



CAMPIONATO NAZIONALE K-POP DANCE al COMICON

1 Definizioni e Organizzazione

Il Salone Internazionale COMICON si svolge tra la fine di aprile e l'inizio di maggio presso la Mostra d'Oltremare di Napoli e tra metà e fine giugno alla Fiera di Bergamo. Il COMICON è organizzato dalla società Visiona scarl (PI06336071219). Tra numerosi eventi in programma (musicali, artistici, spettacolari, culturali, seminari ed altri), durante COMICON si svolge, ogni anno, il "K-pop crew Battle Festival" organizzato dall'associazione Coreapoli. Dall'anno 2023 nel festival viene organizzato il K-Pop Dance Fight Fest – Finali Nazionali, un format di K-Pop dance Contest creato ed organizzato da Napoli Comicon in collaborazione con K-ble Jungle e varie associazioni attive sul territorio italiano.

2 –Oggetto e festival del circuito

Il "K-Pop Dance Fight Fest" è una gara di danza su musica pop coreana volta a premiare la migliore esibizione. I punti che la giuria darà ai partecipanti potranno essere dati per la capacità di interazione con il pubblico, i costumi, la teatralità dell'esibizione, il trucco ed altre qualità, che saranno comunque secondarie rispetto alla danza. Questo contest vedrà sfidarsi le crew (squadre) che rappresentano i festival del settore che avranno aderito a questo circuito di eventi, ed è volto a eleggere la squadra campione ogni anno, tramite selezioni che verranno effettuate durante i contest nelle manifestazioni italiane di maggior rilievo.

La finale verrà gestita da Comicon con il supporto di K-ble Jungle e dal team del progetto Coreapoli

I festival selezionati per il circuito del contest nazionale crew sono consultabili sul sito www.kpop-contest.it

3 –Requisiti per la partecipazione

I requisiti richiesti specificatamente per le finali al Comicon, previste dall'organizzazione del KDFF sono i seguenti: potranno partecipare alla selezione per il **CAMPIONATO NAZIONALE K-POP DANCE** solo le crew di ballerini K-Pop che hanno superato le selezioni regionali dei festival partner. La crew che partecipa alle finali nazionali deve essere composta almeno al 50% dai ballerini che hanno partecipato alle selezioni regionali, e tutti i partecipanti devono avere almeno 18 anni di età già compiuti.

4 – Iscrizione alla finale

Le crew vincitrici di ogni circuito dovranno inviare entro il giorno 1 Aprile un'email a info@kpop-contest.eu, con in copia silvio@comicon.it, confermando la loro partecipazione:

- Nome del gruppo o nome d'arte in caso di solista
- nome, cognome, codice fiscale e età di ogni membro
- nome del leader (o referente)
- numero di cellulare, e-mail del leader
- canzone interpretata e artista originale, con link al video di riferimento del pezzo
- base video/musicale in formato MP3
- foto del costume di riferimento, se il costume rispecchia quello originale dell'artista, o due righe di spiegazione su concept se si tratta di un costume originale (in **formato JPG** e dimensione max 2Mb)
- liberatoria per l'utilizzo di immagini e video registrati durante la performance e/o in qualsiasi momento all'interno del festival
- data e luogo del festival dove si è stati selezionati



Conferma della partecipazione in loco: ogni partecipante pre-iscritto dovrà presentarsi **la mattina stessa della finale** presso lo stand K-ble Jungle in area Asian Village munito del modulo di liberatoria e di un documento di identità.

5 - Questioni tecniche / Modalità di svolgimento

Canzone:

E' possibile presentare una canzone differente da quella con la quale si è vinta la selezione regionale. Il concorso è limitato a pezzi originali di artisti che rientrano nell'ambito K-pop e dunque canzoni che siano state presentate negli Show Coreani per il mercato.

Numero di partecipanti in una crew:

Il limite massimo per questa edizione è di 8 componenti per gruppo. Non è necessario rispettare il numero di membri del gruppo di cui si fa la dance cover, è sufficiente rispettare i passi originali della coreografia. E' possibile quindi anche ballare i passi dei ballerini di scena. La coreografia può essere riadattata in base al numero di membri. E' possibile cambiare la formazione che si è presentata alle selezioni regionali, ma almeno metà della crew deve essere formata dagli stessi membri delle selezioni.

Le crew non possono superare il numero massimo di membri del gruppo scelto da rappresentare (es. i TXT sono cinque, ci si presenta in 6), ma potranno essere di meno. È possibile cambiare la formazione che si è presentata alle selezioni regionali, per esempio aggiungendo o togliendo membri, rispettando però il parametro del 50% della formazione originale.

Ordine e scaletta:

Prima della gara verrà assegnato il numero d'ordine della scaletta, che verrà comunicato la mattina stessa al momento della conferma dell'iscrizione. La mattina stessa della finale sarà possibile avere per qualche minuto il palco a disposizione per una breve prova tecnica, dalle 10.00 del mattino alle 11.00 salvo comunicazioni che modifichino tale orario.

I partecipanti dovranno trovarsi vicino al palco almeno 30 minuti prima dell'orario previsto dell'inizio della gara (ore 14.00 inizio gara). L'accesso al palco sarà regolato dal personale dell'organizzazione che inviterà i partecipanti a salire sul palco rispettando l'ordine di chiamata.

Esibizione

Verrà concesso a tutti i partecipanti un massimo di 6 minuti. Nel caso in cui la canzone avesse più coreografie, il gruppo dovrà sceglierne solo una e non mescolarle; pena la squalifica. E' possibile inserire una intro al pezzo, per rendere lo spettacolo più interessante al pubblico, ma la giuria non ne terrà conto nel punteggio.

E' possibile esibirsi con oggetti di scena che siano ammessi dal regolamento.

Se l'esibizione si protrarrà oltre il termine stabilito, con evidente danno agli altri partecipanti, l'esibizione sarà fatta terminare bruscamente in modo da proseguire con la gara. Qualora i responsabili preposti al controllo del corretto svolgimento della gara lo ritengano opportuno, tale inosservanza sarà sanzionata con l'esclusione dalla competizione.

Chiamata e discesa dal palco

I partecipanti saranno radunati in un'area predisposta nei pressi dell'ingresso laterale del back-stage e poi convogliati in direzione dell'ingresso al palco dagli addetti preposti, così da creare un flusso continuo di esibizioni sul palco; i partecipanti saranno chiamati ad esibirsi dai presentatori e solo allora potranno accedere al fronte palco. Al



termine della chiamata, ai partecipanti verrà concesso qualche attimo per presentarsi, ma a discrezione dei presentatori.

6 – Limitazioni e Obblighi

- Non sono ammesse coreografie o performance contenenti atti osceni e volgari, turpiloqui o comportamenti similari; Qualora ci fosse solo un passo ritenuto 'volgare', non verrà attuata la squalifica. In caso di dubbi inviateci un messaggio/email e specifichiamo se la canzone è adatta o meno.
- Non sono ammesse armi vere, esplosivi o accessori con fiamme, getti d'acqua e liquidi, schiume o sostanze schiumogene, fumogeni, petardi, lancio di oggetti pesanti e/o contundenti.
- Non sono permessi atti riconducibili al reato di blasfemia o odio razziale e che offendano comunque il comune senso del pudore.

Ogni interpretazione di cattivo gusto, contro qualunque legge applicabile o l'inosservanza delle regole provocherà l'immediata squalifica dal contest e l'interruzione della performance stessa (salvo ulteriori azioni dell'organizzazione a tutela propria e del contest).

7 – Categorie in concorso e Premio

Verranno annunciati i primi tre posti.

Il Comicon di Napoli premierà esclusivamente la crew Campione Nazionale con:

- viaggio inclusivo di vitto e alloggio, fino ad un massimo di 1,500 euro verso le finali europee ospitate a Catania dal festival Etna Comics, dove la crew rappresenterà l'Italia. Accompagnatori e amici, e le altre squadre partecipanti, potranno unirsi al viaggio a spese proprie.
- promozione del Campione attraverso tutti i canali social/web di Comicon, K-bleJungle, e i media partner (il sito www.cultura-coreana.it)
- la possibilità di inviare un membro della come giuria alle selezioni della propria regione nell'anno successivo

Tutti i partecipanti alla finale riceveranno:

- Gadget a tema musica Asian Pop;
- Un mini-corso di lingua coreana online di gruppo da 8 lezioni, offerto dalla scuola di lingue Il Mulino;
- Uno shooting fotografico da fare nella giornata stessa del contest al Comicon offerto da Fujikon Photo.

8 – Metodologia di assegnazione dei premi:

Al termine della gara la giuria si ritirerà per decidere il vincitore.

I giurati valuteranno ogni concorrente in base alle seguenti caratteristiche (in ordine di importanza): coordinazione, tecnica, energia, fluidità dei movimenti; difficoltà della coreografia; presenza scenica e rapporto col pubblico; costumi di scena. Le decisioni della giuria sono inappellabili. La giuria sarà a vostra disposizione fino a fine fiera per qualsiasi chiarimento. Ogni giurato dovrà tener conto dei seguenti parametri; la somma di queste caratteristiche costituirà a base per selezionare la crew K-Pop Dance vincitrice.

9 – La giuria

La Giuria del " Kpop Dance Fight Fest, finale nazionale " è composta da esperti scelti nelle seguenti categorie: danza, moda/cosplay, animazione palchi e organizzazione eventi, musica K-pop. La giuria verrà presentata ufficialmente almeno una settimana prima delle finali nazionali. Nel caso si verifichi un'imprevista indisponibilità a presenziare alla manifestazione di uno o più giurati e relativi sostituti e non sia possibile affidare l'incarico ad altri giurati alternativi,



l'organizzazione si riserva il diritto di incaricare uno o più giurati d'ufficio scelti fra i responsabili dell'organizzazione del KDFE o del festival o altre persone qualificate.

10 – Criteri e descrizione dei parametri

Come specificato al punto i giurati dovranno assegnare dei valori ad ogni K-Pop Dance che si esibirà nella giornata di gara, questi valori dovranno essere assegnati con dei criteri precisi.

TECNICA (pulizia e qualità dei movimenti, ritmo, difficoltà del pezzo) da 1 a 10 punti

Con questo criterio di valutazione si vuol mettere in risalto le capacità di danza di ogni crew. La votazione sarà una media tra il ballerino più competente e quello dalla tecnica meno solida. Una coreografia semplice riceverà meno punti, mentre la giuria darà maggiore importanza ad una coreografia veloce, con molti cambi di posizione e movimenti atletici.

ESIBIZIONE (coordinazione nello spazio e nel tempo, e stile) da 1 a 5 punti

Un certo punteggio viene assegnato per la coordinazione e lo stile nei movimenti di gruppo. Una crew che, pur con ballerini eccellenti nella tecnica, sia poco affiatata, guadagnerà meno punteggio in questa categoria.

PRESENZA SCENICA (energia, lipsync, coinvolgimento del pubblico) da 1 a 5 punti

Con questo criterio di valutazione si vuol premiare la crew che più degli altri ha saputo, a prescindere dall'abilità nella danza, dimostrare che bisogna saper gestire la propria presenza sul palco. I saluti al pubblico e lo scambio di qualche battuta con i presentatori, e la capacità carismatica di far sentire che non si ha paura del palco ma che lo si domina, daranno ulteriori punti al risultato finale.

COSTUME (somiglianza/originalità, difficoltà costume e trucco e parruccho) da 1 a 5 punti

I giurati potranno tener conto nel punteggio sia della somiglianza al costume originale che dell'originalità del costume. I cosplay, dunque, verranno giudicati sia per la realizzazione, sia per quanto restituiscono il concept originale della canzone. Trucco, capigliatura e altri dettagli danno diritto ad altri punti supplementari ma la loro assenza non sarà penalizzata.

11 – Partner e Sponsor

K-ble Jungle è media-partner ufficiale del campionato KDFE. La scuola di lingue **Istituto Il Mulino** di Legnaro (PD) è partner linguistico. Il Comicon potrà ufficializzare, su proposta del comitato organizzatore, altri media partner e sponsor, i cui loghi dovranno essere presenti in tutte le comunicazioni delle selezioni regionali.

12 – Privacy

Con la presa visione e accettazione del presente regolamento, nonché mediante la partecipazione al "K-pop Dance Fight Fest" ogni partecipante rilascia incondizionatamente (agli organizzatori del circuito) il proprio consenso al trattamento di tutti i dati, sensibili e non, che saranno forniti al momento delle iscrizioni online e/o alla conferma delle presenze in loco, nonché all'utilizzo e lo sfruttamento delle immagini (in qualunque forma e su qualsiasi supporto e mezzo) relative alla competizione e in tutta l'area della manifestazione.

13 - Responsabilità

I partecipanti alla gara accettano in toto il presente regolamento; l'organizzazione si riserva a proprio insindacabile giudizio, e in qualsiasi momento, di allontanare o escludere, anche senza preavviso, chi non lo rispetti. I partecipanti che saranno ritenuti responsabili di eventuali danni apportati al palco e alle attrezzature presenti, qualora colti in flagranza o con accertata prova foto-video testimoniale, saranno ritenuti responsabili per il risarcimento dei danni. I partecipanti che violino le leggi, anche per quanto prima indicato al precedente art. 6 risponderanno delle proprie



responsabilità nelle sedi competenti. Con la presa visione e accettazione del presente regolamento, che avviene con la stessa iscrizione alla gara, ogni partecipante dichiara di aver preso visione di tutti gli articoli qui disciplinati e dichiara altresì, irrevocabilmente, di manlevare da ogni e qualsiasi responsabilità in merito al “Kpop Dance Fight Fest” la Visiona scarl organizzatrice del Salone COMICON.

14 – Addendum

L’organizzazione si riserva di aggiornare (in uno o più momenti) il presente regolamento sino al giorno precedente la data del contest. Ricordiamo, inoltre, che per la partecipazione a tutte le gare si dà per scontata l’accettazione delle condizioni di partecipazione al Festival.