



REGULAMENTO APRESENTAÇÃO INDIVIDUAL LIVRE - EXPONERD

1 - OBJETO

1.1 - Este regulamento trata sobre informações essenciais para a **APRESENTAÇÃO INDIVIDUAL LIVRE**, realizada no evento **Expo Nerd 2026** na cidade de **Ilhéus/BA**, organizada pela **Cosnection e pelos realizadores da Expo Nerd**, sendo a **coordenação exercida pelos seus representantes legais**, desde as inscrições até as premiações. Ele está sujeito a retificações e reiteraões decorrentes de mudanças administrativas, organizacionais ou logísticas. O foco da apresentação é incentivar o hobby de Cosplay, apresentar novos talentos, promover o desenvolvimento de novas habilidades e premiar os que se destacarem.

1.2 - Os participantes, ao se inscreverem, concordam e aceitam todas as condições deste regulamento, bem como do regulamento e regras em todas as suas condições, fases e termos.

2 - FORMATO APRESENTAÇÃO INDIVIDUAL LIVRE.

- **Foco:** Criatividade e liberdade performática.
- **Apresentação:** Modalidade aberta para interpretações autorais, crossovers ou performances criativas que não precisam seguir o enredo oficial do personagem.
- **Tempo de palco:** até 3 minutos.
- **Avaliação:** Qualidade do traje, impacto da performance, criatividade, interpretação e desenvolvimento do roteiro.

3 - PREMIAÇÃO

3.1 - A premiação será para o **TOP5**.

3.2 - A premiação dos vencedores ocorrerá conforme os valores abaixo:

- **1º lugar** - R\$ 600,00 + Troféu
- **2º lugar** - R\$ 400,00 + Medalhas
- **3º lugar** - R\$ 300,00 + Medalhas
- **4º lugar** - R\$ 200,00 + Medalhas
- **5º lugar** - R\$ 100,00 + Medalhas

Os pagamentos monetários das premiações serão realizados em até 30 dias após o evento.

4 - PARTICIPAÇÃO

4.1 - A participação é aberta, sendo vetada a participação de pessoas do corpo de staffs do evento, convidados em função de júri, funcionários e participantes com vínculo profissional com a **Cosnection** e **Expo Nerd**.

- Fica vetada a participação de pessoas com vínculos familiares, cônjuges ou profissionais de longa data ou societários com o corpo de jurados, excluindo aqueles contratados de forma pontual ou temporária.
- Os cosplayers inscritos no concurso podem ser convidados e/ou participar de outras atrações do evento, desde que essas participações não interfiram no regulamento do concurso e nenhum dos jurados esteja envolvido diretamente nessas atividades.
- A coordenação da modalidade, exercida pelos representantes legais da Cosnection e pelos realizadores da Expo Nerd, se responsabiliza pela imparcialidade, transparência e integridade de todo o processo de julgamento e condução do concurso.
- **Envie fotos do traje completo para validação. Caso o cosplay seja considerado inadequado para o ambiente familiar do evento ou apresente conotação sexual/erótica, a inscrição poderá ser indeferida.**
- A idade mínima para participar da apresentação é de 13 anos. Para participantes de 13 a 17 anos, é obrigatória a apresentação do documento de autorização do menor, disponível na seção "Documentos do Cosplay" no perfil do usuário, que será conferido no sistema durante o check-in.

5 - INSCRIÇÃO E APRESENTAÇÃO

5.1 - A inscrição da **APRESENTAÇÃO INDIVIDUAL LIVRE** ocorrerá de forma **ONLINE** através do **SISTEMA COSNECTION** de Coordenação Inteligente.

Feito através do site (<https://www.cosnection.com.br/inscricoes>), inscrição até o dia **08/09** (Terça) às **20:00** horas, ou até encerradas as vagas. O objetivo da inscrição online é facilitar e agilizar a organização das apresentações.

É necessário que o participante realize o cadastro prévio no site oficial antes de prosseguir com a inscrição no formulário.

- No formulário de inscrição é necessário enviar o link do **DRIVE ABERTO** com o vídeo da sua apresentação no seguinte formato:
- **Formato de vídeo OBRIGATÓRIO:** MP4
- **Resolução de tela:** 1920x1080 pixels (Full HD) ou 3840x2160 pixels (4K)
- **Dimensões de vídeo:** 16:9
- **Duração:** Mínima: **Um (01:30) minuto** e Máxima: **três minutos (03:00) com áudio.**



- Após a inscrição online, o participante receberá a **aprovação** da sua inscrição via e-mail em até **24 horas**.
- Caso passe as **24 horas** e sua inscrição não tenha sido confirmada, entre em contato através do número em nosso site (www.cosnection.com.br).
- Será permitido cenário na apresentação desde que o mesmo não infrinja a cláusula de **REGRAS GERAIS**.
- O competidor terá apenas **30 segundos** para montar e **30 segundos** para desmontar o cenário com ajuda de até **2 staffs** apenas na montagem.
- Poderá usar um staff na apresentação, desde que ele esteja totalmente trajando **calça preta, sapato fechado preto e camisa preta**. Caso o staff não esteja adequado, não será permitido a participação dele na apresentação.
- Qualquer utilização de efeitos tem que ser dentro das regras e apresentada à coordenação **1 HORA** antes da apresentação.
- Qualquer utilização de efeitos ou itens que infrinjam as **REGRAS GERAIS**, o competidor será **DESCCLASSIFICADO**.

5.1.2 – ENVIO DE MÍDIA (VÍDEO/LINK)

O envio do link do vídeo no ato da inscrição é opcional. O participante poderá finalizar sua inscrição e realizar o envio do vídeo posteriormente até a data **04/09** (sexta) , através do seu perfil no site oficial, respeitando o prazo limite estabelecido no cronograma.

- **Local de Envio:** O campo para inserção do link estará disponível na área logada do participante (Painel do Usuário).
- **Penalidade por Ausência:** Caso o vídeo não seja enviado até o prazo final, a inscrição será cancelada automaticamente, sendo possível realizar uma nova inscrição caso ainda haja vagas disponíveis.
- **Data limite de envio:** **04/09**

5.1.3 – STATUS DA INSCRIÇÃO E RESERVA DE VAGA

Para garantir a organização e o preenchimento das vagas, o sistema adotará os seguintes status:

- **PENDENTE:** A inscrição assumirá este status imediatamente após o cadastro inicial sem o vídeo. Neste estado, **sua vaga já estará reservada** no concurso.
- **APROVADA:** O status será atualizado para "Aprovada" assim que o link do vídeo for enviado, recebido e analisado pelo sistema através do perfil do usuário.
- **VERIFICAÇÃO:** O usuário será informado tanto no perfil quanto no e-mail sobre a verificação do vídeo.

Nota: A reserva da vaga (status Pendente) só é válida até a data limite de envio do vídeo estabelecida no cronograma. O não cumprimento do prazo resultará na perda da vaga.

5.2 - A APRESENTAÇÃO INDIVIDUAL LIVRE contará com apenas **30 vagas**, sendo permitido uma inscrição por **USUÁRIO/RG/CPF**.

5.3 - A partir das **13:00** até as **16:00** no dia do evento, o participante que realizou a inscrição online deverá dirigir-se até a área de check-in para confirmar os dados fornecidos online. Na confirmação presencial, também será conferida a existência da autorização do menor no sistema para os participantes de 13 a 17 anos. A validação da inscrição será efetivada ao apresentar as **03 (três)** imagens de referência **IMPRESSAS** do cosplay para o responsável pela apresentação.

- Após a confirmação, o participante estará liberado a se apresentar ao **VIRA VIRA** no **horário escolhido pelo mesmo através da sua inscrição**.
- O seu número de ordem para a apresentação, já será acessado ao realizar a sua inscrição, ficando disponível em seu perfil cadastrado no site.
- Caso não haja a confirmação, o participante será desclassificado.
- O participante deverá comparecer ao local destinado à apresentação às **17:30** para a organização da fila, o não comparecimento acarretará em desclassificação.

5.3.1 - VIRA VIRA ocorrerá da seguinte forma:

- **Vira Vira:** É o nome dado ao processo de avaliação técnica e detalhada do traje pelos jurados, sendo um momento distinto da apresentação de palco.
- Ao realizar sua inscrição, você poderá selecionar o horário da sua avaliação do **VIRA VIRA**, evitando que o competidor fique muito tempo na fila aguardando e tendo tempo para finalizar sua preparação para a sua apresentação.
- **TOLERÂNCIA DE ATRASO - Não teremos**, o tempo de avaliação no Vira Vira é de **05:00 minutos**, sendo um processo separado da sua performance de palco, que possui o limite de **03:00 minutos**. Ao chegar o horário do competidor, o cronômetro será disparado, mesmo sem o competidor presente, **o horário que ele chegar, estando dentro do tempo dele, é o tempo que ele vai ter de avaliação. Então não insista, imprevistos acontecem então é recomendado que cheguem ao menos 20 minutos antes da sua avaliação.**
- **Não será permitida a troca de horário entre competidores, tudo será registrado no sistema com o seu nome e seu horário selecionado no ato da inscrição.**
- Ao término do seu horário, avisado pelo coordenador, caso o cosplay insista em apresentar seus itens e roupa, o mesmo será penalizado por 1 ponto na decisão final.

Esse sistema foi pensado e elaborado para que evitem longas esperas na hora do vira vira, então sigam as regras e respeitem o regulamento!

5.4 - Os participantes devem anexar boas imagens de referência, dando para identificar as posições frente, lado e costas. Fica a critério do participante montar sua referência da melhor maneira possível para facilitar os critérios avaliativos dos jurados, podendo destacar acessórios e detalhes dos personagens a serem avaliados.

5.5 - Haverá um **EXEMPLO DE REFERÊNCIA** anexado ao link de inscrição. O participante deverá utilizar o formato de **FOLHA A4** para as suas referências, podendo utilizar no **MÁXIMO 02 FOLHAS**.

- Caso opte por **DUAS FOLHAS**, utilize da seguinte forma: **FOLHA 1** (frente, lado e costa) **FOLHA 2** (detalhes e informações adicionais).

***Lembrem-se:** Sua referência impressa é o mapa do jurado: uma impressão em alta resolução garante que nenhum detalhe do seu trabalho perca pontos por falta de clareza.*

5.6 - A apresentação das imagens de referência é obrigatória e deve ser entregue juntamente à confirmação da inscrição. Essa imagem é fundamental para enriquecer a avaliação das participações. A imagem deve incluir a referência e a fonte de inspiração utilizadas para a elaboração do cosplay.

5.7 – DIMENSÕES E SEGURANÇA NO PALCO

Por questões de segurança e integridade técnica (preservação do Telão de LED e caixas de som), a área útil destinada à performance é restrita.

- **5.7.1 – Área Útil de Segurança:** A área segura para movimentação e manuseio de acessórios é de **6,00m x 3,00m**, centralizada e demarcada na frente do telão.
- **5.7.2 – Restrições de Manuseio:** Competidores que utilizem *props* de grande escala ou realizem coreografias com grande amplitude de movimentos devem respeitar estritamente a área delimitada para evitar colisões com o Telão de LED (ao fundo) ou com as Caixas de Retorno (posicionadas nas extremidades frontais) e com o público que estará próximo ao palco na frente.
- **5.7.3 – Responsabilidade por Danos:** Conforme a cláusula 6.7, qualquer dano causado à estrutura, telão ou equipamentos de som por negligência ou desrespeito à área de segurança será de inteira responsabilidade do participante.
- **5.7.4 – Diagrama Técnico:** Para melhor planejamento da performance e segurança dos equipamentos, os competidores devem seguir as marcações do diagrama abaixo. Ele demonstra as dimensões totais, a **Área Útil de Segurança**, a disposição das caixas de retorno nas pontas e a margem de recuo necessária para proteção do Telão de LED serão marcadas no palco.

5.8 - ACESSO AO GUARDA-VOLUMES

- O Acesso ao guarda volumes será realizado via **QR Code**, o mesmo do check in.
- Para guardar o item, o cosplay precisa ter **cadastro** no site da Cosnection.
- Cada cosplay só poderá remover o seu item, não podendo remover itens de terceiros.
- Só poderá remover o item **apenas uma vez** do guarda-volume.
- O guarda-volumes funcionará das **10:30** até as **19:00**.

5.9 - Orientações complementares sobre a dinâmica e movimentação no palco serão repassadas aos participantes pouco antes do início da apresentação, durante a organização da fila.

6 - REGRAS GERAIS

6.1 - Serão considerados válidos cosplays de personagens originários de qualquer tipo de mídia impressa ou visual (animes, mangás, HQ, filmes, animações ocidentais, videogames, seriados orientais e ocidentais e live-actions entre outros), executados da forma original (**versões alternativas NÃO são consideradas como originais**), desde que o personagem seja de acesso público.

6.2 - Genderbends (versão feminina de personagens masculinos ou vice-versa) e Gijinkas (versão humana de animais) serão permitidos, porém a avaliação será feita com a imagem de referência que foi utilizada como base para o cosplay, caso contrário poderá perder pontos.

6.2.1 – É permitida a colocação de acessórios sobre a mesa dos jurados apenas durante o **VIRA VIRA**.

6.3 - É proibida a utilização de talco e similares, materiais líquidos, viscosos, arenosos, corrosivos ou tóxicos, implicando em **desclassificação**.

6.3.1 - A utilização de efeitos especiais em sua apresentação só será permitida mediante prévia apresentação à produção do evento e mediante autorização expressa da coordenação.

6.4 - Armas falsas (imitando armas brancas, fantásticas ou realistas) serão permitidas apenas se criadas a partir de materiais leves, como papelão, EVA, espuma, plástico ou madeira balsa. Não pode haver pontas ou lados afiados, tampouco projéteis. As armas não podem funcionar, nem ser confundidas com armas verdadeiras e deverão ser analisadas quando o cosplayer se apresentar para realizar a confirmação de sua inscrição, presencialmente na área de check, no dia do evento. **Conduta e Segurança:** Durante a apresentação é vedada a divulgação de intuito comercial de sites, empresas, instituições, ideologias e manifestações de cunho político. É vedado o uso de materiais explosivos, químicos, armas de fogo ou armas brancas. É proibido o uso de **SIMULACROS** nos termos da Lei 10.826/03 e Decreto 11.615/23. O uso de Airsoft e Paintball é permitido apenas com: ponteira laranja fluorescente ou vermelha (mínimo 1cm), transporte não ostensivo em recipiente próprio (retirado apenas na hora da apresentação) e ausência total de munição. O descumprimento dessas regras resultará em **desclassificação e eventual encaminhamento às autoridades competentes**.

6.5 - Peças consideradas inapropriadas não deverão ser manuseadas na apresentação e/ou dentro do local do evento. A organização é soberana na decisão de remover do concurso, e do local do evento, qualquer cosplayer portando item que possa afetar a segurança do público, ou a integridade do local do evento.

6.5.1 – Fidelidade (Tatuagens e Piercings): A presença ou ausência de modificações corporais será avaliada rigorosamente conforme a ficha de referência. Haverá penalização caso o competidor exiba tatuagens ou piercings que o personagem não possua, bem como se deixar de apresentar marcas integrantes do design original do personagem

6.6 - Competidores com restrições médicas ao uso de produtos ou lentes de contato devem apresentar a prescrição médica junto à imagem de referência com o informe. Caso não seja apresentada, serão penalizados em 0,5 ponto no resultado final.

6.7 - Danos ao palco, equipamentos e estrutura serão de responsabilidade do participante.

6.7.1 - O competidor deverá conferir se seu material/peça/objeto a ser usado está 100% seguro; caso haja algum incidente com o objeto, o participante será penalizado e, a depender do grau da situação, poderá levar à **DESCCLASSIFICAÇÃO**.

6.8 - O evento não se responsabiliza por acidentes decorrentes de negligência do participante ou uso indevido de acessórios fora das normas de segurança estipuladas neste regulamento.

6.9 - O concurso será assistido por pessoas de todas as idades, credos e sexos. Sendo assim, é exigido aos participantes que tenham bom senso e postura respeitosa em suas apresentações. Ofensas (palavrões), apelo sexual, apologia a qualquer tipo de droga, racismo e demais posturas de caráter discriminatório acarretarão na desclassificação imediata do participante, caso seja evidenciado pelos jurados do evento.

6.9.1 - Para fins de capacidade civil e assinatura de termo de autorização: 0 a 15 anos: responsáveis assinam representando o menor; 16 a 17 anos: o adolescente assina em conjunto com os responsáveis (assistência); 18+ anos: o participante assina sozinho.

6.9.2 - Sobre Direito de Imagem: Para fins deste termo, o cedente entende como imagem, qualquer forma de representação, inclusive a fotográfica, bem como o processo audiovisual que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento. A cessão é feita em caráter universal, total, definitiva, gratuita e pelo prazo de 5 anos, produzindo efeitos no Brasil e no exterior, para fins publicitários do evento em meios digitais, impressos e televisivos, inclusive em relação a herdeiros e sucessores. O foro eleito é o da cidade de Ilhéus/BA.

7 - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1 - FIDELIDADE: Refere-se ao quão fiel o cosplayer está ao personagem original, fazendo comparações das referências disponibilizadas e com o conhecimento geral do júri.

- **Nota importante:** a aparência física e tom de pele do participante **NÃO** tem qualquer distinção de nota e não será levada como critério.
- **Observação:** O participante que não entregar sua imagem de referência terá o critério **FIDELIDADE** anulado pelos nossos jurados.

7.2 - COMPLEXIDADE: Avalia o nível de elaboração criativa e técnica do cosplay apresentado. São considerados o número de elementos, a ousadia nas escolhas visuais, a combinação de materiais, originalidade nas soluções criativas e o trabalho envolvido na execução. Quanto mais inventivo, detalhado e desafiador for o processo de criação, maior será a pontuação neste critério.

7.3 - APRESENTAÇÃO: Interpretação (incluindo linguagem corporal, domínio do texto, atuação e desenvoltura). **Impacto da apresentação** (incluindo efeitos, roteiro, originalidade, dinâmica, cenários e telão). **Fidelidade à obra original** (mas permitindo liberdade criativa para cenas que não existem mas que respeitem o conceito da obra e personalidade dos personagens).

7.4 - O participante deve realizar sua apresentação exclusivamente dentro da área do palco, sendo permitido utilizar todo o espaço disponível. É proibido sair dos limites do palco ou interagir diretamente com o público. O descumprimento destas normas acarretará em desclassificação.

8. JÚRI E AVALIAÇÃO

- A avaliação dos participantes será realizada por uma banca de jurados selecionada pela organização do evento. Os jurados atuarão de forma independente e não poderão ter qualquer vínculo competitivo com o concurso.
- O corpo de jurados será composto por 3 (três) integrantes.
- As notas atribuídas variaram de **0,0 (zero) a 10,0 (dez)**, podendo ser fracionadas em intervalos de **0,1 (um décimo)**.
- As decisões e notas atribuídas pelo corpo de jurados são **soberanas e irrevogáveis**, não cabendo recurso por parte dos participantes.

8.1 - Caso haja empate entre os vencedores, o **CRITÉRIO** de desempate será a pontuação de **FIDELIDADE**; mantendo o empate, o critério vai para a nota de **COMPLEXIDADE**; continuando o empate, cabe ao júri decidir o desempate final.

9. FEEDBACKS

*O fornecimento de feedbacks para a modalidade apresentação é obrigatório e passa a ser emitido de forma **unificada**, representando o consenso da banca de jurados.*

- **Formato Conjunto:** O competidor receberá um único **feedback unificado**, elaborado coletivamente pelos três juízes em todas as modalidades.
- **Critério de Concessão:** A decisão de fornecer é opcional e a critério exclusivo do corpo de jurados em todas as modalidades, **EXCETO APRESENTAÇÃO que será fornecida assim que solicitado.**
- **Solicitação e Prazo:** O sistema ficará disponível para solicitações por até 3 dias após **24 horas** do encerramento do evento.
- **Justificativa:** Esta mudança visa oferecer uma visão técnica mais equilibrada e coesa aos participantes, ao mesmo tempo em que otimiza o trabalho da banca e preserva a agilidade dos processos pós-evento.

10. CN COSPLAY

- O presente evento é homologado como **CN Cosplay de Peso 3**. Como informado no regulamento geral (<https://www.cosnection.com.br/regulamento>) no Índice **Pesos e Pontuações**.
- Sendo computado o ponto integral ganho após a análise do corpo de jurado.

Peso 3 Pontuação Integral

Regra: Pontuação Integral (Nota dos Juizes) – Teto Máx: 30

Exemplo Prático:
O competidor obteve a pontuação final **28,36 Pts**. Como a modalidade é Peso 3, essa pontuação é a **final** dele no CN Cosplay.

- Ambas modalidades pontuam pro CN Cosplay, mas o competidor que participar das duas, a maior pontuação adquirida é registrada, exemplo:
 - **Desfile:** 22 pontos
 - **Apresentação:** 28 pontos
 - **Ponto CN Cosplay registrado:** 28 pontos

10.1 PONTUAÇÃO EXTRA:

- **10.1 - PONTUAÇÃO ADICIONAL:** Competidores residentes em Salvador que participarem da competição receberão um acréscimo de pontuação na nota final, conforme critérios estabelecidos pela organização.

11 - FORO

- Fica eleito o foro da Comarca de Ilhéus/BA para dirimir quaisquer dúvidas oriundas deste termo.

12 - CALENDÁRIO E LINKS

DATA	HORÁRIO	DESCRIÇÃO
27/07	18:00	Início das Inscrições online
04/09	20:00	Encerramento de envio do vídeo
08/09	20:00	Encerramento das inscrições
13/09	13:00 - 16:00	Confirmação presencial da inscrição
13/09	18:00	Apresentação Individual Livre CN Cosplay

Este regulamento foi analisado e aprovado pelos seguintes cosplayers:



Renato S. Kennedy



Luis Telles



Carlos Alberto Cloud
Produção Geral.



Carla Mireli Cachoeira de Oliveira
Coordenadora Cosplay.

Cosnection, Cosnectando você ao mundo Geek!

© 2026