

Regulamin konkursu na opracowanie logo Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego

I Postanowienia ogólne.

1. Regulamin określa zasady przeprowadzenia konkursu na stworzenie jednolitego znaku graficznego z nazwą – logo Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego, zwanego dalej „Konkuresem” oraz zasady uczestnictwa w nim.
2. Organizatorem Konkursu jest Gdański Teatr Szekspirowski z siedzibą w Gdańsku 80-826, ul. Ogarna 101, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Celem Konkursu jest zaprojektowanie znaku graficznego z nazwą - logo Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego w dwóch wersjach językowych polskiej i angielskiej. W języku polskim nazwa brzmi: Gdański Teatr Szekspirowski, w wersji anglojęzycznej: The Gdańsk Shakespeare Theatre.
4. W wyniku przeprowadzonego Konkursu zostanie wyłoniony projekt charakteryzujący się wysokim poziomem artystycznym oraz spełniający rolę promocyjną oraz informacyjną. Wyłonione w Konkursie logo będzie wykorzystywane do identyfikacji wizualnej, zarówno w formie papierowej jak i elektronicznej oraz wszystkich działań informacyjno-reklamowych związanych z działalnością Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego.

II. Warunki uczestnictwa w Konkursie.

1. Konkurs ma charakter otwarty i jest adresowany do twórców, w tym studentów i absolwentów uczelni artystycznych i projektowych.
2. Prace mogą być realizowane i zgłaszane indywidualnie lub zespołowo.
3. Uczestnik może zgłosić maksymalnie trzy projekty.
4. W konkursie nie mogą brać udziału etatowi pracownicy Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego oraz członkowie Komisji Konkursowej.
5. Nie należy podpisywać projektów imieniem i nazwiskiem, inicjałami lub innymi znakami pozwalającymi na identyfikację autora projektu. Każdy element projektu wskazany w pkt.III.1 Regulaminu musi być opatrzony wyłącznie „godłem-kodem” autora, sformatowanym w sposób uniemożliwiający identyfikację autora, przy czym w przypadku wydruków „godło-kod” winno zostać umieszczone na odwrocie wydruku. Do nadesłanych projektów należy dołączyć zaklejoną kopertę oznaczoną tym samym „godłem-kodem” autora zawierającą: imię, nazwisko, telefon kontaktowy, adres e-mail, dokładny adres pocztowy, ilość nadesłanych projektów, a także indeks (miniaturki) projektów biorących udział w konkursie.
6. Uczestnik deklaruje się, że jest autorem projektu oraz że zgłaszane projekty nie naruszają praw osób trzecich. Za wszelkie roszczenia osób trzecich wynikające z tytułu naruszenia praw autorskich osobistych lub majątkowych odpowiada Uczestnik.
7. Projekty niezgodne z wymaganiami niniejszego Regulaminu, złożone po upływie terminu, o którym mowa w pkt.VII.1 Regulaminu, jak również zniszczone w wyniku niewłaściwego opakowania nie będą dopuszczone do oceny. Rygor powyższy znajdzie w szczególności zastosowanie w przypadku złożenia projektu opatrzonego „godłem-kodem” pozwalającym na identyfikację autora, oraz w przypadku umieszczenia na elementach projektu, o których mowa w pkt.III.1 Regulaminu, jak również na kopercie,

o której mowa w pkt.II.5 Regulaminu, informacji, danych lub oznaczeń innych niż „godło-kod” autora.

8. Organizator nie zwraca uczestnikom Konkursu kosztów przygotowania oraz dostarczenia do siedziby Organizatora projektów konkursowych.

III. Warunki spełniane przez projekt

1. Uczestnik dostarcza do siedziby Organizatora projekt logo Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego w formie kolorowego (sztuk 2 – po 1 dla każdej wersji językowej) oraz czarno-białego (sztuk 2 – po 1 dla każdej wersji językowej) wydruku w formacie A4 na sztywnym podkładzie. Do wydruków należy dostarczyć kopię elektroniczną projektu zapisaną na płycie CD lub DVD w formacie TIFF i JPG 300DPI w wersji RGB i CMYK.

2. Projekt musi spełniać następujące kryteria:

- nawiązywać charakterem do działalności Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego i Fundacji Theatrum Gedanense
- być oryginalny
- być łatwy do zapamiętania i rozpoznawania
- być czytelny w wersji kolorowej i czarno-białej
- nadawać się do skalowania i powielania niezależnie od środków, bez straty na jakości

IV. Prawo własności i prawo wykorzystania zwycięskiego projektu.

1. Uczestnik wyraża zgodę na podanie swojego imienia i nazwiska w ewentualnych publikacjach pokonkursowych.

2. Zwycięski projekt znaku graficznego z nazwą – logo Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego stanie się własnością Organizatora, na podstawie umowy zawartej z autorem o nieodpłatnym przeniesieniu praw autorskich do projektu na Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji zwycięskiego projektu w porozumieniu z autorem.

V. Komisja konkursowa.

1. Komisję konkursową powołuje Organizator Konkursu.

2. Komisja podejmie decyzję w sprawie wyboru najlepszego projektu Konkursowego, przy zachowaniu anonimowości zgłoszonych projektów. W szczególności, elementy projektów, które Organizator przekazuje Komisji w celu dokonania najlepszego projektu będą oznaczone wyłącznie „godłem-kodem” autora, i nie będą zawierały żadnych informacji pozwalających na identyfikację autora. Prowadząc swoje prace oraz podejmując decyzję Komisja posługiwać się będzie wyłącznie „godłami-kodami” autorów zgłoszonych projektów. Komisja swój wybór potwierdzi protokołem.

3. W przypadku gdy „godło-kod” zwycięskiego projektu będzie identyczne z „godłem-kodem” innego projektu złożonego w ramach Konkursu, decyzja Komisji zostanie potwierdzona w oparciu o indeks, o którym mowa w pkt.II.5 Regulaminu.

4. Decyzja Komisji co do wygranego projektu jest ostateczna i nieodwołalna. Decyzja Komisji zostanie ogłoszona przez Organizatora, który dokona rozkodowania złożonych projektów.

5. Komisja konkursowa zastrzega sobie prawo nie rozstrzygnięcia Konkursu, oraz przesunięcia terminu

zgłaszania projektów konkursowych, w przypadku gdy żaden ze zgłoszonych projektów nie będzie spełniać kryteriów określonych przez Regulamin. Decyzja ta będzie równoznaczna z rezygnacją przyznania nagrody .

VI. Nagrody.

1. Zwycięzca Konkursu otrzyma nagrodę w wysokości 2 500,00 zł brutto.
2. Autor zwycięskiego projektu zostanie poinformowany o wygranej w terminie 14 dni od dokonania przez Komisję wyboru.
3. Nagroda zostanie wypłacona wyłonionemu zwycięzcy konkursu po zawarciu umowy o przeniesienie na Organizatora praw autorskich majątkowych do wybranego znaku graficznego – logo, co nastąpi niezwłocznie po ogłoszeniu wyników konkursu. Nagroda zostanie wypłacona przelewem na rachunek bankowy wskazany przez zwycięzcę konkursu w terminie 21 dni od dnia podpisania wymienionej wyżej umowy.
4. W przypadku gdy wygra projekt zrealizowany zespołowo wysokość nagrody nie ulegnie zmianie.
5. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo zamieszczenia na stronie internetowej Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego (www.teatrszekspirowski.pl) do siedmiu najlepszych projektów wyłonionych przez Komisję Konkursową. Autorzy tych prac wyrażają zgodę na nieodpłatne zamieszczenie swych projektów na stronie internetowej i ewentualnych publikacjach pokonkursowych Organizatora.
6. Kwoty nagrody podlegają opodatkowaniu według ogólnych zasad.

VII. Termin i miejsce nadsyłania projektów.

1. Projekty zgłaszane do Konkursu należy złożyć do dnia 16 maja 2011 włącznie, w podpisanej imieniem i nazwiskiem kopercie oraz z dopiskiem „Konkurs – logo Gdańskiego Teatru Szekspirowskiego”. Projekty dostarczone po upływie tego terminu, nie zostaną ocenione. W przypadku projektów złożonych w inny sposób niż osobiście decyduje data dostarczenia ich na adres wskazany w pkt.VII.2 Regulaminu.
2. Projekty należy dostarczyć pod adres: Gdański Teatr Szekspirowski, ul. Ogarna 101, 80-826 Gdańsk.
3. Osobą upoważnioną do udzielania informacji o Konkursie jest Anna Szykaruk-Zgirska, koordynator promocji.
4. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi dnia 23 maja 2011 i zostaną ogłoszone na stronie internetowej www.teatrszekspirowski.pl.

VIII. Postanowienia końcowe.

1. Autorzy prac wyrażają zgodę na przechowywanie i przetwarzanie swoich danych osobowych wyłącznie dla potrzeb Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833 z późn. zm.).
2. Przesłanie projektów na konkurs jest jednoznaczne z akceptacją powyższego Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie błędnych lub nieaktualnych danych przez uczestników, oraz za opóźnienia związane z realizacją usług pocztowych.

4. Projekty przesłane na Konkurs, które nie otrzymały nagrody, można będzie odebrać osobiście w terminie do 30 dni po ogłoszeniu wyników Konkursu w siedzibie Organizatora, po upływie tego terminu projekty zostaną zniszczone.