



### **III CONCURSO DE COSPOBRE - CUSCUZHQ**

#### **1. INTRODUÇÃO**

**1.1.** As seguintes regras do Concurso Cospobre são válidas para a **DÉCIMA EDIÇÃO CUSCUZHQ - MANGÁS**, que ocorrerá nos dias **30 e 31 de julho de 2022**.

**1.2.** O foco do concurso é incentivar o hobby de Cosplay/Cospobre e premiar os que se destacarem.

**1.3.** O concurso é aberto para todas as pessoas com idade superior a cinco anos.

**1.4.** É vetada a participação de membros da comissão organizadora, coordenadores, apresentadores, staffs do evento. É permitida a participação de convidados (como palestrantes e professores de workshops) e vendedores terceirizados.

**1.5.** É exigido que os participantes tenham bom senso e postura respeitosa durante o trânsito pelo ambiente do evento.

**1.6.** Ofensas (palavrões), apelo sexual, apologia a qualquer tipo de droga, racismo e demais posturas de caráter discriminatório acarretarão na desclassificação imediata do participante, caso seja evidenciado pelos jurados do evento.

**1.7.** O evento tem o direito de uso de todas as imagens, áudio e textos relacionados ao Concurso Cospobre, podendo ser utilizados na forma de propaganda. Esta regra vale para antes, durante e após a realização do concurso, e inclui qualquer outra promoção do evento em mídias parceiras como: sites, revistas, jornais, programas de TV entre outros. Sendo assim o participante desde já cede seus direitos de imagem mencionado anteriormente ao evento sede sem qualquer tipo de compensação financeira.

**1.7.1. Todos os participantes deverão assinar o Termo de Autorização de Uso de Imagem (Anexo I deste Edital).**

**1.8.** Em caso de apresentações que firam as disposições criminais, como atentados ao pudor e aliciamento de menores, os mesmos ou seus responsáveis legais responderão criminalmente por seus atos.



**1.9.** É terminantemente proibido o porte de: Explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas), armas brancas com fio ou objetos que representem perigo aos presentes no evento. O porte deste tipo de objeto dará ao evento a autoridade de barrar o visitante na entrada e recolher o mesmo ao guarda- volumes, tendo o visitante o direito de retirá-lo no final do evento.

1.9.1. Caso o participante for utilizar um objeto barrado em sua apresentação, deverá avisar no ato de sua inscrição para que a arma seja retirada pela coordenação do evento, durante o período do concurso e após será devolvido para o guarda-volumes. O uso do mesmo será autorizado pela coordenação, caso o objeto caracterize-se em algum dos itens da regra.

1.9.2. A coordenação faz-se jus o direito de não autorizar o uso do mesmo.

**1.10. No caso de inscrição de Menor de idade, deverá ser preenchido o termo do Anexo II pelo maior responsável.**

## **2. INSCRIÇÃO**

**2.1.** As inscrições são gratuitas e serão realizadas *on-line*, através do link: <https://cuscuzhq.herokuapp.com/inscricao/cospobre>, de 1º de julho até 23h59 do dia 28 de julho de 2022.

**2.1.1. O ENVIO DA IMAGEM (JPG, JPEG ou PNG) DO PERSONAGEM JUNTO COM O FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO É DE CARÁTER OBRIGATÓRIO. SERÃO DESCONSIDERADAS TODAS AS INSCRIÇÕES QUE DESCUMPRIREM ESTE PRÉ-REQUISITO.**

**2.1.2. O ENVIO DA MÚSICA (MP3), JUNTO COM O FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO É DE NATUREZA OPCIONAL.**

**2.2.** As Inscrições duplicadas serão canceladas, sendo considerada para todos os fins somente a última que foi realizada.

**2.3.** Caso não haja a confirmação da inscrição até uma hora antes do concurso, a pré-inscrição será cancelada, o que acarretará na não participação no concurso.

**2.4.** Os Cospobres inscritos deverão comparecer no dia do evento ao **stand Cuscuz HQ** para assinar a ficha de presença.

2.4.1. A lista de presença não poderá ser assinada por terceiros.



**2.5.** A inscrição deve ser feita pelo próprio participante não sendo permitida sua inscrição por terceiros.

**2.6.** São considerados válidos Cospobres de personagens de qualquer tipo de mídia desenhada, filmada ou escrita, não importando a origem étnica do mesmo, desde que o personagem seja de acesso público.

**2.7.** No ato da inscrição o participante declara que está de pleno acordo com as regras do concurso.

**2.8.** Todas as informações fornecidas no ato da inscrição devem ser verídicas, caso contrário, o participante será desclassificado.

### **3. APRESENTAÇÃO E DESFILE**

**3.1.** As apresentações ocorrerão no **domingo, dia 31 de julho de 2022, a partir das 15h30**, no palco principal do evento, no período da tarde, conforme programação a ser divulgada.

**3.2.** Os cospobres devem reunir-se no local indicado pela organização com no mínimo **30 minutos de antecedência**. Os participantes serão organizados em fila de acordo com o número fornecido na ficha de inscrição e devem permanecer em seus lugares até o momento de sua apresentação. **Sair do local indicado, sem autorização, acarretará na desclassificação.**

**3.3.** O participante poderá entrar, caminhar e sair interpretando o personagem, na maneira de agir e andar, fazendo gestos e poses referentes a ele.

**3.4.** Durante o tempo de desfile, o participante também deverá parar no centro do palco onde, obrigatoriamente, fará uma pose de frente, duas de lado (mostrando os lados do corpo) e outra de costas para melhor avaliação da roupa pelos jurados.

**3.5.** O participante terá até 30 segundos para entrar, realizar as poses conforme o item e sair do palco.

**3.6.** O tempo de cada apresentação será cronometrado pela coordenação. Aqueles que ultrapassarem seu tempo de apresentação serão PENALIZADOS. Não será aceita cronometragem de terceiros.

**3.7.** O tempo começará a ser cronometrado a partir do momento em que o áudio começar a tocar. Será considerada como finalizada a apresentação ao fim do áudio.

**3.8.** Não é permitida a entrada de participantes no *backstage* após o anúncio de início do concurso.





**3.9.** É proibido pular do palco ou atirar objetos para fora dele, sendo passíveis a penalização de 0,5 (meio) pontos ou DESCLASSIFICAÇÃO.

**3.10.** A responsabilidade pela guarda e bom funcionamento do material utilizado pelo participante é de total responsabilidade do participante.

**3.11.** As apresentações serão feitas de acordo com a ordem de inscrição, sendo proibida a troca deste número por quaisquer motivos.

**3.12.** São considerados válidos cospobres de personagens originados em qualquer origem/temática (animes, seriados, filmes, HQs, etc.).

**3.13.** Será permitido a utilização de *staff* pessoal.

**3.13.1.** O *staff* do evento não fará parte da apresentação. Para isso, será aceito somente o uso do *staff* pessoal.

**3.14.** Cada participante só pode subir ao palco com 2 (dois) *staff* pessoal. Deve ser informada a utilização do *staff* no momento da confirmação da inscrição e não será permitida a entrada e permanência de nenhum *staff* que não foi sinalizado na inscrição.

**3.14.1.** Caso o *staff* pessoal não preencha os requisitos necessários, a coordenação evento se faz no direito de não permitir o mesmo a auxiliar na apresentação em cima do palco.

**3.14.2. TODA E QUALQUER TIPO DE AGRESSÃO E/OU DANO AO STAFF DO EVENTO, SERÁ PASSIVEL A DESCLASSIFICAÇÃO DO MESMO E A RETIRADA DO EVENTO.**

**3.15.** Os cospobres devem entrar e sair do palco pelos lados indicados no dia. Assim como fazer a apresentação da maneira como for instruída pela coordenação, levando em conta o equipamento de palco.

**3.16.** O participante tem 30 (trinta) segundos para montagem de cenários e início da apresentação e 30 (trinta) segundos para desmontagem. Após o tempo estipulado, o participante será penalizado em 0,1 pontos para cada 5 (cinco) segundos ultrapassados. A penalização é válida para cada etapa (montagem e/ou desmontagem).

**3.17.** O manuseio de material líquido, viscoso ou pó 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, inflamáveis ou tóxicos.

**3.17.1.** Não será permitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pregados, colados ou fixados na estrutura do palco. Os cenários e acessórios devem conter no máximo, 2,10 (dois e dez) metros de comprimento por 2,10 (dois e dez) metros de altura e 90 (noventa) centímetros de largura. Essa regra se aplica a cada peça em separado. Será penalizado em 0,5 (meio) pontos os que não seguirem essa regra.

**3.17.2.** Os cenários devem entrar exclusivamente pelo backstage.

**3.17.3.** É permitida a utilização de todo o tipo de lança confetes, desde que sejam aprovados pelo Inmetro.

**3.17.4.** Lança confetes de pólvora não são aprovados pelo Inmetro.

**3.17.5.** O uso de material de emergência (extintores de incêndio, sinalizadores e outros itens) não autorizados previamente pela organização, é proibido. Caso isso ocorra, será passível de DESCLASSIFICAÇÃO.

**3.18.** O evento sede não se responsabiliza por eventuais acidentes ocorridos durante o concurso.

**3.19.** O participante somente deverá subir ao palco após o anúncio de seus dados.

**3.20.** É proibido utilizar qualquer tipo de material publicitário de caráter publicitário, sem autorização prévia do evento.

#### **4. ÁUDIO E TRILHA SONORA**

**4.1.** O áudio, caso seja utilizado, deverá ser OBRIGATORIAMENTE ANEXADO no formulário de inscrição, em formato mp3 ou mp4, contendo arquivo único com o trecho da música a ser utilizada.

**Caso o participante NÃO anexe o áudio no ato da inscrição, este NÃO será aceito em hipótese alguma no dia do evento, mesmo que esteja em PEN DRIVE.**

**4.2.** A organização não se responsabiliza pelo teste dos áudios.

**4.3.** Não há limitações quanto à trilha sonora da apresentação, desde que seja condizente com a situação representada.

**4.4.** Caso haja problemas que sejam responsabilidade do evento (como falhas na aparelhagem de som) e o cospobre for prejudicado, poderá repetir a sua apresentação no final do concurso.



**4.6.** O cospobre se responsabiliza pela integridade de aparelhagem e acessórios do evento quando em seu poder.

**4.7.** Para igualdade de todos os competidores, os cospobres não poderão utilizar qualquer tipo de equipamento eletrônico como fonte de som para trilha sonora. Instrumentos musicais são permitidos desde que não interfiram na estrutura do evento.

**4.7.1** Também não são válidos materiais e equipamentos adicionais como: datashow, máquina de fumaça e/ou espuma, telão, retro-projetor, extintor de incêndio de qualquer espécie, entre outros.

**4.7.2.** O evento não disponibilizará tomadas ou qualquer instalação elétrica auxiliar no palco.

## **5. JULGAMENTO**

**5.1.** Cada juiz dará uma **nota de 1 (um) a 10 (dez), com intervalos de 0,50**. As notas serão dadas, exclusivamente, pelo corpo de jurados oficiais, escolhidos previamente pela organização do concurso, e a média entre eles será a nota final. Todos os participantes serão julgados pelo mesmo corpo de jurados, cujas notas serão consideradas plenas e inquestionáveis. Não será levada em conta a constituição física do participante, tom de pele, sexo biológico nem nenhum tipo de recorte que não diga respeito exclusivamente à relação cosplayer/cospobre.

**5.2.** A banca será composta por 3 (três) a 5 (cinco) juízes que serão determinados pela organização

**5.3.** No julgamento o jurado avaliará se a roupa está fiel ao personagem original, detalhamento, acabamento da roupa, acessórios, nível de dificuldade e a presença de palco do participante.

**5.3.1.** Quesitos do Júri:

**a) Fidelidade (ao personagem/universo escolhido);**

**b) Criatividade;**

**c) Desenvolvimento no palco (realização das poses: frente, lados, costas e típica do personagem).**

**5.4.** Os somatórios, médias e notas finais serão feitos pela Organização do Concurso.



## 6. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

**6.1.** Em caso de empate nas notas, o critério de desempate será a nota referente à **CRIATIVIDADE**. Permanecendo empate, a coordenação do concurso decidirá o desempate, sendo soberana sua decisão.

## 7. PREMIAÇÃO

**7.1** Serão premiados os três primeiros colocados.

**7.2** As premiações serão em dinheiro. Quais sejam:

**1º colocado: troféu + voucher de R\$ 100,00**

**2º colocado: troféu + brindes.**

**3º colocado: troféu + brindes.**

## 8. OBSERVAÇÕES FINAIS

**8.1.** Os vencedores serão anunciados no palco do evento. Os que não estiverem presentes serão contactados através dos dados fornecidos no ato da inscrição.

**8.2.** Os casos omissos no regulamento serão analisados pela coordenação, caso necessário.

**8.3.** Todos os participantes serão julgados por um corpo de jurados cujas notas serão consideradas plenas e inquestionáveis.

**8.4.** Dúvidas, sugestões e demais informações podem ser obtidas via inbox nas páginas do CuscuzHQ no Facebook ou Instagram.

Natal, 30 de junho de 2022.

**COMISSÃO ORGANIZADORA**  
CUSCUIHQ





---

## ANEXO I

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, \_\_\_\_\_, (nacionalidade), (estado civil), portador(a) do RG n.º \_\_\_\_\_, inscrito(a) no CPF sob o n.º \_\_\_\_\_, residente na Rua \_\_\_\_\_ n.º \_\_\_\_\_, (cidade) – (estado), AUTORIZO o uso de minha imagem, durante III Concurso de Cospobre CUSCZHQ - MANGÁS, a ser realizado no IMD (Instituto Metrópole Digital), no dia 31 de julho de 2022, cedendo, em caráter irrevogável e irretratável, seus dados, imagens, nomes, som de voz, bem como os conteúdos cedidos na resposta enviada para fins de divulgação deste concurso, sem qualquer ônus ao evento, para utilização em toda e qualquer mídia (foto, áudio, vídeo, impresso, meios digitais, internet, celular, jornais e revistas, cartazes, folhetos, filmes, *spots*, peças publicitárias e e-mail), mas não se limitando a essas, pelo prazo de 05 (anos) anos contados da data de término do concurso, em todo o território nacional.

Natal/RN, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

---

Assinatura





---

## ANEXO II

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO (FILHO/A MENOR)

(PARA PARTICIPAÇÃO DE CONCURSO E USO DO DIREITO DE IMAGEM)

Eu, \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, portador (a) do documento \_\_\_\_\_, nº \_\_\_\_\_  
autorizo meu (minha) filho (a) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, a participar do III Concurso de Cospobre CUSCZHQ - MANGÁS,  
a ser realizado no IMD (Instituto Metrópole Digital), no dia 31 de julho de  
2022, cedendo, em caráter irrevogável e irretratável, seus dados, imagens,  
nomes, som de voz, bem como os conteúdos cedidos na resposta enviada  
para fins de divulgação deste concurso, sem qualquer ônus ao evento, para  
utilização em toda e qualquer mídia (foto, áudio, vídeo, impresso, meios  
digitais, internet, celular, jornais e revistas, cartazes, folhetos, filmes, *spots*,  
peças publicitárias e e-mail), mas não se limitando a essas, pelo prazo de  
05 (anos) anos contados da data de término do concurso, em todo o  
território nacional.

Natal/RN, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

---

**Assinatura do Responsável**