REGULAMENTO DE SELEÇÃO E PARTICIPAÇÃO
VITRINE GAMES MT

2ª Edição do Festival High Tech
Tecnologia Indústria e Cultura Digital

O Instituto Brasil estabelece as regras de seleção e participação dos expositores da Vitrine Games MT, em complemento ao Edital de Chamamento nº 07/2026. O espaço será realizado de 21 a 23 de outubro de 2026, no Centro de Eventos Pantanal, em Cuiabá MT, para apresentação e experimentação gratuita de jogos autorais pelo público.

1. DO OBJETO E DAS VAGAS

1.1. A Vitrine Games MT tem por finalidade divulgar jogos autorais, aproximar seus criadores do público e fortalecer o ecossistema de desenvolvimento de games de Mato Grosso.

1.2. Serão selecionadas até 10 propostas, correspondentes a até 10 jogos para exposição. Cada proposta selecionada terá direito à premiação de R$ 3.500,00, observadas as condições do item 8. O valor será destinado à proposta, independentemente do número de integrantes.

2. DOS PARTICIPANTES E DOS JOGOS

2.1. Poderão se inscrever desenvolvedores independentes, estúdios, estudantes, equipes e coletivos que sejam responsáveis pela criação do jogo apresentado ou estejam autorizados a representá-lo.

2.2. Serão admitidos jogos lançados, em desenvolvimento e protótipos jogáveis, desde que possam ser demonstrados e experimentados pelo público.

2.3. A inscrição deverá indicar o vínculo ou a contribuição do projeto para o setor de games de Mato Grosso. Não será exigida filiação a associação ou entidade de desenvolvedores. A identificação de coletivo ou estúdio será facultativa.

3. DA INSCRIÇÃO

3.1. As inscrições serão gratuitas e realizadas de 02 a 12 de outubro de 2026, até as 23h59 do último dia, exclusivamente pelo site oficial do Festival High Tech, https://festivalhightechmt.com.br/, considerando o horário de Mato Grosso.

3.2. Para realizar a inscrição, o interessado deverá seguir este passo a passo:

a) acessar o site https://festivalhightechmt.com.br/;

b) clicar em “Inscrever-se”;

c) selecionar a modalidade “Vitrine Games MT – Expositores”;

d) preencher integralmente o formulário eletrônico, informando os dados do responsável, o nome do jogo, sua descrição, plataforma, estágio de

desenvolvimento, vínculo com Mato Grosso e necessidades técnicas; o nome do coletivo ou estúdio é opcional;

e) baixar, preencher e assinar a ficha do Anexo Único deste Regulamento e os anexos do Edital aplicáveis à inscrição, disponíveis no mesmo site;

f) anexar os documentos e materiais relacionados no item 3.3, nos campos correspondentes do formulário;

g) conferir os dados e arquivos, concluir o envio até o prazo do item 3.1 e guardar a confirmação ou o comprovante de inscrição disponibilizado pelo sistema.

3.3. Deverão ser anexados à inscrição:

I. ficha de inscrição da Vitrine Games MT, conforme o Anexo Único deste Regulamento, preenchida e assinada pelo responsável;

II. identidade visual do jogo, que poderá ser apresentada por capa, logotipo, banner ou outra imagem que o identifique;

III. portfólio, currículo ou ficha técnica, conforme o Anexo II do Edital, e material de demonstração do jogo, por vídeo, trailer, link de demonstração ou arquivo indicado no formulário;

IV. documentos pessoais de identificação e CPF do responsável pela inscrição, além dos documentos da equipe e da pessoa jurídica, quando aplicáveis, conforme o Edital e os campos do formulário;

V. declarações obrigatórias, conforme o Anexo I do Edital, preenchidas e assinadas;

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

VII. no caso de participante menor de 18 anos, autorização e responsabilidade do responsável legal, conforme o Anexo V do Edital, e os documentos de identificação do responsável legal.

3.4. A ficha do Anexo Único reúne as informações específicas do jogo, de sua identidade visual, dos representantes e das necessidades técnicas, e complementa os documentos exigidos pelo Edital.

3.5. Cada equipe ou desenvolvedor individual poderá apresentar uma proposta nesta modalidade. Em caso de mais de uma inscrição, será considerada a última inscrição completa enviada, conforme o Edital.

3.6. A inscrição somente será considerada válida após o envio completo das informações e dos arquivos exigidos. O candidato deverá acompanhar as publicações no site oficial do Festival High Tech durante todo o processo de seleção.

4. DA SELEÇÃO E DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

4.1. A seleção será realizada pela Comissão de Seleção do Instituto Brasil, que verificará o prazo, a documentação, a autoria ou autorização de representação e a

viabilidade de exposição. Poderá solicitar esclarecimentos para conferir as informações. Avaliadores com conflito de interesses deverão se declarar impedidos.

4.2. As propostas habilitadas serão avaliadas conforme os critérios abaixo, com pontuação máxima de 100 pontos. A avaliação considerará o estágio declarado de desenvolvimento, sem exigir que um protótipo tenha o mesmo acabamento de um jogo lançado.

Critério	O que será avaliado	Pontos
Vínculo com Mato Grosso	Participação de criadores ou estúdios do Estado, desenvolvimento realizado em Mato Grosso e atuação ou contribuição comprovada para o ecossistema local de games.	25
Qualidade e viabilidade	Funcionamento da versão apresentada, clareza das mecânicas e condições de demonstração, considerando o estágio de desenvolvimento e as necessidades técnicas informadas.	25
Criatividade e originalidade	Contribuição autoral nas mecânicas, na narrativa, na identidade visual ou em outras soluções do jogo, consideradas em conjunto.	20
Interação com o público	Possibilidade de experimentação pelo visitante, clareza das orientações de uso e adequação da atividade ao ambiente de exposição.	20
Organização da proposta	Clareza da ficha, identificação dos responsáveis, planejamento de atendimento ao público e descrição dos equipamentos necessários.	10
Total		**100**

4.3. Em cada critério, a Comissão aplicará os seguintes níveis: não demonstrado, 0%; demonstrado de forma insuficiente, 25%; parcialmente demonstrado, 50%; bem demonstrado, 75%; plenamente demonstrado, 100% da pontuação máxima.

4.4. A nota final será a média aritmética das notas totais dos avaliadores. Serão selecionadas, até o limite de vagas, as propostas com maior nota final. As demais propostas habilitadas integrarão a lista de suplentes, na mesma ordem de classificação.

4.5. Em caso de empate, terá preferência a maior nota em vínculo com Mato Grosso; persistindo o empate, a maior nota em qualidade e viabilidade; depois, a maior nota em criatividade e originalidade. Persistindo o empate, será realizado sorteio público, com registro e divulgação no site oficial do Festival High Tech.

5. DO CRONOGRAMA DE SELEÇÃO

5.1. O processo de seleção observará o seguinte cronograma:

Etapa	Data e prazo
Inscrições	02 a 12/10/2026, até as 23h59
Habilitação e avaliação das propostas	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

5.2. Todos os prazos observarão o horário de Mato Grosso. As inscrições se encerrarão em 12/10/2026, e o processo de seleção será concluído com a publicação do resultado final em 15/10/2026.

6. DOS RESULTADOS E DOS RECURSOS

6.1. O resultado preliminar e o resultado final serão publicados exclusivamente no site oficial do Festival High Tech, https://festivalhightechmt.com.br/, na página da modalidade Vitrine Games MT. As publicações apresentarão a situação das propostas e a classificação, com as respectivas notas finais.

6.2. O candidato poderá apresentar recurso contra a habilitação, a pontuação ou a classificação preliminar no dia 14/10/2026, até as 23h59, conforme o cronograma.

6.3. Para apresentar o recurso, o candidato deverá acessar https://festivalhightechmt.com.br/, localizar a página da modalidade Vitrine Games MT e utilizar o formulário de recursos da modalidade, anexando o modelo do Anexo III do Edital preenchido e assinado. O recurso deverá identificar o candidato e o jogo, indicar a decisão questionada e apresentar fundamentação e pedido objetivos.

6.4. Os recursos serão recebidos exclusivamente pelo site oficial do Festival High Tech. O recurso não poderá ser utilizado para substituir o jogo inscrito ou apresentar uma proposta inteiramente nova.

6.5. A Comissão analisará os recursos em 15/10/2026 e publicará, no mesmo site, as decisões e o resultado final até as 18h desse dia, com a relação de selecionados e suplentes em ordem de classificação.

7. DA PARTICIPAÇÃO E DO FUNCIONAMENTO DA EXPOSIÇÃO

7.1. Os selecionados deverão confirmar a participação e indicar os representantes pelo site oficial do Festival High Tech até 19/10/2026, às 18h. 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.

7.2. A montagem, a exposição e a desmontagem ocorrerão no Centro de Eventos Pantanal, em Cuiabá MT, conforme os horários abaixo:

Data	Atividade	Horário
20/10/2026	Montagem e testes	Horário comercial
21/10/2026	Exposição e experimentação pelo público	08h às 22h
22/10/2026	Exposição e experimentação pelo público	08h às 22h
23/10/2026	Exposição e experimentação pelo público	08h às 13h
23/10/2026	Desmontagem e retirada de materiais	13h às 18h

7.3. A montagem será realizada um dia antes do evento, em horário comercial, conforme agendamento informado no site oficial do Festival High Tech. O expositor deverá instalar o jogo inscrito e realizar os testes antes da abertura ao público. No último dia, a exposição se encerrará às 13h, e a retirada dos materiais deverá ser concluída até as 18h.

7.4. Cada proposta deverá manter ao menos um representante presente em todos os dias de exposição, durante os respectivos horários de funcionamento. Será permitido o revezamento entre integrantes previamente informados à organização, desde que o espaço permaneça acompanhado.

7.5. O representante deverá apresentar o jogo, orientar os visitantes e acompanhar sua utilização. A experimentação pelo público será gratuita. Quando houver fila, poderá ser estabelecido tempo de uso por visitante, com tratamento igual aos interessados.

7.6. O espaço contará com computador, fliperama e uma tela disponibilizados pela organização. O uso e a distribuição desses recursos serão definidos conforme o layout e as necessidades técnicas das propostas selecionadas. A tela de apoio será utilizada conforme a programação do espaço.

7.7. A distribuição dos recursos será informada previamente no site oficial do Festival High Tech. Não há garantia de uma unidade exclusiva por expositor. A ficha de inscrição deverá informar os requisitos de execução e conexão do jogo e os equipamentos próprios que o expositor pretende utilizar.

7.8. Instalações, adaptações ou alterações dos equipamentos da organização dependerão de autorização. O expositor deverá comunicar falhas técnicas à equipe do espaço, manter o ambiente organizado e zelar pelos equipamentos. A movimentação de materiais deverá seguir as orientações de segurança e proteger as áreas de circulação.

8. DA PREMIAÇÃO E DO PAGAMENTO

8.1. Cada proposta selecionada receberá premiação de R$ 3.500,00, em valor bruto, totalizando até R$ 35.000,00 para até 10 propostas. A concessão dependerá da seleção, da confirmação e da efetiva participação na exposição, conforme o Edital e este Regulamento.

8.2. O pagamento ocorrerá em duas parcelas de 50% do valor, de R$ 1.750,00 cada:

I. primeira parcela: no início da exposição, após o credenciamento e a instalação do jogo;

II. segunda parcela: após o encerramento, com conferência da participação e da documentação.

8.3. As parcelas serão formalizadas mediante emissão e assinatura de recibos pelo beneficiário. O responsável deverá fornecer os documentos e dados necessários ao pagamento. Em equipes ou coletivos, um único representante indicado pelos integrantes receberá o valor, conforme o Edital. No caso de menor de idade, o recebimento e a assinatura do recibo caberão ao responsável legal, conforme o Edital.

8.4. A premiação é por proposta, independentemente do número de integrantes ou dias de exposição. O beneficiário responderá pelas obrigações fiscais e tributárias de sua responsabilidade, e o representante indicado pela equipe responderá pela administração e eventual divisão do valor, conforme o Edital.

8.5. A participação será comprovada por registros de presença nos três dias e registros da exposição. Ausência, abandono, informação falsa ou descumprimento serão apurados antes do pagamento da parcela pendente. Valores recebidos indevidamente estarão sujeitos à restituição, mediante decisão fundamentada e oportunidade de manifestação do participante.

9. DA CONDUTA E DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. Os expositores deverão respeitar o público, os demais participantes e as orientações da organização. São proibidos discriminação, assédio, violência, conteúdo ilícito, fraude, dano ao patrimônio e condutas que comprometam a segurança. A organização poderá advertir, suspender uma atividade ou excluir o participante, conforme a ocorrência e o Edital.

9.2. O expositor responderá pela autoria ou autorização de uso do jogo e dos materiais. A participação não transfere a titularidade do jogo ao Instituto Brasil. Os registros de imagem e voz seguirão o Anexo IV do Edital. Menores deverão apresentar autorização do responsável legal, conforme o Anexo V do Edital.

9.3. A inscrição implica ciência do Edital nº 07/2026 e deste Regulamento. Os dados serão utilizados para seleção, comunicação, organização, pagamento e comprovação do projeto, conforme o Edital.

9.4. O Anexo Único integra este Regulamento e complementa a inscrição. Permanecem exigidas as declarações e autorizações do Edital, conforme relacionadas no item 3.3.

9.5. Comunicados, orientações, resultados, convocações de suplentes e alterações serão publicados no site oficial do Festival High Tech, https://festivalhightechmt.com.br/. Dúvidas serão encaminhadas pelo canal de atendimento desse site. A Comissão Organizadora resolverá os casos omissos, registrará as decisões e observará o Edital.