

REGLAMENTO EL CÓNDROR 2024

El Cónдор es el Festival Ecuatoriano de Creatividad que premia lo mejor de la comunicación desde 1987. Los puntos obtenidos suman al ranking CREMA.

RESUMEN DE LAS REGLAS PARA INSCRIBIRSE

1. Pueden participar en todas las categorías, todas las agencias y empresas ligadas a la comunicación en Ecuador, sean o no afiliadas a la AEAP (Asociación Ecuatoriana de Agencias de Publicidad).

El trabajo inscrito debe haber sido transmitido, ejecutado o publicado por primera vez entre **3 de octubre de 2023 y el 4 de noviembre de 2024**

2. El trabajo ha sido creado dentro del contexto de un contrato de pago normal con un cliente, o si fuera el caso de autopromoción o una organización sin fines de lucro, el cliente debe haber aprobado la producción del material inscrito.
3. Tiene autorización del cliente/marca para inscribir el trabajo y ha incluido los detalles de contacto del cliente (podríamos solicitar prueba de este permiso en cualquier momento. El Festival se reserva el derecho de contactar al cliente, de ser necesario, y el que inscribe debe notificar al cliente en este sentido).
4. El trabajo ha sido inscrito exactamente como se publicó/se puso al aire/implementó y no ha sido modificado para la inscripción de este premio.
5. El trabajo no ha sido prohibido o retirado del aire.
6. Un funcionario superior (Gerente o Presidente) de su compañía ha autorizado para que el trabajo sea inscrito.
7. El trabajo no se inscribió para el mismo Premio en el Festival El Cónдор de años anteriores.
8. El trabajo no hace referencia a su agencia o compañías creativas que contribuyeron, en ninguno de los materiales digitales o físicos inscritos.
9. Una misma pieza, sólo puede ser inscrita en un máximo de 5 categorías y/o subcategorías, sin embargo, este año 2024 se permite 1 inscripción adicional en una de las nuevas subcategorías **(Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.)**
10. Después de la fecha del cierre de inscripción, no se aceptan nuevas piezas o reemplazos en inscripciones realizadas.

Si no cumple con los requisitos de esta lista, su trabajo puede ser inelegible para el Festival El Cónдор.

El no cumplir con todos estos requerimientos puede causar que su trabajo sea descalificado o retirado sin reembolso.

ÍNDICE

1. Fechas de inscripción.....	3
2. Sistema de calificación.....	3
3. Premios.....	4
4. Categorías y subcategorías.....	5
5. Valores de inscripción.....	14
6. Recepción de inscripciones.....	14
7. Formatos para inscripciones.....	15
8. Pagos.....	17
9. Contactos para información.....	18
Términos y condiciones para inscribirse al Festival El Cóndor.....	18
Política oficial sobre inscripciones.....	24
Política de reembolsos y cancelaciones.....	26

1. FECHAS DE INSCRIPCIÓN

INICIO: 11 de Noviembre de 2024

CIERRE: 29 de Noviembre de 2024 hasta 18h00.

2. SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La votación será online, el jurado estará compuesto por 12 profesionales.

Las 17 categorías del premio se dividirá en 3 grupos de 6 categorías cada uno, cada grupo de categorías será evaluado por una línea de 4 jurados, que estará compuesta por 1 responsable de línea y 3 jurados.

Se escogerán dos Presidentes de Jurado, que participarán en la ceremonia de premiación de manera virtual o presencial.

El jurado ha sido seleccionado bajo los criterios:

- Que haya sido jurado o ganador de Cannes Lions.
- Que hable español y conozca el mercado latinoamericano.
- Que sea un referente relevante para la industria.

El número de jurados online y Presidentes, podrá variar de acuerdo a las circunstancias.

FECHAS

EVALUACION DEL JURADO: 2 de Diciembre al 15 de Diciembre

COMUNICACION DE SHORTLIST: 13 de Diciembre

PREMIACION: POR CONFIRMAR DEBIDO A CORTES DE ENERGÍA

3. PREMIOS

El festival tiene 17 categorías y 61 subcategorías en la edición 2024.

Para las categorías sin subcategorías se podrá premiar:

Grand Prix, Cándor de Oro, Cándor de Plata y Cándor de Bronce

Para las categorías que incorporen subcategorías, se podrá premiar por cada subcategoría:

Cándor de Oro, Cándor de Plata, Cándor de Bronce Y un Grand Prix entre todas las subcategorías.

El jurado tiene la potestad de declarar desierto cualquiera de estos premios, si considerase que las piezas inscritas no cumplen con el nivel necesario.

PUNTAJE

GRAND PRIX: 30 puntos

ORO: 15 puntos

PLATA: 7 puntos

BRONCE: 3 puntos

FINALISTA: 1 punto

BEST OF THE YEAR

Se reconocerá a las mejores agencias, cliente y productoras de acuerdo a los resultados obtenidos en el Festival (salen del puntaje que suman los clientes o trabajos premiados de agencias y productoras, no se llena ficha de inscripción).

CLIENTE DEL AÑO
AGENCIA DEL AÑO
AGENCIA INDEPENDIENTE DEL AÑO
PRODUCTORA AUDIOVISUAL DEL AÑO
PRODUCTORA DE AUDIO DEL AÑO
PRODUCTORA DIGITAL DEL AÑO
FOTOGRAFO DEL AÑO

4. CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS

A. FILM

Film premia la creatividad implicada en la realización de productos audiovisuales. Se premiarán aquellos trabajos destinados a la pantalla; tanto para televisión, cine, VOD, online, que demuestren tener un alto nivel narrativo e impecable ejecución. Los trabajos se pueden inscribir en 6 subcategorías:

A.1 Alimentos y Bebidas

Productos naturales, congelados, precocinados, conservas, preparados y dietas para adelgazar. Bebidas alcohólicas, bebidas sin alcohol. Alimentos infantiles, alimentos para animales. Aperitivos, confitería, chicles y golosinas, comida rápida, restaurantes y entregas alimentarias a domicilio.

A.2 Hogar, Salud, Moda y Belleza

Productos de limpieza. Papel de aluminio y embalajes de plástico. Menaje de cocina. Muebles, alfombras y revestimientos. Utensilios de jardín y piscina.

Electrodomésticos. Pinturas y accesorios. Ferretería y herramientas. Insecticidas domésticos y ambientadores. Tiendas especializadas: mobiliario, menaje del hogar, etc. Confección y calzado. Prendas deportivas. Joyas y relojes. Grandes almacenes y comercio textil. Cadenas de distribución. Productos de higiene corporal, belleza, bronceado. Pañuelos de papel y algodón. Perfumerías, peluquerías. Productos ortopédicos, preservativos, vendajes, pañales, compresas. Productos sexuales. Gafas y lentes de contacto. Farmacia.

A.3 Telefonía, Electrónica y Tecnología

Aparatos de imagen, sonido, mp3, mp4, GPS, alarma, videojuegos y consolas. Juguetes y pilas. Fotos, material fotográfico y tiendas de fotos. Operadores de telecomunicaciones y telefonía móvil. Teléfonos, fotocopiadoras y ordenadores. Proveedores de acceso de internet. Material de oficina.

A.4 Servicios Financieros y Medios de Comunicación

Bancos, productos y servicios bancarios y financieros. Seguros. Loterías y Sorteos. Medios de comunicación gráficos, audiovisuales y electrónicos. Libros, publicaciones y fascículos. Discos y DVD. Librerías, kioscos, tiendas de discos. Autopromoción de empresas de comunicación.

A.5 Retail, Automotriz y varios

Canal de distribución, tiendas online. Automóviles, motocicletas, bicicletas. Neumáticos y accesorios automotrices. Gasolinas y lubricantes. Estaciones de servicio, concesionarios, alquiler de vehículos y tiendas especializadas. Toda pieza de producto o servicio que no esté considerada en alguna subcategoría descrita en este reglamento.

A.6 Bien Público, sin fines de lucro, institucional e Instituciones Públicas

Publicidad institucional. Clubes deportivos. Universidades, escuelas, academias y cursos. Congresos y exposiciones. Obras de beneficencia. Fundaciones, federaciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales. Servicios estatales, autonómicos y municipales. Parques naturales y protección de la naturaleza. Seguridad pública, sanidad e higiene. Acciones comerciales con propósito filantrópico.

A.7 Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.

La aplicación creativa de experiencias inmersivas que amplían creativamente los límites de la tecnología dentro de la artesanía digital. Incluyendo, entre otros, AR, VR, AI, tecnología portátil y dispositivos móviles, tecnología de voz, mapeo de video, tecnología blockchain, gamificación, mundos virtuales, metaverso y todas las demás plataformas emergentes. No incluye prototipos de tecnología en etapa inicial.

B. RADIO

En esta categoría se premia la creatividad de los proyectos sonoros. Los participantes deberán demostrar que su trabajo comunica el mensaje de una marca, a través de un excelente audio y una narrativa innovadora. Los trabajos se pueden inscribir en 6 subcategorías:

B.1 Alimentos y Bebidas

Productos naturales, congelados, precocinados, conservas, preparados y dietas para adelgazar. Bebidas alcohólicas, bebidas sin alcohol. Alimentos infantiles, alimentos para animales. Aperitivos, confitería, chicles y golosinas, comida rápida, restaurantes y entregas alimentarias a domicilio.

B.2 Hogar, Salud, Moda y Belleza

Productos de limpieza. Papel de aluminio y embalajes de plástico. Menaje de cocina. Muebles, alfombras y revestimientos. Utensilios de jardín y piscina. Electrodomésticos. Pinturas y accesorios. Ferretería y herramientas. Insecticidas domésticos y ambientadores. Tiendas especializadas: mobiliario, menaje del hogar, etc. Confección y calzado. Prendas deportivas. Joyas y relojes. Grandes almacenes y comercio textil. Cadenas de distribución. Productos de higiene corporal, belleza, bronceado. Pañuelos de papel y algodón. Perfumerías, peluquerías. Productos ortopédicos, preservativos, vendajes, pañales, compresas. Productos sexuales. Gafas y lentes de contacto. Farmacia.

B.3 Telefonía, Electrónica y Tecnología

Aparatos de imagen, sonido, mp3, mp4, GPS, alarma, videojuegos y consolas. Juguetes y pilas. Fotos, material fotográfico y tiendas de fotos. Operadores de telecomunicaciones y telefonía móvil. Teléfonos, fotocopiadoras y ordenadores. Proveedores de acceso de internet. Material de oficina.

B.4 Servicios Financieros y Medios de Comunicación

Bancos, productos y servicios bancarios y financieros. Seguros. Loterías y Sorteos. Medios de comunicación gráficos, audiovisuales y electrónicos. Libros, publicaciones y fascículos. Discos y DVD. Librerías, kioscos, tiendas de discos. Autopromoción de empresas de comunicación.

B.5 Retail, Automotriz y varios

Canal de distribución, tiendas online. Automóviles, motocicletas, bicicletas. Neumáticos y accesorios automotrices. Gasolinas y lubricantes. Estaciones de servicio, concesionarios, alquiler de vehículos y tiendas especializadas. Toda pieza de producto o servicio que no esté considerada en alguna subcategoría descrita en este reglamento.

B.6 Bien Público, sin fines de lucro, institucional e Instituciones Públicas

Publicidad institucional. Clubes deportivos. Universidades, escuelas, academias y cursos. Congresos y exposiciones. Obras de beneficencia. Fundaciones, federaciones, asociaciones y organizaciones no

gubernamentales. Servicios estatales, autonómicos y municipales. Parques naturales y protección de la naturaleza. Seguridad pública, sanidad e higiene. Acciones comerciales con propósito filantrópico.

C. PROMO & ACTIVATION

Esta categoría premia la creatividad que le da vida a las marcas. Las presentaciones tendrán que demostrar ideas que generen interacción; es decir trabajo en el que la participación del consumidor en una actividad sirve para promover un producto o servicio. Los trabajos se pueden inscribir en 6 subcategorías:

C.1 Alimentos y Bebidas

Productos naturales, congelados, precocinados, conservas, preparados y dietas para adelgazar. Bebidas alcohólicas, bebidas sin alcohol. Alimentos infantiles, alimentos para animales. Aperitivos, confitería, chicles y golosinas, comida rápida, restaurantes y entregas alimentarias a domicilio.

C.2 Hogar, Salud, Moda y Belleza

Productos de limpieza. Papel de aluminio y embalajes de plástico. Menaje de cocina. Muebles, alfombras y revestimientos. Utensilios de jardín y piscina. Electrodomésticos. Pinturas y accesorios. Ferretería y herramientas. Insecticidas domésticos y ambientadores. Tiendas especializadas: mobiliario, menaje del hogar, etc. Confección y calzado. Prendas deportivas. Joyas y relojes. Grandes almacenes y comercio textil. Cadenas de distribución. Productos de higiene corporal, belleza, bronceado. Pañuelos de papel y algodón. Perfumerías, peluquerías. Productos ortopédicos, preservativos, vendajes, pañales, compresas. Productos sexuales. Gafas y lentes de contacto. Farmacia.

C.3 Telefonía, Electrónica y Tecnología

Aparatos de imagen, sonido, mp3, mp4, GPS, alarma, videojuegos y consolas. Juguetes y pilas. Fotos, material fotográfico y tiendas de fotos. Operadores de telecomunicaciones y telefonía móvil. Teléfonos, fotocopiadoras y ordenadores. Proveedores de acceso de internet. Material de oficina.

C.4 Servicios Financieros y Medios de Comunicación

Bancos, productos y servicios bancarios y financieros. Seguros. Loterías y Sorteos. Medios de comunicación gráficos, audiovisuales y electrónicos. Libros, publicaciones y fascículos. Discos y DVD. Librerías, kioscos, tiendas de discos. Autopromoción de empresas de comunicación.

C.5 Retail, Automotriz y varios

Canal de distribución, tiendas online. Automóviles, motocicletas, bicicletas. Neumáticos y accesorios automotrices. Gasolinas y lubricantes. Estaciones de servicio, concesionarios, alquiler de vehículos y tiendas especializadas. Toda pieza de producto o servicio que no esté considerada en alguna subcategoría descrita en este reglamento.

C.6 Bien Público, sin fines de lucro, institucional e Instituciones Públicas

Publicidad institucional. Clubes deportivos. Universidades, escuelas, academias y cursos. Congresos y exposiciones. Obras de beneficencia. Fundaciones, federaciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales. Servicios estatales, autonómicos y municipales. Parques naturales y protección de la naturaleza. Seguridad pública, sanidad e higiene. Acciones comerciales con propósito filantrópico.

D. PR

Las relaciones públicas dependen del trabajo creativo que construye con éxito la confianza y cultiva relaciones con terceros que tienen como base la credibilidad, utilizando principalmente canales de comunicación para influir en el diálogo público y finalmente cambiar las percepciones de distintos públicos, de manera que protejan y realcen la reputación de las marcas. Los trabajos se pueden inscribir en 3 subcategorías:

D.1 Productos y Servicios

Campaña de relaciones públicas de un producto o servicio.

D.2 Bien Público, sin fines de lucro, institucional e Instituciones Públicas

Campaña de relaciones públicas para campañas de bien público, institucionales e instituciones públicas.

D.3 Digital y Social

Uso de las plataformas digitales y redes sociales para ejecutar la campaña de PR.

E. PRINT & PUBLISHING

Se premiará la creatividad en la circulación de piezas impresas. Los trabajos participantes deberán tener ingenio en los medios de publicación implementados. Los criterios de evaluación serán la idea y la ejecución.

Los trabajos se pueden inscribir en 6 subcategorías:

E.1 Alimentos y Bebidas

Productos naturales, congelados, precocinados, conservas, preparados y dietas para adelgazar. Bebidas alcohólicas, bebidas sin alcohol. Alimentos infantiles, alimentos para animales. Aperitivos, confitería, chicles y golosinas, comida rápida, restaurantes y entregas alimentarias a domicilio.

E.2 Hogar, Salud, Moda y Belleza

Productos de limpieza. Papel de aluminio y embalajes de plástico. Menaje de cocina. Muebles, alfombras y revestimientos. Utensilios de jardín y piscina. Electrodomésticos. Pinturas y accesorios. Ferretería y herramientas. Insecticidas domésticos y ambientadores. Tiendas especializadas: mobiliario,

menaje del hogar, etc. Confección y calzado. Prendas deportivas. Joyas y relojes. Grandes almacenes y comercio textil. Cadenas de distribución. Productos de higiene corporal, belleza, bronceado. Pañuelos de papel y algodón. Perfumerías, peluquerías. Productos ortopédicos, preservativos, vendajes, pañales, compresas. Productos sexuales. Gafas y lentes de contacto. Farmacia.

E.3 Telefonía, Electrónica y Tecnología

Aparatos de imagen, sonido, mp3, mp4, GPS, alarma, videojuegos y consolas. Juguetes y pilas. Fotos, material fotográfico y tiendas de fotos. Operadores de telecomunicaciones y telefonía móvil. Teléfonos, fotocopiadoras y ordenadores. Proveedores de acceso de internet. Material de oficina.

E.4 Servicios Financieros y Medios de Comunicación

Bancos, productos y servicios bancarios y financieros. Seguros. Loterías y Sorteos. Medios de comunicación gráficos, audiovisuales y electrónicos. Libros, publicaciones y fascículos. Discos y DVD. Librerías, kioscos, tiendas de discos. Autopromoción de empresas de comunicación.

E.5 Retail, Automotriz y varios

Canal de distribución, tiendas online. Automóviles, motocicletas, bicicletas. Neumáticos y accesorios automotrices. Gasolinas y lubricantes. Estaciones de servicio, concesionarios, alquiler de vehículos y tiendas especializadas. Toda pieza de producto o servicio que no esté considerada en alguna subcategoría descrita en este reglamento.

E.6 Bien Público, sin fines de lucro, institucional e Instituciones Públicas

Publicidad institucional. Clubes deportivos. Universidades, escuelas, academias y cursos. Congresos y exposiciones. Obras de beneficencia. Fundaciones, federaciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales. Servicios estatales, autonómicos y municipales. Parques naturales y protección de la naturaleza. Seguridad pública, sanidad e higiene. Acciones comerciales con propósito filantrópico.

E.7 Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.

La aplicación creativa de experiencias inmersivas que amplían creativamente los límites de la tecnología dentro de la artesanía digital. Incluyendo, entre otros, AR, VR, AI, tecnología portátil y dispositivos móviles, tecnología de voz, mapeo de video, tecnología blockchain, gamificación, mundos virtuales, metaverso y todas las demás plataformas emergentes. No incluye prototipos de tecnología en etapa inicial.

F. DESIGN

La categoría Diseño celebra la creatividad visual. Se premiarán aquellos trabajos cuyos diseños logren representar de una manera única e innovadora la identidad de una marca, comunicando así sus valores al consumidor.

Los trabajos se pueden inscribir en 3 subcategorías:

F.1 Identidad de marca

Creación de identidad para productos y servicios.

F.2 Digital e Interactivo

Uso del diseño para la marca en espacios digitales.

F.3 Packaging

Diseño de empaque utilizado para promover la venta de un producto.

G. INNOVATION

El Cóndor a la innovación premia la tecnología innovadora y la resolución de problemas. También se reconocerán soluciones tecnológicas independientes que incluyen herramientas, productos, modelos, plataformas y otras formas de tecnología publicitaria, así como campañas creativas que utilicen tecnología nueva.

G.1 Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.

La aplicación creativa de experiencias inmersivas que amplían creativamente los límites de la tecnología dentro de la artesanía digital. Incluyendo, entre otros, AR, VR, AI, tecnología portátil y dispositivos móviles, tecnología de voz, mapeo de video, tecnología blockchain, gamificación, mundos virtuales, metaverso y todas las demás plataformas emergentes. No incluye prototipos de tecnología en etapa inicial.

H. OUTDOOR

La categoría Outdoor premia las experiencias fuera del hogar. Los participantes deberán presentar ideas creativas que se vinculen con su entorno, a través del uso de espacios públicos para exponer un mensaje o crear una experiencia de marca para el consumidor. Los trabajos se pueden inscribir en 7 subcategorías:

H.1 Alimentos y Bebidas

Productos naturales, congelados, precocinados, conservas, preparados y dietas para adelgazar. Bebidas alcohólicas, bebidas sin alcohol. Alimentos infantiles, alimentos para animales. Aperitivos, confitería, chicles y golosinas, comida rápida, restaurantes y entregas alimentarias a domicilio.

H.2 Hogar, Salud, Moda y Belleza

Productos de limpieza. Papel de aluminio y embalajes de plástico. Menaje de

cocina. Muebles, alfombras y revestimientos. Utensilios de jardín y piscina. Electrodomésticos. Pinturas y accesorios. Ferretería y herramientas. Insecticidas domésticos y ambientadores. Tiendas especializadas: mobiliario, menaje del hogar, etc. Confección y calzado. Prendas deportivas. Joyas y relojes. Grandes almacenes y comercio textil. Cadenas de distribución. Productos de higiene corporal, belleza, bronceado. Pañuelos de papel y algodón. Perfumerías, peluquerías. Productos ortopédicos, preservativos, vendajes, pañales, compresas. Productos sexuales. Gafas y lentes de contacto. Farmacia.

H.3 Telefonía, Electrónica y Tecnología

Aparatos de imagen, sonido, mp3, mp4, GPS, alarma, videojuegos y consolas. Juguetes y pilas. Fotos, material fotográfico y tiendas de fotos. Operadores de telecomunicaciones y telefonía móvil. Teléfonos, fotocopiadoras y ordenadores. Proveedores de acceso de internet. Material de oficina.

H.4 Servicios Financieros y Medios de Comunicación

Bancos, productos y servicios bancarios y financieros. Seguros. Loterías y Sorteos. Medios de comunicación gráficos, audiovisuales y electrónicos. Libros, publicaciones y fascículos. Discos y DVD. Librerías, kioscos, tiendas de discos. Autopromoción de empresas de comunicación.

H.5 Retail, Automotriz y varios

Canal de distribución, tiendas online. Automóviles, motocicletas, bicicletas. Neumáticos y accesorios automotrices. Gasolinas y lubricantes. Estaciones de servicio, concesionarios, alquiler de vehículos y tiendas especializadas. Toda pieza de producto o servicio que no esté considerada en alguna subcategoría descrita en este reglamento.

H.6 Bien Público, sin fines de lucro, institucional e Instituciones Públicas

Publicidad institucional. Clubes deportivos. Universidades, escuelas, academias y cursos. Congresos y exposiciones. Obras de beneficencia. Fundaciones, federaciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales. Servicios estatales, autonómicos y municipales. Parques naturales y protección de la naturaleza. Seguridad pública, sanidad e higiene. Acciones comerciales con propósito filantrópico.

H.7 Indoor Poster

El jurado premiará diseño estándar de publicidad en espacios públicos internos.

I. HEALTH & WELLNESS

La categoría Health & Wellness premia el bienestar humano. Se premiarán aquellos trabajos que tengan un acercamiento al consumo responsable de productos, educando al consumidor y promoviendo el cuidado personal proactivo.

J. DIGITAL CRAFT

Esta categoría celebra la excelencia en el uso de la tecnología y el diseño digital para ofrecer experiencias visuales e interactivas que promuevan marcas, productos o servicios. Se valoran la estética, la funcionalidad, la creatividad y la ejecución técnica dentro de un entorno digital.

J.1 Ilustración Digital y Diseño de Imágenes:

Premia la aplicación creativa de ilustraciones y la manipulación digital de imágenes, incluyendo fotografía, dentro de un contexto digital.

J.2 Video/Imagen en Movimiento:

Se evalúa el uso creativo de videos en línea y secuencias digitales, incluyendo videos interactivos o en 360 grados, que destaquen por su habilidad técnica y estética visual.

J.3 Diseño de Gráficos en Movimiento y Animación:

Se reconoce el uso innovador de gráficos en movimiento y animaciones digitales, enfocados en su ejecución artística y la calidad visual.

J.4 Diseño de Música y Sonido:

Esta subcategoría premia la creación y aplicación de música y sonido en contextos digitales, incluyendo branding sonoro, colaboraciones con artistas o campañas iniciadas a partir de la música.

J.5 Diseño Estético General (incluye UI):

Se reconoce la excelencia en la composición visual y el diseño gráfico dentro de entornos digitales, valorando la coherencia y fluidez del diseño.

J.6 Diseño de Experiencia de Usuario (UX): Premia el diseño enfocado en mejorar la interacción del usuario con plataformas digitales, brindando una experiencia intuitiva, fluida y coherente en todos los puntos de contacto.

J.7 Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.

La aplicación creativa de experiencias inmersivas que amplían creativamente los límites de la tecnología dentro de la artesanía digital. Incluyendo, entre otros, AR, VR, AI, tecnología portátil y dispositivos móviles, tecnología de voz, mapeo de video, tecnología blockchain, gamificación, mundos virtuales, metaverso y todas las demás plataformas emergentes. No incluye prototipos de tecnología en etapa inicial.

K. MEDIA

La categoría Media premia el contexto de las ideas creativas. Los participantes necesitarán demostrar, a través de una innovadora estrategia del medio, la

implementación de una idea que impulse el mensaje de la marca. Los trabajos se pueden inscribir en 2 subcategorías:

K.1 Uso innovador de medios

Creatividad e innovación del uso de un medio específico (ej: televisión, radio, prensa, eventos, plataforma social, vía pública, etc.)

K.2 Contenido de marca y entretenimiento

Se premia el contenido en relación al vínculo creado con el espectador.

K.3 Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.

La aplicación creativa de experiencias inmersivas que amplían creativamente los límites de la tecnología dentro de la artesanía digital. Incluyendo, entre otros, AR, VR, AI, tecnología portátil y dispositivos móviles, tecnología de voz, mapeo de video, tecnología blockchain, gamificación, mundos virtuales, metaverso y todas las demás plataformas emergentes. No incluye prototipos de tecnología en etapa inicial.

L. DIRECT

Esta categoría premia la creatividad impulsada por las respuestas y la creación de relaciones. Las inscripciones tendrán que demostrar la búsqueda y aplicación de las relaciones con los clientes, dirigiéndose directamente a un público específico con una llamada a la acción que produce resultados medibles y significativos. Los trabajos se pueden inscribir en 3 subcategorías:

L.1 Productos y Servicios

Campañas de marketing directo para productos y servicios.

L.2 Uso de Direct.

Se calificará específicamente cómo el medio fue utilizado como una pieza de comunicación directa para una marca.

L.3 Digital y Social

Implementación de los medios digitales y redes sociales en una campaña de marketing directo.

M. CREATIVE DATA

Esta categoría premia la interacción entre la información e ideas. Los participantes deberán demostrar claramente cómo la ejecución de su idea fue guiada y mejorada por el uso creativo y aplicación de datos.

N. GLASS

Esta categoría celebra el cambio social. Se premiarán las ideas que tengan por objetivo promover un cambio positivo en el mundo. Este premio se enfoca principalmente en trabajos que traten la desigualdad de género y otras injusticias.

O. CULTURE & CONTEXT: INSIGHT ECUATORIANO

El Cóndor abre un espacio especial para celebrar los trabajos que destaquen y fortalezcan aspectos culturales del Ecuador, sus regiones y comunidades, a través de campañas y acciones inspiradas en un insight o visión cultural específica derivada de las costumbres, valores y estilos de vida propios del Ecuador y los ecuatorianos.

P. WOMEN LEADERSHIP

Con el propósito de promover la presencia y el liderazgo de mujeres en los departamentos creativos del Ecuador, El Cóndor destina esta categoría a aquellos trabajos que han sido desarrollados bajo la dirección creativa de una mujer.

Q. CRAFT

Q.1 Film

Se premia la impecable ejecución en film, video, short film, online film y online video, contemplando la cinematografía aplicada, el estilo, la cámara, las técnicas, edición, composición del tiro, la iluminación y otros recursos que se ajusten a la categoría.

Q.2 Audio

Se premia la ejecución del diseño de sonido. Se considerará la excelencia técnica en grabación, mezcla y síntesis de muestras y efectos sonoros, junto con la cohesión de la edición y su impacto en la pieza global, composiciones musicales originales creadas específicamente para anuncios publicitarios, audio logo y otros recursos que se ajusten a la categoría.

Q.3 Digital

Se premia el arte tecnológico. Las inscripciones tendrán que demostrar forma y función excepcionales en un contexto digital; cuyos componentes integren: un diseño impecable, una ejecución magistral y una excelente experiencia de usuario creada para entornos digitales en ejecuciones como Web Design, Mobile, uso de redes sociales y otros recursos que se ajusten a la categoría.

Q.4 Diseño

Se premia la impecable ejecución del diseño, evaluando composición, dirección de arte, uso de tipografía como un apoyo de comunicación al momento de informar valores distintivos de marca, contemplando aplicaciones como Logo, Corporate & Identity, Poster, Book y otras piezas que se ajusten a la categoría.

Q.5 Fotografía

Se premia la correcta ejecución e implementación de técnicas en la fotografía.

Q.6 Metaverso, nuevas realidades y tecnología emergente.

La aplicación creativa de experiencias inmersivas que amplían creativamente los límites de la tecnología dentro de la artesanía digital. Incluyendo, entre otros, AR, VR, AI, tecnología portátil y dispositivos móviles, tecnología de voz, mapeo de video, tecnología blockchain, gamificación, mundos virtuales, metaverso y todas las demás plataformas emergentes. No incluye prototipos de tecnología en etapa inicial.

5. VALORES DE INSCRIPCION

PRIMER CIERRE DE INSCRIPCIONES: 17 de Noviembre.

CATEGORÍAS (A a Q)

PIEZA INDIVIDUAL: \$165

CATEGORÍA R (Craft)

PIEZA INDIVIDUAL: \$120

SEGUNDO CIERRE DE INSCRIPCIONES: 24 de Noviembre.

CATEGORÍAS (A a Q)

PIEZA INDIVIDUAL: \$185

CATEGORÍA R (Craft)

PIEZA INDIVIDUAL: \$135

TERCER CIERRE DE INSCRIPCIONES: 1 de Diciembre.

CATEGORÍAS (A a Q)

PIEZA INDIVIDUAL: \$210

CATEGORÍA R (Craft)

PIEZA INDIVIDUAL: \$150

6. RECEPCION DE INSCRIPCIONES

Las inscripciones deben subirse a través del sistema de inscripción online

elcondor.kingpin.com.ar que cuenta con un link directo en la página www.elcondor.ec , donde deberán registrarse como usuarios y continuar los pasos que el sistema informará para concretar la inscripción.

Por sistema solo se aceptará **1 archivo por inscripción**, ya que son inscripciones individuales.

Los formatos de archivos que se aceptan para cada categoría son:

- A.- FILM (**VIDEO**)
- B.- RADIO (**AUDIO y URL**)
- C.- PROMO & ACTIVATION (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- D.- PR (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- E.- PRINT & PUBLISHING (**GRÁFICA y URL**)
- F.- DESIGN (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- G.- INNOVATION (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- H.- OUTDOOR (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- I.- HEALTH & WELLNESS (**VIDEO, GRÁFICA, AUDIO y URL**)
- J.- DIGITAL CRAFT (**VIDEO, AUDIO, GRÁFICA y URL**)
- K.- MEDIA (**VIDEO, GRÁFICA, AUDIO y URL**)
- L.- DIRECT (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- M.- CREATIVE DATA (**VIDEO, GRÁFICA y URL**)
- N.- GLASS (**VIDEO, AUDIO, GRÁFICA y URL**)
- O.- CULTURE & CONTEXT (**VIDEO, AUDIO, GRÁFICA y URL**)
- P.- WOMEN LEADERSHIP (**VIDEO, AUDIO, GRÁFICA y URL**)
- Q.- CRAFT: (**VIDEO, GRÁFICA, AUDIO o URL**)

7. FORMATOS PARA INSCRIPCIONES

Lacalidad técnica de los archivos enviados es responsabilidad de los participantes. EL CÓNDROR no está obligado a controlar la calidad de origen de los archivos enviados; sin perjuicio de ello, realiza esfuerzos razonables para chequear y clasificar los archivos cuando fueron enviados dentro de los plazos de inscripción originalmente establecidos. En caso de tener algún problema técnico, EL CONDOR podrá notificar al participante y recomendar su corrección.

VIDEO

Enviar los videos en formato 720p o 1080p en Codec H264, no más de 8 mbps en contenedores .mpg .mov .mp4.

Video caso.- Es un cortometraje que explica su trabajo. El contenido debe incluir el resumen, la ejecución y los resultados. Este video podrá hacerse



público y presentarse en el Festival. El video debe tener una duración máxima de 4 minutos.

Video publicitario.- El video debe ser el original, exactamente como se lo emitió. No debe tener información adicional. Recomendamos que cada pieza no supere los 3 minutos.

Video de demostración o evidencia.- Suele ser una grabación de la activación en acción o un paseo para mostrar los elementos específicos de su trabajo, pero todo depende de la categoría en la que esté participando su caso o producto. Las películas de demostración deben tener una duración máxima de 4 minutos.

GRÁFICA

Cada pieza requiere un archivo jpg, en su formato el lado más corto debe tener por lo menos 1800px de largo y ningún lado puede superar los 5000px.

Board.- Este material es una representación visual de su trabajo. Se solicita que esta pieza sea una combinación de imágenes y un texto descriptivo, el mismo no podrá pasar las 100 palabras y tratará de resumir la ejecución y los resultados de su trabajo.

Especificaciones: el archivo debe ser un jpg, en su formato el lado más corto debe tener por lo menos 1800px de largo y ningún lado puede superar los 5000px.

Evidencia digital.- Esta versión digital del anuncio tiene que evidenciar la ejecución original, demostrando cómo o exactamente funcionó.

Especificaciones: el archivo debe ser un jpg, en su formato el lado más corto debe tener por lo menos 1800px de largo y ningún lado puede superar los 5000px.



AUDIO

Se enviará un archivo en formato MP3, 44.1 Khz., 16 bits estéreo de 128kbps o más. Los comerciales deben tener una duración máxima de 3 minutos cada uno.

URLS

Su URL debe estar accesible en línea hasta el **29 de diciembre de 2024**. Tomando en cuenta que las URL deben comenzar con 'http: //' o 'https: //' y preferiblemente accesibles sin un nombre de usuario o una contraseña.

URL de contenido

Es un enlace directo a su ejecución digital, sitio web, microsite, página de descarga de aplicaciones o página de redes sociales.

URL del video

Enlace directo donde se emitió el video digital.

8. PAGOS



Los pagos de inscripciones deben realizarse en la misma plataforma digital de inscripción a través de las tarjetas de crédito aceptadas.

Para cualquier caso específico contactarse con AEAP (Asociación Ecuatoriana de Agencias de Publicidad), a los teléfonos 04 2190897, 04 2374709 o al correo aeapgye@interactive.net.ec

9. CONTACTOS PARA INFORMACIÓN

REGLAMENTOS E INSCRIPCIONES:

info@elcondor.ec

PAGOS:

aeapgye@interactive.net.ec

TÉRMINOS Y CONDICIONES PARA INSCRIBIRSE AL FESTIVAL

1. REGLAS GENERALES

1. El Festival ELCÓNDOR es propiedad de la ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE AGENCIAS DE PUBLICIDAD (AEAP).
2. Al inscribirse para el Festival, las Compañías que se inscriben acuerdan cumplir y estar sujetos por las Reglas. AEAP tiene la absoluta discreción de enmendar ocasionalmente las Reglas y la versión aplicable de las mismas a ser como las que se publique en la siguiente página web: www.elcondor.ec
3. AEAP puede a su absoluta discreción y en cualquier momento rehusar el permitir la entrada al Festival o retirar una inscripción del Festival a aquellas inscripciones que:
 1. Violan leyes, regulaciones o códigos de práctica reconocidos por la industria.
 2. Ofenden los sentimientos nacionales, religiosos o el gusto público.
 3. No cumple con las reglas de elegibilidad de la campaña (p.ej. la pieza debe estar al aire, lanzada o presentada al público por primera vez entre 03 de Octubre de 2023 y 4 de Noviembre 2024).
 4. En cualquier otra forma contradiga las Reglas y el espíritu de los Principios Guía del Festival EL CONDOR.
4. AEAP se compromete a comerciar legalmente y respetar todas las leyes.
5. Las siguientes palabras y expresiones tienen los siguientes significados:
 1. **AEAP** significará Asociación Ecuatoriana de Agencias de Publicidad, organización que a su sola discreción administra el Festival.

2. **Categoría** hace referencia a un segmento general de comunicación o craft, que agrupa piezas o campañas afines al mismo.
3. **Compañía Participante** significará la compañía que presenta una inscripción para consideración en el Festival. En el caso que una inscripción esté seleccionada para o que gane un Cóndor o reconocimiento, la Compañía Participante es la entidad que recibe cualquier trofeo o certificado otorgado en los Premios EL CÓNDROR.
4. **Inscripción** significará el trabajo presentado por una Compañía Participante para ser considerado en el Festival.
5. **Pago de Inscripciones**, el registro de pago físico o en línea que se requiere para el proceso de presentación.
6. **Cuota de Inscripción** significará el monto pagado por la Compañía Participante a ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE AGENCIAS DE PUBLICIDAD, al momento de la inscripción al Festival.
7. **Festival** significará EL CÓNDROR Festival Ecuatoriano de Creatividad
8. **Reglas** significará:
 - Estos términos y condiciones del Festival
 - Las reglas Generales
 - Las reglas específicas para cada premio
 - Las reglas para los premios especiales
 - Las reglas para la inscripción
 - La política oficial sobre inscripciones inelegibles
 - Como se enmienden ocasionalmente y se publique en www.elcondor.ec
9. **Restricción** significará aquellos límites de ejercicio de acuerdo a los propósitos del Festival en relación con una inscripción específica.

2. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL: TRATAMIENTO, USO Y PUBLICACIÓN DE LAS INSCRIPCIONES

1. Cuando una compañía participante presenta una inscripción para ser considerada en el Festival, la compañía participante le garantiza a AEAP que lo hace en total cumplimiento de los derechos de propiedad intelectual que subsisten en la inscripción, incluyendo como sigue:

1. La compañía participante tiene el derecho legal de presentar la participación en el Festival.
2. El ejercicio por parte de AEAP o su agente autorizado para los propósitos del Festival no infringirá los derechos de cualquier tercero, ni incumplirá cualquier ley aplicable.

2. La compañía participante le da a AEAP el derecho de usar el material inscrito para propósitos del Festival y su promoción.
3. De ser necesario, la compañía participante hará los esfuerzos razonables para asegurar que AEAP pueda ejercer los propósitos del Festival sin restricción. En este contexto, los esfuerzos razonables:
 1. Incluirán que la compañía participante haga esfuerzos para hacer que los terceros aplicables acuerden permitir a AEAP utilizar el material inscrito para los propósitos del Festival; y
 2. No requerirá que la compañía participante gaste dinero a fin de obtener permiso para que AEAP ejerza los propósitos del Festival.
 3. Sus datos personales serán usados por AEAP para procesar la participación, contactarlo por preguntas y anunciar y promocionar los ganadores.
4. Los "Propósitos del Festival", que la AEAP pueden, pero no estarán obligados a cumplir son los siguientes:
 1. Proyectar o publicar todos los materiales presentados en el Festival, incluyendo participaciones en presentaciones públicas o privadas de tal manera y forma como AEAP razonablemente lo considere adecuado;
 2. Reproducir todos los materiales presentados al Festival El CÓNDROR.
 3. Permitir que terceros usen, directa o indirectamente, cualquier material presentado al Festival para el propósito de promover el Festival; y
 4. Reproducir cualquier participación en una colección o productos de contenido que pueden ser ofrecidos para venta en cualquier lugar del mundo. Tal colección, ni cualquier extracto de la misma no puede ser copiada, comercializada o vendida por cualquier organización que no sea la Asociación Ecuatoriana de Agencias de Publicidad (AEAP) o cualquier organización autorizada por y la Asociación Ecuatoriana de Agencias de Publicidad (AEAP) para hacerlo.
5. Los Propósitos del Festival que se estipulan arriba no incluirán alguna acción que pueda violar:
 1. Alguna ley aplicable; o
 2. Cualquier restricción puesta en el uso de la Participación por su dueño legal, licenciatario autorizado o tercero cuya propiedad se incluye dentro de tal material donde tal restricción se notifica y divulga a AEAP por la Compañía Participante.
6. La Compañía Participante notificará a AEAP por escrito (incluyendo por e-mail) de cualquier restricción tan pronto como sea razonablemente práctico al conocer la misma.

7. En el caso de alguna acción legal que se inicie contra AEAP, como resultado de su ejercicio de los propósitos del Festival y/o en relación de una participación, entonces, sin perjuicio de otros derechos o recursos legales disponibles para AEAP, la Compañía Participante deberá inmediatamente ayudar a AEAP en el manejo de la demanda, incluyendo, pero no limitado a proporcionar toda la documentación que establezca la propiedad de los derechos en la Participación.

3. ADMINISTRACIÓN DEL FESTIVAL

1. AEAP puede realizar cambios en cualquier momento a las Categorías del Festival donde crea que tales cambios sean necesarios para asegurar que todo el trabajo se exhiba de mejor manera. Las compañías participantes recibirán información si se hacen cambios de Categoría.
2. AEAP puede en cualquier momento requerir detalles de confirmación por escrito del cliente o cualquier otra información adicional que se necesite para verificar la autenticidad de un trabajo.

4. EFECTO DE NO CUMPLIR CON LAS REGLAS

1. AEAP tendrá el derecho de determinar a su absoluta discreción cualquier incumplimiento con cualquier Regla. En el caso de establecer un incumplimiento, AEAP tendrá el derecho de descalificar la respectiva inscripción.
2. Cuando AEAP juzgue que cualquier compañía participante haya deliberadamente y con conocimiento contravenido las Reglas, podrá impedir que esas Compañías Participantes entren al Festival por cualquier período de tiempo como se juzgue conveniente a su absoluta discreción.
3. Las decisiones de AEAP en todos los asuntos que se relacionen con el Festival (incluyendo en relación para determinar el no cumplimiento con las reglas de una compañía participante) serán finales y vinculantes.

5. PROCEDIMIENTOS DE QUEJAS

1. En el caso de una queja referente a cualquier inscrito ganador o preseleccionado o el otorgamiento de un Premio Especial, AEAP puede, a su discreción, optar por realizar una investigación de la queja. Si AEAP opta por realizar una investigación sobre cualquier queja, las Compañías Participantes deben cooperar completamente con AEAP, en relación con esa investigación, incluyendo proporcionarle cualquier información que esta requiera.
2. Si AEAP declara a lugar la queja como para establecer que el ganador o preseleccionado de cualquier inscrito fue injusto o incorrecto, AEAP retirará la respectiva inscripción o premio de ser aplicable.

6. VARIOS

1. En el caso de un ganador, cualquier arancel, tasas o cargos acumulados por el transporte del trofeo serán cubiertos por el receptor, no por AEAP.
2. El trofeo EL CÓNDROR es de propiedad intelectual, incluyendo derecho de autor, derechos de diseño y derechos de marca de la ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE AGENCIAS DE PUBLICIDAD, quien tiene el derecho exclusivo y no limitado de reproducir, fabricar, copiar y vender el trofeo EL CÓNDROR en cualquier tamaño o medio, y para distribuir o explotar el diseño de EL CÓNDROR o las reproducciones del mismo mediante regalo, venta, reventa o licencia. No se puede hacer reproducción, réplica u otra copia del trofeo EL CÓNDROR por parte de cualquier fabricante, publicista, organización o persona, a menos que tenga un consentimiento escrito expreso previo o licencia de la ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE AGENCIAS DE PUBLICIDAD (AEAP).
3. Todas las inscripciones y sus subsiguientes presentaciones, muestras, exhibiciones por AEAP, deben ser consideradas para el propósito de crítica y revisión únicamente y no constituye ninguna recomendación, respaldo o promoción de los productos o servicios presentados en las mismas por parte de AEAP. Las subsiguientes presentaciones, muestras o exhibiciones no representan los puntos de vista u opiniones de AEAP.

4. AEAP no acepta ninguna responsabilidad de cualquier clase con respecto a cualquier presentación, muestra o exhibición o cualquier producto o servicio al que se refiera en cualquier futura presentación, muestra o exhibición.

7. ACUERDO TOTAL

1. Cada Compañía Participante confirma y acuerda que las Reglas constituyen el total y único acuerdo entre la Compañía Participante y AEAP. Ninguna Compañía Participante depende de, ni le ha sido dado por parte de AEAP, ninguna garantía, declaración, afirmación, seguridad, pacto, acuerdo, o compromiso de naturaleza alguna, la que fuere, diferente de las que expresamente se presentan en las Reglas.

8. VARIACIÓN

1. AEAP tiene el derecho de variar unilateralmente las Reglas en cuyo caso tal variación tendrá efecto a partir de la fecha de publicación en la siguiente página Web: www.elcondor.ec.

9. RESPONSABILIDAD

1. Si cualquier disposición de las Reglas es o se convierte en no válida, ilegal o no exigible en cualquier respecto, la validez, legalidad y exigibilidad de cualquier otra disposición no se verá afectada u obstaculizada en forma alguna.

1. AEAP no acepta responsabilidad alguna por cualquier daño, pérdida, lesión o decepción que sufra cualquier Compañía Participante.
2. La responsabilidad de AEAP hacia cualquier Compañía Participante, sea por contrato o daños (incluyendo negligencia) estará limitada al monto de la cuota de inscripción. Para evitar dudas, AEAP no será responsable ante cualquier Compañía Participante por cualquier daño indirecto, consecuencial o especial que surja de o en conexión con las Reglas, ni por cualquier lucro cesante o comercial.

10. LEY QUE RIGE Y JURISDICCION

1. Las Reglas serán regidas por einterpretadas de conformidad con la ley ecuatoriana y las partes se someten a la exclusiva jurisdicción de las cortes ecuatorianas.
2. En el caso de cualquier disputa, controversia o demanda entre una Compañía Participante y AEAP, que surja de o relacionado con las Reglas, incluyendo sin limitación respecto de su existencia, validez o terminación, las partes deberán primero buscar solución de dicha disputa de conformidad con el siguiente procedimiento:
 1. Cualquier parte que alegue una disputa le enviará a la otra parte una notificación escrita indicando los detalles materiales de la disputa ("Notificación de Disputa"), la misma que debe indicar que se envía de conformidad con esta Cláusula; y
 2. Posteriormente las partes harán todos los esfuerzos razonables para resolver la disputa mediante negociaciones de buena fe entre ellos, por un período de cuatro semanas a partir de la fecha que se juzga que la Notificación de la Disputa ha sido dada.

POLÍTICA OFICIAL SOBRE INSCRIPCIONES INELEGIBLES

1. INTRODUCCION

1. El Premio El CÓNDROR representa lo mejor en visión creativa y logro y continuamente nos esforzamos para proteger el espíritu y la pureza del Premio El CÓNDROR.
2. El rol del Festival es fijar comparaciones para creatividad en comunicaciones, celebrar la creatividad y premiar a la industria por trabajo creativo sobresaliente.

2 . ¿QUÉ ES TRABAJO ELEGIBLE?

1. A fin de que un trabajo sea elegible para inscripción en el Festival, la compañía participante debe estar en condición de satisfacer las siguientes condiciones:

1. El trabajo debe haber sido creado dentro del contexto de un contrato de paga normal con un cliente, excepto en el caso de autopromoción y organizaciones sin fines de lucro. En el caso de organizaciones sin fines de lucro, el cliente debe haber aprobado la implementación en medios y la producción.
2. El trabajo debe inscribirse exactamente como fue publicado, transmitido o implementado y no debe haber sido modificado para ser inscrito en el Festival.
3. El trabajo fue aprobado por el cliente.

2. Las inscripciones se juzgarán inelegibles y AEAP por lo tanto las retirará del Festival si incumplen cualquiera de las Reglas para la inscripción.

3. ¿CÓMO REVISAMOS ESTO?

1. Las Compañías Participantes deben incluir con cada registro detalles completos del cliente incluyendo nombre, posición y detalles completos de contacto.

Además, un funcionario superior de la compañía participante (por ejemplo, el DC, Gerente o Presidente) debe autorizar la inscripción.

2. AEAP se reserva el derecho de hacer su propia revisión que: (i) el presunto cliente de la inscripción es legítimo y (ii) que el producto mostrado en la inscripción corresponde al portafolio del cliente.
3. Además, durante el proceso de juzgamiento de EL CÓNDROR los jueces pueden hacer preguntas a AEAP (incluyendo con respecto a programación de medios o autorización del cliente). Las Compañías Participantes deben proporcionarle a AEAP cualquier información que se solicite en este respecto.

4. ¿QUÉ SUCEDE CON INSCRIPCIONES INELEGIBLES?

1. Si un trabajo o inscripción es cuestionado, AEAP solicitará aclaración o información adicional de la respectiva Compañía Participante.
2. Si la Compañía Participante no proporciona la información solicitada, o si en absoluta discreción de AEAP se determina que la Compañía Participante no ha proporcionado información adecuada, AEAP retirará la inscripción o CÓNDROR (como sea aplicable).

5. DEFINICIONES

1. Cuando no se define aquí, los términos en mayúscula en esta Política Oficial tendrán el significado que se les dé en los Términos y Condiciones del Festival.

Para facilidad, sin embargo, algunas de las definiciones que se usan en la Política Oficial se reproducen a continuación:

- a. Premios EL CÓNDROR significará aquellos premios que son determinados por el jurado y otorgados durante el Festival.
- b. Premios Especiales significarán los premios que ganan por cálculo de puntos otorgados por el jurado. El método de cálculo de puntos se especifica en estas Reglas para Premios Especiales.
- c. Compañía Participante significará la compañía que presenta una inscripción para ser considerada en el Festival. En el caso que una inscripción sea preseleccionada o gane un CÓNDROR, la Compañía Participante es la entidad que recibe cualquier trofeo o certificados otorgados en los Premios EL CONDOR.
- e. Inscripción significará el trabajo presentado por una Compañía Participante para ser considerado en el Festival.
- g. Festival significará EL CÓNDROR FESTIVAL ECUATORIANO DE CREATIVIDAD, que es organizado, administrado y gerenciado por AEAP y que comprende : (i) el Premio CÓNDROR y (ii) premios especiales CÓNDROR.
- h. CÓNDROR significará aquellos premios CÓNDROR dados a una Compañía Participante como resultado de una inscripción ganadora de una Categoría o Sección dentro de los Premios EL CÓNDROR. Las referencias a tipos del premio CÓNDROR (p. ej. CÓNDROR DE ORO, CÓNDROR DE PLATA) son referencias a las clasificaciones específicas de los Premios CÓNDROR.
- i. Reglas significará aquellas reglas que rigen el Festival y por las cuales las Compañías Participantes acuerdan estar regidas y que comprenden:
 - 1. Las Reglas para Premios Especiales
 - 2. Las Reglas para cada CÓNDROR
 - 3. Las Reglas Generales
 - 4. Las Reglas para Inscribirse
 - 5. Los Términos y Condiciones del Festival
 - 6. La Política de Reembolsos/Cancelaciones
 - 7. Esta Política Oficial sobre Inscripciones Inelegibles

POLÍTICA DE REEMBOLSOS Y CANCELACIONES

1. INTRODUCCIÓN

- 1. Esta Política de Reembolsos/Cancelaciones que es parte de las Reglas que rigen el Festival, estipula las circunstancias en las cuales una Compañía Participante puede retirar su participación del Festival.

2. Esta Política de Reembolsos/Cancelaciones debe leerse en conjunto con todas las otras Reglas (la totalidad de las cuales pueden encontrarse aquí).

2. ¿CÓMO RETIRAR LAS INSCRIPCIONES?

1. Las Compañías Participantes pueden notificar a AEAP de su deseo de retirar sus inscripciones usando los siguientes métodos únicamente: por correo electrónico a **info@elcondor.ec**
2. AEAP se reserva el derecho de no considerar cualquier otra forma de notificación sobre el deseo de una Compañía Participante de retirar sus inscripciones.

3. RETIROS DE COMPAÑIAS PARTICIPANTES ANTES DE Noviembre 29 DE 2024 – REEMBOLSO DE CUOTA DE INSCRIPCION

1. Si una Compañía Participante retira sus inscripciones antes Noviembre 29 de 2024 por cualquier razón, AEAP reembolsará a dicha Compañía Participante después del festival EL CÓNDROR 2024, cuando reciba una solicitud de reembolso a aeapgye@interactive.net.ec de la Cuota de Inscripción pagada menos un honorario de procesamiento de \$50,00.
2. Para evitar las dudas, si AEAP retira la Inscripción antes de Noviembre 29 de 2024 por cualquiera de las razones estipuladas en la Sección 6 de esta Política de Reembolsos/Cancelación, la Compañía Participante no recibirá ningún reembolso.

4. RETIROS DE COMPAÑIA PARTICIPANTE DESPUÉS DE NOVIEMBRE 29 DE 2024 – NO REEMBOLSO DE CUOTA DE INSCRIPCION

1. Si una Compañía Participante retira su inscripción después de Noviembre 29 de 2024, la Compañía Participante no recibirá ningún reembolso de la Cuota de Inscripción por la razón que fuera.

5. CAMBIOS DE CATEGORÍA / SECCIÓN

1. Las Compañías Participantes pueden, antes de Noviembre 29 de 2024, cambiar la Categoría o Sección de los Premios EL CÓNDROR en la que ha sido inscrita su Participación sin costo.

2. En el caso que una Compañía Participante requiera un cambio de Categoría o Sección, la Compañía Participante será requerida para pagar cualquier monto adicional respecto de cualquier diferencia de precio entre la Cuota de Inscripción pagada para la Categoría o Sección original y la nueva Categoría o Sección.

6. ELIMINACIONES POR PARTE DE AEAP – NINGÚN REEMBOLSO

1. Las Compañías Participantes deben cumplir con todas las Reglas. AEAP no proporcionará ningún reembolso a cualquier Compañía Participante cuya inscripción no cumpla con las Reglas (incluyendo, para evitar las dudas, las reglas establecidas en las condiciones para elegibilidad de una inscripción).

1. AEAP no hará ningún reembolso cuando una inscripción es inelegible y por lo tanto es eliminada por AEAP, incluyendo por razón de:

1. El trabajo ha sido transmitido fuera de las fechas de elegibilidad;
2. El trabajo no ha sido nunca transmitido públicamente;
3. El trabajo ha sido inscrito en un año anterior en los Premios EL CÓNDOR
4. La Compañía Participante no ha recibido permiso del respectivo cliente antes de la presentación de la inscripción, o
5. Falta de autorización para inscribir el trabajo.

2. AEAP puede eliminar una inscripción sin reembolso alguno a la Compañía Participante si:

1. AEAP juzga a su absoluta discreción que la inscripción es ofensiva o culturalmente insensible;
2. El trabajo que constituye la inscripción fue prohibido o retirado de transmisión;
3. A la inscripción le faltan los medios/resultados/información requerida y la Compañía Participante rehúsa proporcionar la información dentro de un período de tiempo razonable (siendo el período razonable de tiempo a ser determinado en absoluta discreción por AEAP).



7. RETIROS QUE RECIBIRÁN UN CRÉDITO PARA LOS PREMIOS EL CÓNDROR 2025

1. En el caso que AEAP recibidos inscripciones en la misma Categoría o Sección de los Premios EL CÓNDROR de diferentes compañías participantes (por ej. si la compañía productora inscribe el mismo trabajo que una agencia ya ha presentado), la cuota de inscripción pagada por la segunda compañía participante (esto es, la compañía participante que presentó su inscripción con posterioridad) puede ser usada por la compañía participante para: (i) mover el trabajo a otra Sección o Categoría, (ii) inscribir un nuevo trabajo en su lugar o (iii) recibir una nota de crédito para los Premios EL CÓNDROR 2025.