



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


INSTITUTO
FEDERAL
Rio Grande do Norte
Campus
Macau



EDUCA GEEK 2023 – Aprendendo e ensinando com animes e mangás

EDITAL CONCURSO COSPLAY E COSPOBRE

MACAU
2023

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 2023 ocorrerão no período de 16 a 18 de outubro de 2023.
- 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 **18 de setembro de 2023** até às **23h59** do dia **24 de Setembro de 2023**.
- 3.3. Para a realização da inscrição o participante deve preencher o Formulário Eletrônico de Inscrição < <https://forms.gle/pXXApVkQMoi4eH9s8> >.
- 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,**
 - 3.4.1.2 - **3 fotos do cosplay ou cospobre, sendo uma de frente, uma de lado e uma com uma pose do personagem,**
 - 3.4.1.3 - **Vídeo de performance de até 30s**
 - Obs: percebam que são 5 arquivos para envio e o tamanho máximo somado é de 10 mb, importante a verificação para se completar a inscrição.**
 - 3.4.3. Cópia digitalizada de um Documento de Identificação com foto (RG, CNH) ou 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. Produção do vídeo de inscrição

- 4.1. Para que seja apreciada uma apresentação completa do personagem ou da equipe, o(s) participante(s) deverá produzir um vídeo de 30 segundos realizando sua performance e/ou interpretação.
- 4.2. A produção deve ser inédita, tendo sido produzida especificamente para esta competição.
 - 4.2.1. A comissão não se responsabiliza pela veiculação de material que seja resguardado por direitos autorais.

5. Avaliação

- 5.1. A avaliação será proposta por dois momentos: **um online e em um momento presencial no auditório do IFRN;**

FORMA ONLINE

- Cada inscrito terá seu material enviado colocado a avaliação de popularidade no Instagram do evento;
- Sendo que cada curtida e comentário nas suas fotos serão considerados 1 ponto
- A publicação estará aberta para curtidas e comentários por um período de 02/10 a 06/10 até as 17:00. Após será contabilizado de cada candidato os seus pontos.

FORMA PRESENCIAL (APRESENTAÇÃO)

5.2. 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.

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

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

5.5 - 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 performasse/apresentação.

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

5.7 - 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.

5.8 - 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.

5.9 – É permitido dirigir a palavra aos espectadores como um todo, desde que isso não seja em linguajar 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.

5.10 – Os critérios avaliados pela banca serão:

5.10.1 - 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.

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

5.10.3 - Os critérios de avaliação dos juízes são:

5.10.3.1. Para o Cosplay:

5.10.3.1.1. **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.

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

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

5.10.3.2. Para o Cospobre:

5.10.3.2.1. **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.

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

5.10.3.2.3. **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.

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

5.14 – 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**.

6. EVENTO PARALELO – “COSPOBRE MULTIVERSE”

6.1 – 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.

6.2 **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.

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

6.4 **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.

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

NOTA FINAL: N1 + N2 = NOTA FINAL

7 PREMIAÇÃO

7.1. 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.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

8.1. Os vencedores do concurso serão anunciados ao vivo no auditório e nas redes sociais ao final do evento, dia 18 de Outubro de 2023 às 17h30.

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

8.3. 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 2023.

8.4. 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.

8.5. 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;

8.6. 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 2023.

Educa Geek 2023
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



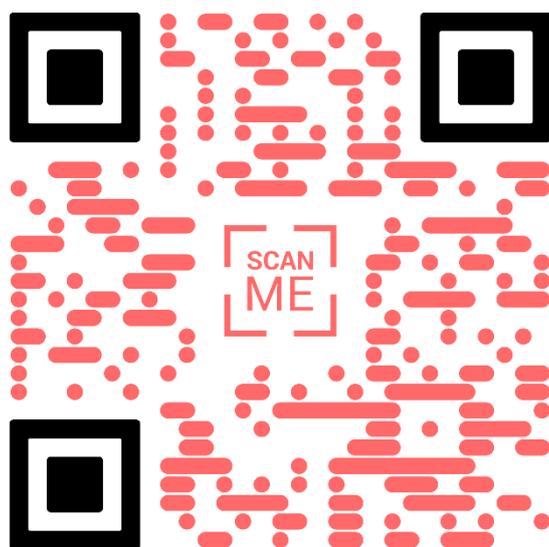
ANEXO II

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 2023 – Aprendendo e ensinando com animes e mangás



INSCRIÇÃO

