

ACADEMIA PORTUGUESA DE FEITICEIROS

REGULAMENTO DO HARRY POTTER MEET

A Organização

10-02-2023

Normas pelas quais se regulará a realização do evento

Conteúdo

Preâmbulo	5
Capítulo I – Disposições Gerais	5
Artigo 1º - Objecto	5
Artigo 2º - Finalidades	5
Artigo 3º - Localização e Periodicidade	6
Artigo 4º - Horários	6
Secção I – Da Organização do Evento	6
Subsecção I – Disposições Gerais	6
Artigo 5º - Organização	6
Artigo 6º - Competências da Comissão Organizadora	6
Artigo 7º - Organização Geral do Recinto do Evento	7
Artigo 8º - Do Apoio Geral aos Participantes e ao Público	7
Artigo 9º - Deveres Gerais dos Participantes e do Público	8
Artigo 10º - Da Identificação e Entrada no recinto do Evento dos Membros da Organização e dos Participantes	8
Artigo 11º - Do Logótipo e outros símbolos distintivos do Evento	8
Artigo 12º - Apoios Financeiros	9
Subsecção II – Do Público	9
Artigo 13º - Visitantes	9
Artigo 14º - Tarifa de Ingresso	9
Artigo 15º - Postura do Público e Participantes	9
Capítulo II – Dos Sectores do Evento	10
Secção I – Disposições Gerais	10
Artigo 16º - Condições de admissão de participantes	10
Artigo 17º - Normas	10
Artigo 18º – Desistências de Participantes	10
	2

Secção II – Da Área Profissional	10
Artigo 19 ° - Definição	11
Artigo 20° - Horário de Funcionamento	11
Artigo 21° - Participantes	11
Artigo 22° - Inscrição	11
Artigo 23° - Instalação nos Espaços	11
Artigo 24°- Limpeza, Decoração e Arrumo dos espaços individuais	12
Artigo 25°- Permanência no espaço e abandono do espaço	12
Secção III – Da Área Artística	13
Artigo 26 ° - Definição	13
Artigo 27° - Integração de lacunas	13
Secção IV – Da Área Institucional	13
Artigo 28° - Definição	13
Artigo 29° - Participantes	13
Artigo 30° - Integração de lacunas	14
Secção V – Dos animadores	14
Artigo 31° - Definição	14
Artigo 32° - Participantes	14
Artigo 33° - Inscrição	14
Artigo 34.° - Integração de lacunas	15
Capítulo III – Disposições finais	16
Artigo 35°- Fiscalização	16
Artigo 36°- Infracções Graves	16
Artigo 37°- Sanções	16
Artigo 38° - Dúvidas e Casos Omissos	17
Artigo 39°- Entrada em Vigor	17
ANEXO I	17

Preâmbulo

O evento “HARRY POTTER MEET”, é uma actividade de carácter sociocultural e artístico que nasceu em 2013 por acção de um grupo de jovens fãs da saga “Harry Potter”, numa perspectiva de celebração da referida saga, obra literária e filmes associados, promovendo o encontro entre os fãs.

Capítulo I – Disposições Gerais

Artigo 1º - Objecto

As presentes normas de funcionamento estabelecem as regras de participação e visita do evento *Harry Potter Meet*, organizado pela Academia Portuguesa de Feiticeiros.

Artigo 2º - Finalidades

São finalidades do Harry Potter Meet:

1. A celebração da obra literária e cinematográfica associada ao mundo da saga Harry Potter, promovendo o encontro entre os fãs e a realização de actividades temáticas.
2. Divulgação de criativos com interesse para o público-alvo, incluindo, mas não se limitando, as áreas da ilustração, artesanato, vestuário e outras de carácter artístico ou de muito pequena produção.
3. Trazer à região, onde decorre o evento, lojas e marcas, seus representantes e material promocional, com interesse para o público-alvo.
4. As finalidades mencionadas nos números anteriores não impedem que possam ser autorizados outros acontecimentos ou actividades tendentes a complementar e fomentar a finalidade essencial do evento.

Artigo 3º - Localização e Periodicidade

O HARRY POTTER MEET realiza-se, no ano de 2023, no dia 10 de Junho, no Castelo de Silves, na freguesia e município de Silves.

Artigo 4º - Horários

O HARRY POTTER MEET tem os seguintes horários:

- Abertura do espaço para participantes: 07:30h
- Abertura ao público: 10:00h

- Encerramento ao público: 19:00h
- Encerramento para participantes: 21:00h

Secção I – Da Organização do Evento

Subsecção I – Disposições Gerais

Artigo 5º - Organização

1. A responsabilidade da preparação e organização do HARRY POTTER MEET é da competência da Academia Portuguesa de Feiticeiros.
2. A Câmara Municipal de Silves apoia e colabora na realização do evento, na sua qualidade de autarquia.
3. Serão definidos os membros da Organização, a qual será investida de todos os poderes necessários para a preparação e organização do evento.
4. Durante o funcionamento do HARRY POTTER MEET funciona em permanência no local da sua realização uma equipa de apoio e informação ao público e participantes, que será coordenada pela Organização ou pessoa designada por esta para o efeito, apoiada por equipas de colaboradores e que são considerados elementos dessa organização.

Artigo 6º - Competências da Organização

Compete:

1. Aceitar inscrições para as várias valências e actividades e decidir sobre a participação dos interessados em função do enquadramento da mesma nos objectivos do evento.
2. Fixar a concreta localização e atribuição dos espaços destinados à participação no evento, com a regra de que, salvo se para tanto existir disponibilidade, apenas poder ser atribuído um espaço por participante.
3. Proceder à designação dos colaboradores para desempenhar funções nas diferentes equipas de trabalho.
4. Organizar as escalas de serviço dos colaboradores designados para o exercício de funções no Evento.
5. Aplicar o presente Regulamento em tudo o que nele estiver previsto e decidir quanto às questões que nele não estiverem previstas.

Artigo 7º - Organização Geral do Recinto do Evento

1. A organização do espaço do recinto de realização do Evento está diretamente relacionada com as finalidades definidas no artigo 2º do presente Regulamento.
2. O recinto é dividido em sectores, a que correspondem espaços distintos, consoante a natureza do trabalho apresentado ou das actividades a decorrer.
3. A distribuição dos sectores pelo recinto, referidos no número anterior, é da exclusiva responsabilidade da Organização.
4. Os espaços de serviço e apoio aos participantes e visitantes, nomeadamente casas-de-banho e postos de primeiros socorros, serão devidamente identificados no local.
5. A Organização providenciará a sinalização adequada, complementar à já existente no espaço, de todos os locais de interesse para o Público e participantes do Evento.

Artigo 8º - Do Apoio Geral aos Participantes e ao Público

1. Poderá ser disponibilizada electricidade no recinto do HARRY POTTER MEET.
2. A Organização do evento não poderá ser responsabilizada sob qualquer forma, pela ocorrência de eventuais furtos, roubos ou actos de vandalismo praticados por terceiros, que deverão ser comunicados às autoridades competentes.
3. Será solicitada junto dos serviços competentes a presença de serviços de prestação de primeiros socorros, caso tal seja, em virtude do espaço/dimensão do evento, requerido por lei.
4. Será providenciada a limpeza geral do recinto, com o apoio da entidade pública identificada no artigo 5.º, com excepção dos espaços cuja utilização fique a cargo dos respectivos utilizadores.
5. Em caso de não realização do HARRY POTTER MEET, alteração do seu programa, por motivos não imputáveis à Organização, não serão devidas quaisquer indemnizações ou reembolsos.

Artigo 9º - Deveres Gerais dos Participantes e do Público

Constituem deveres dos participantes e do público, para além do integral cumprimento do disposto no presente regulamento e na demais legislação aplicável:

1. Apresentar-se atempadamente no local do evento e informar a organização da sua chegada;
2. Não forçar a entrada no local do evento e permanecer de forma ordeira em qualquer fila de espera necessária para entrar no recinto ou aceder a áreas específicas do mesmo;

3. Tratar o público, os outros participantes e a organização e seus representantes e voluntários com civismo;
4. Confinar-se à área que lhes foi atribuída, não excedendo em caso algum, os limites do seu lugar de venda ou apresentação institucional;
5. Evitar ruídos, alaridos, discussões e conflitos, de forma a não perturbar o bom e regular funcionamento do evento;
6. Deixar o lugar de venda ou apresentação institucional em normal estado de limpeza;
7. Acatar e dar pronto cumprimento às ordens legítimas das entidades competentes e seguir as instruções da organização;

Artigo 10º - Da Identificação e Entrada no recinto do Evento dos Membros da Organização e dos Participantes

1. Todos os membros da organização e participantes, durante o funcionamento do evento, devem usar no exercício das suas funções um meio de identificação em local bem visível.
2. Os meios identificativos são pessoais e intransmissíveis, devendo ser devolvidos no final do evento.
3. Aos representantes da comunicação social, desde que apresentem cartão profissional e para exercício de funções jornalísticas, será permitida a entrada no recinto e poderá, caso exista, ser fornecido um meio de identificação, que deverá ser devolvido.

Artigo 11º - Do Logótipo e outros símbolos distintivos do Evento

1. Em todos os suportes de publicitação do evento consta o logótipo do mesmo.
2. Apenas a Organização, ou quem esta expressamente autorizar, nomeadamente patrocinadores e entidades institucionais, pode utilizar o logótipo do evento.

Artigo 12º - Apoios Financeiros

1. A organização aceitará apoios financeiros, em géneros ou serviços privados que se revestirão de carácter de donativo ou através da cedência de espaços de publicidade, que serão definidos e acordados entre a mesma e as entidades em questão.
2. A Organização realizará os pedidos de apoio e analisará as propostas de apoio feitas por terceiros, acordando condições e benefícios através de contacto particular para o efeito.

Subsecção II – Do Público

Artigo 13º - Visitantes

1. É considerado visitante todo e qualquer cidadão que entre no recinto do evento, através da compra de bilhete ou por outro meio autorizado pela organização.
2. Devem os visitantes fazer-se acompanhar de qualquer documento de identificação pessoal válido.

Artigo 14º - Tarifa de Ingresso

1. A entrada no recinto do Evento está sujeita a apresentação de bilhete válido, previamente comprado ou adquirido no local.
2. Os preços e tipos de ingresso são os seguintes:
 - a) Bilhete Expresso de um dia pré-comprado até ao dia 20 de Maio de 2023 - 35€
 - b) Bilhete Mágico de um dia pré-comprado até ao dia 9 de Junho de 2023 - 5€
 - c) Bilhete criança (dos 5 aos 10 anos) de um dia pré-comprado até ao dia 9 de Junho de 2023 - 3.5€
 - d) Bilhete Mágico de um dia pré-comprado até ao dia 20 de Maio de 2023 com pin da casa/equipa - 7€
 - e) Bilhete criança (dos 5 aos 10 anos) de um dia pré-comprado até ao dia 20 de Maio de 2023 com pin da casa/equipa - 5.5€
 - f) Bilhete Mágico de um dia comprado à entrada - 9€
 - g) Bilhete criança (dos 5 aos 10 anos) de um dia comprado à entrada - 7€
 - h) Crianças até aos 4 anos inclusive não pagam bilhete. Se solicitado na entrada, é necessário apresentar um documento de identificação da criança para comprovar a idade da mesma.
3. Os ingressos pré-comprados e os ingressos normais poderão ter benefícios agregados, a atribuir conjuntamente com entidades parceiras do Evento.

Artigo 15º - Postura do Público e Participantes

1. É proibida a entrada no recinto do evento aos indivíduos acompanhados de animais de estimação, com excepção dos cães-guia ou outros animais de acompanhamento médico, devidamente certificados.
2. É proibido no recinto do evento e suas imediações praticar actos contrários à moral, convivência e ordem pública.

3. É proibido no recinto do evento a distribuição de publicidade, a venda e ou exposição de quaisquer produtos, bem como efectuar peditórios ou realizar concursos e similares, sem autorização prévia da Organização
4. O não cumprimento das normas descritas nos números anteriores implica a obrigatoriedade do abandono do recinto.

Capítulo II – Dos Sectores do Evento

Secção I – Disposições Gerais

Artigo 16º - Condições de admissão de participantes

1. Podem ser participantes no HARRY POTTER MEET todos os indivíduos e entidades com ou sem fins lucrativos, cuja atividade se enquadre nas finalidades do evento, nos termos do definido para cada sector.
2. Para cada sector do evento são definidas nas secções seguintes, quando tal seja aplicável, as tipologias específicas dos participantes bem como as respectivas condições de inscrição e participação.
3. Conforme o disposto no número 1, do artigo 5.º, e no artigo 6.º, a aceitação da participação é da responsabilidade da comissão organizadora que pode recusar livremente qualquer inscrição que não se ajuste ao âmbito do evento.

Artigo 17º - Normas

As presentes normas deste Regulamento, e respectivo Anexo, são aceites, sem reservas, pelos participantes no evento, no acto da sua inscrição.

Artigo 18º – Desistências de Participantes

Em caso de desistência, esta deverá ser apresentada por escrito à Organização com a antecedência mínima de 15 dias em relação à data fixada para o início do evento.

Secção II – Participação Profissional / Área Profissional

Artigo 19 º - Definição

A Área Profissional é um espaço destinado ao contacto do público com lojas e marcas, seus representantes e material promocional, e visa a exposição e

venda dos seus produtos ou serviços desenvolvidos no âmbito e temática do Evento.

Artigo 20º - Horário de Funcionamento

A Área Profissional funciona durante toda a duração do evento.

Artigo 21º - Participantes

São participantes na Área Profissional todas as lojas e marcas, seus representantes e material promocional, cuja temática e/ou atividade se enquadre no âmbito do Evento, ou seja excepcionalmente autorizada, e que tenham sido regularmente inscritos e aceites pela Organização.

Artigo 22º - Inscrição

1. A inscrição na Área Profissional é efectuada através de pedido de inscrição dirigido à organização do evento, nos termos e através de meio a definir em publicação oficial emitida pela Academia Portuguesa de Feiticeiros, de acordo com as condições previstas no presente regulamento e no ANEXO I.
2. O pedido de Inscrição deve processar-se no prazo a indicar na publicação referida no número anterior e pressupõe a aceitação integral do presente Regulamento e Anexo e não confere ao inscrito a qualidade de participante.
3. Os participantes são responsáveis pela obtenção de todas as licenças e documentos legais necessários.
4. Em virtude de limites de espaço, a Organização reserva-se o direito de escolher e aceitar as inscrições, avaliando o pedido apresentado consoante a ordem de envio, seu interesse e adequação ao evento, e de decidir quanto à localização do espaço a atribuir.
5. A Organização considera aceite a inscrição quando informa o participante do espaço que lhe foi atribuído.
6. A cada participante só será atribuído um espaço, sendo que a Organização pode ajustar esse espaço a pedido do participante e consoante a disponibilidade e interesse do Evento.

Artigo 23º - Instalação nos Espaços

1. A colocação dos materiais no respectivo espaço é da responsabilidade do participante, devendo cumprir o horário destinado para o efeito: das 07:30h às 09:30h no dia do Evento.

2. A Organização apenas providenciará para cada espaço equipamento extra, a pedido dos participantes, mediante pedido fundamentado e consoante a disponibilidade e interesse do Evento.
3. A identificação e colocação de informação específica feita pela Organização não pode ser retirada ou ocultada sob qualquer pretexto.
4. A colocação de identificação ou logótipos profissionais, ou outros materiais de tipo promocional ou publicitário, é da responsabilidade do participante e tem que respeitar o disposto no número anterior.
5. A recolha dos seus produtos deverá ser efectuada pelos participantes no próprio dia do evento, após o encerramento e até às 18:00h.
6. É da responsabilidade dos participantes a despesa com a colocação, recolha, transporte e/ou armazenamento de produtos, sendo igualmente da sua inteira responsabilidade os danos ou prejuízos causados nos materiais postos à sua disposição pela Organização.

Artigo 24º- Limpeza, Decoração e Arrumo dos espaços individuais

1. A limpeza de cada espaço é da responsabilidade de cada participante.
2. A decoração dos espaços está a cargo do participante e tem que respeitar o previsto no ponto 3., do artigo anterior.
3. Deverá cada participante munir-se dos respectivos materiais específicos necessários à sua mostra.
4. A Organização pode, em qualquer altura, mandar retirar dos espaços objectos mal acomodados, perigosos, incómodos ou incompatíveis com os objectivos gerais do evento.
5. Aos participantes não será permitida a instalação de qualquer tipo de equipamento sonoro ou de iluminação, podendo no entanto ser autorizado mediante pedido expresso e fundamentado e apenas consoante a disponibilidade e interesse do Evento.

Artigo 25º- Permanência no espaço e abandono do espaço

1. Os participantes da Área Profissional têm o dever de permanecer no seu espaço e zelar pela segurança dos seus materiais e produtos.
2. Os participantes da Área Profissional não podem encerrar o seu espaço e abandonar o Evento durante os períodos de abertura ao público.
3. Os participantes da Área Profissional que por motivos pessoais ou profissionais necessitem de encerrar o seu espaço devem informar a Organização e/ou pessoa responsável pelo seu sector e conjuntamente com estas promover uma saída organizada e que não perturbe o Evento.
4. Os procedimentos para um encerramento antecipado do espaço serão definidos no local e momento desse encerramento.

5. Os participantes da Área Profissional que não respeitem o disposto neste artigo poderão ser responsabilizados pelos danos causados ao Evento e poderão ver limitada a sua participação em posteriores eventos organizados pela Academia Portuguesa de Feiticeiros.

Secção III – Da Área Artística

Artigo 26º - Definição

A área artística é um espaço destinado ao contacto do público com artistas e artesãos, amadores e/ou em formação, e visa a exposição e venda dos seus produtos ou serviços desenvolvidos numa perspectiva recreativa e que pode ou não consistir na sua actividade profissional.

Artigo 27º - Integração de lacunas

1. Aplicam-se a esta área todas as disposições referentes à Secção II que com ela se harmonizem, com as devidas adaptações.
2. A esta área aplica-se igualmente o Anexo I.

Secção IV – Da Área Institucional

Artigo 28º - Definição

A Área Institucional possibilita a Associações locais, Instituições Particulares de Solidariedade Social, organismos públicos, grupos e projectos informais e outras Associações ou Empresas a divulgação dos seus projectos e actividades no âmbito do Evento.

Artigo 29º - Participantes

1. São participantes na Área Institucional as Associações, Instituições Particulares de Solidariedade Social, Organismos Públicos, Grupos e Projectos informais e outras Associações ou Entidades que pelo seu trabalho e interesse possam enriquecer o evento, e que se enquadrem no objectivo e âmbito do mesmo.
2. Os participantes devem apresentar no pedido de inscrição o seu programa de animação e de informação para o dia de realização do evento, incluindo indicação de necessidades de material ou espaço, o que constitui critério de selecção.

3. A Organização pode determinar a participação de na Área Institucional através de convite a pessoas ou entidades de interesse relevante.

Artigo 30º - Integração de lacunas

Aplicam-se a esta área todas as disposições referentes à Secção II que com ela se harmonizem.

Secção V – Dos animadores

Artigo 31º - Definição

Os Animadores permitirão, em colaboração com a organização do evento, a realização de workshops, debates ou tertúlias dirigidas ao público-alvo do Evento e abordando temáticas do interesse do mesmo.

Artigo 32º - Participantes

1. São participantes na qualidade de animadores indivíduos ou colectivos que pelo seu trabalho e aptidões possam enriquecer o evento, e que se enquadrem no objetivo do evento.
2. Os participantes devem apresentar na ficha de inscrição o seu programa de workshop e de informação para o dia de realização do evento, o que constitui critério de selecção.
3. A Organização pode determinar a participação de animadores através de convite a pessoas ou entidades de interesse relevante.

Artigo 33º - Inscrição

1. A inscrição como Animador é efectuada através de pedido dirigido à Academia Portuguesa de Feiticeiros, através dos meios indicados e pela forma indicada em publicação própria.
2. O pedido de Inscrição deve processar-se nos termos e datas indicados na publicação referida no número anterior e pressupõe a aceitação integral do presente Regulamento e não confere ao inscrito a qualidade de participante.
3. A Organização reserva-se o direito de aceitar a inscrição e de decidir quanto ao espaço e períodos disponibilizados para a realização dos workshops ou apresentações.
4. A Organização considera aceite a inscrição, informando-o do espaço e período de tempo que lhe foi atribuído.

5. A inscrição como Animador pode ser determinada por aceitação do convite dirigido a determinada pessoa ou entidade.
6. A inscrição como Animador pode igualmente ser determinada por acordo directo entre a Organização e o participante, quando se verificar que tal é benéfico para o interesse do Evento.
7. A cada participante será atribuído um espaço, prevendo-se no entanto que o mesmo possa solicitar e/ou indicar condições especiais ou materiais de apresentação, que a Organização, de acordo com as disponibilidades de recinto, poderá autorizar e/ou fornecer.

Artigo 34.º - Integração de lacunas

Aplicam-se a esta área todas as disposições referentes à Secção II que com ela se harmonizem.

Capítulo III – Disposições finais

Artigo 35º- Fiscalização

1. Sem prejuízo da competência atribuída por lei a outras entidades, compete especialmente à Organização e seus colaboradores, fiscalizar o cumprimento do presente Regulamento.
2. Cada participante é responsável pela sua pessoa, material ou banca, sendo igualmente responsável por quaisquer questões de carácter civil, penal, fiscal ou administrativo que possam ser levantadas por entidades exteriores à organização do evento.

Artigo 36º- Infracções Graves

São consideradas infracções graves ao Presente Regulamento, as seguintes:

1. Incumprimento das regras de segurança e higiene aplicáveis.
2. Desacatos, ofensas à integridade física ou moral, nomeadamente ao público e colaboradores em serviço no local.
3. Incumprimento do Horário estabelecido.
4. Colocação ou divulgação de trabalhos não indicados na ficha de inscrição e aqueles que sejam alheios ao âmbito de realização do evento.
5. Distribuição de publicidade, venda e/ou exposição de quaisquer produtos sem autorização da Organização, bem como efectuar peditórios ou realizar concursos e similares, sem autorização da Organização.

6. Danificar o equipamento e materiais depositos à disposição pela Organização.
7. Desistência injustificada.

Artigo 37º- Sanções

O cometimento de qualquer infracção prevista no artigo anterior ou outra que a Organização considere de idêntica gravidade, pode implicar o encerramento imediato do seu espaço individual bem como poderá resultar no impedimento do infractor em participar em futuras realizações do evento.

Artigo 38º - Dúvidas e Casos Omissos

1. As dúvidas de interpretação e os casos omissos deste Regulamento e seu Anexo são resolvidos pela Organização.
2. Em tudo o previsto no presente regulamento, aplica-se ao mesmo, e em conjunto com este, a legislação imperativa geral em vigor para a matéria em questão.

Artigo 39º- Entrada em Vigor

As presentes Normas de Funcionamento entram em vigor após a sua aprovação pela Organização.

ANEXO I

A participação no HARRY POTTER MEET, nas vertentes de Área Comercial, Área Artística e Área institucional está sujeita a inscrição e aprovação prévia, nos termos previstos no Regulamento e de acordo com os seguintes artigos:

Artigo 1.º - Inscrição

1. O pedido de inscrição deverá ser realizado por escrito, através dos meios e no prazo a indicar pela Academia Portuguesa de Feiticeiros, em publicação própria nas redes sociais.
2. O pedido de inscrição deve conter as seguintes informações:
 - a) Nome – empresa, projeto ou artista.
 - b) Tipo de participação – Profissional, Artística ou Institucional.
 - c) Área de implantação geográfica.
 - d) Telefone.
 - e) E-mail.
 - f) Indicação de número de cadeiras solicitado.
 - g) Indicação de ponto de electricidade.

- h) Proposta de contribuição para prémio.
 - i) Declaração de compromisso de enquadramento temático.
3. Caso o participante pretenda ser considerado participação institucional deverá enviar, juntamente com o pedido de inscrição, um descritivo da sua actividade e/ou associação.
 4. O pedido de inscrição deverá especificar o tipo de material a vender/expor – comercial/merchandise, artesanato, produção/criação artística ou informação/institucional.
 5. Caso a participação tenha por objectivo a venda de bens e produtos alimentares e não possa assegurar o seu total enquadramento temático, deverá indicá-lo na inscrição para avaliação de autorização de participação sem compromisso de enquadramento temático.
 6. Caso a participação tenha por objectivo uma performance, demonstração ou exposição e não possa assegurar o seu total enquadramento temático, deverá indicá-lo na inscrição para avaliação de autorização de participação sem compromisso de enquadramento temático.
 7. A pré-confirmação da inscrição será remetida por e-mail para o endereço electrónico fornecido pelo participante, após o encerramento das inscrições, com indicação referente ao pagamento dos custos de participação para confirmação definitiva da inscrição.
 8. A confirmação da inscrição será remetida por e-mail para o endereço electrónico fornecido pelo participante, após validação do pagamento referente à área requerida.
 9. Com a confirmação da participação será enviada toda a informação que já esteja disponível quanto à utilização do espaço e outro material posto à disposição dos participantes, nomeadamente cadeiras e acesso a electricidade, mediante possibilidade de fornecimento.

Artigo 2.º - Condições e custo de participação

1. A participação na Área Profissional tem os seguintes custos e características:
 - a) Custo de participação: 65€.
 - b) Serão fornecidos:
 - i. Uma mesa com 2,44 m ou 2,66 m x 91 cm
 - ii. Cadeira - informar o número necessário
2. A participação na Área Artística tem os seguintes custos e características para a categoria de Artesãos:
 - a) Custo de participação: 45€.
 - b) Serão fornecidos:
 - i. Uma mesa de 2,44 m ou 2,66 m x 91 cm

- ii. Cadeira - informar o número necessário
 - c) Serão fornecidos:
 - i. Uma mesa de 2,44 m ou 2,66 m x 91 cm
 - ii. Cadeira - informar o número necessário
- 3. A participação na Área Artística tem os seguintes custos e características para a categoria de Artista:
 - a) Custo de participação: 25€
 - b) Serão fornecidos:
 - i. Uma mesa de 2,44 m ou 2,66 m x 91 cm
 - ii. Cadeira - informar o número necessário
- 4. A participação das áreas de venda bens alimentares, que, em virtude das suas características, ficará sujeita a preço e condições a acordar com o participante.
- 5. Os valores acima mencionados incluem a taxa de IVA em vigor.
- 6. A participação em cada uma destas áreas, que, em virtude das suas características e/ou da impossibilidade de enquadramento temático nos termos definidos no artigo seguinte, seja excepcionalmente autorizada pela Organização, ficará sujeita a preço e condições a acordar com o participante.
- 7. Caso o participante necessite de ponto de luz, deverá solicitá-lo no momento da sua inscrição.
- 8. O participante poderá solicitar mesas mais pequenas, cuja atribuição estará sujeita a disponibilidade e não altera o valor da inscrição.
- 9. O participante poderá levar, para exposição dos seus produtos, estantes e armações, desde que as mesmas sejam colocadas atrás ou sobre a sua mesa e não constituam embaraço ou perigo para o funcionamento do evento e para os visitantes.
- 10. Caso o participante queira instalar luzes/vídeo/som ou realizar demonstrações deverá informar a Organização no momento da inscrição e obter autorização prévia da parte desta.

Artigo 3.º - Enquadramento temático

- 1. Os participantes nas Áreas Profissional e Artística devem respeitar o enquadramento temático do evento, sendo que, pelo menos 75% do material em exposição, para venda ou demonstrações deverá ser dedicado ao universo Harry Potter, Fantastic Beasts e Wizarding World.
- 2. Os restantes 25% deverão corresponder à temática e estética geral, correspondendo, nomeadamente, às seguintes áreas: fantasia, magia, ocultismo, medieval, gótico.
- 3. Não será aceite material que não se enquadre no tema oficial e nos temas relacionados.

4. No caso de participações que não cumpram os requisitos acima indicados, mas tenham, em virtude das suas particulares características, sido excepcionalmente autorizadas, as mesmas deverão tentar enquadrar-se o máximo possível na temática do evento, nomeadamente na decoração do seu espaço.

Artigo 4.º - Processo de selecção

O processo de selecção para participação no evento é da exclusiva responsabilidade da Academia Portuguesa de Feiticeiros, através da Organização definida para este evento, e será dada preferência a lojas/artesãos/artistas/entidades/projectos da região onde decorre o evento.