



**REGULAMENTO 2ª EDIÇÃO FESTIVAL HIGH TECH – TECNOLOGIA,
INDÚSTRIA E CULTURA DIGITAL
MODALIDADE COSPLAY – CONCURSO COSPLAY ADULTO**

1. DO OBJETO

Art. 1º O presente Regulamento estabelece as normas para participação no **Concurso Cosplay Adulto da 2ª Edição do Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital**, a ser realizado no dia **23 de outubro de 2026 (sexta-feira)**, com início previsto para as **18h**, no **Centro de Eventos Pantanal**, em complemento ao Edital de Chamamento nº 07/2026.

§ 1º O concurso será realizado no formato **Concurso Cosplay Tradicional – categoria SOLO**.

§ 2º A competição ocorrerá em categoria única, não havendo subdivisões por tempo de experiência dos participantes ou distinções baseadas no gênero do personagem representado.

§ 3º A comunicação oficial do concurso será realizada por meio do número de telefone a ser divulgado no site oficial do Festival (<https://festivalhightechmt.com.br/>).

2. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E DAS VAGAS

Art. 2º O Concurso Cosplay Tradicional – categoria SOLO é aberto a pessoas residentes no **Estado de Mato Grosso**, com idade igual ou superior a **15 (quinze) anos completos** no ato da inscrição.

Art. 3º Serão disponibilizadas **10 (dez) vagas** para os melhores participantes, selecionados pelo júri técnico conforme os critérios de seleção deste Regulamento, além de **3 (três) participantes classificados como suplentes**, que poderão ser chamados em caso de desistência de algum dos selecionados.

Parágrafo único. A inscrição não garante automaticamente a participação no concurso cosplay, que será limitada aos 10 (dez) participantes selecionados pelo júri técnico.

3. DOS PERSONAGENS

Art. 4º Serão admitidos cosplays de personagens originários de qualquer mídia impressa ou visual oficialmente publicada, incluindo:

- I – animes;
- II – mangás;





- III – histórias em quadrinhos;
- IV – filmes;
- V – animações ocidentais;
- VI – videogames;
- VII – seriados orientais ou ocidentais;
- VIII – produções em live-action.

Art. 5º Não será permitida a participação de:

- I – personagens com gênero alterado, como, por exemplo, uma versão feminina de um personagem originalmente masculino;
- II – personagens originais criados pelo próprio participante.

Parágrafo único. O cosplay deverá ser estritamente baseado em mídias preexistentes.

Art. 6º Visando garantir a segurança e a integridade dos menores de idade presentes no evento, é expressamente proibida a representação de personagens de caráter:

- I – erótico;
- II – pornográfico;
- III – hentai.

Art. 7º Réplicas de armas – brancas, fantásticas ou realistas – serão permitidas somente quando confeccionadas com materiais leves e sem corte, como:

- I – papelão;
- II – EVA;
- III – espuma;
- IV – plástico;
- V – madeira-balsa.

Parágrafo único. O item não poderá possuir pontas afiadas, gumes ou capacidade de disparar projéteis, nem poderá funcionar de forma real ou ser confundido com uma arma verdadeira.

4. DAS INSCRIÇÕES ON-LINE

Art. 8º As inscrições para a seletiva serão gratuitas e deverão ser realizadas exclusivamente pelo site oficial do Festival High Tech (<https://festivalhightechmt.com.br/>), no período de **02 a 12 de outubro de 2026, até as 23h59 do último dia**, considerando o horário de Mato Grosso, mediante preenchimento do formulário oficial.

Art. 9º No ato da inscrição, o participante deverá anexar:





I – uma imagem de referência do personagem contendo, no mínimo, 3 (três) ângulos diferentes – frente, lado e costas;

II – imagens dos acessórios, caso existam;

III – uma imagem ou conjunto de fotos utilizando o cosplay apresentado na inscrição.

§ 1º As imagens deverão ser fiéis ao personagem, podendo os jurados realizar pesquisas para confirmar os detalhes de cada inscrição.

§ 2º O arquivo enviado deverá consistir em:

I – uma página única com as referências do personagem;

II – uma página única com o competidor vestido com o cosplay correspondente.

§ 3º A imagem de referência deverá ser um artwork original ou uma captura de tela (screenshot) diretamente extraída da obra original, como anime, jogo, filme ou série.

Art. 10. Além dos materiais previstos neste Regulamento, deverão ser anexados à inscrição, nos termos do item 11 do Edital de Chamamento nº 07/2026:

I – documentos pessoais de identificação e CPF do participante;

II – declarações obrigatórias, conforme o Anexo I do Edital, preenchidas e assinadas;

III – ficha técnica, conforme o Anexo II do Edital;

IV – termo de autorização de uso de imagem e voz, conforme o Anexo IV do Edital, preenchido e assinado;

V – no caso de participante menor de 18 (dezoito) anos, autorização e responsabilidade do responsável legal, conforme o Anexo V do Edital, acompanhada dos documentos de identificação do responsável legal.

5. DA HABILITAÇÃO E DA SELEÇÃO

Art. 11. Serão habilitadas as inscrições que atenderem, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

I – envio completo do formulário e dos materiais exigidos neste Regulamento, dentro do prazo de inscrição;

II – atendimento à idade mínima e à residência no Estado de Mato Grosso;

III – personagem admitido nos termos deste Regulamento, observadas as vedações a personagens com gênero alterado, originais ou de caráter erótico, pornográfico ou hentai;

IV – imagem de referência constituída por artwork original ou captura de tela (screenshot) diretamente extraída da obra original;





V – réplicas de armas e acessórios compatíveis com as regras de segurança deste Regulamento.

Parágrafo único. A inscrição que não atender a qualquer dos requisitos será inabilitada, cabendo recurso nos termos deste Regulamento.

Art. 12. As inscrições habilitadas serão avaliadas pelo júri técnico com base nas informações da ficha de inscrição e nas imagens do personagem e do participante utilizando o cosplay, conforme o quadro de critérios de seleção abaixo, com pontuação máxima de **100 (cem) pontos**:

Critério	O que será avaliado	Pontos
Fidelidade ao personagem	Similaridade entre o participante utilizando o cosplay e a imagem de referência do personagem, incluindo penteado e maquiagem.	30
Acabamento e execução da indumentária	Acabamento dos trajes e execução da indumentária, conforme as imagens enviadas.	25
Acessórios	Presença e fidelidade dos acessórios do personagem, quando existentes, conforme as imagens dos acessórios.	15
Grau de complexidade	Complexidade do cosplay em relação ao personagem de referência.	10
Qualidade do material de inscrição	Imagem de referência com, no mínimo, 3 (três) ângulos – frente, lado e costas –, página única de referências e página única do competidor, com imagens nítidas e fiéis ao personagem.	20
Total		100

§ 1º Em cada critério, será aplicado um dos seguintes níveis: não demonstrado, 0%; demonstrado de forma insuficiente, 25%; parcialmente demonstrado, 50%; bem demonstrado, 75%; plenamente demonstrado, 100% da pontuação máxima.

§ 2º Cosplays confeccionados pelos próprios participantes ou adquiridos de terceiros não terão pesos distintos, e tatuagens ou piercings não resultarão em desconto na pontuação.

Art. 13. A nota final será a média aritmética das notas totais atribuídas pelos 3 (três) jurados. Serão selecionados os **10 (dez)** participantes com maior nota final, e os 3 (três) seguintes integrarão a lista de suplentes, na ordem de classificação.





Parágrafo único. Em caso de empate, terá preferência, sucessivamente, a maior nota em Fidelidade ao personagem, em Acabamento e execução da indumentária, em Qualidade do material de inscrição, em Acessórios e em Grau de complexidade. Persistindo o empate, o júri técnico deliberará conjuntamente, com base nos critérios técnicos deste Regulamento, em decisão fundamentada e registrada em ata.

Art. 14. Os 10 (dez) participantes selecionados pelo júri técnico deverão confirmar a participação pelo site oficial do Festival High Tech (<https://festivalhightechmt.com.br/>) até **19/10/2026, às 18h**, oportunidade em que deverão enviar, pelo mesmo site, o **áudio da apresentação**.

§ 1º Na ausência de confirmação, desistência ou impossibilidade de participação, a organização poderá convocar os suplentes, respeitando a ordem de classificação e informando o prazo para resposta no mesmo site.

§ 2º Após a confirmação, os candidatos serão incluídos em um grupo oficial no WhatsApp, destinado à coordenação, avisos e orientações gerais da organização.





6. DO CRONOGRAMA

Art. 15. O concurso observará o seguinte cronograma:

Etapas	Data e horário
Inscrições	02 a 12/10/2026, até as 23h59
Habilitação e avaliação das inscrições	13/10/2026
Publicação do resultado preliminar	13/10/2026, até as 18h
Apresentação de recursos	14/10/2026, das 00h às 23h59
Análise dos recursos	15/10/2026
Publicação do resultado final e convocação dos selecionados	15/10/2026, até as 18h
Confirmação de participação e entrega do áudio da apresentação pelo site oficial	até 19/10/2026, às 18h
Divulgação da lista final dos competidores	20/10/2026
Confirmação presencial, no local do evento	23/10/2026, a partir das 16h
Entrevista técnica e avaliação prévia (júri técnico)	23/10/2026, às 17h
Realização do concurso e divulgação do resultado preliminar	23/10/2026, com início às 18h
Prazo para recurso contra a classificação	1 (um) dia útil contado da divulgação do resultado preliminar

§ 1º Todos os prazos observarão o horário de Mato Grosso, e o resultado preliminar e o resultado final da seleção serão publicados exclusivamente no site oficial do Festival High Tech (<https://festivalhightechmt.com.br/>).

§ 2º A lista final conterà os 10 (dez) competidores que concluírem a confirmação de participação e a entrega do áudio da apresentação.

§ 3º Os candidatos selecionados deverão apresentar-se à organização do evento, impreterivelmente, a partir das 16h, para confirmação presencial de presença.

§ 4º Às 17h, os participantes terão um período reservado para entrevista técnica e avaliação prévia com a banca de jurados.

7. DA APRESENTAÇÃO E DAS NORMAS DE PALCO

Art. 16. O competidor disporá de até **5 (cinco) minutos** no palco, divididos da seguinte forma:





I – 1 (um) minuto para posicionamento e montagem do cenário;

II – até 3 (três) minutos para a execução da apresentação.

Parágrafo único. O tempo restante será destinado à saída e à desmontagem, quando necessário.

Art. 17. O tempo de palco será rigidamente cronometrado, e a extrapolação do limite estabelecido acarretará penalidade.

Art. 18. A dimensão informada do palco é de 16 m de comprimento por 2,40 m de altura.

Parágrafo único. As dimensões poderão ser alteradas, e qualquer mudança será comunicada a todos os competidores classificados.

Art. 19. Será permitida a utilização de até **2 (dois) auxiliares de palco (staffs)**, que deverão trajar obrigatoriamente roupas inteiramente pretas.

§ 1º Não será permitida qualquer interação cênica dos staffs com o cosplayer, ficando sua função restrita ao manejo de cenários e efeitos.

§ 2º Elementos posicionados fora do palco não serão computados na avaliação.

Art. 20. É expressamente proibida a utilização de:

I – líquidos;

II – substâncias viscosas;

III – fogos de artifício;

IV – armas de fogo;

V – extintores de incêndio;

VI – instrumentos cortantes;

VII – materiais abrasivos;

VIII – materiais corrosivos ou inflamáveis;

IX – solventes;

X – quaisquer produtos tóxicos ou nocivos à saúde.

§ 1º A proibição se aplica mesmo quando esses elementos fizerem parte da caracterização do personagem.

§ 2º Dúvidas sobre efeitos permitidos deverão ser esclarecidas previamente junto à coordenação, por meio do telefone oficial divulgado no site do Festival.

Art. 21. É terminantemente proibido saltar do palco ou arremessar objetos para fora dele.

Parágrafo único. O descumprimento desta norma poderá resultar em desclassificação imediata, especialmente quando houver risco à segurança dos jurados, do público ou dos equipamentos técnicos.





Art. 22. É vedada a exibição de banners, faixas ou cartazes com conteúdos alheios ao universo do personagem ou que façam publicidade não autorizada de marcas, sites ou empresas.

Art. 23. O participante deverá respeitar as demarcações físicas do palco, sendo integralmente responsável por quaisquer danos causados aos equipamentos do evento ou por incidentes decorrentes de sua apresentação.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Art. 24. Na competição, os participantes serão avaliados segundo os seguintes critérios:

I – **Performance:** será avaliada a fidelidade interpretativa, a expressão corporal e a desenvoltura do participante durante a apresentação, incluindo:

- a) qualidade da edição do áudio utilizado;
- b) suporte do cenário;
- c) utilização dos acessórios.

II – **Fidelidade ao Personagem:** será avaliada a similaridade entre o participante e o personagem, com base na imagem de referência fornecida, considerando:

- a) acabamento dos trajes;
- b) acessórios;
- c) penteado;
- d) maquiagem;
- e) grau de complexidade;
- f) execução da indumentária.

Art. 25. Na competição, cada jurado atribuirá notas conforme o quadro de critérios de avaliação abaixo, observada a escala de 0 (zero) a 10 (dez) pontos por critério:

Critério	Subitem avaliado	Pontos
Performance (até 10 pontos)	Fidelidade interpretativa e expressão corporal	4
	Desenvoltura durante a apresentação	2
	Qualidade da edição do áudio utilizado	2
	Suporte do cenário e utilização dos acessórios	2
Fidelidade ao Personagem (até 10 pontos)	Acabamento dos trajes e execução da indumentária	4
	Acessórios	2
	Penteado e maquiagem	2





Critério	Subitem avaliado	Pontos
	Grau de complexidade	2
Total por jurado		20

§ 1º Os descontos decorrentes da avaliação técnica prévia e da conferência com a imagem de referência incidirão sobre o critério Fidelidade ao Personagem.

9. DO JÚRI E DO JULGAMENTO

Art. 26. O corpo de jurados será composto por profissionais escolhidos exclusivamente pela organização, cujos nomes serão divulgados oportunamente, após as confirmações institucionais.

Art. 27. Cada jurado atribuirá notas em uma escala de **0 (zero) a 10 (dez)** para cada critério.

Parágrafo único. As notas atribuídas por cada jurado serão registradas em ficha de avaliação, que integrará a ata de julgamento do concurso.

Art. 28. Avaliação técnica prévia: às 17h, o júri técnico realizará a avaliação dos detalhes da roupa de cada participante no espaço reservado aos competidores.

Parágrafo único. Nesse momento, o júri utilizará a referência enviada na inscrição para conferir os detalhes do cosplay utilizado pelo competidor antes das apresentações, e detalhes que não estiverem de acordo com a referência ou que estiverem faltando acarretarão descontos na pontuação do critério Fidelidade ao Personagem.

Art. 29. Após o término de todas as apresentações, as notas dos 3 (três) jurados serão consolidadas, e a classificação será definida em ordem decrescente de nota final, correspondente à média aritmética das notas totais atribuídas pelos jurados, observados os descontos por penalidade previstos neste Regulamento.

§ 1º Em caso de empate, terá preferência, sucessivamente, a maior nota em Performance e a maior nota em Fidelidade ao Personagem.

§ 2º Persistindo o empate, a banca julgadora deliberará conjuntamente para definição da classificação, em decisão fundamentada e registrada na ata de julgamento.

Art. 30. O júri técnico terá autonomia para avaliar quaisquer características que estejam faltando no cosplay, bem como acessórios que não façam parte do personagem de referência.

Parágrafo único. Tatuagens ou piercings não resultarão em desconto na nota do participante.





Art. 31. Cosplays confeccionados pelos próprios participantes ou adquiridos de terceiros não terão pesos distintos, sendo o julgamento da roupa realizado em relação ao personagem de referência, e não em comparação com outro competidor.

Art. 32. Existem diferentes graus de complexidade entre os cosplays dos participantes. Um competidor pode utilizar uma roupa mais simples, enquanto outro pode apresentar uma armadura com muitos detalhes e mecanismos; entretanto, isso não determina, por si só, a vitória do cosplay mais complexo.

§ 1º O concurso cosplay tradicional valoriza a atuação e a qualidade da apresentação. Assim, uma boa apresentação, considerando seu respectivo grau de dificuldade, pode superar uma apresentação mais simples de um cosplay mais complexo.

§ 2º Todos os competidores classificados têm possibilidade de conquistar o título de campeão.

10. DOS RECURSOS

Art. 33. Caberá recurso, nos termos do item 18 do Edital de Chamamento nº 07/2026 e conforme o modelo constante de seu Anexo III:

- I – contra o resultado preliminar da habilitação e da seleção;
- II – contra o resultado preliminar da classificação das apresentações.

§ 1º O recurso deverá ser apresentado:

- I – na hipótese do inciso I do caput, no dia **14/10/2026, das 00h às 23h59**;
- II – na hipótese do inciso II do caput, no prazo de **1 (um) dia útil**, contado da divulgação do resultado preliminar da classificação.

§ 2º O recurso será apresentado exclusivamente pelo site oficial do Festival High Tech (<https://festivalhightechmt.com.br/>), por meio do formulário de recursos disponível na página da modalidade, anexando-se o modelo do Anexo III do Edital preenchido e assinado.

§ 3º O recurso deverá identificar o candidato, indicar a modalidade, apontar objetivamente a decisão questionada, apresentar fundamentação e formular pedido específico.

§ 4º Os recursos serão analisados pela Comissão Organizadora do Festival. Na hipótese do inciso I, a análise ocorrerá em 15/10/2026, com publicação das decisões e do resultado final até as 18h desse dia. Na hipótese do inciso II, a análise será realizada ouvida a banca julgadora, considerando-se a avaliação técnica por ela atribuída.

§ 5º Não serão conhecidos os recursos intempestivos ou que não atendam aos requisitos do § 3º.

§ 6º O resultado definitivo será publicado no site oficial do Festival após o encerramento da fase recursal.





11. DA CONDUTA, DA SEGURANÇA E DA DESCLASSIFICAÇÃO

Art. 34. Os participantes deverão manter conduta respeitosa para com os demais competidores, o público e a organização.

Parágrafo único. Comportamentos inadequados, ofensivos ou antidesportivos acarretarão desclassificação imediata.

Art. 35. A comissão organizadora detém poder soberano para desclassificar o participante e retirar do evento qualquer indivíduo que porte itens que comprometam a segurança do público ou a integridade do local.

12. DA PREMIAÇÃO

Art. 36. Serão premiados os candidatos que obtiverem o 1º, 2º e 3º lugares gerais:

Colocação	Premiação
1º lugar	R\$ 8.000,00 (oito mil reais)
2º lugar	R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)
3º lugar	R\$ 2.000,00 (dois mil reais)

§ 1º Os prêmios são de responsabilidade dos organizadores do evento.

§ 2º O pagamento observará as condições do item 21 do Edital, inclusive quanto à natureza bruta dos valores, à emissão e assinatura de recibo pelo beneficiário, às obrigações tributárias e, no caso de beneficiário menor de 18 (dezoito) anos, ao recebimento e à assinatura do recibo pelo responsável legal.

§ 3º À comissão organizadora do concurso compete garantir o bom andamento da atividade e oferecer suporte aos competidores.

§ 4º O resultado anunciado ao término das apresentações terá caráter preliminar e tornar-se-á oficial após o encerramento da fase recursal prevista neste Regulamento e sua divulgação nos canais oficiais do evento.

13. DAS DESPESAS DE PARTICIPAÇÃO

Art. 37. A organização do Concurso Cosplay High Tech 2026 não se responsabiliza por despesas de locomoção, transporte, hospedagem, alimentação ou quaisquer outros custos relacionados ao deslocamento e à permanência do participante para participação no concurso.

Parágrafo único. Todos os custos necessários para o comparecimento ao evento e a participação no concurso serão de inteira responsabilidade do participante.





14. DO USO DE IMAGEM

Art. 38. Ao efetivar sua inscrição, o participante cede à organização do evento e à coordenação do concurso o direito de uso de sua imagem e voz para fins de divulgação da competição e do Festival, exclusivamente para finalidades relacionadas ao Festival e ao projeto.

Parágrafo único. A autorização será formalizada mediante o Termo de Autorização de Uso de Imagem e Voz constante do Anexo IV do Edital e, no caso de participante menor de 18 (dezoito) anos, também mediante a autorização do responsável legal constante do Anexo V.

15. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 39. A comissão organizadora reserva-se o direito de alterar qualquer informação do concurso, suspender ou cancelar este regulamento a qualquer momento, mediante comunicação aos participantes pelos canais oficiais, quando motivada por razões de força maior ou por fatores imprevisíveis que comprometam a segurança, a equidade ou a viabilidade da competição conforme originalmente planejada.

Art. 40. Situações não previstas neste regulamento serão deliberadas exclusivamente pela comissão organizadora do concurso.

Art. 41. A equipe organizadora visa oferecer oportunidades aos participantes dentro das limitações de vagas do evento, com o intuito de fortalecer o nível de competitividade, sem ignorar as limitações de participação no evento e a realidade local.

