



.... CONCURSO **COSPLAY**



**15 E 16
DE
AGOSTO**

**CASTELLI
EVENTOS**
UBERLÂNDIA MG

www.catsu.com.br

apoio



REGULAMENTO - TRIÂNGULO MINEIRO CONCURSO COSPLAY (TMCC)

1- DAS CATEGORIAS:

1.1– As categorias do Triângulo Mineiro Concurso Cosplay (TMCC) são:

SÁBADO 15/08	DOMINGO 16/08
Desfile	Desfile
Desfile Kids	Desfile Kids
Livre Grupo ou dupla	Tradicional Individual

2 – DAS REGRAS GERAIS:

2.1 - O concurso é aberto para pessoas com idade superior a cinco anos, com exceção da categoria desfile que é livre para todas as idades.

2.2 – Caso o participante venha a competir na categoria desfile nos dois dias de evento, deverá optar por usar um cosplay diferente para cada dia, caso contrário sofrerá um decréscimo de 1,5 na pontuação no dia 16/08.

2.3 - A participação de membros da comissão organizadora e coordenadores do evento, NÃO será permitida em nenhuma categoria. Sendo permitida a participação de convidados (Ex: palestrantes, ministrantes de workshops, expositores) e vendedores terceirizados em todas as categorias.

2.4 - Serão considerados válidos apenas cosplays de personagens originados em qualquer mídia, desde que essa mídia seja pública. Não serão permitidos “personagens originais”. Em qualquer categoria é vetada a representação de personagens pornográficos ou eróticos (Hentai) por questões óbvias de integridade psicológica para menores de idade e participantes em geral.

2.5 - É proibido o porte de qualquer tipo de explosivos, armas de fogo e armas brancas afiadas ou com pontas. É permitido apenas o uso de objetos que não representem perigo para os presentes no evento.

2.6 - A interação com a plateia é permitida, desde que não ocorram ofensas, agressões, constrangimentos, nem atrapalhe o andamento do concurso.

2.7 - **É proibido pular do palco e atirar objetos para fora dele.**

2.8 - O cosplayer deve entrar e sair do palco pelos lados indicados no dia. Assim como fazer a apresentação da maneira como for instruída com o equipamento de palco.

2.9 - É proibido o uso de qualquer banner ou faixa durante a apresentação de cosplay no palco divulgando algum site ou empresa, sem autorização do evento. Fica proibido o uso de material político/partidário e/ou religioso/confessional.

2.10 – Qualquer violação das proibições levará o participante a imediata desqualificação.

3 – DA APRESENTAÇÃO:

3.1 - O participante individual tem 2 (dois) minutos para sua apresentação (exceto Desfile). A categoria Grupo tem um minuto para cada integrante, podendo somar um tempo máximo de 5 (cinco) minutos.

3.1.1 - Após o tempo estipulado esgotar, o grupo ou o participante será penalizado, mas terá 30 (trinta) segundos de tolerância para o final da apresentação e saída do palco.

3.2 - O concurso será assistido por pessoas de todas as idades, de crianças a adultos. Por isso, é exigido do participante bom senso para a definição de sua apresentação.

3.3 – Atos obscenos, ofensas (palavrões), apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga são considerados pelos juízes como critério para a desclassificação do participante.

3.4 - Em caso de apresentações que firam as disposições criminais, como atentados ao pudor e aliciamento de menores, os mesmos ou seus responsáveis legais responderão criminalmente por seus atos.

3.5 - O participante do concurso poderá utilizar um áudio e vídeo para a sua apresentação ou um Pen Drive contendo apenas o áudio ou vídeo da apresentação. O cosplayer que utilizar este recurso deve testá-lo com antecedência e depois entregá-lo devidamente identificado, com fita adesiva especificando a faixa e seu número de inscrição.

3.5.1 - ATENÇÃO: No dia da apresentação, só será aceito um pen drive por participante e por categoria. Sendo assim, se a pessoa for participar de mais de uma categoria, com outro cosplay, mesmo sendo com a mesma música, deverá trazer dois *pen drives* ou diferentes para a organização. Também não será permitido utilizar o material de um amigo ou fornecê-lo somente na hora da apresentação.

3.5.2 - Não há limitações quanto à trilha sonora ou vídeo da apresentação, desde que seja condizente com a situação representada e não fira as regras **3.2, 3.3 e 3.4**.

3.6 - Caso ocorra problemas de responsabilidade do evento (como falhas na aparelhagem de som) e o cosplayer for prejudicado, ele poderá repetir a sua apresentação no final do concurso. Pen Drives defeituosos não se incluem neste caso.

3.7 - O cosplayer se responsabiliza pela integridade de aparelhagem e acessórios do evento quando em seu poder. Ou seja, deverão tomar muito cuidado com a aparelhagem de som predisposta no palco. **Não sendo permitido o uso de microfones pelos participantes do concurso, independente da categoria.**

3.8 - Para a igualdade de todos os competidores, os cosplayers não poderão levar material adicional de som como microfones, guitarras ou qualquer tipo de equipamento eletrônico que não esteja expressamente permitido nas regras.

3.8.1 – A equipe CATSU irá dispor de painel de LED para exibição do vídeo dos participantes que optarem pelo uso deste recurso na apresentação.

3.8.1.2 - O uso do PAINEL é vetado para os participantes das categorias desfile.

3.8.2 - O evento não disponibilizará tomada ou qualquer instalação elétrica auxiliar no palco.

3.8.3 – Os arquivos devem estar disponíveis em Pen Drive de fácil acesso, sem outros arquivos que possam gerar confusão no momento.

3.9 - Os cosplayers devem levar para o júri material de apoio (imagem referência) impresso como: imagem do personagem, resumo de personalidade; desde que leve uma cópia para cada juiz (4) e uma para a coordenação do concurso, totalizando cinco cópias. O material deve ser entregue no momento da inscrição para o concurso. **O participante que não fornecer o material de apoio (imagem referência) será penalizado na avaliação.**

3.9.1 - Serão aceitos apenas materiais impressos. O fornecimento de outro tipo de mídia só será aceito em comum acordo com a coordenação cosplay.

3.10 - O cosplayer receberá, no ato da inscrição, seu respectivo número de inscrição, categoria escolhida e horário de apresentação. Este deverá ser apresentado no horário e local indicados para apresentação.

3.11 - Na categoria Grupo, os juízes serão instruídos a observar também a interação dos componentes. Caso algum integrante fuja do contexto da apresentação (no caso da interpretação sem crossover), o grupo todo será prejudicado.

3.12 - Caso o cosplayer desista de se apresentar, deve informar antecipadamente a coordenação de Cosplay.

3.13 - Cada participante pode subir ao palco com 1 (um) staff pessoal, e este deve estar TOTALMENTE VESTIDO DE PRETO (bonés, luvas e sapatos pretos não são obrigatórios). Deve ser informada a utilização do staff no momento da inscrição e não será permitida a entrada e permanência de nenhum staff que não foi sinalizado na inscrição. Lembrando que o staff pessoal é opcional.

3.13.1 - Caso o staff pessoal não preencha os requisitos necessários, a coordenação cosplay se faz no direito de não permitir o mesmo a auxiliar na apresentação em cima do palco.

3.13.2 - A atuação do staff particular deve ser limitada e coerente. A coordenação será responsável por observar e reportar abusos, ocasionando à DESCLASSIFICAÇÃO.

3.13.3 - Caso o staff manipule um boneco (fantoche, marionete e etc.), o mesmo não poderá ser o foco da apresentação e deve complementar o cenário e a história de modo coerente e não poderá agir como um novo personagem principal, tendo sua atuação como coadjuvante.

3.13.4 - O uso de staff pessoal é permitido apenas para os participantes da categoria tradicional individual, livre e grupo, sendo assim proibido para os participantes das categorias desfile.

3.14 - Não será permitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pregados, colados ou fixados na estrutura do palco. Os cenários e acessórios devem conter no máximo, 2,00 (dois) metros de altura por 2,50 (dois metros e cinquenta centímetros) metros de largura e 60 (sessenta) centímetros de profundidade. Essa regra também aplicasse em peças separadas, ou seja, a somatória de todas as peças do cenário deverá ser os valores limites apresentados acima, podendo contabilizar no máximo a quantia de 2 (duas) peças separadas. Caso o cenário não esteja dentro das normas o participante será penalizado e poderá perder o direito do uso do cenário. Lembrando que o uso do cenário é opcional.

3.14.1 - Cada participante possui 30 (trinta) segundos para montagem e 30 (trinta) segundos para desmontagem do cenário, intransferíveis. Caso ultrapasse esse tempo, será advertido e se persistir será desclassificado. A penalização é válida para cada etapa (montagem e/ou desmontagem).

3.14.2 - O uso de cenários é vetado para os participantes da categoria desfile.

3.15 - O manuseio de material líquido, viscoso ou pó será de total responsabilidade do participante. Se sujar/molhar o palco e/ou danificar equipamentos do evento, o participante será DESCLASSIFICADO e irá arcar com os custos de reparo. Fica proibido o uso de materiais corrosivos, inflamáveis ou tóxicos.

3.16 - É permitida a utilização de todo o tipo de lança confetes, desde que sejam aprovados pelo Inmetro.

3.16.1 - Lança confetes de pólvora não são aprovados pelo Inmetro.

3.16.2 - O uso de material de emergência (extintores de incêndio, sinalizadores e outros itens) não autorizados previamente pela organização, é proibido. Caso isso ocorra, será passível de DESCLASSIFICAÇÃO

3.17 - A utilização de papel picado, talco, confetes, gelo seco e qualquer outro efeito especial, poderão ser utilizados desde que respeite as regras (3.15, 3.16).

4 – DA INSCRIÇÃO:

4.1 – A inscrição **PODERÁ SER PRESENCIALMENTE, NA ÁREA COSPLAY** mediante apresentação de documento de identificação pessoal como RG ou Certidão de Nascimento, no dia da apresentação, **ATÉ AS 13H DE CADA DIA DE PROGRAMAÇÃO.**

4.1.1 - ATENÇÃO! Ao assinar a ficha o participante declara que está de pleno acordo com as regras do concurso. O cosplayer deve preencher todos os campos com os dados cadastrais na entrega da ficha. A infração desta poderá acarretar na desclassificação do participante.

4.2 - O participante irá receber no ato de sua inscrição o número de sua apresentação. Este número deve ser mantido em seu poder.

4.3 - Os cosplayers devem se reunir 30 (trinta) minutos antes do concurso, ao lado do palco ou assim que o apresentador anunciar o início dos preparativos para a fila do concurso. Os cosplayers organizados em fila deverão manter-se nela até o momento de sua apresentação. Caso saiam do local estipulado pelo staff responsável e perderem sua hora na apresentação, só poderá apresentar ao final de todos os participantes e se autorizado pelos juízes.

4.4 - O número de participantes de cada categoria será anunciado no dia do evento ou será igual ao número máximo de participantes aceitos por categoria.

4.4.1 - As inscrições serão encerradas 1 (uma) hora antes do início das apresentações. Passado esse horário, não serão abertas exceções. Exceto para categoria tradicional individual, na qual as inscrições se encerram 30 minutos antes da etapa de pré-avaliação “Vira-Vira” conforme descrito no item 5.3.5.

4.5 - Vale lembrar que uma vez inscrito em uma das modalidades o cosplayer concorda em expor sua imagem, podendo ser usada pelo evento em campanhas futuras, gravações de vídeo etc.

5 - DO JULGAMENTO E PREMIAÇÃO:

5.1 - As notas serão dadas pelos juízes, e a média entre eles será a nota final. No caso de ausência de algum dos juízes previamente anunciados, um membro da organização do evento substituirá o juiz ausente durante as apresentações.

5.2 - Os critérios de julgamento são:

Acabamento e Detalhe:	Avalia de forma minuciosa a qualidade dos detalhes e de finalização do figurino.
Criatividade e Originalidade:	É analisado a singularidade no enredo e/ou materiais utilizados para representação do personagem.
Complexidade:	Avalia o grau de dificuldade ou a quantidade de processos necessários para atingir o resultado obtido.
Composição (Cenário e/ou Vídeo):	Avalia o uso de material de apoio (cenário, itens, vídeo, etc.) em meio a apresentação (utilidade, importância, originalidade, etc.).
Desenvoltura no palco:	Analisa a presença de palco, mobilidade, fluidez nos movimentos e uso do palco.
Fidelidade:	Avalia a exatidão e constância do figurino com relação ao personagem de origem representado.
Harmonia do figurino:	Avalia a combinação, engenhosidade, conciliação e escolha no uso dos diversos tipos de tecidos, materiais e da escolha de cores e seus tons.
Harmonia do Grupo:	Avalia sincronia de movimentos e interações entre os membros do grupo.
Impacto da Apresentação:	Reação do público à apresentação.
Interpretação e Performance:	Este critério tem como base avaliativa a personalidade, postura, comportamento, enredo, entonação dos personagens e da história na qual ele está inserido.

Manufaturado:	Produção do cosplay, figurino ou acessórios de forma manual.
Sincronia e Harmonia dos elementos:	Avalia sincronia de movimentos (expressão corporal como gestos e movimento labial, etc.) e harmonia entre todos os elementos da apresentação (música, vídeo, cenário, etc.).

5.2.1 – Cada jurado deverá atribuir uma nota para cada critério de avaliação, conforme a distribuição de pontos estabelecida para a categoria, utilizando apenas números inteiros, em intervalos de 1 ponto. A nota final será calculada pela média das notas atribuídas por todos os jurados.

5.3 Categorias (premiações e julgamento)

5.3.1 Livre Grupo ou dupla (15/08)

Nesta categoria os participantes devem usar da criatividade para representar o personagem. Esta modalidade tem como critério avaliativo a criatividade, deixando de lado qualquer relação distinta entre o personagem e o que está a ser apresentado no palco. O critério básico é entreter, divertir e impressionar ao máximo à plateia e aos jurados.

O tempo máximo de apresentação é de 5 (cinco) minutos. Em grupo, acrescenta-se 1 (um) minuto por personagem inscrito, podendo acumular até 5 (cinco) minutos por grupo. Ex.: 2 pessoas = 2 minutos / 5 pessoas = 5 minutos

O limite máximo é de 5 participantes por grupo, e o mínimo é de 2 pessoas.

Esta categoria está limitada a 10 inscrições.

a) Critérios e pontuação

Critério	Pontuação
Interpretação e performance	2 pontos
Harmonia do grupo	3 pontos
Desenvoltura no palco	2 pontos
Fidelidade	3 pontos
Somatória máxima	10 pontos

b) Premiação

1º Lugar:

- R\$200,00 reais + medalhas

2º Lugar: Troféu

- medalhas e/ou brindes

3º Lugar:

- medalhas e/ou brindes

5.3.2 Desfile (15/08 e 16/08)

Direcionada para participantes com 14 anos ou mais. Esta modalidade tem como critério avaliativo a caracterização fiel do personagem, levando em conta os recursos utilizados pelo mesmo para confecção do cosplay, e também a fidelidade aos detalhes.

Será formada uma fila ao lado do palco, onde cada participante subirá quando anunciado o seu nome, número e o nome de seu personagem.

Haverá no palco, um [X] no chão, onde os personagens devem manter uma pose frontal, seguida por uma de costas e por fim, se quiser, um agradecimento ao público.

Esta categoria está limitada a 80 inscrições por dia de evento.

a) Critérios e pontuação

Critério	Pontuação
Acabamento e detalhe	3 pontos
Criatividade e originalidade	2 pontos
Fidelidade	5 pontos
Somatória máxima	10 pontos

b) Premiação

1º Lugar:

- R\$150,00 reais + Medalha e/ou brindes

2º Lugar:

- Medalha e/ou brindes

3º Lugar:

- Medalha e/ou brindes

5.3.3 Desfile Kids (15/08 e 16/08)

Direcionada para crianças entre 0 e 13 anos. Esta modalidade tem como critério avaliativo a caracterização fiel do personagem, levando em conta os recursos utilizados pelo mesmo para confecção do cosplay, e também a fidelidade aos detalhes.

Será formada uma fila ao lado do palco, onde cada participante subirá quando anunciado o seu nome, número e o nome de seu personagem.

Haverá no palco, um [X] no chão, onde os personagens devem manter uma pose frontal, seguida por uma de costas e por fim, se quiser, um agradecimento ao público.

Esta categoria está limitada a 20 inscrições por dia de evento.

A participação nesta categoria requer a apresentação dos documentos pessoais da criança e de seu responsável legal, o qual assinará a ficha de inscrição.

a) Critérios e pontuação

Critério	Pontuação
Acabamento e detalhe	3 pontos
Criatividade e originalidade	2 pontos
Fidelidade	5 pontos
Somatória máxima	10 pontos

b) Premiação

1º Lugar:

- Medalha
- BRIDES

2º Lugar:

- Medalha
- BRINDES

3º Lugar:

- Medalha
- BRINDES

5.3.4 Tradicional Individual (16/08)

Esta modalidade tem como critério avaliativo a caracterização fiel do personagem assim como a interação do mesmo em seu meio, ou seja, interpretação de sua personalidade.

O tempo máximo de apresentação é de 2 (dois) minutos na categoria individual.

Esta categoria está limitada a 20 inscrições.

O processo avaliativo dessa categoria, ocorrerá em dois momentos. Vira-Vira e Apresentação em palco.

1º fase – Vira-Vira

- A primeira fase, ou simplesmente Vira-Vira, contemplará a avaliação dos critérios relacionados ao figurino e inventividade. Ocorrerá uma hora antes da apresentação de palco, em local pré-determinado pela organização cosplay.

- No horário estipulado, os participantes dessa categoria, deverão se apresentar próximos aos jurados, e representar as poses do personagem que foram anexadas a ficha de material de referência (Lado, Frente, Costas, Detalhes do figurino e/ou acessórios).
- Os participantes serão arguidos a respeito do processo de construção e composição do cosplay.
- O participante poderá alcançar nessa fase a somatória máxima de 15 pontos, os quais, posteriormente, serão somados aos pontos obtidos na fase 2 – Apresentação.

2º fase – Apresentação

- A apresentação deve estar em conformidade com os itens 2 e 3.
- O participante poderá alcançar nessa fase a somatória máxima de 10 pontos, os quais, posteriormente, serão somados aos pontos obtidos na fase 1 – Vira-Vira. Sendo assim, no final das fases, o participante poderá somar até 25 pontos.

a) Critérios e pontuação

1º fase – Vira-Vira

FIGURINO	
Critério	Pontuação
Acabamento e detalhe	3 pontos
Complexidade	2 pontos
Manufaturado	2 pontos
Fidelidade	3 pontos
Somatória máxima	10 pontos

INVENTIVIDADE	
Critério	Pontuação
Harmonia do figurino	3,0 pontos
Criatividade e originalidade	2 pontos
Somatória máxima	5 pontos

2º fase - Apresentação

APRESENTAÇÃO	
Critério	Pontuação
Desenvoltura no palco	2 pontos
Composição (Cenário e/ou Vídeo)	2 pontos
Sincronia e harmonia dos elementos	3 pontos
Interpretação e performance	3 pontos
Somatória máxima	10 pontos

b) Premiação

1º Lugar:

- R\$500,00 reais + medalha
- 1 flash tattoo com o Tatuador Mamute Ink (@mamuteik) no valor de até R\$400,00
- 1 Action Figure - **ONE PIECE ROB LUCCHI Awakening ver. KING OF ARTIST** Cedido pela N17 (@n17oficial) Colecionáveis do japão

2º Lugar:

- R\$300,00 reais
- medalha e/ou brindes

3º Lugar:

- R\$200,00 reais
- medalha e/ou brindes

5.3.5 Menções Honrosas

- *Cosplayer destaque*

Critério: Definido pelo cosplayer que mais se destacar durante o evento. Podendo este, estar inscrito ou não em qualquer categoria do concurso.

O critério tem como base o conceito do termo “Cosplay”

Cosplay é a abreviação de costume play ou ainda de costume que pode traduzir-se por "representação de personagem a caráter", e tem sido utilizado no original, como empréstimo linguístico, não convalidado no léxico português, embora já conste doutras bases. O termo refere-se à atividade lúdica a qual consiste em atuar como personagem real (artista) ou ficcional (personagem de animes, mangás, comics ou vídeo-games), procurando interpretá-lo na medida do possível. Os participantes dessa atividade chamam-se cosplayers.

Será escolhido um cosplayer, por dia de evento, independente da categoria de inscrição.

- *Melhor Figurino*

O cosplayer que obtiver o melhor resultado ou somatória do dia, nos critérios: Criatividade e originalidade, acabamento e detalhe, complexidade e fidelidade.

Será escolhido um cosplayer, por dia de evento, independente da categoria de inscrição.

- *Melhor performance*

O cosplayer que obtiver o melhor resultado ou somatória do dia, nos critérios: interpretação e performance, desenvoltura no palco e Sincronia e harmonia dos elementos.

Será escolhido um cosplayer, por dia de evento, independente da categoria de inscrição (individual tradicional ou livre, grupo tradicional).

- *Melhor Cosplayer Absoluto*

Vencedor do TMCC individual tradicional.

5.4 - Em caso de empate nas notas finais dos primeiros colocados e sujeitos a premiação, **caberá a organização o critério de desempate.**

5.5 - Os juízes se reunirão antes do concurso, para receber instruções detalhadas sobre o procedimento e os critérios de julgamento, e se reunirão após o concurso, para analisar o cálculo das notas.

5.6 - Os juízes do concurso de cosplay são escolhidos pela coordenação da área de Cosplay.

5.7 - As somatórias, médias e notas finais serão feitas pela banca de juízes.

5.8 – O não cumprimento das exigências de inscrição como fornecimento de imagem referência e dados do participante que dificultem a avaliação, ocasionará na perda de pontos.

5.9 - As notas dos jurados são soberanas e incontestáveis, assim como as decisões do coordenador da atividade.

5.10 – Premiação

5.10.1 - Os vencedores serão anunciados no palco, até uma hora após o término do concurso. Os que não estiverem presentes deverão entrar em contato conosco através do e-mail contato@catsu.com.br para mais informações sobre a retirada do mesmo em um prazo máximo de um mês após a divulgação oficial do resultado, até o dia 16/09.

5.10.2 - Todos os resultados serão considerados oficiais depois de divulgados no palco do evento CATSU, pelo no site oficial do evento: www.catsu.com.br ou redes sociais.

5.11 - Os casos de omissão, obscuridade, contradição e eventuais questionamentos serão deliberados pelo(a) Coordenador(a) do concurso.