

RÈGLEMENT DU CONCOURS COSPLAY

House of Geek — 5^e édition — Parc Sellier, Tergnier (02700) — dimanche 9 août 2026

Événement et concours organisés par : Association House of Geek

Gestion des inscriptions : Association E-Cosplay — inscription.e-cosplay.fr

Lieu & date : Parc Sellier, Tergnier — dimanche 9 août 2026

Version : juin 2026 — règlement susceptible de modifications jusqu'à la date de l'événement.

Sommaire

- Article 1 — Organisation
- Article 2 — Objet du règlement
- Article 3 — Définitions
- Article 4 — Conditions de participation
- Article 5 — Catégories
- Article 6 — Modalités d'inscription
- Article 7 — Validation des candidatures
- Article 8 — Costumes et créations
- Article 9 — Accessoires et armes factices
- Article 10 — Prestation scénique et passage sur scène
- Article 11 — Déroulement et planning
- Article 12 — Jury
- Article 13 — Critères d'évaluation
- Article 14 — Récompenses
- Article 15 — Comportement et obligations des participants
- Article 16 — Droit à l'image et données personnelles (RGPD)
- Article 17 — Responsabilité et assurance
- Article 18 — Annulation, report et modification
- Article 19 — Acceptation du règlement
- Article 20 — Contacts

Article 1 — Organisation

Le présent règlement encadre le **concours cosplay** organisé dans le cadre de **House of Geek — 5^e édition** (ci-après « l'événement »), qui se tiendra le **dimanche 9 août 2026**, au **Parc Sellier**, à **Ternier (02700)**.

L'organisation fait intervenir deux structures distinctes :

- **L'événement et le concours cosplay** sont organisés et placés sous la responsabilité de l'**Association House of Geek** (ci-après « l'Organisateur »), qui assure l'accueil du public, la mise à disposition du lieu, la logistique générale de l'événement ainsi que l'organisation du concours : jury et déroulement sur place — SIREN 891 431 843, RNA W022006424, courriel : houseofgeek02@gmail.com.
- **La gestion des inscriptions** est assurée par l'**Association E-Cosplay** (ci-après « le Prestataire ») — SIREN 943 121 517, RNA W022006988, courriel : contact@e-cosplay.fr. Le Prestataire assure la **réception, le traitement et la validation des inscriptions**, ainsi que l'**assistance aux inscrits** (aide et questions pratiques), via la plateforme d'inscription en ligne **inscription.e-cosplay.fr** qu'il met à disposition.

Dans la suite du présent document, le terme « l'Organisation » désigne conjointement l'**Organisateur** (House of Geek) et le **Prestataire** (E-Cosplay), chacun pour ce qui le concerne : le Prestataire pour les inscriptions et l'assistance aux inscrits, l'Organisateur pour l'événement et la gestion du concours (jury, déroulement).

Article 2 — Objet du règlement

Le présent règlement définit les conditions de participation, les modalités d'inscription, le déroulement, les critères d'évaluation ainsi que les obligations des participants au concours cosplay de **House of Geek — 5^e édition (9 août 2026)**.

Toute inscription implique l'**acceptation pleine, entière et sans réserve** du présent règlement. Le non-respect de l'une de ses dispositions peut entraîner la disqualification du participant concerné, sans remboursement ni dédommagement.

Article 3 — Définitions

- **Cosplay** : pratique consistant à incarner un personnage (issu de jeu vidéo, manga, anime, bande dessinée, film, série, jeu de rôle, etc.) au moyen d'un costume et, le cas échéant, d'une interprétation.
- **Participant (ou cosplayer)** : toute personne inscrite et dont la candidature a été validée par le Prestataire.
- **Costume** : l'ensemble de la tenue, des accessoires et des éléments de maquillage portés par le participant, qu'il soit fait main, modifié ou acheté.
- **Concours** : épreuve compétitive donnant lieu à une évaluation par un jury et à l'attribution de récompenses.
- **Jury** : ensemble des personnes désignées par l'Organisateur pour évaluer les prestations du concours.

Article 4 — Conditions de participation

Le concours cosplay est **ouvert à toutes et à tous**, quel que soit le niveau. Les costumes **faits main, modifiés ou achetés concourent ensemble**, dans les mêmes catégories, sans pénalité. **Toutefois, seuls les costumes faits main ou modifiés sont éligibles au pré-jury et, potentiellement, aux prix récompensant la réalisation (cash prize)** ; les costumes achetés ou commandés participent aux catégories mais ne sont pas éligibles à ces distinctions. Ils peuvent néanmoins **remporter les 1^{re}, 2^e et 3^e places**.

La participation est soumise au respect des conditions suivantes :

- **Âge minimum : 8 ans**, l'âge étant apprécié le jour de l'événement.
- Les **mineurs** (de 8 à 17 ans) doivent fournir une **autorisation parentale écrite** signée par leur représentant légal, **selon le modèle fourni par le Prestataire** lors de l'inscription. Les mineurs de moins de 16 ans doivent être accompagnés d'un adulte responsable pendant toute la durée de l'événement.
- Les participants **de moins de 10 ans** doivent en outre être **accompagnés sur scène par un parent ou représentant légal pendant toute la durée de leur passage**.
- Les inscriptions sont **ouvertes jusqu'à la date de clôture des inscriptions** et retenues dans l'**ordre d'arrivée**.
- La participation au concours est **gratuite**. Chaque participant doit toutefois être muni d'un **billet d'entrée valide** pour accéder à l'événement, dans les conditions fixées par l'Organisateur.
- Un même participant ne peut s'inscrire que dans **une seule catégorie compétitive**.

Article 5 — Catégories

Le concours est organisé selon les catégories suivantes. **Toutes les catégories sont ouvertes aux costumes faits main, modifiés ou achetés**, sans distinction :

- **Catégorie Solo Adulte** — participant âgé de 16 ans et plus, se présentant seul.
- **Catégorie Solo Jeunesse** — participant âgé de 13 à 15 ans, se présentant seul.
- **Catégorie Solo Enfant** — participant âgé de 8 à 12 ans, se présentant seul ; les **moins de 10 ans** sont **accompagnés sur scène** par un parent ou représentant légal.
- **Catégorie Groupe** — à partir de **2 participants, sans limite de nombre**, présentant une thématique commune.

L'Organisation se réserve le droit de regrouper, de scinder ou de ne pas ouvrir une catégorie si le nombre d'inscrits est insuffisant.

Article 6 — Modalités d'inscription

Les inscriptions s'effectuent **de préférence en ligne**, via la plateforme **inscription.e-cosplay.fr** gérée par le Prestataire (E-Cosplay). Les candidatures sont reçues, traitées et validées par le Prestataire ; pour toute aide, les inscrits peuvent le contacter à **contact@e-cosplay.fr**.

Des **inscriptions sur place restent possibles le jour de l'événement, uniquement s'il reste des places disponibles** (dans la limite des places restantes, sans garantie). Une inscription hors ligne est par ailleurs admise **en cas de problème technique avéré sur la plateforme en ligne, mais uniquement avec l'accord**

préalable de l'Association E-Cosplay (contact@e-cosplay.fr). Ces inscriptions se font à l'**accueil cosplay** et sont soumises au présent règlement.

Le dossier d'inscription comprend notamment :

- l'identité du ou des participants et leurs coordonnées (un référent unique pour les groupes) ;
- la catégorie choisie ;
- le personnage incarné et l'œuvre de référence ;
- une ou plusieurs **photos de référence** du personnage ;
- l'origine du costume : **fait main, modifié, acheté, commandé ou mixte** (sans incidence sur l'admission, mais **déterminante pour l'éligibilité au pré-jury et aux prix de réalisation**) ;
- le cas échéant, la **bande-son ou le support vidéo** de la prestation scénique ;
- pour les mineurs, l'**autorisation parentale** signée.

Les inscriptions sont ouvertes le **24 juillet 2026** et closes le **7 août 2026** (date limite). Toute inscription incomplète pourra être écartée.

Article 7 — Validation des candidatures

Le Prestataire examine chaque dossier et peut demander des compléments. Un courriel de **confirmation de réception**, puis de **validation ou de refus**, est envoyé **sous 48 h** à l'adresse indiquée par le participant.

À défaut de courriel sous 48 h, il appartient au participant de **se manifester auprès du Prestataire (contact@e-cosplay.fr)**. **Sans démarche de sa part, le participant en assume l'entière responsabilité** et ne pourra s'en prévaloir (inscription non garantie).

L'Organisation se réserve le droit de **refuser toute candidature** ne respectant pas le présent règlement, notamment en cas de costume inapproprié ou de dossier incomplet. Tout désistement doit être signalé dans les meilleurs délais au Prestataire (**contact@e-cosplay.fr**).

L'Organisation se réserve en outre le droit, **de manière discrétionnaire**, de **refuser ou d'annuler la participation d'une personne** pour tout motif légitime qui lui est propre, notamment : comportement problématique ou incident survenu lors d'éditions ou d'événements précédents, **tricherie**, propos ou gestes **injurieux, menaçants ou discriminatoires**, non-respect du présent règlement ou des consignes, ou tout comportement de nature à nuire au bon déroulement de l'événement, à la sécurité ou à l'image des organisateurs. Cette décision ne peut donner lieu à aucune indemnisation.

Article 8 — Costumes et créations

- Les costumes **faits main, modifiés, achetés, commandés ou mixtes** sont autorisés **dans toutes les catégories** et **concourent ensemble**, sans pénalité. **Seuls les costumes faits main ou modifiés sont toutefois éligibles au pré-jury et aux prix récompensant la réalisation (cash prize)** ; l'origine est déclarée à l'inscription.
- Les costumes doivent rester **décents** et adaptés à un événement **tout public**. La nudité, même partielle, est interdite.
- Tout **contenu à caractère adulte, pornographique, sexuellement explicite ou obscène** est **strictement interdit, en toute circonstance et quelle que soit la situation** — qu'il s'agisse du costume, des accessoires, de la prestation scénique ou de tout support diffusé.

- Sont prohibés tout costume ou message à caractère **haineux, discriminatoire, injurieux, politique ou religieux offensant**, ainsi que tout élément portant atteinte à la dignité des personnes.
- Sont interdits, sauf accord écrit préalable de l'Organisation, les **substances et matières susceptibles de salir ou d'endommager** la salle ou de gêner le public : peinture liquide, paillettes libres, poudres, liquides, confettis, ainsi que tout dispositif à **flamme, fumée ou pyrotechnie**.

Article 9 — Accessoires et armes factices

- Toute arme ou accessoire doit être **factice** et conforme à la réglementation en vigueur. Les **armes réelles, fonctionnelles, tranchantes, contondantes ou à feu** sont formellement interdites.
- Le participant doit **respecter la réglementation française relative à la détention, au port et au transport des armes**, y compris pour les répliques et armes factices. **Sur la voie publique et aux abords de l'événement**, toute réplique doit être **transportée dissimulée** (housse ou sac fermé) et ne jamais être exhibée ; son port et sa manipulation ne sont tolérés que **dans l'enceinte de l'événement**, selon les consignes de l'Organisation et du service de sécurité.
- Les accessoires peuvent faire l'objet d'un **contrôle** à l'entrée par l'Organisation et le service de sécurité de l'événement, qui peuvent refuser tout élément jugé dangereux.
- Sont **strictement interdits, en toute circonstance**, les **effets pyrotechniques, fumigènes et flammes**, les **projectiles** (lancers d'objets, billes, fléchettes, etc.), les **lasers de classe supérieure à 1** et tout dispositif susceptible de blesser ou de mettre en danger autrui.
- Les accessoires de **grande taille ou lourds** ne doivent pas gêner la circulation, le public ou les autres participants. Le participant en assure le transport et la manipulation en toute sécurité.

Article 10 — Prestation scénique et passage sur scène

- La durée du passage sur scène est limitée, pour un solo, à **1 min 30 maximum (avec une tolérance de ± 15 secondes)**, et, pour un groupe, à **2 min 30 maximum (avec une tolérance de ± 5 secondes)**.
- Les participants **de moins de 10 ans** doivent être **accompagnés sur scène par un parent ou représentant légal** pendant toute la durée de leur passage.
- La **bande-son ou le support vidéo** doit être envoyé **avant l'événement** à **contact@e-cosplay.fr**, soit **en fichier joint** (en direct), soit **via un lien** (YouTube, Google Drive, WeTransfer ou Free Transfert). Merci d'indiquer le nom/pseudo et le personnage. Les supports remis hors délai pourront être refusés.
- **Format et qualité du fichier** : le fichier doit être de **bonne qualité**, propre et exploitable, aux formats **WAV, MP3 ou MP4**. Recommandations : **MP3 à 320 kbit/s**, ou **WAV** non compressé (16 bits / 44,1 kHz) ; pour la vidéo, **MP4 (H.264, audio AAC 320 kbit/s)**. Le son doit être **normalisé** (volume homogène) et **sans saturation**.
- **Niveau sonore** : évitez les **sursauts ou pics de son violents** (variations brutales de volume). Si votre prestation comporte des **paroles**, il vous appartient de **mixer votre fichier de sorte que la voix reste audible** par-dessus la musique.
- Votre fichier est **transmis à la régie en l'état, sans aucune modification**, par le membre chargé de la **gestion des inscriptions** (E-Cosplay). **L'Organisation et l'équipe de scène ne sauraient être tenues responsables** d'un problème lié à la qualité, au niveau ou au contenu de votre son.
- Les contenus diffusés doivent être **décents** et respecter le caractère tout public de l'événement.

- La régie son et lumière est assurée par l'Organisation. Les éventuelles **balances et répétitions** se déroulent selon le planning communiqué le jour de l'événement.

Article 11 — Déroulement et planning

- Les participants doivent se présenter à l'**accueil cosplay** et **émarger** à l'horaire qui leur sera communiqué. Tout retard non justifié peut entraîner l'exclusion du passage.
- L'**ordre de passage** est défini par l'Organisateur et communiqué sur place.
- Un **pré-jury (pré-jugement)** peut être demandé : il s'agit d'un entretien avec le jury, en amont du passage sur scène, destiné à apprécier la qualité de réalisation des costumes. **Il est réservé aux costumes faits main ou modifiés** et conditionne l'éligibilité aux prix de réalisation (cash prize). Les inscrits concernés en seront **prévenus au moins 2 jours avant l'événement**, les modalités et l'horaire leur étant communiqués par l'Organisation.

Article 12 — Jury

- Le jury est composé de membres désignés par l'Organisateur. Il peut réunir des **membres des associations**, des personnes issues du **public** ainsi que des **professionnels** du secteur.
- Le jury évalue les prestations en toute **indépendance**. Ses décisions sont **souveraines et sans appel**.

Article 13 — Critères d'évaluation

Les prestations du concours sont évaluées selon les critères suivants, **indépendamment de l'origine du costume** (fait main, modifié ou acheté) :

- **Fidélité au personnage** (ressemblance, justesse des détails) ;
- **Qualité et finitions du costume** (rendu d'ensemble, soin des détails) ;
- **Difficulté et technicité de la présentation** ;
- **Prestation scénique** (mise en scène, charisme, interprétation) ;
- **Accessoires et cohérence d'ensemble**.

La pondération précise des critères est fixée par l'Organisateur et **n'est pas communiquée** (barème non transmis).

Article 14 — Récompenses

- Des récompenses sont attribuées dans chaque catégorie compétitive, offertes notamment par les partenaires de l'événement. Ces récompenses de catégorie sont ouvertes à tous les participants, quelle que soit l'origine du costume.
- Les **prix récompensant la réalisation du costume (notamment le « cash prize »)** sont **réservés aux costumes faits main ou modifiés**, appréciés lors du **pré-jury**. Les costumes achetés ou commandés n'y sont pas éligibles, mais peuvent **remporter les 1^{re}, 2^e et 3^e places**.
- L'attribution du **cash prize** peut être décidée soit par le **jury**, soit par le **président de l'Association E-Cosplay accompagné d'une autre personne votante**. Le vote de cette personne est valable **qu'elle soit présente sur place ou non** (vote à distance admis).

- La remise des prix a lieu **sur scène**. La présence du lauréat (ou d'un représentant pour un groupe) y est **obligatoire**.
- Les lots ne peuvent être ni échangés, ni cédés, ni convertis en espèces.

Article 15 — Comportement et obligations des participants

- Les participants s'engagent à faire preuve de **respect, de ponctualité et de fair-play** envers le public, les bénévoles, le personnel, le jury et les autres participants.
- Le participant s'engage à respecter **sans limitation le règlement général de l'événement** établi par l'Organisateur (House of Geek), qui s'applique **en complément** du présent règlement. En cas de divergence, les consignes de sécurité les plus strictes prévalent.
- Les participants doivent respecter les **consignes de sécurité** de l'événement et du Parc Sellier, ainsi que les instructions de l'Organisation et du service de sécurité.
- Tout comportement inapproprié (violence, propos ou gestes déplacés, état d'ébriété, dégradation) entraîne **l'exclusion immédiate**, sans remboursement ni dédommagement, et sans préjudice d'éventuelles poursuites.

Article 16 — Droit à l'image et données personnelles (RGPD)

- En participant, le cosplayer **autorise** l'Organisation et l'Organisateur à capter, enregistrer, reproduire et diffuser son **image** (photographies, vidéos) réalisée pendant l'événement, à des fins de **communication et de promotion** de l'événement, sur tout support et sans limitation de durée, à titre gratuit. Pour les mineurs, cette autorisation est donnée par le représentant légal.
- Les **données personnelles** sont collectées lors de l'inscription en ligne et traitées par le Prestataire (E-Cosplay), chargé de la **gestion des inscriptions**, pour le compte et en lien avec l'Organisateur (House of Geek). Elles sont utilisées aux seules fins d'organisation et de communication relatives au concours.
- Conformément au **Règlement (UE) 2016/679 (RGPD)** et à la loi « Informatique et Libertés », chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et d'opposition. Ces droits s'exercent auprès du Prestataire (**contact@e-cosplay.fr**) ou de l'Organisateur (**houseofgeek02@gmail.com**).
- Les données sont **conservées pendant 2 ans** à compter de l'événement (durée nécessaire à la gestion du concours et à la préparation de l'édition suivante), puis supprimées ou archivées conformément à la réglementation.

Article 17 — Responsabilité et assurance

- Chaque participant est **seul responsable** de son costume, de ses accessoires et de ses effets personnels.
- L'Organisation et l'Organisateur déclinent toute responsabilité en cas de **vol, perte, dégradation ou accident** survenant pendant l'événement.
- Chaque participant doit être couvert par une **assurance responsabilité civile** en cours de validité. Tout dommage causé par un participant à un tiers, à la salle ou au matériel reste à sa charge.

Article 18 — Annulation, report et modification

- L'Organisation peut **annuler, reporter ou modifier** tout ou partie du concours en cas de force majeure, de contrainte de sécurité ou de nombre d'inscrits insuffisant, sans que sa responsabilité puisse être engagée.
- L'Organisation peut **modifier le présent règlement** à tout moment ; la version applicable est celle en vigueur à la date de l'événement, communiquée aux participants.

Article 19 — Acceptation du règlement

L'inscription au concours cosplay vaut **acceptation sans réserve du présent règlement** par le participant et, le cas échéant, par son représentant légal.

Il appartient à chaque participant de **lire l'intégralité du présent règlement**. Toute disposition qui y figure **noir sur blanc** est réputée connue et acceptée : un participant **ne peut contester, pendant ou après le concours, un élément expressément prévu au présent règlement**, et en assume la responsabilité.

Article 20 — Contacts

- **Inscriptions, validation et aide aux inscrits** : Association E-Cosplay — inscription.e-cosplay.fr — contact@e-cosplay.fr
- **Organisation de l'événement et du concours (jury, déroulement)** : Association House of Geek — houseofgeek02@gmail.com

Fait pour la 5^e édition de House of Geek — dimanche 9 août 2026, Parc Sellier, Tergnier.

Pour l'Organisateur — **Association House of Geek** / Pour le Prestataire (inscriptions) — **Association E-Cosplay**.