

## **REGULAMIN TURNIEJU**

### **"Battle(1).asp"**

(dalej: "Regulamin")

#### **§ 1 ORGANIZACJA TURNIEJU**

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się turniej pod nazwą „Battle(1).asp” (dalej: „Turniej”).
2. Organizatorem Turnieju jest Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku (ul. Targ Węglowy 6, 80-836 Gdańsk, e-mail: patio@asp.gda.pl), (dalej: "Organizator").
3. Uczestnik\_czka przystępując do udziału w Turnieju akceptuje warunki wskazane w niniejszym Regulaminie.

#### **§ 2 UCZESTNICZY\_CZKI**

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami\_czkami Turnieju (dalej: „Uczestnicy\_czki ” lub pojedynczo „Uczestnik\_czka”) mogą być studenci Akademii Sztuk Pięknych, którzy w momencie dokonania Zgłoszenia posiadają ważny status studenta.

#### **§ 3 ZASADY I PRZEBIEG TURNIEJU**

1. Do udziału w Turnieju osoby są kwalifikowane na podstawie przysłanych zgłoszeń (za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej Patio Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku). Warunkiem rozpatrzenia przesłanego zgłoszenia jest akceptacja Regulaminu, akceptacja Zgody na publikację wizerunku oraz akceptacja Klauzuli RODO. Organizator może nie przyjąć przesłanego zgłoszenia bez podania przyczyny.
2. Każda osoba może wysłać tylko 1 zgłoszenie.
3. Zgłoszenie powinno zawierać Portfolio osoby zgłaszającej prezentujące dorobek artystyczny, w szczególności związany z ilustracją lub rysunkiem.
4. Spośród przesłanych zgłoszeń Organizator wybierze Uczestników\_czki, którzy wezmą udział w Turnieju. Liczba wszystkich Uczestników\_czek nie może być większa niż 8 i mniejsza niż 2. Każdy z Uczestników\_czek zobowiązany jest do wykonania w ramach każdego z Pojedynków Ilustracji w czasie 30-45 minut (w zależności od Etapu Turnieju).
5. Turniej odbywać będzie się na Patio w budynku Wielkiej Zbrojowni Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku przy ul. Targ Węglowy 6. Pojedynki toczyć się będą w czasie rzeczywistym przy udziale publiczności oraz mogą być streamowane na różnych platformach internetowych.

6. Pojedyunki toczyć się będą za pośrednictwem urządzeń cyfrowych (tablet, laptop lub inne urządzenie do grafiki cyfrowej). Uczestnicy\_czki powinni we własnym zakresie zapewnić sobie sprzęt wraz z niezbędnym oprogramowaniem. W kalendarium Turnieju przewidziany jest dzień w którym będzie można sprawdzić działanie tabletu lub laptopa na Patio.
7. Na początku Turnieju wylosowane zostaną pary, które toczyć będą pojedynki w ramach Eliminacji. Każdy pojedynek w etapie Eliminacji będzie trwał 30 minut i rozpoczyna się podaniem unikatowego hasła przez Jury, który może mieć postać słowa, związku frazeologicznego, bądź zdania. Obie osoby w pojedynkującej się parze pracują równocześnie przez 30 minut tworząc Ilustrację na zadany temat. Efekty pracy obu osób prezentowane są na dużym ekranie na Patio. Mogą być również prezentowane na dodatkowych ekranach lub streamowane na różnych platformach internetowych. Po upływie 30 minut od startu Uczestnicy\_czki przerywają pracę, Jury przedstawia zwycięzcę danego pojedynku, który przechodzi do kolejnego etapu - półfinału.
8. Półfinał odbywa się na takich samych zasadach jak Eliminacje, z wyjątkiem doboru pojedynkujących się par, które wynikać będą z kolejności losowania w Eliminacjach.
9. Finał odbywa się na takich samych zasadach jak półfinał, z wyjątkiem czasu Pojedynku, który wydłużony będzie do 45 minut.
10. Jeśli Organizator wyłoni spośród zgłoszeń 8 Uczestników\_czek, w Eliminacjach weźmie udział 8 osób, w Półfinale 4 osoby, w Finale 2. Jeśli Organizator wyłoni spośród zgłoszeń 4 Uczestników\_czek, w Eliminacjach weźmie udział 4 osoby (będą one traktowane jak Półfinał), a w Finale 2. Jeśli Organizator wyłoni spośród zgłoszeń 2 uczestników\_czek, odbędzie się tylko Finał z dwiema osobami a czas pojedynku zostanie wydłużony do 60 minut.
11. Ogłoszenie zdobywców I, II oraz III miejsca oraz wręczenie nagród odbędzie się po zakończeniu Finału i werdykcie Jury.
12. Ilustracja, która będzie efektem pracy Uczestnika\_czek podczas każdego z pojedynków powinna przyjąć formę graficzną możliwą do zapisania w pliku cyfrowym (pdf, jpg, ai, tiff) o wymiarach 1920x2160 px (połowa formatu 4K UHD). **Ilustracja nie może zawierać treści obraźliwych, nieprzyzwoitych, wulgarnych, obrażających uczucia innych osób, treści o charakterze erotycznym, pornograficznym, naruszających zarówno polskie jak i międzynarodowe normy prawne oraz moralne, obrazujących lub propagujących przemoc, nienawiść, dyskryminację (rasową, kulturową, etniczną, religijną lub filozoficzną itp.), naruszających dobra osobiste lub obrażające godność lub uczucia innych osób (w tym religijne i polityczne), jak również o charakterze reklamowym, komercyjnym czy promocyjnym.**

13. W procesie powstawania Ilustracji nie dozwolone jest korzystanie z gotowych zdjęć lub innego rodzaju wcześniej przygotowanych materiałów. Uczestnicy\_czki powinni mieć na względzie, że Turniej odbywać się będzie przy udziale publiczności, a kryteria oceny przez Jury obejmować będzie także proces powstawania Ilustracji, który będzie widoczny dla wszystkich obecnych. Dozwolone jest zrobienie odręcznego rysunku na papierze podczas trwania Pojedynku, sfotografowanie go oraz poddanie obróbce w programie graficznym. Nie jest możliwym zawrzeć w Regulaminie wszystkich kryteriów jakie będą brane pod uwagę przy ocenianiu Ilustracji przez Jury, tak jak nie da się podać wszystkich kryteriów oceny każdego innego dzieła sztuki jakie jest tworzone przez artystę. Nie chcemy podawać konkretnych programów, narzędzi lub pędzli z których mogą korzystać Uczestnicy\_czki. **Chcielibyśmy jednak wyczulić Uczestników\_czek na fakt, że Pojedynki będą pewnego rodzaju pokazem umiejętności Uczestników\_czek, dlatego też im bardziej imponujący będzie proces powstawania Ilustracji tym większe staną się szanse na wygraną.**

#### § 4 NAGRODY

1. Nagrodami w Konkursie są:
  - 1) **Za zajęcie I miejsca:** Voucher do sklepu plastycznego Storm o wartości 500,00 zł (słownie: pięćset złotych) i dużej wielkości pakiet gadżetów związanych z Akademią Sztuk Pięknych w Gdańsku.
  - 2) **Za zajęcie II miejsca:** Dużej wielkości pakiet gadżetów związanych z Akademią Sztuk Pięknych w Gdańsku.
  - 3) **Za zajęcie III miejsca:** Średniej wielkości pakiet gadżetów związanych z Akademią Sztuk Pięknych w Gdańsku.
2. Dla każdego z pozostałych uczestników\_czek przewidziany jest mały pakiet gadżetów związanych z Akademią Sztuk Pięknych.
3. Każdy Uczestnik\_czka w czasie trwania Turnieju może wygrać tylko jedną Nagrodę.
4. Nie jest możliwe wypłacenie Zwycięzcy Konkursu równowartości Nagrody w gotówce.

#### § 5 PRAWA AUTORSKIE

1. Z chwilą zakończenia Turnieju, każda Ilustracja która powstała podczas Pojedynków stanowi utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, każdy Uczestnik\_czka udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej czasowo ani terytorialnie, niepodlegającej wypowiedzeniu i podlegającej zbyciu licencji (z prawem do udzielania dalszej licencji) na korzystanie z prac w zakresie następujących pól eksploatacji: w zakresie utrwalania i zwielokrotniania – wytwarzanie

dowolnymi technikami, w tym, techniką zapisu magnetycznego, światłoczułą, audiowizualną, cyfrową, optyczną, drukarską, komputerową niezależnie od formatu zapisu i nośnika, rozmiaru, formy, techniki, oprawy, rodzaju i sposobu dystrybucji lub upubliczniania; wprowadzanie do pamięci komputera, zapis czasowy i trwały i sporządzanie kopii takich zapisów; archiwizacja zapisów; w zakresie obrotu – wprowadzanie do obrotu; najem, użyczenie, wymiana z osobami trzecimi w kraju i za granicą; nadawanie za pomocą wizji przewodowej oraz bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity (sygnał kodowany i nie kodowany) wraz z prawem do retransmisji w ramach platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych, nadawanie internetowe; równoczesne integralne nadawanie (reemitowanie) przez inną organizację telewizyjną; w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż mowa powyżej – publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym; w sieci internetowej (w tym w serwisach/portałach internetowych, w sieciach telefonicznych, teleinformatycznych, multimedialnych i komputerowych; wykorzystanie interaktywne; udostępnianie za pomocą mediów strumieniowych; publikacja w całości lub we fragmentach, wykorzystywanie w całości lub we fragmentach w innych publikacjach, w tym w ramach kompilacji, zbiorów, utworów zbiorowych lub połączeń z innymi dobrami, w tym innymi utworami, w różnych wersjach zmienionych i skróconych, w wersjach ze zmienioną warstwą ilustracyjną lub informacyjną; wykorzystywanie w materiałach wydawniczych w tym: promocyjnych, informacyjnych; prawo do korzystania w całości lub części oraz łączenia z innymi utworami; prawo do wykonywania zależnego prawa autorskiego, wraz z prawem udzielania dalszego zezwolenia w tym zakresie, obejmujące w szczególności: redakcję/opracowanie, kompilację, adaptację, tłumaczenie na inne języki, itp., a także korektę. Celem uniknięcia wątpliwości, licencjobiorca nie jest zobowiązany do rozpowszechniania powstałych prac – Ilustracji.

2. W zakresie udzielonej licencji, o której mowa powyżej, Uczestnik\_czka zezwala na rozpowszechnianie jego Ilustracji z oznaczeniem autorstwa.
3. Z tytułu licencji, o której mowa powyżej, nie przysługuje Uczestnikowi\_czce świadczenie.

## **§ 6 DANE OSOBOWE**

1. Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników\_czek Turnieju zostały zawarte w Załączniku nr 2 do Regulaminu.

## **§ 7 PUBLIKACJA WIZERUNKU**

2. Informacje dotyczące zgody na publikację wizerunku Uczestników\_czek Turnieju zostały

zawarte w Załączniku nr 3 do Regulaminu.

### **§ 8 KALENDARIUM**

1. 27 stycznia 2023 – Ogłoszenie naboru do Turnieju "Battle(1).asp"
2. - Zamknięcie naboru 12.02.2023
3. - Ogłoszenie listy Uczestników\_czek 14.02.2023
4. - Dzień na zebranie specyfikacji sprzętu od uczestników\_czek na Patio 22.02.2023  
UCZESTNICZY\_CZKI POWINNI\_NY POJAWIĆ SIĘ TEGO DNIA NA PATIO ZE  
SWOIM URZĄDZENIEM. Godziny do ustalenia indywidualnie  
sebastian.choromanski@asp.gda.pl
5. - Battle(1).asp 30.03.2023

### **§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady uczestniczenia w Konkursie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu lub jego odwołania z ważnych powodów.
3. We wszystkich sprawach niewskazanych w Regulaminie decyduje Organizator.
4. Wiążąca i ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Organizatora.
5. W sprawach nieujętych w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w przebiegu Turnieju.
7. W przypadku naruszenia Regulaminu, osoby odpowiedzialne powołane przez Organizatora mogą wykluczyć Uczestnika\_czkę na każdym etapie Turnieju.
8. Regulamin obowiązuje od dnia 25 stycznia 2023 roku.