



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS FORMOSA

REGULAMENTO CONCURSO COSPLAY CPIFG

A comissão organizadora do evento Convenção POP IFG organiza um concurso de cosplay interpretativo, cuja edição do ano de 2024 é regulamentada aqui.

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. O Concurso Cosplay IFG será realizado no evento CONVENÇÃO POP IFG (CPIFG), o qual ocorrerá no Instituto Federal de Goiás (IFG), campus Formosa, no dia 07/12/2024, entre 8h e 19h.

1.2. O Concurso Cosplay IFG, especificamente, deve ter início às 17h30.

1.3. As inscrições para a competição aqui regulamentada ocorrerá entre os dias 30/11/2024 e 06/12/2024.

1.4. A inscrição do Concurso Cosplay CPIFG é gratuita.

1.5. O concurso terá limite de 25 vagas.

1.5.1. Haverá uma lista de espera de até 10 pessoas.

1.6. Este concurso é aberto para todas as pessoas da comunidade externa e interna ao IFG, desde que não sejam jurados, coordenadores, apresentadores, staffs do evento, monitores bolsista ou da organização da CPIFG.

1.7. Ao se inscrever e participar do concurso, o cosplayer, ou seja, o participante que performará o cosplay, autoriza o uso de sua imagem pela organização da CPIFG.

1.8. O concurso poderá ser assistido por pessoas de todas as idades, crianças e adultos. Por isso, é exigido do participante bom senso para definição de sua performance ou desfile.

1.9. Ofensas, palavrões, demonstrações de caráter político, apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga, racismo e discriminação de qualquer natureza será considerado motivo suficiente para a desclassificação do participante e, até mesmo, a remoção do participante do evento.

1.10. As performances que ferirem quaisquer dispositivos criminais, como atentado ao pudor e aliciamento de menores, serão desclassificadas e os participantes envolvidos poderão responder criminalmente pelos seus atos.

1.11. Fica terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas) e armas brancas com fio ou ponta perfurante. O porte deste tipo de objeto dará ao evento a autoridade de barrar o visitante na entrada. Somente serão permitidos porte de objetos que não representem perigo para os presentes no evento.

1.12. Se o participante for utilizar uma arma de air soft, a mesma deve estar sem a bateria ou gás, ter ponteira identificadora vermelha ou laranja e nota fiscal.

1.13. O participante poderá usar simulacros em 3D, papelão, EVA, espuma, plástico, etc. em sua performance, desde que avise a comissão organizadora do campeonato de cosplay no ato da confirmação de inscrição ou antes da sua apresentação.

1.14. Os juízes, apresentadores e toda a equipe de apoio do Concurso de Cosplay serão escolhidos pela coordenação do evento CONVENÇÃO POP IFG.

1.15. Será de responsabilidade da comissão organizadora do evento CONVENÇÃO POP IFG garantir o cumprimento destas regras e realizar a entrega dos prêmios.

1.16. Não haverá distinção entre o tipo de personagem escolhido pelos competidores, podendo haver performances de todas as origens, sejam elas: Anime, Personagens de Mangás, Comics, Desenho, Game, RPG, Filmes, Tokusatsu, seriados e outros pré-

existentes, bem como criações originais. Estão autorizadas versões clássicas dos personagens bem como Crossplay e gender bender.

2. INSCRIÇÕES

2.1. Inscrições serão feitas entre os dias 30/11/2024 e 06/12/2024, por meio de formulário online disponibilizado no instagram do evento Convenção POP IFG (@cpifg).

2.2. O horário previsto para início do concurso é às 17:30 horas, podendo haver modificações dependendo do cronograma geral do evento.

2.3. O concurso terá limite de 25 vagas para a presente edição do concurso.

2.4. Serão permitidas inscrições de pessoas de outros estados brasileiros para a participação no concurso de cosplay.

2.5. A inscrição na competição deve ser feita com os dados do cosplayer que irá se apresentar.

2.6. Cosplayers que se inscreverem devem entregar no momento de sua inscrição 3 vias de imagens de referência do cosplay. É responsabilidade do cosplayer entregar e garantir a qualidade das referências para melhor avaliação do seu cosplay.

2.7. Cada participante poderá submeter apenas uma inscrição e, portanto, apresentação para o Desfile Cosplay. Caso haja aparições extras, o cosplayer será desclassificado.

2.8. Ao se inscreverem, os cosplays se submetem às regras formalizadas neste documento e também cedem sua imagem para publicações e divulgação do evento CONVENÇÃO POP IFG.

3. CATEGORIA

3.1. A competição de cosplay da edição de 2024 da Convenção POP IFG será na modalidade Desfile Cosplay Interpretativo Individual.

3.2. O palco do Desfile Cosplay será livre de marcações, os cosplayers podem fazer movimentos que representem o seu cosplay e as características do personagem que estão representando. O participante deverá mostrar seu traje/roupa e acessórios, evidenciando os detalhes para os jurados.

3.2.1. O palco da apresentação possui as seguintes dimensões: 5m x 3m x 0,3m.

3.3. A apresentação de cada cosplayer não deverá ultrapassar 3 minutos. Em casos que a performance ultrapassar o tempo previsto, poderá haver penalizações, se os juízes acharem necessário.

3.4. A apresentação pode ser feita individualmente ou em duplas, mas a avaliação será sempre feita individualmente.

3.5. Será autorizado versões clássicas dos personagens bem como Crossplays e gender bender.

3.6. O evento não se responsabiliza por dano ou perda de materiais pessoais perdidos no espaço de IFG.

4. PREPARAÇÃO PARA O CONCURSO

4.1. 30 minutos antes da previsão de início do competição de cosplay, será realizada duas chamadas pelo microfone no palco, intervaladas em 10 minutos, para que os competidores se dirijam para a área de preparação.

4.2. 30 minutos antes do início do concurso, o competidor deve ficar aguardando na área demarcada pela organização, próximo ao palco que será realizado o concurso. O competidor pode ser penalizado se não estiver no local para a preparação para o concurso.

4.3. As apresentações ocorrerão por ordem alfabética do nome dos participantes.

4.4. Na hora da apresentação, o primeiro participante deverá estar preparado para o início esperando ao lado do palco em fila por organização alfabética de nomes dos competidores.

4.5. Não será permitida alteração na ordem de apresentação.

4.6. Não é permitido o uso de materiais contendo pólvora ou qualquer substância inflamável, assim como o uso de materiais em pó, de líquidos ou viscosos, que podem prejudicar a apresentação de outro participante. É proibido a utilização de objetos ou acessórios que possam colocar em risco a integridade física dos participantes, jurados, organizadores e do público, tais como: POC, fogo, fogos de artifício, armas de corte, armas de fogo, armas brancas, abrasivos, corrosivos, solventes, tintas tóxicas, extintores e etc. Caso haja infração desta regra, o participante será desclassificado da competição.

5. JURADOS

5.1. Os jurados são constituídos de cosmakers, cosplays, atores, maquiadores, convidados especiais ou influenciadores conhecidos no território nacional, escolhidos pela comissão organizadora do evento CPIFG.

5.2. A banca julgadora que avaliará os cosplayers e suas performances será formada por 05 jurados, escolhidos pela organização do evento.

6. AVALIAÇÃO

6.1. São recomendados os seguintes critérios a serem avaliados pelos jurados:

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

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

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

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

6.1.5. 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;

6.1.6. 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;

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

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

6.1.9. 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.

6.1.10. Pintura: Maquiagens e pinturas corporais típicas do personagem que está sendo representado.

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

6.1.12. Dificuldade: Avalia o nível de dificuldade de fazer o cosplay. É um critério para recompensar as dificuldades enfrentadas para a confecção adequada da fantasia.

6.1.13. Postura na Apresentação: Avalia a postura do cosplayer em relação ao público e sua interação com a plateia;

6.1.14. 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;

6.2. Não é permitido arremessar nenhum de seus equipamentos, acessórios, ou qualquer outra coisa em direção aos jurados e público. Caso esta regra seja violada o participante será penalizado com decréscimo de 01 ponto na média final ou desclassificação, de acordo com julgamento da banca de jurados.

6.3. O desfile deverá ter duração máxima de 3 minutos, sendo de responsabilidade do cosplayer controlar o tempo de sua apresentação. Caso esse tempo seja extrapolado, o cosplayer poderá perder pontos na nota final.

6.4. A nota obtida pelo cosplayer por sua performance terá valor final variando entre 0 e 10.

6.5. A nota final obtida pelo cosplay será a média das notas individuais obtidas pela avaliação de cada membro da banca julgadora.

6.6. A avaliação dos membros da banca julgadora não sofrerá influência do público ou da organização do evento, sendo individual e imparcial para cada jurado.

6.7. Os resultados finais de vencedores e notas obtidas serão divulgados ao término do concurso.

6.8. Em caso de empate nas notas, caberá ao júri decidir o desempate, sendo soberana sua decisão.

6.9. Um monitor da organização da Convenção POP ficará responsável por calcular a nota final de cada participante.

6.10. As notas e resultados estarão a disposição de qualquer competidor que procurar a organização do evento posteriormente ao término do concurso.

6.11. Os candidatos ou candidatas poderão, após o concurso, se comunicar com os jurados para tirar dúvidas sobre suas

apresentações.

PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

7.1. Neste concurso, de cosplay interpretativo, cada membro da banca julgadora avaliará individualmente os cosplayers e suas performances de acordo com os seguintes critérios e pontuações:

7.1.1. COSTUME/TRAJE (Fidelidade da Roupa, Acabamento da Roupa, Detalhes da Roupa, Acabamento dos Acessórios, Criatividade nos Acessórios, Proporcionalidade nos Acessórios, Pintura nos Acessórios, Detalhes nos Acessórios, Acabamento) - 3,0 pontos

7.1.2. PERFORMANCE/PLAY (Postura na Apresentação, Gesticulação) - 2,5 pontos

7.1.3. MAQUIAGEM/MAKE (Pintura, Acabamento) - 2,5 pontos

7.1.4. CRIATIVIDADE (Fidelidade, Dificuldade, Acabamento) - 2,0 pontos

8. PREMIAÇÕES

8.1. O resultado será divulgado no mesmo dia, após o fim da competição, em momento oportuno, segundo o cronograma do evento.

8.2. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade dos organizadores do evento CONVENÇÃO POP IFG.

8.3. Será aceito apenas um vencedor.

8.4. Em caso de empate nas notas, caberá ao júri decidir o desempate, sendo soberana sua decisão.

9. OBSERVAÇÕES FINAIS

9.1. Os prêmios serão anunciados no palco do evento e entregues simbolicamente após o anúncio do vencedor.

9.2. Todos os resultados e notas serão considerados oficiais depois de divulgados pelo evento no palco. Os resultados permanecerão com a equipe organizadora e poderão ser requisitados individualmente à organização do evento.

9.3. A decisão final dos jurados é irrefutável e inquestionável.

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

9.5. O evento CONVENÇÃO POP IFG não se responsabiliza por nenhum ato ilegal praticado pelos participantes do concurso, cabendo ao mesmo responder judicialmente por eles, caso venha a praticá-lo.

9.6. Os candidatos e candidatas se responsabilizam por todos os danos causados aos equipamentos disponibilizados ou que estejam no palco.

9.7. Para manter a efetividade e integridade das regras, poderão ser feitas retificações necessárias para a correção de erros, modificação de detalhes e informações aqui disponibilizadas. As retificações serão devidamente publicadas, caso venham a existir.

9.8. Casos de dúvidas devem ser enviados como mensagem privada para o instagram do evento, @cpifg, ou via email para alicecavalcante03@gmail.com.

9.9. Casos omissos neste edital serão julgados e deliberados pela comissão organizadora do campeonato de cosplay.

Formosa, 05 de dezembro de 2024

Gustavo Antônio Teixeira Chaves
Comissão Organizadora do Campeonato de Cosplay

Alice Cristina Cavalcante da Cruz
Comissão Organizadora do Campeonato de Cosplay

Delyandro Rodrigues da Silva
Comissão Organizadora do Campeonato de Cosplay

Documento assinado eletronicamente por:

- **Delyandro Rodrigues da Silva**, 20232070110190 - Discente, em 06/12/2024 12:20:18.
- **Alice Cristina Cavalcante da Cruz**, 20211070080183 - Discente, em 06/12/2024 11:47:56.
- **Gustavo Antonio Teixeira Chaves**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 06/12/2024 11:33:46.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 06/12/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 596064

Código de Autenticação: 818cc68a31



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Rua 64 esquina com Rua 11, S/Nº, None, Expansão Parque Lago, Formosa / GO, CEP 73813-816

(61) 3642-9491 (ramal: 9491), (61) 3642-9493 (ramal: 9493)