

## **Regulamin konkursu Polish Graphic Design Awards 2017**

### **§1 Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „Polish Graphic Design Awards 2017” (dalej „Konkurs”) jest „Design-Crit Marcin Wawrzekiewicz” z siedzibą w Warszawie przy ul. Ludna 7/19, 00-405 Warszawa, wpisana do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej RP, REGON: 141573241, NIP: 522-232-56-79 (dalej „Organizator”).
2. Ciałem decyzyjnym we wszystkich kwestiach regulaminowych, porządkowych, spornych itp. na każdym etapie organizacji i przebiegu konkursu jest Organizator i jego przedstawiciele.
3. Konkurs organizowany jest na terenie Polski i świata w terminie od 12.02.2018 roku do 1.07.2018 roku.
4. Warunki niniejszego regulaminu dotyczą wyłącznie edycji Konkursu organizowanego w 2018 roku.
5. Celem Konkursu jest wybór najlepszych i najważniejszych realizacji polskiego projektowania graficznego i komunikacji wizualnej zrealizowanych w 2017 roku. Konkurs ma za zadanie wyróżnienie i promocję polskich projektantów graficznych oraz podsumowanie najlepszych projektów z 2017 roku.

### **§2 Uczestnicy**

1. Konkurs ma charakter otwarty.
2. Uczestnikami Konkursu może być wyłącznie obywatel lub rezydent Polski, który w chwili przystąpienia do Konkursu jest pełnoletni, posiada pełną zdolność do czynności prawnych oraz spełnia kryteria określone w niniejszym regulaminie.
3. Uczestnikami Konkursu mogą być również osoby fizyczne prowadzące działalność gospodarczą, firma osoby prawne lub podmioty nieposiadające osobowości prawnej zarejestrowane i działające w Polsce, które posiadają pełną zdolność do czynnościach prawnych oraz spełniają kryteria określone w niniejszym regulaminie.

4. Podmiotem Zgłaszającym mogą być w szczególności:
  - samodzielni twórcy;
  - freelancerzy;
  - nieformalne grupy;
  - zespoły projektowe;
  - studia designerskie;
  - agencje reklamowe,
  - firma, instytucja lub podmiot, dla których dany projekt został zrealizowany.
  
5. W Konkursie nie mogą brać udziału członkowie jury, ich rodziny oraz podmioty prawnie z nimi związane.
  
6. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, członkowie ich rodzin oraz podmioty prawnie z nimi związane.

### **§3 Zgłoszenia**

1. Konkurs dotyczy projektów graficznych związanych z następującymi dziedzinami komunikacji wizualnej: identyfikacja wizualna, plakat, projektowanie krojów pism, ilustracja, wydawnictwa, prasa, infografika, wayfinding, opakowania, motion graphics, digital media oraz projekty eksperymentalne.
  
2. Na Konkurs można zgłaszać jedynie Projekty, zrealizowane, wdrożone, opublikowane lub upublicznione od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku.
  
3. Do konkursu dopuszcza się Projekty zrealizowane przez obywateli Polski lub polskie podmioty dla podmiotów zagranicznych, instytucji, organizacji, promujące zagraniczne produkty lub wydarzenia.
  
4. W przypadku Projektów zgłaszanych przez Uczestników, do których autorstwo przysługuje więcej niż jednej osobie, osoba zgłaszająca Projekt do Konkursu zobowiązana jest posiadać zgodę pozostałych współautorów na zgłoszenie Projektu do Konkursu.
  
5. W przypadku Projektów, zgłaszanych przez firmę, instytucje lub podmiot, dla którego Projekt został zrealizowany, osoba zgłaszająca Projekt do Konkursu zobowiązana jest posiadać zgodę autorów na zgłoszenie Projektu do Konkursu oraz poinformować ich o zaistniałym fakcie.
  
6. Brak zgody autorów lub współautorów Projektu na zgłoszenie pracy do Konkursu w przypadku naruszenia dóbr osób trzecich, może skutkować wykluczeniem z Konkursu Uczestnika i jego zgłoszenia przez Organizatora.

## §4 Kategorie

1. Konkurs rozgrywany jest w następujących kategoriach i podkategoriach.

1.1 Identyfikacja wizualna, w tym podkategorie:

1.1.1 Projekt logo lub symbolu graficznego. Zrealizowany i upubliczniony znak stworzony dla osoby, firmy, instytucji, wydarzenia lub kampanii. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.1.2 Identyfikacja wizualna uproszczona. Spójny system identyfikacji wizualnej składający się z minimum 5 elementów (przykładowo: logo, wizytówka, broszura, plakat i strona internetowa). Projekt komunikacji wizualnej stworzony dla osoby, firmy, instytucji, wydarzenia lub kampanii. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.1.3. Identyfikacja wizualna rozszerzona. Kompleksowy system identyfikacji wizualnej zróżnicowany jeśli chodzi o wykorzystane materiały, formę i media (przykładowo: druk, realizacje cyfrowe, przestrzeń publiczna i produkt). Projekt komunikacji wizualnej stworzony dla osoby, firmy, instytucji, wydarzenia lub kampanii. System identyfikacji powinien zawierać minimum 15 elementów składowych. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.1.4. Rebranding

Rozwinięcie lub korekta istniejącego systemu identyfikacji wizualnej. Realizacja powinna rozwiązywać określony problem marketingowy, projektowy lub techniczny. Projekt powinien prezentować proces przemiany całego systemu identyfikacji wizualnej lub korektę samego znaku. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.2. Plakat, w tym podkategorie:

1.2.1 Plakat autorski. Projekt artystyczny, autopromocyjny lub kolekcjonerski o tematyce kulturalnej, politycznej lub społecznej. Realizacja artystyczna nie przeznaczona dla określonego klienta, przeciwnie – stworzona dla celów własnych lub na rzecz dobra publicznego. Projekt funkcjonujący w ograniczonym nakładzie drukarskim lub tylko w formie elektronicznej. Plakat zrealizowany, prezentowany lub upubliczniony w 2017 roku.

1.2.2 Plakat użytkowy. Projekt zrealizowany na zamówienie klienta, pełniący określoną funkcję informacyjną i użytkową. Plakat wydrukowany w określonym nakładzie i prezentowany w przestrzeni publicznej w roku 2017.

1.2.3 Plakat animowany. Projekt plakatu ruchomego, zawierający animowane elementy lub dynamiczną kompozycję, trwający od kilku do kilkudziesięciu sekund. Plakat zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w internecie lub na nośnikach elektronicznych w 2017 roku.

1.3 Projektowanie krojów pisma, w tym podkategorie:

1.3.1 Display'owy krój pisma. Oryginalny projekt kroju pisma, zrealizowany w postaci fontów cyfrowych, dostępny do użycia lub funkcjonujący w sprzedaży. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.3.2 Tekstowy krój pisma. Oryginalna rodzina krojów pisma, zrealizowana w postaci fontów cyfrowych, dostępna do użycia lub funkcjonująca w sprzedaży. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.4 Ilustracja, w tym podkategorie:

1.4.1 Ilustracja prasowa. Pojedyncza ilustracja lub seria grafik będących częścią wydawnictwa prasowego (okładka, grafika ilustrująca treść artykułu, rysunki uzupełniające projekt pisma itp.). Ilustracja zrealizowana i opublikowana w magazynie, gazecie lub ich internetowych edycjach w 2017 roku.

1.4.2 Ilustracja książkowa. Pojedyncza ilustracja lub seria grafik będących częścią publikacji książkowej lub albumowej (okładka, grafika ilustrująca treść książki, rysunki uzupełniające projekt albumu itp.). Ilustracja zrealizowana i opublikowana w książce, albumie lub innym typie wydawnictwa w 2017 roku..

1.4.3 Ilustracja reklamowa i produktowa. Pojedyncza ilustracja lub seria grafik zrealizowanych w celach reklamowych i sprzedażowych. Ilustracja użyta w kampanii reklamowej, drukach informacyjnych lub na opakowaniach w 2017 roku.

1.4.4. Ilustracja informacyjna, techniczna i naukowa. Pojedyncza ilustracja lub seria grafik o funkcji informacyjnej i instruktażowej. Ilustracja wykorzystana w publikacjach i wydawnictwach edukacyjnych, naukowych lub urzędowych w 2017 roku.

1.4.5 Ilustracja do gier, animacji i filmów. Pojedyncza ilustracja lub seria grafik użyta w mediach związanych z grami, filmem czy telewizją w 2017 roku.

## 1.5 Wydawnictwa, w tym podkategorie:

- 1.5.1 Beletrystyka / publicystyka / reportaż. Całościowy projekt pojedynczego wydawnictwa lub serii publikacji poświęconych szeroko rozumianej literaturze. Książka wydana i opublikowana w 2017 roku.
- 1.5.2 Album i katalog. Projekt publikacji artystycznej, fotograficznej lub historycznej. Album lub katalog wydany i opublikowany w 2017 roku.
- 1.5.3 Książka dziecięca i młodzieżowa. Projekt publikacji stworzonej z myślą o dzieciach lub młodzieży. Książka wydana i opublikowana w 2017 roku.
- 1.5.4 Książka edukacyjna, podręczniki do nauki, wydawnictwo techniczne, słownik. Projekt publikacji mającej cele edukacyjne, naukowe lub techniczne. Książka wydana i opublikowana w 2017 roku.
- 1.5.5 Wydawnictwo muzyczne lub filmowe. Projekt opakowania płyty, filmu lub rozbudowane wydawnictwo związane z muzyką, filmem lub gramami komputerowymi. Obiekt wydany i opublikowany w 2017 roku.
- 1.5.6 Broszura, program wydarzeń, raport, publikacja okolicznościowa, ulotka informacyjna, druk promocyjny. Pojedynczy projekt lub seria druków posiadających określone cele informacyjne, promocyjne i reklamowe. Druk zrealizowany i opublikowany w 2017 roku.
- 1.5.7 Kalendarz. Oryginalny projekt wydawnictwa kalendarzowego zrealizowany w 2017, do użytku na 2018 rok.

## 1.6 Prasa, w tym podkategorie:

- 1.6.1 Projekt magazynu. Istniejący projekt magazynu zrealizowany i opublikowany w 2017 roku. Zgłoszenie powinno zawierać 2 numery magazynu opublikowane w 2017 roku wraz z 1 dodatkiem specjalnymi, jeśli taki powstał.
- 1.6.2 Nowy projekt lub redesign magazynu. Nowy i oryginalny projekt gazety lub redesign istniejącego wydawnictwa, zrealizowany i opublikowany w 2017 roku. Zgłoszenie powinno zawierać 2 numery magazynu opublikowane w 2017 roku wraz z 1 dodatkiem specjalnymi, jeśli taki powstał.
- 1.6.3 Projekt gazety. Istniejący projekt gazety zrealizowany i opublikowany w 2017 roku. Zgłoszenie powinno zawierać 4 numery gazety opublikowanych w 2017 roku wraz z 2 dodatkami specjalnymi, jeśli takie powstały.

1.6.4 Nowy projekt lub redesign gazety. Nowy i oryginalny projekt gazety lub redesign istniejącego wydawnictwa, zrealizowany i opublikowany w 2017 roku. Zgłoszenie powinno zawierać 4 numery gazety opublikowanych w 2017 roku wraz z 2 dodatkami specjalnymi, jeśli takie powstały.

1.7 Infografika, w tym podkategorie:

1.7.1 Infografika. Infografika lub wizualizacja danych. Realizacja odnosząca się do określonego tematu, przekazująca informacje lub dostarczająca wiedzę. Projekt opublikowany w druku lub w mediach cyfrowych w 2017 roku.

1.7.2 Infografika interaktywna. Infografika lub wizualizacja danych. Realizacja odnosząca się do określonego tematu, przekazująca informacje lub dostarczająca wiedzę. Projekt interaktywny zrealizowany jako animacja, strona internetowa lub gra. Projekt publikowany w mediach cyfrowych w 2017 roku.

1.8. Wayfinding, w tym podkategorie:

1.8.1 Systemy komunikacji w przestrzeni lub budynku użyteczności publicznej. System komunikacji wizualnej – tzw. wayfinding – działający w przestrzeni budynku, na ulicach, w całym mieście lub na jego ograniczonym obszarze. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.8.2 Szyld, tablica lub plansza informacyjna. Zrealizowany projekt pojedynczego lub kilku obiektów informacyjnych lub reklamowych umieszczonych w przestrzeni publicznej, na budynku lub na ulicy. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.8.3 Wystawa. Zrealizowany projekt komunikacji wizualnej ekspozycji poświęconej treściom kulturalnym, komercyjnym albo pełniące funkcje informacyjne. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.9 Opakowanie, jako jedna kategoria i podkategoria:

Zrealizowany i wyprodukowany projekt graficzny opakowania lub serii produktów dla wszelkiego rodzaju towarów. Zgłoszenie może zawierać opis koncepcji projektu. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

1.10 Motion graphics, w tym podkategorie:

1.10.1 Short films. Krótka forma animowana 2D/3D lub w innej technice post-produkcji, trwająca od kilku do trzydziestu sekund. Zrealizowany i upubliczniony projekt wykorzystujący film, fotografię, ilustrację, typografię, muzykę, instalację, projektowanie przestrzenne, rozsze-

rzoną rzeczywistość itp. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim, spełniający jednak określone cele komunikacyjne i użytkowe. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

**1.10.2 Long films.** Długa forma animowana 2D/3D lub w innej technice post-produkcji, trwająca od trzydziestu sekund do kilku minut. Zrealizowany i upubliczniony projekt wykorzystujący film, fotografię, ilustrację, typografię, muzykę, instalację, projektowanie przestrzenne, rozszerzoną rzeczywistość itp. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim, spełniający jednak określone cele komunikacyjne i użytkowe. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

**1.10.3 Mapping i projecting.** Zestaw form animowanych 2D/3D lub w innej technice post-produkcji, prezentowanych wewnątrz budynku lub w otwartej przestrzeni publicznej. Zrealizowany i upubliczniony projekt wykorzystujący film, fotografię, ilustrację, typografię, muzykę, instalację, projektowanie przestrzenne, rozszerzoną rzeczywistość itp. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim, spełniający jednak określone cele komunikacyjne i użytkowe. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

**1.10.4 Animacja interaktywne.** Animacja 2D/3D lub w innej technice post-produkcji umożliwiającą interakcję z widzem. Aktywne filmy internetowe, animacje interaktywne, prezentacje ekspozycyjne itp. Zrealizowana i upubliczniona krótka animacja wykorzystująca film, fotografię, ilustrację, typografię, muzykę, instalację, projektowanie przestrzenne, rozszerzoną rzeczywistość itp. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim, spełniający jednak określone cele komunikacyjne i użytkowe. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

**1.11 Digital media, w tym podkategorie:**

**1.11.1 Mobile.** Strona internetowa lub aplikacja dedykowana w pierwszej kolejności urządzeniom przenośnym. Działający projekt zrealizowany lub opublikowany w 2017 roku. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim.

**1.11.2 Desktop.** Strona internetowa stworzona z myślą o komputerach stacjonarnych (wersja mobilna nie jest wymagana). Działający projekt zrealizowany lub opublikowany w 2017 roku. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim.

**1.11.3 Game.** Gra komputerowa na urządzenia stacjonarne lub mobilne. Gra wykorzystująca medium fotografii, ilustrację, typografię i inne elementy graficzne. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim. Zgłoszenie może zawierać opis koncepcji projektu. Działający projekt zrealizowany lub opublikowany w 2017 roku.

**1.12 Eksperyment, jako jedna kategoria i podkategoria:**

Projekt eksperymentalny i artystyczny, radykalny w formie i treści, z użyciem niestandardowych narzędzi, nowych technologii lub mediów. Nowatorska realizacja związana z komunikacją wizualną zrealizowana w niekonwencjonalny sposób, za pomocą niestandardowych metod lub proponująca radykalne podejście do estetyki. Projekt wykraczający poza typowe definicje projektowania użytkowego, stawiający pytania o to, jak będzie wyglądać komunikacja wizualna w niedalekiej przyszłości. Grafika, animacja lub instalacja o przeznaczeniu informacyjnym, artystycznym, rozrywkowym, komercyjnym lub innym. Projekt zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w 2017 roku.

## **§5 Zasady udziału w Konkursie**

- 1. Uczestnik Konkursu zobowiązuje się zapoznać z regulaminem Konkursu oraz zaakceptować wszelkie jego postanowienia.**
- 2. Uczestnik, aby móc wziąć udział w Konkursie, zobowiązuje się dokonać następujących czynności na stronie [www.polishgraphicdesignawards.com](http://www.polishgraphicdesignawards.com)**
  - a. dokonać rejestracji on-line;**
  - b. wypełnić formularza on-line;**
  - c. przesłać plik z Projektem lub link prowadzący bezpośrednio do podstrony internetowej ze zgłoszonym Projektem;**
  - d. dokonać opłaty zgodnie z instrukcjami i wskazówkami zamieszczonymi na stronie konkursu i w formularzu zgłoszeniowym;**
- 3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dokonanie wszystkich określonych w §5 ust. 2 Regulaminu działań najpóźniej do dnia 30.04.2018 r.**
- 4. Za moment dokonania Zgłoszenia uważa się dokonania Opłaty, w wysokości określonej na stronie konkursu i formularzu zgłoszeniowym o którym mówi §7 Opłata.**
- 5. Uczestnik konkursu może zgłosić nieograniczoną liczbę prac, do różnych kategorii i podkategorii konkursowych jednocześnie.**

6. Uczestnik, zgłaszając Projekt do udziału w Konkursie, oświadcza, że posiada prawa autorskie do Projektu, w tym prawa do rozpowszechniania Projektu oraz wyraża zgodę na jego bezpłatną publikację i użycie w działaniach promocyjnych i informacyjnych Konkursu zgodnie z §12 Regulaminu. Jednocześnie w przypadku skierowania przez jakąkolwiek osobę trzecią wobec Organizatora, roszczeń związanych z naruszeniem praw osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej lub praw do wizerunku, Uczestnik zobowiązuje się niezwłocznie zwolnić Organizatora z odpowiedzialności oraz zwrócić Organizatorowi niezbędne i uzasadnione koszty poniesione w związku z w/w roszczeniami, a nadto na własny koszt złożyć oświadczenie o treści i formie określonej przez Organizatora, mające na celu naprawienie dobrego imienia Organizatora, które mogły doznać uszczerbku w wyniku takich roszczeń. W przypadku, gdy zwolnienie z odpowiedzialności będzie niemożliwe w świetle bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa, Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wszelkie niezbędne koszty poniesione w związku z tymi roszczeniami. Uczestnik zobowiązuje się także udzielić wszelkich wyjaśnień oraz pomocy dla wyjaśnienia zasadności roszczenia, a także wziąć udział w postępowaniu sądowym dotyczącym zgłoszonego roszczenia.
7. Uczestnik potwierdza, że dane podane w zgłoszeniu do Konkursu są zgodne z prawdą, a ich przetwarzanie przez Organizatora będzie zgodne z prawem i nie naruszy prawa ani jakichkolwiek praw osób trzecich;
8. Techniczne wymogi zgłaszanych prac:
  - a. Projekt powinien być zaprezentowany w formacie PDF o maksymalnym rozmiarze 15 MB.
  - b. wyjątkiem od tego formatu są kategorie i podkategorie związane z ruchomymi grafikami i animacjami: plakat animowany, motion graphics, ilustracja do gier, animacji i filmów, infografika interaktywna, motion graphics, digital media oraz eksperyment.
  - c. dopuszcza się możliwość przesłania wyłączenie linku prowadzącego bezpośrednio do podstrony z projektem w portfolio lub podstrony na serwisie Behance, z pominięciem przesyłania pliku PDF.
9. Organizator i jury zastrzegają sobie prawo do przeniesienia Zgłoszenia do innej kategorii, gdy uznają, że został on niewłaściwie przyporządkowany podczas procesu zgłaszania.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły do niego z przyczyn od niego niezależnych, m.in. wskutek awarii łączy internetowych czy systemu Uczestnika.
11. Organizator jest uprawniony do weryfikacji nadesłanych Projektów pod kątem ich zgodności z Regulaminem, przepisami obowiązującego prawa

oraz zasadami etyki. Z Konkursu zostaną wykluczone Projekty zawierające treści wulgarne, obraźliwe, naruszające dobra osób trzecich.

12. W przypadkach wykrycia przez Organizatora działań niezgodnych z Regulaminem, w szczególności prób wpływania przez danego Uczestnika na wyniki Konkursu w sposób niedozwolony, Uczestnik i jego zgłoszenie może zostać wykluczony z Konkursu przez Organizatora.
13. Uczestnik ma prawo zrezygnować z udziału w Konkursie i odstąpić od umowy w terminie 14 dni od daty zgłoszenia Projektu do Konkursu bez podawania przyczyny i bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Rezygnacja odbywa się poprzez przesłanie stosownej informacji na adres Organizatora: [info@polishgraphicdesign.com](mailto:info@polishgraphicdesign.com)

## §6 Przebieg Konkursu

1. Konkurs przebiega w następujących etapach:
  - a. Etap I – ogłoszenie konkursu 12.02.2018 r.
  - b. Etap II – etap zgłaszania Projektów w okresie od dnia 12.02.2018 r. do dnia 30.04.2018 r.
  - c. Etap III – praca Jury, selekcja zgłoszonych Projektów od dnia 1.05.2018 r. do dnia 25.05.2018 r.
  - d. Etap IV – praca Jury, wybór nominowany i nagrodzonych Projektów od dnia 25.05.2018 r. do dnia 15.06.2018 r.
  - f. Etap VI – ogłoszenie nominowanych Projektów od dnia 11.06.2018 r. do dnia 15.06.2018 r.
  - g. Etap VII – ogłoszenie nagród głównych, specjalnych i partnerskich dla Projektów i Uczestników od dnia 15.06.2018 r. do dnia 01.07.2018 r.
2. Organizator na prośbę Jury może zwrócić się do wybranych Uczestników Konkursu w okresie od 30.04.2018 r. do dnia 15.06.2018 r. o przesłania fizycznie zrealizowanych Projektów na koszt własny uczestnika.
3. Organizator na prośbę Jury może zwrócić się do wybranych Uczestników Konkursu w okresie od 30.04.2018 r. do dnia 15.06.2018 r. o odpowiedź na pytanie o szczegóły powstania lub koncepcje zgłoszonego Projektu.

## §7 Opłata

1. Wysokość opłaty organizacyjnej za uczestnictwo w Konkursie jest uzależniona od terminu zgłoszenia Projektu.
  - a. Od dnia 09.02.2018 r. do dnia 19.02.2018 r.  
koszt jednego zgłoszenia to 25 zł brutto
  - b. Od dnia 20.02.2018 r. do dnia 12.03.2018 r.  
koszt jednego zgłoszenia to 45 zł brutto
  - c. Od dnia 13.03.2018 r. do dnia 2.04.2018 r.  
koszt jednego zgłoszenia to 65 zł brutto

- d. Od dnia 3.04.2018 r. do dnia 23.04.2018 r.  
koszt jednego zgłoszenia to 85 zł brutto
- e. Od dnia 24.04.2018 r. do dnia 30.04.2018 r.  
koszt jednego zgłoszenia to 125 zł brutto

- 2. Płatność jest dokonywana za pośrednictwem formularze zgłoszeniowego Konkursu na stronie [www.polishgraphicdesignawards.com](http://www.polishgraphicdesignawards.com) i poprzez serwis Przelewy24.pl na konto bankowe Organizatora: 02 1050 1025 1000 0092 3048 6103.
- 3. Na prośbę Uczestnika Organizator może wyrazić zgodę na dokonanie opłaty z pominięciem serwisu Przelewy24.pl, bezpośrednio na konto bankowe Organizatora o numerze 02 1050 1025 1000 0092 3048 6103.
- 4. Na prośbę Uczestnika Organizator wystawi fakturę VAT za dokonanie opłat wystawioną w ciągu 14 dni od daty otrzymania przelewu.

## §8 Rozstrzygnięcie Konkursu i ogłoszenie wyników

- 1. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w okresie od dnia 15.06.2018 r. do dnia 01.07.2018 r.
- 2. Wyniki Konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej Konkursu oraz ogłoszone w ramach wydarzenia towarzyszącego konferencji projektowej Element Talks w Warszawie.

## §9 Jury

- 1. Zwycięzca Konkursu oraz osoby wyróżnione zostaną wyłonieni przez jury przypisane do każdej z kategorii, którego skład jest następujący:
  - a. identyfikacja wizualna: Joanna Górską, Patryk Hardziej, Marcin Wolny,
  - b. plakat: Joanna Górską, Grzegorz Laszuk, Lech Majewski,
  - c. ilustracja: Patryk Hardziej, Ola Niepsuj, Zosia Dzierżawska,
  - d. projektowanie krojów pism: Viktoria Grabowska, Łukasz Dzedzic, Adam Twardoch,
  - e. wydawnictwa: Przemek Dębowski, Kuba Sowiński, Anna Pol,
  - f. prasa: Kuba Sowiński, Marek Knap, Jacek Utko,
  - g. infografika: Jasio Krzysztofiak, Paulina Urbańska, Rene Wawrzkiwicz,
  - h. wayfinding: Wojtek Janicki, Magda Ponagajbo, Wojtek Wagner,
  - i. opakowania: Marcin „Semafor” Rządowski, Magdaleną Jabłońską, Maciej Lebedowicz,
  - j. digital media: Arek Romański, Jacek Utko, Kasia Lorenz-Cymer,
  - k. motion graphics: Bartek Kalinowski, Celina Skiba, Paweł Przybył,
  - l. projekty eksperymentalne: Domnik Cymer, studio PanGenerator, Marcin Wicha.

2. Jury każdej kategorii dokona spośród grona jurorów wyboru przewodniczącego komisji oceniającej daną dziedzinę projektową.
3. Jury każdej kategorii dokona wyboru nagrodzonych prac w swoich podkategoriach projektowych.
4. Przewodniczący każdego jury wejdzie w skład ogólnego jury, które przyzna nagrody specjalne dla najlepszej projektantki, projektanta i zespołu roku 2017.
5. Głosowanie jury będzie przebiegać wieloetapowo:
  - a. Etap I – członkowie Jury otrzymają wszystkie zgłoszone Projekty do Konkursu Projektów przypisane do danych kategorii i podkategorii,
  - b. Etap II – członkowie Jury dokonają selekcja Zgłoszeń,
  - c. Etap III – Organizator może na prośbę Jury może zwrócić się do wybranych Uczestników Konkurs o informacje dodatkowe lub przesłania fizycznie zrealizowanych Projektów na koszt własny.
  - d. Etap IV – członkowie Jury wybiorą prace nominowane i nagrodzone Projekty oraz dokonają także wyboru Nagród Specjalnych. Zostaną także dokonane wybory Projektów do Nagród Partnerskich wspólnie z przedstawicielami wybranych Partnerów Konkursu.
6. W przypadku zaistnienia nieprzewidzianych okoliczności uniemożliwiających fizyczną obecność jednego z jurorów danej kategorii konkursowej, Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia obrad jury w pomniejszonym składzie osobowym (minimum 2 członków jury danej kategorii).

## §10 Nagrody

1. W konkursie "Polish Graphic Design Awards 2017" w ramach każdej podkategorii zostaną przyznane nominacje, wyróżnienia oraz nagrody.
2. W kategoriach głównych Konkursu zostaną przyznane:
  - nominacje do nagród
  - wyróżnienia specjalne
  - nagrody główne

Lista podkategorii w których zostaną przyznane wyżej wymieniony nagrody:

Identyfikacja wizualna. Projekt logo lub symbolu graficznego.

Identyfikacja wizualna. Identyfikacja wizualna uproszczona.

Identyfikacja wizualna. Identyfikacja wizualna rozszerzona.

Identyfikacja wizualna. Rebranding.

Plakat. Plakat autorski.

Plakat. Plakat użytkowy.

Plakat. Plakat animowany.

Projektowanie krojów pisma. Display'owy krój pisma.

Projektowanie krojów pisma. Tekstowy krój pisma.  
Ilustracja. Ilustracja prasowa.  
Ilustracja. Ilustracja książkowa.  
Ilustracja. Ilustracja reklamowa i produktowa.  
Ilustracja. Ilustracja informacyjna, techniczna i naukowa.  
Ilustracja. Ilustracja do gier, animacji i filmów.  
Wydawnictwo. Beletrystyka / publicystyka / reportaż.  
Wydawnictwo. Album i katalog.  
Wydawnictwo. Książka dziecięca i młodzieżowa.  
Wydawnictwo. Książka edukacyjna, podręczniki do nauki, wydawnictwo techniczne, słownik.  
Wydawnictwo. Wydawnictwo muzyczne lub filmowe.  
Wydawnictwo. Broszura, program wydarzeń, raport, publikacja okolicznościowa, ulotka informacyjna, druk promocyjny.  
Wydawnictwo. Kalendarz.  
Prasa. Projekt magazynu.  
Prasa. Nowy projekt lub redesign magazynu.  
Prasa. Projekt gazety.  
Prasa. Nowy projekt lub redesign gazety.  
Infografika. Infografika.  
Infografika. Infografika interaktywna.  
Wayfinding. Systemy komunikacji w przestrzeni lub budynek publiczny.  
Wayfinding. Szyld, tablica lub plansza informacyjna.  
Wayfinding. Wystawa.  
Opakowanie.  
Motion graphics. Short films.  
Motion graphics. Long films.  
Motion graphics. Mapping i projecting.  
Motion graphics. Animacja interaktywne.  
Digital media. Mobile.  
Digital media. Desktop.  
Digital media. Game.  
Eksperyment.

**3. W kategoriach specjalnych Konkursu zostaną przyznane:**

- nominacje do nagrody
- nagroda główna

Lista podkategorii w których zostaną przyznane wyżej wymieniony nagrody:

- projektantka
- projektant
- zespół

**4. Zostanie przyznana Nagroda Partnerska dla najlepszego graficznego projektu kulturalnego w 2017 roku. Wyróżnienie będzie przyznawane przez redakcję magazynu kulturalnego Co Jest Grane 24, która wyróżni laureata nagrodą w postaci reklamy oraz rozmową na łamach magazynu.**

5. Organizatorzy i jury dopuszczają możliwość nieprzyznania nominacji, wyróżnień, nagród w danej kategorii i podkategorii, jeśli poziom zgłoszonych prac okaże się niesatysfakcjonujący.
6. Uczestnicy, którzy zostaną laureatami Konkursu otrzymają:
  - specjalne statuetki-nagrody
  - dyplomy
7. Dodatkowe gratyfikacje dla Uczestników:
  - zaproszenia do wygłoszenia wykładów podczas wybranych festiwali designerskich w Polsce i zagranicą
  - informacja o laureatach konkursu zostanie przekazana do partnerów konkursu reprezentujących środowiska przedsiębiorców
  - informacja o laureatach konkursu zostanie przekazana do partnerów konkursu reprezentujących środowiska mediów
  - informacja o laureatach konkursu zostanie przekazana do partnerów konkursu reprezentujących instytucje kultury w Polsce
  - informacja o laureatach konkursu zostanie przekazana do Instytutów Polskich działających zagranicą
  - informacja o laureatach konkursu zostanie przekazana do europejskiej sieci organizacji designerskich "IMAGE International Meeting About Graphic Events"
8. Organizatorowi przysługuje prawo do wprowadzenia w trakcie Konkursu dodatkowych nagród i wyróżnień, w szczególności w sytuacji wysokiego poziomu Konkursu. Nadto partnerzy medialni i partnerzy Konkursu, po uzgodnieniu z Organizatorem, mogą wprowadzić własne, towarzyszące Konkursowi, nagrody i wyróżnienia i własny sposób wyboru najlepszego projektu graficznego.

## **§11 Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych podanych w ramach Konkursu („Dane”), jest Organizator.
2. Dane przetwarzane będą w celu przeprowadzenia Konkursu. Za zgodą Uczestnika Dane przetwarzane będą również w innych celach, w tym w celach marketingowych.
3. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich Danych oraz do ich poprawiania. Ponadto Uczestnik jest zobowiązany do poinformowania Organizatora o jakiegokolwiek zmianie Danych.
4. Dane podawane są dobrowolnie, jednak ich niepodanie przez Uczestnika lub niewyrażenie przez niego zgody na ich przetworzenie celu przeprowadzenia Konkursu uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie

## §12 Promocja i prawa

### 1. Uczestnik Konkursu oświadcza, że:

- a. Uczestnikowi przysługują prawa do zgłaszanej pracy (dalej „Praca”) oraz wszystkich przesyłanych, załączanych lub zamieszczanych w ramach Zgłoszenia lub Pracy materiałów (dalej łącznie „Materiały”), w zakresie niezbędnym do ich wykorzystania w Konkursie oraz w sposób określony w Regulaminie a ponadto, że w powyższym zakresie prawa te nie są w żaden sposób ograniczone ani obciążone, a korzystanie z nich w zakresie przewidzianym w Regulaminie nie naruszy prawa ani jakichkolwiek praw osób trzecich;
- b. Uczestnik udziela Organizatorowi nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji (dalej „Licencji”) na przechowywanie Prac oraz Materiałów oraz korzystanie z nich i rozporządzanie nimi w następujących celach:
  - i. we wszelkich związanych z Konkursem działaniach informacyjnych, promocyjnych i reklamowych, które obejmować mogą w szczególności wyprodukowane i rozpowszechnianie wydawnictw papierowych (w tym katalogów) oraz płyt CD zawierających Prace/Materiały, publiczne wystawy, pokazy i prezentacje publiczne, publiczne udostępnianie na stronach internetowych, publiczne wyświetlanie, odtwarzanie i nadawanie i emitowanie audycji, filmów i prezentacji o Konkursie, publikowanie w prasie w związku z informowaniem o Konkursie;
  - ii. w celach szkoleniowych i muzealnych, obejmujących m. in. prezentację w ramach prelekcji oraz publiczne wystawienie i prezentowanie w salach ekspozycyjnych, udostępnianie w katalogach i archiwach, wraz z prawem do zestawiania z innymi materiałami.

W powyższych celach Organizator jest uprawniony do korzystania z Prac oraz Materiałów na wszelkich znanych polach eksploatacji, w tym wszystkich wskazanych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

- c. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za prawdziwość powyższych oświadczeń.

## §13 Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu mogą być zgłaszane za pośrednictwem e-maila na adres [info@polishgraphicdesign.com](mailto:info@polishgraphicdesign.com) w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od dnia zaistnienia podstawy reklamacji, z tym, że reklamacje zgłoszone po dniu 1.07.2018 nie będą rozpatrywane.

2. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko oraz adres e-mail Uczestnika, jak również wskazywać powód/powody reklamacji oraz ich dokładny opis.
3. Jeżeli podane w reklamacji dane lub informacje wymagają uzupełnienia, przed rozpatrzeniem reklamacji Organizatorzy zwrócą się do Uczestnika składającego reklamację o ich uzupełnienie we wskazanym zakresie.
4. Reklamacje rozpatrywane będą w ciągu 14 dni od dnia ich otrzymania. O rozpatrzeniu i wyniku rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie powiadomiony poprzez wysłanie wiadomości e-mail do Organizatora.
5. Odpowiedź na reklamację zostanie wysłana wyłącznie na adres e-mail przypisany do danego Uczestnika. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator może wysłać odpowiedź na inny, wskazany przez składającego reklamację, adres e-mail, który nie jest przypisany do Uczestnika.
6. Werdykt Jury w zakresie wyboru Prac Nagrodzonych, Wyróżnień, Nominacji i Nagród Specjalnych nie podlega reklamacji. Reklamacje w tym zakresie Organizator pozostawia bez rozpoznania.

## **§14 Postanowienia końcowe**

1. Niniejszy Regulamin jest dostępny na następujących stronach internetowych [www.polishgraphicdesign.com](http://www.polishgraphicdesign.com) i [www.polishgraphicdesignawards.com](http://www.polishgraphicdesignawards.com)
2. Pytania dotyczące zgłaszania Projektów oraz wszelkich innych spraw związanych z Konkursem należy przysyłać drogą elektroniczną na adres e-mail: [info@polishgraphicdesign.com](mailto:info@polishgraphicdesign.com)
3. Regulamin wchodzi w życie w dniu 12.02.2018
4. Skrócony opis zasad przeprowadzenia Konkursu znajduje się na stronach internetowych Konkursu [www.polishgraphicdesign.com](http://www.polishgraphicdesign.com). Wszystkie treści zawarte na stronie internetowej Konkursu mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają jedynie postanowienia niniejszego Regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
5. Naruszenie przez Zgłaszającego któregokolwiek z postanowień Regulaminu uprawnia Organizatora do podjęcia decyzji o wykluczenia Pracy z Konkursu i/lub utracie przez ten Podmiot Zgłaszający prawa do Nagrody i Nominacji. W przypadku wykluczenia, uiszczona opłata, o której mowa w §7 Regulaminu, nie podlega zwrotowi.