



# REGULAMENTO OFICIAL

## CONCURSO **COSPLAY PROFISSIONAL**

### AZUMA EXPERIENCE 2026

#### 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

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

1.2. A categoria **Cosplay Profissional** é destinada a participantes que desejam competir em um nível mais elevado de apresentação, acabamento, caracterização, fidelidade, presença de palco e performance.

1.3. Por se tratar de uma categoria com premiação principal em dinheiro, o nível de avaliação será mais criterioso, exigindo maior cuidado na composição do personagem, qualidade do traje, postura no palco e respeito às normas do evento.

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

1.5. 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 Profissional acontecerá durante o **AZUMA EXPERIENCE 2026**, no domingo, dia **26/07/2026**.

2.2. O horário previsto para início do concurso é **12h**, 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 estar atentos à programação oficial divulgada pela organização e comparecer ao local com antecedência.



2.4. A organização poderá convocar os participantes para confirmação de presença, alinhamento, vistoria, organização da fila, orientações técnicas e demais procedimentos antes do início do concurso.

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 Profissional deverão ser realizadas por meio do formulário oficial disponibilizado pelo AZUMA EXPERIENCE.

3.2. O prazo final para inscrição é até o dia **22/07/2026**.

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, imagens de referência, 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 Profissional será permitida a partir de **7 anos de idade**.

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

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 PROFISSIONAL

5.1. A categoria Cosplay Profissional é voltada para competidores que desejam disputar em um nível mais avançado.

5.2. Serão avaliados com maior rigor aspectos como:

- Qualidade do traje;
- Acabamento;
- Fidelidade visual ao personagem;
- Complexidade da produção;
- Criatividade;
- Presença de palco;
- Performance;
- Postura durante a apresentação;
- Coerência entre personagem, traje e interpretação.

5.3. O participante poderá utilizar cosplay confeccionado manualmente total ou parcialmente, comprado, alugado ou com peças adaptadas.

5.4. Caso o cosplay contenha peças modificadas, customizadas ou adaptadas pelo participante, essas alterações deverão ser informadas no ato da inscrição, se solicitado pela organização.

5.5. A utilização de peças confeccionadas manualmente poderá gerar pontuação extra durante a avaliação dos jurados. Ainda assim, a banca avaliadora poderá considerar critérios como nível de autoria, adaptação, acabamento e composição geral do cosplay durante a avaliação.

5.6. A categoria profissional valoriza não apenas a aparência final, mas também o conjunto da apresentação, domínio do personagem, impacto visual e qualidade da entrega no palco.

---



## 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. A organização poderá solicitar imagem de referência do personagem para auxiliar na avaliação.

6.3. Personagens autorais serão avaliados com base na coerência visual, criatividade, construção do conceito, presença de palco e qualidade geral da apresentação.

6.4. 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. APRESENTAÇÃO NO PALCO

7.1. Cada participante terá direito a uma apresentação individual no palco.

7.2. O tempo de apresentação será definido pela organização e informado previamente aos participantes.

7.3. Sugestão oficial para a categoria profissional: apresentação de até **2 minutos** por participante.

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

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

7.6. 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.



7.7. Não será permitido arremessar objetos, fumaça, papel picado, líquidos entre outras substâncias prejudiciais em direção ao público, à equipe técnica, aos jurados ou a outros participantes.

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

7.9. Qualquer necessidade especial de entrada, áudio, acessório ou apoio deverá ser informada previamente no formulário de inscrição.

7.10. A organização não garante a execução de solicitações técnicas enviadas fora do prazo ou não informadas previamente.

---

## **8. ÁUDIO, TRILHA E MATERIAL DE APOIO**

8.1. Caso o participante deseje utilizar áudio, música, narração ou trilha sonora, deverá enviar o material conforme orientação da organização.

8.2. O áudio deverá estar em formato compatível com a equipe técnica do evento.

8.3. A organização poderá definir um prazo final para envio dos arquivos de áudio.

8.4. Áudios com conteúdo ofensivo, palavrões excessivos, teor sexual explícito, apologia a crimes, discriminação ou linguagem incompatível com ambiente familiar poderão ser recusados.

8.5. Caso o áudio apresente problemas técnicos, a organização poderá solicitar novo envio ou realizar a apresentação sem áudio personalizado.

8.6. O participante é responsável por testar, conferir e enviar corretamente seu material dentro 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, mutilações, 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, ação ou luta poderão participar, desde que estejam adaptados ao ambiente familiar e sem conteúdo visual extremo.

9.6. A organização poderá solicitar ajustes no traje, cobertura adicional, retirada de acessórios 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. Os jurados avaliarão os participantes com base nos seguintes critérios:

### 11.2.1. Fidelidade ao personagem

Avaliação da semelhança visual, postura, expressão, cores, proporções, detalhes e coerência geral com o personagem escolhido.

### 11.2.2. Qualidade e acabamento do traje

Avaliação da construção, acabamento, conservação, pintura, costura, encaixes, acessórios, peruca, maquiagem e apresentação visual geral.

### 11.2.3. Complexidade e composição

Avaliação do nível de dificuldade do cosplay, quantidade de detalhes, soluções criativas, adaptação de materiais e harmonia do conjunto.

### 11.2.4. Performance e presença de palco

Avaliação da interpretação, domínio do personagem, movimentação, expressividade, segurança, impacto e aproveitamento do tempo de apresentação.

### 11.2.5. Criatividade e impacto geral

Avaliação do resultado final, originalidade da apresentação, carisma, entrega, coerência e impressão causada no público e nos jurados.

11.3. A organização poderá utilizar sistema de notas, média simples, deliberação direta dos jurados ou outro método interno de avaliação definido previamente.

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



- Maior nota em acabamento;
- Maior nota em performance;
- Maior nota em fidelidade;
- Deliberação final da banca julgadora.

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

---

## 12. PREMIAÇÃO

12.1. A premiação oficial da categoria Cosplay Profissional será:

**1º lugar — R\$ 3.000,00**

**2º lugar — R\$ 2.000,00**

**3º lugar — R\$ 1.000,00**

**4º lugar — Brindes**

**5º lugar — Brindes**

**6º lugar — Brindes**

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

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

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

12.5. 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 Profissional, 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 Profissional 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 Profissional**  
**Domingo — 26/07/2026**  
**Horário previsto: 12h**  
**Prazo de inscrição: até 22/07/2026**