

BASES DE PARTICIPACIÓN COMPETICIÓN ESPAÑOLA “YOUNG LIONS DIGITAL 2024”

SCOPEN, representante oficial en España del Festival Cannes Lions, organiza la competición “YOUNG LIONS DIGITAL 2024” dentro del marco de la promoción del talento y la creatividad de los jóvenes españoles.

La competición “Young Lions” es una iniciativa promovida a nivel internacional por el Festival Cannes Lions y que, a través de la representación de SCOPEN, da cabida a los equipos españoles a participar.

El equipo ganador representará a España en la Competición internacional: “Young Lions Digital Competition”, que se celebrará en la ciudad de Cannes (Francia) **del lunes 17 al 21 de junio de 2024**.

CHEIL SPAIN como patrocinador oficial y exclusivo de esta competición, intervendrá en el proceso de selección del equipo español para optar a la competición internacional de esta disciplina.

1. Quién, cómo, dónde y cuándo concursar

Quién

- Pueden participar jóvenes profesionales con nacionalidad española o residentes en España y con edades comprendidas entre los 18 y 30 años (nacidos el o después del 21 de junio de 1993) y que trabajen en agencia o en empresa anunciante.
- Los equipos deberán estar **formados por 2 personas** de la misma o diferente compañía
- **Imprescindible:** nivel alto de inglés, tanto hablado como escrito.
- **Obligatoriedad** por parte de los dos miembros de los equipos finalistas de asistir a la sesión presencial de finalistas. Esta sesión tendrá lugar en Madrid, el jueves **18 de abril de 2024** (fecha sujeta a modificaciones).

Cómo

- El periodo de inscripción de equipos se **abrirá el viernes 9 de febrero de 2024** y se cerrará **el lunes 18 de marzo de 2024 a las 00:00 horas**.
- **No se aceptarán inscripciones de equipos fuera del deadline** indicado anteriormente.
- Para inscribirse es necesario cumplimentar el **formulario de inscripción online** contenido en la web: www.canneslionsspain.com/young-lions-digital-2024/
- Los participantes tienen que presentarse en equipos de 2 personas, y la inscripción debe hacerse de forma conjunta y simultánea por ambas partes de la dupla.
- Todos los inscritos que cumplan los requisitos establecidos en las bases recibirán en su email un **código de identificación** por equipo con el que más adelante identificarán su trabajo para garantizar el anonimato. Este código se genera durante el proceso de inscripción.
- El derecho a competir no tiene coste alguno para los participantes.

Dónde

- La competición española "YOUNG LIONS DIGITAL" se celebrará de forma online y presencial:
 - **Fase de lanzamiento: inscripción online** de equipos participantes en la web y en los plazos indicados.
 - **Entrega de briefing:** el briefing será entregado **virtualmente** a todos los participantes en la competición, **el viernes 22 de marzo de 2024 a las 13 horas**. Esta fecha puede estar sujeta a modificaciones, en cuyo caso la Organización comunicará con suficiente antelación a todos los participantes la nueva fecha.
 - **Entrega de trabajos:** los trabajos se enviarán en los plazos indicados en estas bases, a la siguiente dirección de correo electrónico: emoreno@scopen.com y lribes@scopen.com
 - **Presentación de trabajos finalistas:** los finalistas seleccionados serán convocados para presentar su trabajo de manera presencial a todos los miembros del jurado en Madrid, en la fecha indicada en estas bases.

- Los participantes dispondrán de **48 horas** para responder al briefing que ponga a prueba sus capacidades. Sólo se admitirá un trabajo por equipo y deberá entregarse **en inglés**.
- Los equipos finalistas seleccionadas serán convocadas para asistir a la **fase final presencial** en Madrid, en la que presentarán al jurado sus trabajos en inglés y con una **duración máxima de 10 minutos**: 5 minutos para la presentación de la propuesta y 5 minutos para responder a las preguntas del jurado.
- Todos los gastos derivados del traslado para asistir a esta sesión correrán por cuenta de los participantes.
- Una vez abierto el periodo de inscripción, los participantes podrán consultar en la web el calendario completo con las fechas y plazos de la competición. www.canneslionsspain.com/young-lions-digital-2024/

Cuándo

- **El briefing** de la competición española "YOUNG LIONS DIGITAL" **se entregará virtualmente** a todos los participantes **el viernes 22 de marzo de 2024 a las 13 horas**. Esta fecha puede estar sujeta a modificaciones, en cuyo caso la Organización comunicará con suficiente antelación a todos los participantes la nueva fecha. Una vez entregado el briefing, los equipos participantes dispondrán de **48 horas** para desarrollar sus trabajos y enviarlos el **domingo 24 de marzo de 2024** a la siguiente dirección de correo electrónico: emoreno@scopen.com y lribes@scopen.com
- El material enviado deberá cumplir las normas detalladas en el briefing. El jurado revisará los archivos y determinará si cumplen los Requisitos y las Bases.
- No se aceptarán piezas presentadas fuera de la fecha y horarios indicados.
- El equipo ganador se anunciará vía email.

2. El Briefing, formatos y entrega de las piezas

Briefing

- La competición Young Lions Digital reta a los equipos para que creen una campaña digital integrada en **48 horas**. Los equipos recibirán un briefing de un cliente, sobre el que tendrán que desarrollar piezas digitales usando la tecnología necesaria en cada caso.
- En el caso de que, por causas ajenas a la Organización, hubiera algún retraso en el envío del briefing, este tiempo será compensado añadiéndolo al deadline de entrega de trabajos por parte de los participantes. En este caso se comunicaría el deadline definitivo a los participantes por correo electrónico.

Presentación y envío de trabajos

- **El contenido** de los trabajos se presentará **en inglés** y se ajustará al briefing, cumpliendo con los **criterios y objetivos especificados en el mismo**.
- Los participantes tendrán que demostrar cómo la tecnología y su uso responde al briefing del cliente proporcionando una solución creativa. Deberán entregar una presentación de PowerPoint de máximo 10 diapositivas y un documento de Word con 3 partes diferenciadas:
 - **Insight creativo:** cómo la creatividad ayuda a resolver el problema planteado usando la tecnología.
 - **Cuál es la solución propuesta:** explicación de qué plataformas, tecnología y herramientas se han utilizado y por qué.
 - **Cómo funciona:** cómo la solución digital da respuesta al briefing y ayuda a solucionar el problema planteado por el cliente.

Cada una de estas partes deberá tener una extensión máxima de 250 palabras con links a imágenes, mock-ups etc.

- Los trabajos de cada equipo estarán identificados únicamente con el **Código de identificación** asignado en la inscripción de la competición, para salvaguardar el anonimato de los participantes.
- Los trabajos se enviarán a través de un único enlace de WeTransfer a la dirección de correo electrónico: emoreno@scopen.com y lribes@scopen.com
- La fecha de envío del material finaliza **el domingo 24 de marzo de 2024**.

3. El contenido de las piezas

Los participantes, al enviar su material, confirman haber obtenido por escrito los derechos, licencias y permisos de todas aquellas personas que hayan participado en la creación de material, confirman que sus materiales cumplen con estas Bases y que:

- (a) El contenido no es en ningún caso ofensivo, amenazante, difamatorio, peyorativo, calumniantes, ofensivo, obsceno o vulgar, y que no contiene ningún contenido inapropiado, indecente, sexual, profano o discriminatorio o que induzca a la violencia o el odio hacia una persona o grupo de personas, o que de cualquier otra forma no cumpla con el tema o el espíritu de esta competición.
- (b) El trabajo no incluye contenido o material ilegal o que vulnere la legislación local, provincial, comunitaria o nacional, o sea contrario a ésta, y que cumple con la normativa del territorio donde se ha generado.
- (c) El trabajo no contiene ningún material o elemento que suponga publicidad, logotipos, marcas registradas o eslóganes de terceros o que indique de cualquier otra forma un patrocinio de una entidad comercial o que no encaje con el espíritu de la competición, según lo determine el Organizador, a su única discreción.
- (d) El contenido es un trabajo original del participante no publicado que no contenga, incorpore o utilice de cualquier otra forma ningún contenido, material o elemento propiedad de terceros, excluidos los Logos Permitidos.
- (e) El trabajo no contiene ningún contenido, material o elemento que vulnere los derechos de propiedad intelectual, tales como ideas, pensamientos, composiciones musicales, grabaciones sonoras, piezas audiovisuales o cualquier otro elemento creativo. O vulnere la privacidad de un tercero, excluidos los Logos Permitidos.
- (f) El trabajo no sea ha inscrito previamente en ninguna otra competición y/o concurso ni ha recibido galardones o premios de cualquier tipo.
- (g) El trabajo no contiene nombres, parecidos, fotografías o cualquier otro elemento de identificación, total o parcialmente, relativos a personas vivas o muertas, sin su consentimiento.
- (h) El trabajo no incluye marcas registradas, logotipos o material con derechos de reproducción que no pertenezcan al participante (incluidos nombres de empresa, música fotografías, obras de arte o imágenes publicadas en páginas web, televisión, películas o cualquier otro medio de comunicación) o para cuyo uso el Participante no haya obtenido permiso previo, ni cualquier material que viole o infrinja como sea los derechos de terceros, incluidos, entre otros, derechos de reproducción, marcas comerciales, patentes, secretos industriales, logotipos, derechos contractuales o de licencia, derechos de imagen o privacidad, derechos morales o cualquier otro derecho de propiedad intelectual.

- (i) El trabajo no incluye amenazas de ningún tipo ni ningún contenido intimidatorio, de acoso o de mobbing.
- (j) No viola la legislación local, provincial, autonómica o nacional, ni incorpora ningún contenido que anime a cometer algún delito ni incluya instrucciones para cometerlo.
- (k) El hecho de participar en esta competición supone la aceptación de todas y cada una de las bases de este, así como la de las resoluciones que el jurado o la organización tomasen ante cualquier posible incidencia que tuviera lugar.

4. Competición Internacional YOUNG LIONS DIGITAL

- El equipo ganador de la competición nacional representará a España en la competición internacional Young Lions DIGITAL, del Festival Internacional Cannes Lions, que se celebrará de manera presencial del lunes 17 al viernes 21 de junio de 2024. Si por cualquier motivo, alguno de los miembros del equipo ganador no pudiera participar en la competición internacional, automáticamente el segundo equipo finalista será designado para representar a España.
- El equipo representante español será premiado con el pase "Young Lions Competitor", que dará acceso a los dos miembros del equipo a todos los contenidos del Festival durante los 5 días de su duración. El Festival tendrá lugar en la ciudad de Cannes (Francia) del lunes 17 al viernes 21 de junio de 2024.
- **Los gastos derivados del traslado (Madrid – Niza – Cannes, ida y vuelta) y de alojamiento, correrán por cuenta del equipo representante español**, así como cualquier gasto adicional que se pueda presentar.
- Durante la estancia y la competición en el Festival de Cannes, el equipo representante español, deberá realizar una crónica diaria, con una duración mínima de 2 minutos y máxima de 5 minutos, sobre su experiencia en la competición internacional y la asistencia al Festival, que contendrá textos, imágenes, vídeos.
- **Este contenido será de uso exclusivo de la Organización y de CHEIL SPAIN que lo utilizarán en sus diferentes canales de comunicación.**

Comunicación de ganadores competición nacional

- El equipo ganador se anunciará **el jueves 18 de abril de 2024** una vez finalizada la sesión de presentación de casos finalistas y la posterior deliberación del jurado.
- Además, tanto los finalistas como el equipo ganador serán publicados en la web: www.canneslionsspain.com/young-lions-digital-2024/

Jurado

El jurado estará compuesto por reconocidos profesionales del sector de la comunicación y se comunicará vía nota de prensa a los medios de comunicación del sector. Esta información también será publicada en la web: www.canneslionsspain.com/young-lions-digital-2024/

5. Tratamiento de Datos de carácter personal de los participantes

En cumplimiento de lo establecido en la normativa vigente sobre protección de datos de carácter personal, el Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos (En adelante, RGPD), la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (En adelante, LOPDPGDD), así como cualquier otra norma en materia de protección de datos personales que pudiera desarrollar, complementar o sustituir las normas anteriormente indicadas, los participantes en la presente competición y en su caso, los ganadores, quedan informados de lo siguiente:

Puede contactar con nosotros a través del correo electrónico hello@scopen.com

5.1 Información sobre el responsable del tratamiento

Consultores de Publicidad, S.A. (SCOPEN) con domicilio en la Calle Goya, 59, 2ª A y C.IF. número A- 79622171, y dirección de correo electrónico de contacto scopen@canneslionsspain.com

5.2 Información sobre la finalidad del tratamiento

La participación en la presente competición es voluntaria, e implica necesariamente la aceptación expresa por los participantes del tratamiento de sus datos conforme a lo expuesto a continuación. El tratamiento de los datos personales de los participantes y ganadores en la presente competición tendrá las siguientes finalidades:

- Registro de los participantes que deseen participar en la competición a través del formulario el formulario de inscripción online: www.canneslionsspain.com/young-lions-digital-2024/

- Verificación del cumplimiento de las condiciones para participar contenidas en las presentes bases.
- Gestión del proceso de participación, lo que incluye el envío de los mensajes de convocatoria e informativos necesarios, así como la atención de consultas.
- Verificación y en su caso eliminación de las participaciones fraudulentas o contrarias a las presentes bases.
- Publicación de los datos identificativos de los ganadores, así como los textos, imágenes y vídeos obtenidos durante el transcurso de la competición en el Festival de Cannes, con fines publicitarios y de comunicación de dicho evento.
- Comunicación a los participantes, finalistas y ganadores de la selección de los trabajos ganadores.
- Gestión con la oficina de Cannes para la acreditación del equipo representante de España, en el Festival, a través de la identificación 'Young Lions Competitor Pass'.

Dado el carácter obligatorio del contenido del tratamiento de los datos personales de los interesados, la inscripción en la presente competición **supone la plena aceptación expresa de las finalidades anteriormente indicadas**. Por lo tanto, si cualquiera de los participantes no consiente alguna de las finalidades y tratamientos anteriormente indicados, deberá abstenerse de participar en la presente competición.

5.3 Legitimación para el tratamiento

El tratamiento de los datos personales de los participantes y ganadores se realiza con base de legitimación en su consentimiento.

5.4 Destinatarios de los datos

SCOPEN, salvo que en su momento solicite su consentimiento para ello, no compartirá con terceros los datos personales de los participantes y ganadores.

No obstante, en SCOPEN, para poder cumplir con las finalidades antes indicadas, podremos permitir que terceras empresas accedan a los datos personales que tratamos. En general, se tratará de empresas que prestarán servicios auxiliares necesarios para dar cumplimiento a las finalidades sobre las que hemos informado, y siempre en el marco del correspondiente encargo del tratamiento, y que se corresponden con las siguientes categorías:

- Compañías patrocinadoras: CHEIL SPAIN
- Proveedores de servicios tecnológicos e informáticos.

- Proveedores y colaboradores externos relacionados con marketing y publicidad.
- Proveedores de servicios de logística.
- Entidades financieras.
- Proveedores de servicios de asesoramiento jurídico, fiscal o contable.

En tal caso, los respectivos encargados del tratamiento se encontrarán obligados a seguir las instrucciones de tratamiento proporcionadas por SCOPEN, incluyendo el deber de guardar confidencialidad, de devolver y/o destruir los datos a la finalización del servicio y quedando terminantemente prohibido el tratamiento de datos para fines propios del encargado del tratamiento. Por último, SCOPEN podrá comunicar sus datos de carácter personal al jurado de la competición, a la organización de la competición internacional YOUNG LIONS DIGITAL, a las entidades gestoras de dicho evento, así como a autoridades y organismos competentes, cuando sea necesario para el cumplimiento de obligaciones legales derivadas de la celebración de la competición.

5.5 Plazo de conservación de los datos

Los datos personales serán tratados durante todo el tiempo de duración de la competición, y en el caso de los ganadores, durante todo el tiempo de desarrollo de la candidatura española en la competición internacional YOUNG LIONS DIGITAL. Y, transcurridos dichos periodos, durante todo el tiempo necesario hasta completar los plazos de prescripción de las posibles reclamaciones o quejas derivadas de la competición.

5.6 Derechos en materia de protección de datos

Los participantes y ganadores pueden solicitar el ejercicio de sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación al tratamiento, oposición, portabilidad y derecho a no ser objeto de una decisión basada únicamente en el tratamiento automatizado de sus datos, así como la retirada del consentimiento otorgado para el tratamiento en cualquier momento, sin que ello afecte a la licitud del tratamiento basado en el consentimiento previo a su retirada, mediante el envío de una petición escrita a Consultores de Publicidad, S. A. (SCOPEN) Calle Goya, 59, 2ª A, 28001-Madrid, o bien a la dirección de correo electrónico de contacto scopen@canneslionsspain.com, aportando una copia de su DNI o documento equivalente para acreditar su identidad.

En todo caso, la retirada del consentimiento para el tratamiento de los datos con los fines indicados en las presentes bases constituirá causa de anulación de la participación realizada y exclusión de la competición, sin posibilidad de ser seleccionado para representar a España en la competición internacional YOUNG LIONS DIGITAL.

Los participantes y ganadores también tienen derecho a presentar una reclamación ante la autoridad de control Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) así como solicitar ante dicho organismo la tutela de sus derechos, a través del sitio web www.agpd.es y/o en la siguiente dirección C/ Jorge Juan 6, 28001-Madrid y en el teléfono de contacto 91 266 35 17.

6. Autoría y Bases Legales

Mediante la inscripción en la competición, los participantes afirman y garantizan la autoría original de sus trabajos, y que el material presentado por cada participante es de creación propia y no ha sido copiado, ni transformado total ni parcialmente de ninguna otra obra.

La participación en esta competición implica la aceptación de estas Bases Oficiales.

7. Eliminación

Toda información falsa presentada en el marco de esta competición por cualquier participante relativa a identidad, dirección de correo postal, número de teléfono, dirección de email, propiedad de derechos, así como el incumplimiento de estas normas o similar, podría resultar en la eliminación inmediata del participante en esta competición.

8. Condiciones generales

- Será de aplicación la legislación local, provincial, autonómica y nacional.
- Los ganadores deben tener sus documentos de viaje en regla.
- Los Organizadores se reservan el derecho de descalificar a cualquier participante si, en su juicio, creen de forma razonable que el participante ha intentado desvirtuar el funcionamiento legítimo de la competición con trampas, suplantación de identidad o prácticas incorrectas.

9. Derechos de Propiedad Intelectual

Los participantes, por el mero hecho de participar en esta competición, autorizan a la organización para que comuniquen las piezas por los canales que decidan. En estas piezas publicitarias, constará el nombre del autor o autores.

10. Publicidad

El equipo ganador de la competición nacional, que representará a España en la competición internacional YOUNG LIONS DIGITAL acepta que, la compañía **CHEIL SPAIN**, si lo desea, utilice su nombre y sus materiales con fines promocionales y publicitarios sin compensación adicional, a menos que lo prohíba la ley.

La participación en la competición conlleva la cesión de los derechos de explotación por parte de los creadores de la idea a la institución/empresa/organismo.

11. Derecho de cancelación, modificación o descalificación

Si por la razón que fuere, la competición no se pudiese celebrar según lo planeado, incluidas presencias de virus informáticos, bugs, intervenciones no autorizadas, fraudes, fallos técnicos o cualquier otra causa que corrompa o afecte la administración, seguridad, equidad, integridad o funcionamiento apropiado de la competición, los Organizadores se reservan el derecho a su juicio exclusivo de cancelar, terminar, modificar o suspender la competición. Los Organizadores se reservan el derecho de descalificar cualquier entrada que interfiera con el proceso de presentación de entradas o cualquier otra fase de la competición o del sitio de la competición.

12. Indemnización

Dentro de los máximos permitidos por la ley, los participantes acuerdan mantener indemne a los Organizadores y sus filiales por cualquier responsabilidad, demanda, denuncia, daño o perjuicio, coste y gastos derivados de cualquier acto u omisión del participante y/o de cualquier incumplimiento de las presentes bases. Dentro de los límites de lo legal, los participantes acuerdan defender y mantener indemne a los Organizadores de cualquier procedimiento, demanda o acción legal derivada de (a) cualquier vídeo o material subido a la plataforma que infrinja cualquier derecho de reproducción, marca registrada, secreto comercial, patente o cualquier otro tipo de derecho de propiedad intelectual de cualquier persona, difame a cualquier persona o viole sus derechos de publicidad o privacidad; (b) una suplantación de identidad por parte del participante y en relación con la competición; (c) el no cumplimiento de estas normas por parte del participante; (d) demandas presentadas por personas o entidades que no sean las partes signatarias de estas Bases, que tengan relación con la competición; (e) cualquier mal funcionamiento o problema del sitio de la competición, (f) cualquier error en la colección, el procesamiento o la retención de introducción de información; o (g) cualquier error tipográfico o de otro tipo en la impresión, publicación o anuncio del traslado, alojamiento y pases del equipo representante español.