

CONCURSO COSPLAY EXPERIENCE

OMELETE DESENVOLVIMENTO CULTURAL LTDA - EPP. (a **CCXP**)
Rua Ceará, 480, 1º andar, Sala 01 - Consolação - São Paulo-SP
CNPJ/MF: 05.506.988/0001-89

REGULAMENTO

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

1.1 O concurso “**Cosplay Experience**” será válido no território nacional brasileiro e destinado a pessoas físicas, de idade igual ou superior a 18 anos completos no ato da inscrição, residentes e domiciliadas no Brasil, que preencherem as condições de participação conforme definidas neste Regulamento, tendo início em 18/10/17 e término em 10/12/17.

1.2 Não serão objeto deste concurso e da distribuição gratuita de prêmios os produtos vedados pelo art. 10 do Decreto nº 70.951/72, assim estabelecidos: medicamentos, armas, munições, explosivos, fogos de artifício ou estampido, bebidas alcoólicas, fumo e derivados deste.

1.3 Não é necessário comprar qualquer produto ou serviço para participar.

2. ETAPAS E CORRESPONDENTES PERÍODOS DE PARTICIPAÇÃO

Etapas do concurso	Períodos de participação <i>(sempre horário oficial de Brasília)</i>
<u>Etapa Inscrição</u> : Inscrição por meio do site www.ccxp.com.br	A partir das 18h do dia 18/10/17 até as 23h59min do dia 26/10/17.
<u>Etapa Classificatória</u> : Seleção por Votação Popular e Júri Técnico	A partir das 18h do dia 27/10/17 até as 12h do dia 06/11/17, com a divulgação dos resultados no dia 06/11/17, a partir das 18h.
<u>Etapa Final</u> : Seleção pelo Júri Técnico Durante o Evento <i>Comic Con Experience 2017</i>	A seleção dos cinco finalistas se dará a partir das 17h30min do dia 10/12/17, durante o evento <i>Comic Con Experience 2017</i> .

3. DEFINIÇÕES GERAIS DO COSPLAY E OUTROS

3.1 O Cosplay Experience é um concurso de cosplay baseado em apresentações individuais. “**Cosplay**” é uma abreviação de “costume & play” e consiste no ato de se fantasiar e interpretar um personagem de um filme, série, desenhos animados, histórias em quadrinhos, games e tudo o mais que envolva a cultura pop. O cosplay pode ser feito por diversão, competição ou até mesmo para fins profissionais (como aparições para promoções em eventos de games, etc.). Os praticantes dessa atividade são denominados cosplayers.

3.2 O cosplay (fantasia) e a performance devem ser, obrigatoriamente, baseadas em personagens de histórias em quadrinhos, desenhos animados, games, séries e filmes de qualquer etnia.

3.3 O cosplay deve ser manufaturado artesanalmente, sendo que acessórios pré-fabricados poderão ser usados em conjunto com o cosplay artesanal, mas deverão ser devidamente modificados pelo cosplayers e ficarão sujeitos à inspeção pela comissão organizadora deste Concurso.

3.4 As apresentações dos cosplayers devem ser em língua portuguesa e dubladas, com o áudio gravado em uma única faixa no CD de áudio / MP3.

3.5 As apresentações dos cosplayers poderão utilizar um vídeo de apoio, que será projetado no palco onde a apresentação será feita. Esse vídeo deve ser enviado aos organizadores no prazo máximo de 10 (dez) dias antes da Etapa Final em formato estipulado pelos organizadores e informado aos finalistas por meios eletrônicos (exemplo: vídeo em tamanho 1920 x 1080 pixels, formato MOV ou MP4, codec: h264, duração máxima: 90 segundos).

3.6 As apresentações individuais poderão contar com o apoio de 01 (um) auxiliar (ou “staff”), cujos dados deverão obrigatoriamente constar do cadastro de inscrição neste Concurso. O staff poderá colaborar com o cosplayers fora e dentro do palco e deverá estar vestido totalmente de preto.

3.7 O staff não será em hipótese alguma considerado como um cosplayer ou participante para os fins deste Concurso.

4. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PELO JURI TÉCNICO:

4.1 Para a atribuição de pontos aos participantes deste Concurso, caberá aos integrantes do júri técnico das etapas classificatória e final, observarem os critérios de avaliação estabelecidos em conformidade com o Quadro adiante.

Cr�terios de avalia�o	Pontua�o <i>(intervalo m�nimo de 0,5 (meio ponto))</i>
<u>Performance</u> : Interpreta�o, qualidade, impacto da apresenta�o, desenvoltura no palco, sincronia de movimentos e harmonia entre todos os elementos da apresenta�o (m�sica, cen�rio, etc.)	De 0 a 10 pontos
<u>Cosplay</u> : O acabamento da fantasia ser� avaliado, bem como se a fantasia � manufacturado e/ou customizado, a riqueza de acess�rios e detalhes.	De 0 a 15 pontos
<u>Inventividade</u> : O conjunto da obra, harmonia, originalidade e criatividade.	De 0 a 5 pontos

4.2 Cada jurado poder  atribuir at  30 (trinta) pontos ao participante, o que equivaleria   pontua o m xima por jurado.

4.3 Como crit rio de desempate, aplic vel em todas as etapas, ser  adotado o seguinte crit rio: **(a)** o total de pontos de Cosplay multiplicados por 3, adicionando-se o total de pontos da Performance e, posteriormente, adicionando-se o total de pontos de Inventividade.

4.3.1 Ao persistir o empate, primeiramente considerar-se-  **(b)** o total de pontos de Performance multiplicados por 3, adicionando-se o total de pontos de Cosplay multiplicado por 2 e, por fim, adicionando-se o total de pontos de Inventividade. Caso o empate ainda venha a persistir, ent o, caber    Comiss o a decis o soberana sobre o participante com maior pontua o.

5. ETAPA DE INSCRI O:

5.1 A participa o neste Concurso ser  aberta a qualquer interessado, pessoa f sica, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos no ato do preenchimento do cadastro de participa o **no per odo compreendido entre as 18h do dia 18/10/17 e as 23h59min do dia 26/10/17 (hor rio oficial de Bras lia)**, residente e domiciliado em territ rio nacional que preencher todos os requisitos e condi es de participa o ora estipuladas.

5.2 Os interessados dever o acessar o site www.ccxp.com.br no per odo de participa o para o preenchimento do cadastro de participa o com todas as informa es assim requeridas: **a)** nome completo; **b)** endere o completo, incluindo cidade, UF e CEP; **c)** telefone de contato, incluindo DDD; **d)** n mero de celular,

incluindo DDD; **e)** número do CPF; **f)** número do RG; **g)** data de nascimento no formato dd/mm/aaaa; **h)** endereço de e-mail e confirmação; **i)** nome do personagem cosplay; **j)** nome da série, história em quadrinhos, desenho animado, filme ou game.

5.2.1 Ademais, os interessados deverão enviar **a)** 04 (quatro) imagens de referência do personagem selecionado pelo participante; **b)** 04 (quatro) fotografias do participante devidamente trajado com o cosplay, sendo uma de frente, uma de perfil, uma de costas e uma pose “bacana” do personagem – todas de corpo inteiro preferencialmente em fundo neutro (branco, creme ou cinza), em formato “.gif” ou “.jpg”; e realizar o upload no YouTube com a opção “não listado” preferencialmente de **c)** 01 (um) vídeo de gravação simples, sem cortes ou efeitos especiais do cosplayer, com duração máxima de 1min30seg, mediante o uso de câmera fixa simples.

5.3 Nessa oportunidade, caberá ao participante o **aceite eletrônico da autorização de uso de imagem, som de voz e direitos conexos e o uso das obras**, comprometendo-se ainda a entregar à CCXP, o termo de uso de imagem, som de voz e direitos conexos e o termo de cessão de obra devidamente preenchidos e assinados, sob pena de desclassificação, caso a performance do cosplayer seja, ao final, declarada vencedora para fins deste Concurso.

5.4 A CCXP não se responsabiliza pelo material, cadastro e demais ações envolvendo o participante, nem pelo conteúdo das obras fotográficas apresentadas, seja perante o participante ou qualquer terceiro, ainda que contenham qualquer tipo de imagem ou texto ilegal, antiético ou abusivo, ou violem patente, marca ou outros direitos de propriedade intelectual de terceiros.

5.5 O participante será direta e exclusivamente responsável pelo conteúdo das obras apresentadas, tendo a Empresa Promotora o direito, mas não a obrigação, de proibir a participação neste Concurso ou mesmo desclassificar qualquer obra contendo aspecto de ilegalidade questionável ou, ainda, que sejam contrários à moral e aos bons costumes.

5.6 Todas as inscrições nos termos deste Título deverão ser submetidas durante o período de participação delineado no item 5.1 deste Regulamento, juntamente com as informações requeridas.

5.7 Após o envio das informações, todas as inscrições serão analisadas para uma averiguação prévia quanto ao preenchimento das condições de participação, sendo que aquelas inscrições que não preencherem todas as condições requeridas neste Regulamento serão imediatamente desconsideradas para fins de participação neste Concurso.

5.8 Não serão aceitas as fotografias e/ou vídeos submetidos juntamente com a inscrição do participante que contiverem materiais contrários à moral ou aos bons costumes – avaliação esta que permanecerá adstrita às características do personagem selecionado pelo cosplayer.

5.9 Os participantes não desclassificados nos termos dos itens anteriores serão comunicados acerca de sua participação neste Concurso por meio de ligação telefônica e/ou o envio de mensagem eletrônica no prazo de até 07 (sete) dias úteis contados a partir do encerramento do período de participação - ou seja, a partir do dia 02/11/17.

5.9.1 Aqueles que forem desclassificados, por sua vez, serão comunicados por meio de e-mail.

5.10 Os Participantes deste Concurso permanecerão vinculados aos materiais submetidos quando da inscrição, caso venham a participar da Etapa Final deste Concurso, não sendo admitida a substituição do cosplay ou qualquer acessório ou elemento apresentado no ato da inscrição.

6. ETAPA CLASSIFICATÓRIA: SELEÇÃO POR VOTAÇÃO POPULAR E JÚRI TÉCNICO

6.1 Todos os participantes inscritos neste Concurso, cujas inscrições não venham a ser desconsideradas pela comissão organizadora por eventual descumprimento quanto ao envio de informações requeridas no ato do cadastro, participarão da etapa classificatória a ser realizada no período compreendido entre as 18h do dia 27/10/17 e as 12h do dia 06/11/17 (horário oficial de Brasília).

6.2 A etapa classificatória implicará na avaliação concomitante dos participantes por **(a)** votação popular e **(b)** avaliação pelo júri técnico, resultando na atribuição de pontos e a definição final de um ranking classificatório.

6.3 JÚRI TÉCNICO:

6.3.1 O júri técnico será composto por até 04 (quatro) integrantes aptos a realizarem o julgamento dos materiais inscritos e a atribuição de pontos em conformidade com os critérios de avaliação definidos no Título 4 deste Regulamento.

6.3.2 Ademais, a comissão poderá, mas não terá a obrigação de, aplicar sanção (por ex. redução de pontos) ou desclassificar qualquer conteúdo contendo aspecto de ilegalidade ou abusividade questionável ou, ainda, conotação discriminatória de qualquer natureza ou que incite a violência, explore o medo ou a superstição, desrespeite valores e costumes socialmente aceitos, ou que incentivem o consumo ou uso de produtos nocivos à saúde, sempre de forma adstrita às características do personagem incorporado pelo cosplayer.

6.3.3 Os participantes, ao ingressarem neste Concurso, estão cientes e aceitam integralmente as condições de participação ora estabelecidas, renunciando, desde já, a qualquer questionamento quanto aos critérios de moderação, classificação, sanção e pontuação adotados pela Empresa Promotora, cuja decisão prevalecerá de forma soberana.

6.4 VOTAÇÃO POPULAR:

6.4.1 A votação popular será realizada pelo site www.ccxp.com.br no mesmo período indicado no item 6.1 acima. Para tanto, serão publicadas informações sobre os participantes deste Concurso na página www.ccxp.com.br.

6.4.2 Qualquer interessado poderá acessar o site www.ccxp.com.br para “votar” durante o período compreendido entre a 18h do dia 27/10/17 e as 12h do dia 06/11/17 (horário oficial de Brasília). O número de votos atribuídos a cada participante será determinante para a atribuição de pontos ao participante, observada a seguinte regra: **a)** para o participante que obtiver o maior número de votos serão atribuídos 30 (trinta) pontos – o equivalente ao máximo de pontos atribuído por um jurado; **b)** para o participante que obtiver o segundo maior número de votos serão atribuídos 25 (vinte e cinco) pontos e; **c)** para o participante que obtiver o terceiro maior número de votos serão atribuídos 20 (vinte) pontos; **d)** para o quarto participante com maior número de votos serão atribuídos 15 (quinze) pontos e, **e)** para o quinto participante com maior número de votos serão atribuídos 10 (dez) pontos. Para os demais participantes serão atribuídos 5 (cinco) pontos e para aqueles que não obtiverem votos será atribuído 1 (um) ponto.

6.4.3 Serão considerados válidos somente os “votos” correspondentes a endereços de IP de usuários que residam em território nacional. Ademais, somente será admitidos um “voto” por usuário e correspondente número de IP, por participante.

6.4.4 Quaisquer outras restrições poderão ser definidas pela CCXP e aplicadas aos resultados da votação, em razão de indícios de fraude e/ou fraude ou qualquer aspecto identificado que implique no descumprimento de quaisquer das disposições deste Regulamento. Para tanto, a CCXP poderá consultar dados dos usuários disponibilizados nas redes sociais a fim de apurar o preenchimento das condições para a votação previstas neste Título. **A decisão da CCXP será soberana, irrevogável e irrecorrível.**

6.5 Ao final do período indicado no item 6.1 acima, será realizada a somatória de pontos obtidos por cada participante em decorrência da avaliação da comissão técnica e votação popular, com a definição de um ranking de classificação e a seleção de 10 (dez) participantes que serão contemplados com o prêmio descrito no item **11.1.1** deste Regulamento e, por mera liberalidade da CCXP, convidados a participarem da etapa final presencial a ser realizada durante o evento Comic Con Experience 2017.

6.6 A apuração dos resultados se dará a partir das 12h do dia 06/11/17 até as 18h desse mesmo dia, com a divulgação dos resultados em 06/11/17, a partir das 18 horas.

6.7 Os 10 (dez) participantes selecionados serão contatados pela Empresa Promotora no período compreendido entre 06/11/17 e 10/11/17, mediante o envio de mensagem eletrônica e telefonema, ocasião na qual será requerido ao participante o envio das seguintes informações: **a)** cópia simples dos documentos

pessoais, tais como RG, CPF e comprovante de residência (água ou luz), **b)** termo de cessão de obra, **c)** termo de cessão de uso de imagem, som de voz e direitos conexos e **d)** termo de aceite para participação da etapa final.

6.8 Os documentos requeridos nos termos do item 6.7 deverão ser disponibilizados à CCXP, impreterivelmente, até o dia 15/11/17 sob pena de imediata desclassificação.

6.9 Os demais candidatos do ranking de classificação permanecerão como suplentes para o caso de que um ou mais dos 10 (dez) participantes selecionados para a etapa final nos termos acima se recusem, não quiserem ou não puderem por qualquer motivo participar da etapa final.

6.10 Na ausência de manifestação dos participantes selecionados até o dia 15/11/17, o participante será desclassificado sendo selecionado o próximo participante do ranking de classificação e, assim sucessivamente, para a habilitação de 10 (dez) participantes da etapa final – sempre observado o prazo de manifestação em 05 (cinco) dias.

6.11 Todos os 10 (dez) participantes selecionados farão jus ao prêmio descrito no item **11.1.1** deste Regulamento.

7. ETAPA FINAL: SELEÇÃO PELA COMISSÃO TÉCNICA DURANTE O EVENTO COMIC CON EXPERIENCE 2017

7.1 Os participantes selecionados para participarem da etapa final deste concurso – ao todo 10 (dez) – deverão observar as diretrizes para a performance de apresentação a ser realizada no dia 10/12/17, a partir das 17h30min, durante o evento *Comic Con Experience 2017*, a ser realizado no Centro de Exposições São Paulo Expo, na Rodovia dos Imigrantes, Km 1,5, na cidade de São Paulo, estado de São Paulo.

7.1.1 Participarão igualmente dessa etapa os vencedores dos concursos Cosplay Tour (Certificado de Autorização CAIXA nº 3-5059/2017) e COSPLAY GAME XP 2017 (Certificado de Autorização CAIXA nº 3-5420/2017), conforme previsto nos respectivos Regulamentos.

7.1.1 Os participantes selecionados deverão se apresentar ao local do evento entre as 08h e 10h do dia 10/12/17, de posse dos documentos requeridos pela comissão organizadora que serão comunicados por e-mail, bem como, do cosplay inscrito e acessórios necessários à performance, além de quaisquer outras informações requeridas pela comissão organizadora deste Concurso, obrigando-se a todos os momentos a manter um comportamento adequado e a seguir o cronograma de apresentação.

7.2 O júri técnico, que avaliará a performance dos cosplayers nessa ocasião, será composto por no mínimo 07 (sete) integrantes, entre os quais profissionais do mercado de cultura pop, games, cinema, moda e cosplayers veteranos.

7.3 O júri técnico ficará responsável pela avaliação da performance dos cosplayers, segundo os critérios definidos no Título 4 deste Regulamento, bem como os demais critérios de pontuação estabelecidos adiante e relacionados ao modo de preparo execução da performance, bem como o comportamento, relacionamento e pontualidade do participante – aspectos esses que poderão implicar na aplicação de sanção pelos integrantes do júri técnico.

7.4 A comissão técnica poderá a qualquer momento inspecionar aspectos da performance, artefatos, cenários e outros aspectos, para a conferência quanto ao preenchimento de todos os requisitos de participação e restrições.

7.5 PREPARAÇÃO DO PALCO PELO COSPLAYER:

7.5.1 Os participantes terão 30 (trinta) segundos para prepararem o palco antes do início de sua apresentação e ainda 30 (trinta) segundos para finalizar a apresentação e deixar o palco livre e desobstruído para o próximo participante.

7.5.2 O tempo para montagem e desmontagem do palco não será descontado do tempo da apresentação.

7.6 APRESENTAÇÃO DO COSPLAYER:

7.6.1 As apresentações individuais deverão ter, no máximo, 01min30seg. Para cada 30 (trinta) segundos que venham ser extrapolados do tempo máximo permitido para a apresentação, o participante terá descontado 0,5 (meio ponto) da somatória final de pontos.

7.6.2 O tempo cronometrado de cada apresentação será controlado pela comissão organizadora deste Concurso para todos os fins e efeitos de pontuação, cuja decisão será soberana e irrevogável.

7.6.3 Para fins de contagem do tempo, será tido como o início da apresentação o momento no qual a música da trilha sonora ou vídeo começar a tocar ou o momento em que o participante fizer o sinal previamente acordado com a organização do evento, nos casos em que ficar dispensado o uso de música ou trilha sonora.

7.6.4 O término da performance será tido como o momento de agradecimento ao público.

7.7 EFEITOS ESPECIAIS E USO DE SUBSTÂNCIAS PERIGOSAS:

7.7.1 Todos os efeitos especiais deverão ser secos. Não será permitido o uso de líquidos ou materiais viscosos. Também não será permitido o uso de acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física de outros cosplayers e/ou do público em geral, membros da comissão técnica, tais como, mas não limitados a fogo, fogos de artifício, armas de corte, armas brancas, armas de fogo, armas de airsoft, armas com munição de chumbo, abrasivos, corrosivos, tinturas tóxicas, solventes, extintores, entre outras substâncias nocivas.

7.7.2 Também não será admitido o uso de talco, farinha, glitter, lantejola, confete ou qualquer outro item que dificulte a limpeza do palco.

7.7.3 O uso de qualquer substância listada neste Regulamento ou comportamento inadequado poderá implicar na perda de pontos e/ou a desclassificação do

participante deste Concurso por decisão soberana e irrevogável da comissão organizadora.

7.8 CENÁRIO:

7.8.1 Não será admitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pendurados, pregados, colados ou fixados ao palco. Os cenários e acessórios devem ser de fácil manuseio e/ou transporte – considerando-se o tempo para montagem e desmontagem do cenário e que o participante ficará incumbido de tal tarefa sem o auxílio de qualquer terceiro.

7.8.2 O tamanho máximo permitido para cada parte que comporá o cenário utilizado em uma performance deverá ser 2,10 m x 2,10 m x 0,90 m (altura x largura x profundidade). O cenário poderá sofrer modificações durante a performance do participante, porém deverá ser retirado do palco com o mesmo formato no qual tenha adentrado.

7.8.3 O cenário poderá ser composto de apenas uma parte, porém deverá ser respeitada as dimensões indicadas neste item.

7.8.4 Como cenário será tido tudo aquilo que estiver no palco antes da apresentação e acessório todos os artefatos que adentrarem o palco juntamente com o cosplayer.

7.9 COMPORTAMENTO:

7.9.1 Para fins de atribuição de pontos aos cosplayers, a comissão organizadora também avaliará o comportamento e a interação com outros participantes.

7.10 Nesta etapa final do Concurso, o júri técnico elegerá 04 (quatro) Participantes para as seguintes categorias: (a) **CCXP Master Cosplay**: o Participante que reunir a maior pontuação considerando-se todos os critérios delimitados no Título 4; (b) **Best Costume**: o Participante – excluindo-se o Master Cosplay – que obtiver a maior pontuação no critério “Cosplay”; (c) **Best Performance**: o Participante – excluindo-se o Master Cosplay e Best Costume – que obtiver a maior pontuação no critério “Performance” e, por fim, (d) **Best Inventividade**: o Participante – excluindo-se o Master Cosplay, Best Costume e Best Performance – que obtiver a maior pontuação no critério “Inventividade”.

7.10.1 Por fim, os Participantes da etapa final elegerão o “**Cosplayer Destaque**”, por avaliação entre os cosplayers e eventuais pontos atribuídos pela coordenação do concurso com relação aos critérios organização (0~10), pontualidade (0~10) e limpeza (0~10).

7.11 Serão, ao todo, selecionados 05 (cinco) Participantes, que farão jus aos prêmios descritos no item **11.1.2** deste Regulamento.

8. DIVULGAÇÃO RESULTADOS:

8.1 Os nomes dos finalistas deste Concurso serão publicados no site www.ccxp.com.br no prazo de até 30 (trinta) dias a contar da data da apuração dos resultados.

8.2 Será encaminhado telegrama com aviso de recebimento ou mensagens de correio eletrônico (e-mail) ou, realizados telefonemas aos participantes selecionados conforme resultado apurado durante o evento *Comic Con Experience 2017*, no prazo de até 07 (sete) dias contados a partir da data de apuração dos resultados ocasião na qual a CCXP os informará acerca da obrigatoriedade da apresentação e/ou entrega dos documentos descritos no Título 12 deste Regulamento, disponibilizando, de imediato, um canal exclusivo de atendimento aos vencedores.

9. DECADÊNCIA:

9.1 O direito dos contemplados de reclamar os prêmios que lhes foi conferido decai no prazo legal de 180 (cento e oitenta) dias contados a partir da data de término deste concurso.

9.2 Caso durante o período acima determinado, o contato com o(s) participante(s) selecionado(s) não seja possível ou, ele(s) não entre(m) em contato com a CCXP, o valor correspondente ao prêmio será recolhido pela **CCXP Eventos Ltda.**, ao Tesouro Nacional, a título de renda da União.

10. DIREITOS AUTORAIS:

10.1 Os contemplados, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, à **CCXP Eventos Ltda.** os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de suas participações neste concurso, autorizando a divulgação de suas imagens, sons de voz, nomes, por quaisquer meios de divulgação e publicação, para utilização comercial ou não, publicitária, promocional e/ou institucional, seja diretamente pela **CCXP Eventos Ltda.**, por qualquer de suas empresas coligadas e/ou por empresas terceiras autorizadas pela **CCXP**, sem limitação do número de veiculações, incluindo em filmes publicitários e institucionais veiculados em toda e qualquer forma de exploração audiovisual (inclusive, mas sem limitação, em filmes cinematográficos, fitas magnéticas ou digitais, DVD, home vídeo), televisão, em mídia eletrônica, além de fotos, cartazes, anúncios veiculados em jornais e revistas ou em qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica em território nacional, pelo período de 12 (doze) meses a contar do término do concurso, reservando-se ao contemplado apenas o direito de ter o seu nome sempre vinculado ao material produzido e veiculado e/ou publicado por qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica, ou qualquer outro suporte físico, digital ou virtual existente ou que venha a existir, para fins de divulgação deste concurso.

11. PRÊMIOS:

11.1 Serão distribuídos, neste Concurso, 15 (quinze) prêmios, no valor total de R\$ 37.050,00 (trinta e sete mil e cinquenta reais), assim descritos.

Etapa Concurso	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Etapa Classificatória	10 (dez) prêmios, cada um composto por 01 (uma) Camiseta Oficial CCXP, no valor de R\$ 70,00 (sessenta reais) e 01 (um) Pôster Oficial CCXP, no valor de R\$ 30,00 (quarenta reais).	R\$ 100,00 (cem reais).	R\$ 1.000,00 (mil reais).
Etapa Final	05 (cinco): (i) CCXP Master Cosplay; Melhor Roupas; (ii) Best Costume; (iii) Best Performance; (iv) Best Inventividade; e (v) Cosplayer Destaque.	(i) R\$ 31.380,00 (ii) R\$ 1.390,00 (iii) R\$ 1.390,00 (iv) R\$ 1.390,00 (v) R\$ 500,00	R\$ 36.050,00 (trinta e seis mil e cinquenta reais).

11.1.1 Os 10 (dez) participantes selecionados na Etapa Classificatória farão jus, cada um, a 01 (um) prêmio composto por 01 (uma) Camiseta Oficial CCXP, no valor unitário de R\$ 70,00 (setenta reais) e 01 (um) Pôster Oficial CCXP, no valor unitário de R\$ 30,00 (trinta reais), no valor total de R\$ 100,00 (cem reais), totalizando R\$ 1.000,00 (mil reais) em prêmios. Ademais, por mera liberalidade da CCXP, os participantes selecionados na Etapa Classificatória terão acesso gratuito ao evento Comic Con Experience 2017, a ser realizado entre os dias 07 e 10/12/17. Os auxiliares (staff) dos participantes selecionados, por sua vez, poderão adentrar o evento somente no dia 10/12/17 do evento Comic Con Experience 2017.

11.1.2 Os 05 (cinco) participantes selecionados na Etapa Final farão jus, cada um, a 01 (um) prêmio de acordo com a ordem de classificação, cada um com as seguintes características:

- a) **Prêmio CCXP Master Cosplay (1º Lugar):** 01 (um) prêmio composto por 01 (um) automóvel 0km da marca FIAT, modelo Mobi EASY, ano 2017, modelo 2018, na cor disponível no ato da entrega, quatro portas, no valor unitário de R\$ 29.990,00 (vinte e nove mil, novecentos e noventa reais) e 04 (quatro) bonecos colecionáveis no valor total de R\$ 1.390,00 (mil e trezentos e noventa reais), totalizando R\$ 31.380,00 (trinta e um mil, trezentos e oitenta

reais). Ademais, por mera liberalidade da CCXP, o contemplado fará jus a duas Credenciais Full para o evento Comic Con Experience 2018;

- b) **Prêmio Best Costume (2º Lugar)**: 01 (um) prêmio composto por 04 (quatro) bonecos colecionáveis, no valor total de R\$ 1.390,00 (mil e trezentos e noventa reais). Ademais, por mera liberalidade da CCXP, o contemplado fará jus a duas Credenciais Epic Experience para o evento Comic Con Experience 2018;
- c) **Prêmio Best Performance (3º Lugar)**: 01 (um) prêmio composto por 04 (quatro) bonecos colecionáveis, no valor total de R\$ 1.390,00 (mil e trezentos e noventa reais). Ademais, por mera liberalidade da CCXP, o contemplado fará jus a duas Credenciais Epic Experience para o evento Comic Con Experience 2018;
- d) **Prêmio Best Inventividade (4º Lugar)**: 01 (um) prêmio composto por 04 (quatro) bonecos colecionáveis, no valor total de R\$ 1.390,00 (mil e trezentos e noventa reais). Ademais, por mera liberalidade da CCXP, o contemplado fará jus a 02 (duas) Credenciais Epic Experience para o evento Comic Con Experience 2018; e, por último;
- e) **Prêmio Cosplayer Destaque (5º Lugar)**: 01 (um) boneco colecionável no valor unitário de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e, por mera liberalidade da CCXP, a 02 (duas) credenciais válidas por 04 (quatro) dias para o evento Comic Con Experience 2018.

11.2 Em nenhuma hipótese a CCXP arcará com os custos de transporte, alimentação e hospedagem dos participantes selecionados, auxiliares (staff) ou quaisquer acompanhantes para que participem do evento Comic Con Experience 2017.

11.3 Os prêmios distribuídos gratuitamente aos contemplados deste concurso não poderão ser convertidos em dinheiro, conforme dispõe o § 3º do art. 1º da Lei nº 5.768/71, sendo adquiridos no prazo de até 08 (oito) dias anteriores à data da apuração dos contemplados.

11.4 Os prêmios objeto da distribuição neste concurso somente poderão ser entregues aos contemplados, assim entendidos como os participantes regularmente inscritos que preencham todas as condições de participação definidas neste Regulamento.

11.5 O valor do automóvel ora indicado é fruto de negociação comercial realizada pela Empresa Promotora. Cabe informar, no entanto, que o automóvel possui as mesmas características daquele comercializado no varejo e reproduzidas neste Regulamento para todos os efeitos ulteriores a partir da efetiva entrega ao contemplado.

12. QUESTÕES RELATIVAS A PREMIAÇÃO:

12.1 A **CCXP** requererá aos participantes selecionados neste Concurso, após o contato realizado nos termos do item 12.2 deste Regulamento, as seguintes informações e/ou documentos: **a)** documento de identidade (RG e CPF) e **b)** comprovante de endereço (água, luz ou gás).

12.2 Após a análise dos documentos mencionados no item 12.1 anterior, o participante deverá ainda disponibilizar à **CCXP**, os seguintes documentos:

12.2.1 Para o prêmio de valor igual ou menor a R\$ 10.000,00 (dez mil reais): Os participantes selecionados deverão encaminhar à **CCXP**, 02 (duas) vias de cada um dos seguintes documentos: **a)** cópia simples do documento de identidade; **b)** cópia simples do CPF; e **c)** cópia simples de comprovante de residência (água, luz, gás).

12.2.2 Para o prêmio de valor igual ou maior a R\$ 10.000,01 (dez mil reais e um centavo): O participante selecionado deverá disponibilizar à **CCXP**, 02 (duas) vias de cada um dos seguintes documentos: **a)** cópia autenticada do documento de identidade; **b)** cópia autenticada do CPF; e **c)** cópia autenticada do comprovante de residência (água, luz, gás).

12.3 Os documentos requeridos nos termos do item 12.2 anterior e necessários à efetiva transferência dos prêmios aos contemplados serão requeridos de acordo com as características do prêmio a esses atribuídos.

12.4 Os prêmios serão entregues aos contemplados deste concurso no prazo de 30 (trinta) dias contados a partir da data da apuração, no endereço informado pelos participantes no ato da inscrição neste concurso, sem qualquer ônus ao consumidor, mediante a assinatura do “Termo de Quitação e Entrega de Prêmio”, que deverão ser assinadas pelo contemplado em 02 (duas) vias e devolvidos à **CCXP**.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS:

13.1 A **CCXP** ao promover o concurso “**Cosplay Experience**” se propõe a realizá-lo de forma contínua e ininterrupta, contudo, não será responsável pelas dificuldades técnicas que decorrentes de culpa exclusiva dos participantes ou de terceiros. Nenhuma responsabilidade será assumida pela **CCXP**, no decorrer e posteriormente ao período de participação neste concurso, por quaisquer problemas técnicos ou mau funcionamento que independam da atuação e/ou intervenção da **CCXP** e, que seja(m) decorrente(s) da conexão à internet que possam prejudicar o acesso ao site de divulgação do concurso, a participação e o preenchimento do cadastro de participação e/ou outras ações requeridas para a efetiva participação nesta concurso, não limitadas às seguintes ocorrências que sejam resultantes de: erros de *hardware* ou *software* de propriedade do participante ou interessado; defeito ou falha do computador, telefone, cabo, satélite, rede, eletroeletrônico, equipamento sem fio ou conexão à internet ou outros problemas decorrentes do acesso à internet do participante ou interessado; erro ou limitação por parte dos provedores de serviços, servidores, hospedagem; erro na transmissão das informações; falha no envio e/ou recebimento de mensagens eletrônicas; atraso

ou falha no envio e/ou recebimento de mensagens eletrônicas; congestionamento da rede e/ou internet e/ou do site de divulgação desta concurso; intervenções não autorizadas, sejam essas humanas ou não, incluindo, sem limitação, as tentativas de fraude, falsificação, ações de hackers, vírus, *bugs*, *worms*; a perda e/ou destruição de qualquer aspecto do site de divulgação desta concurso ou indisponibilidade temporária ou permanente desse, ressalvada a possibilidade da **CCXP** realizar a desclassificação dos cadastros caso sejam detectadas e comprovadas ocorrências de fraude, fato este que será consignado em relatório apto. As dúvidas, omissões ou controvérsias oriundas do presente concurso serão, preliminarmente, dirimidas por uma comissão composta por 03 (três) representantes da **CCXP**.

13.2 Na eventualidade de não ser alcançado o consenso após a atuação da comissão, a questão deverá, então, ser submetida à apreciação da Representação Nacional de Promoções Comerciais (REPCO) da Caixa Econômica Federal. No silêncio injustificado da **CCXP**, bem como em razão de decisão insatisfatória que esta vier a adotar quanto a eventuais solicitações de esclarecimentos que lhe forem apresentadas, poderão os participantes do concurso apresentar reclamações fundamentadas aos Procons locais e/ou demais órgãos públicos integrantes do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor.

13.3 Este Regulamento ficará disponível no site www.ccxp.com.br.

13.4 A participação no presente concurso caracteriza, por si, a aceitação, por parte dos participantes, de todos os termos e condições estabelecidos neste Regulamento. Ficará vedada a participação de todos estagiários, subcontratados, funcionários da **CCXP** seus familiares até 2º grau, incluindo filhos e cônjuges, e dos funcionários diretamente envolvidos nos processos de planejamento, elaboração, execução e concurso das agências de publicidade e concurso e outras empresas prestadoras de serviços. O atendimento ao disposto será de inteira responsabilidade da CCXP que automaticamente desclassificará os impedidos mediante a verificação do número do CPF.

13.5 O presente concurso encontra-se de acordo com a legislação vigente (Lei nº 5.768/71, regulamentada pelo Decreto nº 70.951/72) e obteve o Certificado de Autorização expedido pela Representação Nacional de Promoções Comerciais (REPCO) da Caixa Econômica Federal: **Certificado de Autorização CAIXA nº 3-5892/2017**.