



PRIX GÉMEAUX

TRENTE-SEPTIÈME ÉDITION

Cahier des règlements

TÉLÉVISION | MÉDIAS NUMÉRIQUES



L'Académie canadienne du cinéma et de la télévision

a pour mission de reconnaître et promouvoir la créativité des artistes et des artisans de la télévision, du cinéma et des médias numériques de langue française auprès du public et de l'industrie d'ici et d'ailleurs.

Les prix Gémeaux présentent au public et à l'industrie

ce que les membres de l'Académie canadienne du cinéma et de la télévision ont sélectionné comme étant le meilleur diffusé sur nos écrans.

Ce document explique en détail le concours des prix

Gémeaux pour les productions télévisuelles et numériques de langue française diffusées au Canada. Il contient les règlements officiels, la liste des catégories de prix, la liste des critères d'évaluation et le lien vers le formulaire d'inscription. Les règlements ont été révisés en vue des prix Gémeaux 2022 par les comités des règlements en Télévision et en Médias numériques des prix Gémeaux et approuvés par le conseil d'administration de l'Académie canadienne du cinéma et de la télévision au Québec.

Table des matières

INSCRIPTION	
QUI PEUT INSCRIRE ?	4
PRODUCTIONS ADMISSIBLES	4
COMMENT S'INSCRIRE ?	4
CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ	4
CONDITIONS D'INSCRIPTION	5
EXIGENCES TECHNIQUES	8
FRAIS D'INSCRIPTION	10
CATÉGORIES DE PRIX EN TÉLÉVISION	
ÉMISSIONS	11
MÉTIERS	14
INTERPRÉTATION	17
ANIMATION	18
CATÉGORIES DE PRIX EN MÉDIAS NUMÉRIQUES	
COMPOSANTES NUMÉRIQUES PRODUITES POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE	19
ÉMISSIONS OU SÉRIES ORIGINALES PRODUITES POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES	19
EXPÉRIENCE INTERACTIVE	20
MÉTIERS	20
INTERPRÉTATION / ANIMATION	21
SÉLECTION DES FINALISTES	22
SÉLECTION DES LAURÉATS	25
CRITÈRES D'ÉVALUATION	26

AUX FINS DES PRÉSENTS RÈGLEMENTS, LE TERME « PRODUCTION » DÉSIGNE AUTANT UNE COMPOSANTE NUMÉRIQUE QU'UNE ÉMISSION TÉLÉVISUELLE ET NUMÉRIQUE UNIQUE, UNE SÉRIE OU UN ÉPISODE.

LE GENRE MASCULIN EST EMPLOYÉ SANS DISCRIMINATION AFIN D'EN FACILITER LA LECTURE.

LES NOUVEAUTÉS ET LES CHANGEMENTS APPORTÉS AUX RÈGLEMENTS SONT MARQUÉS D'UN ASTÉRIQUE ROUGE. *

Inscriptions

QUI PEUT INSCRIRE ?

Toute personne, membre ou non-membre de l'Académie, peut inscrire à condition de détenir les droits ou d'être autorisée par le ou les propriétaire(s) des droits de la production, sous réserve des conditions d'inscription.

L'Académie recommande fortement à la personne qui inscrit un candidat ou une production de consulter les artisans et les interprètes pour le choix des épisodes soumis dans les catégories de métiers et d'interprétation qui les concernent.

PRODUCTIONS ADMISSIBLES

Sont admissibles aux prix Gémeaux LES PRODUCTIONS TÉLÉDIFFUSÉES en version originale française au Canada entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022 qui répondent à tous les critères d'admissibilité.

Sont admissibles aux prix Gémeaux LES COMPOSANTES NUMÉRIQUES PRODUITES POUR UNE ÉMISSION OU UNE SÉRIE qui a été diffusée en version originale française au Canada entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022 et qui répondent à tous les critères d'admissibilité.

* La composante numérique mise en ligne dans les dates d'admissibilité du concours peut être inscrite. Par contre, il sera possible d'attendre de l'inscrire au même moment que la production télévisuelle, si les producteur.trice.s le souhaitent.

Sont admissibles aux prix Gémeaux LES ÉMISSIONS OU SÉRIES ORIGINALES PRODUITES POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES diffusées d'abord sur un média autre que la télévision en version originale française au Canada entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022 et qui répondent à tous les critères d'admissibilité.

Sont admissibles aux prix Gémeaux LES EXPÉRIENCES INTERACTIVES présentées pour la première fois au Canada entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022 et qui répondent à tous les critères d'admissibilité.

COMMENT S'INSCRIRE ?

Le formulaire d'inscription doit être rempli en ligne à inscription.academie.ca. Le formulaire d'inscription et la documentation requise doivent être reçus aux dates inscrites dans l'échéancier des prix Gémeaux 2022.

CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

Pour être admissible au concours des prix Gémeaux, la production télévisuelle ou numérique doit répondre à tous les critères suivants :

1. La langue originale de la production télévisuelle ou numérique doit être le français.
2. La production télévisuelle ou numérique doit avoir été diffusée au Canada pour la première fois entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022.
 - a) Dans le cas d'une série, le tiers des épisodes doit avoir été diffusé avant le 30 avril 2022. Si la proportion est moindre que le tiers, la société responsable de l'inscription doit demander par écrit à l'Académie l'autorisation de s'inscrire. Le comité des règlements déterminera de l'admissibilité de la production.
 - b) Une production télévisuelle ou numérique qui, après son inscription, voit sa diffusion reportée plus tard que le 30 avril 2022 est retirée du concours. Tout report de diffusion doit être signalé à l'Académie.

- * c) Un changement des dates d'admissibilité sera en vigueur dès 2023, pour cette raison, les productions diffusées entre le 1er et le 30 avril 2022 auront le choix de s'inscrire aux prix Gémeaux 2022 ou 2023.
- 3. La production télévisuelle doit être une production canadienne selon la définition du CRTC ou du Bureau de certification des produits audiovisuels canadiens, et avoir la télévision comme premier marché.
La composante numérique, la production originale produite pour les médias numériques ou l'expérience interactive doit être produite par une compagnie canadienne et doit avoir fait l'objet d'une première diffusion sur un média autre que la télévision.
- 4. Une production dont la première diffusion est sur une plateforme numérique, qui possède une licence d'un diffuseur (licence telle que définie par le CRTC) et qui est formatée pour la télévision (exemple : durée fixe des épisodes, pauses publicitaires, etc.) devra être inscrite dans la section Télévision du concours. Si elle ne répond pas à ces deux (2) conditions, elle devra être inscrite dans la section Médias numériques du concours.
- 5. Le contenu de la production numérique ne doit pas être voué à faire la promotion d'une marque commerciale.
- * Pour être admissible, une production numérique doit être produite par une compagnie de production qui détient les droits, la propriété intellectuelle et le contrôle créatif de celle-ci. Aucune marque commerciale ne doit contrôler les éléments précédents. De plus, le financement de la production provenant d'une marque commerciale doit être de moins de 50 % du financement total.
- 6. Toute production constituée essentiellement des meilleurs moments d'une série n'est pas admissible.
- 7. Si une production fait l'objet de plus d'une version diffusée, c'est la première diffusion qui doit être inscrite, sans ajout ni modification.
- 8. Une production admissible ou inscrite dans la section Télévision du concours et reformatée pour les plateformes numériques n'est pas admissible dans la section Médias numériques du concours.
Une production admissible ou inscrite dans la section Médias numériques du concours et reformatée pour la télévision n'est pas admissible dans la section Télévision du concours.
- 9. L'émission du Gala des prix Gémeaux n'est pas admissible.

CONDITIONS D'INSCRIPTION

1. Une émission unique faisant l'objet d'une diffusion en direct entre le 1^{er} et le 30 avril 2022 peut s'inscrire, au choix, à l'un ou l'autre des concours des prix Gémeaux 2022 ou 2023. Si l'émission est inscrite aux prix Gémeaux 2022, l'envoi du formulaire d'inscription dûment rempli et du matériel audiovisuel requis doit respecter l'échéancier établi pour les visionnements des jurys 2022. Si ces délais ne peuvent être respectés, l'émission verra son admissibilité reportée aux prix Gémeaux 2023.
Dans le cas d'une série inscrite en 2022, les épisodes diffusés après le 30 avril peuvent être soumis dans les différentes catégories de prix. La personne qui inscrit doit s'assurer que l'envoi du matériel audiovisuel requis respecte l'échéancier établi pour les visionnements des jurys 2022.
2. La personne qui soumet une production ou une candidature doit : (i) prendre connaissance des présents règlements et s'engager à les respecter ; (ii) détenir ou avoir obtenu, aux fins du présent concours, tous les droits, incluant ceux de la bande sonore ; (iii) être autorisée à transférer ces droits à l'Académie.
3. Les inscriptions relèvent du ou des propriétaire(s) des droits de la production ou de toute personne ayant obtenu l'autorisation écrite du propriétaire des droits de cette production.
4. Dans le cas d'une coproduction canadienne majoritaire, la personne responsable des inscriptions peut inscrire les candidats canadiens ou étrangers dans toutes les catégories d'émissions, de métiers et d'interprétation.

Dans le cas d'une coproduction canadienne minoritaire, la personne responsable des inscriptions peut inscrire, dans les catégories d'émissions, les producteurs canadiens et étrangers. Toutefois, dans les catégories de métiers et d'interprétation, seules les catégories incluant des candidatures canadiennes sont admissibles.

5. La personne qui inscrit une production numérique doit s'assurer que la composante numérique est accessible aux membres des jurys et aux membres de l'Académie et doit fournir une adresse URL fonctionnelle. Les composantes numériques doivent être accessibles sur Internet ou sur toute autre plateforme pour les membres des jurys jusqu'au 31 octobre 2022.
Si la composante numérique ne peut être accessible aux membres des jurys au moment de la sélection des finalistes et du vote final, ces derniers ne seront pas tenus de la juger, et la composante numérique sera retirée du concours des prix Gémeaux. Les frais d'inscription ne seront pas remboursés.
6. La mention au générique fait foi de la catégorie dans laquelle un candidat est admissible. Un candidat ne peut être inscrit dans une catégorie si la mention au générique ne confirme pas qu'il a exercé cette fonction.
Seules les candidatures des artistes et des artisans ayant travaillé à l'épisode soumis et dont le nom apparaît au générique de l'épisode sont admissibles.
7. Dans le cas d'une série télévisuelle ou numérique, les épisodes soumis doivent faire partie de la série régulière.
8. Dans le cas de l'inscription d'une série télévisuelle, un (1) épisode doit être soumis dans la catégorie d'émissions et un (1) épisode doit être soumis pour chaque catégorie de métiers, d'interprétation ou d'animation inscrite.
Dans le cas d'une série originale produite pour les médias numériques, la personne qui inscrit doit soumettre deux (2) épisodes dans la catégorie d'émissions et un (1) épisode pour chaque catégorie de métiers, d'interprétation ou d'animation inscrite.
Dans le cas d'une série télévisuelle ou numérique dont les épisodes sont de courte durée (moins de deux [2] minutes), il est possible de soumettre plus de deux (2) épisodes jusqu'à un maximum de cinq (5) épisodes.
9. Afin de faciliter l'évaluation par les jurys dans les catégories de composante numérique, la personne qui inscrit doit téléverser un épisode de la production liée à la composante numérique et le téléverser sur la plateforme en ligne prévue à cet effet.
10. Pour les composantes numériques dont la fonction est terminée ou n'est pas accessible aux membres des Grands jurys, la personne qui inscrit peut téléverser une vidéo de démonstration sur la plateforme en ligne prévue à cet effet. Ce démo doit être une vidéo « pas-à-pas » de l'expérience de l'utilisateur (*walkthrough*), et non pas une vidéo promotionnelle de type *teaser*.
11. Les expériences interactives doivent être disponibles pour visionnement à la demande de l'Académie. Une vidéo de démonstration doit donc être téléversée sur la plateforme en ligne prévue à cet effet. Ce démo doit être une vidéo « pas-à-pas » de l'expérience de l'utilisateur (*walkthrough*), et non pas une vidéo promotionnelle de type *teaser*.
12. Chaque épisode soumis doit être représentatif de l'inscription dans la catégorie. Les membres des Grands jurys et les membres de l'Académie visionnent et votent exclusivement en fonction de l'épisode soumis dans la catégorie de prix qu'ils sont appelés à juger.
 - a) Le choix des épisodes est la responsabilité de la personne qui inscrit.
 - b) Il est possible de soumettre le même épisode ou un (1) épisode différent pour toutes les catégories d'inscription.
13. La personne qui inscrit s'engage à faire parvenir à l'Académie aux dates limites d'inscription et pour chacune des productions ou des candidatures soumises : (i) un formulaire d'inscription dûment rempli ; (ii) le matériel audio-visuel requis ; (iii) la documentation requise en format PDF, soit :

POUR TOUTES LES INSCRIPTIONS :

 - a) Le générique PDF complet et conforme de tous les épisodes concernés par l'inscription, ou de la production télévisuelle ou numérique ;
 - b) Une confirmation de l'âge du public cible (seulement pour les inscriptions dans les catégories jeunesse) ;

c) Une bande-annonce de la production soumise. Elle servira à la promotion des finalistes et sera diffusée uniquement sur les sites Web et les réseaux sociaux de l'Académie.

POUR LES INSCRIPTIONS EN TÉLÉVISION SEULEMENT :

a) Le rapport de diffusion, soit une confirmation provenant du diffuseur indiquant la date de la diffusion originale de l'émission soumise ou de chacun des épisodes de la série soumise ainsi que l'heure du début et de la fin de l'émission ou des épisodes ;

b) Un rapport musical de l'épisode soumis (seulement pour les productions inscrites dans les catégories Meilleure musique originale : fiction et Meilleure musique originale : documentaire) ;

c) Une feuille de route incluant les *time code* de ce qu'il faut juger de l'épisode soumis (seulement pour les productions inscrites dans la catégorie Meilleur habillage graphique : toutes catégories).

14. Aucun changement aux inscriptions ne sera accepté après le 1^{er} avril 2022. Tout changement pourra être fait une fois que les finalistes sont annoncés.
15. Toute modification à la liste des finalistes doit être soumise à l'Académie par écrit dans les cinq (5) jours ouvrables suivant l'annonce officielle des finalistes. Une demande de modification soumise après ce délai entraînera des frais de 150 \$ par changement, sauf s'il s'agit d'une erreur de l'Académie.
 - a) L'Académie se réserve le droit de différer toute demande de modification à la liste officielle de finalistes soumise dans les 15 jours ouvrables précédant les remises de prix.
 - b) À la suite de l'annonce des finalistes, seuls les candidats qui apparaissent au générique, avec le titre approprié, seront ajoutés à la liste des finalistes. Aucune dérogation ne sera acceptée.
16. L'Académie aura le droit de diffuser à la télévision canadienne d'expression française, de reproduire aux fins de diffusion et de communiquer au public via Internet des extraits de la production soumise (maximum deux [2] minutes par extrait) en vue de la production, de la promotion et de la diffusion des remises de prix Gémeaux. Elle aura aussi le droit de présenter la production soumise lors des visionnements en ligne pour ses membres et pour les membres des divers jurys constitués.
17. La personne qui inscrit une production ou une candidature s'engage à consentir à l'utilisation des données personnelles fournies pour chaque candidature inscrite. L'Académie se réserve le droit de demander aux maisons de production du matériel ou des informations supplémentaires en tout temps jusqu'aux remises des prix Gémeaux.
18. Toute question qui pourrait être posée quant à l'admissibilité des productions ou des candidatures sera soumise au comité des règlements. Ses membres révisent toutes les inscriptions et font, au besoin, des recommandations à la personne qui inscrit. En cas de litige, les membres du conseil d'administration de l'Académie - section Québec, à l'exception de ceux siégeant également au comité des règlements, trancheront. Les décisions du conseil sont finales et sans appel.
19. Chaque personne qui inscrit une candidature au concours des prix Gémeaux s'engage à ce que chaque candidat inscrit respecte le code de conduite de l'Académie et s'engage à respecter la conformité à celui-ci comme condition d'admissibilité à tous les prix. À tout moment dans le processus de sélection, le conseil d'administration de l'Académie au Québec se réserve le droit de retirer une candidature ou une mise en nomination qui ne respecte pas le code de conduite de l'Académie.
20. La personne qui inscrit une production reconnaît aux Archives nationales du film, de la télévision et de l'enregistrement sonore le droit de se porter acquéreur (pour seule fin d'archives) d'un exemplaire de l'émission soumise.
21. L'Académie remet un (1) seul trophée par catégorie. S'il y a des ex æquo dans une catégorie, un (1) trophée sera remis à chaque lauréat.
22. Lorsqu'il y a plus d'un (1) lauréat pour la même production dans la même catégorie, chacun recevra un (1) certificat d'attestation. Il est possible d'acheter des trophées supplémentaires. Seuls les gagnants dont les noms se trouvent sur la liste officielle ont le droit d'acheter un (1) trophée Gémeaux. Un lauréat ne peut se procurer un même trophée Gémeaux plus d'une fois. L'Académie interdit la vente de trophée Gémeaux.

Exigences techniques

1. CATÉGORIE D'ÉMISSIONS, DE COMPOSANTE NUMÉRIQUE, DE PRODUCTION ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES OU LES EXPÉRIENCES INTERACTIVES

La personne qui inscrit dans cette catégorie doit téléverser sur le formulaire en ligne, à l'endroit prévu à cet effet, une photo représentant bien la production. Cette photo doit être libre de droits et respecter les spécificités suivantes : 1200 x 630 px, 72 dpi, format JPG et ne doit pas dépasser 5 Mo.

CATÉGORIE D'INTERPRÉTATION ET D'ANIMATION

La personne qui inscrit dans cette catégorie doit téléverser sur le formulaire en ligne, à l'endroit prévu à cet effet, une photo représentant bien la production. Cette photo doit être libre de droits et respecter les spécificités suivantes : 1200 x 630 px, 72 dpi, format JPG et ne doit pas dépasser 5 Mo. La photo soumise sera utilisée pour promouvoir les finalistes, elle doit donc être approuvée par l'artiste.

2. La personne qui inscrit doit fournir le nombre de fichiers vidéo requis relativement à l'inscription. Ces fichiers vidéo serviront aux visionnements des membres des Grands jurys et des membres de l'Académie. Aucun DVD ne sera accepté.

a) La personne qui inscrit doit téléverser ses fichiers vidéo sur la plateforme en ligne prévue à cet effet aux dates requises selon l'échéancier, sans quoi l'Académie se réserve le droit d'annuler l'inscription sans remboursement.

3. Toutes les productions inscrites doivent répondre aux exigences techniques suivantes :

a) Chaque fichier vidéo doit comporter le générique, l'ouverture et la fermeture de la production ;

b) Le fichier soumis ne doit pas dépasser 4 Go et doit être dans l'un des formats suivants : H264.mov, H264.mp4 ou x264.mp4 ;

c) Une fois la vidéo téléversée, la personne qui inscrit doit la visionner pour s'assurer de la qualité et de l'exactitude du contenu. Au besoin, il sera alors possible de la supprimer et recommencer ;

d) La personne qui inscrit est responsable de la qualité visuelle et sonore de chaque fichier vidéo soumis. Une production ne sera pas jugée si la mauvaise qualité technique du matériel soumis nuit au visionnement et empêche les jurés d'exercer leur jugement ;

e) La qualité, le contenu et l'identification des fichiers vidéo soumis sont la responsabilité de la personne qui inscrit ;

f) Les fichiers vidéo doivent être exempts de publicité et de noir. Chaque épisode doit être présenté en continu afin de faciliter le visionnement des jurés aux étapes de sélection.

4. L'Académie recommande fortement l'utilisation du logiciel Handbrake afin d'encoder les fichiers vidéo. L'utilisation de tout autre logiciel pourrait entraîner des problèmes de téléversement.

Pour assurer la meilleure qualité vidéo possible, nous vous recommandons d'utiliser le format suivant :

- Codec : recommandé H.265, accepté H.264
- Fréquence d'images : identique à la source
- Format : 1080p désentrelacé
- Débit : 3200 kbps
- Ratio de pixels : carré (1:1)

Pour assurer la meilleure qualité sonore possible, nous vous recommandons d'utiliser le format Codec suivant :

- Codec : AAC-LC (faible complexité)
- Débit : 256 kbps
- Fréquence de l'extrait : 48 kHz*

5. L'Académie ne saurait être tenue responsable des problèmes de téléversement. Le producteur a la responsabilité de s'assurer que ses fichiers vidéo soient téléversés convenablement.
6. Un délai de trois (3) à quatre (4) jours ouvrables doit être accordé à l'Académie afin de traiter tout problème relatif à la plateforme de téléversement.
7. La production qui se voit être finaliste devra être fournie sur demande, à des fins d'extraits en vue des remises de prix Gémeaux. La personne qui inscrit recevra un avis par courriel accompagné des exigences techniques.
- a) La production doit débuter par une tonalité à 0 « VU », suivie de cinq (5) secondes de noir et de silence, puis de l'émission complète ;
 - b) La qualité du fichier vidéo doit correspondre aux standards de diffusion ;
 - c) Ne pas soumettre de bande maîtresse ;
 - d) L'Académie ne saurait être tenue responsable de la perte ou des dommages qui pourraient être causés au matériel fourni.

Frais d'inscription

Les frais d'inscription pour une émission unique, une série, une composante numérique ou une émission ou série produite pour les médias numériques donnent droit à deux (2) inscriptions supplémentaires dans les catégories correspondantes de métiers, d'interprétation ou d'animation. Les inscriptions additionnelles sont aux frais indiqués ci-dessous.

Il est possible d'inscrire uniquement dans les catégories de métiers, d'interprétation et d'animation, sans inscrire la production dans une catégorie d'émissions. Les frais seront facturés en conséquence.

Si une catégorie est annulée, l'Académie remboursera les frais d'inscription.

- * Toute modification à l'inscription après la deuxième date limite entraînera des frais supplémentaires de 150 \$ par modification (prix membre) ou 200 \$ par modification (prix non-membre), sauf s'il s'agit d'une erreur ou d'une recommandation de l'Académie.

La personne qui soumet une émission ou une candidature et qui voudrait annuler l'inscription après la deuxième date limite est tenue de payer les frais d'inscription. Si les frais d'inscription ont déjà été payés, l'Académie ne les remboursera pas.

INSCRIPTION EN TÉLÉVISION

- 1. Émission unique**
Membre 495 \$
Non-membre 990 \$
- 2. Série**
Membre 695 \$
Non-membre 1390 \$
- 3. Métiers, interprétation et animation**
Membre 260 \$
Non-membre 520 \$

INSCRIPTION EN MÉDIAS NUMÉRIQUES

- 1. Composante numérique et expérience interactive**
Membre 325 \$
Non-membre 525 \$
- 2. Émission originale produite pour les médias numériques**
Membre 345 \$
Non-membre 545 \$
- 3. Série originale produite pour les médias numériques**
Membre 375 \$
Non-membre 575 \$
- 4. Métiers, interprétation et animation**
Membre 180 \$
Non-membre 330 \$

Catégories de prix

- * Le nombre minimal de productions par catégorie est de trois. Pour toute catégorie où il n'y a qu'une seule ou deux productions ou candidatures inscrites, la catégorie est annulée et ouverte à nouveau l'année suivante. Dans ce cas, le comité proposera au producteur de concourir dans une autre catégorie se rapprochant le plus de la catégorie initiale.

Pour toute catégorie où, pendant deux (2) années consécutives, il y a trois (3) inscriptions ou moins, le conseil d'administration de l'Académie au Québec se réserve le droit de suspendre la catégorie.

CATÉGORIES EN TÉLÉVISION

ÉMISSIONS

Une production ne peut être inscrite que dans une seule catégorie d'émissions. Le choix de la catégorie est une responsabilité de la personne qui inscrit.

Note : une émission spéciale est une émission dont la durée est différente de celle d'un épisode régulier de la série et/ou qui est diffusée dans une case horaire différente de celle d'un épisode régulier de la série.

Sont admissibles : producteur, producteur exécutif, producteur délégué, producteur au développement, producteur au contenu, producteur associé.

FICTION

Pour les catégories d'émissions en dramatique, si deux (2) saisons d'une même série, distinctes lors de leur production, sont diffusées entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022, les deux (2) saisons pourront être inscrites, mais séparément.

Une production qui s'inscrit en dramatique une année ne pourra pas s'inscrire en comédie l'année suivante, et vice versa.

1. Meilleure série dramatique

Continuité dramatique dont le récit se déroule sur 2 à 13 épisodes qui raconte l'histoire d'un ou de plusieurs personnages récurrents et dont tous les épisodes ont été tournés durant une même année de production.

2. Meilleure série dramatique annuelle

Continuité dramatique dont le récit se déroule sur 14 à 26 épisodes qui raconte l'histoire d'un ou de plusieurs personnages récurrents et dont tous les épisodes ont été tournés durant une même année de production.

3. Meilleure série dramatique quotidienne

Continuité dramatique dont le récit se déroule sur 27 épisodes ou plus qui raconte l'histoire d'un ou de plusieurs personnages récurrents et dont tous les épisodes ont été tournés durant une même année de production.

4. Meilleure comédie

Série adoptant le genre comique qui met en scène des personnages principaux récurrents.

HUMOUR

Dans le cas d'une captation, seules les inscriptions des personnes ayant travaillé directement à la production télévisuelle de l'émission sont admissibles.

5. Meilleure spéciale humoristique

Production unique, diffusée en un (1) ou deux (2) épisode(s), qui est principalement axée sur l'humour (incluant les émissions spéciales des catégories comédie et série humoristique).

6. Meilleure série humoristique

Série qui est principalement axée sur l'humour (sketches, monologues, parodies, etc.).

VARIÉTÉS

Dans le cas d'une captation, seules les inscriptions des personnes ayant travaillé directement à la production télévisuelle de l'émission sont admissibles.

7. Meilleure spéciale de variétés ou des arts de la scène

Production unique, diffusée en un (1) ou deux (2) épisode(s), qui présente principalement des numéros de variétés ou des performances artistiques (danse, opéra, musique, etc.).

8. Meilleure série de variétés ou des arts de la scène

Série qui présente principalement des numéros de variétés ou des performances artistiques (danse, opéra, musique, etc.).

9. Meilleure émission ou série d'entrevues ou talk-show

Émission ou série qui est composée principalement d'une ou de plusieurs entrevue(s) menée(s) par un (1) ou des animateur(s) attitré(s).

10. Meilleur jeu

Émission ou série qui met à l'épreuve les connaissances et les capacités des participants.

Note : les concepteurs du jeu sont admissibles également.

11. Meilleure télé-réalité

Émission ou série, diffusée en direct ou en différé, qui présente des extraits ou l'intégralité des activités de personnes connues ou non, filmées sur le vif dans des situations diverses, fortuites ou scénarisées, et qui peuvent se prêter à un processus d'élimination faisant appel ou non à la participation du public. Ce genre d'émission ne doit pas être confondu avec les documentaires tels que définis pour leur catégorie.

MAGAZINE**12. Meilleur magazine culturel**

Série qui présente la vie culturelle sous ses différents aspects.

13. Meilleur magazine d'intérêt social

Série dont les sujets portent sur des préoccupations sociales ou des faits de société.

14. Meilleur magazine de services

Série qui renseigne et informe sur plusieurs sujets de la vie quotidienne.

15. Meilleur magazine style de vie

Série qui présente des façons de faire autour d'un seul et même thème dont le but premier est l'obtention d'un résultat.

AFFAIRES PUBLIQUES**16. Meilleure série ou spéciale d'affaires publiques**

Émission ou série où l'on présente des entrevues, des débats, des reportages, sur des enjeux d'intérêt public.

DOCUMENTAIRE*** 17. Meilleure émission documentaire : société**

Émission unique non fictive conçue dans le but principal d'informer ayant comme sujet un ou des enjeux ou phénomènes de société, excluant les thèmes suivants : histoire, politique, économie, biographie, portrait, arts, culture, santé, nature, sciences, environnement et documentaire d'observation.

*** 18. Meilleure série documentaire : société**

Série non fictive conçue dans le but principal d'informer ayant comme sujet un ou des enjeux ou phénomènes de société, excluant les thèmes suivants : histoire, politique, économie, biographie, portrait, arts, culture, santé, nature, sciences, environnement et documentaire d'observation.

*** 19. Meilleure émission ou série documentaire : histoire, politique et économie**

Émission unique ou série non fictive conçue dans le but principal d'informer ayant comme sujet l'histoire, la politique et/ou l'économie.

*** 20. Meilleure émission ou série documentaire : biographie ou portrait**

Émission unique ou série non fictive conçue dans le but principal d'informer ayant comme sujet la vie et l'œuvre d'une personne politique, artistique, sportive ou autres, connue ou non, et qui peut comporter des scènes d'archives et/ou des reconstitutions dramatiques.

*** 21. Meilleure émission ou série documentaire : arts et culture**

Émission unique ou série non fictive conçue dans le but principal d'informer ayant comme sujet la culture et/ou les arts (peinture, sculpture, cinéma, danse, théâtre, littérature ou autres) et qui peut comporter des performances artistiques.

*** 22. Meilleure émission ou série documentaire : santé, nature, sciences et environnement**

Émission unique ou série non fictive conçue dans le but principal d'informer ayant comme sujet le milieu de la santé, la nature, les sciences ou l'environnement (faune, écologie, médecine, technologie ou autres).

*** 23. Meilleure émission ou série documentaire d'observation**

Émission unique ou série non fictive, incluant le docu-feuilleton, conçue dans le but principal d'informer. L'émission ou la série ne doit pas reposer sur des mises en situation artificielles et l'univers doit rester le même de sorte qu'il fait partie intégrante de l'intrigue. Dans le cas d'une série, les personnages reviennent dans plusieurs épisodes.

JEUNESSE**24. Meilleure émission ou série jeunesse fiction : 12 ans et moins**

Émission ou série de fiction conçue spécifiquement pour un public de 12 ans et moins.

25. Meilleure émission ou série jeunesse fiction : 13 à 17 ans

Émission ou série de fiction conçue spécifiquement pour un public de 13 à 17 ans.

26. Meilleure émission ou série jeunesse : divertissement

Émission ou série de divertissement (variétés, jeux, talk-show, téléréalité, etc.) conçue spécifiquement pour un public de 17 ans et moins.

27. Meilleure émission ou série jeunesse : magazine

Émission ou série de magazine conçue spécifiquement pour un public de 17 ans et moins.

SPORTS**28. Meilleure émission ou série de sports en captation**

Émission ou série en captation d'un événement ou d'une compétition de sport.

29. Meilleure émission ou série de sports ou de loisirs

Émission ou série qui porte sur les sports ou les activités de loisirs s'y rapportant (entrevues ou talk-show, magazine, documentaire).

ANIMATION**30. Meilleure émission ou série d'animation**

Émission ou série dont les images sont réalisées selon les techniques de l'animation.

MÉTIERS

Dans les catégories de métiers, un maximum de deux (2) inscriptions peut être soumis dans une même catégorie pour une même série. Le même candidat (ou la même équipe de candidats) ne peut être soumis pour les deux (2) inscriptions.

Pour les catégories de métiers, seules les personnes qui ont la responsabilité ultime de prendre des décisions créatives sont admissibles. Aucun assistant n'est admissible.

MEILLEURE RÉALISATION

En plus du réalisateur, le metteur en scène ayant fait la direction des comédiens ou des participants pour l'émission et dont le nom apparaît au générique est admissible.

31. Série dramatique**32. Série dramatique annuelle****33. Série dramatique quotidienne****34. Comédie****35. Humour****36. Série ou spéciale de variétés ou des arts de la scène****37. Entrevues ou talk-show****38. Jeu****39. Téléréalité****40. Magazine en captation**

Réalisation d'un magazine dont la production s'effectue principalement en captation dans un lieu récurrent.

41. Magazine en vidéo légère

Réalisation d'un magazine dont la production s'effectue principalement en vidéo légère.

42. Affaires publiques



- * 43. Documentaire : société, histoire, politique et économie - émission
- * 44. Documentaire : société, histoire, politique et économie - série
- * 45. Documentaire : biographie ou portrait, arts et culture, santé, nature, sciences et environnement - émission
- * 46. Documentaire : biographie ou portrait, arts et culture, santé, nature, sciences et environnement - série
- * 47. Émission ou série documentaire d'observation
- 48. Jeunesse : fiction
- 49. Jeunesse : divertissement/magazine

MEILLEUR TEXTE

Seuls les textes écrits ou adaptés pour la télévision sont admissibles.

Sont admissibles : les auteurs, les scénaristes et les auteurs-coordonnateurs.

- 50. Série dramatique
- 51. Série dramatique annuelle
- 52. Série dramatique quotidienne
- 53. Comédie
- 54. Humour
- 55. Jeunesse

MEILLEUR SCÉNARIO

- 56. Documentaire - émission
- 57. Documentaire - série

MEILLEURE RECHERCHE

En plus du ou des chercheur(s), toute personne ayant travaillé à la recherche visuelle et dont le nom apparaît au générique est admissible.

- 58. Talk-show, magazine
- 59. Affaires publiques
- 60. Documentaire - émission
- 61. Documentaire - série
- 62. Jeunesse

MEILLEURE DIRECTION PHOTOGRAPHIQUE

Pour les catégories de direction photographique, les fichiers vidéo doivent commencer par 30 secondes de barres de couleur.

- 63. Fiction
- 64. Affaires publiques, documentaire - émission
- 65. Affaires publiques, documentaire - série

MEILLEURE DIRECTION PHOTOGRAPHIQUE OU ÉCLAIRAGE

Dans le cas d'une captation, seules les inscriptions des personnes ayant travaillé directement à la production télévisuelle de l'émission sont admissibles.

66. Humour, variétés toutes catégories

MEILLEUR MONTAGE

67. Fiction

68. Humour, variétés toutes catégories

69. Magazine

70. Affaires publiques, documentaire - émission

71. Affaires publiques, documentaire - série

MEILLEUR SON

Dans le cas d'une captation, seules les inscriptions des personnes ayant travaillé directement à la production télévisuelle de l'émission sont admissibles.

72. Fiction

73. Humour, variétés toutes catégories

74. Magazine, affaires publiques, documentaire toutes catégories

MEILLEURE DIRECTION ARTISTIQUE

75. Décors : fiction

76. Décors : toutes catégories variétés, magazines, affaires publiques, sports

77. Création de costumes : fiction

78. Création de costumes : humour, variétés toutes catégories

79. Meilleurs maquillages/coiffures : fiction

80. Meilleurs maquillages/coiffures : humour, variétés toutes catégories

MEILLEURE DISTRIBUTION ARTISTIQUE

81. Fiction

MEILLEURE MUSIQUE ORIGINALE

82. Fiction

83. Documentaire

84. Thème musical : toutes catégories

MEILLEUR HABILLAGE GRAPHIQUE

Les productions inscrites en meilleure émission ou série d'animation ne peuvent s'inscrire dans la catégorie Meilleur habillage graphique.

85. Habillage graphique : toutes catégories

INTERPRÉTATION

Seules les candidatures individuelles sont acceptées (sauf en humour - catégorie 102).

Les premiers rôles font référence aux comédiens qui portent la série dans laquelle ils jouent pour la saison soumise et dont le récit et les intrigues tournent autour de leurs personnages. Les autres comédiens sont considérés comme ayant des rôles de soutien.

Pour les catégories d'interprétation, le jury doit évaluer uniquement la performance de l'interprète à partir de l'épisode soumis. Il ne doit pas tenir compte du nombre de scènes dans lesquelles il apparaît, des autres épisodes de la série, ni de sa carrière.

MEILLEUR PREMIER RÔLE MASCULIN

- 86. Série dramatique
- 87. Série dramatique annuelle
- 88. Série dramatique quotidienne
- 89. Comédie

MEILLEUR PREMIER RÔLE FÉMININ

- 90. Série dramatique
- 91. Série dramatique annuelle
- 92. Série dramatique quotidienne
- 93. Comédie

MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN MASCULIN

- 94. Série dramatique
- 95. Série dramatique annuelle
- 96. Série dramatique quotidienne
- 97. Comédie

MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN FÉMININ

- 98. Série dramatique
- 99. Série dramatique annuelle
- 100. Série dramatique quotidienne
- 101. Comédie

MEILLEURE INTERPRÉTATION

102. Humour

JEUNESSE

103. Premier rôle masculin

104. Premier rôle féminin

105. Rôle de soutien masculin

106. Rôle de soutien féminin

ANIMATION

107. Humour

108. Série ou spéciale de variétés

109. Jeu

110. Télé-réalité

111. Émission ou série d'entrevues ou talk-show

112. Magazine culturel

113. Magazine de services

114. Magazine style de vie

115. Magazine d'intérêt social

116. Affaires publiques

117. Jeunesse

118. Sports ou loisirs

CATÉGORIES EN MÉDIAS NUMÉRIQUES

COMPOSANTES NUMÉRIQUES POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE

Prix qui récompense la meilleure stratégie numérique conçue pour une production originale télévisuelle ou numérique, incluant le contenu original pour un site Web, une application mobile, un réseau social ou toute autre plateforme ou technologie numérique. La stratégie ne doit pas être vouée à faire la promotion de la production originale, mais doit être interactive, créative, innovatrice, informative, complémentaire et dynamique.

Pour ces catégories, le site Web ainsi que toute application mobile développée pour une production peuvent être soumis dans la même inscription. La personne qui inscrit peut aussi choisir de ne soumettre qu'un aspect de la composante numérique.

La composante numérique doit être liée à une émission télévisuelle ou numérique. Il n'est pas nécessaire que cette dernière ait été soumise au concours des prix Gémeaux en Télévision.

Les prix Gémeaux pour une composante numérique sont remis au(x) producteur(s) télévisuel(s) et numérique(s), soit à toute personne détenant les droits de la composante numérique liée à une émission ou une série, et à la maison de production numérique ou la maison de service, soit aux personnes qui ont contribué à la construction de la composante numérique.

* **201. Fiction, variétés, magazine, sports**

202. Documentaire

203. Jeunesse

ÉMISSIONS OU SÉRIES ORIGINALES PRODUITES POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Production dont la première diffusion est destinée à un média autre que la télévision.

Une émission ou série originale produite pour les médias numériques ne peut être inscrite que dans une seule catégorie d'émissions.

Les émissions ou séries produites pour les médias numériques dérivées d'une émission télévisuelle déjà existante ne sont pas admissibles dans les catégories 204 à 211. Seules les émissions ou séries au contenu original sont acceptées. Celles-ci devront être inscrites dans les catégories convergentes du concours (201 à 203).

Pour les catégories 204, 205, 210 et 211, le prix est remis au(x) producteur(s) de l'émission ou de la série originale produite pour les médias numériques.

Pour les catégories 206 à 209, le prix est remis au(x) producteur(s) ainsi qu'au(x) réalisateur(s) et auteur(s) de l'émission originale ou des épisodes soumis pour représenter la série originale produite pour les médias numériques.

Pour la catégorie 212, le prix est remis au(x) producteur(s), au(x) réalisateur(s) et au(x) journaliste(s) du reportage soumis.

204. Dramatique

205. Comédie

206. Variétés

207. Magazine

208. Affaires publiques, sport



209. Documentaire

210. Jeunesse : fiction

211. Jeunesse : divertissement/magazine

212. Meilleur reportage original produit pour les médias numériques

Définition : forme de récit journalistique qui privilégie le témoignage direct et qui se définit par le choix d'un point de vue qui servira de fil conducteur.

EXPÉRIENCE INTERACTIVE

Production originale qui offre une expérience interactive à l'aide d'une réalité virtuelle, d'une réalité augmentée, d'une réalité mixte ou toute autre technologie.

Les prix Gémeaux pour une expérience interactive sont remis au(x) producteur(s), soit à toute personne détenant les droits de la production numérique, et à la maison de production numérique ou la maison de service, soit aux personnes qui ont contribué à la construction de la production numérique.

213. Meilleure expérience interactive : toutes catégories

MÉTIERS

Les réalisateurs et auteurs d'une émission ou d'une série produite pour les médias numériques dérivée d'une émission télévisuelle déjà existante sont admissibles dans les catégories de réalisation et de texte au même titre que les candidats des émissions ou séries au contenu original.

Dans les catégories de métiers numériques, un maximum de deux (2) inscriptions peut être soumis dans une même catégorie pour une même série. Le même candidat (ou la même équipe de candidats) ne peut être soumis pour les deux (2) inscriptions.

214. Réalisation : dramatique

215. Réalisation : comédie

216. Réalisation : jeunesse

217. Texte : dramatique

218. Texte : comédie

219. Texte : jeunesse

INTERPRÉTATION

Seules les candidatures individuelles sont acceptées dans les catégories 220 à 225.

Les interprètes d'une émission ou d'une série produite pour les médias numériques dérivée d'une émission télévisuelle déjà existante sont admissibles dans les catégories d'interprétation et d'animation au même titre que les candidats des émissions ou séries au contenu original.

- * 220. **Premier rôle : dramatique**
- * 221. **Premier rôle : comédie**
- * 222. **Rôle de soutien : dramatique**
- * 223. **Rôle de soutien : comédie**
- * 224. **Premier rôle : jeunesse**
- * 225. **Rôle de soutien : jeunesse**

ANIMATION

Les animateurs d'une émission ou d'une série produite pour les médias numériques dérivée d'une émission télévisuelle déjà existante sont admissibles dans les catégories d'interprétation et d'animation au même titre que les candidats des émissions ou séries au contenu original.

- 226. **Variétés, magazine**
- 227. **Affaires publiques, sport**
- 228. **Jeunesse**

Sélection des finalistes et des lauréats

Dès qu'une production est soumise et qu'elle répond aux critères d'admissibilité, son inscription devient officielle. Une firme de vérificateurs reconnue supervise les étapes de sélection et compile les votes. Toute question ou tout litige relatif à la sélection sont soumis au conseil d'administration de l'Académie au Québec. Les décisions du conseil sont finales et sans appel. Les étapes de sélection sont les suivantes :

SÉLECTION DES FINALISTES

GRANDS JURYS

SÉLECTION DES FINALISTES POUR LES CATÉGORIES D'ÉMISSIONS, DE RÉALISATION, DE TEXTES, D'INTERPRÉTATION, D'ANIMATION ET DE MÉDIAS NUMÉRIQUES

1. Dans les catégories d'émissions, de réalisation, de textes, d'interprétation, d'animation et de médias numériques, les finalistes sont déterminés par des Grands jurys.
2. Les Grands jurys sont supervisés par le comité du processus de sélection.
3. L'Académie est responsable de former les Grands jurys, avec la collaboration du comité du processus de sélection.
4. Pour composer les Grands jurys, l'Académie communique entre autres avec les différents diffuseurs, les associations et les différentes compagnies de production.
5. Aucun directeur de programmes ou membre d'un comité de direction d'un diffuseur ne peut siéger à un Grand jury.
6. L'Académie et le comité du processus de sélection nomment un président par Grand jury à l'aide des listes établies.
7. Le comité du processus de sélection supervise la formation des Grands jurys et s'assure que la composition soit équitale.
8. Chaque Grand jury est composé de cinq (5) à six (6) jurés incluant le président du Grand jury. L'Académie et le comité du processus de sélection s'assurent que les Grands jurys soient complets, mais, en cas de difficulté, un minimum de trois (3) personnes est acceptable.
- * 9. Les catégories contenant plus de 30 heures de visionnement seront séparées en deux jurys de 3-4 jurés. Chacun d'eux sélectionnera, durant une période de trois semaines, 5 productions/candidats parmi les productions attribuées. Par la suite, durant 1 semaine, les 6-8 jurés choisiront 5 finalistes parmi les 10 choix établis préalablement.
10. Les jurés des Grands jurys agissent à titre bénévole.
11. Pour les catégories télévisuelles et numériques d'émissions, de réalisation et de textes, chaque Grand jury est composé idéalement d'un producteur, d'un réalisateur, d'un auteur/scénariste/concepteur, et de trois (3) autres professionnels ayant les compétences pour juger dans ces catégories.
12. Pour les catégories de composante numérique ou d'expérience interactive, chaque Grand jury est composé idéalement de producteurs télévisuels et numériques, et d'autres personnes travaillant dans la création numérique.
13. Pour les catégories télévisuelles et numériques d'interprétation et d'animation, chaque Grand jury est composé idéalement d'interprètes, d'animateurs, d'agents d'artistes, de directeurs de casting, de producteurs et de réalisateurs.
14. L'Académie et le comité du processus de sélection sont responsables de gérer les désistements qui pourraient survenir dans chacun des Grands jurys, ainsi que du bon déroulement de son jury et du respect des échéanciers.

15. Chaque personne qui siège à un Grand jury reconnaît et accepte les règlements et les échéanciers établis par l'Académie.
16. Le président de chaque Grand jury est habilité à exclure un membre de son jury s'il ne se conforme pas au code d'éthique et de confidentialité établi par l'Académie.
17. Tout conflit d'intérêts ou apparence de conflit d'intérêts est évité dans la formation des Grands jurys, ce qui veut dire que le juré ne doit pas avoir travaillé sur une des productions à juger, depuis au moins deux (2) saisons ou années, ne doit être actionnaire, propriétaire ou membre de l'exécutif d'une maison de production en lien avec une des productions à juger et ne doit pas être en relation directe avec le candidat à juger. Un membre d'un Grand jury doit déclarer les productions auxquelles il a participé et qui ont été diffusées entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2022, et toute situation représentant une source de conflit d'intérêts.
18. Chaque personne qui siège à un Grand jury reconnaît agir de façon honnête, responsable et indépendante ainsi que ne pas être soumise à quelque pression que ce soit pour lui permettre de juger en toute impartialité les productions ou les candidats inscrits.
19. Chaque personne qui siège à un Grand jury s'engage à respecter la confidentialité du déroulement du jury auquel elle siège.
20. Chaque personne qui siège à un Grand jury accepte que, par souci de transparence, son nom et les catégories qu'elle a jugées soient rendus publics.
21. Les membres d'un Grand jury ne peuvent déplacer une production ou une candidature d'une catégorie à une autre.
22. L'envoi des codes d'accès aux membres des Grands jurys pour le bulletin de vote numérique est effectué par la firme de vérificateurs.
23. Chaque membre d'un Grand jury accède aux fichiers vidéo et visionne en entier les productions inscrites dans la ou les catégorie(s) qu'il doit juger.
24. Les membres des Grands jurys évaluent une émission ou une candidature à partir de critères d'évaluation figurant sur une grille de pointage.
25. Chaque président doit contacter les membres de son Grand jury pour discuter des productions ou candidatures qu'ils ont à juger. Par contre, la sélection des meilleures productions ou candidatures doit se faire de façon individuelle.
26. Chaque membre d'un Grand jury remplit, de façon individuelle, son bulletin de vote numérique en accordant un rang de 1 à 5, par ordre de préférence, à chaque émission ou candidature qu'il a retenue. Si un Grand juré attribue moins de cinq (5) rangs dans une catégorie, son vote n'est pas comptabilisé, à moins d'exception accordée par l'Académie.
27. Si une catégorie compte cinq (5) inscriptions, les Grands jurés peuvent sélectionner un minimum de quatre (4) finalistes, sous le consensus de tous les membres du Grand jury. Si une catégorie compte quatre (4) inscriptions, les Grands jurés peuvent sélectionner un minimum de trois (3) finalistes, sous le consensus de tous les membres du Grand jury.
28. Les bulletins de vote numériques des Grands jurys sont envoyés à la firme de vérificateurs qui compile les rangs accordés par chaque membre d'un Grand jury.
29. L'émission ou candidature qui se voit accorder le premier rang par un membre du Grand jury obtient cinq (5) points, celle qui se voit accorder le second rang obtient quatre (4) points, et ainsi de suite. Les productions ou candidatures qui ne sont pas retenues par un membre d'un Grand jury n'obtiennent aucun point.
30. La firme de vérificateurs compile les résultats accordés à chaque émission ou candidature dans chaque catégorie. Les cinq (5) productions ou candidatures qui obtiennent les meilleurs scores seront mises en nomination.
31. En cas d'égalité sur le plan du pointage, une émission ou candidature qui aura obtenu plus de premiers rangs (ou de seconds rangs, et ainsi de suite) par les membres du Grand jury sera privilégiée.
32. L'émission ou la candidature qui a le meilleur score dans sa catégorie se verra accorder le premier rang, et ainsi de suite jusqu'au cinquième rang. Cette compilation servira lors de la pondération entre le vote des jurys et le vote final des membres.
32. Les finalistes sont annoncés officiellement lors d'une conférence de presse.
33. La composition des Grands jurys sera rendue publique lors des remises de prix et publiée dans le programme-souvenir.

VOTE SPÉCIALISÉ DES MEMBRES DE L'ACADÉMIE PAR BRANCHE DE MÉTIERS

SÉLECTION DES FINALISTES POUR LES CATÉGORIES DE MÉTIERS (EXCEPTÉ EN RÉALISATION ET EN TEXTES)

1. Les finalistes dans les catégories de métiers (recherche, direction photographique, montage, son, décors, création de costumes, maquillages/coiffures, musique, distribution artistique et habillage graphique) seront déterminés par un vote des membres de l'Académie par branche de métiers.
2. Seuls les membres votants de l'Académie en règle au 1^{er} mars 2022 pourront voter dans toutes les catégories pour lesquelles ils ont les crédits nécessaires.
3. L'envoi des codes d'accès aux membres votants pour le bulletin de vote numérique est effectué par la firme de vérificateurs.
4. Un minimum de cinq (5) votes par catégorie est requis. Dans le cas où ce minimum n'est pas atteint, la firme de vérificateurs avisera l'Académie 10 jours avant la fin de la période de vote. L'Académie pourra alors ouvrir le vote aux membres votants accrédités en production et en réalisation.
5. Chaque membre votant qui se prévaut de son droit de vote reconnaît et accepte les règlements établis par l'Académie.
6. Chaque membre votant qui se prévaut de son droit de vote s'engage à respecter le code d'éthique et de confidentialité établi par l'Académie.
7. Chaque membre votant qui se prévaut de son droit de vote reconnaît agir de façon indépendante et ne pas être soumis à quelque pression que ce soit pour lui permettre de juger en toute impartialité les candidats à juger dans sa ou ses catégorie(s).
8. Chaque membre votant qui se prévaut de son droit de vote s'engage à respecter la confidentialité du processus de sélection.
9. Les membres votants ne peuvent déplacer une candidature d'une catégorie à une autre.
10. Les membres votants accèdent aux fichiers vidéo et visionnent en entier les productions inscrites dans la ou les catégorie(s) pour lesquelles ils sont admissibles au vote. L'Académie tient à souligner à ses membres que voter pour une émission qu'ils n'ont pas vue constitue un grave manque d'éthique envers leurs pairs. Dans ce cas, l'abstention est un signe de probité.
11. Les membres votants évaluent une candidature à partir de critères d'évaluation figurant sur une grille de pointage.
12. Après la période de visionnement, chaque membre votant qui se prévaut de son droit de vote devra, de façon individuelle, sélectionner les cinq (5) meilleures candidatures parmi les productions qu'il a jugées.
13. Chaque membre votant qui se prévaut de son droit de vote doit remplir, de façon individuelle, son bulletin de vote en accordant un rang de 1 à 5, par ordre de préférence, à chaque candidature qu'il a retenue. Si un membre attribue moins de cinq (5) rangs dans une catégorie, son vote n'est pas comptabilisé, à moins d'exception accordée par l'Académie.
14. Une fois le vote terminé, les bulletins numériques sont remis à la firme de vérificateurs qui compile les rangs accordés par chaque membre.
15. La candidature qui se voit accorder le premier rang obtient cinq (5) points, celle qui se voit accorder le second rang obtient quatre (4) points, et ainsi de suite. Les candidatures qui ne sont pas retenues n'obtiennent aucun point.
16. La firme de vérificateurs compile les résultats et fait la moyenne des notes accordées à chaque candidature dans chaque catégorie. Les cinq (5) candidatures qui auront obtenu les meilleures moyennes seront mises en nomination.
17. En cas d'égalité sur le plan du pointage, une candidature qui aura obtenu plus de premiers rangs (ou de seconds rangs, et ainsi de suite) par les membres sera privilégiée.
18. La candidature qui a la meilleure moyenne dans sa catégorie se verra accorder le premier rang, et ainsi de suite jusqu'au cinquième rang. Cette compilation servira lors de la pondération entre le vote pour la sélection des finalistes et le vote pour la sélection des lauréats.
19. Les finalistes sont annoncés officiellement lors d'une conférence de presse.

SÉLECTION DES LAURÉATS

VOTE DE TOUS LES MEMBRES VOTANTS (POUR TOUTES LES CATÉGORIES)

- * 1. Seuls les membres votants de l'Académie en règle avant l'annonce officielle des finalistes, soit au 1^{er} juillet 2022, et accrédités en Télévision et en Médias numériques, ont le droit de vote pour l'année en cours.
AVIS DE CHANGEMENT DE DATE - ADDENDUM : Seuls les membres votants de l'Académie en règle avant l'annonce officielle des finalistes, soit au 20 juin 2022, et accrédités en Télévision et en Médias numériques, ont le droit de vote pour l'année en cours.
- 2. Tous les membres votants des sections Télévision et Médias numériques ont le droit de vote dans toutes les catégories des prix Gémeaux. L'Académie tient à souligner à ses membres que voter pour une émission qu'ils n'ont pas vue ou voter dans une catégorie qu'ils estiment en conscience ne pas être aptes à juger constitue un grave manque d'éthique envers leurs pairs. Dans ces cas, l'abstention est un signe de probité.
- 3. L'envoi des codes d'accès aux membres votants pour le bulletin de vote numérique est effectué par la firme de vérificateurs.
- 4. Les membres votants de l'Académie ont la possibilité de visionner les productions finalistes afin de voter en toute connaissance de cause. Les fichiers vidéo des productions en nomination seront disponibles en ligne, directement sur le site du vote.
- 5. Les membres accordent un rang, par ordre de préférence, à chacune des productions ou des candidatures en nomination dans chaque catégorie. Une fois leur bulletin de vote rempli, ils le soumettent à la firme de vérificateurs.
- 6. La firme de vérificateurs compile les rangs accordés par chaque membre dans chaque catégorie de prix.
- * 7. Au moment de la compilation du vote final, pour les catégories émission, le vote des Grands jurys compte pour 60 %, le vote général des membres de l'Académie compte pour 30 %, et les données d'écoute pour 10 %.
- * 8. Au moment de la compilation du vote final, la pondération des catégories évaluées par les Grands jurys (réalisation, texte, interprétation, animation et les médias numériques) est la suivante : 60% Grands jurys, 40% vote des membres votants pour la sélection des lauréats
- * 9. Au moment de la compilation du vote final, pour les catégories en métiers (recherche, direction photographique, son, musique, montage, direction artistique, distribution artistique et habillage graphique), le vote pour la sélection des finalistes compte pour 70 %, et le vote général des membres de l'Académie pour la sélection des lauréats compte pour 30 %.
- 10. La firme Numeris fournira à l'Académie la cote d'écoute réelle selon l'auditoire 2+ de la diffusion originale des productions finalistes dans les catégories d'émissions.
 - a) La candidature qui a la plus haute cote d'écoute obtient cinq (5) points, celle qui se voit accorder le second rang obtient quatre (4) points, et ainsi de suite. Si une catégorie a plus de 5 finalistes, les derniers rangs obtiennent le plus petit pointage, soit un (1) point.
 - b) Une production diffusée sur une plateforme numérique, dont la cote d'écoute n'est pas répertoriée par Numeris, se verra accorder le plus petit pointage.
 - c) Dans le cas d'une série, Numeris fournira à l'Académie la cote d'écoute de l'épisode qui aura été soumis au moment de l'inscription.
- 11. Les résultats demeurent confidentiels jusqu'aux remises de prix Gémeaux.

Critères d'évaluation

CES CRITÈRES SERVENT À L'ÉVALUATION DES PRODUCTIONS
INSCRITES DANS UNE CATÉGORIE DE PRIX.

1 MEILLEURE SÉRIE DRAMATIQUE

20 créativité, innovation, originalité
20 texte
20 réalisation
20 interprétation
10 décors, costumes, maquillages
10 image, son, musique, montage

2 MEILLEURE SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE

20 créativité, innovation, originalité
20 texte
20 réalisation
20 interprétation
10 décors, costumes, maquillages
10 image, son, musique, montage

3 MEILLEURE SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE

20 créativité, innovation, originalité
20 texte
20 réalisation
20 interprétation
10 décors, costumes, maquillages
10 image, son, musique, montage

4 MEILLEURE COMÉDIE

20 créativité, innovation, originalité
25 texte
20 interprétation
15 réalisation
10 décors, costumes, maquillages
10 image, son, musique, montage

5 MEILLEURE SPÉCIALE HUMORISTIQUE

20 créativité, innovation, originalité
20 texte, contenu
20 réalisation, montage
20 interprétation
10 décors, costumes, maquillages
10 image, son, musique

6 MEILLEURE SÉRIE HUMORISTIQUE

20 créativité, innovation, originalité
20 texte, contenu
20 réalisation, montage
20 interprétation
10 décors, costumes, maquillages
10 image, son, musique

7 MEILLEURE SPÉCIALE DE VARIÉTÉS OU DES ARTS DE LA SCÈNE

20 créativité, innovation, originalité
20 qualité de l'animation et/ou de l'interprétation
25 réalisation, montage
25 concept, contenu
10 image, son, musique

8 MEILLEURE SÉRIE DE VARIÉTÉS OU DES ARTS DE LA SCÈNE

20 créativité, innovation, originalité
20 qualité de l'animation et/ou de l'interprétation
25 réalisation, montage
25 concept, contenu
10 image, son, musique

9 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE D'ENTREVUES OU TALK-SHOW

20 créativité, innovation, originalité
25 animation
25 recherche, contenu
20 réalisation, montage
10 image, son, musique

10 MEILLEUR JEU

20 créativité, innovation, originalité
20 animation
30 recherche, concept, choix des intervenants et des questions
20 réalisation, montage
10 image, son, musique

11 MEILLEURE TÉLÉRÉALITÉ

- 20 créativité, innovation, originalité
- 25 concept, mise en situation, contenu
- 25 réalisation, montage
- 10 animation, présentation
- 20 image, son, musique

12 MEILLEUR MAGAZINE CULTUREL

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 animation, présentation
- 20 réalisation
- 30 contenu (traitement de l'information, recherche, choix des intervenants)
- 10 image, son, musique, montage

13 MEILLEUR MAGAZINE D'INTÉRÊT SOCIAL

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 animation, présentation
- 20 réalisation
- 30 contenu (traitement de l'information, recherche, choix des intervenants)
- 10 image, son, musique, montage

14 MEILLEUR MAGAZINE DE SERVICES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 animation, présentation
- 20 réalisation
- 30 contenu (traitement de l'information, recherche, choix des intervenants)
- 10 image, son, musique, montage

15 MEILLEUR MAGAZINE STYLE DE VIE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 animation, présentation
- 20 réalisation
- 30 contenu (traitement de l'information, recherche, choix des intervenants)
- 10 image, son, musique, montage

16 MEILLEURE SÉRIE OU SPÉCIALE D'AFFAIRES PUBLIQUES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 réalisation
- 30 contenu, recherche, choix des intervenants
- 15 animation, présentation
- 15 image, son, musique, montage

17 MEILLEURE ÉMISSION DOCUMENTAIRE : SOCIÉTÉ

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 15 recherche, choix des intervenants
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

18 MEILLEURE SÉRIE DOCUMENTAIRE : SOCIÉTÉ

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 15 recherche, choix des intervenants
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

*** 19 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DOCUMENTAIRE : HISTOIRE, POLITIQUE ET ÉCONOMIE**

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 15 recherche, choix des intervenants
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

20 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DOCUMENTAIRE : BIOGRAPHIE OU PORTRAIT

- 20 créativité, innovation, originalité
- 15 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 20 recherche, choix des intervenants
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

21 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DOCUMENTAIRE : ARTS ET CULTURE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 15 recherche, choix des intervenants
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

*** 22 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DOCUMENTAIRE : SANTÉ, NATURE, SCIENCES ET ENVIRONNEMENT**

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 15 recherche, choix des intervenants
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

*** 23 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DOCUMENTAIRE D'OBSERVATION**

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 traitement du contenu, scénario
- 20 réalisation
- 15 recherche, choix des intervenants et/ou comédiens
- 15 montage, rythme
- 10 image, son, musique

- 24 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE JEUNESSE FICTION : 12 ANS ET MOINS**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 texte, recherche
 15 réalisation
 15 interprétation
 10 adéquation avec le public cible
 10 décors, costumes, maquillages
 10 image, son, musique, montage
- 25 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE JEUNESSE FICTION : 13 À 17 ANS**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 texte, recherche
 15 réalisation
 15 interprétation
 10 adéquation avec le public cible
 10 décors, costumes, maquillages
 10 image, son, musique, montage
- 26 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE JEUNESSE : DIVERTISSEMENT**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 texte, recherche
 15 réalisation
 15 animation, interprétation
 10 adéquation avec le public cible
 10 décors, costumes, maquillages
 10 image, son, musique, montage
- 27 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE JEUNESSE : MAGAZINE**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 texte, recherche
 20 réalisation
 15 animation
 15 adéquation avec le public cible
 10 image, son, musique, montage
- 28 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DE SPORTS EN CAPTATION**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 qualité de l'animation et/ou de la description
 30 contenu (traitement, recherche, choix des intervenants)
 20 réalisation, image, son, musique, montage
- 29 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE DE SPORTS OU DE LOISIRS**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 animation
 20 réalisation, montage
 30 contenu (traitement, recherche, choix des intervenants)
 10 image, son, musique
- 30 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE D'ANIMATION**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 graphisme, style
 20 scénario, concept
 20 réalisation
 20 bande sonore
- 31 MEILLEURE RÉALISATION : SÉRIE DRAMATIQUE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 mise en scène, direction des comédiens
 25 traitement et approche
 20 découpage et rythme
- 32 MEILLEURE RÉALISATION : SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 mise en scène, direction des comédiens
 25 traitement et approche
 20 découpage et rythme
- 33 MEILLEURE RÉALISATION : SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 mise en scène, direction des comédiens
 25 traitement et approche
 20 découpage et rythme
- 34 MEILLEURE RÉALISATION : COMÉDIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 mise en scène, direction des comédiens
 25 traitement et approche
 20 découpage et rythme
- 35 MEILLEURE RÉALISATION : HUMOUR**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 découpage et rythme
 20 mise en scène, direction des comédiens
 20 traitement et approche
 15 qualités artistiques
- 36 MEILLEURE RÉALISATION : SÉRIE OU SPÉCIALE DE VARIÉTÉS OU DES ARTS DE LA SCÈNE**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 découpage et rythme
 20 mise en scène, direction des participants
 20 traitement et approche
 15 qualités artistiques
- 37 MEILLEURE RÉALISATION : ENTREVUES OU TALK-SHOW**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 découpage et rythme
 20 mise en scène, direction des participants
 20 traitement et approche
 15 qualités artistiques



- 38 MEILLEURE RÉALISATION : JEU**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 découpage et rythme
 20 mise en scène, direction des participants
 20 traitement et approche
 15 qualités artistiques
- 39 MEILLEURE RÉALISATION : TÉLÉRÉALITÉ**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 découpage et rythme
 20 mise en scène, direction des participants
 20 traitement et approche
 15 qualités artistiques
- 40 MEILLEURE RÉALISATION : MAGAZINE EN CAPTATION**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants
- 41 MEILLEURE RÉALISATION : MAGAZINE EN VIDÉO LÉGÈRE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants
- 42 MEILLEURE RÉALISATION : AFFAIRES PUBLIQUES**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 traitement du contenu, scénarisation
 30 découpage et rythme
 15 choix des intervenants, direction des participants
- * **43 MEILLEURE RÉALISATION DOCUMENTAIRE : SOCIÉTÉ, HISTOIRE, POLITIQUE ET ÉCONOMIE - ÉMISSION**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants
- * **44 MEILLEURE RÉALISATION DOCUMENTAIRE : SOCIÉTÉ, HISTOIRE, POLITIQUE ET ÉCONOMIE - SÉRIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants
- * **45 MEILLEURE RÉALISATION DOCUMENTAIRE : BIOGRAPHIE OU PORTRAIT, ARTS ET CULTURE, SANTÉ, NATURE, SCIENCES ET ENVIRONNEMENT - ÉMISSION**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants
- * **46 MEILLEURE RÉALISATION DOCUMENTAIRE : BIOGRAPHIE OU PORTRAIT, ARTS ET CULTURE, SANTÉ, NATURE, SCIENCES ET ENVIRONNEMENT - SÉRIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants
- * **47 MEILLEURE RÉALISATION : ÉMISSION OU SÉRIE DOCUMENTAIRE D'OBSERVATION**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement du contenu et approche
 25 découpage et rythme
 25 choix des intervenants, direction des participants/comédiens
- 48 MEILLEURE RÉALISATION JEUNESSE : FICTION**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 direction des comédiens
 20 traitement et approche
 20 découpage et rythme
 15 adéquation avec le public cible
- 49 MEILLEURE RÉALISATION JEUNESSE : DIVERTISSEMENT/MAGAZINE**
 20 créativité, innovation, originalité
 15 direction des animateurs, des chroniqueurs ou autres
 25 traitement et approche
 25 découpage et rythme
 15 adéquation avec le public cible
- 50 MEILLEUR TEXTE : SÉRIE DRAMATIQUE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique
 25 dialogues
 25 conception des personnages
- 51 MEILLEUR TEXTE : SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique
 25 dialogues
 25 conception des personnages
- 52 MEILLEUR TEXTE : SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique
 25 dialogues
 25 conception des personnages
- 53 MEILLEUR TEXTE : COMÉDIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique
 25 dialogues
 25 conception des personnages

54 MEILLEUR TEXTE : HUMOUR

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 construction dramatique ou structure
- 20 concept, mise en situation
- 20 dialogues, monologues, liens
- 20 efficacité de l'humour

55 MEILLEUR TEXTE : JEUNESSE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 construction dramatique ou structure
- 15 conception des personnages et/ou de l'animation
- 20 dialogues, narration ou textes de liaison
- 15 adéquation avec le public cible

56 MEILLEUR SCÉNARIO : DOCUMENTAIRE - ÉMISSION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 construction, structure
- 25 traitement de l'information
- 25 maîtrise du sujet, clarté du propos

57 MEILLEUR SCÉNARIO : DOCUMENTAIRE - SÉRIE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 construction, structure
- 25 traitement de l'information
- 25 maîtrise du sujet, clarté du propos

58 MEILLEURE RECHERCHE : TALK-SHOW, MAGAZINE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 choix des intervenants
- 25 qualité de l'information
- 25 traitement du contenu

59 MEILLEURE RECHERCHE : AFFAIRES PUBLIQUES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 choix des intervenants, archives
- 25 qualité de l'information
- 25 pertinence du contenu et/ou des archives visuelles

60 MEILLEURE RECHERCHE : DOCUMENTAIRE - ÉMISSION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 choix des intervenants, archives
- 25 qualité de l'information
- 25 pertinence du contenu et/ou des archives visuelles

61 MEILLEURE RECHERCHE : DOCUMENTAIRE - SÉRIE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 choix des intervenants, archives
- 25 qualité de l'information
- 25 pertinence du contenu et/ou des archives visuelles

62 MEILLEURE RECHERCHE : JEUNESSE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 adéquation de l'information en fonction du public cible et du genre
- 25 qualité de l'information
- 25 traitement de l'information

63 MEILLEURE DIRECTION PHOTOGRAPHIQUE : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 conception de l'éclairage et atmosphère
- 25 maîtrise technique
- 25 pertinence de l'image (cadrage, dynamisme et mouvement)

64 MEILLEURE DIRECTION PHOTOGRAPHIQUE : AFFAIRES PUBLIQUES, DOCUMENTAIRE - ÉMISSION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 atmosphère
- 30 maîtrise technique
- 30 pertinence de l'image (cadrage, dynamisme et mouvement)

65 MEILLEURE DIRECTION PHOTOGRAPHIQUE : AFFAIRES PUBLIQUES, DOCUMENTAIRE - SÉRIE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 atmosphère
- 30 maîtrise technique
- 30 pertinence de l'image (cadrage, dynamisme et mouvement)

66 MEILLEURE DIRECTION PHOTOGRAPHIQUE OU ÉCLAIRAGE : HUMOUR, VARIÉTÉS TOUTES CATÉGORIES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 conception de l'éclairage
- 20 atmosphère
- 20 maîtrise technique
- 20 pertinence de l'image

67 MEILLEUR MONTAGE : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 fluidité dans l'enchaînement des séquences
- 20 rythme adapté aux propos et mise en valeur de l'émotion
- 20 sens de la coupe et du raccord
- 20 apport du montage à l'émission

68 MEILLEUR MONTAGE : HUMOUR, VARIÉTÉS TOUTES CATÉGORIES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 équilibre du rythme de l'émission
- 20 cohérence avec le sujet
- 20 sens de la coupe et du raccord
- 20 apport du montage à l'émission

69 MEILLEUR MONTAGE : MAGAZINE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 structure et organisation du contenu
- 25 rythme général et fluidité dans l'enchaînement des séquences
- 25 sens de la coupe et du raccord

70 MEILLEUR MONTAGE : AFFAIRES PUBLIQUES, DOCUMENTAIRE - ÉMISSION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 adaptation au propos et à la problématique
- 20 rythme général et fluidité dans l'enchaînement des séquences
- 20 sens de la coupe et du raccord
- 20 structure et organisation du contenu

71 MEILLEUR MONTAGE : AFFAIRES PUBLIQUES, DOCUMENTAIRE - SÉRIE

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 adaptation au propos et à la problématique
- 20 rythme général et fluidité dans l'enchaînement des séquences
- 20 sens de la coupe et du raccord
- 20 structure et organisation du contenu

72 MEILLEUR SON : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité (conception sonore)
- 20 mixage
- 20 montage sonore
- 20 prise de son
- 20 qualité technique d'ensemble

73.1 MEILLEUR SON : HUMOUR, VARIÉTÉS TOUTES CATÉGORIES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 prise de son
- 20 mixage
- 20 montage sonore
- 10 conception sonore
- 10 qualité technique d'ensemble

73.2 MEILLEUR SON : HUMOUR, VARIÉTÉS TOUTES CATÉGORIES (CAPTATIONS)

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 prise de son
- 30 mixage
- 20 qualité technique d'ensemble

74 MEILLEUR SON : MAGAZINE, AFFAIRES PUBLIQUES, DOCUMENTAIRE TOUTES CATÉGORIES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 mixage
- 20 prise de son
- 20 montage sonore
- 20 qualité technique d'ensemble

75 MEILLEURS DÉCORS : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 40 conception
- 20 uniformité de l'ensemble
- 20 esthétique

76 MEILLEURS DÉCORS : TOUTES CATÉGORIES VARIÉTÉS, MAGAZINES, AFFAIRES PUBLIQUES, SPORTS

- 20 créativité, innovation, originalité
- 40 conception
- 20 uniformité de l'ensemble
- 20 esthétique

77 MEILLEURE CRÉATION DE COSTUMES : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 recherche conceptuelle (cohérence, crédibilité)
- 30 uniformité de l'ensemble
- 20 esthétique

78 MEILLEURE CRÉATION DE COSTUMES : HUMOUR, VARIÉTÉS TOUTES CATÉGORIES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 recherche conceptuelle (cohérence, crédibilité)
- 30 uniformité de l'ensemble
- 20 esthétique

79 MEILLEURS MAQUILLAGES/COIFFURES : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 crédibilité de la composition
- 25 complexité de l'exécution
- 25 uniformité de l'ensemble

80 MEILLEURS MAQUILLAGES/COIFFURES : HUMOUR, VARIÉTÉS TOUTES CATÉGORIES

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 crédibilité de la composition
- 25 complexité de l'exécution
- 25 uniformité de l'ensemble

81 MEILLEURE DISTRIBUTION ARTISTIQUE : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 20 équilibre du casting entre les rôles de premier plan et de second plan
- 20 crédibilité du casting
- 20 cohérence de l'ensemble du casting
- 20 difficulté du casting

82 MEILLEURE MUSIQUE ORIGINALE : FICTION

- 20 créativité, innovation, originalité
- 30 pertinence, efficacité et cohérence de l'ensemble musical
- 30 choix du style musical utilisé en fonction du type d'émission
- 20 interprétation, programmation, réalisation

- 83 MEILLEURE MUSIQUE ORIGINALE : DOCUMENTAIRE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 pertinence, efficacité et cohérence de l'ensemble musical
 30 choix du style musical utilisé en fonction du type d'émission
 20 interprétation, programmation, réalisation
- 84 MEILLEUR THÈME MUSICAL : TOUTES CATÉGORIES**
 20 créativité, innovation, originalité
 40 pertinence et efficacité
 40 interprétation, programmation, réalisation
- 85 MEILLEUR HABILLAGE GRAPHIQUE : TOUTES CATÉGORIES**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 traitement, esthétique
 25 qualité technique
 25 pertinence face à l'émission (rapport contenu/ contenant)
- 86 MEILLEUR PREMIER RÔLE MASCULIN : SÉRIE DRAMATIQUE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 87 MEILLEUR PREMIER RÔLE MASCULIN : SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 88 MEILLEUR PREMIER RÔLE MASCULIN : SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 89 MEILLEUR PREMIER RÔLE MASCULIN : COMÉDIE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 90 MEILLEUR PREMIER RÔLE FÉMININ : SÉRIE DRAMATIQUE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 91 MEILLEUR PREMIER RÔLE FÉMININ : SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 92 MEILLEUR PREMIER RÔLE FÉMININ : SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 93 MEILLEUR PREMIER RÔLE FÉMININ : COMÉDIE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 94 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN MASCULIN : SÉRIE DRAMATIQUE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 95 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN MASCULIN : SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 96 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN MASCULIN : SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 97 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN MASCULIN : COMÉDIE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 98 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN FÉMININ : SÉRIE DRAMATIQUE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 99 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN FÉMININ : SÉRIE DRAMATIQUE ANNUELLE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 100 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN FÉMININ : SÉRIE DRAMATIQUE QUOTIDIENNE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence

101 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN FÉMININ : COMÉDIE

- 30 créativité et/ou composition
- 40 justesse du jeu
- 30 présence

102 MEILLEURE INTERPRÉTATION : HUMOUR

- 30 créativité et/ou composition
- 40 justesse du jeu
- 30 présence

103 MEILLEUR PREMIER RÔLE MASCULIN : JEUNESSE

- 30 créativité et/ou composition
- 40 justesse du jeu
- 30 présence

104 MEILLEUR PREMIER RÔLE FÉMININ : JEUNESSE

- 30 créativité et/ou composition
- 40 justesse du jeu
- 30 présence

105 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN MASCULIN : JEUNESSE

- 30 créativité et/ou composition
- 40 justesse du jeu
- 30 présence

106 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN FÉMININ : JEUNESSE

- 30 créativité et/ou composition
- 40 justesse du jeu
- 30 présence

107 MEILLEURE ANIMATION : HUMOUR

- 30 excellence de l'animation
- 20 maîtrise de la situation
- 25 prestance, sens de la répartie
- 25 qualité d'interventions

108 MEILLEURE ANIMATION : SÉRIE OU SPÉCIALE DE VARIÉTÉS

- 30 excellence de l'animation
- 20 maîtrise de la situation
- 25 prestance, sens de la répartie
- 25 qualité d'interventions

109 MEILLEURE ANIMATION : JEU

- 30 excellence de l'animation
- 20 maîtrise de la situation
- 25 prestance, sens de la répartie
- 25 qualité d'interventions

110 MEILLEURE ANIMATION : TÉLÉRÉALITÉ

- 30 excellence de l'animation
- 20 maîtrise de la situation
- 25 prestance, sens de la répartie
- 25 qualité d'interventions

111 MEILLEURE ANIMATION : ÉMISSION OU SÉRIE D'ENTREVUES OU TALK-SHOW

- 25 excellence de l'animation
- 20 maîtrise du sujet, pertinence des questions
- 15 climat, approche
- 20 contrôle, sens de la répartie
- 20 audace

112 MEILLEURE ANIMATION : MAGAZINE CULTUREL

- 20 excellence de l'animation
- 30 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 prestance
- 25 qualité d'interventions

113 MEILLEURE ANIMATION : MAGAZINE DE SERVICES

- 20 excellence de l'animation
- 30 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 prestance
- 25 qualité d'interventions

114 MEILLEURE ANIMATION : MAGAZINE STYLE DE VIE

- 20 excellence de l'animation
- 30 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 prestance
- 25 qualité d'interventions

115 MEILLEURE ANIMATION : MAGAZINE D'INTÉRÊT SOCIAL

- 20 excellence de l'animation
- 30 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 prestance
- 25 qualité d'interventions

116 MEILLEURE ANIMATION : AFFAIRES PUBLIQUES

- 20 excellence de l'animation
- 30 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 prestance
- 25 qualité d'interventions

117 MEILLEURE ANIMATION : JEUNESSE

- 25 excellence de l'animation
- 25 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 adéquation avec le public cible
- 25 qualité d'interventions

118 MEILLEURE ANIMATION OU ÉQUIPE D'ANIMATION : SPORTS OU LOISIRS

- 20 excellence de l'animation
- 30 maîtrise du sujet, de la situation
- 25 prestance
- 25 qualité des interventions



- * **201 MEILLEURE COMPOSANTE NUMÉRIQUE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE : FICTION, VARIÉTÉS, MAGAZINE, SPORTS**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 design, navigation (expérience usager)
 30 contenu
 25 adaptation, exploitation du concept
- 202 MEILLEURE COMPOSANTE NUMÉRIQUE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE : DOCUMENTAIRE**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 design, navigation (expérience usager)
 30 contenu
 25 adaptation, exploitation du concept
- 203 MEILLEURE COMPOSANTE NUMÉRIQUE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE : JEUNESSE**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 design, navigation (expérience usager)
 30 contenu
 25 adaptation, exploitation du concept
- 204 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : DRAMATIQUE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 interprétation
- 205 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : COMÉDIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 interprétation
- 206 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : VARIÉTÉS**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/interprétation
- 207 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : MAGAZINE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/narration
- 208 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : AFFAIRES PUBLIQUES, SPORT**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/narration
- 209 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : DOCUMENTAIRE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/narration
- 210 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES JEUNESSE : FICTION**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/interprétation
- 211 MEILLEURE ÉMISSION OU SÉRIE ORIGINALE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES JEUNESSE : DIVERTISSEMENT/MAGAZINE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/interprétation
- 212 MEILLEUR REPORTAGE ORIGINAL PRODUIT POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 concept/contenu
 25 traitement/réalisation
 20 animation/narration
- 213 MEILLEURE EXPÉRIENCE INTERACTIVE : TOUTES CATÉGORIES**
 20 créativité, innovation, originalité
 20 design, navigation (expérience usager)
 30 concept/contenu
 30 traitement/réalisation/interactivité
- 214 MEILLEURE RÉALISATION POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : DRAMATIQUE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 mise en scène, direction des comédiens
 25 traitement et approche
 20 découpage et rythme
- 215 MEILLEURE RÉALISATION POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : COMÉDIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 35 mise en scène, direction des comédiens
 25 traitement et approche
 20 découpage et rythme

- 216 MEILLEURE RÉALISATION POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : JEUNESSE**
 20 créativité, innovation, originalité
 25 direction des comédiens
 20 traitement et approche
 20 découpage et rythme
 15 adéquation avec le public cible
- 217 MEILLEUR TEXTE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : DRAMATIQUE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique
 25 dialogues
 25 conception des personnages
- 218 MEILLEUR TEXTE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : COMÉDIE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique
 25 dialogues
 25 conception des personnages
- 219 MEILLEUR TEXTE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : JEUNESSE**
 20 créativité, innovation, originalité
 30 construction dramatique ou structure
 15 conception des personnages et/ou de l'animation
 20 dialogues, narration ou textes de liaison
 15 adéquation avec le public cible
- * **220 MEILLEUR PREMIER RÔLE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : DRAMATIQUE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- * **221 MEILLEUR PREMIER RÔLE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : COMÉDIE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- * **222 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : DRAMATIQUE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- * **223 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : COMÉDIE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- * **224 MEILLEUR PREMIER RÔLE POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : JEUNESSE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- * **225 MEILLEUR RÔLE DE SOUTIEN POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : JEUNESSE**
 30 créativité et/ou composition
 40 justesse du jeu
 30 présence
- 226 MEILLEURE ANIMATION POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : VARIÉTÉS, MAGAZINE**
 20 excellence de l'animation
 30 maîtrise du sujet/de la situation
 25 prestance
 25 qualité d'interventions
- 227 MEILLEURE ANIMATION POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : AFFAIRES PUBLIQUES, SPORT**
 20 excellence de l'animation
 30 maîtrise du sujet/de la situation
 25 prestance
 25 qualité d'interventions
- 228 MEILLEURE ANIMATION POUR UNE ÉMISSION OU SÉRIE PRODUITE POUR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES : JEUNESSE**
 25 excellence de l'animation
 25 maîtrise du sujet/de la situation
 25 adéquation avec le public cible
 25 qualité d'interventions

ACADÉMIE

CANADIENNE DU CINÉMA ET DE LA TÉLÉVISION

CONSEIL D'ADMINISTRATION 2022 SECTION QUÉBEC

Christiane Asselin
Sonia Bonspille Boileau
Charles Clément
Sophie Deschênes, *présidente*
Christine Falco
Caroline Gaudette
Julie Godon
Bernard Grandmont
Jean Guimond
Nicolas Krief
Julia Langlois
Virginie Langlois
Fanny-Laure Malo
Pierre Pageau
Nadège Pouyez
Lucie Quenneville
Marie Turgeon
Mélanie Viau

COMITÉ DES RÈGLEMENTS TÉLÉVISION 2022

Joanne Arseneau
Benoit Clermont
Chantal Fortier
Julie Godon
Véronique Légaré
Sophie Morasse
Mali Navia
Tania Kontoyanni
Nicole Dussault
Virginie Langlois
Nadège Pouyez

Pour l'Académie :

Audrée-Anne Dubois-Arseneault
Mara Gourd-Mercado
Emanuèle Roux

COMITÉ DES RÈGLEMENTS MÉDIAS NUMÉRIQUES 2022

Chadi Alhelou
Hélène Archambault
Judith Beaugard
Karine Dubois
Sophie Galipeau
Caroline Gaudette
Mélissa Godin
Eva Kabuya
Isabelle Picard
Raphaëlle Huysmans
Marie-Josée Ouellet

Pour l'Académie :

Audrée-Anne Dubois-Arseneault
Mara Gourd-Mercado
Emanuèle Roux

PERSONNEL, BUREAU DE MONTRÉAL

Mara Gourd-Mercado, *directrice générale*
Emanuèle Roux, *chargée de projets, prix Gémeaux*
Eric Therrien Nadeau, *chargé de projets, production et logistique*
Audrée-Anne Dubois-Arseneault, *coordonnatrice aux prix Gémeaux*
Maureen Darcelin, *chargée de projets, volet national*
Charlotte Burroughs-Désy, *responsable, partenariats et développement*
Ingrid Foster, *responsable, communications marketing*
Cynthia Mazerolle, *coordonnatrice aux adhésions et à la programmation*
Laurence Gagné, *coordonnatrice aux communications*
Lulu Brenner, *contrôleuse*

RELATIONS DE PRESSE

Annexe Communications

CABINET-COMPTABLES

KPMG srl/Jack Martin, CPA, CA, CISA, CA•IFA, CFF, Associé

BUREAUX DE L'ACADÉMIE

Académie - section Québec

1200, avenue Papineau, bureau 250
Montréal (Québec) H2K 4R5
Téléphone : 514 849-7448
Télécopieur : 514 849-5069
info@academie.ca

Académie - bureau national

411, rue Richmond Est, bureau 9
Toronto (Ontario) M5A 3S5
Téléphone : 416 366-2227
Télécopieur : 416 366-8454
Sans frais : 1 800 644-5194
info@academy.ca

SITE DE L'ACADÉMIE

academie.ca

SITE DES PRIX GÉMEUX

academie.ca/prixgmeaux

SITE D'INSCRIPTION AUX PRIX GÉMEUX

inscription.academie.ca