

Regulamento da Categoria: **FILM**

A razão do Festival

O WAVE FESTIVAL tem por objetivo oferecer aos profissionais e empresários da indústria da comunicação a oportunidade de promover seus trabalhos através da exibição de seu material mais original e criativo, em um evento com proposta única em toda a América Latina e mercado hispano-americano.

Data e Local

A data oficial do WAVE FESTIVAL IN RIO será nos dias 05 e 06 de Abril de 2017 e o mesmo será realizado no Brasil, Rio de Janeiro-RJ no Hotel Copacabana Palace:

Dias 04 e 05: Julgamento

Dias 05 e 06: Seminário

Dia 06 – Young Wave Circus

Dia 06 – Cerimônia de Premiação

Data Final das inscrições

O último dia para finalizar sua inscrição será **17 de março de 2017.**

Todos os materiais, documentação e pagamentos deverão ter sido recebidos pelos Organizadores até essa data. As inscrições não poderão ser canceladas a partir do dia 17 de março de 2017.

Julgamento

Um júri internacional especializado julgará as peças.

Fases do Julgamento

1. O shortlist é definido por categoria e nele serão classificadas as peças que, através de um sistema digital de votação e apuração, tenham sido as mais bem votadas.
2. Em uma segunda fase, em discussão aberta, os jurados apuram as peças merecedoras dos WAVE OURO, PRATA E BRONZE. Um GRAND PRIX é selecionado, também através de discussão aberta, entre as peças que mereceram Ouro.
3. Em qualquer das fases, o jurado cuja peça esteja sendo avaliada não tem permissão de voto. A decisão do Júri será sempre considerada definitiva e soberana.

Prêmios

1. Os Prêmios serão atribuídos da seguinte forma:

UM GRAND PRIX pode ser escolhido nas CATEGORIAS.

Os prêmios WAVE OURO, PRATA E BRONZE em cada categoria receberão um troféu. Cada prêmio será atribuído à empresa responsável pela inscrição da peça.

Tratamento e Publicação das Peças

1. Todo material submetido ao Festival torna-se propriedade dos Organizadores e não será devolvido.

2. Aos responsáveis por cada inscrição poderá ser solicitado envio de material adicional com vistas à exibição e divulgação de peças constantes no shortlist ou premiadas. Nenhuma peça premiada ou dados técnicos poderão ser alterados após o julgamento caso solicitada para divulgação pelo WAVE FESTIVAL.
3. Com o objetivo de promover e difundir o festival, os responsáveis por cada peça entendem que seu material passará a fazer parte do acervo permanente e histórico do WAVE FESTIVAL, autorizando assim os organizadores a utilizar esse material em apresentações públicas ou privadas, bem como utilizá-las em seu próprio material de divulgação, ou ainda em peças para comercialização.
4. Esse acervo histórico é de propriedade exclusiva dos Organizadores, não podendo, portanto, ser divulgado, duplicado ou copiado, em parte ou no seu todo, de qualquer forma ou para qualquer objetivo, sem autorização prévia da organização do evento.
5. Os Organizadores, assegurados pelos responsáveis de cada peça inscrita, entendem seus direitos para uso e comercialização das peças participantes do Festival; os responsáveis por cada peça inscrita deverão estar ao lado dos Organizadores no sentido de esclarecer e suportar qualquer demanda acerca da posterior utilização do material inscrito pela organização do Festival.
6. O ônus de toda natureza será dos responsáveis por cada peça inscrita, no caso de qualquer ação legal acerca do material submetido ao evento.
7. Os ganhadores dos Prêmios GRAND PRIX, bem como WAVE OURO, PRATA ou BRONZE em qualquer uma das categorias que compõem o WAVE FESTIVAL poderão divulgar suas conquistas para fins promocionais ou de imprensa.
8. O descumprimento de qualquer regra expressa nos regulamentos do WAVE FESTIVAL resultará na automática desqualificação da peça inscrita.
9. Para todos os fins, ao longo de todos os processos e regras relativas ao WAVE FESTIVAL, as decisões tomadas pelos Organizadores serão mandatórias, finais e definitivas, não cabendo a elas a imputação de qualquer tipo de recurso.

Elegibilidade

1. O Festival está aberto para todos os envolvidos na indústria da comunicação em toda a América Latina e mercado hispano-americano.
2. As inscrições não podem ser efetuadas sem autorização prévia dos anunciantes proprietários dos direitos de comunicação das peças.
3. Todas as peças inscritas na categoria FILM devem ter sido criadas para e efetivamente veiculadas em televisão, cinema, celulares e áreas públicas.
4. Todas as peças inscritas devem ter sido produzidas e veiculadas segundo contratos comerciais pagos, firmados com clientes pessoas jurídicas, de empresas registradas e operantes. O cliente deve ter pago todos ou a maior parte dos custos de mídia. Exceção às peças inscritas nas

categorias Caridade e Serviços Públicos, cujos custos podem ter sido negociados livremente. O Festival se reserva o direito de requisitar documentos comprobatórios da efetiva veiculação das peças inscritas, com vistas a validar sua veracidade, no caso de sua qualificação para shortlist ou premiação.

5. Trailers utilizando cortes e trechos diretamente de programas de TV ou filmes de longa metragem não serão aceitos.
6. Todas as peças inscritas deverão ter sido publicadas pela primeira entre 01 de janeiro de 2016 a 31 de março de 2017.
7. As peças inscritas no evento não poderão ter participado de edições anteriores.
8. Os organizadores poderão recusar inscrições que ofendam sentimentos nacionais, religiosos ou o gosto comum.
9. As peças inscritas que até a data do julgamento final tiverem infringido qualquer norma legal de seu país de origem deixarão de ser elegíveis. É dever do responsável pela inscrição notificar os organizadores, caso qualquer violação dessa natureza seja registrada até a Cerimônia de Premiação.
10. Podem participar agências latinas e agências do mercado hispano americano, com trabalhos feitos diretamente para o público latino e/ou trabalhos feitos para outros públicos e veiculado globalmente. Agências não latinas mas que o trabalho foi direcionado para o mercado latino e/ou hispano americano também podem participar.

Inscrições

1. Não serão aceitas peças físicas cujas respectivas fichas de inscrição, não tenham sido preenchidas através do site do evento.
2. Cada peça deve ser inscrita apenas por um responsável e isso deve ser acordado previamente entre as partes interessadas. No caso de registro de duas inscrições para a mesma peça, será considerada apenas a primeira inscrição como válida.
3. A cada peça corresponderá uma inscrição. Peças que façam parte de uma campanha devem ser inscritas e pagas individualmente, embora possam ser exibidas em conjunto, no momento de sua avaliação.
4. Campanhas do tipo “teaser” em que cada peça tomada individualmente é de baixa relevância e onde o nome do anunciante, produto ou marca, aparece apenas uma vez, poderão ser consideradas como uma única inscrição.
5. Uma peça pode ser inscrita em mais de uma categoria. Ou dependendo da categoria em mais de uma subcategoria. Considere e analise atentamente as categorias oficiais do Festival. Os jurados se reservam o direito de mover peças dentro de uma categoria no caso de entender qualquer inadequação.

6. Todos os formulários de inscrição devem ser totalmente preenchidos online, no site do Festival, incluindo valores e formas de pagamento. As inscrições serão consideradas oficialmente completas e finalizadas apenas no momento em que todo material exigido para inscrição esteja no banco de dados online da organização do WAVE FESTIVAL.

7. Considere com atenção as informações contidas em cada formulário, pois serão elas que servirão de orientação para divulgação e premiação. Se sua peça for premiada, os créditos publicados no site do Festival e comunicados publicamente serão os constantes das fichas de inscrição. As alterações serão possíveis até a finalização da inscrição. Após essa data mediante consulta a organização, respeitando o prazo limite até o dia 17 de março de 2017 e após esse prazo não será permitido nenhum tipo de mudança.

8. As peças podem ser apresentadas nos seguintes idiomas:

- Para peça em língua portuguesa usar idioma original com legenda em espanhol ou inglês, ou a peça traduzida para o inglês.
- Para peça em língua espanhola usar idioma original com legenda em português ou inglês, ou a peça traduzida para o inglês.
- Para peça originalmente em inglês não é necessário legenda ou tradução.

É proibido nas legendas ou traduções alterar ou adaptar ao inglês usos específicos de linguagem, características socioculturais de cada país ou região, troca de nomes de personalidades locais e mudar trilha sonora. É preciso manter a concepção da ideia original.

Dentro do campo sinopse é possível colocar considerações adicionais com vista a esclarecer as peças em questões de linguagem, características socioculturais, etc.

É extremamente recomendado que a sinopse seja traduzida para o inglês já que, se premiada, a peça será divulgada internacionalmente.

9. Não citar ou se referir, em nenhum momento, ao nome ou logomarca da agência ou de qualquer dos envolvidos no desenvolvimento das peças e projetos inscritos.

Material e Formatos:

Vídeo: para qualquer versão abaixo o vídeo deve ter **no máximo 3 minutos de duração.**

- . MOV - vídeo QuickTime deve estar entre 60 e 120MB
- . MP4 - entre 60 e 120MB
- . MPG - entre 60 e 120MB
- . FLV – Flash vídeo, com resolução de 720x480 até 60MB

É recomendável que o formato seja 16:9 wide screen.

Para mais informações, contate os organizadores em lcalabria@grupomm.com.br , fone 55 11 3769-1625.

Preço de Inscrição

O valor de inscrição de cada peça é **US\$ 450,00**.

SUBCATEGORIAS

A. PRODUTOS E SERVIÇOS

As categorias da seção PRODUTOS E SERVIÇOS listadas abaixo devem ser consideradas para peças criadas e produzidas para transmissão em TV e Cinema.

Cada peça deve ser inscrita em apenas uma subcategoria A.

A01. Alimentos

Carnes, peixes, frutos do mar, frutas e verduras, legumes, batatas e raízes, arroz, massas, pizzas, molhos, maioneses, vinagres, ervas e especiarias, óleos e azeites, pimentas, farinhas, açúcares e adoçantes, pães, alimentos pré-preparados, alimentos infantis, leites e derivados (manteigas, queijos, requeijões, iogurtes, etc.), cereais matinais, cremes e sopas, ovos e margarinas, chocolates, balas, gomas de mascar, snacks (salgadinhos), nozes e frutas secas, barras de cereais, bolos, biscoitos, bolachas, geléias, mel, xaropes, sobremesas, sorvetes.

A02. Bebidas

Cervejas (inclusive cervejas não-alcoólicas), cidras, vinhos, champanhe, licores, destilados, cafés, chás, achocolatados, carbonatados, isotônicos, sucos, águas.

A03. Produtos de Limpeza e Manutenção do Lar

Detergentes, sabões, sabões em pó e saponáceos, amaciantes, produtos de limpeza e manutenção doméstica, inseticidas, filmes e papéis especiais para embalagem e manutenção de alimentos, graxas e material para polimento de sapatos, colas de madeira e plásticos, ceras para polimento doméstico, tintas, fertilizantes, alimentos para pets, materiais de reforma doméstica.

A04. Equipamentos/Suprimentos Domésticos e Eletro&Eletrônicos

Máquinas de lavar e secar roupa, máquinas de lavar e secar louças, geladeiras e freezers, ferros de passar roupa, liquidificadores, batedeiras, fornos micro-ondas, chuveiros, metais de cozinha e banheiros, aquecedores, ares-condicionados, equipamentos de jardinagem, ferramentas, detectores de fumaça, coifas, louças de cozinha e banheiro, cerâmicas e cristais, material de decoração doméstica, azulejos e papéis de parede, televisores, vídeo e áudio players, equipamentos e acessórios de home-theaters, câmeras de foto e vídeo, computadores, celulares, pagers, smartphones, brinquedos e consoles de games eletrônicos, binóculos.

A05. Cosméticos, Higiene & Beleza e Uso Pessoal

Maquiagens, perfumes, esmaltes e protetores para unhas, desodorantes, shampoos e condicionadores, sabonetes, gel e mousses para cabelo e pele, sprays de cabelo, sais de banho, protetores solares, cremes hidratantes, pastas de dente, produtos de higiene bucal, fios dentais, lentes de contato, papéis-higiênicos, guardanapos, sabões de barba, cremes de depilação, tampões e absorventes femininos, remédios OTC, vitaminas, ervas medicinais, suplementos e produtos dietéticos, repelentes, adesivos e produtos para bandagens, loções capilares, testes de gravidez, preservativos, outros produtos de farmácia.

A06. Roupas, sapatos e acessórios

Roupas, sapatos sociais e esportivos, cintos, meias, abotoaduras, lenços, linhas e material de costura e armarinho, bolsas, carteiras, malas, óculos, relógios, jóias e bijuterias, produtos de moda e afins, canetas, produtos e acessórios de tabaco (cigarros não-inclusos), presentes, papelaria e material para escritório, brinquedos, consoles de jogos eletrônicos, jogos para computador.

A07. Carros e Auto-Motivos

Inclusive caminhões, caminhonetes e utilitários, tratores, motocicletas, vans, jeeps, pneus, peças e acessórios auto-motivos, combustíveis automotores, óleos lubrificantes, postos de serviço, concessionárias, lojas e serviços especializados no setor automotivo.

A08. Varejo e Lojas de Serviço (on e offline)

Cadeias e lojas de departamentos, magazines, lojas de roupas e acessórios, supermercados e lojas de conveniência (inclusive as de postos de serviço), farmácias, óticas, salões de beleza, lavanderias, agências postais, lojas de foto-processamento, lojas de conserto para equipamentos eletro-eletrônicos, sapatarias, lojas de e-commerce e portais de leilão online, restaurantes e redes de fast food.

A09. Viagens, Turismo e Entretenimento

Companhias aéreas e rodo-ferroviárias, agências de viagens, hotéis, pousadas, resorts, companhias de aluguel de carros e auto-motivos, serviços de turismo e viagens em geral, parques temáticos e de diversões, ginásios esportivos, academias de ginástica e preparo físico, clubes, spas, eventos musicais, esportivos e culturais, museus, mostras, feiras e exposições, bares, casas noturnas, galerias de arte, cinemas e teatros, loterias, casas de aposta, jogos e brinquedos infantis (não-eleto-eletrônicos).

A10. Mídia e Publicações

Jornais, revistas, livros, discos, CDs, DVDs, Rádios e Redes de TV, enciclopédias (on e offline), cursos por correspondência e virtuais (via internet), portais e sites de Internet.

A11. Bancos, Investimentos e Seguros

Bancos, cartões de crédito, seguros, planos de investimento e previdência, fundos de pensão, serviços financeiros em geral.

A12. Equipamentos e Serviços Corporativos

Agências de emprego, serviços de informática e Tecnologia da Informação (TI), equipamentos e serviços de fotocópia, máquinas de fax, equipamentos e serviços de telefonia empresarial, móveis e equipamentos para escritórios, serviços de courier, serviços de limpeza de indústrias e escritórios, serviços de segurança patrimonial, serviços de logística e armazenagem.

A13. Serviços Públicos Comerciais

Serviços de telecomunicações, provedores de internet, provedores de serviços de TV a cabo ou via satélite, páginas amarelas e catálogos telefônicos, companhias de fornecimento de água, gás, luz e saneamento básico (públicas e privadas), escolas e universidades (públicas e privadas), escritórios e empresas de engenharia e arquitetura

A14. Imagem Corporativa

Comunicação institucional não-comercial, comunicação de imagem corporativa ou de marca não diretamente associada a produto ou serviço, patrocínios de eventos esportivos e/ou culturais, mensagens natalinas e de boas festas, comunicação de fusões e aquisições, patrocínios e oferecimentos de programas televisivos ou veiculados em outras mídias não-ligados a produto ou serviço.

A15. Mensagens Comunitárias

Mensagens e campanhas antitabagistas, antidrogas, político-religiosas, contra direção perigosa e consumo de álcool ao volante, de segurança e respeito às leis de trânsito, higiene e saúde pública, doenças, doação de sangue, mensagens de sindicatos e associações, campanhas pela igualdade sexual, racial, étnicas e ideológicas, em prol dos deficientes motores e mentais, campanhas de voluntariado, Cruz Vermelha, recuperação de menores e inclusão social, avisos ambientalistas e em prol da sustentabilidade.

B. BRANDED CONTENT

Programas de tv, shows, documentários, filmes não ficção ou ficção e music videos para tv ou cinema. A marca pode ou não estar presente.

C. OUTROS FORMATOS

As categorias a seguir têm a função de destacar como os conteúdos em filme não estão mais limitados às telas da TV e do Cinema, ultrapassando hoje essas fronteiras tradicionais para serem também incorporados em outras telas e plataformas como as da telefonia móvel e internet, além da veiculação em mídias distribuídas nas mais diversas áreas públicas. Assim, as categorias abaixo foram criadas para abrigar filmes concebidos e produzidos originalmente para exibição em formatos destinados à telefonia móvel, internet ou áreas públicas (Out of home). Importante ressaltar que os conteúdos exibidos nessas telas podem eventualmente ter sido exibidos também na televisão ou no cinema, mas é impreterível para participação nessas categorias que a primeira transmissão dessas peças tenha sido prioritariamente nas 3 categorias (telefonia, internet e áreas públicas) acima citadas.

NOTA: Não é permitida a inscrição da mesma peça nas subcategorias A. Produtos e Serviços e na subcategoria C. Outros Formatos.

C01. Internet Film

Filmes originalmente criados para exibição na internet: formatos maiores, formatos menores, filmes para os Instagram, Snapchat, Vine, virais, webseries, documentários, filmes não ficção ou ficção e music videos.

(Filmes criados para TV ou Cinema e posteriormente exibidos na internet devem ser inscritos na categoria respectiva da seção A. Produtos e Serviços).

C02. Mobile Film

Filmes originalmente criados para exibição em telefones móveis/aparelhos celulares: virais, webseries, documentários, filmes não ficção ou ficção e music videos.

(Filmes criados para TV ou Cinema e posteriormente exibidos em aparelhos celulares móveis devem ser inscritos na categoria respectiva da seção A. Produtos e Serviços).

C03. Outras Telas

Filmes originalmente criados para exibição em outras telas ou filmes cujo conteúdo não se adaptem às duas categorias acima (como por exemplo, outdoors digitais, totens em locais públicos, etc.).

C04. Integrated FILM

As peças inscritas nesta categoria deverão ter sido concebidas e veiculadas em pelo menos três diferentes formatos de tela/plataformas (por exemplo: cinema, TV e internet ou ainda mobile, áreas públicas e internet; e assim por diante). Todas as exibições devem se originar de uma mesma ideia, que sofreu adaptações para os diversos formatos e aplicações de tela.

D. INOVAÇÃO EM FILM

Uso inovador de filmes para comunicar a mensagem de uma marca. Uma ideia que aumente e fortaleça a experiência dos consumidores. Podendo os mesmos interagirem, participarem e responderem ao conteúdo do filme.