



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE – IFRN  
CAMPUS MACAU



# **EDUCA GEEK 2025 – O FIM DO MUNDO: A EDUCAÇÃO COMO NOSSO REFÚGIO FINAL**

**EDITAL CONCURSO COSPLAY E COSPOBRE**

**MACAU  
2025**

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o “Concursos Cosplay e Cospobre”, realizado pelo IFRN – *Campus* Macau e sob responsabilidade total da comissão organizadora do evento. É imprescindível que os candidatos leiam por inteiro este regulamento. Todas as regras e disposições se aplicarão tanto ao Cosplay como ao Cospobre, estando válidas até a realização dos mesmos.

#### 1. Das Disposições Gerais

1.1. Os Concursos Cosplay e Cospobre – Educa Geek 2025 ocorrerão no dia 29 de janeiro de 2026.

1.2. Na ficha de inscrição o candidato deve definir se enquadra-se na categoria Cosplay ou Cospobre, de acordo com os itens 1.2.1 e 1.2.2 abaixo:

**1.2.1. Cosplay: Aquele(a) que transformar-se em um personagem existente em alguma mídia de acordo com o item 1.3, utilizando-se de recursos cenográficos e de construção do personagem como: interpretação, maquiagem, vestuário, acessórios, recursos sonoros, música, cenário, iluminação e demais técnicas necessárias.**

**1.2.2. Cospobre: Segue a mesma definição dada ao Cosplay, porém, necessariamente, deverá utilizar-se de materiais de baixo orçamento e baixa qualidade, a ser avaliado por votação do público e pelos jurados do concurso, onde um dos principais critérios a ser avaliado será a criatividade, e não a proximidade com o personagem.**

1.3. Serão válidos personagens de qualquer mídia, por exemplo: Mangás, HQ's, Games, Séries, Filmes, Animes, Desenhos animados etc.

1.4. O IFRN não se responsabiliza por performances que venham a ferir o proponente e a terceiros, sendo vetadas inscrições que se encaixem nesse ponto ou atentem à dignidade ou à vida.

## 2. Concursos

2.1. Participarão dos concursos Cosplay e Cospobre todos os que devidamente se inscreverem previamente no mesmo, podendo haver participações de alunos, servidores e comunidade em geral.

2.2. Está vetada a participação de maneira competitiva dos membros da comissão da Educa Geek.

## 3. Inscrições

3.1. Não haverá limite para o número de inscrições.

3.2. As inscrições ocorrerão da data da publicação deste regulamento das **09:00h** do dia **20 de janeiro de 2026** até às **23h59** do dia **23 de janeiro de 2026**.

3.3. Para a realização da inscrição o participante deve preencher o Formulário Eletrônico de Inscrição < <https://forms.gle/T3y2fLEzazau3q1A> >.

3.4. Será solicitado os seguintes arquivos:

**3.4.1. Nome, Nome do personagem, Origem do personagem ( Filme, Série, Hq's, mangás, anime, jogo), além dos seguintes arquivos:**

**3.4.1.1 - Imagem de referência do personagem,**

3.4.2. Cópia digitalizada de um Documento de Identificação com foto (RG, CNH) ou declaração de matrícula SUAP.

3.4.4. Cópia de próprio punho e assinada, conforme texto do anexo III e IV, respectivamente, pelo responsável (se o inscrito for menor de idade) ou pelo próprio inscrito (se for maior de idade) dando concordância com termo de autorização de captação, gravação de participação individual e uso de direitos em obra videofonográfica e difusão por radiodifusão. (Anexo I e II).

**Parágrafo único. As inscrições fora do padrão, por exemplo, faltando documentos, informações ou que encaminharemos mais de uma imagem ou vídeo, não serão validadas.**

## 4. Avaliação

4.1. A avaliação será **em um momento presencial no auditório do IFRN**;

### FORMA PRESENCIAL (APRESENTAÇÃO)

4.2. Os participantes DEVEM chegar prontos e preparados no local de apresentação com QUINZE MINUTOS de antecedência do horário estabelecido para a apresentação. Devendo ficar atentos a chamada para a reunião de pré-apresentação dos Cosplayers.

4.3 - O Cosplayer que não estiver presente quando chegar sua vez SERÁ ELIMINADO.

4.4 - A ordem de apresentação dos Cosplays, independente da categoria, será por ordem Alfabética. Todos devem estar atentos a essa ordem.

4.5 - O Cosplayer deve entrar e sair do palco pelos lados indicados pela organização. Assim como fazer a apresentação da maneira como for instruída com o equipamento de palco. Exemplo: Entrar no palco, realizar duas ou três poses em seus perfis (geralmente frente, lado e costa), e executar sua performance/apresentação.

4.6 - O controle de tempo da apresentação será feito por um membro da equipe do evento. Após ultrapassar o limite o apresentador irá avisar e caso não termine a apresentação imediatamente, o Cosplayer será DESCLASSIFICADO.

4.7 - Durante a sua apresentação, o Cosplayer é inteiramente responsável pelo que acontecer no palco. Equipamentos danificados ou demais consequências de suas atitudes serão de sua inteira responsabilidade. Prejuízos no equipamento do evento serão cobrados e o participante se compromete a pagar.

4.8 - Em caso de apresentação que fira as disposições criminais, como atentado ao pudor e aliciamento de menores os participantes ou seus responsáveis legais responderão criminalmente por seus atos. O evento não se responsabiliza pelas atitudes dos participantes.

4.9 – É permitido dirigir a palavra aos espectadores como um todo, desde que isso não seja em linguagem ofensivo, palavra de baixo calão, falas incoerentes com as atitudes típicas do personagem representado. É proibido também usar gestos obscenos, xingar, caluniar, insultar ou caçoar de qualquer pessoa, entidade, empresa ou clube durante a apresentação. Use sempre o bom senso.

4.10 – Os critérios avaliados pela banca serão:

4.10.1 - A banca será composta de 3 (três) jurados, escolhidos e aprovados pela coordenação do concurso. A nota será dada individualmente por cada jurado e cuja soma indicará a nota final. As notas serão divulgadas no final do evento e são irrecorríveis.

4.10.2 - Cada jurado dará uma nota de 10 (dez) a 100 (cem), com intervalos de 5 ponto.

4.10.3 - Os critérios de avaliação dos juízes são:

4.10.3.1. Para o Cosplay:

4.10.3.1.1. **Mimese:** nessa categoria, será avaliada a harmonia visual entre os elementos da composição do Cosplay (fidelidade da roupa, maquiagem, detalhamento, acabamento e acessórios que façam parte do figurino do personagem original). Não será levada em conta a constituição física do participante.

4.10.3.1.2. **Interpretação e Performance:** será avaliada a interpretação, encenação ou performance do Cosplayer em seu DESFILE (personalidade, postura, comportamento, entonação), de acordo com a personagem escolhida.

4.10.3.1.3 **Utilização de recursos cenográficos:** será avaliada a utilização de recursos sonoros, música, cenário, iluminação, edição e demais técnicas necessárias à produção audiovisual.

4.10.3.2. Para o Cospobre:

4.02.3.2.1. **Mimese alternativa:** nessa categoria, será avaliada a criatividade entre os elementos da composição visual do Cospobre (proposições inovadoras do figurino, maquiagem e acessórios que façam parte da composição estética do personagem original). Não será levada em conta a constituição física do participante.

4.10.3.2.2. **Interpretação e Performance:** será avaliada a criatividade na interpretação, encenação ou performance do Cospobre em seu vídeo de acordo com a personagem escolhida.

4.10.3.2.3. **Utilização de recursos cenográficos:** será avaliada a proposição inovadora de recursos sonoros, música, cenário, iluminação, edição e demais técnicas necessárias à produção que contribuam para uma construção audiovisual criativa.

4.11 – A nota final será dada pelo somatório das notas finais dos juízes.

4.12 – Para critérios de desempate, usaremos a seguinte condição:

Para Cosplay: 1º – maior nota no Critério **Mimese**

2º – maior nota no critério **Interpretação e Performance**

3º – maior nota no critério **Utilização dos recursos Cenográficos.**

Para o Cospobre: 1º - maior nota no Critério **Mimese Alternativa**

2º - maior nota no Critério **Interpretação e Performance**

3º - maior nota no Critério **Utilização de recursos Cenográficos.**

## 5. EVENTO PARALELO – “COSPOBRE MULTIVERSE”

5.1 – O Cospobre Multiverse é um evento bem simples que irá premiar de forma direta os cospobres que forem mais votados nas seguintes categorias:

CosBunito

Cospobre mais engraçado

Cospobre Conceito

Cospobre Custo Benefício.

5.2 **CosBunito** - é aquele cospobre que é feito com tantos detalhes e maestria que acaba sendo confundido com um cosplay, porém, ele não perde a essência e a simplicidade que só um cospobre sabe ter.

5.3 **Cospobre mais engraçado** - é focado em proporcionar a mais espontânea risada acima de qualquer outra coisa.

5.4 **Cospobre Conceito** - Esta categoria é algo muito geral, pois o conceito de um cospobre engloba várias características dele, desde a proposta geral, execução e a recepção do público a ideia expressada.

5.5 **Cospobre Custo benefício** - é aquele que consegue gerar risadas ao mesmo tempo que tem uma proposta e uma execução bem simples, algo muito direto.

5.6 A escolha do vencedor se dará por aclamação, onde o público presente na plateia irá escolher o vencedor das categorias acima, dentro do COSPOBRE MULTIVERSE

## 6 PREMIAÇÃO

6.1. Será premiando o primeiro lugar em cada categoria **com um brinde e os 3 melhores Cosplay e Cospobre** receberão certificados de participação constando a sua colocação no concurso.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1. Os vencedores do concurso serão anunciados ao vivo no auditório e nas redes sociais ao final do evento, dia **29 de Janeiro de 2026** às 16h00.

7.2. Situações que não estejam mencionadas neste regulamento serão avaliadas isoladamente pela comissão do evento.

7.3. Os participantes do concurso assumem total e exclusiva responsabilidade pelo conteúdo e dados fornecidos para o concurso a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados pela cessão do direito de autor, sendo esses direitos cedidos livres e desembaraçados de todos e quaisquer ônus ou restrições a Comissão da Semana Educa Geek 2025.

7.4. A organização do evento não tolerará condutas fraudulentas (ou tentativas) ou expedientes que tenham como objetivo burlar as regras ou manipular o resultado do concurso, podendo desclassificar os concorrentes que pratiquem tais atos.

7.5. Todo e qualquer tipo de violência, agressão e/ou dano ao evento ou sua organização oriunda de qualquer participante sujeitará este à desclassificação, sem prejuízo de sua retirada do evento e das demais sanções legais;

7.6. Ao efetuar a inscrição, o participante declara que leu e que está de pleno acordo com todas as regras estabelecidas neste regulamento e com as normas definidas pela organização do Evento Educa Geek 2025.

*Educa Geek 2025*

*Subcomissão Organizadora do Concurso Cosplay e Cospobre*



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE – IFRN**  
**CAMPUS MACAU**



**ANEXO I**

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE CAPTAÇÃO, GRAVAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO INDIVIDUAL E USO DE DIREITOS EM OBRA VIDEOFONOGRÁFICA E DIFUSÃO POR RADIODIFUSÃO.**

Pelo presente instrumento particular, o(a) abaixo qualificado(a), neste ato como responsável do menor, autoriza ao Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, instituição educacional mantida pelo Governo Federal, inscrita sob o CNPJ 10877412/0007-53, sediada no estado do Rio Grande do Norte, a efetuar a captação da imagem, voz, performance do(a) menor abaixo qualificado(a) nas gravações, fixações e quaisquer outros para difusão, exibição pública e/ou privada desta participação(imagem, voz, performance), inseridas nos vídeos institucionais do Instituto, e nas obras deles derivadas.

A presente autorização na forma retromencionada compreenderá a cessão para transmissão e retransmissão do produto mencionado pelo IFRN em suas atividades ou em seus programas exibidos por retransmissoras, repetidoras, geradoras e retransmissoras associadas, parceiras, conveniadas ou autorizadas, Internet em qualquer modalidade, Satélites, MMDS, operadoras de televisão por ela autorizadas livre ou por assinatura, abertas e/ou codificadas, Cabo, Pay-per-view, por qualquer meio de transporte de sinais, em qualquer meio físico e eletrônico de audiovisual, transportes aéreo, marítimo e rodoviário, e ainda, para o fim de sua utilização integral ou em partes (trechos) dos vídeos e/ou material bruto de gravações e difusão, como mensagens de promoção dos produtos ("chamadas"), inserção/fixação em outras obras videofonográficas, programas de televisão, distribuição a terceiros e sua publicação caracterizada ou não em meios impressos, armazenamentos analógico ou digital, tudo sem limitação de tempo, de âmbito territorial (Brasil e Exterior) e de número de emissões.

O signatário, neste ato como genitor ou declaradamente responsável pelo(a) menor abaixo qualificado(a), declarando de comum acordo com a genitora do menor, pelo reconhecido espírito altruísta que têm, e em razão do caráter educativo e cultural das atividades desenvolvidas pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, bem como pelos princípios legais que norteiam a instituição, OUTORGA, em caráter irretratável e irrevogável, plena cessão da participação individual do seu representado e/ou assistido abaixo qualificado(a), para uso irrestrito nos referidos produtos especiais, abrindo mão de qualquer remuneração, seja a que título for, por citada cessão.

---

Participante maior de idade ou Genitor



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE – IFRN  
CAMPUS MACAU



**ANEXO II**

Eu \_\_\_\_\_, RG nº \_\_\_\_\_, Órgão expedidor \_\_\_\_\_,  
responsável pelo(a) menor: \_\_\_\_\_, portador(a) do RG nº  
\_\_\_\_\_, Órgão expedidor \_\_\_\_\_, na qualidade de genitor ou responsável, firmo o descrito no termo do  
anexo I do Regulamento do Concurso Cosplay e Cospobre da Educa Geek 2023, que trata da autorização de captação,  
gravação de participação individual e uso de direitos em obra videofonográfica e difusão por radiodifusão.  
\_\_\_\_\_ - RN, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

---

Participante maior de idade ou Genitor.

# EDUCA GEEK 2025 – O FIM DO MUNDO: A EDUCAÇÃO COMO NOSSO REFÚGIO FINAL

