

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
- Etapa Estadual São Paulo -**



REGULAMENTO ESPECÍFICO
CONCURSO COSPLAY



Regulamento Cosplay

1 – OBJETO

1.1. A Comissão Organizadora dos **Jogos Eletrônicos das Instituições Federais (eJIF 2023) Etapa Estadual São Paulo** realiza o **I Concurso de Cosplay**, que acontecerá durante as finais presenciais dos jogos, previstas para o dia 07/07/2023.

1.2. “Cosplay” é uma abreviação de “costume & play” e consiste no ato de se fantasiar e interpretar um personagem de filme, série, desenhos animados, histórias em quadrinhos, game e tudo o mais que envolva a cultura pop. Os praticantes dessa atividade são denominados cosplayers.

1.3. Serão considerados válidos cosplays de personagens originários de qualquer tipo de mídia impressa ou visual (animes, mangás, HQ, filmes, animações ocidentais, videogames, seriados orientais e ocidentais e live-actions), executados da forma original.

1.4. Versões alternativas e genderbender não são consideradas como originais, também não sendo admitidos personagens originários de fanzines, arte e fóruns.

1.5. Como medida de segurança e integridade aos menores de idade presentes no evento, é vetada a participação e representação de personagens de caráter erótico/hentai.

2 – JUSTIFICATIVA

2.1. O concurso visa a integração da comunidade do IFSP com o universo cultural que envolve toda a literatura, cinema, TV e games. A proposta incentiva os competidores e participantes do evento a compartilhar vivências culturais e estimular o conhecimento e envolvimento de novas experiências entre si.

3 – DISPOSIÇÕES GERAIS

3.1. O concurso de cosplay é baseado em apresentações individuais ou em grupo.

3.2. Este documento regulamentará a realização do concurso, e estará disponível no site ifsp.edu.br/ejif2023. Todas informações a respeito do evento serão divulgadas neste site, podendo ser também utilizadas as redes sociais da instituição para a publicação de notícias.

3.3. As inscrições são gratuitas e serão realizadas de 26/06 a 05/07 de 2023. Os interessados em concorrer deverão preencher o formulário disponível em: <https://forms.gle/55fg9TmD39353WdV9>.



Regulamento Cosplay

4. DOS PARTICIPANTES

4.1. Poderão participar do concurso:

4.1.1. Estudantes matriculados em qualquer curso do IFSP;

4.1.2. Servidores do IFSP;

4.1.3. Funcionários de empresas terceirizadas prestadoras de serviços do IFSP.

4.2. Não há limites para números de inscritos.

4.3. Cada participante poderá concorrer em apenas uma categoria.

5. DOS TIPOS

5.1. Serão premiados os tipos individual e em grupo.

5.2. Entende-se por individual aquele personagem representado por apenas um participante.

5.3. Entende-se por grupo aqueles personagens representados por dois participantes ou mais.

6. DAS CATEGORIAS

6.1. Personagens da Literatura:

6.1.1. Entende-se por personagens da literatura aqueles descritos em forma de prosa ou poesia.

6.1.2. Serão avaliadas as características descritas na obra, independente desta já ter adaptações em filmes ou séries, televisivas, teatrais, em games, ou em quaisquer outros recursos visuais.

6.1.3. O objetivo da categoria Personagens da Literatura é estimular e expressar a imaginação do leitor através da apresentação do personagem que ele vê em sua imaginação ao ler.

6.2. Personagens de Mangás:

6.2.1. Entende-se por personagens de mangá aqueles que são representados nas histórias em quadrinhos de estilo japonesas.



Regulamento Cosplay

6.2.2. Serão avaliadas as características desenhadas na obra, independente desta já ter adaptações em filmes ou séries, televisivas, teatrais, em games, ou em quaisquer outros recursos visuais.

6.2.3. O objetivo da categoria Personagens de Mangás é a representação do desenho do autor.

6.3. Personagens de História em Quadrinhos ou Graphic Novel:

6.3.1. Entende-se por personagens de Histórias em Quadrinhos ou Graphic Novel aqueles que são representados nas histórias do tipo banda desenhada.

6.3.2. Serão avaliadas as características desenhadas na obra, independente desta já ter adaptações em filmes ou séries, televisivas, teatrais, em games, ou em quaisquer outros recursos visuais.

6.3.3. O objetivo da categoria Personagens de Histórias em Quadrinhos ou Graphic Novel é a representação do desenho do autor.

6.4. Personagens de Filmes e Séries:

6.4.1. Entende-se por personagens de Filmes e Séries aqueles que são interpretados no cinema, na TV ou em sistemas de streaming de vídeos, sejam eles animações ou live-actions.

6.4.2. Serão avaliadas as características representadas nas telas, independente desta ter adaptações literárias, teatrais, em games, ou em quaisquer outros recursos visuais.

6.4.3. O objetivo da categoria Personagens de Filmes e Séries é a reprodução do personagem encenado na trama.

6.5. Personagens Universais:

6.5.1. Entende-se por personagens universais os personagens representados nos recursos artísticos não citados nas categorias do item 6 deste Regulamento.

6.5.2. Serão avaliadas as características representadas na obra artística, sejam elas desenhos animados, animes, curtas-metragens, teatro, games, novelas, memes, artistas ou em quaisquer outros recursos visuais.

6.5.3. O objetivo da categoria Personagens Universais é a reprodução do personagem representado em sua obra especificada ou realidade.



Regulamento Cosplay

7. DAS EXIGÊNCIAS E RESTRIÇÕES

7.1. O cosplay deve ser manufaturado artesanalmente, sendo que acessórios pré-fabricados poderão ser usados em conjunto com o cosplay artesanal, mas deverão ser devidamente modificados pelo cosplayers e ficarão sujeitos à inspeção pela comissão organizadora deste Concurso.

7.2. As apresentações individuais poderão contar com o apoio de 01 (um) auxiliar (ou "staff"). O staff poderá colaborar com o cosplayer fora e dentro do palco. O staff não será em hipótese alguma considerado como um cosplayer ou participante para os fins deste Concurso.

7.3. As apresentações dos cosplayers poderão utilizar mídias de apoio, que serão executadas no momento da apresentação. O material é de responsabilidade do(a) candidato(a) e deve ser entregue à Comissão em PEN DRIVE, devidamente identificado, que será devolvido após a extração da faixa de áudio para o computador de suporte ao evento.

7.4. É proibido pular do palco ou atirar objetos para fora dele, sendo estas atitudes passíveis de punição.

7.5. Os participantes deverão estar atentos às marcações na área de apresentação. Caso as marcações sejam ultrapassadas, o(s) participante(s) podem prejudicar tanto a sua segurança quanto a segurança dos demais, além de prejudicar a visão dos juízes quanto a sua apresentação.

7.6. É proibido o uso de explosivos de qualquer tipo, armas de fogo (mesmo descarregadas), armas brancas com fio, líquidos de qualquer espécie, armas de airsoft, armas com munição de chumbo, abrasivos, corrosivos, tinturas tóxicas, solventes e extintores. Não são permitidas, ainda, réplicas de armas e demais objetos que representem perigo potencial para os demais participantes ou público, ou que incitem a violência.

7.7. Também são proibidos quaisquer outros acessórios e instrumentos que coloquem em risco a integridade física dos participantes e dos presentes, tais como: fogos de artifício, extintores, instrumentos cortantes, abrasivos, corrosivos, solventes e outros produtos tóxicos ou substâncias nocivas, mesmo que estes constituam parte da caracterização.

7.8. Todos os efeitos especiais deverão ser secos. Não será permitido o uso de líquidos ou materiais viscosos.

7.9. Quaisquer armas utilizadas pelos cosplayers deverão ser produzidas artesanalmente. A ausência de armas não descaracterizará o personagem nem diminuirá pontos no julgamento.

7.10. Atitudes ou atos dos participantes que possam prejudicar ou interferir na imagem do evento como um todo poderá acarretar a sua desclassificação.



Regulamento Cosplay

7.11. Ofensas (palavrões), apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga ou discriminação por raça, sexo, orientação sexual, etc., são considerados pelos juízes como critério para a desclassificação do participante.

7.12. É proibido o uso de qualquer banner/cartaz ou faixa durante a apresentação do participante em palco com mensagens não relacionadas com o personagem ou divulgando quaisquer marcas.

8. DAS APRESENTAÇÕES

8.1. Os participantes terão 1 (um) minuto para prepararem o palco antes do início de sua apresentação e ainda 1 (um) minuto para finalizar a apresentação e deixar o palco livre e desobstruído para o próximo participante.

8.2. As apresentações individuais e em grupo deverão ter, no máximo, 1 (um) minuto. Para cada 30 (trinta) segundos que venham ser extrapolados do tempo máximo permitido para a apresentação, o participante terá descontado 0,5 (meio ponto) da somatória final de pontos.

8.3. O tempo cronometrado de cada apresentação será controlado pela Comissão Organizadora.

8.4. Para fins de atribuição de pontos aos cosplayers, a comissão organizadora também avaliará o comportamento e a interação com outros participantes, sendo permitida a interação da plateia e/ou apresentadores do concurso com os cosplayers, desde que a interação seja coerente com as personagens em representação e que não consista em ofensas, constrangimentos, nem exceda o tempo estipulado para a apresentação do participante ou atrapalhe o andamento do concurso.

9. DO JULGAMENTO

9.1. A nota final será uma avaliação concomitante dos participantes, resultando na atribuição de pontos e a definição final de um ranking classificatório. As notas serão compostas por:

9.1.1. Votação popular.

9.1.2. Avaliação pelo júri técnico.

9.2. A banca de júri técnico será composta por 03 (três) juízes.

9.3. A nota final será a média entre os jurados mais o voto popular.



Regulamento Cosplay

10. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

10.1. Para a atribuição de pontos aos participantes das categorias Personagens de Mangás, Personagens de História em Quadrinhos ou Graphic Novel, Personagens de Filmes e Séries e Personagens Universais, caberá aos integrantes do júri técnico observarem os critérios de avaliação estabelecidos em conformidade com o Quadro adiante:

Critério de avaliação por Júri Técnico	
Critérios de avaliação	Pontuação (Intervalo mínimo de 0,5 [meio] ponto)
Cosplay: O acabamento da fantasia será avaliado, bem como a customização/manufatura, a riqueza de acessórios e detalhes. (A ausência de armas não descontará pontos).	De 0 a 5 pontos
Fidelidade: refere-se ao quão fiel o cosplay está ao personagem original, comparado à referência enviada no ato da inscrição, sendo considerado, também, o conhecimento geral do júri.	De 0 a 5 pontos
Inventividade: O conjunto da obra, harmonia, originalidade e criatividade.	De 0 a 5 pontos
Performance: Interpretação, qualidade, impacto da apresentação, expressão corporal, desenvoltura no palco, sincronia de movimentos e harmonia entre todos os elementos da apresentação (música, cenário, etc.).	De 0 a 5 pontos

10.2. Para critério de desempate, no caso de média final igual, seguiremos as notas dos critérios a seguir:

- 1º critério: Inventividade;
- 2º critério: Performance;
- 3º critério: Fidelidade;
- 4º critério: Cosplay.

10.3. Para a atribuição de pontos aos participantes das categorias Personagens de Mangás, Personagens de História em Quadrinhos ou Graphic Novel, Personagens de Filmes e Séries e Personagens Universais, caberá ao público presente participar da votação



Regulamento Cosplay

popular, que consistirá volume de aplausos, valendo a seguinte pontuação para cada categoria e tipo:

Critério de avaliação por votação popular	
Critério de avaliação	Pontuação
Volume de aplausos	0,5 pontos

10.4. Para a atribuição de pontos aos participantes da categoria Personagens da Literatura, caberá aos integrantes do júri técnico observarem os critérios de avaliação estabelecidos em conformidade com o Quadro adiante:

Critério de avaliação por júri técnico	
Cosplay: O acabamento da fantasia será avaliado, bem como a customização/manufaturação, a riqueza de acessórios e detalhes. (A ausência de armas não descontará pontos).	De 0 a 5 pontos
Inventividade: O conjunto da obra, harmonia, originalidade e criatividade.	De 0 a 5 pontos
Performance: Interpretação, do personagem do autor em sua integralidade e a explanação do participante em relação ao que ele enxerga deste personagem.	De 0 a 5 pontos

10.4.1. Para critério de desempate, no caso de média final igual, seguiremos as notas dos critérios a seguir:

- 1º critério: Performance;
- 2º critério: Cosplay;
- 3º critério: Inventividade.

10.5. Para a atribuição de pontos aos participantes das categorias Personagens da Literatura, caberá ao público presente participar da votação popular, que consistirá volume de aplausos, valendo a seguinte pontuação para cada categoria e tipo:



Regulamento Cosplay

Critério de avaliação por votação popular	
Critério de avaliação	Pontuação
Volume de aplausos	0,5 pontos

10.6. Cada jurado poderá atribuir até 20 (vinte) pontos ao participante das categorias Personagens de Mangás, Personagens de História em Quadrinhos ou Graphic Novel, Personagens de Filmes e Séries e Personagens Universais, o que equivaleria à pontuação máxima por jurado.

10.7. Cada jurado poderá atribuir até 15 (quinze) pontos ao participante da categoria Personagens da Literatura, o que equivaleria à pontuação máxima por jurado.

10.8. As notas dos jurados são soberanas e incontestáveis.

11. PREMIAÇÃO

11.1. Os prêmios serão anunciados durante a cerimônia de premiação, no final do evento.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1. Os casos omissos no regulamento serão analisados pela Comissão do Concurso, e a decisão será soberana e inquestionável.

12.2. Este concurso tem caráter exclusivamente cultural, e não está sujeito a nenhuma modalidade de sorteio ou fator aleatório. A participação no concurso é gratuita e voluntária, não vinculada a qualquer tipo de desembolso por parte dos participantes e premiados, ou à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

12.3. Os participantes concordam, desde já, em ceder, 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 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), 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).

12.4. As dúvidas com relação ao concurso de cosplay devem ser enviadas ao endereço eletrônico ejif@ifsp.edu.br.



Regulamento Cosplay

13. CRONOGRAMA

Inscrições	26/06 a 05/07/2023
Realização do concurso e premiação	07/07/2023