

**REGULAMIN KONKURSU NA OPRACOWANIE
ILUSTRACJI LUB PRACY GRAFICZNEJ POD NAZWĄ „FALA”
Gdańsk, dnia 26.02.2025 r.**

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (**Regulamin**) określa zasady organizacji i uczestnictwa w konkursie (**Konkurs**) na opracowanie projektu graficznego (**Projekt**).
2. Organizatorem **Konkursu** jest ALLCON OSIEDLA spółka z ograniczoną odpowiedzialnością siedzibą w Gdyni, Al. Marsz. Piłsudskiego 11/4/1, 81 – 400, wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem NIP: 5861994619, nr REGON 191713950, nr KRS: 0000664360, kapitał zakładowy 1.000.000 zł (**Organizator**).
3. Celem **Konkursu** jest wyłonienie maksymalnie dziesięciu **Projektów**, które w najbardziej spójny i innowacyjny sposób zrealizują założenia tematyczne **Konkursu**, wyróżnią się wartością artystyczną, oryginalnością koncepcji oraz wysoką jakością wykonania.
4. Koszty organizacji **Konkursu** pokrywa **Organizator**.

§ 2.

WARUNKI UCZESTNICTWA

1. **Konkurs** ma charakter jednoetapowy i skierowany jest do wszystkich studentów Akademii Sztuk Pięknych z siedzibą w Gdańsku, przy ul. Targ Węglowy 6, 80 - 836, NIP 583-000-93-46, REGON: 000275820 (**Akademia**).
2. Autorem każdego **Projektu** może być tylko jedna osoba, przy czym każdy uczestnik może zgłosić 5 **Projektów**.

§ 3.

**WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU
I SPOTKANIE INFORMACYJNE**

1. **Projekt** musi spełniać następujące kryteria:
 - a) być oryginalnym, autorskim utworem graficznym, który nie narusza praw autorskich innych osób, o charakterze artystycznym, który odzwierciedla charakter inwestycji realizowanej przez **Organizatora**, polegającej na budowie budynku mieszkalnego wielorodzinnego z usługami pod nazwą SEAHall w Gdańsku przy ul. Gen. Józefa Hallera 169 (**Inwestycja**),
 - b) być cyfrowym plikiem graficznym w układzie pionowym, który według wyboru **Organizatora**, zostanie wyeksponowany na stałe w formie cyfrowego wydruku **Projektu** w formacie 100x70cm, w przestrzeniach wspólnych **Inwestycji**,
 - c) do powstania **Projektu** mogą być wykorzystane dowolne techniki, charakteryzujące się działaniem artystycznym lub ilustracyjnym, które umożliwią powstanie cyfrowego pliku graficznego (**Projektu**),
 - d) **Projekt** musi zostać przesłany jako cyfrowy plik graficzny z rozszerzeniem JPG lub TIFF o minimalnej rozdzielczości 300 dpi, z krótszym bokiem o rozmiarze co najmniej 8268 pikseli (przy 300 dpi odpowiada to 70 cm w druku), w przestrzeni barwnej CMYK,
 - e) **Projekt** musi bazować na palecie kolorystycznej opartej na co najmniej dwóch z trzech wskazanych kolorów: czerń CMYK 0, 0, 0, 100, beż CMYK 8, 13, 20, 5, błękit CMYK 34, 14, 6, 15 lub ich barw sąsiadujących,
 - f) przesłany cyfrowy plik graficzny będący **Projektem** musi posiadać nazwę według schematu: Imię_Nazwisko_Tytuł.tiff lub Imię_Nazwisko_Tytuł.jpg.
2. **Organizator** zorganizuje spotkanie informacyjne, podczas którego przedstawi charakter **Inwestycji** oraz odpowie na pytania i wątpliwości związane z **Konkursem**. Termin i miejsce spotkania zostaną podane na stronie internetowej **Akademii** w zakładce:

<https://www.zbrojowniasztuki.pl/wydarzenia/aktualne-wydarzenia> do dnia 03.03.2025 roku.

§ 4.

PRZEBIEG KONKURSU

1. ZGŁOSZENIE PRAC KONKURSOWYCH

- a) termin przekazania **Projektów** upływa w dniu 16.05.2025 roku o godz. 14:59,
- b) w terminie przekazania **Projektów**, o którym mowa powyżej, uczestnicy są zobowiązani do dostarczenia dwóch wydrukowanych egzemplarzy umowy, uzupełnionych o ich dane i podpisanych, której wzór znajduje się w załączniku nr 1 do **Regulaminu** oraz na stronie internetowej **Akademii**: <https://www.zbrojowniasztuki.pl/wydarzenia/aktualne-wydarzenia> (dalej: **Umowa**). **Umowa** ta zacznie obowiązywać uczestnika wyłącznie w przypadku, gdy jego **Projekt** otrzyma nagrodę,
- c) **Umowy** mają być dostarczone do pokoju nr 111 w Wielkiej Zbrojowni Akademii,
- d) zgłoszenie **Projektu** do **Konkursu** oznacza akceptację warunków niniejszego **Regulaminu**,
- e) w przypadku przesłania **Projektów** po terminie i/lub niekompletnych zgłoszeń prac konkursowych, lub **Projektów** niespełniających kryteriów, o których mowa w § 3 ust. 1 pkt b, d, e lub f **Regulaminu**, pomimo wezwania do ich poprawienia lub skompletowania, o którym mowa punkcie f poniżej, **Projekty** nie będą oceniane przez komisję. Za kompletne zgłoszenie pracy konkursowej uznaje się dostarczenie zarówno **Projektu**, jak i dwóch podpisanych przez uczestnika egzemplarzy **Umowy**,
- f) w przypadku niespełnienia przez **Projekt** kryteriów wymienionych w § 3 ust. 1 pkt b, d, e lub f **Regulaminu** lub przesłania niekompletnych zgłoszeń konkursowych, uczestnik zostanie o tym poinformowany za pomocą wiadomości e-mail. Jeżeli uczestnik w terminie 7 dni od wysłania przez **Organizatora** wezwania nie poprawi **Projektu** i/lub nie skompletuje pracy konkursowej, **Projekt** nie będzie podlegał ocenie przez komisję,
- g) **Projekt** musi zostać złożony w następujący sposób:

W postaci cyfrowego pliku graficznego, który należy wysłać na adres e-mail: konkurs@allcon.pl.

W temacie wiadomości e-mail należy wpisać: imię i nazwisko uczestnika oraz słowo „Konkurs”.

Za moment wpływu pracy w formie pliku graficznego uważa się moment jego przesłania na skrzynkę pocztową **Organizatora**.

2. KOMISJA KONKURSOWA

- a) prace konkursowe będą oceniane przez komisję konkursową, w skład której wchodzi trzech przedstawicieli **Akademii** oraz trzech przedstawicieli **Organizatora**,
- b) **Organizator** zastrzega sobie prawo do odwołania członka komisji konkursowej w przypadku: rezygnacji z udziału, niemożności pełnienia obowiązków z przyczyn losowych, lub naruszenia zasad etyki i obowiązku bezstronności,
- c) decyzje komisji zapadają zwykłą większością głosów, przy quorum obecności wszystkich członków,
- d) z rozstrzygnięcia **Konkursu** sporządza się protokół, który podpisują wszyscy członkowie komisji. Protokół powinien zawierać: miejsce i datę jego sporządzenia, opinie o nagrodzonych pracach oraz uzasadnienie rozstrzygnięcia.

3. OGŁOSZENIE WYNIKÓW KONKURSU I WERNISAŻ

- a) wyniki **Konkursu** zostaną ogłoszone w dniu 06.06.2025 roku o godz. 12:00 na stronie internetowej **Akademii** w zakładce: <https://www.zbrojowniasztuki.pl/wydarzenia/aktualne-wydarzenia>.
- b) w terminie 14 dni od ogłoszenia wyników **Konkursu** na stronie internetowej **Akademii** w zakładce: <https://www.zbrojowniasztuki.pl/wydarzenia/aktualne-wydarzenia> zostanie opublikowany termin i miejsce wernisażu nagrodzonych prac, podczas którego odbędzie się uroczyste wręczenie dyplomów.

§ 5.

NAGRODA PIENIĘŻNA

1. Dla autorów nagrodzonych **Projektów** przewidziano nagrody pieniężne w wysokości 1000 PLN (słownie: jeden tysiąc 00/100 złotych) za każdy nagrodzony **Projekt**. W tej kwocie zawiera się również wynagrodzenie za przeniesienie autorskich praw majątkowych od każdego **Projektu** oraz innych uprawnień przewidzianych w **Umowie**.
2. Kwota ta zostanie wypłacona w terminie 14 dni od ogłoszenia wyników **Konkursu**, zgodnie z § 4 ust. 3 **Regulaminu** na rachunek bankowy uczestnika wskazany w **Umowie**.
3. Nagroda pieniężna do kwoty 2.000 PLN jest zwolniona z podatku dochodowego od osób fizycznych. W przypadku, gdy uczestnik otrzyma nagrodę przekraczającą tę kwotę (np. gdy nagrodzone zostaną co najmniej dwie prace tego samego autora), jej wartość zostanie zwiększona o 10% w celu pokrycia podatku.
4. **Organizator** może wykonać cyfrowe wydruki wybranych **Projektów** oraz wyeksponować nagrodzone **Projekty** w przestrzeni wspólnej **Inwestycji**.
5. W przypadku gdy **Organizator** zdecyduje o wyeksponowaniu danego nagrodzonego **Projektu**, nagrodzony uczestnik, w porozumieniu z **Organizatorem**, jest zobowiązany do odrębnego podpisania wykonanych przez **Organizatora** cyfrowych wydruków według schematu: tytuł **Projektu**, nazwa techniki druku (grafika cyfrowa), numer wydruku/ilość wydruków w nakładzie maksymalnie 5 szt., imię i nazwisko autora i rok powstania **Projektu**.
6. W odrębnym protokole pokonkursowym podana zostanie dokładna liczba faktycznie wykorzystanego nakładu wydruków.

§ 6.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. **Regulamin** jest dostępny do wglądu w siedzibie **Organizatora**, wywieszony na kampusie **Akademii** oraz na stronie internetowej **Akademii** w zakładce: <https://www.zbrojowniasztuki.pl/wydarzenia/aktualne-wydarzenia>.
2. **Organizator** zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu w dowolnym czasie.
3. Zmiany postanowień niniejszego **Regulaminu** wchodzi w życie od dnia następnego po dniu zamieszczenia ich na stronie internetowej **Akademii**.
4. Wszelką korespondencję dotyczącą **Konkursu** należy przysyłać wyłącznie na adres e-mail: konkurs@allcon.pl.
5. Reklamacje związane z uczestnictwem w **Konkursie**, można składać w terminie 5 dni od dnia czynności podjętej przez **Organizatora**, która narusza prawa uczestnika. Reklamacje należy kierować za pośrednictwem wiadomości e-mail na adres: konkurs@allcon.pl. Spory odnoszące się do i wynikające z **Konkursu** będą rozwiązywane przez **Organizatora**, a jego decyzje w tej sprawie są ostateczne i wiążące.
6. Integralną częścią niniejszego **Regulaminu** jest informacja o przetwarzaniu danych osobowych uczestników **Konkursu**, stanowiąca załącznik nr 2.