

Regulamento da Categoria: PRESS

A razão do Festival

O WAVE FESTIVAL tem por objetivo oferecer aos profissionais e empresários da indústria da comunicação à 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 utiliza-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 os 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 mandatárias, 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 PRESS devem ter sido criadas para e efetivamente veiculadas em jornais e ou revistas.
4. Calendários, brochuras, catálogos, sacolas, embalagens, posters, displays, cartões postais e comemorativos, folhetos e peças de marketing direto deverão ser inscritos nas categorias

Design, Promo ou Direct, dependendo de sua adequação (consultar Regulamentos específicos).

5. 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.
6. Todas as peças inscritas deverão ter sido publicadas pela primeira vez 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 simultaneamente e em grupo, 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 e chegue ao escritório 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

Imagem (digital) JPEG :

. JPEG – no limite de até 10 MB, com 300dpi e padrão CMYK – formato impressão

É recomendável uma PRANCHA DE APRESENTAÇÃO FÍSICA enviada no seguinte formato:

- A2 (40cm x 60cm), materias enviados acima dessa medida serão desclassificados, em papel cartão ou outro material resistente e leve para suporte, laminada ou plastificada para facilitar a manipulação e proteger a peça.

Cada PRANCHA (física e digital) deverá utilizar apenas uma lâmina/página e deverá conter um sumário da campanha em questão. Essa apresentação deve contar algumas imagens-chave do trabalho e do conceito adotado. O texto (não deve haver mais que 100 palavras) da prancha pode vir no idioma original seguido de uma sinopse em inglês, ou a PRANCHA já vem traduzida para o inglês.

Nota: Em nenhum dos espaços das PRANCHAS DE APRESENTAÇÃO deverão aparecer citações ou referências a agência ou qualquer dos envolvidos no desenvolvimento das peças e as peças deverão ter colocadas atrás à etiqueta de identificação.

As pranchas físicas serão utilizadas para julgamento e exibição do vencedor.

Material de suporte:

Áudio:

- . MP3 com sampling rate de 44.1 kHz, estéreo e máximo de 10 MB por arquivo com duração de até 3 minutos.

Vídeo: para qualquer versão abaixo o vídeo deve ter **no máximo 2 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

Endereço de envio das peças:

Depois de finalizada a inscrição pelo site, será gerada a ficha de inscrição (um arquivo em extensão PDF) e no final dele a etiqueta onde constarão os dados de identificação da inscrição. Essa etiqueta deve ser impressa e colada em todo material físico que for enviado para a organização do evento.

Enviar todo material físico, cada um com a etiqueta de identificação colada/adesivada atrás para:

Meio & Mensagem – Setor de Eventos
Rua Catequese, 227 – 6º andar
Butantã – São Paulo/SP
Brasil - CEP: 05502-020

Para mais informações, contate os organizadores em lcalabria@grupomm.com.br ou pelo telefone: +55 11 – 3769.1625.

Preço de Inscrição

O valor de inscrição de cada peça é **US\$ 400,00.**

Subcategorias

A. PRODUTOS E SERVIÇOS

Cada peça deverá ser inscrita em apenas uma das subcategorias 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 e crispis matinais, cremes e sopas, ovos, 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, champanhes, 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, ar 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.

A07. Carros e Auto Motivos

Inclusive caminhões, caminhonetes e utilitários, tratores, motocicletas, vans, jeeps, pneus, peças e acessórios automotivos (inclusive toca CDs), 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 automotivos, 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 eletro-eletrônicos).

A10. Mídia e Publicações

Jornais, revistas, livros, discos, CDs, cassettes, 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 anti-tabagistas, anti-drogas, político-religiosas, contra direção perigosa e consumo de álcool ao volante, de segurança e respeito às leis de trânsito, higiene e saúde pública, Aids e doenças socialmente transmissíveis, 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.

As peças inscritas na subcategoria A podem ser inscritas em mais de uma das subcategorias B.

B. CRAFT

Uma subcategoria para elementos técnicos.

B. 01 -TEXTO

B. 02- Direção de Arte

B. 03-Ilustração

B. 04-Fotografia

B. 05 - Tipografia

C. INOVAÇÃO EM PRESS

Premia ideias inovadoras para as marcas nessa categoria. Podendo ser soluções tecnológicas ou não. Uma tecnologia revolucionária que promova um avanço criativo ou uma solução não exatamente tecnológica mas que também promoveu uma nova abordagem criativa. Uma ideia inovadora que permitiu que a marca se comunicasse com seus clientes de uma maneira não usual.

D. USO DE ANÚNCIOS IMPRESSOS PARA O AMBIENTE DIGITAL

Anúncios impressos que levam o consumidor a uma experiência online. Incluindo QR Codes, aplicativos, realidade aumentada etc.