



CONCURSO DE DESENHO MANGA

REGULAMENTO

ÂMBITO E PARTICIPAÇÃO

O Concurso de Desenho de Manga é um concurso de desenho à mão de tema:

“SPOKON”.

O concurso é aberto a todos os jovens a partir dos 14 anos de idade.

INSCRIÇÃO

A data limite de inscrições é dia 09 de setembro de 2021. A inscrição só é validada com a entrega da obra, que deverá ser enviada até à mesma data (carimbo CTT) para a seguinte morada: A/C Iberanime Desenho Manga - Manz Produções, Rua Rui Teles Palhinha, n.º 3 – 2.º esquerdo. 2744-015 Porto Salvo.

O MANGA

- Devem ser apresentadas 4 páginas, a preto e branco, formato DIN A4 (21 x 29,7 cm), devendo apenas serem utilizadas as frentes das folhas – 4 folhas. Um número menor ou maior de páginas irá resultar em desclassificação.
- A história do Manga deverá estar escrita em Português.
- O verso da última página deverá conter os dados do autor do Manga: nome, apelido, morada completa, telefone, email, data de nascimento.

DIREITOS DE AUTOR

Não serão aceites os originais.

O trabalho deve ser entregue em cópias que não serão devolvidas.

Será solicitado o trabalho original apenas ao vencedor do concurso, ficando esta propriedade do autor.

A organização reserva o direito exclusivo de reproduzir a obra premiada durante um ano. Após este período os direitos de reprodução serão do autor.

Os participantes assumem total responsabilidade sobre a autoria das obras, desprovido-se a organização do evento de qualquer responsabilidade sobre plágios.

RESULTADOS

Os resultados serão anunciados nos dias do evento.

O vencedor receberá um certificado quando for chamado ao palco. Caso o certificado não seja entregue em palco, ficará disponível para ser levantado nas instalações da Manz Produções até um mês depois do evento.

PRÉMIO

Prize pool no valor de 200€ em material de desenho.

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

A participação no concurso depreende a leitura e aceitação de todos os termos anteriores.

Declaração de Participação para menores de 18 anos (preenchimento e envio obrigatório).

página 1/1