



EDITAL DE CHAMAMENTO Nº 07/2026
2ª EDIÇÃO DO FESTIVAL HIGH TECH - TECNOLOGIA, INDÚSTRIA E CULTURA
DIGITAL

O **INSTITUTO BRASIL**, no uso de suas atribuições legais entidade responsável pela execução e organização do projeto **2ª Edição do Festival High Tech**, torna público o presente **EDITAL DE CHAMAMENTO PARA INSCRIÇÃO, SELEÇÃO E PARTICIPAÇÃO**, destinado a pessoas físicas, equipes, grupos, coletivos, desenvolvedores, estudantes, artistas, atletas de e-sports, cosplayers, grupos de K-pop, instituições e demais interessados que atendam aos requisitos estabelecidos neste Edital e seus anexos.

O presente Edital tem por finalidade selecionar participantes para integrar a programação oficial **2ª Edição Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital**, a ser realizada no **Centro de Eventos Pantanal em Cuiabá-MT**, contemplando as modalidades: **E-Games/E-Sports, Robótica, Cosplay, K-Pop e Expositores da Vitrine Games MT**.

O procedimento observará os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, transparência, isonomia, razoabilidade, economicidade, seleção objetiva e interesse público, bem como a legislação aplicável ao projeto e à parceria que lhe dá suporte, especialmente a **Lei Federal nº 13.019/2014, com as alterações da Lei Federal nº 13.204/2015**, e demais normas aplicáveis.





1. DO OBJETO

1.1.

O presente Edital tem por objeto estabelecer as regras para **inscrição, habilitação, seleção, classificação e participação de candidatos** na **2ª Edição do Festival High Tech**, que terá como eixos:

- I. E-Games/E-Sports;
- II. Robótica;
- III. Cosplay;
- IV. K-Pop;
- V. Vitrine Games MT – Expositores.

1.2.

O Festival será realizado no: Centro de Eventos Pantanal Cuiabá-MT
Data: 21/10/2026 a 23/10/2026.

1.3.

O Festival tem como finalidade promover e estimular:

- I. tecnologia e inovação;
- II. indústria e economia criativa;
- III. desenvolvimento de games;
- IV. e-sports;
- V. robótica;
- VI. cultura pop digital;
- VII. cultura K-pop;
- VIII. empreendedorismo;
- IX. formação e capacitação;
- X. divulgação de talentos;
- XI. integração entre empresas, estudantes, desenvolvedores e comunidade;
- XII. fortalecimento do ecossistema tecnológico e criativo de Mato Grosso.





2. DA NATUREZA DO CHAMAMENTO

2.1.

O presente Edital constitui procedimento público de **chamamento, inscrição e seleção de participantes** para composição da programação e das atividades da 2ª Edição do Festival High Tech.

2.2.

A participação neste Edital **não implica celebração de Termo de Fomento, Termo de Colaboração ou qualquer outro instrumento de parceria com os candidatos**, salvo quando expressamente previsto em instrumento próprio e desde que juridicamente cabível.

2.3.

A seleção dos participantes será realizada pelo **Instituto Brasil**, por meio de Comissão de Seleção especialmente designada.

2.3.1

As inscrições serão gratuitas o Instituto Brasil informa que os custos com hospedagem, alimentação, locomoção e qualquer outra despesa serão de responsabilidade da equipe participante.

2.4.

A participação poderá ocorrer de forma:

- I. competitiva;
- II. demonstrativa;
- III. artística;
- IV. expositiva;
- V. educacional;
- VI. institucional;
- VII. experimental;
- VIII. conforme a natureza específica da modalidade.





3. DAS MODALIDADES

3.1. E-GAMES / E-SPORTS

A modalidade E-Games/E-Sports será destinada a jogadores, atletas, equipes e demais participantes envolvidos com competições e atividades relacionadas a jogos eletrônicos.

Poderão ser realizadas:

I. competições;

3.1.1. Público elegível

Poderão participar:

- a) jogadores individuais;
- b) equipes;
- c) atletas de e-sports;
- d) organizações e comunidades de games;
- e) estudantes;
- f) demais interessados que atendam ao regulamento da modalidade.

3.1.2. Categorias

As categorias e jogos oficiais serão divulgados pela organização no período de inscrição ou em regulamento complementar.

3.1.3. Critérios

A seleção poderá considerar:

- I. atendimento aos requisitos;
- II. experiência;
- III. ranking, quando aplicável;
- IV. desempenho;
- V. classificação;
- VI. disponibilidade de vagas;
- VII. ordem de inscrição;
- VIII. critérios técnicos específicos do jogo.





4. DA MODALIDADE ROBÓTICA

4.1.

A modalidade Robótica será destinada a estudantes, equipes, instituições de ensino, pesquisadores, desenvolvedores, inventores e demais interessados em apresentar projetos e soluções de robótica e tecnologia e tem como objetivo estimular o interesse pela ciência e tecnologia o desenvolvimento de soluções inovadoras a aplicação prática de conhecimentos em robótica e programação.

4.2.

Poderão ser apresentados:

- I. robôs;
- II. protótipos;
- III. projetos educacionais;
- IV. soluções tecnológicas;
- V. automação;
- VI. inteligência artificial;
- VII. sistemas robotizados;
- VIII. projetos de inovação.

4.3.

A seleção observará critérios estabelecidos em regulamento complementar.

5. DA MODALIDADE COSPLAY

5.1.

A modalidade Cosplay será destinada a participantes que desenvolvam caracterização, figurino, interpretação e performance inspiradas em personagens da cultura pop.

5.2.

Serão admitidos personagens oriundos de:

- I. games;
- II. animações;
- III. mangás;
- IV. animes;
- V. quadrinhos;
- VI. filmes;
- VII. séries;
- VIII. literatura;





IX. cultura pop em geral.

5.3.

A seleção observará critérios estabelecidos em regulamento complementar.

6. DA MODALIDADE K-POP

6.1.

A modalidade K-Pop será destinada a grupos, duplas ou participantes individuais que apresentem performances de dança relacionadas à cultura K-Pop.

6.2.

Poderão participar:

- I – grupos;
- II – duplas;
- III – apresentações individuais.

6.3.

A seleção observará critérios estabelecidos em regulamento complementar.

7. DA VITRINE GAMES MT

7.1.

A **Vitrine Games MT** será espaço destinado à divulgação de projetos, produtos, empresas e talentos vinculados ao ecossistema de games e tecnologia.

7.2.

Poderão se inscrever:

- I. desenvolvedores independentes;
- II. estúdios de games;
- III. startups;
- IV. empresas;
- V. estudantes;
- VI. pesquisadores;
- VII. universidades;
- VIII. projetos acadêmicos;
- IX. empreendedores;
- X. coletivos;
- XI. iniciativas vinculadas ao desenvolvimento de games.

7.3.

Poderão ser apresentados:





- I. jogos em desenvolvimento;
- II. jogos lançados;
- III. protótipos;
- IV. aplicativos;
- V. tecnologias;
- VI. ferramentas;
- VII. projetos acadêmicos;
- VIII. soluções inovadoras;
- IX. produtos e serviços relacionados ao setor.

7.4.

Terão preferência projetos que demonstrem vínculo, atuação ou contribuição para o ecossistema de tecnologia, inovação e games de Mato Grosso.





8. DOS REQUISITOS GERAIS DE PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do presente Chamamento pessoas que:

- I. preencham integralmente o Formulário de Inscrição;
- II. apresentem a documentação exigida;
- III. atendam aos requisitos específicos da modalidade;
- IV. apresentem portfólio, currículo ou ficha técnica quando exigido;
- V. apresentem as declarações obrigatórias;
- VI. estejam de acordo com as regras do Festival;
- VII. não apresentem impedimento previsto neste Edital.

9. DOS IMPEDIMENTOS

Não poderão participar:

- I. pessoas que apresentem documentação falsa;
- II. candidatos que prestem informações inverídicas;
- III. participantes que não cumpram os requisitos da modalidade;
- IV. candidatos que tenham sido excluídos anteriormente do Festival por conduta incompatível, mediante decisão fundamentada;
- V. pessoas que possam comprometer a segurança do evento;
- VI. candidatos que utilizem conteúdo ilícito ou discriminatório;
- VII. pessoas que descumpram as regras específicas da modalidade.

10. DAS INSCRIÇÕES

10.1.

As inscrições serão gratuitas e realizadas no período estabelecido nos regulamentos respectivos de cada modalidade.

10.2.

A inscrição deverá ser realizada por meio de:

<https://festivalhightechmt.com.br/>

10.3.

O candidato deverá preencher integralmente o formulário e anexar os documentos exigidos.

10.4.

Cada equipe poderá realizar uma inscrição por modalidade.

10.4.1 É vedada composição de um participante em outra equipe.

10.4.2 Em caso de mais de uma inscrição será computada a última inscrição realizada.





10.5.

A inscrição somente será considerada válida após o envio completo das informações.

10.6.

O Instituto Brasil poderá solicitar informações complementares para sanar dúvidas ou verificar a autenticidade dos dados apresentados.

11. DA DOCUMENTAÇÃO

O candidato deverá apresentar, conforme a modalidade:

- I. Formulário de Inscrição – preenchido na página oficial do evento;
- II. Declarações – Anexo I;
- III. Portfólio, currículo ou ficha técnica – Anexo II;
- IV. documentos pessoais;
- V. documentos da equipe, quando aplicável;
- VI. autorização de uso de imagem e voz – Anexo IV;
- VII. autorização do responsável legal, no caso de menor – Anexo V;
- VIII. demais documentos específicos previstos nos regulamentos de cada uma das modalidades.

12. DA COMISSÃO DE SELEÇÃO

12.1.

A seleção será realizada por Comissão de Seleção composta por representantes do Instituto Brasil e, quando necessário, profissionais convidados com conhecimento técnico nas respectivas áreas.

12.2.

A Comissão deverá observar critérios objetivos e previamente estabelecidos.

12.3.

Os integrantes da Comissão deverão declarar eventual conflito de interesses.

12.4.

Será vedada a participação de avaliador que possua vínculo pessoal, profissional ou econômico capaz de comprometer sua imparcialidade.





13. DO PROCESSO DE SELEÇÃO

A seleção ocorrerá nas seguintes etapas:

- I. inscrição;
- II. análise documental;
- III. análise de elegibilidade;
- IV. avaliação técnica/artística;
- V. classificação;
- VI. divulgação do resultado preliminar;
- VII. fase recursal;
- VIII. análise dos recursos;
- IX. resultado definitivo;
- X. convocação dos selecionados.

14. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

14.1.

Os critérios específicos de cada modalidade encontram-se nos seus respectivos regulamentos.

14.2.

A avaliação poderá considerar:

- I. qualidade técnica;
- II. criatividade;
- III. inovação;
- IV. experiência;
- V. relevância;
- VI. originalidade;
- VII. adequação à modalidade;
- VIII. potencial de interação com o público;
- IX. qualidade da apresentação;
- X. contribuição para os objetivos do Festival;
- XI. regionalidade;
- XII. organização da equipe;
- XIII. diversidade;
- XIV. experiência da equipe.





15. DA CLASSIFICAÇÃO

15.1.

Os candidatos serão classificados de acordo com a pontuação obtida, no regulamento específico da modalidade inscrita.

15.2.

A classificação será realizada separadamente por modalidade.

15.3.

O número de selecionados será definido conforme regulamento da modalidade escolhida.

15.4.

A classificação não garante, por si só o pagamento da premiação.

16. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Persistindo empate, serão observadas as regras dos regulamentos de cada modalidade.

17. DO RESULTADO

O resultado preliminar será publicado no canal oficial do Instituto Brasil:

Site do Instituto Brasil: <https://festivalhightechmt.com.br/>

Instagram do Instituto Brasil: @institutobrasilmt

O resultado definitivo será publicado após o encerramento da fase recursal.

18. DOS RECURSOS

18.1.

O candidato poderá apresentar recurso contra o resultado preliminar.

18.2.

O recurso deverá:

- I. ser tempestivo;
- II. identificar o candidato;
- III. indicar a modalidade;
- IV. apontar objetivamente a decisão questionada;





- V. apresentar fundamentação;
- VI. formular pedido específico.

18.3.

O recurso será apresentado conforme modelo do **Anexo III**.

19. DA PARTICIPAÇÃO DOS SELECIONADOS

Os candidatos selecionados deverão:

- I. confirmar participação;
- II. comparecer no horário determinado;
- III. cumprir a programação;
- IV. respeitar as regras do Festival;
- V. respeitar os demais participantes;
- VI. observar as orientações da organização;
- VII. utilizar adequadamente os espaços e equipamentos;
- VIII. zelar pelo patrimônio;
- IX. observar as normas de segurança;
- X. comunicar previamente eventual impossibilidade de participação.

20. DAS OBRIGAÇÕES ESPECÍFICAS POR MODALIDADE

20.1. E-GAMES

O participante deverá:

- I. utilizar equipamento e conta compatíveis com as regras;
- II. observar as regras do jogo;
- III. manter conduta esportiva;
- IV. não utilizar cheats, hacks ou qualquer mecanismo ilícito;
- V. respeitar adversários e organização.

20.2. ROBÓTICA

O participante deverá:

- I. responsabilizar-se pelo equipamento;
- II. observar normas de segurança;
- III. apresentar o projeto conforme ficha técnica;
- IV. não utilizar materiais perigosos sem autorização;
- V. respeitar as condições técnicas do espaço.





20.3. COSPLAY

O participante deverá:

- I. responsabilizar-se pelo figurino;
- II. observar regras de segurança;
- III. não utilizar armas reais;
- IV. não utilizar materiais proibidos;
- V. cumprir o tempo de apresentação;
- VI. respeitar os demais participantes.

20.4. K-POP

O participante deverá:

- I. cumprir o tempo estabelecido;
- II. entregar previamente as informações musicais exigidas;
- III. respeitar as regras de apresentação;
- IV. utilizar figurino compatível com as normas do evento.

20.5. VITRINE GAMES MT

O expositor deverá:

- I. apresentar o projeto inscrito;
- II. disponibilizar informações técnicas;
- III. responsabilizar-se por seus equipamentos;
- IV. cumprir horários;
- V. manter seu espaço organizado;
- VI. respeitar as normas de exposição.

21. DA PREMIAÇÃO

21.1.

A premiação para cada modalidade consta na tabela abaixo:

Modalidade	Premiação
E-Games Valorant	- 1º R\$: 15.000,00 (quinze mil reais); 2º R\$: 7.000,00 (sete mil reais); 3º R\$: 3.000,00 (três mil reais).





Modalidade		Premiação
E-Games League of Legends	-	1º R\$: 15.000,00 (quinze mil reais); 2º R\$: 7.000,00 (sete mil reais); 3º R\$: 3.000,00 (três mil reais).
Robótica Soluções para o Dia a Dia	-	1º R\$: 15.000,00 (quinze mil reais); 2º R\$: 7.000,00 (sete mil reais); 3º R\$: 3.000,00 (três mil reais).
Robótica Inovação Tecnológica	-	1º R\$: 15.000,00 (quinze mil reais); 2º R\$: 7.000,00 (sete mil reais); 3º R\$: 3.000,00 (três mil reais).
Cosplay Adulto	-	1º R\$: 8.000,00 (oito mil reais); 2º R\$: 4.000,00 (quatro mil reais); 3º R\$: 2.000,00 (dois mil reais)
Cosplay Infantil	-	1º R\$: 3.000,00 (três mil reais); 2º R\$: 2.000,00 (dois mil reais); 3º R\$: 1.000,00 (um mil reais).
K-pop		1º R\$: 5.000,00 (cinco mil reais); 2º R\$: 3.000,00 (três mil reais); 3º R\$: 2.000,00 (dois mil reais).
Vitrine Games MT		R\$: 3.500,00 (três mil e quinhentos reais) por selecionado.

21.2.

O participante deverá fornecer os dados necessários para processamento financeiro.

21.3.

O pagamento ficará condicionado:

- I. à efetiva participação;
- II. ao cumprimento das obrigações;
- III. à apresentação da documentação exigida;
- IV. à comprovação da realização da atividade, quando aplicável;
- V. à inexistência de pendências.

21.4.

O pagamento não será realizado quando o participante:

- I. faltar injustificadamente;





- II. abandonar a atividade;
- III. descumprir as regras;
- IV. apresentar documentação falsa;
- V. praticar conduta que justifique sua desclassificação.

21.5. Os valores previstos neste Edital correspondem a valores brutos e serão pagos mediante emissão e assinatura de recibo pelo beneficiário, observadas as condições estabelecidas neste instrumento.

21.5.1. Será de responsabilidade exclusiva do beneficiário que emitir o recibo e receber o valor o cumprimento das obrigações tributárias, fiscais e demais encargos eventualmente incidentes sobre o recurso recebido, incluindo o recolhimento de impostos, taxas, contribuições ou quaisquer outros tributos que sejam de sua responsabilidade perante os órgãos competentes.

21.5.2. Nos casos de participação por equipe, grupo ou coletivo, o pagamento poderá ser realizado integralmente a um único representante, devidamente indicado pelos demais integrantes, que será responsável pela emissão do recibo e pelo recebimento do valor.

21.5.3. O representante que receber o valor em nome da equipe, grupo ou coletivo será integralmente responsável por sua administração e eventual divisão ou repasse entre os demais integrantes, conforme os critérios definidos internamente pela própria equipe, não cabendo à organização do evento qualquer responsabilidade pela distribuição, divisão, transferência ou destinação posterior dos recursos.

21.5.4. O pagamento realizado ao representante indicado pela equipe, grupo ou coletivo dará plena quitação à obrigação financeira da organização do evento relativamente ao valor previsto neste Edital, não sendo devido qualquer pagamento adicional diretamente aos demais integrantes.

21.5.5. Quando o participante contemplado ou integrante responsável pela premiação for menor de 18 (dezoito) anos, o recebimento do valor e a assinatura do respectivo recibo deverão ser realizados por seu pai, mãe, tutor ou responsável legal maior de idade, mediante apresentação de documentação comprobatória da representação legal.

21.5.6. O responsável legal que receber o valor em nome do menor assumirá a responsabilidade pelo recebimento, administração e destinação do recurso, inclusive pelo cumprimento das obrigações fiscais e tributárias eventualmente decorrentes do pagamento.

21.5.7. A organização do evento não se responsabilizará por acordos, divisões, repasses ou obrigações estabelecidas entre integrantes de equipes, grupos ou





coletivos, nem por controvérsias decorrentes da utilização ou distribuição dos valores após sua entrega ao representante indicado.

21.6. Da natureza e dos critérios para concessão dos valores

21.6.1. Os valores destinados à premiação possuem natureza competitiva e serão concedidos exclusivamente aos participantes ou equipes que obtiverem classificação nas respectivas modalidades, mediante desempenho aferido durante as competições e observância dos critérios técnicos, classificatórios e de avaliação estabelecidos neste Edital e nos regulamentos específicos de cada modalidade.

21.6.2. A concessão da premiação estará necessariamente vinculada à efetiva participação na competição, ao cumprimento das regras aplicáveis e ao resultado obtido pelo participante ou equipe, não constituindo pagamento ou benefício concedido de forma indiscriminada aos inscritos ou participantes do evento.

21.6.3. Os valores destinados aos expositores igualmente estarão condicionados a processo de seleção e avaliação, considerando a qualidade técnica da proposta, sua aderência às finalidades do Festival, o atendimento aos requisitos de participação e os demais critérios objetivos estabelecidos neste Edital e em regulamento específico.

21.6.4. O recebimento de valores pelos expositores dependerá, ainda, da efetiva participação e exposição durante o período estabelecido pela organização, bem como do cumprimento integral das obrigações e condições previstas no instrumento convocatório.

21.6.5. Todos os repasses previstos neste Edital estarão vinculados às finalidades do Festival, aos respectivos processos de seleção, competição ou avaliação técnica e ao cumprimento de critérios previamente estabelecidos, assegurando-se tratamento impessoal e isonômico aos participantes.

22. DO USO DE IMAGEM E VOZ

22.1.

A participação no Festival estará condicionada à ciência das regras de registro audiovisual.

22.2.

A autorização individual será formalizada mediante o **Anexo IV**.

22.3.

No caso de menores de idade, deverá ser apresentada autorização do responsável legal, conforme Anexo VIII.

23. DA PROTEÇÃO DE MENORES





23.1.

A participação de menores observará a legislação aplicável e dependerá de autorização do responsável legal.

23.2.

O responsável deverá preencher e assinar o Anexo V.

23.3.

A organização poderá estabelecer regras específicas de acompanhamento, circulação, acesso aos espaços e permanência dos menores.

24. DA ACESSIBILIDADE

O Instituto Brasil adotará, dentro das condições do projeto e da estrutura disponibilizada, medidas de acessibilidade e inclusão para possibilitar a participação de pessoas com deficiência.

25. DA CONDUTA

É expressamente proibido:

1. discriminação de qualquer natureza;
2. assédio;
3. violência;
4. ameaça;
5. discurso de ódio;
6. utilização de substâncias ilícitas;
7. porte de armas;
8. dano ao patrimônio;
9. fraude em competições;
10. utilização de software ilícito;
11. qualquer comportamento que coloque em risco participantes ou equipe.

O descumprimento poderá resultar em advertência, retirada do evento, desclassificação e demais medidas cabíveis.

26. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

O candidato declara ser responsável pelos direitos autorais e demais direitos relacionados ao conteúdo apresentado.

No caso de utilização de personagens, músicas, jogos, marcas, imagens, vídeos ou outros conteúdos de terceiros, o participante deverá observar a legislação aplicável.

27. DA LGPD





Os dados pessoais fornecidos serão utilizados exclusivamente para:

- I. inscrição;
- II. seleção;
- III. comunicação;
- IV. organização do Festival;
- V. pagamento, quando aplicável;
- VI. divulgação dos selecionados;
- VII. prestação de contas e comprovação da execução do projeto;
- VIII. cumprimento de obrigações legais.

O tratamento observará a Lei Federal nº 13.709/2018 – LGPD.

28. DO CRONOGRAMA

As datas oficiais estão estabelecidas nos regulamentos específicos de cada modalidade.

O Instituto Brasil poderá realizar ajustes de cronograma mediante comunicação oficial aos participantes.

29. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

29.1.

A inscrição implica aceitação integral deste Edital e de seus anexos.

29.2.

A inscrição não garante seleção.

29.3.

O Instituto Brasil poderá desclassificar candidato que apresente informação falsa ou descumpra as regras.

29.4.

A organização poderá promover adequações na programação por razões técnicas, operacionais, de segurança ou força maior.

29.5.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Festival.

29.6.

Eventuais alterações serão divulgadas pelos canais oficiais.

30. DOS ANEXOS





Integram este Edital:

**ANEXO I – Declarações Obrigatórias e Inexistência de Impedimento/Conflito;
ANEXO II- Modelo De Portfólio, Currículo Ou Ficha Técnica
ANEXO III – Modelo de Recurso;
ANEXO IV – Termo de Autorização de Uso de Imagem e Voz;
ANEXO V – Autorização e Responsabilidade para Participante Menor de Idade.**

Várzea Grande, 28 de setembro de 2026.

CLAIR INÊS TOMBINI VELOZO
Presidente e Representante Legal do Instituto Brasil





**ANEXO I
DECLARAÇÕES OBRIGATÓRIAS**

Eu, _____,
portador do CPF nº _____, **DECLARO:**

- I. que todas as informações prestadas são verdadeiras;
- II. que não apresentarei documentação falsa;
- III. que cumprirei as regras do Festival;
- IV. que não praticarei qualquer forma de discriminação, assédio ou violência;
- V. que respeitarei os demais participantes;
- VI. que me responsabilizo pelos materiais e equipamentos que utilizar;
- VII. que possuo autorização para utilização dos conteúdos apresentados;
- VIII. que informarei qualquer alteração nas informações fornecidas;
- IX. que não possuo conflito de interesses que comprometa minha participação;
- X. que estou ciente das regras de proteção de dados pessoais;
- XI. que autorizarei o uso de imagem e voz nos termos do Anexo IV, quando aplicável;
- XII. que, sendo menor de idade, apresentarei autorização do responsável legal.

Local/data: _____

Assinatura: _____





ANEXO II

MODELO DE PORTFÓLIO, CURRÍCULO OU FICHA TÉCNICA

E-GAMES

Nome/equipe: _____
Jogo: _____
Experiência: _____
Competições anteriores: _____
Ranking/resultados: _____
Links/perfis: _____

ROBÓTICA

Nome do projeto: _____
Equipe: _____
Instituição: _____
Descrição: _____
Tecnologias utilizadas: _____
Objetivo: _____
Resultados: _____

COSPLAY

Nome artístico: _____
Personagem: _____
Obra: _____
Experiência: _____
Participações anteriores: _____
Premiações: _____
Portfólio: _____

K-POP

Nome do grupo/artista: _____
Número de integrantes: _____
Coreografia: _____
Música: _____
Experiência: _____
Competições: _____
Links: _____

VITRINE GAMES MT

Nome do projeto/empresa: _____
Responsável: _____
CNPJ/CPF: _____
Nome do game: _____
Gênero: _____
Plataforma: _____
Estágio de desenvolvimento: _____
Descrição: _____





Vínculo com Mato Grosso: _____
Link/demo/trailer: _____

**ANEXO III
MODELO DE RECURSO**

À Comissão Organizadora da **2ª Edição Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital.**

Nome: _____
CPF: _____
Modalidade: _____

Venho apresentar **RECURSO** contra a decisão de:

- ☐ Inabilitação
- ☐ Desclassificação
- ☐ Pontuação
- ☐ Resultado
- ☐ Outro: _____

FUNDAMENTAÇÃO





PEDIDO

Diante dos fundamentos apresentados, solicito:

Local/data: _____

Assinatura: _____

**ANEXO IV
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**





Eu, _____ CPF nº: _____,

AUTORIZO o Instituto Brasil e a organização da **2ª Edição Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital** a utilizar minha imagem, voz, nome e registros audiovisuais realizados durante o evento.

A autorização compreende utilização para:

- I. divulgação institucional;
- II. redes sociais;
- III. materiais promocionais;
- IV. registros do Festival;
- V. divulgação de resultados;
- VI. relatórios e prestação de contas;
- VII. memória institucional do projeto.

A autorização é concedida de forma gratuita e exclusivamente para finalidades relacionadas ao Festival e ao projeto.

Local/data: _____

Assinatura: _____



**ANEXO V****AUTORIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE PARA PARTICIPANTE MENOR DE IDADE**

Eu, _____, CPF nº _____,
na qualidade de responsável legal pelo(a) menor: _____

_____ Data de Nascimento: ____/____/____,
CPF: _____, AUTORIZO sua participação na **2ª Edição**
Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital, na modalidade:

- ☐ E-Games/E-Sports
- ☐ Robótica
- ☐ Cosplay
- ☐ K-Pop
- ☐ Vitrine Games MT

Declaro que:

- I. sou responsável legal pelo menor;
- II. autorizo sua participação;
- III. estou ciente das regras do Edital;
- IV. responsabilizo-me pelo acompanhamento do menor, quando necessário;
- V. autorizo o uso de imagem e voz nos termos do Anexo VII:

- ☐ SIM
- ☐ NÃO

VI – responsabilizo-me pela veracidade das informações.

RESPONSÁVEL

Nome: _____
CPF: _____
RG: _____
Telefone: _____
E-mail: _____

Assinatura: _____

Local/data: _____

