



2025 中国 COSPLAY 超级盛典

赛事白皮书

(2025 年 3 月-2025 年 7 月)

指导单位：中国国际动漫节执委会办公室

执行单位：杭州中国国际动漫节会展有限公司

合作单位：全国分赛区承办单位

赛事概述

中国国际动漫节是由国家广播电视总局、中央广播电视总台、浙江省人民政府主办，杭州市人民政府、浙江省文化广电和旅游厅、浙江广播电视集团承办，是唯一国家级的动漫专业节展，也是目前规模最大、人气最旺、影响最广的动漫专业盛会。

中国 COSPLAY 超级盛典作为中国国际动漫节主要的品牌赛事，大赛以其公开、公平、公正的赛事环境，和赛制专业、评选权威、内容创新等特点，在业界树立了良好的口碑及公信力，得到了国内外动漫爱好者的广泛关注和喜爱，成为国内目前覆盖最广且唯一的国字号 Cosplay 赛事品牌。

中国 COSPLAY 超级盛典现已成功举办二十届，总参与人数累计达数百万级。为进一步规范赛制、赛程，不断强化赛事在国内运行的整体性及执行力，维护大赛公开、公平、公正原则，确保赛事的权威性，有效推动赛事持续健康发展，中国 COSPLAY 超级盛典组委会正式修订《2025 中国 COSPLAY 超级盛典赛事白皮书》，各方应遵照执行。

一、2025 年赛制解析

新赛季，超级盛典将以“燃动青春·COS 梦想”为核心理念，设立动漫游戏舞台剧大赛、动漫游戏舞蹈大赛和动漫游戏走秀大赛三个项目，开设全国 15 个分赛区。

（一）动漫游戏舞台剧大赛

本届舞台剧赛道联合国内【2】大动漫游戏 IP，分别为：西山居《剑网 3》、网易游戏《倩女幽魂》。

通过分赛区预选赛、晋级赛等环节，每个 IP 选拔出一支优秀团队晋级至全国总决赛，全国总决赛期间将决出每个 IP 赛道的冠、亚、季军，并颁发相应奖金与荣誉证书。

另外，本届大赛舞台剧赛道将新增最强道具奖、最佳编导奖、最佳创意奖，并颁发相应奖金与证书。

1. 奖项及奖金补助设置

题材选择	参赛人数	时长限制
大赛指定 IP	表演人数 15 人及以下	不得超过 18 分 00 秒
奖项设置		
奖项名称	名 额	补助（税前）
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞台剧 “IP” 组冠军	每个 IP 的 全国总冠军	70000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞台剧 “IP” 组亚军	每个 IP 的 全国亚军	20000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞台剧 “IP” 组季军	每个 IP 的 全国季军	10000 元

“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞台剧“IP”组 最强道具奖	每个 IP 1 组	1000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞台剧“IP”组 最佳编导奖	每个 IP 1 组	1000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞台剧“IP”组 最佳创意奖	每个 IP 1 组	1000 元

2. 评判标准

(1) 遵守中国 COSPLAY 超级盛典赛事须知及参赛选手总则。

(2) 遵守本次比赛的赛制规则。

(3) 动漫游戏舞台剧大赛参赛作品按照规定时长表演，时长不得超过 18 分 00 秒，超时则扣分。（全赛程）

3. 报名规则以及参赛人数限制

(1) 参赛团队只可定向选择一个 IP 题材报名参赛。

(2) 团队参演人数上限为 15 人，除表演人员以外，各参赛团队还拥有最多 8 名舞台工作人员（黑子）的名额。

4. 评分细则

评分项	评分参考说明
听觉设计(15 分)	配音制作质量，角色还原度，戏剧情感表达等。 (5 分)
	音乐设计、创作、选取、剪辑和使用合理性等。 (5 分)

	音效设计、制作和使用合理性等。（5 分）
视觉设计(20 分)	场景设计,除服化道以外的舞台美术设计和制作水平。（5 分）
	道具设计和制作。（5 分）
	服装设计、制作和还原度。（5 分）
	妆造设计、妆造完成度、质量和还原度。（5 分）
角色表演(20 分)	演员表演水平以及角色还原度。
剧本创作(20 分)	基于原作品的合理创编水平。
舞台编排(20 分)	舞台上所有内容的编排水平,包括但不限于角色、场景、道具等。
综合评价(5 分)	评委对于参赛作品的综合感受,包括但不限于完成度,流畅度,创意点等。

（二）动漫游戏舞蹈大赛

动漫游戏舞蹈大赛赛道设置为单双人组及团队组（3-10 人）两个组别。

分赛区通过预选赛、晋级赛等环节，每个赛区每个组别选拔出 2 支优秀团队晋级至全国总决赛，在全国总决赛期间决出每个组别的冠、亚、季军以及最佳舞台创意奖、最佳舞台表现奖、最佳舞台造型奖，并颁发相应奖金与荣誉证书。

1. 奖项及奖金设置

动漫游戏舞蹈大赛单双人组

组 别	题 材	人 数	时长限制
动漫游戏舞蹈	题材不限	表演人数 1-2 人	不得超过 5

大赛单双人组		分 00 秒
奖项设置		
奖项名称	名 额	奖金(税前)
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛单双人组冠军	1 组	5000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛单双人组亚军	1 组	3000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛单双人组季军	1 组	1000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛单双人组最佳舞台表现奖	1 组	500 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛单双人组最佳舞台创意奖	1 组	500 元

动漫游戏舞蹈大赛团队组（3-10 人）

组 别	题 材	人 数	时长限制
动漫游戏舞蹈 大赛团队组	题材不限	表演人数 3-10 人	不得超过 5 分 00 秒
奖项设置			
奖项名称	名 额	奖金(税前)	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛团队组冠军	1 组	8000 元	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛团队组亚军	1 组	5000 元	
“中国 COSPLAY 超级盛典”	1 组	2000 元	

动漫游戏舞蹈大赛团队组季军		
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛团队组最佳舞台表现奖	1 组	1000 元
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏舞蹈大赛团队组最佳舞台造型奖	1 组	1000 元

2. 评判标准

(1) 遵守中国 COSPLAY 超级盛典赛事须知及参赛选手总则。

(2) 遵守本次比赛的赛制规则。

动漫游戏舞蹈大赛各组别参赛作品按照规定时长表演，时长均限制为 5 分 00 秒以内，超时扣分。（节目时长以提交音频文件时长为准）

单双人组选手只允许在单人或双人之间选择其一参加，不允许重复参赛。单双人组选手在比赛不冲突的前提下，允许参加团队组比赛。

晋级总决赛选手需要参与返场环节，单双人组选手请准备 50s 左右返场音乐；团队组请准备 1:30 左右返场音乐。

(3) 各组别需在比赛报名表中清晰注明参赛作品名及作品所使用音乐的来源及出处（音乐来源必须为已公开发行的 ACGMN 相关作品），报名表上准确填写作品名称、原作品名称及视频链接网址。

(4) 参赛作品所需音乐，必须保证音质清晰及音乐完整，如有拼接需自行处理妥当。若音乐播放过程中存在短暂

空白、停顿等会导致工作人员误以为音乐播放结束的情况，需提前与工作人员沟通。音乐内容须健康、积极向上，不允许出现不雅内容或不符合道德行为标准的音乐、人声及对话等。

（5）正式比赛期间，音乐开始播放前，选手准备妥当后可举手示意现场工作人员播放音乐，或在前期音乐制作中录制自己适用的开始信号。

（6）参赛作品不要求选手必须采用 Cosplay 扮演的形式，但必须包含 ACGMN、同人及产业相关衍生类作品元素。在采用舞蹈创作表达的同时，对 ACGMN、同人及产业相关衍生音乐作品中包含的内涵和主题需有所表达与诠释。

（7）舞台表演造型的服装设计、妆容设计与服饰搭配需符合表演主题，积极向上，正确展现作品内核。不可刻意过度裸露，不得采用过分诡谲、诡异、情色等不符合正确价值观导向的形象输出。在挑选 Cosplay 角色原型作为装扮参照对象时，提倡文明健康，彰显良好风貌。

（8）参赛作品的舞蹈动作设计需符合古典、幻想、元气、夸张、萌、帅气等动漫、游戏及其他衍生作品中所涵盖的艺术元素。作品主题需积极健康向上，传递正确的价值观。对于与动漫作品无实际关联的纯粹的舞种表演或技巧表演（例如：纯粹的古典舞、民族舞、芭蕾舞、现代舞、街舞[包含各类别街舞舞种]、爵士舞、踢踏舞、拉丁舞、摩登舞、体操、杂技等舞蹈技艺表演）则不具备参赛（接受评审）资

格，组委会有权取消选手及团队的参赛及评审资格。

(9) 组委会将自动获得参赛作品的使用权，包括但不限于影像资料和现场图片等，使用范围包括但不限于各类对于中国国际动漫节和中国 COSPLAY 超级盛典及相关配套活动中涉及的宣发及印刷品、视频、背景桁架、作品展使用露出等。

3. 评分细则

评分项	评分参考
服装、造型 20 分	服装造型的设计和搭配是否符合表演主题，是否积极向上，是否与作品展现内核吻合，符合音乐和表现情景。 当服装造型过于暴露、诡异、或脱离节目内核时将进行扣分。
舞台、表现 80 分	队形编排及选手对舞台的利用率是否合理、流畅。 (15 分) 应以下列方式创建多样性的队形：布局在场地的不同区域：中心、角、对角线、线条构图：圆形、各方向的线形、三角形等。不够丰富或队形的多样性不充分时(散开队形和密集队形间的不均衡) 将产生扣分因素。 动作节奏是否与音乐契合。若为原创节目，编排的<u>动作与表达是否与音乐有关联</u>。音乐选用的是否合理，符合整体听觉氛围的情感表达。(15 分) 动作的完成与既定音乐的重音分离或与音乐的节奏

	无关，都将会被扣分。 当音乐节奏产生变化时，若不能反映出音乐速度（重音、弱音等）的变化（脱离节奏*特别是原创的节目）将被扣分。
	队友之间的配合程度是否合理、默契，能流畅进行段落的变换。（15 分） 一个或多个严重的技术错误导致选手突然停止表演或打乱表演顺序与节奏，从而破坏了动作的一致性，将进行扣分。
	动作、形体、基本功的表现与控制，动作协调性的掌握，肢体的力度和控制。（15 分） 无论选手的身高、体型如何，身体各部位的动作应当出现最大范围、幅度，来传递力量、美感、节奏。若节目诠释的过程中出现无力、脱离节奏、肢体不协调、动作表达不清晰，或选手无法集中注意力完整表达一段或整体舞蹈时，将会被扣分。
	传递选手与音乐、肢体之间的情绪共鸣、有效的情绪传递、表情控制，以激发观众的情感体验而产生共鸣。将动作转化为一个完整的艺术表演。（10 分） 面部表情、表现力不足或辨识度低（例如团队节目 1 人与其他几人表现缺乏一致性），将被扣分。 错误的传递情绪关系，处理强弱、对比、和人物关系，错误表达节目内核，将被扣分。

	整体表现、是否有加分编排（10 分） 1. 整体舞台的综合展现，视觉效果的传达，节目总体印象。 2. 编排创意、舞台调度、段落布局是否清晰。
--	---

（三）动漫游戏走秀大赛

动漫游戏走秀大赛设置次元组、国风组两个组别，通过分赛区预选赛、晋级赛等环节，每个赛区每个组别选拔出 3 位优秀选手晋级至全国总决赛，在全国总决赛期间决出每个组别的冠、亚、季军并颁发相应奖金与荣誉证书。

1. 奖项及奖金设置

动漫游戏走秀大赛次元组

组 别	题 材	人 数	时长限制
动漫游戏走秀大赛次元组	题材不限	表演人数 1 人	不得超过 3 分 00 秒
奖项名称			
奖项名称	名 额	奖金（税前）	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏走秀大赛次元组冠军	1	1000	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏走秀大赛次元组亚军	1	800	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏走秀大赛次元组季军	1	500	

动漫游戏走秀大赛国风组

组 别	题 材	人 数	时长限制
-----	-----	-----	------

动漫游戏走秀大赛国风组	题材不限（以中国传统文化为主）	表演人数 1 人	不得超过 3 分 00 秒
奖项名称			
奖项名称	名 额	奖金（税前）	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏走秀大赛国风组冠军	1	1000	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏走秀大赛国风组亚军	1	800	
“中国 COSPLAY 超级盛典” 动漫游戏走秀大赛国风组季军	1	500	

2. 评判标准

（1）遵守中国 COSPLAY 超级盛典赛事须知及参赛选手总则。

（2）遵守本次比赛的赛制规则。

本赛道由次元走秀及国风走秀两个组别组成，次元走秀服化道以动漫游戏 IP 为主，选手需穿着整套 COS 服装；国风走秀旨在弘扬中华优秀传统文化、展示服饰之美、促进中华优秀传统文化传播与发展。两个组别均不允许反串。

此赛道将分为走秀展示及才艺展示两个阶段，参赛选手每人将有 45s 的走秀展示时间，选手自行提供走秀背景音乐并配以适当的动态表演和静态摆拍来对自己的 Cos 或国风妆造进行展示，展现自身风采；才艺展示可为歌舞、乐器（乐器自备）等，且才艺环节时长需控制在 2 分钟内，表演题材

需要积极健康向上，次元组需贴合 IP 角色核心内容，国风组以展示中华优秀传统文化为主。

分赛区走秀与才艺展示环节均需要以单人的形式进行，总决赛现场走秀与才艺展示以赛区为单位成组进行，但最终评分按单人计算。

3. 评分细则

评分项	评分参考
服化道还原度 (50 分)	次元组： 服装道具（20）：整体角色造型等是否还原动漫游戏原著形象，服装、道具质感是否精良，且注意细节。 妆容发型（20）：妆容是否精致、贴合原作人物形象。 加分项（10）：服装、道具、假发是否自己参与制作，可根据参与度进行此项加分。 国风组： 服道（15）：服装的样式、配饰及道具选择等是否体现中华优秀传统文化特色，整体是否搭配协调、形制是否统一、是否表现正向精神风貌等。 梳化（15）：妆容发型和服饰是否匹配，符合服饰年代特征；发髻是否整齐，发

	饰是否美观等；妆容色系与服装色彩是否和谐，符合华夏文化的纹样特点。 礼仪形态（15）：选手的站姿、走姿、手势等是否与服饰风格协调，动作是否符合传统礼仪规范，展现服饰大气之美，体现中华优秀传统文化底蕴。 *Cosplay 形象不属于该组打分范畴。 附加分（5）： 若服装、配饰、道具、妆容、发型有一个环节是自行准备可酌情加分，无则无需加分。
舞台呈现 （50 分）	编排与节奏把控（25）： 走秀路径是否清晰流畅（如直线、弧线、定点转身），是否偏离舞台中心。步伐速度是否与背景音乐节奏协调、快慢有致。 动作设计及道具使用（25）： 走秀动作的设计是否合理，是否融入独特的编排或巧妙的演绎，对道具的运用是否合理。
才艺展示 附加分（15 分）	才艺表演（歌舞类、乐器类）的完整度、舞台形象及艺术感染力。才艺内容是否与主题契合，表演完整流畅，能正向传

	递人物情感，展现华夏风貌。
舞台礼仪与时间 控制 (扣分项)	表演者是否遵守舞台礼仪，不超时、不拖延，走秀过程中正向展现精神风貌，表现人物情感、传递华夏文化精神。才艺展示的时间是否严格控制在规定范围内。（走秀 45 秒，才艺 2 分钟），超时则扣分。

4. 评分方式

(1) 评委根据上述维度对每位选手进行独立评分，满分为 100 分，附加分 15 分。

(2) 最终得分为各评委评分的平均分，按得分高低决出名次。

(3) 若出现同分情况，则依次比较服化道还原度、舞台表现力、创意与个性等维度的得分，确定最终名次。

5. 注意事项

(1) 评委需公平公正，避免主观偏见。

(2) 选手需严格遵守比赛规则，违规者将酌情扣分或取消资格。

(3) 总决赛中，赛区成组展示的选手需确保各自表现独立，评分按单人计算。

二、赛事须知及参赛选手总则

(一) 赛事准则

1. 中国 COSPLAY 超级盛典所有参赛者必须年满 16 周岁。超过 16 岁周岁，但未满 18 周岁的参赛选手需监护人及赛区负责人签参赛知情同意书。

2. 参赛作品内容的表达呈现，必须积极健康向上，遵守国家法律法规；传递正确价值观，不得涉及反动、政治、宗教、色情、血腥、暴力等因素。

3. 参赛团队全赛程中不得更改参赛作品的主题 IP，但可以对参赛作品的表达内容做出合理调整。参赛团队有义务提升自己参赛作品的艺术质量，使其符合总决赛的比赛层级。

4. 选手参与总决赛所选用的音乐、视频素材请自行准备，正式比赛前需要按照组委会规定按时提交音视频素材资料，并经由组委会统一审查，不符合赛事规定部分及时作出调整。

5. 为避免节目播出受限，所有赛道参赛人员不得反串扮演角色。

6. 组委会有权对参赛者在参加比赛过程中的表演、肖像、声音及其他个人资料等进行直播、录音、录像及拍摄，并有权自行或授权第三方使用上述视频及照片资料。

7. 组委会将自动获得参赛作品的使用权，包括但不限于影像资料和现场图片等，使用范围包括但不限于各类对于中国国际动漫节和中国 COSPLAY 超级盛典及相关配套活动中涉及的宣发及印刷品、视频、背景桁架、作品展使用露出等。

8. 参赛团队、选手应当正视比赛结果。对结果产生歧义者，可通过组委会申诉通道进行成绩申诉。如有恶意诋毁赛

事公正性及其他有损组委会赛事形象的言行，组委会有权进行核查和取证。若经查实，将被永久禁止参与中国 COSPLAY 超级盛典相关系列赛事，并公开名单。

（二）选手服装要求与各类道具使用规范

1. 服装要求：舞台表演造型的服装设计、妆容设计与服饰搭配需符合表演主题，积极向上，正确展现作品内核。不可刻意裸露、采用过分诡谲、诡异、情色等不符合正确价值观导向的形象输出。在挑选 Cosplay 角色原型作为装扮参照对象时，提倡文明健康，彰显良好风貌。

2. 选手参加总决赛所使用的 Cosplay 服装、大道具与小道具总重量需控制在 100KG 内，单个道具重量需控制在 20KG 内，总决赛比赛现场将进行大型道具检查，如若存在道具超重或存在安全隐患的道具，组委会有权禁止该道具上台。

3. 原则上选手使用的表演武器不得含有金属成分，结构中含有金属的武器需在提交报名材料时提前说明，提出申报，同时递交成品的照片、视频等细节材料。

4. 武器类或手持道具需要注意其使用上的安全性。若存在表演中因无法良好操控而出现伤及观众的危险性，经中国 COSPLAY 超级盛典组委会研判，可禁止其使用。

5. 总决赛舞台上的大型道具(布景道具)每一个道具的尺寸限制为 250CM*250CM*80CM 内，单个道具重量限制为 20KG 内，全台道具叠加后总限高为 300CM。

6. 所有道具进场都应配合公安进行现场安检，如有疑问，以公安现场检查结果为准。

7. 舞台背景道具禁止使用带有与参赛作品（IP 作品）无关的 LOGO 或带有商业行为的标识与图片等。

（三）舞台表演与操作规范

1. 禁止采用离开舞台进入到观众席上的表演方式。

2. 总决赛表演过程中可以使用抛散小块颗粒、粉尘等演出方式，但散落范围不得超过 4 平方米，且需在表演结束后，及时清扫现场并恢复舞台原貌。

3. 因非参赛方原因出现舞台表演“重大”失误事故（如停电、音响系统故障等），需经过评委、组委会成员核实同意后，选手可再次重新开始进行表演。如若舞美控制台播放比赛音乐、视频、音效等有误，选手应立即举手示意，经组委会确认错误来源（是否为音控问题或是否为选手自身问题），若为非参赛者原因，主持人可示意其暂时退出舞台，当被允许重新开始表演后，方可重新开始节目表演；若为参赛者个人原因导致，选手可以要求重新表演，但要被扣除一定比赛分值。

（四）总决赛现场管理条例

1. 总决赛的出场顺序将由中国 COSPLAY 超级盛典组委会通过线上抽签方式决定。选手如想要更换顺序，需交换双方自行协商，明确后双方统一向组委会报备。

2. 参赛选手必须服从现场工作人员组织与安排，不按顺序候场、上台，舞台表演已过两个节目仍不上台者将被直接取消比赛资格。

3. 比赛场地内严禁吸烟，一经发现，所属社团/参赛团队一律视为自动放弃比赛，情节严重者将移交公安部门依法处理。

4. 禁止携带易燃易爆及各类危险物品入场；禁止携带各类管制刀具及小刀、美工刀、剪刀、理发剪等尖锐物品进场；禁止携带打火机、火柴等产生明火的物件工具进场；禁止携带大功率电器进场；禁止在入场阶梯处摔砸物品；禁止使用任何不明液体、火、铁钉、玻璃、礼花等会造成他人受伤的道具；禁止携带脚手架等登高道具上台；禁止携带玻璃瓷器等易碎物品上台；禁止携带易燃易爆物品上台；禁止在台上使用明火。

5. 禁止在场馆内使用喷漆、电焊等工具，如有发现直接取消比赛资格。

6. 参赛者应当妥善保管好自身财物，谨防丢失，若参赛期间发生财物丢失由参赛者自行承担 responsibility。

7. 参赛者应当保护好自身人身安全，并自行购买人身意外医疗保险和人身意外伤害保险，参赛期间因参赛者自身原因发生人身意外伤害的，由参赛者自行向保险公司理赔。

8. 参赛者应当文明参赛，遵守比赛各项规定，服从现场管理，尊重他人，因参赛者本人行为造成他人人身财产损害的，由参赛者承担全部责任。

9. 如发生紧急情况，需听从现场工作人员指挥。

（五）总决赛扣分机制

扣分机制表（在平均分中扣除）

项目	内 容	分数	扣分标准（在平均分中扣除）
扣 分 机 制	场地安排	-5	参赛选手与团队进场后是否遵循主办方所安排的指定区位做好赛前准备工作。
	现场秩序	-5	参赛选手与团队在现场是否喧闹、喧哗，妨碍现场秩序。
	服从现场 总体安排	-5	参赛选手与团队上下场是否听从工作人员指挥。
	环境卫生	-15	参赛选手与团队在比赛结束离场后，组委会将根据所属区位的整洁程度进行排名，最差的前三名依次予以 5、10、15 的扣分。
	上下场时 长	上不 封顶	每组上下场时间合计不得超过节目规定时长，若超过规定时长，每超过 60 秒扣除 5 分。
	比赛超时	上不 封顶	如果比赛节目时长超过规定时长，超时 60 秒内（包括 60 秒）扣除 3 分，超时 60 秒以上，每 60 秒扣 5 分。

(六) 禁赛机制

禁赛机制（各赛道/全组别适用）

项目	内容	细 则
取消 比赛 资格 机制	发现其中任意一条，一律取消选手及其所属团队的比赛资格	参赛选手在场馆内吸烟。
		参赛选手在场馆使用喷漆及相关违禁物品。
		参赛选手若被发现有打架闹事等违法违规违纪行为，双方涉事团队均将受到相应惩处。
		比赛现场不允许出现不雅造型、不健康内容。
		参赛选手在比赛过程中应当充分尊重评委，不得在比赛现场与评委发生争执，否则赛事委员会有权取消该选手及团队的参赛权、获奖权及第二年的参赛权。
		参赛选手及团队以非正常渠道获取赛事相关保密信息。（包括但不限于评委打分信息。）
		无故恶意顶撞工作人员、恶意违反工作人员的合理安排。
		赛事结束后，若发现参赛选手或团队滞留、遗弃节目所使用的道具/物件在比赛现场，未及时带走与处理，查实后将取消该选手及团队获奖权及第二年的参赛权。
		参赛选手有恶意诋毁赛事公正性及其他有损组委会赛事形象的不当言行，一经查实，永久禁止其参与中国 COSPLAY 超级盛典相关系列赛事。

（七）参赛选手申诉细则

申诉细则条款

1. 选手若对比赛结果存在异议，可参照《赛事白皮书》相应规则，通过组委会申诉通道进行成绩申诉。

2. 申诉选手仅允许对本人所参与节目的比赛结果进行申诉，不允许对非本人参与的节目及其他团队或其他选手的比赛结果进行申诉；只有本人节目的参与者才有资格提出申诉，不得对其他选手、团队、单位的比赛结果进行申诉。

3. 申诉期内，组委会有权公开结果调查。若申诉者或相关人员在在此期间对组委会、比赛结果、赛事、评委及分赛区有不实言论、散播谣言、刻意引导舆论风向或有向上滋事挑衅行为，组委会将立即停止该选手申诉诉求，并取消该参赛组比赛成绩。情形严重者则参照赛事《禁赛机制》给予禁赛处理。

4. 申诉行为需在官方比赛结果公布后，5 个工作日内提交，超时不予受理。

5. 每人每组仅限一次申诉机会，超过次数将不予审理。

2025 中国 COSPLAY 超级盛典选手申诉表

选送赛区	
申诉时间	
申诉人姓名（参赛姓名）	
申诉人联系方式	

申诉人身份证号	
申诉人参赛作品	
申诉事宜:	
申诉诉求:	

*申诉流程：提出申诉→提交申诉表至选送分赛区→分赛区提交至组委会→组委会开展调查并确认信息→组委会将最终处理结果反馈分赛区→分赛区传达申诉者→结果公示

三、版权声明

本赛事白皮书系中国国际动漫节执委会办公室独立编制，中国国际动漫节执委会办公室就本赛事白皮书享有完整知识产权，未经中国国际动漫节执委会办公室书面授权，任意一方不得擅自使用中国国际动漫节“中国 COSPLAY 超级盛典”赛事白皮书及其所述赛制等各项内容，否则须承担由此给中国国际动漫节执委会办公室引发的一切法律责任及全部损失。

*以上《2025 中国 COSPLAY 超级盛典赛事白皮书（选手版）》

所有内容最终解释权归中国国际动漫节执委会办公室所有。