



1. INTRODUÇÃO

1.1. O Concurso Cultural de Cosplay será realizado no evento multitemático Hanamachi, nos dias 17 e 18 novembro de 2018.

1.2. O concurso é aberto para todas as pessoas com idade superior a um ano (desde que acompanhada por um responsável).

1.3. O concurso será assistido por pessoas de todas as idades, crianças e adultos. Por isso, é exigido do participante bom senso para definição de sua performance.

1.4. Ofensas, palavrões, apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga, racismo e discriminação de qualquer natureza são considerados como motivo suficiente para a desclassificação do participante e, até mesmo, a remoção do participante do concurso ou do evento.

1.5. Em caso de performances que firam as disposições criminais, como atentado ao pudor e aliciamento de menores, os participantes envolvidos ou seus responsáveis legais responderão criminalmente pelos seus atos.

1.6. É terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas) e armas brancas com fio ou ponta perfurante. Serão permitidos apenas objetos que não representem perigo para os presentes no evento. O porte deste tipo de objeto dará ao evento a autoridade de barrar o visitante na entrada e recolhê-lo ao guarda-volumes da entrada (Confiscados) ou equipe de segurança. O objeto só poderá ser devolvido quando o participante sair do evento.

1.6.1. Caso o participante for utilizar um objeto barrado em sua performance, deverá avisar a situação no ato da inscrição, para que possa ser avaliada a possibilidade da retirada do objeto pela Coordenação do Concurso Cosplay. Caso seja possível, o objeto será entregue ao participante durante o período do concurso e, logo após a sua performance, o objeto será devolvido para o guarda-volumes da entrada.

1.7. Os juízes e apresentadores do Concurso Cultural de Cosplay são escolhidos pela coordenação do evento.

1.8. É responsabilidade dos organizadores do evento e do coordenador do Concurso Cultural de Cosplay zelar pelo cumprimento destas regras e entrega dos prêmios.

2. CATEGORIAS

2.1. As categorias do Concurso Cultural de Cosplay são:



2.1.1. Desfile (categoria individual) - O participante deverá mostrar sua roupa e seus acessórios. Ele deve subir ao palco, caminhar até a frente e parar sobre a marcação, virando-se para mostrar os detalhes. Se o cosplayer desejar, poderá fazer uma pose no final. A idade mínima para participar desta categoria é 12 anos completos e o desfile só pode ser realizado sozinho.

2.1.2. Desfile Infantil (categoria individual) - Essa categoria se assemelha à categoria Desfile, porém o participante deve estar acompanhado por um responsável no ato da inscrição e deve ter obrigatoriamente entre 1 (um) e 12 (doze) anos incompletos. Crianças de colo deverão estar acompanhadas pelos seus responsáveis durante o desfile.

2.1.3. Tradicional (categoria individual) - Cada participante subirá ao palco para realizar sua apresentação baseada na personalidade, postura, comportamento, entonação do personagem e da história na qual ele está inserido. A fidelidade e o acabamento da roupa também serão analisados de acordo com a série do personagem.

2.1.4. Livre (categoria individual) - Cada participante deverá realizar uma apresentação baseado no personagem e será julgado pelos mesmos critérios que a categoria tradicional, porém na Livre os participantes não precisam seguir à risca a série citada. Nesta categoria, podem ser utilizados diversos recursos como sátiras, dramas, web hits, acontecimentos reais, entre outros, desde que tenham algum contexto com apresentação.

2.1.5. Grupo Tradicional – Os participantes formarão um grupo de no mínimo 2 cosplayers para fazer apresentações no âmbito tradicional. Eles serão julgados tanto pelos critérios das apresentações tradicionais, quanto pelo seu entrosamento e interpretação. É permitido crossovers nesta categoria. O grupo não tem limite de membros, entretanto a premiação será limite para 5 membros, os quais serão decisão do próprio grupo.

2.1.6. Grupo Livre – Os participantes formarão um grupo de no mínimo 2 cosplayers para fazer apresentações no âmbito livre. Eles serão julgados tanto pelos critérios das apresentações livres, como pelo seu entrosamento e interpretação. É permitido crossovers nesta categoria. O grupo não tem limite de membros, entretanto a premiação será limite para 5 membros, o quais serão decisão do próprio grupo.



2.1.7. Cosmaker – Serão julgados os acessórios, armas, armaduras, roupas, a estilização de perucas, tudo o que foi criado pelos próprios participantes. O participante terá de provar por meio de fotos impressas a confecção dos objetos a serem julgados. Apenas se é solicitado que o participante traga folhas impressas com as fotos do processo do cosplay ou das partes feitas. Como podem ser várias fotos com os detalhes, não se é requisitado que traga uma cópia para cada juiz, mas apenas uma cópia impressa do material a ser analisado, este material não será entregue no ato da inscrição, mas deverá ser apresentado aos jurados no momento da avaliação. Não é necessário que o cosplayer tenha feito o cosplay inteiro, ele pode apenas ter costurado as roupas, ou ter feito uma arma ou acessórios, e este será julgado pelo que ele trazer a ser avaliado. A avaliação será antecipada as **13h00m na coxia de palco**, ao lado do Palco Arena juntamente aos jurados. Estes perguntarão sobre o processo de construção, a fim de saber se o cosplayer realmente participou da criação do acessório, roupa, etc. As 14h30m no início do Concurso Cultural de Cosplay, os participantes deverão comparecer ao palco ARENA para desfilarem com apresentação de texto previamente inscrito no ato da inscrição online ou presencial, sobre seu cosmake, informando em três tópicos: O QUE É, MATERIAL UTILIZADO E TÉCNICA UTILIZADA. Este texto será lido pelo apresentador durante a demonstração do participante no palco.

Os juízes observarão atentamente se cada apresentação é coerente com a categoria na qual o participante está inscrito, caso a performance não se enquadre, o participante será desclassificado.

3. INSCRIÇÃO

3.1. Os interessados em participar do concurso deverão se dirigir até o local das inscrições localizado no QG de Informações, e preencher todos os dados de sua ficha com um staff responsável dentro do horário previsto no cronograma oficial do evento.

3.1.1. Poderá ser feita a pré-inscrição Online via link: <http://hanamachi.com.br/2018/07/17/concurso-cosplay/> até no máximo dia 16/11/2018 às 13h00m. Entretanto é obrigatório a confirmação da sua inscrição no dia, conforme orientações presentes no formulário da pré-inscrição.



3.2. As inscrições presenciais e confirmações da inscrição online para as categorias Desfile Adulto, Desfile Infantil, Individual Tradicional, Individual Livre, Grupo Tradicional e Grupo Livre serão realizadas do momento da abertura do evento até as 13h00m. Não serão aceitas exceções após esse horário, para que não venha a prejudicar o andamento do concurso.

3.2.1. As **inscrições** presenciais e confirmações da inscrição online para a **categoria COSMAKER, serão realizadas do momento da abertura do evento até as 12h00m.** Não serão aceitas exceções após esse horário, para que não venha a prejudicar o andamento do concurso.

3.2.2. Só é reservado vaga para inscrição online aguardando confirmação de inscrição até 12h00m para todas as categorias, após 12h00m e até 13h00m as categorias Desfile Adulto, Desfile Infantil, Individual Tradicional, Individual Livre, Grupo Tradicional e Grupo Livre terão adição das vagas na hora usando das online ainda não confirmadas.

3.3. Por ser impossível os jurados conhecerem todos os personagens existentes, para valer pontuação na competição **deve-se entregar material de apoio**, no caso 1 (uma) referência visual (um arquivo de imagem em formato PNG ou JPG) do personagem (podendo ser somente uma imagem ou uma montagem de várias imagens em um único arquivo, conforme referência no site do Hanamachi). O participante deve entregar o material no momento da inscrição para o concurso. Esse material deverá **ser obrigatoriamente digital via Pendrive no caso da inscrição presencial, ou via e-mail SOMENTE NO CASO DE PRÉ-INSCRIÇÃO ONLINE dentro do prazo de inscrição online.** Caso o material de apoio não seja entregue o cosplayer será permitido de participar, porém não irá pontuar como competidor, já que é essencial para uma avaliação consistente do cosplay a comparação com a referência do original.

3.3.1. Caso o candidato não traga a referência visual do personagem, qualquer nota acidentalmente recebida durante a avaliação será multiplicada por 0 (zero) na nota final, anulando a pontuação.

3.3.2. É facultativo entregar outro material de apoio como: letra de música, resumo de personalidade, etc.

3.3.3. Em caso de apresentações de grupo a imagem de referência precisa estar com todos os personagens na mesma imagem para evitar excesso de referências, nas categorias de apresentação individuais e de grupo o peso maior vai para a



apresentação, portanto é possível ainda pontuar sem referência só com nota de apresentação, mas recomendamos a entrega da referência.

3.4. O participante receberá no ato de sua inscrição ou confirmação (no caso da inscrição online) um número de identificação que será fixado no cosplayer. Essa identificação servirá para definir a posição do participante no desfile.

3.5. Os cosplayers devem se reunir de 30 (trinta) minutos antes do concurso ao lado do palco. Os participantes devem se organizar em fila, de acordo com o número da identificação, e deverão manter-se nela até o momento de sua entrada. Caso o candidato não se apresente no momento de sua chamada, será desclassificado.

4. APRESENTAÇÃO

4.1. Os tempos de apresentação de cada categoria são os seguintes:

4.1.1. Desfile Adulto e Desfile Infantil, o participante terá **até 30 segundos** para desfilar.

4.1.2. Individual Tradicional e Livre, o participante terá **até 2 minutos** para a sua apresentação.

4.1.3. Grupo Tradicional e Livre, o tempo para apresentação varia de acordo com o número de integrantes da equipe, conforme os subitens a seguir:

4.1.3.1. Para 2 integrantes, são permitidas apresentações de **até 3 minutos**;

4.1.3.2. Para 3 integrantes ou mais, são permitidas apresentações de **até 4 minutos**;

4.1.4. Cosmaker o período de participação se divide em duas partes, conforme os subitens a seguir:

4.1.4.1. Durante a **avaliação antecipada que se inicia as 13h00m nas coxias de palco**, ao lado do PALCO ARENA, cada participante terá até 5 minutos com os jurados, o questionamento sobre o processo de construção das armas, acessórios ou roupas serão direcionadas ao cosmaker de acordo com a necessidade dos jurados. Estes também verificarão as peças dos cosmakers de perto para melhor análise.

4.1.4.2. Durante a apresentação no palco, o cosmaker terá até 30 segundos para demonstrar em formato de desfile as peças confeccionadas,



enquanto o apresentador lê a frase com os três tópicos conforme item 2.1.7 cadastrada no ato da inscrição.

4.2. O tempo será cronometrado. Aqueles que ultrapassarem o tempo estipulado terão penalidades na sua nota final.

4.3. São considerados válidos os cosplays de personagens originados em qualquer tipo de mídia desenhada, filmada ou escrita, não importando a origem étnica do mesmo, desde que o personagem seja de acesso público. Também serão permitidos personagens de mídias adultas (Ex: Ecchi, yuri, lemon e yaoi), porém as fantasias devem estar de acordo com todos os critérios dessas regras e, não devem ferir principalmente as regras 1.3, 1.4, 1.5 e 1.6.

4.3.1. Cosplays do tipo crossplay, kigurumi e kigurumi doller também são considerados válidos. Já cosplays do tipo gender bender não serão aceitos.

4.3.1.1. Crossplay será aceito pois, diferente do gender bender, o crossplay não altera nenhuma das características originais do personagem.

4.3.2. Cosplays de personagens provenientes de criações originais não oficiais ou sem respaldo universal, como fanzines e fóruns, não poderão participar. Sendo avaliado pela organização do concurso a validação do personagem proposto, pois a organização do concurso Cosplay se reserva no direito de avaliar a validade do personagem.

4.4. Efeitos secos como papel picado, confetes, purpurinas, talcos etc, são permitidos para fazer efeitos especiais durante a sua aparição no palco desde que respeitem as regras. Bolhas de sabão com sabão em recipiente fechado de até 60ml também são permitidos. Sujeiras que possam manchar ou danificar o palco devem ser recolhidas ou limpas pelo cosplayer ou ajudante do mesmo dentro dos trinta segundos de sua performance. Líquidos, viscosos, fogos, explosivos, tóxicos, armas brancas e de fogo e outros nocivos estão proibidos e serão barrados já na entrada do evento;

4.5. É permitida a utilização de todo o tipo de Lança-Confetes, desde que sejam aprovados pelo Inmetro.

4.6. É proibido pular do palco ou atirar objetos para fora dele.

4.7. O participante que não estiver presente quando chegar sua vez será imediatamente desclassificado, não podendo desfilar no final da fila de participantes que respeitaram sua ordem.



- 4.8. Cada cosplayer poderá ter um staff pessoal para auxiliá-lo caso necessário. Ele deve estar trajado com camiseta preta e sua utilização deve ser informada no momento da inscrição do participante, no campo de observações.
- 4.9. Caso seja necessário, o evento disponibilizará um único staff do evento para ajudar na apresentação, limitado somente ao auxílio para subir ao palco ou carregar itens necessários para a performance. Se solicitado no ato da inscrição.
- 4.10. A interação com a plateia e os apresentadores do concurso não é proibida, desde que seja coerente com o personagem e não incorra em ofensas, constrangimentos, nem exceda o tempo estipulado do participante ou atrapalhe o andamento do concurso. Juízes e staffs (exceto staff de apoio) não poderão responder a interação.
- 4.11. Os cosplayers devem entrar e sair do palco pelos lados indicados no dia.
- 4.12. É proibido o uso de qualquer banner ou faixa durante a performance do cosplayer no palco divulgando algum site ou empresa, sem autorização do evento.
- 4.13. O manuseio de material líquido ou viscoso 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 ou tóxicos.
- 4.14. Não será permitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pregados, colados ou fixados na estrutura do palco. É permitido cenários móveis que não necessitem fixação.

5. ÁUDIO, VÍDEO E TRILHA SONORA

5.1. O participante do concurso poderá trazer em um dispositivo de armazenamento (pendrive, não nos responsabilizamos por dispositivos que não reconheçam, como celulares e etc..) os arquivos para a sua apresentação (áudio, vídeo, imagem de referência). Estes arquivos devem ser entregues no ato das inscrições. O cosplayer que utilizar recursos de áudio deve testá-los com antecedência e depois entregá-los especificando a faixa em sua ficha de inscrição. No caso da inscrição Online esses arquivos poderão ser enviados via e-mail conforme orientações presentes no formulário de inscrição online, obedecendo o prazo estipulado.

5.1.1. Caso o participante não envie o arquivo no ato da inscrição OnLine ou não entregue o arquivo em um dispositivo de armazenamento no ato da



inscrição/confirmação, os arquivos não serão utilizados, podendo apenas se apresentar com microfone.

5.2. O participante do concurso também poderá utilizar vídeo para ser projetado no palco. A entrega do vídeo segue os mesmos procedimentos que a entrega do arquivo de áudio.

5.3. Não há limitações quanto à trilha sonora da apresentação, desde que seja condizente com a situação representada e não fira as regras 1.3, 1.4 e 1.5.

5.4. Os arquivos de áudio devem ser enviados no formato MP3 e os de vídeo em AVI, MP4 ou MKV.

5.5. Demais dispositivos de armazenagem de dados tais como celulares, pendrives entre outros somente serão aceitos se possuírem saída USB (Conector USB macho-A4 pinos). Caso o dispositivo necessite de cabo para conexão, será responsabilidade do cosplayer fornecê-lo no ato da inscrição.

5.6. Caso haja problemas de responsabilidade do evento (como falhas na aparelhagem de som) e o cosplayer for prejudicado, poderá repetir a sua apresentação no final do concurso. Arquivos corrompidos não se incluem neste caso.

5.7. Os participantes se responsabilizam pela integridade dos aparelhos de som, do palco e demais acessórios do evento quando em seu poder. Danos a equipamentos podem acarretar em penalidade e até desclassificação e indenização monetária ao evento.

5.8. Para manter a igualdade de todos os competidores, os cosplayers não poderão utilizar qualquer tipo de equipamento eletrônico como fonte de som para a apresentação que não seja o sistema de som do evento. Instrumentos musicais são permitidos desde que não interfiram na estrutura do evento.

5.8.1. O evento não disponibilizará tomada ou qualquer instalação elétrica auxiliar no palco sem solicitação prévia por parte do cosplayer no ato da inscrição, no campo "outras informações". Sendo avaliado a viabilidade pela organização do concurso Cosplay e limitado aos recursos disponíveis no local.

6. JULGAMENTO

6.1. Serão três jurados previamente cadastrados. As notas serão dadas em intervalos de 1 (um) ponto numa escala de 0 (zero) a 100 (cem) em cada critério. A nota final de cada jurado será composta pela somatória das notas multiplicadas pelo peso de cada



critério. Será feita um score das notas dos jurados, e então, vencerão os participantes com as maiores notas finais.

6.2. Em caso de empate nas notas finais dos primeiros colocados e sujeitos a premiação, caberá ao júri e a coordenação de cosplay decidir o desempate.

6.3. Os quesitos de avaliação para as categorias são:

6.3.1. Desfile Adulto e Desfile Infantil:

6.3.1.1. Fidelidade: Avalia a fidelidade do cosplayer ao personagem e à obra de origem. Não será levada em conta a cor ou constituição física do participante.

6.3.1.1.1. Será considerado, porém, se o candidato não pintou o seu corpo no caso de personagens de cores exóticas, como azul, rosa etc.

6.3.1.2. Acabamento: Avalia se a fantasia tem um bom acabamento em relação ao personagem de referência.

6.3.1.3. Dificuldade: Avalia o nível de dificuldade de fazer o cosplay. É um critério para recompensar as dificuldades enfrentadas para a confecção adequada da fantasia. Quanto mais técnicas difíceis tiverem sido usadas, maior será a nota recebida neste critério. Isso também envolve a qualidade da técnica utilizada.

6.3.2. Individual Tradicional, Individual Livre, Grupo Tradicional e Grupo Livre:

6.3.2.1. Criatividade: Avalia a criatividade da apresentação, o quanto a apresentação foi inovadora, além de considerar o quanto o candidato precisou criar falas, situações, efeitos, sons, entre outros, para realizar sua performance;

6.3.2.2. Postura na Apresentação: Avalia a postura do cosplayer em relação ao público. Ele perderá nota caso se mantenha de costas para a plateia por tempo demais, ou caso demonstre uma linguagem corporal inadequada à personalidade do personagem;

6.3.2.3. Gesticulação: Avalia a qualidade dos gestos do cosplayer. O quão bem o candidato se expressa com o próprio corpo, se é coerente com o personagem e, até mesmo, se essa gesticulação é convincente e não forçada;



6.3.2.4. Interpretação no Áudio: Avalia as falas do cosplayer, a entonação da voz, a capacidade de transmitir as emoções do personagem através dela e a coerência dos demais efeitos sonoros, como golpes de espada e trilha sonora.

6.3.2.5. Sincronia Labial: Avalia a sincronia das falas do cosplayer com a gravação de áudio. Caso o candidato apresente com um microfone, ele recebe nota máxima neste quesito.

6.3.2.6. Cosplay: Avalia a fidelidade, o acabamento, os detalhes e a dificuldade do cosplay.

6.3.2.7. Ambientalização e Interações: Avalia se o candidato conseguiu trazer um ambiente suficiente para que se possa imaginar a situação em que está o personagem durante a apresentação. Além de avaliar a qualidade e pertinência das interações do cosplayer com o cenário.

6.3.2.8. Efeitos Especiais: Avalia os efeitos especiais empregados, principalmente se eles são condizentes com a apresentação.

6.3.3. Cosmaker:

6.3.3.1. Fidelidade da Roupas: Avalia a fidelidade do cosplay ao personagem e à obra de origem;

6.3.3.2. Acabamento da Roupas: Avalia se a fantasia tem um bom acabamento;

6.3.3.3. Detalhes da Roupas: Avalia se a fantasia possui todos os detalhes do personagem de referência;

6.3.3.4. Acabamento dos Acessórios: Avalia se as armas, armaduras e demais acessórios possuem um bom acabamento;

6.3.3.5. Criatividade nos Acessórios: Avalia se as armas, armaduras e demais acessórios foram feitos com materiais inusitados, conferindo uma boa solução para a criação dos acessórios;

6.3.3.6. Proporcionalidade nos Acessórios: Avalia se as peças são proporcionais ou, no caso de não ser possível ser totalmente proporcional, se ficou bom o tamanho dos acessórios;

6.3.3.7. Pintura nos Acessórios: Avalia se a pintura foi bem feita, se está lascada e o motivo da escolha de tinta fosca ou brilhante;



6.3.3.8. Detalhes nos Acessórios: Avalia se os pequenos detalhes estão presentes.

6.3.3.9. No caso especial de apresentações Livres, tanto da categoria Individual Livre, quanto da categoria Grupo Livre, caso haja alguma alteração na roupa e acessórios que não sejam oficiais ao personagem fantasiado, essas alterações deverão ser justificadas no próprio contexto da apresentação.

6.4. A atuação do staff particular deve ser limitada e coerente. Os juízes serão instruídos a observar e reportar abusos, ocasionando em desclassificação.

6.4.1. Caso o staff manipule um boneco (fantoche, marionete e etc.), não é permitido que esse boneco seja o foco da apresentação. Deve ser complementar ao cenário e à história, de modo coerente. Seu papel deve ser como coadjuvante, é terminantemente proibido que ele aja como um novo personagem principal.

6.5. As notas finais serão calculadas e disponibilizadas (divulgado até o décimo colocado) pela coordenação do concurso.

7. OBSERVAÇÕES FINAIS

7.1. Os prêmios serão anunciados no palco do evento. Os que não estiverem presentes deverão retirá-los com a organização do Hanamachi (a premiação pode ser enviada por correio mediante pagamento de frete por conta do vencedor), sob o prazo máximo de um mês após a divulgação oficial do resultado.

7.2. Todos os resultados e notas serão considerados oficiais depois de divulgados pelo evento no palco principal. A decisão final da coordenação e jurados é irrefutável e inquestionável.

7.3. Todos os participantes serão julgados por um corpo de jurados, cujas notas serão consideradas plenas e também inquestionáveis.

7.4. Em caso de dúvidas, por favor, entre em contato com a coordenação do Concurso Cultural de Cosplay.