NORMATIVA **MERCHANDISING**

tv vitória RECORD

Merchandisings são materiais de 60” que anunciam, durante algum programa, um produto ou serviço do cliente.

1. QUANTIDADES DE INSERÇÕES PERMITIDAS POR PROGRAMA

ES no AR

QUANTIDADE	PRODUTO	TEMPO
2	CITAÇÃO	7”
3	MERCHAN	60”
2	*INSERT EM L	7” A 10”

BALANÇO GERAL ES

QUANTIDADE	PRODUTO	TEMPO
2	CITAÇÃO	7”
6	MERCHAN	60”
1	*INSERT EM L	7” A 10”

falaES

QUANTIDADE	PRODUTO	TEMPO
2	CITAÇÃO	7”
3	MERCHAN	60”
2	*INSERT EM L	7” A 10”

CIDADE ALERTA ESPÍRITO SANTO

QUANTIDADE	PRODUTO	TEMPO
2	CITAÇÃO	7”
4	MERCHAN	60”
2	*INSERT EM L	7” A 10”

TRAILER DA CIDADE

QUANTIDADE	PRODUTO	TEMPO
1	CITAÇÃO	7”
2	MERCHAN	60”

*NECESSÁRIO APROVAÇÃO COM OPEC

2. HORÁRIOS DOS RECEBIMENTOS DE MATERIAIS

Todos os materiais devem ser recebidos até as 17 horas do dia anterior à veiculação.
A exceção é para os programas **Espírito Santo no Ar e Fala Espírito Santo**, que devem chegar com 02 dias de antecedência. Exemplo: se a veiculação é no dia 20/05, no Espírito Santo no Ar, os materiais referentes ao merchandising devem chegar até as 17 horas do dia 18/05.

3. FORMATOS DE MATERIAIS

A) Roteiro

- O roteiro deve ser enviado em arquivo Word, em caixa alta e com numerais por extenso.
- O texto deve conter no máximo 60” para merchandising e 7” para citações.
- Não serão aceitas falas em primeira pessoa por parte do apresentador, somente caso haja participação.

B) Plasma

Os plasmas, ou telas, são exibidas nos televisores atrás do apresentador durante a apresentação do material. Eles podem ser vídeos e/ou imagens estáticas e podem ser exibidos em tela cheia. Para os materiais de merchandising, só serão permitidas no máximo 10 telas. Abaixo, as demais regras:

- **Para as citações, somente será aceito um plasma estático e não será aceito GC.**
- **Para o quadro Trailer da Cidade, em caso de apresentação ao vivo, só serão permitidos plasmas estáticos, caso a quantidade seja igual ou superior a duas imagens. Em caso de vídeo, o material precisa ter 15”, 30” ou 60”.**
- **Só serão permitidas no máximo 10 telas por ação.**

No caso de **plasmas em imagem**, os formatos e dimensões são:
1920x1080 || Formato: JPG ou PNG

No caso de **plasmas em vídeo**, os formatos e dimensões são:
1920x1080 || Formato: MXF ou MP4

C) GC

GC COMUM



GC EM L



MEDIDAS GC COMUM

LARGURA MÍNIMA	ALTURA MÍNIMA
400 px	131 px
LARGURA MÁXIMA	**ALTURA MÁXIMA**
1920 px	295 px

MEDIDAS GC EM L

LARGURA LATERAL	LARGURA BASE
389 px	1531 px
ALTURA LATERAL	**ALTURA MÁXIMA**
1080 px	218 px

4. PARTICIPAÇÕES

Os merchans que contêm participação do cliente precisam ser gravados em estúdio e previamente agendados com o setor de Mídia / Opec. O número de participantes não pode ser maior que três.

ORIENTAÇÕES SOBRE VESTIMENTAS E ACESSÓRIOS

Permitido:

- Roupas de cores neutras (ex: branco, bege, cinza, azul-marinho, preto).
- Acessórios discretos, que não chamem muita atenção.

Evite:

- Roupas com listras ou estampas.
- Peças muito justas ao corpo.
- Esmaltes de cores muito fortes ou chamativas.
- Cintos ou acessórios grandes e brilhantes.

5. EXIBIÇÃO DE MATERIAIS

Os merchans podem conter VTs de até 60” e jingles (sons de fundo). Os VTs são contabilizados no tempo do merchan, ou seja, caso o VT tenha 30”, restarão apenas 30” para a ação em estúdio.

O formato desses materiais é:

- PARA VT: mxf ou mp4
- PARA JINGLE: mp3 ou wav

6. PÓS-VENDA

O material será enviado ao cliente em até 24 horas após a exibição. Não é permitido o envio do material antes de sua exibição.

7. EXPOSIÇÃO DE MATERIAIS / BANCADAS

- Caso haja material para exibir durante a ação, o prazo de entrega deverá ser acordado previamente com a Opec, que tratará junto à produção do programa.
- Todo material a ser exposto no merchan deverá passar por uma avaliação prévia para aprovação.
- Não serão aceitos materiais enviados diretamente para o estúdio.
- A produção do programa fica responsável pelo armazenamento dos produtos, que devem ser recolhidos ao fim da ação, impreterivelmente.
- Materiais não retirados após a veiculação serão doados a entidades assistenciais.
- O apresentador não pode experimentar alimentos, bebidas e utilizar acessórios enviados pelo cliente.

8. FLUXOGRAMA DO MERCHANDISING

