



2021 BRASIL

REGULAMENTO

ÍNDICE

1. Prêmio iBest 2021
2. Participação, Inscrições, Fases e Critérios de Classificação
3. Obrigações e Vantagens da inscrição
4. Segmentos e Categorias
5. Elegibilidade
6. Academias iBest
7. Selo Eletrônico
8. Prêmios Especiais
9. Votação Popular
10. Responsabilidade do Finalista
11. Considerações Finais

1. Prêmio iBest 2021

1.1 O Prêmio iBest, uma realização da iBest Global, na sua edição de 2021 - o Prêmio iBest 2021 - irá novamente distinguir as melhores iniciativas do universo digital.

1.2 Os consagrados pelo Prêmio iBest serão definidos por um processo em múltiplas etapas, composto pela curadoria do Conselho Consultivo iBest, indicação de talentos na fase Seleção (ver item 2.4), aplicação do algoritmo IRD (ver item 2.4.1 i) e votação de um júri oficial (a Academia iBest Brasileira) e o júri popular - definidos e detalhados nas cláusulas a seguir.

1.2a Na edição do Prêmio iBest 2021 serão eleitos tanto os vencedores da Votação Popular quanto os da Academia iBest Brasileira.

1.3 O Prêmio iBest 2021 contará com 88 categorias agrupadas em 4 (quatro) segmentos: E-Commerce, Serviços Não-Financeiros, Serviços Financeiros e Conteúdo, além de 3 (três) categorias especiais. O processo de votação é iniciado com a identificação das 10 (dez) melhores iniciativas digitais em cada uma das categorias - os iBest TOP10.

1.4 O Conselho Consultivo iBest, comitê interno da iBest Global, composto por executivos do iBest e colaboradores do mercado nacional, será responsável pelo planejamento estratégico do Prêmio iBest 2021: definição de regras, estratégias e convidados para compor as Academias iBest. Também avaliará tecnicamente as iniciativas digitais concorrentes em cada categoria na fase classificatória.

1.5 A Academia iBest Brasileira é formada por especialistas e personalidades convidadas pelo iBest para esta votação e terá seus membros nomeados de acordo com a escolha do Conselho Consultivo iBest.

1.6 O denominado Universo Digital engloba iniciativas digitais de pessoas físicas e jurídicas em diversas plataformas, desde que estejam vigentes no ano de 2021 até a hora da escolha dos finalistas e que estejam de acordo com as condições de elegibilidade do prêmio. Como plataformas, serão consideradas para a versão 2021 do Prêmio iBest as iniciativas que utilizarem sites/blogs, redes sociais (Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok, LinkedIn, Twitch e Twitter), aplicativos e podcasts.

2. Participação, Inscrições, Fases e Critérios de Classificação:

2.1 A participação no Prêmio iBest 2021 Brasil é gratuita, tanto para votantes quanto para concorrentes.

2.2 Podem participar como competidores as iniciativas de pessoas físicas ou jurídicas, indistintamente, em uma mesma categoria.

2.3 As fases do Prêmio iBest 2021 serão divididas em cinco:

a) Seleção iBest (inscrições de 31 de março a 23 de maio, e votação de 13 de abril a 30 de maio) = quando todos os influenciadores e as iniciativas digitais se inscrevem para poderem ser impulsionadas pela sua base para entrar no short-list iBest 20+;

b) iBest 20+ (de 22 de junho a 17 de julho) = Apresentação do short-list de várias categorias, com 20 iniciativas por categoria, onde dentre estas estarão os iBest TOP10;



c) iBest TOP10 (de 6 de julho a 29 de agosto) = Apresentação dos 10 melhores do Brasil em cada uma das categorias, votação do público geral e da academia;

d) iBest TOP3 (de 14 de setembro a 24 de outubro) = Apresentação dos 3 melhores do Brasil em cada uma das categorias e votação do público geral;

e) Vencedores (de 8 a 12 de novembro) = Apresentação dos melhores do Brasil em cada uma das categorias;

2.4 Fase “Seleção iBest”:

A fase “Seleção iBest” irá permitir que todas as iniciativas digitais brasileiras possam se inscrever e tenham a oportunidade de ser um iBest20+ ou mesmo um iBest TOP10. A partir da inscrição (feita somente no site do iBest, selecao.premioibest.com), os brasileiros poderão opinar sobre quais iniciativas inscritas são as melhores e as mais indicadas para compor a lista dos 10 melhores do Brasil. Para a definição dos 20+ e dos TOP10 o iBest continuará utilizando o algoritmo IRD para a definição dos finalistas, mas também reservará vagas na seleção final dos 20+ e Top10 de acordo com a indicação dos brasileiros. Desta forma, não apenas as maiores iniciativas nacionais serão parte do grupo dos melhores, mas também aquelas que possuem mais engajamento e interesse dos seus seguidores, mesmo que menores e mais recentes.

A partir da inscrição, entre 13 de abril e 30 de maio, os brasileiros poderão opinar sobre quais iniciativas serão as melhores entre as inscritas em determinadas categorias que o iBest irá disponibilizar para esta fase. A opinião se dará a partir do clique do opinador no botão de “afirmativo” ou do polegar para baixo, ao lado de cada nome de iniciativa que concorre na categoria.   Cada afirmativo irá contabilizar um ponto positivo, e cada polegar para baixo irá conceder um ponto negativo. Será disponibilizado no site do prêmio iBest (www.premioibest.com), um ranking dos mais bem colocados por categoria com revisão a cada 24h.

2.4.1 Campanhas: Todas as iniciativas podem estimular seus seguidores e interessados a opinar, para que possam ter mais chance de passar para a próxima fase (a iBest 20+). Até quatro iniciativas da fase de Seleção irão compor a fase 20+, e as duas iniciativas com maior pontuação de opinião positiva na fase de seleção, por categoria, irão compor os TOP10 Brasil.

2.4.2 Número de inscrições: Cada iniciativa/marca poderá se inscrever em até TRÊS CATEGORIAS disponíveis no Prêmio iBest 2021. A inscrição nesta categoria poderá ser feita em momentos diferentes da inscrição e através da adição de categorias no site iBest (candidato.premioibest.com).

2.4.3 Responsável pela inscrição: A inscrição deve ser feita por um representante autorizado da iniciativa. No caso de influenciadores, a inscrição deve ser feita pelo mesmo ou por pessoa/agente por ele autorizado. O iBest não se responsabilizará por dados fornecidos de forma incompleta e/ou incorreta, e nem por inscrições feitas por pessoas não autorizadas.

2.4.4 Senha: No momento da inscrição no Prêmio iBest 2021, o responsável escolherá livremente uma senha que será utilizada para efetuar alterações futuras dos dados da ficha de inscrição da iniciativa. A senha não será divulgada posteriormente pelo iBest. Cada iniciativa é responsável pela segurança e confidencialidade da mesma.

2.4.5 Prêmios Estaduais: A inscrição no Prêmio Especial iBest Estadual (nos estados que terão competição dedicada em 2021) ocorre de forma automática, com base na informação e no CEP apontados na ficha de inscrição que são itens obrigatórios. Exceções a esta determinação ocorrerão por decisão do Comitê iBest, seja liberalidade ou por solicitação expressa ao Comitê.

2.4.6 Alteração de dados: A atualização dos dados cadastrais da iniciativa inscrita poderá ser realizada por pessoa responsável pela inscrição ou representante, através do link (URL) indicado no endereço (candidato.premioibest.com). Para efetuar a atualização, o responsável deverá fornecer o login e a senha escolhida no ato da inscrição. As alterações realizadas no cadastro serão de total responsabilidade da iniciativa inscrita.

2.4.7 As iniciativas eleitas como iBest 20+ em um determinado ano terão a vantagem de serem inscritas automaticamente pelo iBest na Fase Seleção do ano seguinte, de forma a poderem receber desde o primeiro dia da fase Seleção posterior os eventuais votos positivos que venham a receber para sua classificação novamente como 20+ . Da mesma forma, dado o objetivo editorial e de guia



que possui o iBest, entendemos como justo oferecer aos votantes um conjunto de iniciativas com real possibilidade de serem apontadas como as melhores do Brasil.

2.4.8 As iniciativas que foram agraciadas com o Top10 do ano anterior serão classificadas diretamente para a Fase iBest 20+, como se vê no item a seguir. Estas não precisarão competir na fase de seleção, mas é obrigatória a inscrição durante o período definido pelo iBest para esta fase. Caso não seja feita a inscrição pelo finalista do ano anterior, este perde o direito a estar classificado para a próxima fase, passando a contar com o algoritmo iBest ou análise editorial para tal.

2.5 Fase “iBest 20+”: A fase 20+ apresentará uma lista resumida de 20 iniciativas em determinadas categorias, onde dentro destes 20 estarão contidos os iBest TOP10 da categoria. Estes 20+ serão compostos pelos dez TOP10 da edição 2020, somados aos quatro mais bem colocados na fase Seleção, mais quatro pelo algoritmo IRD e dois por critérios técnicos definidos pelo Comitê iBest. Os finalistas de 2020 têm lugar assegurado no iBest 20+, desde que se inscrevam corretamente durante a Fase Seleção.

2.6 Fase “iBest TOP10”:

2.6.1: A seleção das vagas para os 10 finalistas em cada categoria (os iBest TOP10) é definida da seguinte forma para a maior parte das categorias:

- (i) 6 vagas definidas a partir da aplicação do IRD – Índice de Relevância Digital (item 2.6.2)
- (ii) 2 vagas escolhidas diretamente pelo Comitê iBest de acordo com suas deliberações e ponderações técnicas, de histórico, quantitativas e qualitativas;
- (iii) 2 vagas reservadas para os candidatos mais indicados pelo público durante a fase de Seleção iBest e que se credenciem através de seus resultados de indicação popular.

2.6.1.1: São exceções ao critério da 2.6.1:

- i) Categorias onde os finalistas serão selecionados pelo número de seguidores: **Personalidade Revelação, Personalidade de Música, Linkediner do Ano, Tiktokker do ano, Twiteiro do ano, Twitcher do Ano**, entre outras que serão reveladas em breve.
- ii) Categorias onde os finalistas serão selecionados de forma editorial pelo Comitê iBest: **Revelação Fintech, Creator Revelação**, entre outras que serão reveladas em breve.
- iii) Categorias onde os finalistas serão selecionados por maior número de views: serão reveladas em breve
- iv) Categorias onde os finalistas serão selecionados a partir do resultado de seus clientes que concorram no iBest 2021 (ver item 8.1 e 8.1.1).

2.6.2: Para a escolha das mais relevantes iniciativas do Brasil em todo o Universo Digital o iBest desenvolveu o IRD – Índice de Relevância Digital, um índice proprietário iBest, que se constitui em um algoritmo para a quantificação da relevância de uma iniciativa no universo digital em relação à categoria específica. O IRD aufere numericamente esta relevância de acordo com o objetivo principal da iniciativa (como sendo especializado em e-commerce, serviços ou conteúdo), e leva em consideração as métricas mais relevantes de acordo com sua segmentação, como engajamento, alcance e relevância, entre outros vários parâmetros, em cada uma das redes sociais, além de site e app.

2.6.3: Nas fases TOP10 e TOP3 do Prêmio, os brasileiros poderão votar em um candidato apenas uma vez por CATEGORIA. Entende-se como “brasileiro” a pessoa física proprietária de uma conta de e-mail válida e legítima, maior de 16 anos e com único CPF. A verificação pelo iBest de mais de uma tentativa de voto por um mesmo CPF, ou tentativas de fraude em relação a esta regra, resultará na eliminação destes votos, podendo também causar penalidade na iniciativa alvo.

2.6.4: Na hipótese de que algum candidato mais indicado na fase “Seleção iBest” para compor os TOP10 (ou mesmo os 20+) de alguma categoria não possua qualidade técnica considerada como minimamente satisfatória (de acordo unicamente com a análise do Comitê iBest), este se reserva ao direito de oferecer apenas uma vaga entre os TOP10 para os mais votados na fase de Seleção nesta categoria e preencher a vaga adicional de acordo com a indicação do algoritmo IRD.

3. Obrigações e Vantagens da inscrição

3.1 Todas as iniciativas devem obrigatoriamente se inscrever durante a fase Seleção para concorrer ao iBest 2021, quer tenham sido ou não um TOP10, TOP3 ou Vencedor do iBest edição 2020.

3.2 As iniciativas que tenham sido iBest TOP10 em 2020, embora também precisem se inscrever, não precisarão e nem deverão competir para a entrada no shortlist iBest 20+

3.3 Caso um finalista iBest TOP10 2020 não se inscreva durante o período de Seleção, perderá a participação assegurada na fase 20+, ficando a discernimento do Comitê iBest a entrada desta iniciativa entre os finalistas, de acordo com o algoritmo iBest ou critérios técnicos.

3.4 Adicionalmente todos os corretamente inscritos receberão como vantagem adicional 0.25 pontos a serem somados ao seu score do algoritmo iBest (que tem pontuação máxima de 10,0), como um estímulo de desempate com outras iniciativas que não tenham se inscrito, de acordo com o regulamento.

4. Segmentos e Categorias

4.1 As categorias do Prêmio iBest (exceto os prêmios especiais) são divididas em quatro segmentos: E-COMMERCE, SERVIÇOS, SERVIÇOS NÃO FINANCEIROS e CONTEÚDO. Os Parâmetros de definição para alocação dos concorrentes nos grupos de categorias são:

E-COMMERCE

Iniciativas que tenham como modelo de negócio principal a comercialização de bens materiais através de suas plataformas digitais.

A iniciativa poderá ser julgada como E-commerce mesmo que exista compartilhamento de conteúdo e/ou venda de serviços, se for entendido pelo Comitê iBest que o “e-commerce” seja a principal atividade fim da iniciativa.

Exemplos: iniciativas online de varejo físico

SERVIÇOS NÃO-FINANCEIROS E SERVIÇOS FINANCEIROS

Iniciativas que tenham como modelo de negócio principal a comercialização/oferta de serviços e bens intangíveis.

Para ser caracterizada como serviço, a iniciativa deve ter interação com o cliente ou possibilidade de personalização do serviço ou entregas/resultados específicos de acordo com o interesse do cliente. A iniciativa é julgada como SERVIÇO mesmo que exista compartilhamento de conteúdo e/ou venda de produtos, se for entendido pelo iBest que “serviços” seja a principal atividade fim da iniciativa.

Iniciativas que possuem conteúdo próprio ou de terceiros, de vídeo ou som, a ser consumido via streaming ou download, como *shopstreaming* e cursos online, e que tenham como atividade fim do seu modelo de negócio a comercialização desses conteúdos serão consideradas como serviço.

Exemplos: serviços de entrega, streaming de música, escolas virtuais, shopstreaming.



CONTEÚDO

Iniciativas que tenham como modelo de negócio principal a criação e compartilhamento de conteúdo próprio ou licenciado, seja em formato gratuito para o consumidor ou pago.

Iniciativas de conteúdo de texto, imagem, áudio ou vídeo, ou seja, tudo aquilo que pode ser visto na tela do seu computador, seu tablet ou seu celular quando conectado à internet, e que não tenham e-commerce ou serviços como principal atividade-fim da iniciativa.

A iniciativa é julgada como CONTEÚDO mesmo que exista a possibilidade de venda de produtos e/ou serviços atrelados ao seu negócio, desde que esses não sejam considerados pelo iBest como sendo atividade fim da iniciativa.

Exemplos: Influencers digitais, canais do Youtube, iniciativas que não envolvam venda de produtos ou serviços como atividade fim.

Em casos nos quais não seja claro qual o segmento da iniciativa, o comitê iBest irá deliberar de acordo com a sua percepção, levando em conta classificações semelhantes no Prêmio iBest e a melhor identificação e adequação para os eleitores.

4.2 Cada marca de cada empresa poderá concorrer em apenas um segmento. Para empresas que possuam mais de uma marca, cada uma pode participar de um segmento diferente ou dos mesmos. O comitê iBest deve deliberar sobre casos especiais onde uma mesma iniciativa digital, com uma mesma marca, possa estar presente em mais de um segmento.

4.3 O Prêmio iBest 2021 contará com 88 categorias agrupadas nos quatro segmentos (definidos na cláusula 2.1) e detalhados nas cláusulas a seguir:

4.3.1 Segmento de E-Commerce:

1- SUPERMERCADOS:

Comércio eletrônico de itens de supermercado e despensa, como bebidas e alimentos, produtos de limpeza, material de escritório, higiene, nutrição e suplementação, entre outros. O foco deve ser em produtos que podem ser estocados e transferíveis, e obrigatória também a disponibilização de alimentos perecíveis. Não deve ter como foco alimentos preparados que possuem categoria própria.

2- MARKETPLACES:

Comércio eletrônico de quaisquer produtos físicos, por exemplo, produtos de prateleira ou alimentos prontos, que reúna diversos vendedores em uma única plataforma, sendo esta normalmente responsável pela venda, segurança, confidencialidade, formas de pagamento, investimento em marketing e o repasse das vendas para o vendedor, estabelecendo as regras de arrependimento, política de trocas e devoluções. Os produtos podem ser novos e/ou usados, em B2C e/ou C2C. O marketplace pode ou não ter como um dos vendedores a própria entidade que gerencia o marketplace.

3- RESTAURANTES E COZINHAS:

Comércio eletrônico de alimentos com foco em produtos prontos para consumo, exigindo que o fornecedor tenha tido o serviço de preparo.

**EM BREVE
JUNHO/2021**

EM BREVE

JUNHO/2021

4.3.2 Segmento de Serviços:

7- ADQUIRÊNCIA:

Iniciativa digital de adquirentes/credenciadoras que ofereça serviços de liquidação de transações financeiras por meio de cartão de crédito e débito, comunicando as bandeiras de cartão e os bancos emissores. Deverão ser companhias certificadas pelo Banco Central e que possuem a autorização das bandeiras de cartão. Oferece POS (mundo físico) ou gateway de pagamento (e-commerce). Será julgada a percepção de marca e qualidade dos serviços na ótica do consumidor final (PF), uma vez que a votação é aberta, incluindo votantes PF e PJ.

8- BANCOS DIGITAIS:

Iniciativa digital que agregue conjuntos abrangentes de serviços bancários e se posicione, exclusivamente ou não, como um banco digital. Oferecendo serviços como transferências, pagamentos de contas, investimentos, empréstimos, seguros, cartão de crédito e outros, sendo as operações bancárias realizadas de forma digital, seja por meio de aplicativo ou site.

9- CORRETORAS DIGITAIS:

Iniciativas digitais que provenham serviços relacionados a investimentos financeiros, como os atrelados à ações, opções, fundos, moedas estrangeiras, tesouro direto, fundos bancários, poupança, títulos bancários, criptomoedas, previdência privada, títulos de capitalização, imóveis e outros. Pode ou não trabalhar em conjunto ou fazer parte de uma grande instituição financeira tradicional.

10- DELIVERY:

Iniciativa digital que gerencie, ofereça e comercialize serviços relacionados à gestão de/ou entrega de alimentos, produtos ou encomendas para o consumidor final, sendo ou não a empresa contratada a responsável pela efetiva entrega.

11- ECONOMIA COLABORATIVA:

Iniciativa digital que oferece, intermedia e comercializa um conjunto de produtos ou serviços de recursos humanos, físicos ou intelectuais, para o consumidor final. Notadamente, devem em geral pertencer a mercados de redistribuição (por exemplo, venda de segunda mão) ou estilo de vida colaborativo (por exemplo, escritórios de *co-working*) ou sistemas de acesso a produtos e serviços (por exemplo, compartilhamento de transporte ou moradias). Para iniciativas colaborativas sem fins comerciais será permitida a participação de iniciativas internacionais sem filial estabelecida no território nacional, desde que possua o suporte em português.

12- EDUTECH:

Iniciativa digital que ofereça e comercialize serviços relacionados à educação e ensino a partir de uma plataforma tecnológica, e especialmente com grade curricular a ser cumprida e possibilidade de diploma ou certificado na conclusão, como em universidades, escolas, cursos e cursinhos.

13- FINTECH:

Iniciativa digital originalmente criada com o objetivo de utilizar tecnologia para melhoria de processos em serviços financeiros, de forma digital, em B2C. Para fins de adequação e restrição do escopo será definido que é necessária a presença de ativos sob gestão da fintech, no qual o serviço deva ser preferencialmente utilizado via smartphone e para consumidores finais. Como exemplo de tipos de serviços teríamos aqueles associados à oferta ou melhorias em serviços de contas digitais, pagamento de contas, transferência, saque e recebimento online, cartão de crédito,



corretoras, antecipação de recebíveis, seguros, empréstimos e financiamentos. Só poderá concorrer nesta categoria as fintechs que tenham domínio ou marca própria, não vinculado diretamente ao domínio (URL) ou de um banco.

14- REVELAÇÃO FINTECH:

Iniciativa digital originalmente criada com o objetivo de utilizar tecnologia para melhoria de processos em serviços financeiros, de forma digital, em B2C. Para fins de adequação e restrição do escopo será definido que é necessária a presença de ativos sob gestão da fintech, e que o serviço deva ser preferencialmente utilizado via smartphone, e para consumidores finais, com tipos seguindo os exemplos listados no item 13 acima, e que tenham iniciado suas operações após 01/01 de 2018.

EM BREVE JUNHO/2021

16- SUPERAPPS:

Iniciativa de pagamentos e transações, por meio de aplicativo, que agrega vários serviços e opções de compra para o consumidor, especialmente por meio de uma carteira digital com meios eletrônicos de pagamentos para compras online ou presenciais. Deve necessariamente também incluir no leque de serviços alguma iniciativa que não seja da mesma proprietária do superapp. Pode incluir mobile banking, mobile payment e contactless payment. Serão consideradas as iniciativas com foco em consumidor final, nas quais permitem que as transações sejam feitas utilizando o smartphone, com biometria e/ou QR Codes.

17- HEALTHTECH:

Iniciativa digital que ofereça e/ou comercialize serviços relacionados à saúde, serviços médicos, facilitação de diagnósticos, comunicação com o médico, controle peso, sinais vitais, diagnóstico, medicina preventiva, bons hábitos, fertilidade e ciclos, sono, e correlatos.

18- GOVERNO:

Iniciativa digital que ofereça serviços relacionados ao governo, como os relacionados a impostos, relacionamento com empresas públicas, concursos, constituição, justiça, relacionamento com órgãos governamentais, ministérios, secretarias e serviços associados, entre outros e que possa ser utilizado preferencialmente a partir de apps.

19- STREAMING DE VÍDEO E MÚSICA:

Iniciativa digital que ofereça ou comercialize, via streaming ou download de vídeo e/ou música, conteúdo multimídia através da internet, englobando conteúdos como filmes, séries, docs, músicas, podcasts. Pode ser ofertado o conteúdo como gratuito, por assinaturas ou vendas de conteúdos unitários, tendo como foco o consumidor final.

20- TRANSPORTE:

Iniciativa digital que ofereça, intermedie ou comercialize serviços como contratação de transporte para o consumidor final, relacionados a transporte terrestre, fluvial ou aéreo, empresas rodoviárias, locadoras de automóveis, patinetes, empresas de transporte de passageiros e serviços associados, entre outros, incluindo iniciativas de economia compartilhada.

EM BREVE JUNHO/2021

22- RELACIONAMENTOS:

Iniciativa digital focada na intermediação e promoção da busca, interação e comunicação entre pessoas interessadas em relacionamento pessoal, como em amizades, namoros, encontros e correlatos, em nível privado e pessoal. Não inclui iniciativas, plataformas de mídias sociais, aplicativos e serviços de comunicação com foco original em relacionamentos do campo profissional e social, tais como Instagram, Facebook, Whatsapp, Linkedin, Twitter, Messenger, Slack, Skype, Pinterest, etc

4.3.3 Segmento de Conteúdo:

23- AÇÕES SOCIAIS:

Iniciativas digitais que criam, compartilham, abordam, discutem, viabilizam e promovem ações da sociedade civil que tenham o intuito de gerar impacto social positivo na vida dos cidadãos através de projetos de diferentes naturezas, como economia, infra-estrutura, social, esportiva, cultural, profissional, emocional, de inserção e reinserção social, comunicação, etc.

24- BELEZA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à beleza, cosméticos, maquiagem, seja em sites, apps e redes sociais.

25- REVELAÇÃO EM BELEZA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à beleza, cosméticos, maquiagem, seja em sites, apps e redes sociais e que tenham iniciado suas operações a partir de 01/01/2018.

**EM BREVE
JUNHO/2021**

27- CELEBRIDADES E FOCAS:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à celebridades nacionais e internacionais, show business e seu ecossistema. Não poderão competir iniciativas que sejam especializadas em apenas uma ou poucas celebridades (como no caso de fãs-clubes), uma vez que possuirão uma categoria própria para competir no iBest 2022).

28- CINEMA, TV E STREAMING:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à obras, peças autorais e produções audiovisuais realizadas para exibição e distribuição através do Cinema, da TV e de plataformas de Streaming.

29- COMPORTAMENTO E FAMÍLIA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados a comportamento e relacionamento pessoal humano, criação de filhos e maternidade, vida sustentável em sites, apps e redes sociais.

**EM BREVE
JUNHO/2021**

31- CREAMTOR REVELAÇÃO:

Iniciativas digitais que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais e que tenham iniciado a fazê-lo a partir de 01/01/2018.

32- CULTURA E CURIOSIDADES:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados a assuntos diversos de interesse geral e irrestrito, notícias sobre nichos e regionalidades específicos, sobre arte em geral, curiosidades, peculiaridades e culturas globais, regionais ou locais, seja por meio de redes sociais, aplicativo ou site.



33- DESENVOLVIMENTO PESSOAL:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados ao desenvolvimento de habilidades pessoais, sejam elas autoconhecimento, autoconfiança, autoconsciência, autoestima, planos de desenvolvimento pessoal para criação ou melhoria de hábitos e conhecimentos. Podem concorrer nessa categoria iniciativas digitais que compartilhem conteúdo relacionado a outras categorias, como organização financeira e espiritualidade, desde que o conteúdo seja voltado para o desenvolvimento das habilidades pessoais necessárias para a área, seja em sites, apps ou redes sociais.

34- DIY, DECORAÇÃO E ORGANIZAÇÃO:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à decoração de interiores, objetos decorativos, organizadores, técnicas de organização de espaços, tutoriais “faça você mesmo”, dicas e correlatos, em sites, apps e redes sociais.

35- DIVERSIDADE E INCLUSÃO:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados às discussões sobre o assunto e que visem alcançar e assegurar a igualdade, diversidade e inclusão de todos os gêneros, raças, credos, faixas etárias, condições físicas e mentais em aspectos culturais, educacionais, econômicos, de oportunidades, de acesso, profissionais e políticos em sites, apps e redes sociais.

36- ECONOMIA E NEGÓCIOS:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados a empreendedorismo, economia, negócios em geral, nova economia, marketing digital, mídias e assuntos correlatos, seja em sites, apps ou redes sociais.

37- EDUCAÇÃO:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à educação, como em universidades, escolas, cursos e cursinhos, seja em sites, apps e redes sociais.

EM BREVE JUNHO/2021

40- ATLETA INFLUENCIADOR:

Iniciativas digitais de atletas profissionais brasileiros, de todos os gêneros, e de todas as modalidades esportivas (à exceção do futebol de campo), e que sejam produtores de conteúdo original, usando sua própria imagem para a divulgação deste conteúdo.

41- FUTEBOLISTA INFLUENCIADOR:

Iniciativas digitais de jogadores profissionais de futebol brasileiros, de todos os gêneros, na modalidade exclusiva do futebol de campo, e que sejam produtores de conteúdo original, usando sua própria imagem para a divulgação deste conteúdo. *(Obs: os inscritos nesta categoria não poderão concorrer na categoria Atleta Influenciador.)*

42- FITNESS E WELLNESS:

Iniciativa que produz conteúdo sobre temas relacionados ao fitness e bem-estar, como treinamentos físicos, disciplinas e modalidades de treinamento físico, mental de qualquer natureza, nutrição e suplementação alimentar com foco em performance, meditação, relaxamento, alongamento, esportes de nível amador e pro-amateur como corrida, natação em mar aberto, ciclismo ou triathlon, musculação, lutas e yoga seja em sites, apps e redes sociais. (Iniciativas com abordagem científicas

correlacionadas com esta categoria no campo de medicina esportiva, anti-aging, fisioterapia, tratamentos de recuperação e prevenção de lesões físicas, concorrerão na categoria de Saúde.)

43- GAMER DO ANO:

Iniciativas digitais de gamers brasileiros ou residentes no Brasil, que tenham o mundo de jogos como o principal trabalho ou hobby, e que sejam dedicados a este campo desde antes de 01/01/2018. As iniciativas devem ter como principal foco no mundo digital a produção de conteúdo ou interação em games, em estilos como ação, aventura, estratégia, RPG, esporte, corrida, fantasia, simulação e casuais, além de e-Sports (como em RTS, luta, FPS, e MOBA, entre outros), seja por tutoriais, comentários, walk-through, análises, experiências, unpacking e correlatos, em sites, apps e redes sociais. *(Obs: Os inscritos nesta categoria não poderão concorrer também na categoria de “Conteúdo de Games”, e vice-versa)*

44- CONTEÚDO DE GAMES:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados a jogos eletrônicos interligados via internet, em estilos como ação, aventura, estratégia, RPG, esporte, corrida, fantasia, simulação e casuais, além de e-Sports (como em RTS, luta, FPS, e MOBA, entre outros), seja por tutoriais, comentários, análises, experiências, unpacking e correlatos, em sites, apps e redes sociais. *(Obs: Os inscritos nesta categoria não poderão concorrer também na categoria de “Conteúdo de Games”, e vice-versa)*

45- GASTRONOMIA E CULINÁRIA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados ao universo da gastronomia, como informações, notícias e materiais sobre restaurantes, chefs de cozinha, cozinheiros, confeitadores, receitas e assuntos correlatos à gastronomia, em sites, apps e redes sociais.

46- HUMOR:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos humorísticos, sejam canais, programas, podcasts e outros, em sites, apps e redes sociais.

47- INFANTIL:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados ao público infantil, publicações especializadas, programações infantis, brinquedos, conteúdos voltados para crianças, entre outros, em sites, apps e redes sociais.

48- INVESTIMENTOS:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados ao mercado financeiro e investimentos, como em informações e notícias sobre o mercado, análise de empresas, educação do investidor e apoio nas decisões de trade, como em casas de research e iniciativas de notícias do segmento e apoios correlatos, seja em sites, apps e redes sociais. *(Obs: Não irão concorrer nesta categoria iniciativas que estejam concorrendo com mesma marca à melhor Corretora Digital).*

49- LGBTQIA+:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados e focados nas comunidades LGBTQIA+, seus temas, bandeiras, causas de interesse, opiniões, notícias e assuntos correlatos, seja em sites, apps e redes sociais.

50- MEIO AMBIENTE & SUSTENTABILIDADE:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados e focados nos temas de meio ambiente, ecologia, ativismo ambiental, agronegócio, recursos naturais, sustentabilidade, economia circular, cadeia de produção, modelos, políticas e matrizes econômicas e energéticas sustentáveis e assuntos, discussões, notícias, informações, opiniões, bandeiras, assuntos correlatos e causas de interesse, seja em sites, apps e redes sociais.



51- MODA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à moda, styling e tendências, seja em sites, apps e redes sociais.

52- REVELAÇÃO EM MODA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à moda, styling e tendências, seja em sites, apps e redes sociais que tenham iniciado suas atividades a partir de 01/01/2018.

**EM BREVE
JUNHO/2021****54- NOTÍCIAS E JORNALISMO:**

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à notícias, informações, matérias jornalísticas, análises de mercados e assuntos correlatos, por meio de equipe própria para curadoria ou redação, em sites, apps e redes sociais. Não serão considerados iniciativas que essencialmente desenvolvam seu conteúdo via agregadores automatizados, sem curadoria humana. *(Obs: não poderão se inscrever nesta categoria uma iniciativa que esteja inscrita na categoria “Opinião e Cidadania” e vice-versa).*

55- OPINIÃO E CIDADANIA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à opiniões pessoais sobre temas variados, irrestritos, relevantes e de amplo interesse para os cidadãos em geral, em sites, apps e redes sociais. Não serão consideradas iniciativas que essencialmente desenvolvam seu conteúdo via agregadores automatizados, sem curadoria humana. *(Obs: não poderão se inscrever nesta categoria uma iniciativa que esteja inscrita na categoria “Política”, e vice-versa) (obs: não poderão se inscrever nesta categoria uma iniciativa que esteja inscrita na categoria “Noticias e Jornalismo” nem “Política”, e vice-versa).*

**EM BREVE
JUNHO/2021****57- PERSONALIDADE REVELAÇÃO:**

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados a personalidades brasileiras, como influencers, artistas, cantores e cantoras, atores e atrizes, cineastas, esportistas, apresentadores e apresentadoras, empresários e empresárias, e personalidades em geral, seja em sites, apps e redes sociais que tenham iniciado suas operações depois de 01/01/2018.

**EM BREVE
JUNHO/2021**

EM BREVE JUNHO/2021

61- PETS:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados a animais de estimação, incluindo assuntos como cuidados, acessórios, dicas e assuntos correlatos, em sites, apps e redes sociais. [Em caráter de exceção, concorrem nessa categoria também os e-commerce para animais de estimação - iniciativas digitais que comercializam produtos, acessórios, brinquedos, itens de cuidados, ração, medicamentos, entre outros.]

62- PODCAST:

Iniciativas digitais que criam ou reproduzam conteúdos no formato podcast. Concorrem nessa categoria as iniciativas digitais que compartilham seu conteúdo dentro de contas específicas usando plataformas de streaming de podcast, como Spotify, Deezer, entre outros. *(Obs: não poderão se inscrever nesta categoria uma iniciativa que esteja inscrita na categoria “Educação”, e vice-versa).*

63- POLÍTICA:

Iniciativas digitais que criam, compartilham conteúdos relacionados à política, como na organização, direção e administração da Nação ou Estados, ciência política e assuntos correlatos, seja em sites, apps e redes sociais. Não concorrem nesta categoria iniciativas de conteúdo político pertencentes a políticos em atual mandato, assim como personalidades políticas. *(Obs: não poderão se inscrever nesta categoria uma iniciativa que esteja inscrita na categoria “Opinião e Cidadania”, e vice-versa).*

Observação: O Prêmio iBest não apoia nenhum partido político. As opiniões das iniciativas não refletem a opinião do iBest. *Obs: O Prêmio iBest não apoia qualquer partido político, ou político, ou candidato. O iBest não possui opinião política própria, nem a intenção de apontar direção, tendência ou opinião política. As opiniões das iniciativas não refletem uma opinião do iBest (que é apenas uma entidade organizadora e que não possui opinião), da mesma forma que o subsequente resultado das votações. Os finalistas Top 10 foram determinados unicamente pela relevância de suas redes sociais, sites e apps, da mesma forma que todos os finalistas em todas as categorias do Prêmio. A relevância foi medida numericamente por métricas, como as referentes à alcance e engajamento das iniciativas, em sites, apps e redes sociais. Em todas as categorias empresas e pessoas físicas podem concorrer diretamente, sendo que pessoas e empresas tem a mesma percepção diante do algoritmo de medição. Para uma iniciativa/personalidade ser apontada como apta para uma categoria, esta deve ter um volume significativo de seu público que busque aquele tipo de conteúdo apontando categoria, seja ou não feito de forma exclusiva. Existem várias iniciativas e indivíduos significativos que fazem conteúdo relativo a política e cidadania, e os que foram apontados como top 10 são aqueles que possuem os maiores resultados no universo digital, de acordo com o algoritmo matemático do iBest.*

64- RELIGIÃO E CRENÇAS:

Iniciativas digitais que criam, compartilham e/ou comercializam conteúdos relacionados à religião, seitas, cultos, entre outros assuntos correlatos, em sites, apps e redes sociais.

Observação: O Prêmio iBest não tem posição religiosa e não se propõe a comparar as religiões/crenças entre si. O apontamento dos melhores é julgado de acordo com a sua presença digital, não entrando no mérito das crenças religiosas em si nem sobre o conteúdo de cada iniciativa.



76- INFLUENCIADOR DO ANO - BA:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado da Bahia.

77- INFLUENCIADOR DO ANO - DF:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal do Distrito Federal.

78- INFLUENCIADOR DO ANO - GO:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado de Goiás.

79- INFLUENCIADOR DO ANO - MG:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado de Minas Gerais.

80- INFLUENCIADOR DO ANO - PE:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado de Pernambuco.

81- INFLUENCIADOR DO ANO - PR:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado do Paraná.

82- INFLUENCIADOR DO ANO - RJ:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado do Rio de Janeiro.

83- INFLUENCIADOR DO ANO - RS:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado do Rio Grande do Sul.

84- INFLUENCIADOR DO ANO - SC:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado de Santa Catarina.

85- INFLUENCIADOR DO ANO - SP:

Iniciativas digitais que possuem audiência relevante e que criam conteúdo autoral próprio para exposição, distribuição e promoção em sites, apps e redes sociais, tendo sua produção ou residência principal no estado de São Paulo.

4.4 Adicionalmente aos prêmios acima, o iBest irá outorgar 3 (três) prêmios especiais, sendo eles:

**EM BREVE
JUNHO/2021**



5. Elegibilidade

5.1 Somente poderão concorrer as iniciativas digitais que estiverem localizadas publicamente na Internet, que possuam parte de seu conteúdo em língua portuguesa e que sejam focadas (mesmo que não exclusivamente) para o público brasileiro. Iniciativas digitais de outros países podem participar da competição, desde que possuam menu, navegação e suporte aos consumidores em língua portuguesa (Brasil). Iniciativas/apps com senhas de acesso para parte do seu conteúdo podem participar, desde que não possuam restrições definitivas de público, isto é, que não sejam reservados a funcionários da empresa, a membros de um grupo de trabalho etc, e que possam ser avaliados em grande parte pelos participantes da Academia Brasileira.

5.2 Participarão como concorrentes aos prêmios destinados às agências e/ou produtoras que possuírem clientes cujas iniciativas estejam concorrendo como finalistas do Prêmio iBest 2021, desde que tenham sido cadastradas como produtora pelos seus clientes que sejam finalistas (TOP10 ou acima). A seu discernimento, o iBest poderá identificar produtoras de iniciativas finalistas que eventualmente não tenham finalizado a passagem completa de informações sobre suas produtoras.

5.3 Não poderão concorrer ao Prêmio iBest 2021 Brasil iniciativas que possuam teor pornográfico, propagadora de fake news, discurso de ódio, ou que agreguem atividades ou serviços ilegais, conforme o Direito brasileiro.

5.4 Os candidatos, a qualquer tempo, poderão ser sumariamente desclassificados se for constatada tentativa de aliciamento ou favorecimento de participantes da Academia iBest, assim como tentativas de qualquer manipulação digital de votos, durante o processo de votação.

6. Academias iBest

6.1 As Academias são formadas por especialistas e personalidades convidadas pelo iBest para esta votação e terão seus membros, e chairman nomeados de acordo com a escolha do Conselho Consultivo iBest, e votarão em cada categoria sob sua responsabilidade via votação online. Em caso de empate o desempate se dará pelo voto do chairman da Academia.

6.2 Para cada segmento existirá um grupo especializado da Academia Brasileira - um para e-commerce, outro para serviços, um para serviços financeiros e um para conteúdo. Os membros de cada um dos quatro grupos votam preferencialmente nas categorias relativas ao seu segmento definido, mas podem também votar em qualquer outra categoria, se existir a percepção de discernimento deste para tal.

6.3 Os jurados de cada parte da Academia não podem ter relacionamento societário, empregatício, nem correntemente prestar quaisquer serviços para os finalistas (ou empresas do mesmo grupo econômico deste) que deverá julgar. Caso seja entendido que existe relacionamento neste âmbito entre um membro da Academia e um finalista TOP10 de uma categoria específica, não serão computados os votos deste membro.

6.4 Cada membro da Academia Brasileira iBest apontará o primeiro, o segundo e o terceiro colocado dentre os 10 classificados de cada CATEGORIA iBest. Para cada voto como primeiro lugar, serão contabilizados 3 pontos para este finalista. Para cada voto como segundo lugar, 2 pontos, e o terceiro lugar implica na soma de um ponto. Os três primeiros colocados (concorrentes com maior somatório de pontos) serão os TOP3. O vencedor será aquele que tiver maior número de pontos dentre os TOP3. Apesar de serem divulgados primeiramente os TOP3, e somente depois os vencedores, a votação destas Academias acontecerá apenas uma vez.

6.5 Cabe aos membros de cada Academia apontar quais são as iniciativas escolhidas como melhores em cada categoria. Cada membro da Academia vota de acordo com sua própria percepção e análise de como este avalia a iniciativa.

6.6 As votações das Academias vão de 27/07/2021 a 09/08/2021.

7. Selo Eletrônico

7.1 Todas as iniciativas que concorrem na Seleção iBest, as selecionadas como TOP10, TOP3 e os Vencedores, terão direito ao uso do respectivo selo eletrônico iBest 2021 e quaisquer materiais de divulgação do iBest (sendo posts ou outros formatos, ou mesmo elementos), desde que sempre associados ao Prêmio e observando e refletindo o status real de cada finalista (TOP10, TOP3 ou vencedor, de acordo com cláusula 7.3), sem incorrer em discussões e polêmicas acerca de resultados ou concorrentes. O selo eletrônico atesta a seleção da iniciativa digital como postulante ao prêmio, ou finalista e/ou vencedor do prêmio, podendo - se dentro das regras acima - ser aplicado em todos os canais e mídias da iniciativa. Qualquer página do site oficial do Prêmio iBest (www.premioibest.com) ou redes sociais podem ser linkados ao selo eletrônico.

7.2 Caso a iniciativa seja de uma empresa/instituição, o selo pode ser aplicado também em iniciativas de fornecedores e parceiros deste finalista/vencedor, desde que referindo claramente qual foi a empresa ou instituição concorrente, finalista ou vencedora, mantendo-se as regras da cláusula 7.1.

7.3 Apenas iniciativas que sejam outorgadas como TOP10 podem usar o selo TOP10, assim como apenas as TOP3 podem usar o selo de TOP3, e apenas os vencedores podem usar o selo de vencedor. O uso incorreto de selos é previsto como infração grave, levando a possível desqualificação e banimento da iniciativa, além de poder ser considerada uma infração de uso de marca registrada.

8. Prêmios Especiais

8.1 As empresas cadastradas pelos finalistas como produtoras/agências das iniciativas classificadas como TOP10 em qualquer categoria concorrerão também aos Prêmios Especiais Agência de Influenciadores, Agência de Marketing Digital e Agência de Marketing de Performance. Este resultado será decorrente da classificação obtida por seus clientes/parceiros/canais no Prêmio iBest 2021 Brasil.

8.1.1 O critério para a escolha dos vencedores do Prêmio Especial será o somatório de pontos a partir do resultado que as iniciativas de seus clientes obtiverem no Prêmio iBest 2021, em cada CATEGORIA. A produtora ganha 3 (três) pontos por cada iniciativa de cliente que seja eleito vencedor, 2 (dois) pontos por cada iniciativa de cliente que se classifique ao final como TOP3 e um ponto por cada iniciativa de cliente que se classifique ao final como TOP10.

9. Votação Popular

9.1 Votação TOP10: A Votação Popular escolherá, no período de 09/09/2021 a 25/10/2021, os TOP3 dentre cada grupo TOP10 de cada CATEGORIA e dos Prêmios Especiais. Cada eleitor poderá votar uma única vez em até três candidatos por CATEGORIA nesta fase, apontando o primeiro, segundo e terceiro lugar de cada categoria que votar, os quais receberão respectivamente três, dois e um ponto.

9.2 Votação TOP3: Posteriormente, o voto popular escolherá, no período de 04/11/2021 a 02/12/2021, os vencedores dentre cada grupo TOP3 de cada CATEGORIA e dos Prêmios Especiais. Cada eleitor votará uma única vez em cada CATEGORIA nesta fase, indicando quem deve ser o vencedor, o segundo e o terceiro colocado, os quais receberão respectivamente três, dois e um ponto. Nesta votação, os contadores serão zerados, ou seja, os votos obtidos na fase de votação entre os TOP10 não serão computados.

9.3 Em nenhum momento serão divulgados os votos que cada iniciativa obteve separadamente ou consolidada pelas Academias iBest ou voto popular, seja na fase de Seleção, TOP10, TOP3 ou dos vencedores.

10. Marketing, Conteúdo e Imagem

10.1 O Prêmio iBest não cobra pelas inscrições ou apresenta qualquer outro custo para seus concorrentes e votantes, e seu modelo comercial, para a viabilização do Prêmio, se baseia principalmente em integrações de marca em formato publicitário. Assim, o iBest se reserva o direito de comercializar a referida oportunidade relacionada à co-propriedade de categorias do Prêmio iBest, ou, por exemplo, o patrocínio geral do Prêmio. Assim sendo, o Prêmio de algumas categorias poderá ser nomeado de acordo com o interesse, como “Prêmio [Patrocinador] iBest de [Categoria]”, sendo que neste caso este nome estará presente em todas as peças de divulgação e conteúdos produzidos pelo prêmio relacionadas e respectivas às dadas categorias ou ao prêmio em si.

10.2 Os creators e influenciadores candidatos do Prêmio iBest comprometem-se a envidar seus melhores esforços para distribuírem os materiais de divulgação de suas candidaturas ou de status como TOP10, TOP3 ou vencedor, bem como peças de conteúdo feitos com a intenção de promovê-las e descritos nos itens acima, em seus canais digitais e plataformas de preferência.

10.3 Os produtores de conteúdo, creators e influenciadores classificados para as fases de TOP10, TOP3 e vencedores do prêmio se comprometem, com seus melhores esforços, a apoiar na produção de um filme, texto e/ou entrevista para o divulgação de sua vitória ou classificação como finalista na edição 2021 do Prêmio. Tais conteúdos serão focados em sua obra, biografia, evolução (inclusive sendo empresa), personalidade, universo correlato e opiniões, apresentando unicamente a finalidade de promover seu resultado como um dos melhores do Brasil ou sua vitória em alguma categoria do Prêmio, ou sua candidatura, trabalho, obra, opiniões e pessoa/persona. Este material poderá ser também divulgado, hospedado e distribuído pelos canais digitais do iBest, dos patrocinadores e parceiros iBest e do próprio influenciador, sendo que o iBest poderá, quando necessário, ajustar este conteúdo para criar formatos alternativos destes materiais de divulgação, para compatibilidade em novas redes, sites ou outros canais.

10.4 O iBest se reserva o direito de promover, impulsionar ou patrocinar publicações próprias nas mídias sociais da natureza, visando promover o prêmio e seus finalistas, em conformidade com os itens 10.2 e 10.3.

10.5 Ao optarem por postar os conteúdos produzidos pelo iBest em seus canais digitais, sejam eles de formato estático, de texto, gif, áudio ou audiovisual ou outros formatos quaisquer, os produtores de conteúdo, creators e influenciadores concordam em ofertar seus melhores esforços para compartilhar com o iBest, quando possível, as métricas de performance de algum destes conteúdos, caso solicitado pelo iBest.

11. Considerações Finais

11.1 As decisões do iBest, das Academias iBest e do Comitê iBest serão soberanas e não caberão recursos de qualquer natureza para contestá-las.

11.2 O participante que, de acordo unicamente com o julgamento do iBest, infringir qualquer dispositivo deste regulamento poderá ser desclassificado.

11.3 Todos os direitos do Prêmio iBest estão reservados à iBest Global Ltda, cujo nome fantasia é iBest Global.

11.4 O iBest se reserva o direito de modificar datas ou reformular parte do regulamento sem prévio aviso aos participantes, ou arbitrar alterações pontuais de interpretação deste para o desenvolvimento do Prêmio, por motivo de força maior ou caso seja necessário, segundo seu discernimento, para o melhor andamento do prêmio.

11.5 Qualquer dúvida ou necessidade de informações a respeito deste regulamento pode ser suprida através do Fale Conosco disponível no endereço (www.premioibest.com) ou através de comunicação via e-mail para fale@ibest.global, com o título “Informações adicionais sobre o regulamento”.

11.6 É de responsabilidade dos finalistas preencherem eventuais informações faltantes sobre suas iniciativas dentro do prazo estabelecido pelo iBest após a comunicação de seleção para o TOP10. As iniciativas que não enviarem as informações solicitadas poderão ter omissões de dados no site do Prêmio iBest ou mesmo não serem classificadas.

