

REGULAMENTO CONCURSO MASCOTE

JEVRE - 2019



JEVRE
JOGOS ESTUDANTIS
DE VOLTA REDONDA **2018**

SECRETARIA MUNICIPAL DE
**VOLTA
REDONDA** AVANÇANDO
COM DIALOGO
E EXPERIENCIA

SMEL | SECRETARIA
MUNICIPAL DE
ESPORTE E LAZER

SME | SECRETARIA
MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO





Prefeito Municipal de Volta Redonda

ELDERSON FERREIRA DA SILVA
SAMUCA SILVA

Secretária Municipal de Esporte e Lazer

MARIA PAULA TAVARES

Secretária Municipal de Educação

RITA DE CASSIA OLIVEIRA ANDRADE

Fundação Educacional de Volta Redonda

WALDIR LEONEL TONOLLI BEDÊ

Diretor Departamento de Esporte e Paradesporto

HYGOR DIAS DE CARVALHO



1. TEMA

1.1 Mascote representativo dos Jogos Estudantis 2019 de Volta Redonda, Rio de Janeiro.

2. OBJETIVO

2.1 O presente concurso, organizado pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer em parceria com a Secretaria Municipal de Educação (SME) e a Fundação Educacional de Volta Redonda (FEVRE), com o apoio do Centro Cultural Fundação CSN, tem por objetivo estimular a criatividade através da arte, valorizando a representatividade de um Mascote nos Jogos Estudantis, bem como selecionar e premiar o desenho que representará os Jogos Estudantis de Volta Redonda – JEVRE 2019.

3. INSCRIÇÃO

3.1 O concurso destina-se aos alunos das Escolas inscritas nos Jogos Estudantis 2018.

3.2 O concurso é de âmbito escolar, podendo dele participar todos os alunos e alunas descritos no item 3.1 deste regulamento, incluindo os membros da Comissão Julgadora, Comissão Organizadora, respectivos familiares e prestadores de serviço que aceitarem as regras desse edital.

3.3 As inscrições deverão ser feitas pelas unidades escolares participantes que indicarão apenas um (1) aluno ou aluna para concorrer, através do e-mail smel.esporte@voltaredonda.rj.gov.br. As inscrições deverão ser feitas até a data limite de **05 de outubro de 2018 às 12h.**

3.4 A ficha de inscrição e o Termo de Direitos Autorais (Anexo I) do desenho deverão ser entregues devidamente preenchidas e assinadas. Os alunos ou alunas menores de 18 anos, deverão ter a ficha assinada pelos seus responsáveis. As mesmas deverão ser entregues no dia da oficina de desenho que acontecerá no Centro Cultural Fundação CSN no Endereço: **Rua 21, nº 402 – Vila Santa Cecília /Volta Redonda**, nos dias **09 e 10 de outubro de 2018 às 15h.**

3.5 Os desenhos **poderão ser utilizados e divulgados pelos realizadores deste Concurso e pelos veículos de comunicação parceiros, inclusive pela internet,**



sem quaisquer ônus adicionais.

3.6 A participação no concurso deverá ser individual.

3.7 As inscrições são totalmente gratuitas.

3.8 Não serão aceitas inscrições após o prazo definido neste regulamento.

3.9 É imprescindível que conste no verso do desenho o nome do autor, o nome do Mascote, o nome do responsável legal (caso o autor seja menor de idade), o telefone de contato e a unidade escolar na qual o autor está matriculado.

3.10 Todos os desenhos criados durante a oficina poderão participar de uma futura exposição caso esta proposta se concretize.

4. DO DESENHO

4.1 Os desenhos deverão ser inéditos. Não serão aceitos desenhos previamente publicados por qualquer meio ou que já tenham sido inscritos em outros concursos.

4.2 Cada participante poderá criar apenas um (1) desenho para o mascote.

4.3 O desenho deve ter expressividade, reconhecimento e fácil memorização, devendo-se levar em consideração:

4.3.1 Adequação ao tema proposto: Mascote dos Jogos Estudantis de Volta Redonda;

4.3.2 Apresentação de desenho colorido em folha tamanho A4;

4.3.3 Originalidade, criatividade e conteúdo;

4.3.4 Todos os desenhos serão realizados durante a oficina na Centro Cultural Fundação CSN nos dias 09 e 10 de outubro, com os materiais oferecidos pela mesma.

4.4 Não serão aceitos desenhos que estimulem promoção pessoal do participante, que remetam à publicidade ou a marcas já existentes, que possuam conotação ofensiva ou discriminatória, ou quaisquer características que violem os princípios da administração Pública.

4.5 A proposta vencedora servirá de base para a criação da identidade visual oficial por



parte da Secretaria Municipal de Comunicação (SECOM) - respeitando a ideia e o conceito da arte submetida pelo candidato - para efeito de diagramação, preenchimento, coloração e demais ajustes necessários, que se adequem aos padrões de divulgação de imagens institucionais.

5. DA CLASSIFICAÇÃO E VOTAÇÃO

5.1 Serão selecionados, pelos representantes do Centro Cultural Fundação CSN e SMEL, 5 obras das que foram criadas durante a oficina (item 4.3.4).

5.2 As obras selecionadas serão apresentadas para votação online no **Portal VR** na página da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer – SMEL através do link: <http://www.voltaredonda.rj.gov.br/smel> .

5.3 A votação online acontecerá a partir do dia 15/10/2018 finalizando em 19/10/2018 às 12h. Esta votação é aberta a todos.

6. DA PREMIAÇÃO

6.1 Os autores dos desenhos classificados serão posteriormente comunicados pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer.

6.2 O resultado final será divulgado através do **Portal VR**, da página e redes sociais da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer (SMEL).

6.3 **O autor do desenho do Mascote Vencedor** deverá vir acompanhado do seu responsável para a premiação, no encerramento do JEVRE 2018, dia 20/10/2018 à partir das 10h no Ginásio da Ilha São João.

6.3 **Todos os inscritos receberão seu certificado de participação do Concurso.** Este será enviado à escola para posterior entrega aos participantes.

6.4 Além da divulgação do desenho, nas peças de comunicação nos Jogos Estudantis de Volta redonda – JEVRE 2019, o vencedor receberá um prêmio simbólico da Prefeitura Municipal de Volta Redonda. O vencedor participará também da Solenidade de Abertura dos Jogos de 2019 com um momento exclusivo dedicado ao Mascote vencedor, representado pelo autor da arte.



ANEXO I - FICHA DE INSCRIÇÃO MASCOTE JEVRE 2019

Nome completo:	
RG / Órgão de expedição:	CPF
Data de nascimento (dd/mm/aaaa): ____/____/____	
Endereço residencial: <input type="checkbox"/>	
Cidade:	CEP
Telefone(s) com DDD:	
E-mail:	
1 - DADOS DO ESTABELECIMENTO DE ENSINO	
Nome:	
Endereço:	
Município:	Telefone:
Email:	
AUTORIZAÇÃO DOS PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS DO ALUNO (Preenchimento obrigatório apenas para o caso de estudante menor de 18 anos. Serão aceitos como responsável legal do estudante menor de 18 anos o pai, a mãe ou aquele que detiver a guarda legal do estudante. Professores não serão considerados como responsáveis.)	
Eu, _____ (RG nº _____ Órgão de Expedição: _____), na qualidade de responsável legal pelo Inscrito indicado no item 1 desta Ficha de Inscrição, declaro para os devidos fins autorizar a participação do menor neste Concurso, bem como conhecer e concordar com todos os termos de seu regulamento.	
_____ Relação de parentesco do responsável legal com o estudante	
_____ Assinatura do Responsável Legal:	
DIREITOS AUTORAIS SOBRE O DESENHO	
O inscrito declara ser autor da obra original e titular dos direitos autorais sobre ela e, por seu representante legal - somente no caso de o estudante ser menor de 18 anos – qualificado no item 2 desta Ficha de Inscrição, cede e transfere os direitos autorais da obra submetida a este Concurso para a Secretaria Municipal de Esporte e Lazer ou a quem ela ceder, sem qualquer ônus. Esta cessão é feita por tempo indeterminado. A Secretaria Municipal de Esporte e Lazer poderá armazenar e utilizar o desenho em qualquer meio de comunicação.	