



REGULAMENTO BANCA DE ARTISTAS

1. QUEM PODE CANDIDATAR-SE A UMA BANCA DE ARTISTA?

Os seguintes artistas podem candidatar-se a uma banca de artista:

- Ilustradores
- Artesãos
- Autores literários
- Autores de fanzines/mangas
- Cosplayers

Qualquer pessoa que se candidate a uma banca deve ter no mínimo 18 anos de idade.

Podes candidatar-te às nossas Bancas de Artistas através do respetivo formulário que se encontra no site iberanime.com.

Empresas, grupos, associações ou indivíduos que pretendam marcar a sua presença na área de feira do Iberanime, e não na avenida dos artistas, devem inscrever-se através do link: [Quero Ser Expositor - Iberanime](#).

2. MATERIAL DE VENDA/EXPOSIÇÃO E RESPETIVA REGULAMENTAÇÃO

Só podem ser expostos e/ou vendidos materiais concebidos e/ou criados de raiz pelos artistas responsáveis pela banca. Não será permitido que terceiros vendam ou revendam, nem que exponham, nas bancas de artistas.

2.1. Ilustrações

Os artistas podem vender ilustrações e merchandising derivado das mesmas (porta-chaves, autocolantes, crachás, artigos de papelaria com desenhos gravados, etc.). Estas ilustrações podem ser originais ou *fanart*, desde que todos os elementos da obra de arte sejam feitos/desenhados de raiz pelo artista responsável pela banca.

O merchandising derivado de ilustrações pode ser produzido pelos fabricantes sem necessidade de os creditar. Será exigida essa informação em caso de extrema necessidade, na sequência da deteção de irregularidades/elementos que possam constituir um risco nos produtos produzidos.

As ilustrações e o merchandising derivado das mesmas estão sujeitas às seguintes condições:

- As ilustrações criadas a partir de imagens externas são proibidas. Quer se trate de uma cópia de outros autores, ilustradores ou fotografias de terceiros.
- Todos os elementos da ilustração/desenho ilustrado devem ser produzidos de raiz pelo artista, sem qualquer exceção.
- Os produtos com logótipos, imagens de marca, slogans com direitos comerciais ou simbologia que são

utilizados para marcar/estampar os produtos oficiais ou para fins publicitários, não podem ser utilizados em ilustrações, nem como parte da composição principal nem como parte do pormenor.

- Não são permitidos na banca do artista produtos que repliquem, imitem ou apresentem os mesmos detalhes que os produtos oficiais. Os produtos não podem ser confundidos com merchandising oficial.

2.2. Produtos/figuras artesanais

Os artesãos podem vender diferentes tipos de produtos se tiverem efetuado todo o processo de criação desses produtos. Não é permitido que estes tipos de produtos sejam fabricados por terceiros.

Os produtos incluídos nesta categoria são: resinas, impressões 3D, estatuetas e/ou pequenos produtos similares (independentemente do material utilizado para o seu fabrico), joias ou bijutarias, adereços de cosplay e pequenos espaços de arrumação como caixas ou similares.

Estes são apenas exemplos baseados nos produtos que costumamos ver no Iberanime.

Os produtos acima referidos estão sujeitos às seguintes condições:

- Se o produto for feito através da utilização de moldes, estes devem ter sido feitos/desenhados pelo artista da banca. Se o molde for retirado de um produto original, deve ter sido feito pelo mesmo artista.
- Nenhum dos produtos pode ser de segunda mão. Não é permitida a revenda de produtos feitos à mão.
- Não é permitido vender ou usar bonecos ou figuras que não tenham sido feitos pelos artistas, mesmo que não sejam o produto principal (modelos, dioramas) ou mesmo que tenham sido modificados.
- Tal como as obras de arte, não podem ser vendidos os produtos que impliquem a extração desses desenhos do seu suporte original sem qualquer tipo de alteração e/ou pormenor próprio do artista que o distinga do desenho tal como apresentado no suporte original. Todos os elementos e simbologia apresentados em séries, filmes, videojogos, etc., bem como na publicidade, estão protegidos por direitos de autor e a sua venda/distribuição é proibida.
- É proibida a venda de produtos com logótipos, imagens de marca, slogans, slogans com direitos comerciais ou simbologia, como os acima referidos, que são utilizados para marcar/carimbar produtos oficiais ou para publicidade
- Em relação ao ponto anterior, não são permitidos nas bancas dos artistas produtos que repliquem, imitem ou apresentem os mesmos pormenores que os produtos oficiais. Os produtos não podem ser confundidos com merchandising oficial.

2.3. Produtos têxteis

Podem ser comercializados produtos de matéria têxtil, parcial ou totalmente. Este ponto abrange os produtos feitos através da utilização de técnicas específicas, acessórios de cosplay, acessórios (sacos, bandanas, sacolas, fitas, etc.), roupas e brinquedos de peluche ou similares.

2.3.1 Produtos têxteis com ilustrações

Nesta categoria incluímos todos os produtos que utilizam ilustrações específicas, serigrafia, bordados, etc. Consideramos que estes produtos serão adquiridos pelos clientes devido ao facto de apresentarem material ilustrado/um elemento concebido como uma ilustração. Todos os produtos que contenham trabalhos artísticos serão incluídos nesta categoria, quer os trabalhos artísticos preencham completamente o produto ou apenas parte dele.

Estes produtos estão sujeitos às seguintes condições:

- Os produtos desta categoria devem respeitar e cumprir TODAS as normas constantes do ponto "2.1. Ilustrações".
- O desenho da estampa, a obra de arte que a compõe, os desenhos do bordado devem ter sido feitos de raiz pelo artista da banca, sem qualquer exceção.

Estes produtos estarão sujeitos às mesmas condições a que estão sujeitas as ilustrações.

- Não são permitidos produtos que consistam em tecido estampado com padrões especiais cuja autoria pertença a terceiros.
- Os produtos cujo principal atrativo é o bordado, como os quadros bordados ou os remendos de tecido, devem ser concebidos pelo artista. Se o bordado for feito à mão ou à máquina, o artista deve ter feito o desenho do bordado a partir do zero.

2.3.2 Acessórios para cosplay e outros produtos sem arte

Nesta categoria estão incluídos todos os produtos cujo atrativo para o comprador é a utilização que seria dada ao produto e não qualquer um dos outros elementos do mesmo.

Alguns exemplos destes produtos são: vestuário de concepção própria, bandanas, fitas, gargantilhas, acessórios de cosplay, orelhas de gato... Se um dos produtos têxteis mencionados nos exemplos contiver uma ilustração serigrafada, impressa e/ou bordada, está igualmente sujeito às disposições da secção "2.3.1 Produtos têxteis com ilustrações".

Os regulamentos para os produtos desta categoria são:

- A autoria do modelo deve ser apresentada, quer se enquadre ou não nos regulamentos desta categoria. Além disso, todo o produto deve ser feito de raiz pelo artista da banca. Não será permitida a compra da base utilizada para estas peças/acessórios de terceiros, mesmo que sejam feitas várias modificações.
- Se se tratar de uma peça de vestuário, deve ser de concepção própria do artista. Não será permitida a venda de produtos que imitem o desenho originalmente realizado por terceiros, quer se trate de ilustrações ou de peças de vestuário pertencentes a outros artistas/designers ou lojas.

2.4. Estampas para cosplay

Os cosplayers poderão vender as suas impressões de cosplay (e fazer publicidade a si próprios) na avenida dos artistas, respeitando as seguintes condições:

- A pessoa que aparece na estampa deve ser o artista da banca. O artista não pode vender impressões de outros cosplayers, a menos que outro cosplayer apareça na impressão ao lado do cosplayer da banca e desde que esta pessoa tenha dado uma aprovação/autorização para a venda.

3. MATERIAL PROIBIDO PARA VENDA E EXPOSIÇÃO

Depois de termos especificado o material permitido para venda, vamos detalhar brevemente o tipo de produtos cuja venda é estritamente proibida.

Estes produtos são:

- Alimentos e bebidas. Também não podem ser oferecidos como presentes.
- Jogos de vídeo ou jogos de tabuleiro produzidos e geralmente vendidos por uma empresa externa (mesmo que o artista tenha trabalhado neles).
- Artigos em segunda mão.
- Ilustrações criadas com IA.

- Cupões de lojas externas ou similares.

4. UTILIZAÇÃO ÁREA DA BANCA

A presença do artista responsável pela banca é obrigatória em todos os dias do evento. Salvo exceções justificadas.

Só é permitida a contratação de uma banca por artista.

Os trabalhos devem ser expostos em cima da mesa e atrás da mesma. Não é possível utilizar as laterais ou a frente do espaço, de forma a permitir a correta circulação e uniformidade das bancas no evento.

Não é permitido afixar (pregar, colar ou pendurar) quaisquer trabalhos que danifiquem as paredes da banca.

As bancas devem ser ocupadas durante as horas de atividade do evento, sábado das 10h00 às 20h00 e domingo das 10h00 às 19h00. O abandono ou encerramento da banca, nos horários definidos, sem justificação, resultará em penalizações para futuros eventos.

Não é permitido juntar mesas ou deixar entrar pessoas de fora da banca. Apenas as pessoas com a autorização poderão entrar na área designada para a banca.

Não é permitida a incorporação de mesas adicionais, independentemente do seu tamanho. São permitidas estruturas adicionais adicionadas ao espaço da banca, desde que não sejam uma mesa e não possam constituir um risco para os participantes do evento.

Os espaços da área do artista destinam-se apenas à autopromoção e à venda de material próprio. Não será permitida qualquer publicidade a terceiros, como outros artistas, eventos ou lojas.

5. VALIDAÇÃO E PAGAMENTO

As candidaturas para as bancas de artistas deverão ser enviadas até à data-limite, sendo o número de bancas disponíveis limitado.

Uma semana após o fecho das inscrições, serão divulgadas as bancas que foram selecionadas, através de email.

Caso tenha sido aceite, o artista deverá proceder ao pagamento correspondente ao seu espaço através do NIB 0033 0000 4520 8661 3790 5 até ao quinto dia útil a seguir a comunicação da seleção.

A confirmação final de participação só será efetuada após a confirmação do pagamento. O artista receberá a confirmação da sua reserva com fatura correspondente assim que o processo estiver concluído.

6. SELEÇÃO

As bancas de artistas, para serem selecionadas, deverão cumprir todos os requisitos acima indicados.

Além disso, considerando o número limitado de lugares disponíveis, a seleção será realizada pela organização tendo em conta diversos fatores, todos eles em equilíbrio, em que se incluem:

- Originalidade dos trabalhos artísticos a apresentar.
- Diferenciação de produtos face a anos anteriores, mas também relativamente ao ano em causa, para garantirmos que são cobridos vários estilos artísticos e disponível uma variedade de produtos.
- Sucesso da participação em anos anteriores, considerando a sensibilidade da organização sobre tal facto.
- Oportunidade de participar pela primeira vez.
- Pioneirismo na forma de trabalhar ou nas técnicas utilizadas.
- Ligação com o tema geral do evento e a cultura pop japonesa.

7. PREÇO E CARACTERÍSTICAS DA BANCA

A banca de artistas tem o valor de 185 € + IVA (227,55€ com IVA incluído) uma área 2mt x 2mt, uma mesa de 68cm x 183cm e acesso ao evento para duas pessoas.

A iluminação da banca é feita através da iluminação existente na instalação. Os artistas podem adicionar iluminação extra, por própria iniciativa, necessitando de contratar o quadro elétrico e levar os equipamentos necessários.

O acesso a eletricidade implica a montagem de um quadro elétrico, com um custo extra de 40 € + IVA (49,20 € com IVA incluído).

8. INFORMAÇÕES IMPORTANTES

Caso o artista pretenda levar um acompanhante para o apoiar durante o evento, deverá preencher os respetivos campos na ficha de inscrição, destinado ao acompanhante. A organização assegura uma cadeira extra.

Não é permitido mais do que um acompanhante por banca. O acompanhante não poderá expor trabalhos seus, exceto informação contrária por parte da organização.

Não será concedida qualquer outra acreditação.

Horários de montagem, sexta das 14h00 às 20h00 e a desmontagem, domingo das 19h00 às 21h00.

Apenas as pessoas acreditadas poderão participar nas montagens e desmontagens.

As pulseiras para acesso ao espaço serão dadas à chegada para as montagens. Deverão falar com o responsável no local para avisarem da vossa chegada e solicitarem as pulseiras.

Durante o evento, apenas as pessoas acreditadas poderão estar dentro da área da banca.

Só podem ser acreditadas as pessoas com mais de 18 anos de idade no momento da candidatura à banca.

O responsável pela banca é responsável pelas ações das pessoas acreditadas para a sua banca nesse evento, mesmo que estas ocorram fora do espaço da banca. A violação das regras da nossa organização ou do local do evento será considerada como uma falta da banca no seu todo.

9. DIREITOS E CONTACTOS

A organização reserva-se no direito de negar a inscrição e acesso à banca de artistas caso os dados fornecidos não satisfaçam os requisitos em vigor. Ao efetuar a candidatura, o artista confirma que aceita e compreende os pontos definidos no presente regulamento.

Todos os participantes com bancas de artistas do Iberanime são responsáveis pelos seus trabalhos e pela obtenção de todas as licenças potencialmente necessárias, bem como de documentos legais relativos à comercialização do seu trabalho.

A organização é alheia a qualquer responsabilidade com questões relacionadas com licenças de comercialização ou de direitos de autor.

Para qualquer esclarecimento, deverá ser utilizado o email iberanime@manz.pt