

REGULAMENTO CONCURSO DE COSPLAY 2026

SESC GEEK 2026

1. DO CONCURSO

1.1 O concurso visa promover a criatividade, a cultura pop e o entretenimento entre os participantes por meio da apresentação de cosplayers inspirados em personagens de filmes, séries, animes, games, cinema, quadrinhos ou cultura geek.

1.1 O concurso é aberto para maiores de 03 anos - com autorização dos responsáveis para menores de 18, sendo que, neste caso, os menores de idade devem estar acompanhados por seu responsável durante o evento.

1.2 O concurso ocorrerá no dia 19/09/2026, na Unidade SESC ARAXÁ, durante o Evento SESC GEEK, no horário das 15h as 21h.

2 DAS INSCRIÇÕES

2.1 As inscrições serão gratuitas e realizadas mediante o preenchimento de formulário on-line, no período de 14/09/2026 a 17/09/2026.

2.2 O formulário deverá ser integralmente respondido no seguinte endereço eletrônico:

Site: **www.sescamapa.com.br/** no seguinte link:

<https://forms.gle/2CumJVSwQdp63EFJ9>

2.3 Caso não haja preenchimento integral das vagas ofertadas, haverá inscrição no dia do Evento, de forma presencial (19/09/2026), das 15h às 16h ou enquanto houver disponibilidade de vagas.

2.4 Informações que devem constar no formulário de inscrição:

- Categoria de participação
- Nome completo
- Nome artístico
- Idade
- Endereço do instagram
- E-mail (próprio ou do responsável)
- Telefone para contato (próprio ou do responsável)
- Música(s) e Artista(s)
- Link da música (youtube)

- Personagem (Cosplay)
- Descrição do personagem
- Imagem do personagem para comparação aos jurados

3 DAS VAGAS OFERTADAS

3.1 Cosplay kids – até 10 vagas.

3.2 Cospobre – até 10 vagas.

3.3 Cosplay – até 10 vagas;

4 DAS CATEGORIAS

4.1 COSPLAY KIDS: para candidatos de 03 a 11 anos, consagra vencedor a criança que melhor representar seu personagem favorito por meio da criatividade, simpatia, caracterização e apresentação no palco. Nesta categoria, não será exigida fidelidade completa ao personagem ou técnicas avançadas de confecção. Serão valorizados o esforço, a imaginação, a originalidade da fantasia e a desenvoltura da criança durante sua apresentação. Os trajes poderão ser confeccionados de forma artesanal, adaptados com roupas e acessórios do cotidiano ou adquiridos prontos, desde que representem claramente o personagem escolhido.

4.2 COSPOBRE: para candidatos a partir de 12 anos, consagra vencedor aquele que melhor improvisar e abusar da criatividade para alcançar o visual do seu personagem favorito, utilizando trajes e acessórios acessíveis, fáceis de montar e com foco na criatividade, usando materiais simples, peças que não exigem ferramentas complexas ou técnicas avançadas, ou ainda, a transformação de itens comuns em algo reconhecível do personagem que pretenda representar.

4.3 COSPLAY: para candidatos a partir de 12 anos, consagra vencedor aquele que se apresentar com peças bem construídas, acabamento limpo, costuras fortes e detalhamento de indumentária fiel ao personagem homenageado, demonstrando consistência entre visual, história e postura para compreensão do design original, acabamento, simetria, pintura, texturas e realismo, apresentação performática no palco, pose, gestos característicos, interação com o público, aproximando-se o máximo possível do original.

5 DAS PROIBIÇÕES E DAS HIPÓTESES DE DESCLASSIFICAÇÃO

5.1 Será desclassificado o candidato que:

Esse documento foi assinado por ÉmiliePereira. Para validar o documento e suas assinaturas acesse
<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/923SH-GVJ8S-ALADB-7V2DS>

5.1.1. Utilizar em sua apresentação dos seguintes itens: Água, purpurina, sky paper, material inflamável (Ex.: Tochas e velas), material que prejudique ou danifique a estrutura do palco ou que possa sujá-lo, prejudicando o andamento do concurso, ou ainda, material que possa atingir jurados e plateia, aptos à causar acidentes;

5.1.2. Não esteja no local indicado pela organização pelo menos meia hora (30 minutos) antes do início do concurso;

5.2 É proibido o uso de expressões e palavras ofensivas, palavrões, apelo sexual, apologia a qualquer tipo de droga, violência, racismo e discriminação de qualquer natureza, sendo motivo suficiente para a desclassificação do participante e, até mesmo, a remoção imediata do participante do concurso.

5.3 Fica terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas) e armas brancas com fio ou ponta perfurante, sendo permitido somente o uso de objetos que não representem perigo para os presentes no Evento.

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

5.5 Os participantes devem respeitar os espaços do evento, os colegas candidatos e público presente.

5.6 A organização poderá desclassificar qualquer participante que comprometa a segurança ou a experiência dos demais presentes, ainda que por motivo não expresso neste Regulamento, de acordo com a ocorrência do caso concreto.

6 DA MÚSICA

6.1 Somente para os candidatos das categorias COSPOBRE e COSPLAY:

6.1.1 Junto à inscrição, o participante deve informar o áudio que será utilizado no dia da apresentação, sendo necessária a informação do link do áudio na plataforma Youtube;

6.1.2 Não serão aceitos celulares, smartphones, tablets ou quaisquer dispositivos de reprodução de áudio do próprio candidato no dia do concurso, motivo pelo qual o link da música deve ser encaminhado previamente sob pena de inviabilizar a apresentação;

6.1.3 A organização não se responsabiliza por falha no áudio, a não ser que ela decorra de qualquer problema técnico nos equipamentos do concurso.

6.1.4 De forma excepcional, serão aceitos áudios no dia do evento, especialmente se houver

inscrição presencial, desde que estejam disponíveis no Youtube.

6.1.5 Não serão aceitos áudios contendo palavras com linguagem inadequada, termos ofensivos ou desrespeitosos.

6.2 Para a categoria COSPLAY KIDS não será necessário o envio ou a escolha de música pelos participantes. Todas as apresentações serão realizadas utilizando uma trilha sonora padrão, previamente selecionada pela organização do concurso, garantindo igualdade de condições e maior fluidez na programação do evento.

7 DA APRESENTAÇÃO

7.1 Cada candidato das categorias Cospobre e Cosplay terão no mínimo 2 e no máximo 3 minutos para sua performance.

7.2 A performance deverá contemplar, postura, presença de palco, passos, gestos representativos e pausas dramáticas de acordo com o personagem, além de movimentos fluidos, sem tropeços e demonstrar comunicação com o público.

8 DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.1 Para a categoria Cosplay Kids as apresentações serão avaliadas seguindo os quesitos abaixo:

8.1.1 “Fantasia e criatividade”: Avalia a composição da fantasia, a criatividade utilizada para representar o personagem e a facilidade com que ele pode ser identificado.

8.1.2 “Apresentação no Palco”: Avalia a desenvoltura, simpatia, poses e interação da criança durante sua participação.

8.1.3 “Empenho e Dedicção”: Avalia o cuidado demonstrado na preparação da fantasia e na interpretação do personagem.

8.1.4 Ao final, as notas de todos os quesitos serão somadas e divididas por 3 (quantidade de quesitos), de forma que a nota máxima a ser atribuída por cada jurado é de 10 (dez) pontos, após definição da média.

8.1.5 As notas finais (média) de cada jurado serão somadas e aquele que obtiver maior nota será declarado vencedor da categoria.

8.1.6 Na ocorrência de empate, o critério a ser utilizado para a definição do vencedor se dará para aquele que obtiver a maior nota no quesito “Apresentação no Palco”, seguidos, nesta ordem de “Fantasia e criatividade” e “Empenho e dedicação”. Se permanecer o empate, vence aquele

com menor idade.

8.2 Para as apresentações de COSPOBRE e COSPLAY serão avaliados os quesitos abaixo:

8.2.1 “Indumentária e caracterização”: avalia a qualidade geral da caracterização, a identificação do personagem e a coerência visual da fantasia. Serão observados elementos como roupas, acessórios, maquiagem, penteado e demais recursos utilizados para representar o personagem.

8.2.2 “Performance e Apresentação”: avalia a presença de palco, expressão corporal e facial, postura, interpretação do personagem e interação com o público durante a apresentação.

8.2.3 “Impacto geral”: avalia a impressão final causada pelo conjunto da apresentação, considerando a harmonia entre fantasia, interpretação e fidelidade à proposta do personagem.

8.2.4 “Respeito ao tempo de apresentação”: Cada participante terá entre 2 (dois) e 3 (três) minutos para realizar sua apresentação. O descumprimento do tempo mínimo ou máximo poderá resultar em desconto de até 2 pontos da nota final, conforme avaliação da comissão organizadora.

8.3 Ao final, as notas de todos os quesitos serão somadas e divididas por 4 (quantidade de quesitos), de forma que a nota máxima a ser atribuída por cada jurado é de 10 (dez) pontos, após definição da média.

8.4 As notas finais (média) de cada jurado serão somadas e aquele que obtiver maior nota será declarado vencedor da categoria.

8.5 Na ocorrência de empate, o critério a ser utilizado para a definição do vencedor se dará para aquele que obtiver a maior nota no quesito “Performance e Apresentação”, seguidos, nesta ordem de “Indumentária e caracterização” e “Impacto”. Se permanecer o empate, vence aquele que cumprir os critérios de tempo, permanecendo o empate o quesito de desempate será o de menor idade.

8.6 O resultado do concurso é inquestionável e irrevogável, não cabendo sobre ele nenhum recurso.

9 DA PREMIAÇÃO

9.1 Apresentação COSPLAY KIDS

- 1º LUGAR: troféu, medalha e brinde surpresa.
- 2º LUGAR: troféu e medalha.

- 3º LUGAR: troféu e medalha.
- Todos os participantes receberão um brinde de participação.

9.2 Apresentação COSPOBRE

- 1º LUGAR: troféu, medalha e brinde surpresa.
- 2º LUGAR: troféu e medalha.
- 3º LUGAR: troféu e medalha.

9.3 Apresentação COSPLAY

- 1º LUGAR: troféu, medalha e brinde surpresa.
- 2º LUGAR: troféu e medalha.
- 3º LUGAR: troféu e medalha.

9.4 O concurso possui caráter meramente recreativo e de reconhecimento pela boa apresentação, não havendo por parte do Sesc/AP nenhum tipo de promessa de premiação em dinheiro ou quaisquer outras que possa se converter em valor.

10 DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

10.1 Todos os participantes declaram, no ato de inscrição, que estão de acordo que sua participação no concurso é voluntária, **autorizando o uso de imagem, som e vídeo pelo Sesc/AP de forma não onerosa, para fins de publicidade institucional.**

10.2 O preenchimento do formulário de inscrição garante que o participante está ciente e de acordo com todas as regras dispostas neste Regulamento;

10.3 Casos não previstos nas regras deste Regulamento serão resolvidos pela organização do evento de acordo com o caso concreto, cabendo a eles decisão incontestável sobre qualquer caso que fuja às regras acima dispostas;

10.4 Todos os participantes serão julgados pelo corpo de jurados apresentado no momento do Concurso e cujas notas serão consideradas plenas e públicas, sem possibilidade de recurso/questionamento.

10.5 A música escolhida passará por análise para verificação sobre sua correspondência com o tempo determinado no regulamento, não sendo permitida sua substituição após a organização analisar todas as informações e confirmar a inscrição.

10.6 Eventuais dúvidas ou informações devem ser sanadas nos endereços abaixo:

- INFORMAÇÕES: WhatsApp - (96) 99152-5961 – Sesc Amapá.
- PRESENCIALMENTE: Unidade SESC Araxá, Sala Coordenação de Lazer.
Rua Jovino Dinoá, 4311, Beírol - Sala Coordenação de Lazer.

Macapá, --- de setembro de 2026.

Assinado eletronicamente por:
ÊmiliePereira
CPF: ***.491.102-**
Data: 11/09/2026 16:14:52 -03:00

Êmilie Cristine Alves Pereira
Diretora Regional do Sesc/AP



MANIFESTO DE ASSINATURAS



Código de validação: 923SH-GVJ8S-ALADB-7V2DS

Esse documento foi assinado pelos seguintes signatários nas datas indicadas (Fuso horário de Brasília):

✓ ÊmiliePereira (CPF ***.491.102-**) em 11/09/2026 16:14 - Assinado eletronicamente

Endereço IP	Geolocalização
186.247.193.98	Lat: 0,015400 Long: -51,058200
	Precisão: 50000 (metros)
Autenticação	emiliepereira@sescamapa.com.br (Verificado)
Login	
GOf4QCuEkb0P0XQ7tkL7p2ZLWMQTx4ao19iFnDjtP/o=	
SHA-256	

Para verificar as assinaturas, acesse o link direto de validação deste documento:

<https://assinador.sescamapa.com.br/validate/923SH-GVJ8S-ALADB-7V2DS>

Ou acesse a consulta de documentos assinados disponível no link abaixo e informe o código de validação:

<https://assinador.sescamapa.com.br/validate>