeigt, auf was die Jury achten wird und was welcher Punktwert für diese Kategorie bedeutet*:

Wichtig: Es wird nur genau das bewertet, was der Jury als Referenzbild vorliegt, auch Details.

Wer ein Eigendesign bringt, bei dem kein Vergleich zur Referenz gezogen werden kann, wird dieses Kriterium durch das Design an sich ersetzt. Das heisst das Design als solches wird bewertet.

Punktzahl	Details (zählt nicht für Eigendesigns)	Proportionen	Farben & Oberfläche/Textur	Für Eigendesigns: Originalität, Design
1-3	Dem Kostüm fehlen wichtige Details oder sie unterscheiden sich extrem von der Referenz oder die Referenz ist so simpel, dass es kaum Details benötigt	Die Proportionen stimmen nicht, kein stimmiges Gesamtbild	Die Farben stimmen überhaupt nicht mit dem Original überein, die Oberfläche passt nicht zur Referenz oder nur aus Distanz	Das Design ist extrem simpel und Design Elemente passen absolut nicht zusammen, kein stimmiges Gesamtbild
4-6	Das Kostüm hat alle nötigen Elemente, unterscheidet sich aber nach wie vor von der Referenz, aus der Nähe betrachtet ODER es hat wenige anspruchsvolle Elemente	Alle wichtigen Teile des Kostüms haben die richtigen Proportionen, auch im Verhältnis zueinander, aber Details sind es nicht	Farben stimmen gut mit der Referenz überein und die Oberfläche & Texturen stimmen auch aus der Nähe betrachtet	Die meisten Designelemente sind gut aufeinander abgestimmt, das Kostüm ist simpel, das Gesamtbild ist okay
7-9	Das Kostüm hat alle Elemente und ist sehr detailliert. Auch ist die Referenz entsprechend fordernd	Proportionen von allen wichtigen Teilen des Kostüms sind perfekt und die Details passen gut zur Referenz	Farben stimmen extrem gut mit der Referenz überein und die Oberflächen/Texturen sind sehr gut gewählt im Verhältnis zur Referenz	Fast alle Designelemente sind aufeinander abgestimmt, detailliert, fordernd und ergibt ein sehr gutes Gesamtbild



10	Alle Elemente sind vorhanden, Details stimmen auch, das Kostüm ist aber auch sehr fordernd und entsprechend schwierig	Die Proportionen von allen Teilen sind präzise und korrekt	Farben und Oberfläche/Texturen sind perfekt	Alle Designelemente sind perfekt aufeinander abgestimmt, fordernd, schwierig und das Gesamtbild ist sehr stimmig
----	---	--	---	--

*Dies sind Richtlinien, jeder Judge bewertet selbstständig und nach **eigenem Ermessen**. Bei unseren Judges ist Fairness sowie eine gute Beurteilungsfähigkeit zu erwarten. Es sind Tatsachenentscheide.

Aufbau/Konstruktion

Diese Kategorie bewertet, wie gut ein Kostüm gemacht ist. Die Vielfalt und Schwierigkeit der Techniken, die genutzt wurden für das Kostüm sowie wie gut diese umgesetzt wurden, sind die Kernpunkte der Kategorie. Es gibt Bonuspunkte für Robustheit und Beweglichkeit, es wird berücksichtigt, dass ein Kostüm eventuell durch Transporte beschädigt wurde. Weathering, also gezielte und gewollte Abnutzungserscheinungen, zählt selbstverständlich als Technik.

Bei der Robustheit geht es mehr darum, wie gut die Verarbeitung ist (Nähte platzen z.B. nicht sofort auf bei jeder Bewegung) - es sind **Bonuspunkte** und es gibt keinen Abzug wenn man sich z.B. nicht hinsetzen kann (wir können nicht "glitchen" wie 3D-Models) und soll belohnen, wenn sich jemand besonders angestrengt hat, um beweglich zu sein und um nicht alles in Bubble Wrap einpacken zu müssen. Es gibt allerdings Abzug, wenn unter fehlender Beweglichkeit der Gesamteindruck des Kostüms leidet.

Die folgende Tabelle zeigt, auf was die Jury beurteilen wird.*:

Punkte	Vielfalt	Schwierigkeit	Robustheit/Beweglichkeit (Bonus)
1-3	Das Kostüm zeigt sehr wenige Techniken bei einem normalen Skill Level	Die Techniken sind grösstenteils sehr einfach	Das Kostüm fällt stellenweise auseinander oder hat sehr extreme Gebrauchsspuren
4-6	Das Kostüm zeigt einige Techniken bei einem guten Skill Level	Die Techniken sind grösstenteils etwas schwieriger	Das Kostüm hält gut, es hat einige Gebrauchsspuren und es ist relativ beweglich
7-9	Das Kostüm zeigt einige Techniken perfekt ODER sehr viele Techniken	Die Techniken sind grösstenteils	Das Kostüm hat kaum Gebrauchsspuren und ist sehr



	bei einem guten Skill Level	schwierig	beweglich
10	Das Kostüm hat eine sehr grosse Anzahl an Techniken, die perfekt umgesetzt wurden	Die Techniken sind selbst für die Judges rätselhaft	Das Kostüm hat keinerlei Gebrauchsspuren und ist extrem beweglich

*Dies sind Richtlinien, jeder Judge bewertet selbstständig und nach **eigenem Ermessen**, bei unseren Judges ist Fairness sowie eine gute Beurteilungsfähigkeit zu erwarten. Es sind Tatsachenentscheide.

Performance

Eine Performance zu bewerten ist immer sehr schwer, da es auch etwas sehr persönliches ist (z.B. wird jemand, der nie Zelda gespielt hat, Insider-Jokes nicht verstehen). Es soll bewertet werden, wie gut die Essenz eines Charakters gezeigt wird bei einer dramatischen Performance; wie lustig/unterhaltsam es ist im Falle eines komödiantischen Auftritts oder einer Parodie; oder der Skilllevel bei einer talentbasierten Performance.

Eine gute Performance sollte die Menge unterhalten, egal welchen Stil sie hat, ohne die Abhängigkeit davon, wie gut die Menge das Quellmaterial kennt.

Die folgende Tabelle zeigt, was die Judges bedenken sollten, wenn sie die Punkte vergeben: Hier gibt es zu beachten, dass der Unterhaltungswert wichtiger ist als die Darstellung

Punkte	Unterhaltungswert	Darstellung
1-3	Die Performance ist flach und kaum unterhaltsam	Die Stage wurde kaum ausgenutzt, kaum Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm kaum gesehen hat
4-6	Die Performance passt zum Charakter, ist aber nicht sehr unterhaltsam/etwas flach. Unterhaltsam, aber nicht einprägsam	Die Stage wird benutzt und es hat etwas Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm einigermaßen gesehen hat
7-9	Die Performance hat flair und/oder erweckt den Charakter zum Leben, im grossen und ganzen unterhaltsam und solide.	Gute Nutzung der Stage und Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm gut sehen konnte. Die Performance wurde vielleicht sogar ausgelegt um bestimmte Kostümelemente besonders hervorzuheben
10	Die Performance ist sehr gut und einprägsam, sehr unterhaltsam und zeigt die Essenz des Charakters perfekt	Sehr gute Nutzung der Stage und gute Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm vollständig und gut sehen konnte. Es hatte Elemente in der Performance, die speziell darauf ausgelegt waren, bestimmte Kostümteile hervorzuheben



Letztes Update: 16.04.2025