



CONCURSO:XTREME COSPLAY CONTEST
ORGANIZADOR: AFAR PRODUTORA ARTÍSTICA E CULTURAL LTDA
EVENTO: ANIMEXTREME 2024 – Edição #32

1. REGRAS GERAIS

1.1 - O formato do concurso será em apresentações **individuais tradicionais** com pré-avaliação em formato “vira-vira” e é aberto a todas as pessoas.

1.2 - Os trajes (cosplays) deverão remeter a personagens baseados em animes, mangás, videogames, filmes, livros, quadrinhos ou seriados ou outra mídia de acesso público. Não serão aceitos personagens de criação e/ou confecção própria (personagens originais, avatares, etc.), assim como personagens veiculados em uma mídia diferente das mencionadas (exemplo: Fanfics).

1.3 - A idade mínima para participar do Xtreme Cosplay Contest é de 14 anos, porém a premiação possui restrições próprias de idade em referência ao item 6.2.

1.4 - Membros da organização do evento ou familiares consanguíneos em primeiro grau ou cônjuges assim como vendedores terceirizados, não poderão participar.

1.5 - A organização do concurso possuirá os direitos de todas as mídias (som e imagem de qualquer tipo) relacionadas ao concurso. Essas mídias poderão ser utilizadas em formato publicitário e institucional para o AnimeXtreme e para parceiros, além de quaisquer outras produções secundárias como de páginas web sem acarretar em compensações financeiras ou de créditos aos participantes do concurso.

1.6 - Em caso de apresentação que fira as disposições criminais, como atentado ao pudor, aliciamento de menores, discriminações étnicas e/ou religiosas, ou de gênero os participantes ou seus responsáveis legais poderão responder criminalmente por seus atos. Caso os participantes cometam alguma dessas infrações, serão desclassificados do concurso e poderão ser banidos de próximas edições do concurso

1.7 - Para garantir o contínuo crescimento do evento, a organização do concurso exige cooperação dos participantes e respeito às regras do campeonato que valem não só para o período em que ocorre a atividade, mas também para antes e após sua realização. A organização do concurso preza por um ambiente de competição amigável e intercâmbio entre os participantes.

1.8 - O Xtreme Cosplay Contest é um concurso de caráter exclusivamente cultural, não envolvendo qualquer tipo de pagamento por parte do participante, além da aquisição da entrada para o AnimeXtreme.

2. INSCRIÇÕES

2.1 - As inscrições serão realizadas online através do site www.animextreme.com.br através do sistema de inscrições online, e aceitas **somente no formato online (pré-inscrições)** até o horário pré-determinado e divulgado com antecedência nos meios cabíveis. Serão disponibilizadas 20 vagas para participantes.

2.1A: É obrigatória a apresentação de algum documento para comprovação de identidade no momento de check-in no evento.

2.2 – Todo o material de referência solicitado ao participante na inscrição online, imagens e informações referentes aos personagens que os participantes interpretarão são obrigatórios.

A: É OBRIGATÓRIO o participante apresentar-se no balcão de informações no dia do evento para realizar o CHECK-IN. O período para realizar o check-in se encerra 1 hora antes do concurso.

B: No momento da confirmação da inscrição (no dia do evento, no check-in), o participante deverá confirmar os dados cadastrados no sistema (nome do personagem e origem: anime, série, game, etc.).

C: O participante deverá **OBRIGATORIAMENTE** anexar imagens de referência originais de seu personagem (sem modificações, ou manipulação de cores) em uma dimensão máxima de 1024 x 768px e mínima 640 x



480px. A quantidade de imagens requerida é de no mínimo DUAS imagens (recomenda-se frente e costas) e no máximo CINCO. Arquivos extras (imagens impressas, pendrives, etc.) entregues no dia do evento **NÃO** serão aceitos.

2.3 - A imagem de referência deve conter no mínimo a parte frontal do corpo do personagem em sua totalidade, para que seja possível avaliação, imagens extras ficam a critério do participante. Não serão aceitas imagens do tipo fan-art e fotos do cosplay já produzido pelo participante, sujeito a recusa da inscrição pelo sistema.

2.4 - O participante deverá obrigatoriamente escolher entre apresentação em áudio ou vídeo, será aceito apenas um arquivo por apresentação. Em caso de utilização de vídeo, deverá conter a faixa de áudio no mesmo arquivo.

•**A apresentação somente de áudio deverá ser em formato MP3.**

•**A apresentação em vídeo deverá ser em formato MP4.**

Outros formatos **NÃO** serão aceitos e acarretarão na desconsideração da inscrição.

A apresentação deverá ser entregue junto da inscrição online, dentro do prazo estipulado na regra 2.5.

Enquanto o participante não enviar a apresentação, o status da inscrição ficará como suspensa, sendo a mesma excluída se o participante não enviar a apresentação dentro do prazo máximo; o participante deve enviar o link público com a apresentação, que deverá ser hospedada em DROPBOX ou GOOGLE DRIVE. O participante deverá copiar o link no campo correto no formulário de inscrição online. **Apresentações com uso de microfone não serão permitidas.**

2.5 A – ATENÇÃO: Após efetuar a inscrição, o participante terá 20 dias para regularização do seu cadastro e aprovação, caso não seja efetuado o envio do material faltante, a inscrição será automaticamente excluída. Recomenda-se o envio imediato de todos os materiais solicitados (Imagens de referência e apresentação). O prazo máximo para inscrições e regularizações é até dia 01 de Dezembro.

2.5 B - Apresentações com vídeo: O tamanho do telão será de 7mx3m (largura x altura)

2.6 - Após devidamente preenchida, a ficha de inscrição ficará em poder da organização do evento. Todos os dados fornecidos na inscrição ficarão sob responsabilidade dos organizadores em sigilo absoluto e serão utilizados somente a fim de obter contato com o participante.

2.7 - A sequência de apresentação será informada pela Coordenação Cosplay antes do concurso, na concentração, quando os candidatos se apresentarem nos bastidores, conforme o item 3.1.

2.8 - Ao se inscrever no concurso, o participante declara que está de pleno acordo com as regras do Concurso.

2.9 - O número de inscrições é pré-fixado em **20 participantes**, porém a organização poderá alterar a quantidade de inscritos de acordo com as necessidades do cronograma do evento.

3. APRESENTAÇÃO E COSPLAY

A - Os inscritos deverão apresentar-se duas horas antes do concurso na sala de avaliação, para a avaliação técnica dos seus trajes, os inscritos deverão apresentar-se com os trajes completos, pois as notas serão dadas neste momento. A subida no palco continua obrigatória.

3.1 - Os inscritos deverão apresentar-se nos bastidores do palco 30 minutos antes do início do concurso para tirar as fotos oficiais e aguardar o início das apresentações na concentração. **O atraso acarretará em perda de 1 ponto na nota final.** Serão realizados avisos sonoros no palco principal e demais sistemas de som do evento, alertando para os competidores dirigirem-se aos bastidores, o participante que não estiver presente quando chegar sua vez será imediatamente desclassificado, não podendo realizar sua apresentação em qualquer outro momento do concurso.

3.2 - Os participantes serão organizados em uma fila, devendo permanecer na mesma até serem chamados.



3.3 - O tempo máximo de apresentação é de **3 minutos** e o tempo mínimo será de 2 minutos. O participante terá 1 minuto para montagem de cenário antes da apresentação e 1 minuto de desmontagem após o final da apresentação.

A: PERÍODO DE MONTAGEM: Inicia ao subir ao palco e finaliza ao realizar a pose de início da apresentação

B: PERÍODO DE APRESENTAÇÃO: Inicia ao começo do áudio (após sinalização de OK ao apresentador) e finaliza ao fim do áudio

C: PERÍODO DE DESMONTAGEM: Inicia ao término do áudio e finaliza após o participante remover todos os seus itens do palco (cenários, cosplay ou acessórios e demais cenografia)

3.3 A: Extrapolando qualquer tempo limite (montagem/desmontagem ou apresentação) o participante perderá 0,5 pontos em cada período extrapolado. Em cada período, se o tempo excedido for igual ou maior que 30 segundos, o participante perderá 2 pontos na nota final.

3.3 B: Apenas o staff pessoal do participante poderá auxiliar na montagem e desmontagem de cenários.

3.4 - Valerá o tempo cronometrado pela Coordenação Cosplay, não considerando cronometragem de terceiros e/ou outras formas de apuração.

3.5 - A altura máxima do Cosplay deverá ser de 2,90m, alturas superiores não são permitidas nesta categoria de concurso.

3.6 - O uso de cenários é permitido, desde que obedeçam às seguintes regras: A altura máxima para o cenário será de 2 metros de altura por 2 metros de largura e 1 metro de profundidade.

3.7 - Todos os objetos e cenários usados na apresentação devem ser retirados do palco, com exceção apenas do papel picado, glitter, lantejoulas ou confetes. **Talco e farinha NÃO SÃO PERMITIDOS. Caso constatado o uso deste material, o participante poderá ser desclassificado.**

3.8 – O participante poderá utilizar 2 dois staffs pessoais que deverão estar obrigatoriamente estar vestido completamente de preto (camiseta e calça\shorts ou vestido); os staffs pessoais deverão obedecer às seguintes regras:

3.8 A: A atuação do(s) staff(s) deverá ser apenas complementar ao participante. Ex.: Entrega de papel picado, entrega de itens para apresentação, abrir ou fechar estruturas, ajudar a tirar e colocar o cenário e etc. devendo limitar-se ao mínimo de interação direta com o participante.

3.8 B: Não é permitido ao staff pessoal interpretação de segundo personagem; qual caracteriza-se por manipular marionetes ou bonecos, atuar e participar da apresentação, etc.

4. PROIBIÇÕES E RESPONSABILIDADES

4.1 - Durante o Concurso os participantes terão a seguintes proibições:

A: O uso de explosivos e/ou inflamáveis de qualquer espécie; Assim como o uso de marcadores de paintball e armas de airsoft;

B: O uso de espadas de lâmina ou similares de metal, assim como quaisquer materiais que possam quebrar, sujar, ou danificar o palco. O uso de armas de fogo ou espadas somente será permitido em réplica de madeira ou similares que não representem perigo;

C: O lançamento de objetos fora do palco, intencional ou não, que possam colocar em risco a integridade física dos participantes, do público e/ou dos jurados;

D: A utilização de líquidos, tintas ou similares que possam sujar o palco no momento da apresentação;

E: Pular fora do palco, sair do palco e/ou iniciar a apresentação fora do palco;

F: Utilizar objetos do palco (como microfones, caixas de som e pedestais) para escalar, atirá-los ou para quaisquer outros fins;

G: Ofender ao público, à organização, empresas, séries ou afins;

H: O uso de qualquer banner, botton, faixa ou similares durante a apresentação divulgando site ou empresa;

I: Exibir o corpo nu ou qualquer tipo de conotação sexual durante as apresentações;



J: Atitudes preconceituosas em modo geral (etnias, religiões, gênero, política, etc);

K: Equipamentos que utilizem baterias ou sistemas eletroeletrônicos de grande porte;

L: O uso de cenários ou acessórios que precisem ser pendurados, pregados, colados ou fixados.

M: Os participantes não possuem autonomia para manusear a mesa de som, iluminação e/ou efeitos especiais.

N: É expressamente proibido, utilizar o palco para pedidos de namoro, casamentos, desculpas, divulgação de grupos, empresas e similares, o participante será automaticamente desclassificado da competição atual e banido de competições futuras.

4.2 - A Organização do concurso não se responsabilizará por eventuais acidentes que ocorram durante as apresentações, se causadas por imprudência dos participantes.

4.3 - Caso o participante esqueça algum item dentro do palco após a apresentação e prazo de desmontagem, caberá por opção à Coordenação Cosplay o desconto de 2 pontos na nota final do participante.

4.4 - Aconselhamos que as fantasias sejam manufaturadas artesanalmente; A forma de fabricação influenciará na nota final do participante, dentro do quesito COMPLEXIDADE.

4.5 - A Coordenação Cosplay se reserva o direito de, em qualquer momento, analisar e verificar cada apresentação, e caso considere que algo possa representar qualquer risco aos presentes ou à estrutura do local,

poderá vetar a apresentação, ou vetar a utilização de quaisquer materiais ou acessórios que considerar perigosos.

4.6 - O participante é responsável por quaisquer danos causados aos materiais de palco ou estruturas durante sua apresentação.

4.7 - O não-cumprimento dos itens descritos na regra 4.1 (A até N) será julgado pela Coordenação Cosplay do concurso. Conforme o julgamento, será aplicada punição referente à infração cometida pelo participante.

5. AVALIAÇÃO E CRITÉRIO DE DESEMPATE

5.A - Os participantes serão avaliados de duas formas: **Em formato “vira-vira”** onde o participante ficará de frente para os jurados e poderá explicar e mostrar as peças e seu cosplay por completo (os participantes ficam livres para falar sobre as técnicas e especificidades da construção do cosplay) e em formato apresentação onde os participantes sobem no palco e executam sua apresentação.

5.1 - As notas serão dadas pelos jurados e a média entre elas será a nota final. Cada quesito receberá uma nota de 0,0 a 10,0, com intervalos de 0,1, sendo zero a nota mínima e 10 a nota máxima

5.2 - Os quesitos a serem julgados serão: **Apresentação, Fidelidade, Complexidade.**

A: Apresentação: Nesse quesito será avaliado a qualidade técnica da apresentação teatral, como o impacto da apresentação, a desenvoltura no palco, harmonia dos movimentos, originalidade da interpretação, criatividade da cena escolhida, efeitos de palco, criatividade dos cenários, semelhança em relação a personalidade do personagem interpretado, além da trilha sonora/áudio utilizada no contexto da apresentação.

B: Fidelidade: Nesse quesito será avaliada a similaridade da vestimenta, acessórios, peruca e demais incrementos do personagem em relação ao participante. Levando em consideração a composição e harmonia empregada em compor o personagem.

C: Complexidade: Nesse quesito será avaliado o nível de complexidade da elaboração da vestimenta e da apresentação como um todo. Ex.: Escolha de tecidos e materiais, acabamento, técnicas utilizadas, etc.

5.3 - A banca julgadora será formada por juízes previamente selecionados pela organização do concurso.

5.4 - A banca julgadora será formada de 3 a 5 juízes, previamente selecionados pela organização do concurso, que julgarão 1 ou mais quesitos. As notas finais julgadas pelos mesmos são incontestáveis.

5.5 - Será considerado campeão o participante que somar a maior nota média (entre a soma das notas dos jurados, descontadas às possíveis penalidades)



5.6 - Em caso de empate nas notas finais dos participantes, os critérios de desempates serão:

- A:** Maior média na nota do quesito APRESENTAÇÃO.
- B:** Maior média na nota do quesito COMPLEXIDADE.
- C:** Persistindo o empate, a comissão organizadora decidirá quem será o participante campeão.
- D:** Caso a comissão organizadora não consiga chegar a um consenso, será realizado sorteio simples.

6. PREMIAÇÕES

6.1 - Os **TRÊS** primeiros colocados serão premiados com medalhas e premiações durante o evento, assim como possíveis premiações fornecidas pelo evento.

6.1A - O primeiro colocado do **Xtreme Cosplay Contest** será premiado com troféu, certificado e poderá escolher entre PASSAGENS DE IDA E VOLTA PARA TOKYO (JAPÃO) ou PASSAGENS DE IDA E VOLTA PARA SEUL (CORÉIA DO SUL)

ATENÇÃO PARA AS REGRAS DE PREMIAÇÃO:

A: As passagens são nominais e intransferíveis, em classe econômica comum.

B: O prazo para o participante decidir as datas da viagem é de 1 ano. À título de preparo do participante ganhador para a viagem. A data da viagem deverá ser no mínimo após 6 meses a partir da assinatura do contrato, podendo variar para prazo maior, nunca menor;

Exemplo ilustrativo: O participante ganhador escolhe as passagens e assina o contrato no mês 01 de 2025, a data da viagem deverá obrigatoriamente, no mínimo, ser no mês 07 de 2025.

C: O evento arcará com as passagens aéreas e taxas de embarque. Despesas com passaporte, visto, ajuda de custo, seguro viagem, e outros não serão custeados pela organização nem por qualquer patrocinador. Não serão pagos bagagem extra, alimentação, traslado até o aeroporto, hotel e nenhuma outra conveniência.

D: Em caso de cancelamento de voos, fica a critério da companhia aérea o realojamento do participante em outro voo.

E: O AnimeXtreme e quaisquer patrocinadores não terão nenhuma responsabilidade sob os atos do participante e não responderão legalmente por nenhum acontecimento de qualquer espécie decorrente da viagem; preservando-se a apenas adquirir as passagens do mesmo.

F: Após efetuada a compra das passagens escolhidas pelo participante ganhador, não será permitido modificar/alterar as datas.

G: O aeroporto de origem será combinado previamente com a organização. Sendo o destino final TÓQUIO (HND) ou SEUL (ICN)

6.2 – PARTICIPANTES MENORES DE 18 ANOS PODERÃO RESGATAR SOMENTE PREMIAÇÃO EM DINHEIRO. A premiação em passagem é aplicável apenas para maiores de 18 anos.

6.3 – O participante receberá um contrato especificando e detalhando todas as condições e instruções da premiação, qual será assinado quando o participante decidir a data da viagem, seguindo os critérios da regra 6.1;

6.4 - O participante poderá optar por prêmio em dinheiro ao invés das passagens com a importância de R\$3.000. Pagos em depósito bancário ou PIX.

6.5 - O segundo lugar receberá medalha e premiação em dinheiro com a importância de R\$1.000

6.6 - O terceiro lugar receberá medalha e premiação em dinheiro com a importância de R\$500

6.7 -O pagamento das premiações será feito via transferência bancária ou PIX, em até 5 dias após o evento.



6.8 - Os ganhadores de 1º lugar a 3º lugar serão homenageados e premiados na **cerimônia de encerramento no DOMINGO (dia 15)**. Caso o participante ganhador não esteja no evento no horário da cerimônia, serão realizadas tentativas de contato via email, telefone e/ou whatsapp para entrega do prêmio físico (prêmio, medalhas e/ou troféu).

6.9 Os ganhadores serão divulgados nas redes sociais oficiais do 32º Animextreme.

6.10 Resultados completos por quesitos/jurados, serão divulgados até 7 dias após a competição, no sistema online dos concursos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1 - Caso o participante necessite de esclarecimentos referentes a penalizações ou notas do concurso, a Coordenação Cosplay estará disponível através do email contato@afarprodutora.com.br para sanar qualquer eventual questão em até 30 dias após o evento. Atendimentos desta natureza e referentes aos concursos serão feitos EXCLUSIVAMENTE através de email.

7.2 – Eventuais acontecimentos que não sejam citados neste regulamento, sobre apresentação, critérios de desempate, premiações e outros, caberá exclusivamente à Coordenação Cosplay do evento a solução e decisão sobre o ocorrido. Decisões tomadas pela Organização do Concurso são incontestáveis.

7.3 – Caso essas regras parciais ou totais venham a ser utilizadas em outro concurso, que não os organizados pela AFAR Produtora, favor citar créditos.

última atualização 28/10/2024