



REGRAS DO CONCURSO CULTURAL DE COSPLAY DA YAMATO CULTURAL VERSÃO 2017

Índice

1. Introdução
2. As Categorias
3. Inscrição
4. Apresentação
5. Áudio e Trilha sonora
6. Julgamento
7. Premiação
8. Yamato Cosplay Cup
9. World Cosplay Summit
10. Observações Finais

1. INTRODUÇÃO

1.1. O concurso cultural de cosplay será realizado nos eventos da Yamato Cultural e Parceiros no ano de 2017.

1.2. O concurso é aberto para pessoas com idade superior a 5 (cinco) anos e de todas as origens presentes no evento.

1.2.1. É vetada a participação de membros da comissão organizadora, coordenadores, apresentadores, staffs do evento, assim como os ex-membros da coordenação e comissão julgadora “sendo permitida para estes, somente após o prazo de 6 (seis) meses de seu desligamento”. É permitida a participação de convidados (como palestrantes, professores de workshops e participantes do Teatro Cosplay, desde que usando outro cosplay) e vendedores terceirizados.

1.3. O mesmo será assistido por pessoas de todas as idades, sendo crianças e adultos. Por isso, é exigido do participante bom senso para a definição de sua apresentação.

1.4. Ofensas (palavrões), apelo sexual e apologia a qualquer tipo de droga ou racismo são considerados pelos juízes como critério de desclassificação do participante.

1.5. 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.

1.6. 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.

1.6.1. 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 de cosplay durante o período do concurso e após será devolvido para o guarda-volumes. O uso do mesmo será autorizado pela coordenação de cosplay, caso o objeto caracterize-se em algum dos itens da regra 1.6. A coordenação faz-se jus o direito de não autorizar o uso do mesmo.

1.7. É responsabilidade dos organizadores do evento e do coordenador do Concurso de Cosplay o cumprimento destas regras e entrega dos prêmios.



2. AS CATEGORIAS

2.1. As categorias do concurso de cosplay são:

Cos - Desfile (categoria única individual) – O participante se preocupa apenas em mostrar sua roupa e acessórios para os juízes, subindo ao palco, caminhando até a frente e parando brevemente sobre a marcação, em seguida virando-se de costas, e novamente de frente na pose do personagem. Não é necessário fazer nenhum tipo de apresentação ou interpretação.

Play - Tradicional (categoria individual) – O participante subirá ao palco para realizar sua apresentação baseada na personalidade, postura, comportamento, entonação do personagem e da história na qual ele está inserido. O participante deverá usar a vestimenta apropriada do personagem, pois esta servirá de base para a nota da apresentação.

ATENÇÃO: PREMIAÇÃO COSPLAY– O Cosplayer que participar da categoria Cos – Desfile e/ou do Play – Tradicional no **mesmo dia** e com a **mesma roupa**, terá suas notas somadas para a classificação do **“Cosplay”** para a premiação. Vide regra **7.2.4., 7.2.5, 7.3.4. e 7.4.4.**

Play - Livre (categoria individual e grupo) – Saindo um pouco dos padrões de interpretar o personagem, a categoria Play – Livre dá à liberdade do participante usar a criatividade e fazer algo que ele não faria habitualmente, lembrando que a apresentação não deve perder o nexo com o personagem e a história contada.

Cosplay – Tradicional (categoria grupo) – Os participantes subirão ao palco para realizar uma apresentação baseada na personalidade, postura, comportamento, entonação dos personagens e da história na qual ele está inserido. Será avaliado tanto a apresentação quanto as vestimentas.

ATENÇÃO: Os grupos (independente da categoria) podem ter, no máximo, **10** participantes. As **DUPLAS** se enquadram na categoria **GRUPO**;

2.1.1. Os juízes observarão atentamente se cada apresentação é coerente com a categoria na qual está inscrita, caso a mesma não se enquadre o participante será desclassificado.

3. A INSCRIÇÃO

3.1. Os interessados em participar do concurso deverão se dirigir até a tenda de inscrições da Área Cosplay e preencher sua ficha com a equipe responsável.

3.1.1. Só serão válidas inscrições feitas pelo próprio participante. Inscrições feitas por terceiros não serão aceitas e se identificadas haverá a **DECLASSIFICAÇÃO** do participante.

3.1.2. O cosplayer que se inscrever não poderá cancelar sua inscrição por qualquer motivo, assim como é proibido ao cosplayer se inscrever duas vezes na mesma categoria em um mesmo dia de evento.

3.1.3. A organização da fila de inscrição é de responsabilidade da organização, somente após a abertura das inscrições, não tendo esta a obrigação de fazê-lo antes da abertura da mesma.

3.2. Os cosplayers poderão levar para o júri material de apoio impresso, desde que contenha imagem do personagem e qualquer outro documento que acredite ajudar na categoria (letra de música, resumo de personalidade e outros), o mesmo só será aceito caso leve uma cópia para cada juiz, sendo **4** (quatro) por banca. O mesmo deverá entregar o material no momento da inscrição.

3.2.1. Vale destacar que o material de apoio deve ser coerente com a apresentação, pois receberá um bônus de **0,5 pontos**, cabendo à coordenação do concurso julgar se o material se enquadra ou não dentro deste quesito.



3.3. ATENÇÃO: O participante irá receber no ato de sua inscrição uma ficha com o número de sua apresentação. Este número deve ser mantido em seu poder e apresentado ao responsável pela fila **30** (trinta) minutos antes de sua apresentação.

Mantenha seu canhoto devidamente guardado, pois a não apresentação do mesmo ocasionará na não participação do concurso.

3.4. Cada cosplayer pode participar apenas uma vez por dia em cada categoria, **não é recomendado** utilizar a mesma roupa nos outros dias do evento.

3.4.1. No caso de repetição da roupa, valerá apenas a nota da primeira apresentação. Neste quesito só serão válidas roupas **TOTALMENTE DIFERENTES** de um mesmo personagem. **Ex:** Sakura Kinomoto com roupa de colegial; Sakura Kinomoto com roupa de batalha.

3.5. As inscrições se encerram **40** (quarenta) minutos antes do início do concurso. Caso esgotados os números de inscritos, antes desse horário, as inscrições serão encerradas e **NÃO ABRIREMOS EXCEÇÕES.**

3.6. Os cosplayers devem se reunir **30** (trinta) minutos antes do concurso, ao lado do palco. Os participantes organizados em fila deverão manter-se nela até o momento de sua apresentação. Caso saiam do local estipulado pelo staff responsável, serão **DESCCLASSIFICADOS.**

3.7. Ao assinar a ficha, o participante declara que está de pleno acordo com as regras do concurso. **O cosplayer deve preencher todos os campos com os dados cadastrais na entrega da ficha.** A coordenação geral do evento vai solicitar que os coordenadores de cosplay apresentem as fichas dos vencedores, e caso algum campo não esteja preenchido, o mesmo será **DESCCLASSIFICADO** mesmo que tenha ficado em primeiro lugar no concurso.

4. APRESENTAÇÃO

4.1. O participante individual tem **1** (um) minuto para sua apresentação (exceto no Cos - Desfile). A categoria Grupo tem **1** (um) minuto para cada integrante, podendo somar um tempo máximo de **5** (cinco) minutos.

4.2. O tempo de cada apresentação será cronometrado pela coordenação. Aqueles que ultrapassarem seu tempo de apresentação serão **DESCCLASSIFICADOS** do concurso, o áudio do CD ou do microfone será cortado e o participante convidado a se retirar do palco. **Não será aceita cronometragem de terceiros.**

4.3. A apresentação dos grupos se inicia imediatamente após a dos participantes individuais, independente da categoria.

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

(Exceto para casos em que o ator original/criador/pessoa em questão interprete um personagem de criação própria/interpretado por ele originalmente ou que retrate o mesmo)

Também será permitido personagens de mídias adultas (**Ex:** Ecchi, yuri, lemon e yaoi), porém deve estar de acordo com as regras (**1.3, 1.4, 1.5. E 1.6**). Serão **DESCCLASSIFICADOS** personagens originários de fanzines e fóruns, assim como "cosplays originais". Crossover não oficiais são liberados apenas na categoria **Play-Livre.**

4.5. Sobre crossovers: É permitida a presença de personagens originários de obras distintas na categoria **Play - Tradicional**, desde que exista oficialmente uma obra onde os personagens referidos se encontram (**Ex:** Xena a Princesa Guerreira se encontrando com o Hercules / Marvel VS Capcom / Street FighterVsTekken). Caberá aos cosplayers preencherem sua inscrição, notificando o nome da referida obra onde esse crossover ocorre, sendo passíveis de **DESCCLASSIFICAÇÃO** caso não exista uma comprovação sobre a legitimidade do crossover (**Ex:** Naruto e Sailor Moon na mesma apresentação).

4.6. Além do seu staff pessoal, cada apresentação poderá utilizar no máximo **1** (um) staff do evento, **SOMENTE PARA CARREGAR/ENTRAR/SAIR/POSICIONAR/RETIRAR/ENTREGAR OBJETOS/MANIPULAR EFEITOS**, já contando com o apresentador, se for o caso. Esta regra só não é válida para a categoria **Cos - Desfile.**



4.6.1. O staff do evento não fará parte da apresentação no que o caracterizar como cenário. Para isso, será aceito somente o uso do staff pessoal.

4.6.2. O staff do evento não manipulará quaisquer tipos de material químico, tóxico ou de qualquer outra natureza que possa vir a causar dano a este, para materiais de efeito químico e afins, a manipulação será feita somente pelo staff pessoal.

4.7. Cada participante só pode subir ao palco com **2** (dois) staff pessoal, e este deve estar **TOTALMENTE VESTIDO DE PRETO** (bonés, luvas e sapatos pretos não são obrigatórios). Deve ser informada a utilização do staff no momento da inscrição e não será permitida a entrada e permanência de nenhum staff que não foi sinalizado na inscrição.

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

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

4.8. O cosplayer será identificado com seu respectivo número de inscrição (**bolinha**), que será fixada no cosplay e deverá ser mantida em local visível até o final da apresentação.

4.8.1. Caso o número de inscrição (**bolinha**) não seja **devolvida** ao final da apresentação ao staff na saída de palco, será **penalizado** o cosplayer em **1,0 ponto** na sua média.

4.9. O participante que não estiver presente quando chegar sua vez será imediatamente **DESCLASSIFICADO**, não podendo apresentar em nenhum outro momento do concurso.

4.10. Os cosplayers 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.

4.11. Nas categorias em grupo, será observada também a interação de todos os integrantes. Caso algum deles fuja do contexto da apresentação, o grupo todo será **DESCLASSIFICADO**.

4.12. 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).

4.13. A interação do cosplayer com a plateia e os apresentadores do concurso não é proibida, desde que seja coerente com o personagem e não ocorram ofensas, constrangimentos ou atrapalhe o andamento do concurso. Os mesmos não podem ser utilizados como outro personagem, portanto, juízes e apresentadores não poderão responder a interação.

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

4.15. É proibido o uso de qualquer banner ou faixa durante a apresentação divulgando algum site ou empresa sem autorização prévia da coordenação. Será motivo para **DESCLASSIFICAÇÃO**.

4.16. A atuação do staff particular deve ser limitada e coerente. A coordenação será responsável por observar e reportar abusos, ocasionando à **DESCLASSIFICAÇÃO**.

4.16.1. Caso o staff manipule um boneco (fantoche, marionete e etc.), o mesmo não poderá ser o foco da apresentação e deve complementar o cenário e a história de modo coerente e não poderá agir como um novo personagem principal, tendo sua atuação como **coadjuvante**.

4.17. 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.



4.17.1 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.

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

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

4.18.2. 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**

4.19. A utilização de papel picado, talco, confetes, gelo seco e qualquer outro efeito especial, poderão ser utilizados desde que respeite as regras (4.17, 4.18, 5.6, 5.7 – regras de segurança dos equipamentos).

5. AUDIO E TRILHA SONORA.

5.1. O participante do concurso poderá utilizar um CD de áudio, **de faixa única**, para a sua apresentação. O mesmo deverá ser entregue no ato da inscrição. O cosplayer que utilizar este recurso deverá testá-lo com antecedência. **Caso o participante não entregue o CD no ato de sua inscrição, não será aceito posteriormente, podendo apenas se apresentar com microfone.**

5.1.1 A organização **não** se responsabiliza pelo teste dos CDs.

5.2. ATENÇÃO: Só será aceito **1** (um) CD por participante e por categoria. Sendo assim, se a pessoa for participar de mais de uma categoria, independente se for com a mesma roupa e música, deverá trazer **2** (dois) CDs diferentes para a organização. **Também não será permitido fornecê-lo na hora da apresentação.**

5.3. Não há limitações quanto à trilha sonora da apresentação, desde que seja condizente com a situação representada e não desrespeite as regras **1.3, 1.4 e 1.5.**

5.4. O CD deve ser gravado em formato **CDA (CD de áudio convencional)** e **não em arquivo MP3** ou qualquer outra extensão, ou seja, qualquer aparelho de som deve ser capaz de reproduzi-lo. Caso o cosplayer não respeite esta regra, será de sua responsabilidade improvisar a sua apresentação ou abrir mão da mesma.

5.4.1. Não serão aceitas outras formas de execução de áudio como: celular, mp3, aparelhos com entrada USB, entre outros.

5.5. Caso haja problemas que sejam responsabilidade do evento (como falhas na aparelhagem de som) e o cosplayer for prejudicado, poderá repetir a sua apresentação no final do concurso. CDs defeituosos não se incluem neste caso.

5.6. O cosplayer se responsabiliza pela integridade de aparelhagem e acessórios do evento quando em seu poder. Ou seja, deverão tomar muito cuidado com os microfones e caixas de som. Caso seja permitido ao cosplayer segurar o microfone e ele o deixar cair no chão, ou bater, ele será **DESCLASSIFICADO**, seja o ato feito com esta intenção ou não.

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

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

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



6. JULGAMENTO

6.1. As notas serão dadas pelos juízes e a média entre eles será a nota final. A banca será composta por **3** (três) ou **4** (quatro) juízes.

6.2. Cada juiz dará uma nota de **1** (um) a **10** (dez), com intervalos de **0,25**. Os critérios de avaliação dos juízes, para cada categoria, são:

6.2.1. Cos - Desfile: Nessa categoria, o juiz irá avaliar se a roupa está fiel ao personagem original, também considerando como critério de avaliação o detalhamento, acabamento da roupa, acessórios e outras partes da roupa. Não será levada em conta a constituição física do participante, mas se ele dará ênfase nas saídas técnicas usadas na execução da roupa.

6.2.2. Play - Tradicional: Os juízes são instruídos a julgar o participante pela fidelidade ao personagem (Personalidade, postura, comportamento, entonação) e qualidade da encenação (Interpretação, cenário, espetáculo apresentado). O participante deve respeitar a história e cronologia da série. O participante deve usar a roupa do personagem como na cena original, pois os juízes estão instruídos a analisar a vestimenta na apresentação, isto é, o participante que apresentar perfeitamente, mas não estiver trajando a vestimenta correta, receberá penalidades por parte dos juízes.

6.2.3. Play - Livre: Para essa apresentação, os quesitos criatividade e originalidade são avaliados junto com o contexto da história criada, que neste caso, não precisa seguir à risca a série citada. O participante deve utilizar a vestimenta do personagem indicado na cena, qualquer alteração da roupa e acessórios deverá ser justificada no próprio contexto. O tema livre foi criado para colocar o personagem em uma situação inusitada, mas sem perder o nexo com o personagem e/ou história.

6.2.4. Cosplay – Tradicional: Os juízes são instruídos a julgar o **GRUPO** pela fidelidade aos personagens (Personalidade, postura, comportamento, entonação), qualidade da encenação (Interpretação, cenário, espetáculo apresentado) e roupa (detalhamento, acabamento da roupa, acessórios). Seguindo os mesmos critérios do **Cos – Desfile** e **Play - Tradicional**. O participante deve respeitar a história e cronologia da série.

6.3. Em caso de empate nas notas finais, caberá ao júri e a coordenação de cosplay decidir o desempate.

6.4. Os juízes e apresentadores do concurso de cosplay são escolhidos e aprovados pela coordenação cosplay.

6.5. As somatórias, médias e notas finais serão feitas pela coordenação do concurso.

7. PREMIAÇÃO

7.1. Fica intitulado para todos os eventos da Yamato Cultural.

7.2. No Anime Friends serão premiados da seguinte maneira:

7.2.1. Receberão troféu da **1ª** à **5ª** colocação com troféu nas categorias **Cos – Desfile** e **Play – Tradicional**, “não tendo premiação em dinheiro para estas”. E medalhas de **6ª** à **10ª** colocação, “não tendo premiação em dinheiro”.

7.2.2. Receberão troféu da **1ª** à **5ª** colocação troféu na categoria **Play – Livre**, “tendo premiação em dinheiro até a **5ª** colocação”. E medalhas de **6ª** à **10ª** colocação, “não tendo premiação em dinheiro”.

7.2.3. Receberão troféu da **1ª** à **3ª** colocação nas categorias **Cosplay Grupo – Tradicional** e **Cosplay Grupo – Livre**, “não tendo premiação em dinheiro”.



7.2.4. Receberão troféu da **1ª** à **5ª** colocação troféu na categoria Cosplay, “tendo premiação em dinheiro até a **5ª** colocação”. E medalhas de **6ª** à **10ª** colocação, “não tendo premiação em dinheiro”.

A categoria Cosplay é a soma da nota da categoria Cos – Desfile e Play – Tradicional do mesmo dia de participação.

7.3. No Anime Dreams, Ressaca Friends, Anime Family e Aquecimento Family, serão premiados da seguinte maneira:

7.3.1. Receberão troféu da **1ª** à **5ª** colocação com troféu nas categorias **Cos – Desfile** e **Play – Tradicional**, “não tendo premiação em dinheiro para estas”.

7.3.2. Receberão troféu da **1ª** à **5ª** colocação troféu na categoria **Play – Livre**, “tendo premiação em dinheiro até a **5ª** colocação”.

7.3.3. Receberão troféu da **1ª** à **3ª** colocação nas categorias **Cosplay Grupo – Tradicional** e **Cosplay Grupo – Livre**, “não tendo premiação em dinheiro”.

7.3.4. Receberão troféu da **1ª** à **5ª** colocação troféu na categoria **Cosplay**, “tendo premiação em dinheiro até a **5ª** colocação”.

A categoria Cosplay é a soma da nota da categoria Cos – Desfile e Play – Tradicional do mesmo dia de participação.

7.4. Nos demais eventos serão premiados da seguinte maneira:

7.4.1. Receberão troféu da **1ª** à **3ª** colocação com troféu nas categorias **Cos – Desfile** e **Play – Tradicional**, “não tendo premiação em dinheiro para estas”.

7.4.2. Receberão troféu da **1ª** à **3ª** colocação troféu na categoria **Play – Livre**, “tendo premiação em dinheiro até a **3ª** colocação”.

7.4.3. Receberão troféu da **1ª** colocação nas categorias **Cosplay Grupo – Tradicional** e **Cosplay Grupo – Livre**, “não tendo premiação em dinheiro”.

7.4.4. Receberão troféu da **1ª** à **3ª** colocação troféu na categoria **Cosplay**, “tendo premiação em dinheiro até a **3ª** colocação”.

A categoria Cosplay é a soma da nota da categoria Cos – Desfile e Play – Tradicional do mesmo dia de participação..

7.5. Cada competidor só poderá ganhar **1** (uma) colocação por categoria, independente ter participado mais de uma vez na mesma. Isto é, se o participante concorrer na categoria **Cos – Desfile** em **2** (dois) dias, somente a sua melhor nota será contabilizada para o prêmio final.

8. YAMATO COSPLAY CUP - BRAZIL

8.1. As seletivas do Yamato Cosplay Cup serão previamente divulgadas pela coordenação de cosplay e pela coordenação geral do evento em suas divulgações.

8.2. O vencedor da vaga do **YCC** será aquele que obtiver a maior somatória no resultado final do evento das notas do **Cos – Desfile** e **Play – Tradicional** em qualquer dia do evento em que houver a seletiva

8.3. Todos os cosplayers premiados com as vagas nas seletivas do **YCC** deverão ter **18** (dezoito) anos completos até a data do final do campeonato.

8.4. Os cosplayers que ganharem a vaga devem ser moradores do Estado e/ou Região da qual a seletiva for realizada, com exceção das vagas classificadas como “**Nacionais**”.

8.4.1. A região Sudeste é a única que não pode haver migração, pelo número de seletivas que ocorrem no local. Ou seja, nas vagas dos Estados de São Paulo e Rio de Janeiro só podem competir residentes de cada estado em específico. Minas Gerais e Espírito Santo podem migrar entre si.



8.5. Todos os selecionados devem estar de acordo com a regra da final do concurso, caso queira verificar a mesma, haverá uma cópia com a coordenação no evento, ou solicitar através do e-mail cosplay@yamatocorp.com.br.

8.5.1. Caso os vencedores da seletiva não estarem de acordo com quaisquer requisitos, o participante perderá o direito a vaga, e será transferida para o próximo colocado da premiação. Em caso de não haver representante apto para assumir a vaga, a mesma será cancelada e não haverá representante para esta seletiva.

8.6. Em casos de eventos não organizados e/ou sediados pela Yamato Cultural, estas condições para as vagas de YCC são válidas para todas as seletivas. A Yamato não se responsabiliza pela decisão final do Evento Parceiro.

8.6. A final do concurso tem regra específica que será enviada diretamente para o finalista através da coordenação do concurso.

9. WORLD COSPLAY SUMMIT (WCS BRAZIL)

9.1. As seletivas do WCS serão previamente divulgadas pela coordenação de cosplay e pela coordenação geral do evento em suas divulgações.

9.2. O vencedor da vaga do **WCS** será aquele que obtiver a maior nota no resultado final do evento da nota do **CosPlay Tradicional Grupo** em qualquer dia do evento em que houver a seletiva.

9.3. Todos os cosplayers premiados com as vagas nas seletivas do **WCS** deverão ter **18** (dezoito) anos completos até a data do final do campeonato.

9.4. Os cosplayers que ganharem a vaga devem ser moradores do Estado e/ou Região da qual a seletiva for realizada, com exceção das vagas classificadas como **"Nacionais"**.

9.4.1. A região Sudeste é a única que não pode haver migração, pelo número de seletivas que ocorrem no local. Ou seja, nas vagas dos Estados de São Paulo e Rio de Janeiro só podem competir residentes de cada estado em específico. Minas Gerais e Espírito Santo podem migrar entre si.

9.5. Todos os selecionados devem estar de acordo com a regra da final do concurso, caso queira verificar a mesma, haverá uma cópia com a coordenação no evento, ou solicitar através do e-mail wcs@yamatocorp.com.br.

9.5.1. Caso os vencedores da seletiva não estarem de acordo com quaisquer requisitos, o participante perderá o direito a vaga, e será transferida para o próximo colocado da premiação. Em caso de não haver representante apto para assumir a vaga, a mesma será cancelada e não haverá representante para esta seletiva.

9.6. Em casos de eventos não organizados e/ou sediados pela Yamato Cultural, estas condições para as vagas de WCS são válidas para todas as seletivas. A Yamato não se responsabiliza pela decisão final do Evento Parceiro.

9.7. A final do concurso tem regra específica que será enviada diretamente para o finalista através da coordenação do concurso.

9.8. A dupla vencedora da final no Anime Friends irá representar o Brasil no WCS no Japão é impedida de participar do concurso durante 1 ano da data da Final, podendo participar novamente somente após este prazo. Esta regra também se aplica em casos de mudanças de duplas.

9.9. A dupla vencedora da final no Anime Friends estará ciente que deverá obrigatoriamente a levar 3 (três) roupas para o Japão, sendo: 1 (uma) para a parada cosplay, 1 (uma) para o campeonato e 1 (uma) para as visitas oficiais.

9.10. Nas seletivas do WCS fica autorizado o uso de qualquer tipo de cosplay, independente de sua origem (Animes Japoneses, desenhos americanos, filmes, mangás, Tokusatsu, Video-game etc).

9.11. Os vencedores da vaga devem obrigatoriamente usarem cosplay's de Animes, Mangá, Tokusatsu e Video-game japoneses na final no Anime Friends.

* Não são permitidos Dojinshi e personagens de Live Actions baseados em Anime ou Mangá (Ex. Dragon Ball



Evolution etc).

** Não são permitidos personagens de jogos que não sejam japoneses (Ex. Disney, Star Wars não são permitidos independente do jogo ter sido produzido no Japão).

*** Não são permitidos quaisquer cosplay's de séries que não sejam japoneses, tanto na final do Brasil ou do Japão, o uso de qualquer personagem de modo errado impossibilita os participantes de participarem do concurso.

9.12. Não são permitidos Cross-Over nas apresentações das seletivas, final do Brasil ou no Japão.

9.13. Todos os finalistas da final no Anime Friends obrigatoriamente devem estar com o seu passaporte com mais de 6 meses de validade na data da final, o não cumprimento desta regra implica na não participação da final brasileira.

9.14. A dupla vencedora da final no Anime Friends deve obrigatoriamente estar apta para ir ao Japão no período indicado pelo WCS.

9.15. Todos os competidores e finalistas em qualquer etapa estão cientes que toda a imagem estão autorizadas e pertencem a comissão do WCS para uso de fins de divulgação e comercial ou qualquer outro meio que venha a surgir sem qualquer tipo de remuneração financeira ou de qualquer outra espécie para estes.

9.16. É proibido na final do Brasil como na final do WCS World no Japão utilizar-se de qualquer adereço comprado, todas as roupas, acessórios e cenários devem ser feitos a mão.

9.17. Não é permitida em nenhuma etapa da seletiva, final no Anime Friends ou no Japão a ajuda do organizador do evento, do staff do WCS ou de qualquer outra pessoa durante a apresentação. A equipe de staff's de palco só podem arrumar qualquer acessório no palco antes do início da apresentação ou desmontagem.

9.18. Todas as apresentações poderão passar por análise a qualquer momento da equipe do WCS do Japão e o não cumprimento de qualquer regra supra citada pode ocasionar na perda do direito a vaga sem qualquer tipo de reclamação ou indenização deste.

9.19. Material de videogame considerado impróprio para menores de 18 (dezoito) anos pela Etichs Organization of Computer Software ou Contents Soft Association.

9.20. Material de videogame considerado impróprio para menores de 18 (dezoito) anos pela Computer Rating Organization (NPO).

9.21. Material de vídeo considerado impróprio para menores de 18 (dezoito) anos pela Nihon Ethics of Video Association ou Visual Software Content Industry Coop.

9.22. Material considerado impróprio para menores de 18 anos pela Publishing Ethics Association ou pelos próprios editores do material.

9.23. Outros materiais considerados inapropriados pelo comitê executivo do WCS (especialmente material que seja considerado conteúdo adulto).

9.24. Em caso de dúvida sobre qualquer material a ser usado em apresentações, a organização do WCS - Brasil deverá ser contatada através do e-mail wcs@yamatocorp.com.br, afim de solucioná-la.

9.24. Todas as seletivas e demais informações serão divulgadas oficialmente e previamente na página oficial do Yamato Cosplay.

Maiores informações: www.facebook.com/yamatocosplay ou cosplay@yamatocorp.com.br.

10. OBSERVAÇÕES FINAIS

10.1. Os prêmios serão anunciados no palco do evento. Os que não estiverem presentes deverão retirá-los na empresa Yamato Cultural (pois não serão enviados por correio) no prazo máximo de 1 (um) mês após a divulgação oficial do resultado.



10.1.1. Caso o evento seja realizado fora do Estado de São Paulo, cabe ao cosplayer entrar em contato com a empresa ou coordenação de cosplay para decidir a melhor forma da entrega do prêmio.

10.1.2. O prêmio aos ganhadores deste concurso é pessoal e intransferível e seu valor, em nenhuma hipótese, será convertido em moeda corrente ou em qualquer outro produto, produzido ou não pela Yamato Cultural.

10.2. Todos os cosplayers podem ganhar somente 1 (um) prêmio por categoria. Ex. Cosplayer X, faz o Goku no sábado e o Vegeta no domingo em todas as categorias, ganhando as maiores notas em cada dia. Na premiação o mesmo irá ganhar somente o 1º (primeiro) lugar de cada categoria que participou.

10.3. Os casos omissos no regulamento serão analisados pela coordenação de cosplay e a decisão será soberana e inquestionável.

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

10.5. Todo o resultado do concurso cosplay e média de notas serão divulgados pela organização do evento, de modo que todos tenham acesso ao resultado.

10.6. Este concurso tem caráter exclusivamente cultural, e não está sujeito a nenhuma modalidade de sorteio ou fator aleatório e a participação no concurso é gratuita e voluntária não vinculada a qualquer tipo de desembolso por parte dos PARTICIPANTES ou premiados, ou à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, sendo dispensado de autorização, nos termos do **artigo 3º, II, da Lei 5.768/71 e artigo 30, do Decreto 70.951/72.**

10.7. A Yamato Cultural se reserva no direito de, a qualquer momento, alterar, suspender ou cancelar o presente Regulamento, sem aviso prévio, por motivo de força maior ou qualquer outro motivo imprevisto que esteja fora do controle da Yamato Cultural e que comprometa o concurso de forma a impedir ou modificar substancialmente a condição deste como originalmente previsto.

10.8. 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 a Yamato Cultural, 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 **50** (cinquenta) anos contados da data de término do concurso, em todo o território nacional.

10.9. A organização do evento não tolerará condutas fraudulentas (ou tentativas), expedientes que tenham como objetivo burlar as regras ou manipular o resultado do concurso, podendo desclassificar as concorrentes que pratiquem tais condutas, sem prejuízo das sanções legais.

10.10. 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 Yamato.

10.11. Todas as seletivas e demais informações serão divulgadas oficialmente e previamente na página oficial do Yamato Cosplay.

Maiores informações: www.facebook.com/yamatocosplay ou cosplay@yamatocorp.com.br.

10.12. Caso de dúvidas, por favor, entre em contato com a Coordenação de Cosplay da Yamato através do e-mail Cosplay@yamatocorp.com.br.