

DIGITAL ALLIANCE

Оглавление

Общая информация	2
Размещение социальной рекламы	2
Предоставление рекламных материалов	2
Размещение идентификатора рекламы (erid) в кликовой ссылке	3
Требования к кодам и пикселям сторонних систем	3
Технические требования по продуктам	4
Banner Network Premium	4
Banner Network Reach	5
Banner Network Reach Fullscreen	7
Banner Network Reach CPC	8
Требования TGB:	8
Требования для Banner Network Premium (Fullscreen):	10



Общая информация

1. Креатив должен содержать в видимой части:

- Пометку «Реклама»;
- Указание на рекламодателя такой рекламы и (или) сайт, страницу сайта в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», содержащие информацию о рекламодателе такой рекламы (например, ООО «Ромашка» и/или romashka.ru).

2. Все креативы должны соответствовать требованиям Закона о рекламе, в том числе требованиям к оформлению:

- Рекламный баннер должен иметь видимые границы (обведен в рамку, не совпадающую с цветом фона баннера), фон баннера не должен быть прозрачным.
- Баннеры не должны отвлекать пользователя от страницы, не допускается длительная и чрезмерно быстрая смена кадров, содержащих массивные и яркие графические элементы.
- Текст на баннере должен быть читабельный. Цвет текста не должен сливаться с фоном. Шрифт должен быть понятен.
- Реклама должна соответствовать содержанию той страницы сайта, на которую ведет ссылка с баннера. Пример: если реклама содержит информацию о скидке, то ссылка должна вести на ту страницу сайта рекламодателя, где эта скидка явно указана.
- Страница, на которую ведет рекламная ссылка, должна корректно открываться в браузере и не содержать ошибок скриптов и программ.
- Реклама, требующая указания дополнительной информации, согласно ФЗ «О Рекламе», должна в видимой части креатива содержать эту информацию.

3. Претензии по отсутствию или проблемам с отображением статистики по счётчику на стороне Клиента принимаются в течение 3 суток после фактического старта РК. Заккрытие РК происходит по статистике Digital Alliance.

Размещение социальной рекламы

Социальная реклама, распространяемая в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», должна содержать пометку «Социальная реклама», а также указание на рекламодателя социальной рекламы и на сайт, страницу сайта в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», содержащие информацию о рекламодателе социальной рекламы.

Предоставление рекламных материалов

Все рекламные материалы и сопроводительные документы должны быть предоставлены для проверки и тестирования не позднее чем за 5 (пять) рабочих дней до начала рекламной кампании.



Размещение идентификатора рекламы (erid) в кликовой ссылке

Передача идентификатора (токена) в кликовые ссылки рекламных платформ осуществляется автоматически с использованием макроса:

- Для размещений с прямой кликовой ссылкой (без редиректа) макрос устанавливается в качестве параметра erid={erid}. Пример:
https://site.ru/?utm_source=DA&utm_medium=cpm&utm_campaign=DA&utm_content=DA&erid={erid}
- Для размещений с редиректовой кликовой ссылкой внешней системы верификации макрос добавляется в ссылку внешней системы. Сам макрос будет зависеть от используемой системы. Пример используемых макросов:

Система верификации	Параметр	Пример
Weborama (пиксель)	erir={erid}	https://wcm-ru.frontend.weborama.fr/cgi-bin/dispatch.fcgi?a.A=cl&a.si=7&a.te=13359&erir={erid}&a.ra=[RANDOM]&g.lu=
AdRiver (пиксель)	erid={erid}	https://ad.adriver.ru/cgi-bin/click.cgi?sid=1&ad=568823&bt=2&pid=2245780&bid=4327920&bn=4327920&rnd=329113546&erid={erid}

Требования к кодам и пикселям сторонних систем

Для аудита внешними системами принимаются HTML-баннеры со встроенными обработчиками событий (кроме клика) следующих систем:

- MOAT
- Adserving
- Weborama
- DoubleVerify
- Adriver
- Admon

Мы не принимаем коды (3-rd partytag) от Adriver ввиду расхождений по кликам между системами.

Также для аудита принимаются пиксели на показ/клик любого верификатора, сертифицированные на промер, и креативы, загруженные через 3rd-party тэги систем верификации. Пиксели и коды к размещению принимаются только в текстовом файле (.txt). Видимость креативов в мобильных приложениях промеряется без каких-либо дополнительных настроек.

При размещении кодом Admon, код должен быть прислан в виде HTML-баннеров. Код не должен содержать кликовой ссылки и обработчика клика.



Технические требования по продуктам

При необходимости проведения замера видимости, требуется предоставить весь комплект креативов в формате HTML-5. В ином случае замер будет некорректным.

Для запуска рекламной кампании необходимо предоставить креативы для всех платформ (web + mobileapp)

Banner Network Premium

Допустимые размеры:

- Web: 970x250, 300x250, 300x600, 300x300, 240x400
- MobApp: 300x250, 300x600, 240x400

Допустимые форматы файла:

- HTML5: .zip
 - Изображения: .gif / .jpg / .jpeg / .png
- Размер файла:
- Не более 150 Кбайт

Требования HTML:

1. zip Архив должен содержать главный и единственный html-файл, а также может содержать файлы других форматов (css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg)
2. Тег HEAD должен содержать следующую информацию (в зависимости от формата, например, для баннера 240x400):
<meta name="ad.size" content=" width=240, height=400">
3. Разрешены внешние ссылки на некоторые базовые библиотеки, включенные в инструменты разработки на html5: Animate CC, Edge Animate, CreateJS. Для примера данная библиотека createjs-2015.11.26.min.js может быть заменена внешней базовой библиотекой:
<script
src="https://s0.2mdn.net/ads/studio/cached_libs/createjs_2015.11.26_54e1c3722102182bb133912ad4442e19_min.js"></script>
4. В баннере не должно быть событий, обрабатывающих переходы при клике на баннер. Пример: window.open()
5. В составе баннера также требуется наличие заглушек в формате .gif до 150кб
6. Наличие 1px контурной рамки: #B3B3B3 (цвет может быть различным). Текстовые файлы должны иметь кодировку utf-8. Продолжительность анимации не должна превышать 30 секунд. Названия всех файлов должны быть латиницей, запрещается использовать спецсимволы, пробелы.
7. Разрешены к использованию счетчики любых систем
8. Маркировка креативов пометкой «Реклама» происходит на стороне системы, добавление в исходный креатив данной пометки не требуется.
9. Инструкция по добавлению клика с mraid:
 - В head баннера добавляется скрипт:
<script src="mraid.js"></script>



- В body оборачивается содержимое тегами `<a>` и закрывающим тегом `` \с запуском клика `mraid:`
``
...
``

```
<!-- write your code here -->
</head>
<body onload="init();" style="margin: 0px">
  <a href="javascript:mraid.open(window.clickTag)">
    <div
      id="animation_container"
      style="
        background-color: ■ rgba(255, 255, 255, 1);
        width: 300px;
        height: 600px;
      "
    >
      <canvas
        id="canvas"
        width="300"
        height="600"
        style="
          position: absolute;
          display: block;
          background-color: ■ rgba(255, 255, 255, 1);
        "
      ></canvas>
      <div
        id="dom_overlay_container"
        style="
          pointer-events: none;
          overflow: hidden;
          width: 300px;
          height: 600px;
          position: absolute;
          left: 0px;
          top: 0px;
          display: block;
        "
      ></div>
    </div>
  </a>
</body>
</html>
```

Banner Network Reach

Допустимые ресайзы:

- Web: **300x250, 240x400, 728x90, 320x50, 336x280, 320x100, 320x480, 300x300**
- MobApp: **320x480, 240x400, 300x250, 320x50, 320x100**
- В комплект ресайзов продукта Reach помимо основных размеров баннеров входит также формат ТГБ, который является необязательным форматом. Данный формат можно присылать совместно с основным комплектом ресайзов (далее [требования к ТГБ](#))

Допустимые форматы файла:



HTML5: .zip

Изображения: .gif / .jpg / .jpeg / .png

Размер файла:

Не более 150 Кбайт

Требования HTML:

10. zip Архив должен содержать главный и единственный html-файл, а также может содержать файлы других форматов (css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg)
11. Тег HEAD должен содержать следующую информацию (в зависимости от формата, например, для баннера 240x400):
`<meta name="ad.size" content=" width=240, height=400">`
12. Разрешены внешние ссылки на некоторые базовые библиотеки, включенные в инструменты разработки на html5: Animate CC, Edge Animate, CreateJS. Для примера данная библиотека createjs-2015.11.26.min.js может быть заменена внешней базовой библиотекой:
`<script
src="https://s0.2mdn.net/ads/studio/cached_libs/createjs_2015.11.26_54e1c3722102182bb133912ad4442e19_min.js"></script>`
13. В баннере не должно быть событий, обрабатывающих переходы при клике на баннер. Пример: `window.open()`
14. В составе баннера также требуется наличие заглушек в формате .gif до 150кб
15. Наличие 1px контурной рамки: #B3B3B3 (цвет может быть различным). Текстовые файлы должны иметь кодировку utf-8. Продолжительность анимации не должна превышать 30 секунд. Названия всех файлов должны быть латиницей, запрещается использовать спецсимволы, пробелы.
16. Разрешены к использованию счетчики любых систем
17. Маркировка креативов пометкой «Реклама» происходит на стороне системы, добавление в исходный креатив данной пометки не требуется.
18. Инструкция по добавлению клика с mraid:
 - В head баннера добавляется скрипт:
`<script src="mraid.js"></script>`
 - В body оборачивается содержимое тегами `<a>` и закрывающим тегом `` \с запуском клика mraid:
`
...
`



```
<!-- Write your code here -->
</head>
<body onload="init();" style="margin: 0px">
  <a href="javascript:mraid.open(window.clickTag)">
    <div
      id="animation_container"
      style="
        background-color: ■ rgba(255, 255, 255, 1);
        width: 300px;
        height: 600px;
      "
    >
      <canvas
        id="canvas"
        width="300"
        height="600"
        style="
          position: absolute;
          display: block;
          background-color: ■ rgba(255, 255, 255, 1);
        "
      ></canvas>
      <div
        id="dom_overlay_container"
        style="
          pointer-events: none;
          overflow: hidden;
          width: 300px;
          height: 600px;
          position: absolute;
          left: 0px;
          top: 0px;
          display: block;
        "
      ></div>
    </div>
  </a>
</body>
</html>
```

Banner Network Reach Fullscreen

Допустимые ресайзы:

- MobApp: 320x480, 480x320 – с возможностью адаптации под разные экраны.
- 320x480, 480x320, 240x400, 640x360 – в формате .jpg, .gif, .html.

Допустимые форматы баннера:

HTML5

JPG

GIF

Размер файла:

Не более 150 KB.



Тип файла:

В Формате 3rdpartytag или .zip. ZIP-архив должен содержать главный html-файл, а также файлы других форматов (css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg)

Адаптивность баннера:

Баннер должен быть адаптивным. Иметь возможность подстраиваться под разные экраны и размеры. К размещению не принимаются креативы с размером в процентах – только вариант адаптивности с указанным размером.

В баннере должны быть кликовые области:

В баннере должны быть события, обрабатывающие переходы при клике на баннер. Пример:

Web - window.open()

MobApp – mraid.open()

Прочие требования:

Текстовые файлы должны иметь кодировку utf-8. Названия всех файлов должны быть латиницей, запрещается использовать спецсимволы, пробелы.

Рекомендуем Fullscreen баннеры создавать в программе TumultHype.

Banner Network Reach CPC

- Аналогично [Banner Network Reach](#), но с оптимизацией на **CPC**.
- Дополнительно требуется **передача UTM-меток** для точной аналитики.

Обязательные требования TGB:

- Логотип:
Разрешение: 256x256 пикселей.
Максимальный размер файла до 150 KB;
Форматы: jpeg, jpg, png.
- Основное изображение:
Разрешение: 1200x628 пикселей (допустимы **дополнительные** ресайзы: 800x600, 1200x800 и 1280x720 **к имеющемуся** 1200x628).
Максимальный размер файла до 150 KB;
Форматы: jpeg, jpg, png.
- Квадратное изображение:
Разрешение: 600x600;
Максимальный размер файла до 150 KB;



Форматы: jpeg, jpg, png.

- Название бренда:
текст до 50 символов включая пробелы и спецсимволы.
- Заголовок:
текст до 25 символов включая пробелы и спецсимволы.
- Основной текст:
текст до 70 символов включая пробелы и спецсимволы.
- Доменное имя (подставляется автоматически из указанного URL).
- Указание на рекламируемый бренд (указанный бренд должен совпадать с брендом на посадочной)

Требования к тексту:

- Текст может содержать перечисленные спецсимволы (. , ! ? : - — & %).
- Восклицательный и вопросительный знаки могут быть использованы только единожды или в заголовке, или в тексте.

Недопустимо в тексте:

- Использовать пробелы между буквами в слове (пример: «б у к в ы») и набора текста заглавными буквами (пример: «БУКВЫ»), кроме аббревиатур.
- Повторение спецсимволов (пример: «,,!»)
- Предоставление контактных данных (номеров телефона, e-mail, почтового адреса и проч);
- Использование HTML;
- Заголовок не должен завершаться точкой;
- Текст объявления не должен содержать сленга, жаргонизмов, оскорбительной или ненормативной лексики или контента, предназначенного только для взрослых.

Требования к изображению:

- Изображение должно быть качественным, не содержать видимых артефактов компрессии (сжатия). Текст на изображении должен занимать не более 20% площади изображения и быть хорошо читаем.
- Изображение должно соответствовать заголовку/тексту объявления.

Недопустимо в изображении:

- Указание контактных данных (номеров телефона, e-mail, почтового адреса и проч);
- Дублирование текста заголовка и основного текста, исключение составляет рекламный слоган;
- Использование текста, содержащего грамматические, пунктуационные и прочие ошибки.

Требования к URL:

- URL должен совпадать с тематикой объявления и работать стабильно.



Недопустимо в URL:

- Использовать IP адрес вместо URL недопустимо

Требования для Banner Network Premium (Fullscreen):

Требования к картиночным размещениям:

Допустимые размеры креатива:

- Web: **520x800, 1028x500**

Допустимый формат баннера:

.gif / .jpg / .png

Допустимый вес файла: до 150 КБ

Требования к HTML5:

Допустимые размеры креатива:

100%x100% (адаптивный под ширину экрана).

Допустимый формат баннера:

html5

См. требования по ссылке: <https://yandex.ru/support/adfox-sites/banners/specs/fullscreen-html5.html>

Баннер закрывается автоматически через 10 секунд, а также при клике на кнопку закрытия.

При размещении кодом Slzmek:

Необходимо

1. Удалить часть `<noscript>...</noscript>`
2. Для параметра `ord=` значение поменять на макрос `%random%`
3. Для параметра `linkID=` значение поменять на макрос `%user10%`. `linkID` пробрасывается из поля в настройках баннера.



В итоге должен быть предоставлен код следующего вида
Пример:

```
<scriptsrc="https://bs.serving-  
sys.ru/Serving/adServer.bs?ncu=$request.reference_mrc:urlenc$$$&c=28&cn=display&pli=10  
00182188&w=300&h=250&ord=%random%&LineID=$user19$$$&pcp=${site.id%}:{%reque  
st.referrer:urlenc%}$$$&z=10000"></script>
```