

37. Kristal Elma'da

neler
» deđiřti? →



» ANA KATEGORİLER →

» YENİ KATEGORİLER →

» İSİM VE İÇERİK DEĞİŞİKLİĞİ YAPILAN
KATEGORİLER →

» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

» İPTAL EDİLEN KATEGORİLER →

» BAŞVURU FORMUNDAKİ YENİLİKLER →

» FAYDALI BİLGİLER →

» KATEGORİ LİSTELERİ →

neler
» değişti? →



» ANA KATEGORİLER →

15 adet ana kategori altında toplam 156 alt kategori başvuruya açıldı.

- 1- AÇIK HAVA
- 2- BASIN
- 3- BÖLGE YARIŞMASI
- 4- CRAFT-ELİ ACIMAN REKLAM METNİ
- 5- CRAFT-MÜZİK
- 6- CRAFT-YAPIM YÖNETİM
- 7- DİJİTAL
- 8- ENTEGRE KAMPANYALAR
- 9- FİLM-TV&SİNEMA
- 10- FİLM-ONLINE FİLM
- 11- FİLM (TV&SİNEMA, ONLINE FİLM)-ÖZEL KATEGORİLER
- 12- MEDYA
- 13- RADYO VE SES
- 14- REKLAMDA TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ
- 15- TASARIM

neler
» değişti? →



» YENİ KATEGORİLER →

BÖLGE YARIŞMASI

Ana kategorisi altında 2 yeni alt kategori açıldı.

YENİ: BYD-Dijital

Bu kategoriye dijital projeler, dijitali merkezine alan kampanyalar, çevrim içi platformlarla ilgili teknolojilerin kullanıldığı kampanyalar başvurabilir: Web siteleri, mikro siteler, oyunlar, arama motorları, akıllı telefonlar, tabletler, Bluetooth, SMS, MMS, WAP, GPS, mobil oyunlar ve uygulamalar vb. Kampanyada konvansiyonel mecra kullanımı varsa bu kullanım, dijital kampanyanın etkisini artırmak amacını taşımaktadır. Sosyal medya kanalları özelinde yürütülen kampanyalar sosyal medya kategorisine başvurmalıdır.

Önemli Not: Bu kategoriye case (vaka) videosu ile başvurulması önerilir.

YENİ: BYS-Sosyal Medya

Sosyal medya kanalları özelinde yürütülen kampanyalar, sosyal medya özelinde hazırlanmış içerikler bu kategoriden başvurabilir. Bir toplulukla/tüketicilerle ilişkiler oluşturmak ve/veya geliştirmek için sosyal medya, bloglar, video paylaşım siteleri vb. barındırılan çalışmalar da bu kategoriye başvurabilir.

CRAFT-Müzik

Ana kategorisi altında 1 yeni alt kategori açıldı.

YENİ: RMR-En İyi Reklam Müziği/Reklam Şarkısı

Bir marka veya kampanya için reklam filmlerinde, etkinliklerde, streaming platformlarında veya spor faaliyetlerinde kullanılmak üzere jingle'dan farklı olarak tamamen şarkı formatında hazırlanmış ve her türlü mecrada yayınlanabilecek sözlü-sözsüz çalışmalar.

neler
» değişti? →



» YENİ KATEGORİLER →

FİLM (TV&SİNEMA, ONLINE FİLM)/ÖZEL KATEGORİLER

Ana kategorisi altında 1 yeni alt kategori açıldı.

YENİ: F006-Mizah Kullanımı

Markalı iletişimde mizah sanatını kullanan; espri, hiciv ve zekâ ile harmanlanmış, markanın tüketici ile eğlenceli bir bağ kurmasını sağlayan çalışmalar.

MEDYA

Özel kategorilerde 1 yeni alt kategori açıldı.

YENİ: M007-Küçük Bütçe Büyük Etki

Kampanya bütçesi sınırlı olan başvurular içindir. Kampanya dönemi bütçesi (tüm medya, aktivasyon ve ünlü iş birlikleri dahil yapılan tüm harcamaları dahil) 7,5 milyon TL'nin altında olan başvurulara açıktır. 360 derece bir kampanyanın parçası ile bu kategoride yarışmak mümkün değildir.

TASARIM

Ana kategorisi altında 1 yeni alt kategori açıldı.

YENİ: T13-Online Görsel Tasarımı

Dijital Poster Tasarımı, sosyal medya, web siteleri ve diğer dijital mecralar için kullanılmak üzere tasarlanmış, görsel iletişimin gücünü dijital ortamda en etkili şekilde kullanan statik görselleri kapsayan bir tasarım kategorisidir. Bu kategori, geleneksel afiş anlayışından farklı olarak dijital platformlar için özel olarak üretilmiş tasarımlar ortaya koymayı hedefler. Hareketli postlar bu kategoride yarışamaz.

neler
» değişti? →



» İSİM VE İÇERİK DEĞİŞİKLİĞİ YAPILAN KATEGORİLER →

CRAFT-MÜZİK

→ **En İyi Reklam Müziği/Sinyal-Sound Logo-Sonic Branding**
RMS-En İyi Reklam Müziği/Sound Logo

→ **2025:**

TV, radyo, sinema ve dijital kanallarda yayınlanan veya kullanılan, bir marka için özel olarak yazılmış/bestelenmiş, marka kimliğini tamamlayan sözlü-sözsüz sinyal/sound logo/sonic branding çalışmaları.

→ **2024:**

TV, radyo, sinema ve dijital kanallarda yayınlanan veya kullanılan, bir marka için özel olarak yazılmış/bestelenmiş sözlü-sözsüz Sinyal/Sound Logo

neler
» değişti? →



» İSİM VE İÇERİK DEĞİŞİKLİĞİ YAPILAN KATEGORİLER →

TASARIM

→ **UI&UX TASARIM (Web Sitesi, Mobil App, Oyun)**

T08-UI&UX TASARIM (Web Sitesi, Mobil App)

→ **2025:**

İnternet üzerinde yazı, grafik, resim, ses ve hareketli görüntülerden oluşan dokümanları bir marka, kurum veya hizmet için kurulan web sitesi üzerinden hizmete sunan çalışmalar katılabilir. Web sitesinin genel tasarımıyla birlikte, site için tasarlanan görsel öğelerin, yazılımda planlanan kullanıcı deneyimini sağlama becerisi üzerinden değerlendirilir.

Bir marka, kurum veya hizmet için kurulan mevcut bir web sitesinden ayrı bir varlık olarak işlev görmesi veya çevrim dışı bir etkinliği tamamlaması amaçlanarak tasarlanmış tek bir web sayfası veya küçük bir sayfa kümesinin genel görsel tasarımı ve tasarlanan öğelerin, yazılımda planlanan kullanıcı deneyimini sağlama becerisi üzerinden değerlendirilir.

Bir marka, kurum veya hizmet için kurulan mobil uygulamanın genel görsel tasarımı ve tasarlanan öğelerin, yazılımda planlanan kullanıcı deneyimini sağlama becerisi üzerinden değerlendirilir. Bu başlık altında, akıllı telefon, tablet bilgisayar ve akıllı saat gibi mobil cihazlarda çalışması için hazırlanmış tüm işler katılımda bulunabilir.

Eğlence veya eğitim, egzersiz veya deneysel amaçlarla bir oyun oluşturmak için planlanmış bir kurgunun tasarlandığı, görsel tasarımıyla oynanabilirliğe katkısı olan çalışmalar mecra bağımsız başvurabilir.

neler
» değişti? →



» İSİM VE İÇERİK DEĞİŞİKLİĞİ YAPILAN KATEGORİLER →

TASARIM

→ 2024:

İnternet üzerinde yazı, grafik, resim, ses ve hareketli görüntülerden oluşan dokümanları bir marka, kurum veya hizmet için kurulan web sitesi üzerinden hizmete sunan çalışmalar katılabilir. Web sitesinin genel tasarımıyla birlikte, site için tasarlanan görsel öğelerin, yazılımda planlanan kullanıcı deneyimini sağlama becerisi üzerinden değerlendirilir.

Bir marka, kurum veya hizmet için kurulan mevcut bir web sitesinden ayrı bir varlık olarak işlev görmesi veya çevrim dışı bir etkinliği tamamlaması amaçlanarak tasarlanmış tek bir web sayfası veya küçük bir sayfa kümesinin genel görsel tasarımı ve tasarlanan öğelerin, yazılımda planlanan kullanıcı deneyimini sağlama becerisi üzerinden değerlendirilir.

Bir marka, kurum veya hizmet için kurulan mobil uygulamanın genel görsel tasarımı ve tasarlanan öğelerin, yazılımda planlanan kullanıcı deneyimini sağlama becerisi üzerinden değerlendirilir. Bu başlık altında, akıllı telefon, tablet bilgisayar ve akıllı saat gibi mobil cihazlarda çalışması için hazırlanmış tüm işler katılımda bulunabilir.

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

AÇIK HAVA

A03: Ambient-Büyük

→ 2025:

Geleneksel olmayan büyük ölçekli ambient kullanımlarının, marka mesajını tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir uygulamayla buluşturması beklenmektedir. **Sokak etkinlikleri ve her türlü geleneksel olmayan açık hava medya kullanımı bu kategoride değerlendirilir. Etkinlik çalışmaları için yapılacak başvurularda; etkinlikte ne yapıldığına yönelik olarak, etkinliğin içeriğine uygun olan kategoriyi değerlendirebilirsiniz. (Tasarım-T11 Enstalasyon ve Etkinlik Tasarımı, Açık Hava-A003 Ambient-Büyük, Medya-M010 Özel Etkinlik Kullanımı)**

→ 2024:

Geleneksel olmayan büyük ölçekli ambient kullanımlarının, marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir uygulamayla buluşmasını sağlaması beklenmektedir.

A04: Ambient-Küçük

→ 2025:

Geleneksel olmayan küçük ölçekli ambient kullanımlarının, marka mesajını tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir uygulamayla buluşturması beklenmektedir. **Küçük basılı malzemeler ile her türlü elde taşınan (veya eşdeğer boyuttaki) fiziksel objeler bu kategoride değerlendirilir.**

→ 2024:

Geleneksel olmayan küçük ölçekli ambient kullanımlarının, marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir uygulamayla buluşmasını sağlaması beklenmektedir.

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

CRAFT-MÜZİK

RMJ-En İyi Reklam Müziği/Jingle

→ 2025:

TV, radyo, sinema ve dijital kanallarda yayınlanan veya kullanılan, kampanyayı destekleyen sözlü ya da sözsüz özgün jingle.

→ 2024:

TV, radyo, sinema ve dijital kanallarda yayınlanan veya kullanılan, kampanyayı destekleyen veya marka kimliğini pekiştiren özgün sözlü ya da sözsüz jingle veya reklam şarkısı.

DİJİTAL

ÖZEL KATEGORİLER

D04-Teknoloji Projeleri

→ 2025:

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin, markanın iletişim stratejisinde ve kampanya içerisinde yaratıcı bir şekilde uygulanması hem fikir hem de uygulama anlamında yaratıcılığın, teknoloji ile doğru şekilde kaynaştırılmış olması değerlendirme kriteridir. Instagram filtreleri vb. bu kategori altında değerlendirilir.

Bir marka kampanya, içerik veya aktivasyonunun blockchain bazlı mecra veya konseptlerde (Metaverse, defi, NFT, gamification, social) yaratıcı şekilde konumlanması ve uygulanması da bu kategori altında değerlendirilir.

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

DİJİTAL ÖZEL KATEGORİLER

D04-Teknoloji Projeleri

→ 2025:

Yaratıcılığın (hem fikir hem de uygulama anlamında) teknoloji ile doğru şekilde kaynaştırılmış olması değerlendirme kriteridir.

Bir marka kampanya, içerik veya aktivasyonunun blockchain bazlı mecra veya konseptlerde (Metaverse, defi, NFT, gamification, social) yaratıcı şekilde konumlanması ve uygulanması, AR-VR projeleri, Instagram filtreleri vs. bu kategori altında değerlendirilir.

Oyun içi reklamlar (In game adv.) bu kategori altında değerlendirilir. **Bir marka kampanyası, içerik veya aktivasyonunun oyun veya oyun içi bir senaryoya/kampanyaya/deneyime yaratıcı şekilde uygulanması, uyarlanması ödüllendirilir.**

→ 2024:

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin, markanın iletişim stratejisinde ve kampanya içerisinde yaratıcı bir şekilde uygulanması hem fikir hem de uygulama anlamında yaratıcılığın, teknoloji ile doğru şekilde kaynaştırılmış olması değerlendirme kriteridir.

Instagram filtreleri vb. bu kategori altında değerlendirilir. Bir marka kampanya, içerik veya aktivasyonunun blockchain bazlı mecra veya konseptlerde (Metaverse, defi, NFT, gamification, social) yaratıcı şekilde konumlanması ve uygulanması da bu kategori altında değerlendirilir.

Yaratıcılığın (hem fikir hem de uygulama anlamında) teknoloji ile doğru şekilde kaynaştırılmış olması değerlendirme kriteridir.

Bir marka kampanya, içerik veya aktivasyonunun blockchain bazlı mecra veya konseptlerde (Metaverse, defi, NFT, gamification, social) yaratıcı şekilde konumlanması ve uygulanması, AR-VR projeleri, Instagram filtreleri vs. bu kategori altında değerlendirilir.

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

ENTEĞRE/FİLM TV&SİNEMA/FİLM ONLINE SEKTÖREL KATEGORİLER

ES14/FS14/OFS14–Özel Günler

→ 2025:

Bu kategori özel günlerin iletişim fırsatlarını değerlendiren, duygusal bağ ve/veya satış için yepyeni bir potansiyel yaratabilen markalar içindir. Resmi ve dini bayramlar, Anneler Günü, Babalar Günü, Sevgililer Günü gibi özel günler, dünya kupası, olimpiyat vb.

Kurumların yıldönümleri Kurumsal İmaj kategorisinden yarışabilir.

→ 2024:

Bu kategori özel günlerin iletişim fırsatlarını değerlendiren, duygusal bağ ve/veya satış için yepyeni bir potansiyel yaratabilen markalar içindir. Resmi ve dini bayramlar, Anneler Günü, Babalar Günü, Sevgililer Günü gibi özel günler, dünya kupası, olimpiyat vb.

FİLM TV&SİNEMA/FİLM ONLINE ÖZEL KATEGORİLER

F002-Markalı İçerik

→ 2025:

Marka için üretilmiş olsa dahi içeriğin odak noktasında marka/ürün/hizmetin bulunmadığı, marka entegrasyonunun bu içeriğe yaratıcı bir şekilde gerçekleştirildiği filmler başvurabilir. Birden çok ve birbiriyle bağlantısı olan, hikâyesinde devamlılığı olan video içerikleri (Episodic) de bu kategoride değerlendirilir. Dizi ve program entegrasyonları medya kategorisinde değerlendirilir.

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

FİLM TV&SİNEMA/FİLM ONLINE ÖZEL KATEGORİLER

F002-Markalı İçerik

→ 2024:

Marka için üretilmiş olsa dahi içeriğin odak noktasında marka/ürün/hizmetin bulunmadığı, marka entegrasyonunun bu içeriğe yaratıcı bir şekilde gerçekleştirildiği filmler başvurabilir. Birden çok ve birbiriyle bağlantısı olan, hikâyesinde devamlılığı olan video içerikleri (Episodic) de bu kategoride değerlendirilir.

MEDYA

ÖZEL KATEGORİLER

M001-TV Kullanımı

→ 2025:

TV'de gerçekleştirilen uygulamanın standart kullanımların dışında olması, marka mesajının tüketici ile buluşmasında farklılık, bir yenilik yaratması beklenmektedir.

→ 2024:

TV'de gerçekleştirilen uygulamanın standart kullanımların dışında olması, marka mesajının tüketici ile buluşmasında farklılık, bir yenilik yaratması beklenmektedir. Markalı içerik ve entegrasyon uygulamaları bu kategoride değerlendirilir.

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

MEDYA

ÖZEL KATEGORİLER

M005-Ev Dışı (*Outdoor&Indoor*) Kullanımı

→ 2025:

Açık havada gerçekleştirilen uygulamanın standart kullanımların dışında olması, marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir kullanımla buluşması beklenir. (Geleneksel panolar, raketler, duraklar, megalight ve toplu taşıma araçları gibi standart açık hava reklam alanlarındaki farklı kullanımlar ile mağaza veya AVM içinde yer alan indoor reklam alanlarının farklı kullanımını kapsamaktadır.)

Sinemada gerçekleştirilen uygulamanın standart kullanımların dışında olması, marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir kullanımla buluşması beklenir. (Sinema mecrasındaki tüm kullanımlar-perde reklamı, fuaye vb.-bu kategori içinde değerlendirilecektir.)

→ 2024:

Açık havada gerçekleştirilen uygulamanın standart kullanımların dışında olması, marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı bir kullanımla buluşması beklenir. (Geleneksel panolar, raketler, duraklar, megalight ve toplu taşıma araçları gibi standart açık hava reklam alanlarındaki farklı kullanımlar ile mağaza veya AVM içinde yer alan indoor reklam alanlarının farklı kullanımını kapsamaktadır.)

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

MEDYA

ÖZEL KATEGORİLER

M010- Özel Etkinlik Kullanımı

→ 2025:

Marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı özel etkinlikler (online/offline) aracılığıyla buluşturulması. (Büyük ve küçük ölçekli canlı gösteriler/etkinlikler, deneyimsel etkinlikler, festivaller, konserler, spor etkinlikleri vb. dahildir). **Etkinlik çalışmaları için yapılacak başvurularda; etkinlikte ne yapıldığına yönelik olarak etkinliğin içeriğine uygun olan kategoriyi değerlendirebilirsiniz. (Tasarım- T11 Enstalasyon ve Etkinlik Tasarımı, Açık Hava - A003 Ambient Büyük, Medya-M010 Özel Etkinlik Kullanımı)**

→ 2024:

Marka mesajının tüketici ile yenilikçi ve yaratıcı özel etkinlikler (online/offline) aracılığıyla buluşturulması. (Büyük ve küçük ölçekli canlı gösteriler/etkinlikler, deneyimsel etkinlikler, festivaller, konserler, spor etkinlikleri vb. dahildir).

TASARIM

T010-Enstalasyon&Etkinlik Tasarımı

→ 2025:

Bir iletişim kampanyasının kapsamı dahilinde üretilmiş veya uzantısı olan enstalasyonlar başvurabilir. Çevrim içi veya çevrim dışı düzenlenen etkinlikler için şekillendirilen görsel dil ile etkinlik organizasyonunu geliştiren çalışmalar değerlendirilecektir. **Etkinlik çalışmaları için yapılacak başvurularda; etkinlikte ne yapıldığına yönelik olarak etkinliğin içeriğine uygun olan kategoriyi değerlendirebilirsiniz. (Tasarım-T11 Enstalasyon ve Etkinlik Tasarımı, Açık Hava - A003 Ambient-Büyük, Medya-M010 Özel Etkinlik Kullanımı)**

neler
» değişti? →



» İÇERİK DEĞİŞİMİ YAPILAN KATEGORİLER →

TASARIM

T010-Enstalasyon&Etkinlik Tasarımı

→ 2024:

Bir iletişim kampanyasının kapsamı dahilinde üretilmiş veya uzantısı olan enstalasyonlar başvurabilir. Çevrim içi veya çevrim dışı düzenlenen etkinlikler için şekillendirilen görsel dil ile etkinlik organizasyonunu geliştiren çalışmalar değerlendirilecektir.

» İPTAL EDİLEN KATEGORİLER →

DİJİTAL ÖZEL KATEGORİLER

Oyun İçi Reklam (In Game ADV)

→ D04-Teknoloji Projeleri kapsamına alındı.

MEDYA ÖZEL KATEGORİLER

Sinema Uygulamaları

→ M005-Ev Dışı (*Outdoor&Indoor*) Kullanımı kapsamına alındı.

neler
» değişti? →



» İPTAL EDİLEN KATEGORİLER →

TASARIM

Oyun

→ T08-UI&UX Tasarımı (*Web Sitesi, Mobil App, Oyun vb.*) kapsamına alındı.

neler
» değişti? →



» BAŞVURU FORMUNDAKİ YENİLİKLER →

TÜM KATEGORİLER DOĞRULUK VE DÜRÜSTLÜK

- Kristal Elma 2025 Yönetmeliği B.4. Maddesi kapsamında, yasal mevzuatlara aykırı olduğu sonucuna varılmış çalışmalar yarışmaya katılamaz. Bu konuda başvuru formlarına aşağıdaki soru eklenmiştir.
- «Evet» cevabını işaretlemeniz durumunda dernek ile konu hakkında iletişime geçmeniz gereklidir.
- Kurum, Kurul ve Kuruluşlar tarafından verilen kararlara uygun biçimde değiştirilerek yarışma dönemi içinde yayınlanmış çalışmalar düzeltilmiş oldukları biçimiyle yarışmaya başvurabilirler. Ancak bu durumda olan başvurular da «Evet» cevabını seçerek başvuruya devam etmeden önce dernek ile iletişime geçilmelidir.

Ticaret Bakanlığı Reklam Kurulu (REK) ve/veya Reklam Özdenetim Kurulu (RÖK) tarafından reklamın yanıltıcı olduğuna dair karar/görüş oluşturuldu mu?*

Hayır Evet

Lütfen Reklamcılar Derneği ile kristalelma@rd.org.tr mail adresinden iletişime geçiniz.

neler
» değişti? →



» BAŞVURU FORMUNDAKİ YENİLİKLER →

CRAFT-MÜZİK&CRAFT YAPIM YÖNETİM YAPAY ZEKÂ KULLANIMI

→ Craft – Müzik ve Craft Yapım Yönetim başvuru formlarına yapay zekâ uygulamaları kullanımı hakkında aşağıdaki soru eklenmiştir.

Reklam müziğinde Yapay Zeka (AI) uygulaması kullanıldı mı?*

Evet Hayır

Reklam müziğinde hangi Yapay Zeka (AI) uygulaması kullanıldı?*

Reklam müziğinin hangi ögesinde Yapay Zeka (AI) uygulaması kullanıldı?*

Reklam müziğinin tamamında ya da reklam müziğinin belli bir bölümünde ise ilgili bölümün hangisi olduğu belirtilmelidir.

neler
» değişti? →



» FAYDALI BİLGİLER →

BAŞVURU

- Etkinlik çalışmaları için yapılacak başvurularda; etkinlikte ne yapıldığına yönelik olarak etkinliğin içeriğine uygun olan aşağıdaki kategorileri değerlendirebilirsiniz.
 - Açık Hava-A003 Ambient-Büyük
 - Medya-M010 Özel Etkinlik Kullanımı
 - Tasarım-T11 Enstalasyon ve Etkinlik Tasarımı
- Dizi ve program entegrasyonları medya kategorisinde değerlendirilir.
 - M009-Markalı İçerik Kullanımı
- Kurumların yıl dönümleri «Kurumsal İmaj» kategorisinden yarışabilir, Özel Günler kategorisi kapsamına girmemektir.

Proje çalışanları künyesi sadece başvurunun resmi kaydı için alınmaktadır, ödül alınması durumunda tören rejisinde gösterilmemektedir.

neler
» değişti? →



➤ FAYDALI BİLGİLER ➔

KULLANICI HESABI & ÖDEMELER

- ➔ 2025 için yeni üyelik hesabı açmanız gereklidir. Önceki senelerdeki üyelikler geçerli değildir.
- ➔ Bir ajans için birden fazla hesap açabilirsiniz. Her kullanıcı, kendi hesabı üzerinden başvurularına ait ödemeleri gerçekleştirebilir.
- ➔ Ödemeleri tek tek veya seçtiğiniz başvurular için toplu olarak yapabilirsiniz.
- ➔ EFT/Banka havalesi ve kredi kartı yöntemleri geçerlidir.
- ➔ Her kullanıcı, yalnızca kendi hesabındaki başvurular için işlem yapabilir ve başvurular diğer hesaplara yansımaz.

GENEL

- Yeni Başvuru
- Başvurularım**
- Siparişlerim
- Kategoriler
- Yönetmelik
- Ücretlendirme

ÜYELİK

- Profil Bilgileri
- Hesap Ayarları
- Fatura Bilgileri

DiĞER

- Yardım
- Banka Hesap Bilgileri
- İletişim

Başvurularım

Başvurularınız için gerekli ödemeleri kredi kartıyla veya EFT / havale yoluyla yapabilirsiniz.

EFT / havale ile ödeme yapmak için kullanılması gereken hesap numaraları **Banka Hesap Bilgileri** menüsünde yer almaktadır.

Havaleden sonra dekontun kristalelma@rd.org.tr adresine mail atılması gerekmektedir.

Kopyala: Bu seçenek formlarını eksiksiz doldurduğunuz ve malzemelerini yüklediğiniz başvurularınızı kopyalayıp başka kategorilere başvurabilmenizi sağlar. "Kopyala" ikonu malzemelerinizin yüklemesi bittikten sonra belirecektir.

Düzenle & Sil: Başvurduğunuz yeni kategoride ek bilgi veya ek malzeme gereksinimi olursa "Düzenle" seçeneği ile mevcut bilgileri ve malzemeleri koruyarak eklemelerinizi yapabilir, malzemelerinizi değiştirebilir veya tamamen silebilirsiniz.

<input checked="" type="checkbox"/>	İŞİN ADI ve KATEGORİSİ	İŞLEM	TOPLAM	DURUM
<input checked="" type="checkbox"/>	test RS06-Sosyal Sorumluluk test #REF RS06-c0118715-fc2f-4bc3-b0da-72107dbeb58a #OLUŞTURULMA TARİHİ 07.04.2025 18:11	Düzenle Kopyala Sil	8500 TL + KDV	Ödeme yap
<input checked="" type="checkbox"/>	test AS01-Hızlı Tüketim test #REF AS01-960156ba-6792-46f7-aa16-9deca4c8489a #OLUŞTURULMA TARİHİ 07.04.2025 18:10	Düzenle Kopyala Sil	8500 TL + KDV	Ödeme yap
<input checked="" type="checkbox"/>	test FO01-Film Kampanyası test #REF FO01-a69e86f2-7df6-43bc-97ce-881cda5adad0 #OLUŞTURULMA TARİHİ 07.04.2025 17:58	Düzenle Kopyala Sil	9500 TL + KDV	Ödeme yap

SEÇİLENLERİ TOPLU ÖDE

neler
➤ değişti? ➔



» Kristal Elma 2025 Jüri 1 (Açık Hava&Basın&Radyo ve Ses&Eli Acıman Reklam Metni) →

1	1	A	AÇIKHAVA	AS	SEKTÖREL KATEGORİLER	AS01	Hızlı Tüketim
	2					AS02	Dayanıklı Tüketim
	3					AS03	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	4					AS04	Hizmet
	5					AS05	Kurumsal İmaj ve Özel Günler
	6					AS06	Sosyal Sorumluluk
	7					AS07	Diğer
	8					AS08	Perakende, E-Ticaret, Moda ve Aksesuar
	9					AO	ÖZEL KATEGORİLER
	10	AO2	Etkileşimli Açık hava				
	11	AO3	Ambient - Büyük				
	12	AO4	Ambient - Küçük				
	13	B	BASIN	BS	SEKTÖREL KATEGORİLER	BS01	Hızlı Tüketim
	14					BS02	Dayanıklı Tüketim
	15					BS03	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	16					BS04	Hizmet
	17					BS05	Kurumsal İmaj ve Özel Günler
	18					BS06	Sosyal Sorumluluk
	19					BS07	Diğer
	20					BS08	Perakende, E-Ticaret, Moda ve Aksesuar
	21					BO	ÖZEL KATEGORİLER
	22	R	RADYO VE SES	RS	SEKTÖREL KATEGORİLER	RS01	Hızlı Tüketim
	23					RS02	Dayanıklı Tüketim
	24					RS03	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	25					RS04	Hizmet
	26					RS05	Kurumsal İmaj ve Özel Günler
	27					RS06	Sosyal Sorumluluk
	28					RS07	Diğer
	29					RS08	Perakende, E-Ticaret, Moda ve Aksesuar
	30					RO	ÖZEL KATEGORİLER
	31	CEARM	CRAFT - Eli Acıman Reklam Metni	EARM	Eli Acıman Reklam Metni Ödülü		

neler
» değişti? →



» Kristal Elma 2025 Jüri 2 (Bölge Yarışması) →

2	32	BY	BÖLGE YARIŞMASI	BYB	BASIN	BYB1	Hızlı Tüketim
	33					BYB2	Dayanıklı Tüketim
	34					BYB3	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	35					BYB4	Hizmet
	36					BYB5	Kurumsal İmaj ve Özel Günler
	37					BYB6	Sosyal Sorumluluk
	38					BYB7	Diğer
	39					BYB8	Perakende, E-Ticaret , Moda ve Aksesuar
	40			BYA	EV DIŞI / Out of Home (OOH)		
	41			TMK	TEK MECRALI KAMPANYA		
	42			BEK	ENTEGRE KAMPANYA		
	43			BYR	RADYO		
	44			BYF	FİLM		
	45			BYD	DİJİTAL (YENİ)		
	46			BYS	SOSYAL MEDYA (YENİ)		

» Kristal Elma 2025 Jüri 3 (Craft Müzik) →

3	47	CM	CRAFT - Müzik	RMA	En İyi Reklam Müziği Adaptasyon
	48			RMJ	En İyi Reklam Müziği /Jingle
	49			RMF	En İyi Reklam Müziği /Orijinal Film Müziği
	50			RMS	En iyi Reklam Müziği / Sinyal - Sound Logo - Sonic Branding
	51			RMR	En iyi Reklam Müziği / Reklam Şarkısı

neler
» değişti? →



»» Kristal Elma 2025 Jüri 4 (Craft Yapım Yönetim) →

4	52	CYY	CRAFT - YAPIM YÖNETİM	CYYPA	Yapım/Yönetim - PA	A	En İyi Animasyon
	53					K	En İyi Kast
	54					SYF	En İyi Sanat Yönetimi - Film
	55					S	En İyi Seslendirme
	56					U	En İyi Ünlü Kullanımı
	57			ST	Ses Tasarımı		
	58			CYYP	Yapım/Yönetim - P	GY	En İyi Görüntü Yönetmeni
	59					KR	En İyi Kurgu
	60					RFY	En İyi Reklam Filmi Yapımı
	61					RFYO	En İyi Reklam Filmi Yönetmeni

»» Kristal Elma 2025 Jüri 5 (Dijital) →

5	62	D	DİJİTAL	DS	SEKTÖREL KATEGORİLER	DS01	Hızlı Tüketim
	63					DS02	Dayanıklı Tüketim
	64					DS03	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	65					DS04	Hizmet
	66					DS05	Kurumsal İmaj ve Özel Günler
	67					DS06	Sosyal Sorumluluk
	68					DS07	Diğer
	69					DS08	Perakende, E-Ticaret, Moda ve Aksesuar
	70			DO	ÖZEL KATEGORİLER	DO1	Gerçek Zamanlı Aksiyon
	71					DO2	Influencer & Ünlü İletişimi
	72					DO3	Topluluk Yönetimi
	73					DO4	Teknoloji Projeleri
	74					DO5	Yapay Zeka (AI) Projeleri
	75					DO6	Verinin Yaratıcı Kullanımı
	76					DO7	Performansın Yaratıcı Kullanımı

neler
»» değişti? →



» Kristal Elma 2025 Jüri 6 (Film TV&Sinema, Online Film, Entegre Kampanyalar) →

6	77	E	ENTEGRE KAMPANYALAR	ES	SEKTÖREL KATEGORİLER	ES01	Banka, Sigorta ve Finansal Hizmetler
	78					ES02	Elektronik, Beyaz ve Dayanıklı Eşya
	79					ES03	Ev, Konut, Mobilya Dekorasyon ve Yapı Malzemeleri
	80					ES04	Ev Temizlik Ürünleri
	81					ES05	Hızlı Tüketim (Yiyecek & İçecek)
	82					ES06	Kozmetik, Kişisel Bakım ve Güzellik & Moda ve Aksesuar
	83					ES07	Medya, Yayın, Dijital Platformlar & Kültür - Sanat
	84					ES08	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	85					ES09	Çoklu Perakende ve Pazar Yeri
	86					ES10	Telekomünikasyon Markaları ve Hizmetleri
	87					ES11	Kurumsal İmaj
	88					ES12	Sosyal Sorumluluk
	89					ES13	Diğer
	90					ES14	Özel Günler
91	F	FİLM - TV & SINEMA	FS	SEKTÖREL KATEGORİLER	FS01	Banka, Sigorta ve Finansal Hizmetler	
92					FS02	Elektronik, Beyaz ve Dayanıklı Eşya	
93					FS03	Ev, Konut, Mobilya Dekorasyon ve Yapı Malzemeleri	
94					FS04	Ev Temizlik Ürünleri	
95					FS05	Hızlı Tüketim (Yiyecek & İçecek)	
96					FS06	Kozmetik, Kişisel Bakım ve Güzellik & Moda ve Aksesuar	
97					FS07	Medya, Yayın, Dijital Platformlar & Kültür - Sanat	
98					FS08	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık	
99					FS09	Çoklu Perakende ve Pazar Yeri	
100					FS10	Telekomünikasyon Markaları ve Hizmetleri	
101					FS11	Kurumsal İmaj	
102					FS12	Sosyal Sorumluluk	
103					FS13	Diğer	
104					FS14	Özel Günler	
105	F	FİLM - ONLINE FİLM	OFS	SEKTÖREL KATEGORİLER	OFS01	Banka, Sigorta ve Finansal Hizmetler	
106					OFS02	Elektronik, Beyaz ve Dayanıklı Eşya	
107					OFS03	Ev, Konut, Mobilya Dekorasyon ve Yapı Malzemeleri	
108					OFS04	Ev Temizlik Ürünleri	
109					OFS05	Hızlı Tüketim (Yiyecek & İçecek)	
110					OFS06	Kozmetik, Kişisel Bakım ve Güzellik & Moda ve Aksesuar	
111					OFS07	Medya, Yayın, Dijital Platformlar & Kültür - Sanat	
112					OFS08	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık	
113					OFS09	Çoklu Perakende ve Pazar Yeri	
114					OFS10	Telekomünikasyon Markaları ve Hizmetleri	
115					OFS11	Kurumsal İmaj	
116					OFS12	Sosyal Sorumluluk	
117					OFS13	Diğer	
118					OFS14	Özel Günler	
119	FİLM (TV&SİNEMA, ONLINE FİLM) - ÖZEL KATEGORİLER	FO	ÖZEL KATEGORİLER	FO01	Film Kampanyası		
120				FO02	Markalı İçerik		
121				FO03	Vertical (TikTok, Reels, IG Video)		
122				FO04	Long Form (180 saniyeden uzun)		
123				FO05	Short Form (15 saniyeden kısa)		
124				FO06	Mizah Kullanımı (YENİ)		

neler
» değişti? →



»» Kristal Elma 2025 Jüri 7 (Medya) →

7	125	M	MEDYA	MS	SEKTÖREL KATEGORİLER	MS01	Hızlı Tüketim
	126					MS02	Dayanıklılık Tüketim
	127					MS03	Otomotiv ve Otomotiv Ürünleri/Hizmetleri & Turizm ve Taşımacılık
	128					MS04	Hizmet
	129					MS05	Kurumsal İmaj ve Özel Günler
	130					MS06	Sosyal Sorumluluk
	131					MS07	Diğer
	132					MS08	Perakende, E-Ticaret, Moda ve Aksesuar
	133			MO	ÖZEL KATEGORİLER	MO01	TV Kullanımı
	134					MO02	Radio ve Ses Kullanımı
	135					MO03	Dijital Mecra Kullanımı
	136					MO04	Ambient Mecra Kullanımı
	137					MO05	Ev Dışı (Outdoor & Indoor) Kullanımı
	138					MO06	Basın Uygulaması
	139					MO07	Küçük Bütçe Büyük Etki (YENİ)
	140					MO08	Medyanın Entegre Kullanımı
	141					MO09	Markalı İçerik Kullanımı
	142					MO10	Özel Etkinlik Kullanımı

»» Kristal Elma 2025 Jüri 8 (RTCE) →

8	143	RTCE	REKLAMDA TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ	RTCE	Reklamda Toplumsal Cinsiyet Eşitliği
---	-----	------	--------------------------------------	------	--------------------------------------

neler
»» değişti? →



» Kristal Elma 2025 Jüri 7 (Tasarım) →

9	144	T	TASARIM	T	T01	Kimlik Tasarımı
	145				T02	Tipografi
	146				T03	Fotoğraf
	147				T04	Yayın Tasarımı
	148				T05	Afiş Tasarımı
	149				T06	Ambalaj Tasarımı
	150				T07	İllüstrasyon (Nazan Erkmen Özel Ödülü)
	151				T08	UI & UX Tasarımı(Web sitesi, Mobil App, Oyun vb.)
	152				T09	Veri Görselleştirme
	153				T10	Enstalasyon & Etkinlik Tasarımı
	154				T11	Hareketli Görüntü Tasarımı
	155				T12	Logo
	156				T13	Online Görsel Tasarımı (YENİ)

neler
» değişti? →

