

CONCURSO COSPLAY

XVI FESTIVAL DA CULTURA JAPONESA DE SALVADOR 2024

A ASSOCIAÇÃO CULTURAL NIPPO BRASILEIRA DE SALVADOR apresenta o regulamento do “CONCURSO COSPLAY”, a ser realizado nos dias 30 (sexta-feira) e 31 (sábado) de agosto e 1º (domingo) de setembro de 2024 no evento XVI FESTIVAL DA CULTURA JAPONESA DE SALVADOR de 2024, seguindo as condições apresentadas abaixo:

I – PARTICIPAÇÃO

1.1. A participação no concurso é aberta para todos aqueles que não estiverem envolvidos nas seguintes atividades:

- Organização e Coordenação
- Apresentadores
- Atrações no evento
- Colaboradores
- Funcionários

1.1.1. Também estão vetadas participações de pessoas que venham a possuir relacionamentos familiares ou amorosos (companheiro (a), namorado (a), noiva (a), marido e esposa, etc.) com pessoas envolvidas com o júri anunciado e com a equipe que compõe a Coordenação Cosplay e o Espaço Cosplay.

1.2. Está proibida a participação de menores de 18 anos de idade, salvo com autorização assinada pelos responsáveis legais ([baixe a autorização aqui](#)) e a apresentação de xerox do RG ou documento legal dos responsáveis legais no ato da inscrição para comprovação.

1.1.2. Crianças menores de 12 anos devem desfilarem exclusivamente na categoria DESFILE LIVRE que será oferecida todos os dias de evento. Crianças até seis anos podem desfilarem acompanhadas pelos responsáveis. Menores de 12 anos também devem apresentar o documento de autorização como citado no item 1.2.

1.3. São aceitos cosplays de quaisquer mídias como animes, mangás, jogos, filmes, séries, livros, entre outros, ficando vetado, personagens de fanzines, fanfics ou de criação própria, que não tenham sido publicados de forma oficial ou independente (sem apoio de editora).

II - VAGAS

2.1. Confira na tabela abaixo a distribuição de vagas de acordo com as categorias oferecidas nos seus determinados dias:

CATEGORIAS	SEXTA-FEIRA	SÁBADO	DOMINGO
Desfile Livre-Performático	50 vagas	50 vagas	50 vagas
Desfile Tradicional	30 vagas	30 vagas	-
Desfile Temático-performático	-	20 vagas	-
Apresentação Individual Tradicional	20 vagas	-	-

III - INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições para o Concurso Cosplay ocorrerão de forma PRESENCIAL nos dias do evento no Balcão de Inscrições do Espaço Cosplay localizado na Área Jovem, por meio do preenchimento da ficha de inscrição, que deve conter:

- Nome completo do participante
- Nome social ou artístico do participante
- RG ou CPF
- Data de nascimento
- Idade
- Gênero
- Pronome
- E-mail
- Telefones para contato
- Nome e origem do personagem

3.1.1. As inscrições são válidas para o dia respectivo que o participante se inscrever. Não serão aceitas inscrições para os dias seguintes do evento. A inscrição para participar de categorias específicas só poderá ser feita no dia em que ela for oferecida.

3.1.2. O participante receberá uma pulseira, diferente para cada dia do evento, contendo o número referente à sua inscrição. O uso da pulseira não irá influenciar na avaliação dos jurados.

3.2. As aberturas das inscrições acontecerão **das 11h da manhã até as 13h da tarde nos três dias de evento** no Balcão de Inscrições do Espaço Cosplay

localizado na Área Jovem. As inscrições serão fechadas quando o horário se encerrar ou quando todas as vagas forem preenchidas mesmo antes do horário estabelecido.

3.3. O participante deverá apresentar **OBRIGATORIAMENTE** três cópias coloridas, impressas no tamanho de uma folha A4, da referência do personagem referente à categoria de inscrição. Cada cópia será entregue a um dos jurados da banca avaliadora.

3.3.1. Caso o participante não tenha em mãos as três cópias no momento da inscrição, só poderá se inscrever na categoria **DESFILE LIVRE**.

3.4. Não serão aceitas inscrições feitas por terceiros, o participante deverá efetuar sua própria inscrição presencialmente no dia escolhido no Balcão de Inscrições do Espaço Cosplay.

3.5. Referência para categoria tradicional

Os competidores devem entregar no ato da inscrição no mínimo três folhas A4 de referência impressas (uma para cada jurado) no Balcão de Inscrições do Espaço Cosplay. A folha de referência deve conter:

- Imagens em boa resolução;
- Impressão clara e visível;
- Caso o personagem tenha muita cor escura, tentar achar imagem de mangá ou outra com contornos para adicionar junto à imagem principal;
- Dar preferência para imagens em PNG sem fundo;
- Imagem do personagem escolhido em tamanho grande para avaliação dos jurados;
- Imagens que mostrem outros ângulos do personagem;
- O participante pode montar a referência com recortes aproximados da imagem principal ou de outra imagem igualmente canônica;
- As imagens não podem ser manipuladas digitalmente em favor da referência e nem geradas por Inteligência Artificial (IA);
- O participante pode colocar pequenos textos indicativos na referência;
- Caso o participante não possa usar lentes de contato, maquiagem ou qualquer outro elemento por indicação médica, o participante pode justificar na referência ou com documentação à parte entregue no ato da inscrição.
- A referência pode ter mais de uma página, não excedendo três páginas por jurado.

A referência tradicional tem o objetivo de ajudar o processo de julgamento do júri, portanto quanto mais clara, com informações corretas e certas ela estiver, mais chances de uma boa avaliação.

3.6. Referência para categoria temática

Os competidores devem entregar no ato da inscrição no mínimo três folhas A4 de referência impressas (uma para cada jurado) no Balcão de Inscrições do Espaço Cosplay. A folha de referência deve conter:

- Imagens em boa resolução;
- Impressão clara e visível;
- Caso o personagem tenha muita cor escura, tentar achar imagem mais clara;
- Dar preferência para imagens em PNG sem fundo;
- As imagens não podem ser manipuladas digitalmente em favor da referência e nem geradas por Inteligência Artificial (IA);
- Uma imagem grande da lenda escolhida;
- Imagens que traduzem todas as principais partes do conceito criado;
- O participante pode colocar pequenos textos indicativos na referência;
- Caso o participante não possa usar lentes de contato, maquiagem ou qualquer outro elemento por indicação médica, o participante pode justificar na referência ou com documentação à parte entregue no ato da inscrição.
- A referência pode ter mais de uma página, não excedendo três páginas por jurado.

A referência tem o objetivo de contar a história do seu conceito e ajudar o processo de julgamento do júri, portanto a referência deve ser usada a favor do participante utilizando a lenda como base e trazendo o pensamento do participante em forma de imagens para o jurado entender a linha de raciocínio apresentada e de onde vêm as referências para criação do conceito. Quanto melhor o conceito for explicado, mais chances de uma boa avaliação.

IV – CONCURSO

4.1. O Concurso Cosplay de Bon Odori 2024 apresenta quatro categorias distribuídas dentre os três dias de evento. Desfile Livre Performático, Desfile Tradicional, Desfile Temático Performático e Apresentação Individual Tradicional.

4.1.1. Desfile Livre Performático

O participante irá apresentar cosplay de sua própria fabricação ou não, que esteja de acordo com o item 1.3. deste Regulamento e fará uma pequena performance até o local da pose na frente e centro do palco, terá seu momento de pose e saída do palco.

Esta categoria não terá júri nem contará com premiação. Não há necessidade da entrega das fichas de referência.

4.1.2. Desfile Tradicional

O participante irá apresentar cosplay de sua própria fabricação ou não, compatível com a referência de um personagem de mídia (anime, filmes, jogos, séries, livros) conhecida e existente não autoral/original, e será julgado por sua execução dentro dos critérios de **Identidade**, **Composição** e **Incorporação**, seguindo suas definições contidas neste regulamento.

O participante fará uma pequena performance até o local da pose na frente e centro do palco e retornará para frente do júri onde será realizado o vira-vira para sua avaliação.

Confiram o tempo de duração desta categoria no item 5.2.

O participante deverá entregar no ato da inscrição as três fichas de referências (entregue em uma folha A4) impressas, contendo o seu personagem na versão específica do seu cosplay, que serão usadas pelo júri para sua avaliação e também levar em um pen-drive e/ou enviar no drive oficial do concurso através de QR Code disponível presencialmente no Balcão de Inscrições, a mesma ficha de referência em formato digital juntamente com uma imagem, que será mostrada no telão, solta em alta resolução do seu personagem ou enviar no dia através de QR Code no Balcão de Inscrições. Estes serão os únicos materiais de apoio entregues pelo participante.

4.1.3. Desfile Temático Performático

O participante irá apresentar um cosplay **original** de sua própria criação e execução **dentro** da temática apresentada do ano e será julgado pelos critérios de **Conceito**, **Criatividade** e **Execução**, seguindo suas definições contidas neste regulamento.

Cada ano um tema da cultura japonesa será escolhido pela organização, tendo como prioridade o tema da edição.

O participante fará uma pequena performance que valorize sua criação e esteja dentro do tema até o local da pose na frente e centro do palco e retornará para frente do júri onde será realizado o vira-vira para sua avaliação.

O participante deverá entregar, no ato da inscrição, três fichas de referências, entregue em folha A4 impressas, contendo a imagem da lenda usada como inspiração e demais elementos que levaram à construção do seu cosplay, que serão

usadas pelo júri para sua avaliação. E também levar em um pen-drive e/ou enviar no drive oficial do concurso através de QR Code disponível presencialmente no Balcão de Inscrições, uma pasta contendo a mesma ficha de referência em formato digital juntamente com uma imagem solta em alta resolução da lenda escolhida que será mostrada no telão. Para esta categoria, o participante deverá levar uma música como trilha sonora complementar ao seu desfile, que também será entregue no ato da inscrição no mesmo pen-drive das imagens.

4.1.3.1. Nesta categoria, o participante deverá apresentar uma ideia criada a partir do tema das lendas japonesas, contidas no **Anexo I** deste Regulamento, portanto a avaliação será em cima da sua criatividade em trazer a lenda escolhida para um visual que deverá ser apresentado no palco. Não serão permitidos cosplays tradicionais que possam estar dentro do tema, pois a ideia da categoria é a criação de um conceito original.

4.1.3.2. Não é permitido o uso de IA (Inteligência Artificial) para criação de áudios que serão apresentados no concurso de forma geral.

4.1.4. Apresentação Individual Tradicional

O participante irá apresentar cosplay de sua própria fabricação ou não, compatível com a referência de um personagem de mídia (anime, filmes, jogos, séries, livros) conhecida e existente, não autoral/original, e a apresentação de uma cena compatível com o cosplay e obra apresentados, e será julgado pelos critérios de **Interpretação, Produção, Desempenho e Fidelidade**, seguindo suas definições contidas neste regulamento.

O participante deverá entregar no ato da inscrição as três fichas de referências (entregue em uma folha de A4) impressas, contendo o seu personagem na versão específica do seu cosplay, que serão usadas pelo júri para sua avaliação. E também levar em um pen-drive e/ou enviar no drive oficial do concurso através de QR Code disponível presencialmente no Balcão de Inscrições, uma pasta contendo o vídeo ou áudio da apresentação, em formato mp4 ou mp3 para ser apresentado no palco.

Estão permitidas montagens de cenário desde que passem pela porta do Palco Mirai Coca-Cola, nas dimensões máximas de 2 metros (largura) por 2,50 metros (altura). Esta categoria segue as restrições do item 6.5 deste regulamento.

4.1.4.1. Não é permitido o uso de IA (Inteligência Artificial) para criação de imagens de cenário no telão, vídeos ou áudios que serão apresentados no concurso de forma geral.

4.2. Os critérios de avaliação são definidos neste regulamento, portanto entende-se por:

4.2.1. Critérios de Desfile

Identidade - Conjunto de **características que distinguem** o personagem e por meio das quais é possível individualizá-lo como originário da mídia específica apresentada.

Composição - Modo pelo qual os **elementos constituintes do cosplay** se dispõem e integram o todo; organização visual do cosplay usado.

Incorporação - Ato de **representar** um personagem de filme, anime, jogo, livro, quadrinhos, mangás durante o **desfile**.

Conceito - **Ideia** que o participante apresenta como principal da criação.

Criatividade - **Justificativa** do conceito com uso da criatividade aplicada no seu cosplay.

Execução - **Como** o participante apresenta e executa, traz para realidade, a ideia (Conceito) e sua justificativa (Criatividade) no fazer do seu cosplay.

4.2.2. Critérios de Apresentação

Interpretação - Ato de **atuar** como um personagem, como traz o personagem a vida, de filme, anime, jogo, livro, quadrinhos, mangás. Demonstração de como o participante tem domínio do personagem no palco durante a **apresentação**.

Produção - Modo pelo qual os **elementos constituintes da apresentação** se dispõem no palco e complementam a interpretação. Uso de elementos cenográficos.

Desempenho - **Maneira** de interpretar, de se **comportar e movimentar** no palco, avaliada em termos de eficiência da apresentação. Como trazer a performance a vida validando as características do personagem.

Fidelidade - Consiste em **preservar** as características originais do personagem e obra, no aspecto gráfico e no aspecto ideológico em cena. **Respeitar a essência** do personagem e seu universo.

4.3. Confira na tabela abaixo em quais Palcos serão oferecidas as categorias nos seus determinados dias:

	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
PALCO HARU	Desfile Livre-Performático	-	Apresentação de Dança Cosplay - LD Muses Desfile Livre-Performático
PALCO MIRAI	Desfile Tradicional Apresentação Individual Tradicional	Desfile Livre-Performático Desfile Tradicional Desfile Temático-Performático	-

4.4 O participante deverá comparecer no dia de sua apresentação ao respectivo palco da sua categoria inscrita e procurar o responsável pelo concurso com 30 minutos de antecedência para o seu início, conforme programação que será divulgada no site oficial (www.bonodorisalvador.com.br).

4.5. O participante não poderá fazer montagem de cenografia nas categorias de desfile, nem o uso de material que possa sujar ou danificar o palco do evento (ver item VI - Desclassificação no Regulamento) ou usar material adicional de som, como microfone, guitarras ou qualquer outro, salvo se o mesmo for parte integrante do cosplay, neste caso, em se tratando de material verdadeiro, não poderá ser utilizado como tal, devendo servir apenas para fins figurativos.

4.6. O participante poderá fazer uso do telão de painel de LED de 3,0m x 2,0m nas seguintes categorias do Concurso Cosplay: Desfile Tradicional, Desfile, Desfile Temático Performático e Apresentação Tradicional Individual, sendo necessário a entrega dos materiais no ato da inscrição. Na categoria de apresentação será permitido o uso de vídeo e nas de desfile, poderá ser usado imagens do personagem (ver itens 4.1.2.; 4.1.3. e 4.1.4.).

4.6.1. O vídeo deverá estar na dimensão 16:9, com duração de no máximo 01 min 30 seg. O formato permitido será MP4. Nenhum outro formato será permitido.

4.6.1.1. Caso o participante não possua nenhum vídeo e queira usar apenas a faixa de áudio, o formato permitido será o de MP3. Nenhum outro formato será permitido.

4.6.2. As imagens deverão estar no formato JPEG ou PNG. Nenhum outro formato será permitido.

4.6.3. A categoria de desfile contará com uma música geral, não sendo permitido o uso de músicas particulares para cada um dos participantes.

V - JULGAMENTO

5.1 A banca de júri será composta por três integrantes escolhidos pela Coordenação Cosplay. As notas atribuídas por cada jurado somarão 10 pontos para cada participante, com intervalos de 0,50.

5.2 O tempo máximo de cada categoria está disposto da seguinte forma:

Desfile Livre Performático: 45 segundos

Desfile Tradicional 45 segundos

Desfile Temático Performático: 1 minuto

Apresentação Tradicional Individual: 1m30 segundos (um minuto e meio)

5.3 Os participantes do concurso serão julgados conforme a ficha de avaliação que contém os seguintes critérios:

5.3.1 DESFILE LIVRE PERFORMÁTICO

DESFILE LIVRE
S/J - Interpretação
S/J - Interpretação
S/J - Interpretação

5.3.1.1 Esta categoria não possui júri avaliativo. S/J = sem júri. Não é necessário entrega de referência e a categoria não será premiada.

5.3.2 DESFILE TRADICIONAL

DESFILE TRADICIONAL	NOTAS
Identidade	5 pontos
Composição	2 pontos
Incorporação	3 pontos

5.3.2.1 O critério de **Identidade** será julgado com base no conjunto de características visuais que distinguem o personagem e por meio das quais é possível individualizá-lo como originário da mídia específica apresentada. Isto será feito através da imagem de referência entregue pelo competidor. Julga-se a proximidade de execução do conjunto do cosplay (vestimenta, acessórios, maquiagem, etc.)

5.3.2.2 O critério de **Composição** será julgado com base na roupa apresentada e o modo pelo qual os elementos constituintes do cosplay se dispõem e integram o todo de forma correta e bem executada. Isto será feito através da observação da organização visual dos elementos do cosplay usado com relação à referência e a forma que o porta (cosplay passado, visualmente bem vestido, caimento, acabamento).

5.3.2.3 O critério de **Incorporação** será julgado com base no ato de interpretar o personagem escolhido conforme as características que o definem em sua mídia de origem de forma tradicional. Isto será feito através da avaliação da sua representação do personagem durante o desfile.

5.3.2.4 As notas serão distribuídas da seguinte maneira dentre os critérios avaliativos: **Identidade - 5 pontos; Composição - 2 pontos; Incorporação - 3 pontos**. Somando um total de 10 pontos por jurado, podendo receber pontuação no intervalo de 0,5 em 0,5, até o limite de nota por critério. As três notas finais serão somadas e divididas por três, chegando à média do júri. O vencedor será aquele que tiver a maior média dentre os participantes.

5.3.2.5 Em caso de empate no pódio a maior nota de Identidade entre os dois será utilizada como critério de desempate. Caso a nota de Identidade também empate, a decisão caberá ao júri ao analisar os demais critérios entre os dois participantes.

5.3.3 DESFILE TEMÁTICO PERFORMÁTICO

DESFILE TEMÁTICO-PERFORMÁTICO	NOTAS
Conceito	2 pontos
Criatividade	3 pontos
Execução	5 pontos

5.3.3.1 O critério de **Conceito** será julgado com base na ideia principal apresentada pelo participante no palco, conceito este que deve ter relação visual com o que foi construído e apresentado. Isto será feito através da imagem de referência entregue pelo competidor. Julga-se a ideia da adaptação da lenda japonesa no conjunto do cosplay apresentado.

5.3.3.2 O critério de **Criatividade** será julgado com base no processo criativo do participante ao construir o conceito apresentado. Se as soluções encontradas para adaptar a lenda japonesa para seu cosplay foram pensadas de formas criativas a favor da sua construção. Isto será feito através da observação visual e técnica dos elementos do cosplay usado com relação à referência e a forma que é portado.

5.3.3.3 O critério de **Execução** será julgado com base em como se deu o processo de construção do cosplay, baseado no conceito apresentado e a criatividade. Isto será feito através da avaliação da sua representação do personagem durante o desfile. Os materiais, Acabamento, Acessórios Extra Corpo (báculos, cetros, asas, livros, poderes, leques) e Acessório No Corpo (lentes, perucas, chapéus, sapatos, meias, cintas, suspensórios).

5.3.3.4 As notas serão distribuídas da seguinte maneira dentre os critérios avaliativos: **Conceito - 2 pontos; Criatividade - 3 pontos; Execução - 5 pontos**. Somando um total de 10 pontos por jurado, podendo receber pontuação no intervalo de 0,5 em 0,5, até o limite de nota por critério. As três notas finais serão somadas e divididas por três, chegando à média do júri. O vencedor será aquele que tiver a maior média dentre os participantes.

5.3.3.5 Em caso de empate no pódio a maior nota de Execução entre os dois será utilizada como critério de desempate. Caso a nota de Identidade também empate, a decisão caberá ao júri ao analisar os demais critérios entre os dois participantes.

5.3.4 APRESENTAÇÃO TRADICIONAL INDIVIDUAL

APRESENTAÇÃO TRADICIONAL-INDIVIDUAL	NOTAS
Interpretação	3 pontos
Produção	3 pontos
Desempenho	2 pontos
Fidelidade	2 pontos

5.3.4.1 O critério de **Interpretação** será julgado com base na atuação do participante e sua representação de um personagem derivado de filme, anime, jogo, livro, quadrinhos, mangás e o seu domínio sobre o personagem durante a apresentação. Julga-se a qualidade da atuação, conhecimento do personagem e sua linguagem corporal adequada para o personagem e apresentação.

5.3.4.2 O critério de **Produção** será julgado com base em como os elementos que constituem a apresentação são dispostos no palco complementando a interpretação com o uso de elementos de props e cenográficos, uso do telão e com a vestimenta apresentada. Antes de iniciar-se a apresentação, os jurados farão a análise geral do cosplay com um pequeno Vira-Vira em frente ao júri para que seja avaliada a parte de vestimenta.

5.3.4.3 O critério de **Desempenho** será julgado com base na maneira que o personagem será interpretado, o comportamento e movimentos realizados pelo participante e o quanto estes conseguem se mostrar eficientes no desempenho do participante durante sua apresentação.

5.3.4.4 O critério de **Fidelidade** será julgado com base no quanto o participante preservou e respeitou das características originais gráficas e ideológicas do personagem, obra e seu universo. Se a essência do conjunto faz sentido com a narrativa apresentada.

5.3.4.5 As notas serão distribuídas da seguinte maneira dentre os critérios avaliativos: **Interpretação - 3 pontos; Produção - 3 pontos; Desempenho - 2 pontos; Fidelidade - 2 pontos**. Somando um total de 10 pontos por jurado, podendo receber pontuação no intervalo de 0,50 em 0,50, até o limite de nota por critério. As três notas finais serão somadas e divididas por três, chegando à média do júri. O vencedor será aquele que tiver a maior média dentre os participantes.

5.3.4.6 Em caso de empate no pódio a maior nota de Interpretação entre os dois será utilizada como critério de desempate. Caso a nota de Identidade também empate, a decisão caberá ao júri ao analisar os demais critérios entre os dois participantes.

5.4 As características físicas da pessoa (etnia, altura, peso, etc) **NÃO** serão levadas em consideração no momento do julgamento. Será avaliado apenas as características do personagem em si.

5.5 A decisão final do júri é soberana e incontestável. Em caso de dúvidas ou pedido de feedback entrar em contato através do e-mail: artisticosplay@gmail.com.

VI - DESCLASSIFICAÇÃO

6.1 O participante será desclassificado caso descumpra os seguintes pontos: interação física com a plateia; arremesso de objetos; saída do participante e/ou acessório do palco, de forma intencional ou não; agressão verbal ou física a qualquer pessoa presente ou não no local do evento (pessoa física ou jurídica - staffs, organizadores do evento, etc.) .

6.2. Qualquer apresentação que fira a moral - tais como o uso de palavrões ou expressões agressivas - ou a Constituição Federal ou demonstre preconceito - racial, sexual, religioso ou regional- será automaticamente desclassificado.

6.3 Está vetada a divulgação de marcas, empresas, projetos, sites, personalidades, além de material partidário político ou religioso de forma geral por meio de faixas, banner, gestos, mídia no telão e roteiro.

6.4 Está vetada a inscrição de personagens com temática adulta +18, arte erótica e/ou explícita, nudez parcial ou total, trajes de banho, lingerie, peças íntimas ou trajes que firam a moral e os bons costumes. Demais casos serão avaliados pela organização no ato da inscrição.

6.5. Está proibido o uso de materiais que causem estouro - (balões, bexigas, lança confete (poc), etc ou explosivos, produtos químicos, inflamáveis, produtos em pó, armas de fogo (mesmo descarregadas), armas brancas com fio ou pontiagudas, quaisquer materiais que possam molhar ou danificar o palco. Na hora inscrição as armas e props serão inspecionados para averiguar se estão dentro das conformidades do evento.

6.6 Não será oferecido suporte para materiais eletrônicos como microfones e instrumentos musicais, que devem ser usados exclusivamente como objetos cenográficos.

6.7 Está proibida a manipulação e/ou criação de Inteligência Artificial (IA) de imagens que serão utilizadas na referência que será entregue ao júri, modificando-a em favor do cosplay apresentado. O participante pode montar sua referência como desejar, e respeitando os critérios contidos neste Regulamento, desde que não faça alterações gráficas nas imagens originais.

6.8 Está proibida a utilização de outros cosplayers como imagem de referência. Não serão aceitas referências que contenham fotos de trabalhos de outros cosplayers ou fotos de anúncios de internet como referência.

VII PREMIAÇÃO

7.1 As premiações apresentadas neste regulamento estão dispostas da seguinte forma em suas respectivas categorias e dias:

CATEGORIAS	SEXTA-FEIRA	SÁBADO	DOMINGO
Desfile Livre-Performático	-	-	-
Desfile Tradicional	1º R\$ 800,00 2º R\$ 500,00 3º R\$ 300,00	1º R\$ 800,00 2º R\$ 500,00 3º R\$ 300,00	-
Desfile Temático-performático	-	1º R\$ 1500,00 2º R\$ 1000,00 3º R\$ 700,00	-
Apresentação Individual Tradicional	1º R\$ 1000,00 2º R\$ 700,00 3º R\$ 500,00	-	-

7.2. A responsabilidade das premiações ficará a cargo da **ANISA**, que utilizará a entrega dos valores através da Coordenação do Concurso Cosplay. Os pagamentos serão realizados via PIX, que deverão ser fornecidos pelos ganhadores após a divulgação dos resultados no palco.

7.2.1. Os participantes receberão os prêmios de forma gradativa na semana seguinte ao término do evento, observando os limites diários de transações via PIX.

VIII - DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1. Ao se inscrever no concurso, o participante declara que está de acordo com as regras deste regulamento.

8.2. Ao participar do CONCURSO COSPLAY DO BON ODORI SALVADOR 2024, o participante está ciente que cede seus direitos de imagem para divulgação e marketing dos próximos eventos da ANISA em suas mídias oficiais, apresentações e projetos para fins publicitários que dizem respeito apenas a divulgação dos eventos organizados pela ANISA de forma externa, interna ou dentro do perímetro do evento.

8.3. Casos de omissão, obscuridade, contradição e eventuais questionamentos que aparecerem durante o concurso serão analisados pela Coordenação do Concurso.

8.4. A organização não se responsabiliza e não disponibiliza qualquer tipo de registro audiovisual das apresentações.

8.5. Quaisquer acidentes ocorridos em razão da presença no palco e apresentação são de inteira e exclusiva responsabilidade do participante.

8.6. Os pais ou responsáveis legais que autorizarem a participação de menores de idade declaram que estão cientes do conteúdo deste Regulamento e que precisam assinar o termo de autorização e enviar uma cópia do seu documento para comprovação de responsabilidade com o participante em questão.

8.7. A Coordenação do Concurso Cosplay do Bon Odori 2024 reserva-se o direito de cancelar, suspender ou modificar o concurso e seu regulamento caso ocorram fraudes, dificuldades técnicas ou qualquer imprevisto que esteja fora de seu controle, suscetíveis de comprometer a integridade do concurso.

8.8. O participante que anuir com os termos deste regulamento, elege o foro da cidade de Salvador - Bahia para dirimir toda e qualquer dúvida ou questão oriunda do presente instrumento, com expressa renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que possa ser.

ANEXO I

Lendas Japonesas que serão trabalhadas no tema do Festival de Cultura Japonesa Bon Odori em 2024:

1. Momotaro:

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Momotar%C5%8D#:~:text=Com%20rela%C3%A7%C3%A3o%20ao%20seu%20nascimento,assim%20como%20seus%20pais%20esperavam.>

2. Urashuma Tarô

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Urashima_Taro

3. A lenda do tanuki

<https://www.mitologia.pt/a-lenda-do-tanuki-e-bunbuku-chagama-350764>

4. Tsuki-no-usagi: o coelho na lua

<https://www.estudenojapao.com/post/tsukimi-e-a-lenda-do-coelho-da-lua>

5. Conto: A Lenda do Tsuru

<https://atitudereflexiva.wordpress.com/2020/04/06/conto-a-lenda-do-tsuru/>

6. O monstro Ushi-oni

<https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/05/08/2017/ushi-oni/>

7. Yuki-onna, a Bruxa da Neve

<https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/01/05/2013/yuki-onna-a-bruxa-o-u-a-mulher-da-neve/>

8. A lenda do Tanabata

<https://www.japanhousesp.com.br/artigo/a-lenda-de-tanabata/>

9. O Mito da Kitsune

<https://www.japanhousesp.com.br/artigo/yokai-kitsune/>

10. Kodamas

<https://www.japanhousesp.com.br/artigo/yokai-kodama/>

11. Kappa

<https://www.japanhousesp.com.br/artigo/yokai-kappa/>

12. Tengu

<https://vamosestudar.com.br/lendas-dos-tengu-guardioes-das-montanhas-na-cultura-japonesa/>