



REGULAMENTO OFICIAL

CONCURSO **COSPLAY INICIANTE**

AZUMA EXPERIENCE 2026

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. O presente regulamento estabelece as regras oficiais para participação no **Concurso Cosplay Iniciante do AZUMA EXPERIENCE 2026**, integrante da programação oficial do evento.

1.2. A categoria **Cosplay Iniciante** foi criada para incentivar novos cosplayers, participantes em fase de aprendizado, fãs que desejam viver sua primeira experiência em palco e pessoas que querem participar de forma mais leve, acessível e divertida.

1.3. Diferente da categoria profissional, o Cosplay Iniciante terá uma avaliação mais simples e menos rígida, valorizando principalmente a participação, caracterização, criatividade, presença no palco e dedicação do participante.

1.4. Mesmo sendo uma categoria iniciante, todos os participantes deverão seguir as regras de segurança, conduta, traje, acessórios e respeito ao ambiente familiar do evento.

1.5. Ao realizar a inscrição, o participante declara estar ciente e de acordo com todas as regras descritas neste regulamento.

1.6. A organização do AZUMA EXPERIENCE poderá tomar decisões complementares em casos omissos, sempre visando a segurança, a organização do evento, o respeito ao público e a igualdade entre os participantes.

2. DATA, HORÁRIO E LOCAL

2.1. O Concurso Cosplay Iniciante acontecerá durante o **AZUMA EXPERIENCE 2026**, no domingo, dia **26/07/2026**.

2.2. O horário previsto para início do concurso é **10h da manhã**, podendo ser **antecipado em até 1 hora ou atrasado em até 1 hora**, conforme a quantidade de inscritos, ajustes técnicos, andamento da programação geral ou necessidade da organização.



2.3. Os participantes deverão acompanhar a programação oficial divulgada pelo AZUMA EXPERIENCE e comparecer ao local com antecedência.

2.4. A organização poderá convocar os participantes antes do início do concurso para confirmação de presença, organização da fila, orientações gerais, vistoria de acessórios e alinhamento da entrada no palco.

2.5. O atraso do participante poderá resultar em perda da ordem de apresentação ou desclassificação, a critério da organização.

3. INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições para o Concurso Cosplay Iniciante deverão ser realizadas por meio do formulário oficial disponibilizado pelo AZUMA EXPERIENCE.

3.2. O prazo final para inscrição será divulgado nos canais oficiais do evento.

3.3. Não serão garantidas inscrições no dia do evento.

3.4. A inscrição só será considerada válida após o preenchimento completo do formulário e envio das informações solicitadas.

3.5. A organização poderá solicitar informações adicionais, documentos, autorização de menor de idade ou qualquer outro material necessário para validação da inscrição.

3.6. O participante é responsável por fornecer informações verdadeiras e atualizadas no ato da inscrição.

3.7. A organização se reserva o direito de recusar inscrições incompletas, inadequadas, ofensivas, fora do prazo ou que não estejam de acordo com a proposta familiar e cultural do evento.

4. PARTICIPAÇÃO E IDADE MÍNIMA

4.1. A participação na categoria Cosplay Iniciante será permitida a partir de **7 anos de idade**.

4.2. Não haverá categoria infantil separada dentro do Cosplay Iniciante.

4.3. Participantes menores de idade concorrerão diretamente com participantes adultos, dentro dos mesmos critérios de avaliação e premiação.

4.4. Ao inscrever um menor de idade, o responsável legal declara estar ciente de que a disputa ocorrerá em categoria única, sem divisão por idade.



4.5. Menores de 18 anos só poderão participar mediante autorização obrigatória dos pais ou responsáveis legais.

4.6. A autorização deverá ser assinada digitalmente via **gov.br**, conforme modelo disponibilizado no site oficial do AZUMA EXPERIENCE para download.

4.7. Além da autorização de participação, será obrigatória a autorização de uso de imagem para participantes menores de idade.

4.8. O responsável legal pelo menor deverá estar presente durante o evento.

4.9. A organização do AZUMA EXPERIENCE não se responsabiliza pela guarda, vigilância ou acompanhamento individual de crianças e adolescentes durante o evento.

4.10. A responsabilidade pela permanência, segurança, alimentação, deslocamento e acompanhamento do menor é exclusivamente dos pais ou responsáveis legais.

5. SOBRE A CATEGORIA INICIANTE

5.1. A categoria Cosplay Iniciante é voltada para participantes que ainda estão começando no universo cosplay ou que desejam competir em uma modalidade mais leve e acessível.

5.2. O objetivo da categoria é incentivar a participação, abrir espaço para novos talentos e permitir que mais pessoas vivam a experiência de subir ao palco do AZUMA EXPERIENCE.

5.3. A avaliação será feita de forma mais simples do que na categoria profissional, sem exigir o mesmo nível de acabamento, complexidade ou performance avançada.

5.4. Ainda assim, serão observados aspectos como caracterização, criatividade, cuidado com o traje, presença de palco, identificação com o personagem e desenvoltura durante o desfile/apresentação.

5.5. O participante poderá utilizar cosplay confeccionado manualmente, comprado, alugado, adaptado ou montado com peças prontas.

5.6. Peças compradas, adaptadas ou improvisadas serão permitidas, desde que estejam bem apresentadas, seguras e adequadas ao ambiente do evento.

5.7. A categoria iniciante não exige que o participante tenha produzido o próprio cosplay.

5.8. A proposta principal é valorizar o esforço, a criatividade, a participação e a conexão do participante com o personagem escolhido.

6. PERSONAGENS PERMITIDOS



6.1. Serão aceitos cosplays inspirados em personagens de:

- Animes;
- Mangás;
- Games;
- Filmes;
- Séries;
- HQs;
- Webtoons;
- Tokusatsu;
- Cultura pop/geek;
- Personagens autorais, desde que devidamente apresentados e explicados à organização.

6.2. Personagens autorais poderão participar, sendo avaliados com base na criatividade, coerência visual, presença de palco e apresentação geral.

6.3. Não serão aceitos personagens, trajes ou performances que promovam discurso de ódio, apologia a crimes, símbolos extremistas, preconceito, violência real ou qualquer conteúdo incompatível com o ambiente familiar do evento.

7. FORMATO DA APRESENTAÇÃO

7.1. A categoria Cosplay Iniciante terá formato de **desfile/apresentação curta no palco**.

7.2. Cada participante terá até **1 minuto** para sua apresentação.

7.3. A apresentação poderá ser simples, em formato de entrada, pose, interpretação leve, caminhada no palco ou breve demonstração do personagem.

7.4. Não será obrigatório realizar uma performance elaborada.

7.5. O participante poderá apenas desfilar, posar e apresentar seu personagem ao público e aos jurados.

7.6. O participante deverá respeitar o espaço delimitado do palco.

7.7. Não será permitido descer do palco, invadir área técnica, correr em direção ao público, pular sobre a plateia ou realizar qualquer ação que coloque em risco o participante, o público, a equipe ou a estrutura do evento.

7.8. Não será permitido arremessar objetos em direção ao público, à equipe técnica, aos jurados ou a outros participantes.

7.9. O participante deverá seguir as orientações da equipe de palco, apresentadores, jurados e organização.



7.10. A organização poderá ajustar o tempo de apresentação conforme o número de inscritos e o andamento da programação.

8. ÁUDIO, TRILHA E MATERIAL DE APOIO

8.1. Por se tratar de uma categoria iniciante e com apresentação curta, o uso de áudio personalizado poderá ser limitado ou não disponibilizado, conforme decisão da organização.

8.2. A organização poderá optar por utilizar uma trilha padrão para todos os participantes da categoria iniciante.

8.3. A organização não garante solicitações técnicas enviadas fora do prazo.

9. REGRAS DE TRAJE, CONDUTA E CONTEÚDO

9.1. O AZUMA EXPERIENCE é um evento de ambiente familiar, aberto a públicos de diferentes idades, incluindo crianças e adolescentes.

9.2. Não serão permitidos trajes, gestos, falas ou apresentações com conteúdo pornográfico, sexualmente explícito, vulgar, ofensivo ou incompatível com o ambiente familiar.

9.3. Não serão permitidas apresentações com simulação de atos sexuais, exposição indevida do corpo ou qualquer conduta que possa constranger o público presente.

9.4. Não serão permitidas apresentações com gore explícito, excesso de sangue cenográfico, violência gráfica ou qualquer elemento visual extremo que possa causar desconforto em crianças e famílias.

9.5. Cosplays com temática de terror, luta, ação ou personagens mais intensos poderão participar, desde que estejam adaptados ao ambiente familiar e sem conteúdo extremo.

9.6. A organização poderá solicitar ajustes no traje, retirada de acessório ou alteração na apresentação caso entenda que o conteúdo não está adequado ao evento.

9.7. O participante que se recusar a cumprir orientações da organização poderá ser desclassificado.

10. OBJETOS, ACESSÓRIOS E PROPS

10.1. Todos os acessórios, armas cenográficas, props e itens utilizados no cosplay poderão passar por vistoria da organização.



10.2. São proibidos:

- Armas de fogo reais, mesmo descarregadas;
- Armas brancas reais;
- Objetos cortantes;
- Objetos perfurantes;
- Lâminas com fio;
- Pontas metálicas rígidas;
- Explosivos;
- Confetes;
- Pó colorido;
- Fumaça;
- Fogos de artifício;
- Material inflamável;
- Líquidos perigosos;
- Vidros que possam quebrar e causar ferimentos;
- Qualquer objeto que represente risco ao público, participantes ou equipe.

10.3. Armas cenográficas e acessórios serão permitidos apenas se forem claramente cenográficos, sem fio, sem ponta perigosa e produzidos em materiais seguros, como EVA, espuma, plástico leve, papelão, madeira leve ou materiais similares.

10.4. Mesmo acessórios cenográficos poderão ser barrados caso a organização entenda que oferecem risco.

10.5. É proibido apontar, pressionar, encostar ou utilizar qualquer acessório de forma ameaçadora contra o público, jurados, equipe ou outros participantes.

10.6. É proibido arremessar objetos no palco ou fora dele.

10.7. A organização poderá recolher temporariamente ou impedir a entrada de qualquer item considerado inadequado ou perigoso.

10.8. O participante é responsável por transportar, cuidar e retirar seus próprios acessórios.

10.9. A organização não se responsabiliza por perda, dano ou extravio de itens pessoais, trajes ou acessórios.

11. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

11.1. A avaliação será realizada por uma banca de jurados definida pela organização do AZUMA EXPERIENCE.

11.2. Na categoria Cosplay Iniciante, os jurados avaliarão os participantes de forma mais leve, considerando o perfil da categoria e o objetivo de incentivar novos competidores.

11.3. Serão considerados os seguintes critérios:



11.3.1. Caracterização

Avaliação geral da identificação do participante com o personagem escolhido, incluindo roupa, acessórios, maquiagem, peruca e composição visual.

11.3.2. Criatividade

Avaliação das soluções utilizadas para montar o cosplay, adaptações, escolhas visuais e forma de apresentar o personagem.

11.3.3. Presença de palco

Avaliação da postura, segurança, simpatia, poses, desenvoltura e interação com o momento da apresentação.

11.3.4. Cuidado com o visual

Avaliação do capricho geral, organização do traje, acabamento básico, limpeza visual e harmonia do conjunto.

11.3.5. Apresentação geral

Avaliação do impacto geral do participante no palco, considerando o conjunto da proposta.

11.4. A avaliação da categoria iniciante não terá o mesmo rigor técnico da categoria profissional.

11.5. A banca levará em consideração que a categoria é destinada a participantes em início de trajetória, fãs, crianças, adolescentes e pessoas que estão tendo suas primeiras experiências em concursos cosplay.

11.6. Em caso de empate, a organização poderá utilizar como critério de desempate:

- Melhor caracterização geral;
- Melhor presença de palco;
- Maior criatividade;
- Deliberação final da banca julgadora.

11.7. A decisão dos jurados será soberana e não caberá recurso sobre o resultado final.

12. PREMIAÇÃO

12.1. A premiação oficial da categoria Cosplay Iniciante será definida com base no valor arrecadado com as inscrições da própria categoria.

12.2. A divisão da premiação será realizada da seguinte forma:



1º lugar — 50% do valor arrecadado com as inscrições

2º lugar — 30% do valor arrecadado com as inscrições

3º lugar — 20% do valor arrecadado com as inscrições

4º lugar — Brindes

5º lugar — Brindes

6º lugar — Brindes

12.3. O valor final da premiação em dinheiro dependerá diretamente da quantidade de participantes inscritos e do valor total arrecadado.

12.4. A organização poderá divulgar o valor final da premiação após o encerramento das inscrições e confirmação dos participantes.

12.5. A premiação será entregue conforme orientação da organização, podendo ocorrer no palco, em momento oficial de encerramento ou por procedimento administrativo posterior.

12.6. Para recebimento de premiação em dinheiro, o vencedor poderá precisar apresentar documento oficial, CPF, dados bancários ou demais informações necessárias.

12.7. No caso de participante menor de idade, o pagamento da premiação poderá ser realizado ao responsável legal, mediante apresentação de documentos.

12.8. A organização poderá divulgar fotos, vídeos, nome artístico, personagem e classificação dos vencedores em seus canais oficiais.

13. AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM

13.1. Ao se inscrever no Concurso Cosplay Iniciante, o participante autoriza o uso de sua imagem, voz, nome, nome artístico, personagem e registros feitos durante o evento pelo AZUMA EXPERIENCE.

13.2. A autorização inclui o uso em fotos, vídeos, reels, posts, materiais institucionais, site, imprensa, retrospectivas, divulgação de futuras edições e demais materiais relacionados ao evento.

13.3. O uso da imagem será realizado sem qualquer remuneração adicional ao participante.

13.4. Para menores de idade, a autorização de uso de imagem deverá ser assinada pelo responsável legal, conforme modelo disponibilizado no site oficial do AZUMA EXPERIENCE.

14. RESPONSABILIDADES DO PARTICIPANTE



14.1. O participante é responsável por seu traje, acessórios, maquiagem, peruca, equipamentos pessoais e demais itens utilizados no evento.

14.2. O participante deverá zelar pela segurança própria, dos demais competidores, da equipe e do público.

14.3. O participante será responsabilizado por qualquer dano causado à estrutura do evento, equipamentos, palco, cenografia, materiais técnicos ou a terceiros, quando decorrente de imprudência, mau uso ou descumprimento das regras.

14.4. O participante deverá manter conduta respeitosa com a organização, jurados, equipe técnica, apresentadores, público e demais cosplayers.

14.5. Atitudes agressivas, ofensivas, discriminatórias, provocativas ou desrespeitosas poderão resultar em desclassificação imediata e retirada do concurso.

15. DESCLASSIFICAÇÃO

15.1. O participante poderá ser desclassificado nos seguintes casos:

- Descumprimento deste regulamento;
- Atraso ou ausência no momento da chamada;
- Informações falsas na inscrição;
- Uso de objeto proibido;
- Conduta inadequada;
- Conteúdo impróprio para ambiente familiar;
- Desrespeito à equipe, jurados, público ou outros participantes;
- Danos à estrutura do evento;
- Tentativa de prejudicar outro competidor;
- Recusa em seguir orientações da organização;
- Falta de documentação obrigatória, no caso de menor de idade.

15.2. A desclassificação poderá ocorrer antes, durante ou após a apresentação, conforme avaliação da organização.

15.3. A organização poderá impedir a participação de qualquer competidor que represente risco à segurança, à ordem do evento ou à proposta familiar do AZUMA EXPERIENCE.

16. CANCELAMENTO, ALTERAÇÕES E CASOS OMISSOS



16.1. A organização poderá alterar horários, formato, ordem de apresentação, critérios operacionais ou dinâmica do concurso em caso de necessidade técnica, climática, estrutural, excesso de inscritos, segurança ou força maior.

16.2. Qualquer alteração relevante será comunicada pelos canais oficiais do AZUMA EXPERIENCE ou diretamente aos participantes inscritos.

16.3. Casos não previstos neste regulamento serão avaliados e decididos pela organização do AZUMA EXPERIENCE.

16.4. A decisão da organização será soberana nos casos omissos.

17. ACEITE DO REGULAMENTO

17.1. A inscrição no Concurso Cosplay Iniciante implica na aceitação total deste regulamento.

17.2. O participante declara estar ciente das regras de participação, avaliação, premiação, uso de imagem, segurança, conduta e responsabilidades descritas neste documento.

17.3. O não conhecimento das regras não isenta o participante de cumpri-las.

AZUMA EXPERIENCE 2026

Concurso Cosplay Iniciante

Domingo — 26/07/2026

Horário previsto: 10h da manhã

Apresentação: até 1 minuto

Categoria única a partir de 7 anos