

REGULAMENTO GRAND COSPLAY AWARDS



1 - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

EMPRESA PROMOTORA

Razão Social: GL EVENTS LE S/A

Nome Fantasia: Fagga Eventos

Endereço: Av. Salvador Allende, 6555 – Barra da Tijuca – Rio de Janeiro / RJ

CNPJ: 05.494.572/0001-98

Nome da promoção: GRAND COSPLAY AWARDS

Telefone para contato: (21) 2441-9277

E-mail para contato: cosplay.concursos@fagga.com.br

2 - MODALIDADE DA PROMOÇÃO: Concurso

3 - ÁREA DE OPERAÇÃO DO EVENTO: Município do Rio de Janeiro/RJ.

4 - PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO: de 12h00 do dia 14/05/2018 até às 12h00 do dia 04/06/2018.

5 - DATA DO INÍCIO E TÉRMINO DO EVENTO: 14/05/2018 até o dia 22/07/2018.

6 - PRODUTOS OBJETOS DA PROMOÇÃO: A presente promoção não está vinculada a nenhuma aquisição de produtos ou serviços. A campanha visa a promoção do concurso Grand Cosplay Awards.

7 - QUANTIDADE, DESCRIÇÃO DETALHADA E VALOR UNITÁRIO E TOTAL DOS PRÊMIOS:

Quantidade	Descrição do prêmio	Valor unitário dos prêmios
1	01 certificado em barras de ouro no valor de R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)	R\$ 4.000,00
3	01 certificado em barras de ouro no valor de R\$ 1.000,00 (um mil reais)	R\$ 3.000,00

Soma total dos Prêmios: R\$ 7.000,00 (Sete mil Reais)

FAGGA | GL EVENTS EXHIBITIONS

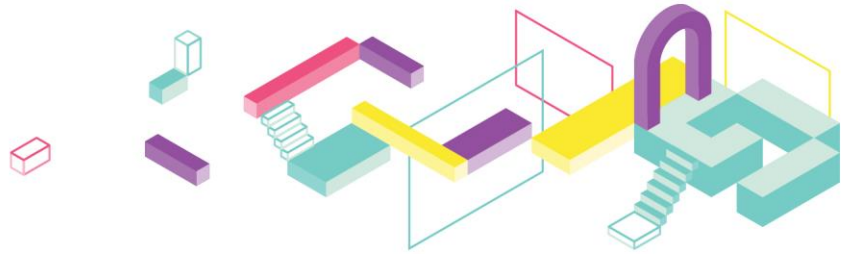
Rua Salvador Allende, 6.555 | Barra da Tijuca
22783-127 | Rio de Janeiro | RJ | Brasil | T: 21. 2441 9348
contato@ggrf.com.br | ggrf.com.br



REALIZAÇÃO

Fagga | exhibitions

supernova



8 - DESCRIÇÃO DETALHADA DA OPERAÇÃO:

Estão aptos a participar desta promoção qualquer pessoa física, maior de 16 anos, constituída no Brasil ou legalmente instalada, e que durante o período de 12h00 do dia 14/05/2018 até às 12h00 do dia 04/06/2018, realizarem gratuitamente inscrição no concurso, enviando o material detalhado abaixo para o e-mail cosplay.concursos@fagga.com.br

(a) Os candidatos deverão enviar por e-mail as seguintes informações e materiais: Nome completo, nº do RG e CPF, data de nascimento, telefone e e-mail para contato, nome do personagem, um mínimo de (3) três e um máximo de (5) fotos de boa qualidade vestindo seu cosplay completo. Das 5 fotos enviadas, 2 (duas) devem ser de corpo inteiro do participante. **Além disso, devem ser enviados 2 (duas) imagens de referência do personagem que o cosplayer irá representar. Também deve ser enviado o link de um vídeo com uma versão prévia da apresentação que o cosplayer pretende fazer na final.**

(b) Os candidatos que não informarem todos os dados solicitados no item "(a)" poderão ser eliminados da seleção para a etapa final.

(c) As fotos e as imagens de referência do personagem devem ser enviadas no formato: jpeg com, preferencialmente com resolução mínima de 1280 x 960 e tamanho máximo de 2 MB (salientamos que as fotos e as imagens de referência em qualidade baixa impossibilitam a visualização do cosplay).

(d) Será permitido o uso de cosplays de versões alternativas, ou seja, com características diferentes das versões oficiais do personagem, desde que este permaneça reconhecível e as referências enviadas sejam compatíveis com a versão apresentada do cosplay.

(e) Cada pessoa só poderá se inscrever para a competição com um cosplay.

(f) A empresa promotora não se responsabiliza pelas inscrições que não forem computadas por problemas ao servidor, falta de energia elétrica, problemas nas transmissões de dados, na linha telefônica ou em provedores de acesso aos usuários, bem como erros na leitura de scripts que possam vir a ocorrer.

(g) A inscrição no concurso não garante a entrada no Geek & Game Rio Festival

9. Forma de seleção para a etapa final:

(a) Todos os inscritos serão previamente avaliados por 3 jurados com vasto conhecimento sobre cosplay, que selecionarão 12 finalistas aptos a participar da final que será realizada no Geek & Game Rio Festival (Av. Salvador Allende, 6555 – Barra da Tijuca – Rio de Janeiro / RJ) no dia 22/07/2018, às 19h00.

(b) Critérios de Avaliação: os jurados darão notas de 0 a 10 para os quesitos cosplay (qualidade da modelagem, acabamento das peças, similaridade em relação aos trajes do personagem apresentado nas referências, riqueza de acessórios e detalhes), potencial da performance e criatividade. Esta avaliação se dará através das imagens de referência do personagem e/ou vídeo com uma versão prévia da apresentação enviado no ato da inscrição.

(c) O cosplay não poderá estar inacabado, porém alterações menores e melhorias poderão ser feitas até o dia da final, caso selecionado.

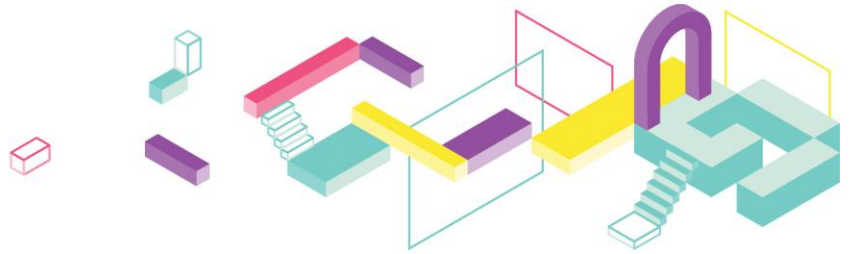
(d) A apresentação, enviada via foto ou vídeo, não precisa estar totalmente finalizada, mas o candidato deve tentar mostrar da melhor forma possível o que pretende trazer para a etapa final, em caso de seleção, e sinalizar quaisquer efeitos e objetos cênicos que pretenda usar.

(e) Os 12 selecionados para a final serão comunicados por e-mail e/ou telefone pela empresa promotora até o dia 07/06/2018 e receberão convite cortesia para ele e seu ajudante acessarem o Geek & Game Rio Festival no dia 22/07.

(f) As características físicas do participante não serão consideradas na avaliação dos juízes.

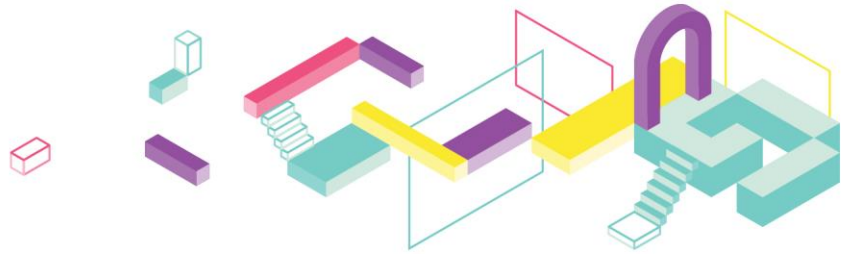
(g) Com o objetivo de trazer para o público o melhor show possível, todos os finalistas poderão optar por receber dos juízes feedback e dicas úteis de melhorias para a grande final. Estes feedbacks serão encaminhados via e-mail da organização para o endereço eletrônico cadastrado.





9.1 Da participação na etapa final (para os 12 selecionados):

- (a) O participante selecionado para a etapa final, doravante denominado 'finalista' deverá estar disponível no dia 22/07/2018 das 09h00 às 21h00, no interior do evento, para realizar ensaio, receber orientações e fazer sua apresentação do personagem que irá representar no Geek Station do Geek & Game Rio Festival, localizado na Av. Salvador Allende, 6555 – Barra da Tijuca – Rio de Janeiro / RJ
- (c) As apresentações se iniciam às 19h00 do dia 22/07 e seguirão a ordem estabelecida pela organização do concurso.
- (d) O finalista que não estiver presente no momento da sua apresentação, será imediatamente desclassificado.
- (e) Cada finalista se apresentará no palco do Geek Station e terá de 1 (um) a 2 (dois) minutos para fazer sua performance; e até 2 (dois) minutos para a montagem e desmontagem dos elementos cênicos de sua apresentação.
- (f) O respeito ao tempo de uso do palco é fundamental e passível de penalização em caso de atraso.
- (g) Cada finalista poderá ter um ajudante para montagens, desmontagens e locomoção durante o concurso. Os dados pessoais desse ajudante deverão ser informados no ato da confirmação de participação na final do concurso e o mesmo deve usar roupa completamente preta para não interferir na apresentação do cosplayer.
- (h) Durante sua apresentação, o finalista é responsável por tudo o que acontecer no palco do Geek Station, inclusive a preservação dos equipamentos que lá estão inclusos.
- (i) Como recurso audiovisual, o finalista poderá usar falas pré-gravadas e vídeo para exibição no palco do Geek Station. Esse material deverá ser enviado à organização, por e-mail, até o dia 10/07/2018. Os detalhes técnicos serão informados pela organização aos finalistas.
- (j) É terminantemente proibido o porte de armas de fogo (ainda que descarregadas) e armas brancas (tacos de beisebol, martelos, facas, etc). É permitido apenas o porte de objetos que não ofereçam riscos ao público.
- (l) Não é permitido a divulgação de marcas, empresas, sites, ou outros de conteúdo comercial, tanto de forma visual como auditiva.
- (m) É permitida interação com o público, desde que sem palavras de baixo calão, agressivas, ofensivas ou preconceituosas. É proibida também, a criação e/ou incitação do caos no local, causando desclassificação.
- (n) Não é permitido pular do palco ou arremessar propositalmente qualquer item para fora deste.
- (o) A organização pode disponibilizar microfone headset ou de mão, caso o participante solicite previamente.
- (p) Não serão tolerados comportamentos antidesportivos, gozações, comemorações exageradas ou quaisquer tipos de provocações entre os participantes. Na ocorrência desses fatos, o participante será advertido verbalmente. No caso de reincidência, o participante poderá ser desclassificado do concurso; A coordenação poderá anular a inscrição de participantes que cometerem as infrações de discriminação por raça, gênero, orientação sexual, etc. Tais comportamentos também serão considerados pelos juízes em suas avaliações como critério para a desclassificação do participante; e é terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo reais (mesmo descarregadas), armas brancas com fio e/ou objetos que representem perigo aos presentes no evento.
- (q) É proibido o uso de líquidos ou materiais viscosos - assim como qualquer efeito com uso de pólvora; incluindo lança-confetes. Efeitos secos como papel-picado, talco, etc, também são proibidos.
- (s) Nenhum elemento cênico poderá ser fixado ou pendurado no palco. Eles devem ser leves e de fácil transporte, de forma que o cosplay e seu ajudante possam carrega-los de uma só vez e sem ajuda de terceiros. Apenas o cosplayer e seu ajudante podem subir ao palco para montagem e desmontagem de elementos cênicos, sempre respeitando o tempo limite estabelecido. Considera-se



como elemento cênico qualquer item que precise ser colocado no palco antes do início da performance do cosplayer. O tamanho máximo permitido para os elementos cênicos utilizados pelo cosplayer será de 2,00 m x 2,00 m x 0,60 m (altura x largura x profundidade).

(t) A organização disponibilizará aos finalistas estrutura compatível para a preparação no dia do concurso.

9.2. Avaliação na etapa final e definição do vencedor: Na etapa final, a empresa promotora designará uma comissão julgadora formada por 6 (seis) profissionais com conhecimento em áreas relacionadas ao universo cosplay, que darão notas para cada um dos critérios detalhados abaixo.

(a) Cosplay (Notas de 0 a 10 com intervalos fracionados de 0,5 pontos): Considera a qualidade da modelagem e acabamento das peças, levando em conta se a fantasia é manufaturada e/ou customizada. Similaridade em relação aos trajes do personagem apresentado nas referências, riqueza de acessórios e detalhes.

(b) Performance - (Notas de 0 a 10 com intervalos fracionados de 0,5 pontos): Considera a desenvoltura do participante no palco, qualidade da interpretação, impacto e qualidade geral da apresentação, utilização adequada de elementos cênicos, sincronia e qualidade de áudio;

(c) Criatividade - (Notas de 0 a 5 com intervalos fracionados de 0,5 pontos): Avalia o uso da criatividade e originalidade na criação dos acessórios e figurinos, assim como no roteiro e execução da apresentação.

9.2.1 Os finalistas serão premiados da seguinte forma:

(a) Primeiro lugar: O cosplayer com a maior nota total somando os 3 critérios (cosplay, performance e criatividade).

(b) Segundo lugar: O cosplayer com maior nota total no critério performance.

(c) Terceiro lugar: O cosplayer com maior nota total no critério cosplay.

(c) Quarto lugar: O cosplayer com maior nota total no critério criatividade.

9.2.2 Caso haja empate entre os participantes, o júri irá se reunir e decidir o desempate considerando a maior nota geral entre os competidores. A decisão do Júri é soberana e inquestionável.

9.2.3 O mesmo cosplayer não poderá obter mais de uma colocação/premiação.

9.3 Outras observações a respeito da avaliação e julgamento:

(a) Não existirá qualquer distinção de sexo, tema, região ou personagem. Todos serão avaliados dentro de uma mesma categoria e sob a mesma exigência;

(b) A constituição física do participante não será levada em consideração;

(c) Não será tolerado qualquer tipo de assédio ou desrespeito com Cosplayers durante o evento.

9.4 Critérios de desclassificação do concurso:

(a) Não cumprir as regras deste regulamento.

(b) Não comparecer no dia e horário agendado para sua apresentação na etapa final.

(c) Desrespeitar ou agredir física ou verbalmente qualquer pessoa presente no festival.

(d) Danificar ou fazer uso incorreto do palco e dependências do festival.

(e) Interromper ou prejudicar de qualquer forma a apresentação dos outros concorrentes.

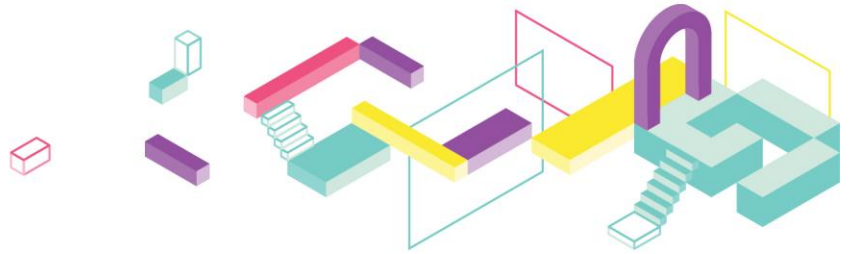
9.5. Salienta-se que a decisão da comissão julgadora é soberana. Não cabendo portanto, qualquer recurso sobre esta decisão.

9.6. Premiação:

O primeiro colocado será contemplado com 01 certificado em barras de ouro no valor de R\$ 4.000,00 (quatro mil reais).

O segundo, terceiro e quarto colocado serão, cada um, contemplado com 01 certificado em barras de ouro no valor de R\$ 1.000,00 (hum mil reais).





11 – DATA, HORÁRIO E LOCAL DA APURAÇÃO:

Primeira etapa: A divulgação dos 12 selecionados acontecerá via redes sociais e site oficial do evento no dia **07/06/2018, às 17h**, e, também, por intermédio de e-mail, telefone, observando-se, os dados enviados no momento do cadastro e nas redes sociais ligadas ao evento.

Etapa final: A divulgação dos ganhadores do concurso ocorrerá no dia **22/07/2018, às 20h**, no Riocentro (Av. Salvador Allende, 6555 – Barra da Tijuca – Rio de Janeiro / RJ) durante o Geek & Game Rio Festival.

12 – FORMA DE NOTIFICAÇÃO DO CONTEMPLADO:

Os vencedores serão notificados através de anúncio no Geek & Game Rio Festival, e, também, por intermédio de e-mail, telefone, observando-se, os dados enviados no momento do cadastro e nas redes sociais ligadas ao evento.

13 – PRAZO E ENDEREÇO COMPLETO DO LOCAL DE ENTREGA DO PRÊMIO:

O prêmio será entregue livre e desembaraçado de quaisquer ônus na concessionária contratada pela promotora, localizada no Riocentro (Av. Salvador Allende, 6555 – Barra da Tijuca – Rio de Janeiro / RJ), no prazo de 30 (trinta) dias contados da data da apuração.

14 – PRAZO DE CADUCIDADE DO DIREITO AO PRÊMIO:

O prazo de caducidade do direito aos prêmios indicados neste Regulamento, por parte do virtual ganhador será de 180 (cento e oitenta) dias contados da respectiva apuração. Não sendo reclamado neste período, a pessoa jurídica promotora converterá o valor do prêmio correspondente em moeda corrente recolhendo o montante aos cofres do tesouro nacional como renda da união, no prazo subsequente de 10 (dez) dias nos termos do Art. 6º do Decreto nº 70.951 de 09/08/72.

14 – DIVULGAÇÃO DA IMAGEM DO CONTEMPLADO:

Todos os finalistas, pelo período de 01 (um) ano contados a partir das datas das apurações, cederá seu nome, imagem, som e voz, com vistas a divulgação do resultado sem nenhum ônus à pessoa jurídica promotora.

15 – DÚVIDAS E CONTROVÉRSIAS:

As dúvidas e controvérsias dos consumidores participantes da promoção autorizada deverão ser, preliminarmente, dirimidas pelos seus respectivos organizadores e, posteriormente, submetidas à consideração da Caixa Econômica Federal – Centralizadora Nacional de Promoções Comerciais.

16 – RECLAMAÇÕES:

“As reclamações devidamente fundamentadas deverão ser encaminhadas ao PROCON local”.

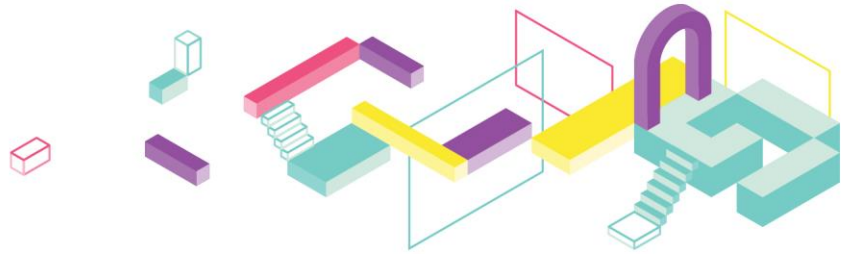
17 – DISPOSIÇÕES GERAIS:

(a) Ficam impedidos de participar do evento promocional em questão diretores e funcionários da empresa promotora e da empresa Santini Consultores Associados Ltda. Será de exclusiva responsabilidade da empresa promotora, o controle sobre a observância do cumprimento da regra descrita neste item do Regulamento. A verificação será efetuada no momento das inscrições da 1ª etapa do concurso.

(b) Ao participar desta promoção estarão os consumidores concordando tacitamente com todas as disposições constantes deste Regulamento.

(c) Presume-se que os (as) consumidores (as) contemplados (as) não tenham qualquer embaraço fiscal, legal ou outro que os (as) impeçam de receber e/ou usufruir dos prêmios distribuídos.





(d) A não observância de quaisquer dos itens deste regulamento implicará na desclassificação do participante.

(e) Constará de forma clara e precisa, em todo material utilizado na divulgação da promoção, o número de certificado de autorização conforme previsto no artigo 28º da Portaria 41/2008 do Ministério da Fazenda.

(f) Não há restrição a pessoas por qualquer diferença que haja, exceto por envolvimento familiar com a organização ou com os jurados;

(g) A apresentação é individual, não serão aceitas participações em grupos;

(h) Não serão aceitos personagens de autoria própria, tampouco cosplayers vestidos unicamente com roupas de banho, peças íntimas ou com teor pornográfico;

(i) - Fica, desde já, eleito o foro central da Comarca do participante para solução de quaisquer questões referentes ao Regulamento da presente Promoção.

(j) - Conforme a Lei nº 11.196, de 21/11/05, art.70- inciso 1º- letra b, a empresa recolherá 20% de IRRF sobre o valor dos prêmios, até o 3º dia útil subsequente ao decêndio de ocorrência dos fatos geradores, através de Darf recolhido na rede bancária, com o código 0916.

Certificado de Autorização CAIXA nº 5918/2018.

