

# Regulamin konkursu Polish Graphic Design Awards 2020

## §1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „Polish Graphic Design Awards 2020” (dalej „Konkurs”) jest studio „Design-Crit” z siedzibą w Warszawie przy ul. Ludna 7/19, 00-405 Warszawa, wpisane 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 22.01.2021 roku do 31.12.2021 roku.
4. Warunki niniejszego regulaminu dotyczą wyłącznie edycji Konkursu organizowanego w okresie, o którym mówi punkt 3. paragrafu 1.
5. Celem Konkursu jest wybór najlepszych i najważniejszych realizacji polskiego projektowania graficznego i komunikacji wizualnej zrealizowanych w 2020 roku. Konkurs ma za zadanie wyróżnienie i promocję polskich projektantów graficznych oraz podsumowanie najlepszych projektów z 2020 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, osoby prawne lub podmioty nieposiadające osobowości prawnej zarejestrowane i działające w Polsce, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych oraz spełniają kryteria określone w niniejszym regulaminie.
4. Podmiotem Zgłaszającym mogą być w szczególności:
  - student,
  - samodzielny twórca,
  - freelancer,
  - nieformalna grupa,
  - zespoły projektowy,
  - studio designerskie,
  - agencja reklamowa,
  - 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 (dalej „Projekty” lub „Projekt”) związanych z następującymi dziedzinami komunikacji wizualnej: identyfikacja wizualna, plakat, projektowanie krojów pism, ilustracja, wydawnictwa, prasa, infografika, wayfinding, opakowania, motion graphics, digital media, projekty eksperymentalne oraz projekty studenckie.
2. Na Konkurs można zgłaszać jedynie Projekty, zrealizowane, wdrożone, opublikowane lub upublicznione od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 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, instytucję 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**

#### **1.1.1. Projekt logo lub symbolu graficznego**

Zrealizowany i upubliczniony znak stworzony dla osoby, firmy, instytucji, wydarzenia lub kampanii w 2020 roku.

#### **1.1.2. Identyfikacja wizualna uproszczona Spójny system identyfikacji**

wizualnej składający się z minimum 5 elementów (np. logo, wizytówka, broszura, plakat i strona internetowa). Projekt stworzony dla osoby, firmy, instytucji, wydarzenia lub kampanii w 2020 roku.

#### **1.1.3. Identyfikacja wizualna rozszerzona Kompleksowy system**

identyfikacji wizualnej zróżnicowany, jeśli chodzi o wykorzystane materiały, formę i media (np. druk, realizacje cyfrowe, przestrzeń publiczna i produkt). Projekt stworzony dla osoby, firmy, instytucji, wydarzenia lub kampanii w 2020 roku. System identyfikacji powinien zawierać minimum 20 elementów składowych.

#### **1.1.4. Rebranding**

Rozwinięcie lub korekta istniejącego systemu identyfikacji wizualnej zrealizowany w 2020 roku. Projekt powinien rozwiązywać określony problem marketingowy, projektowy lub techniczny.

### **1.2. Plakat**

#### **1.2.1. Plakat autorski**

Projekt artystyczny, autopromocyjny lub kolekcjonerski o tematyce kulturalnej, politycznej lub społecznej. Realizacja artystyczna nieprzeznaczona 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 2020 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 2020.

#### 1.2.3. Plakat animowany

Projekt plakatu ruchomego, zawierający zaanimowane elementy lub dynamiczną kompozycję, trwający od kilku do kilkudziesięciu sekund. Plakat zrealizowany, prezentowany i upubliczniony w internecie lub na nośnikach elektronicznych w 2020 roku.

### 1.3. Ilustracja

#### 1.3.1. 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 2020 roku.

#### 1.3.2. 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 2019 roku.

#### 1.3.3. Ilustracja reklamowa i produktowa

Pojedyncza ilustracja lub seria grafik zrealizowanych w celach reklamowych, sprzedażowych lub produktowych. Ilustracja lub grafika użyta w kampanii reklamowej, drukach informacyjnych czy w opakowaniach. Także projekty zrealizowane na produktach i innych materiałach w 2020 roku.

#### 1.3.4. 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 2020 roku.

### 1.3.5. Ilustracja do gier, animacji i filmów

Pojedyncza ilustracja lub seria grafik użyta w mediach związanych z gramami, filmem czy telewizją w 2020 roku.

## 1.4. Projektowanie krojów pisma

### 1.4.1. Akcydensowy krój pisma

Oryginalny krój pisma albo rodzina krojów, w postaci fontów cyfrowych. Przeznaczony do składu przede wszystkim krótkich tekstów i nagłówek lub wykonywania pojedynczych napisów. Projekt udostępniony do użycia lub wprowadzony do sprzedaży w 2020 roku.

### 1.4.2. Tekstowy krój pisma

Oryginalny krój pisma albo rodzina krojów, w postaci fontów cyfrowych. Przynajmniej część odmian przeznaczona do składu dłuższych tekstów w jakimś języku. Projekt udostępniony do użycia lub wprowadzony do sprzedaży w 2020 roku.

### 1.4.3. Kaligrafia i liternictwo

Gotowe napisy i kompozycje liternicze (kaligrafia, lettering) lub ich serie, wykonane dowolną techniką, a także elementy i moduły do wykonywania napisów przy pomocy nietypowych technik. Projekt wykonany w celach artystycznych, komercyjnych lub użytkowych. Projekt zrealizowany, ukończony i upubliczniony w 2020 roku.

## 1.5. Wydawnictwa

### 1.5.1. Beletrystyka / publicystyka / reportaż

Całościowy projekt pojedynczego wydawnictwa lub serii publikacji poświęconych szeroko rozumianej literaturze. Książka wydana i opublikowana w 2020 roku.

### 1.5.2. Album i katalog

Projekt publikacji artystycznej, fotograficznej lub historycznej. Album lub katalog wydany i opublikowany w 2020 roku.

### 1.5.3. Książka dziecięca i młodzieżowa

Projekt publikacji stworzonej z myślą o dzieciach lub młodzieży. Książka wydana i opublikowana w 2020 roku.

### 1.5.4. Raport, książka edukacyjna, podręczniki do nauki, wydawnictwo techniczne, słownik. Projekt publikacji mającej cele edukacyjne, naukowe, techniczne lub biznesowe. Książka wydana i opublikowana w 2020 roku.

#### 1.5.5. Wydawnictwo muzyczne lub filmowe

Projekt opakowania płyty, filmu lub rozbudowane wydawnictwo związane z muzyką, filmem lub grami komputerowymi. Obiekt wydany i opublikowany w 2020 roku.

#### 1.5.6. Druki drobne: broszura, program wydarzeń, publikacja okolicznościowa, ulotka informacyjna, druk promocyjny. Pojedynczy projekt lub seria druków posiadających określone cele informacyjne, promocyjne i reklamowe. Druk zrealizowany i opublikowany w 2020 roku.

#### 1.5.7. Kalendarz

Oryginalny projekt wydawnictwa kalendarzowego zrealizowany w 2020 roku, do użytku na 2021 rok.

### 1.6. Prasa

#### 1.6.1. Projekt magazynu

Projekt magazynu zrealizowany i opublikowany w 2020 roku. Zgłoszenie powinno zawierać minimum dwa numery magazynu opublikowane w 2020 roku.

#### 1.6.2. Projekt gazety

Istniejący projekt gazety zrealizowany i opublikowany w 2020 roku. Zgłoszenie powinno zawierać minimum dwa numery gazety opublikowane w 2020 roku.

### 1.7. Infografika

#### 1.7. 1. Infografika

Infografika lub wizualizacja danych. Realizacja odnosząca się do określonego tematu, przekazująca informacje lub dostarczająca wiedzy. Projekt opublikowany w druku lub w mediach cyfrowych w 2020 roku.

### 1.8. Wayfinding

#### 1.8.1. Systemy komunikacji w przestrzeni lub budynku

System komunikacji wizualnej – tzw. wayfinding – działający w przestrzeni budynku, na ulicach, w całym mieście, lub na jego ograniczonym obszarze. Projekt zrealizowany i upubliczniony w 2020 roku.

#### 1.8.2. Szyld, witryna, tablica lub plansza informacyjna

Zrealizowany projekt pojedynczego lub kilku obiektów informacyjnych lub reklamowych umieszczonych w przestrzeni publicznej, na budynku lub na ulicy. Projekt zrealizowany i upubliczniony w 2020 roku.

### 1.8.3. Wystawa

Projekt komunikacji wizualnej ekspozycji poświęconej treściom kulturalnym, informacyjnym bądź komercyjnym. Projekt zrealizowany i upubliczniony w 2020 roku.

## 1.9. Opakowania

### 1.9.1. Okolicznościowe opakowanie produktu

Projekt graficzny specjalnego, okolicznościowego opakowania lub małej serii opakowań na pojedynczy produkt, lub zestaw produktów. Opakowania upublicznione lub wyprodukowane w 2019 roku. Zgłoszone opakowanie powinno być zrealizowane w liczbie minimum 10 sztuk.

### 1.9.2. Seryjne opakowanie produktu

Zrealizowany projekt graficzny opakowania pojedynczego lub serii opakowań na pojedynczy produkt, lub zestaw produktów. Opakowania upublicznione lub wyprodukowane w 2020 roku. Zgłoszone opakowanie powinno być zrealizowane w liczbie minimum 500 sztuk.

## 1.10. Digital media

### 1.10.1. Mobile

Strona internetowa lub aplikacja dedykowana urządzeniom przenośnym. Działający projekt zrealizowany lub opublikowany w 2020 roku. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim.

### 1.10.2. Desktop

Strona internetowa stworzona z myślą o komputerach stacjonarnych (wersja mobilna nie jest wymagana). Projekt zrealizowany lub opublikowany w 2020 roku. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim.

### 1.10.3. 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. Gra zrealizowana i opublikowana w 2020 roku.

## 1.11. Motion graphics

### 1.11.1. Short film

Krótką formą animowaną 2D/3D lub realizacją w innej technice postprodukcji, trwającą od kilku do trzydziestu sekund. Zrealizowany i upubliczniony projekt wykorzystujący film, fotografię, ilustrację, typografię, muzykę, instalację, przestrzeń rozszerzoną rzeczywistość itp. Projekt o przeznaczeniu rozrywkowym, komercyjnym, informacyjnym, artystycznym lub autorskim, spełniający jednak określone cele komunikacyjne i użytkowe. Film zrealizowany i opublikowany w 2020 roku.

### 1.11.2. Long film

Długa forma animowana 2D/3D lub w innej technice postprodukcji, 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. Film zrealizowany i opublikowany w 2020 roku.

### 1.11.3. Mapping i projecting

Zestaw form animowanych 2D/3D lub realizacją w innej technice postprodukcji, 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 i opublikowany w 2020 roku.

### 1.11.4. Animacja interaktywna

Animacja 2D/3D lub realizacją w innej technice postprodukcji umożliwiającą interakcję z widzami. 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 i opublikowany w 2020 roku.

## 1.12. Eksperyment

### 1.12.1. Projekt eksperymentalny

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 i opublikowany w 2020 roku.

## 1.13. Projekty studencki

### 1.13.1. Projekt dyplomowy

Wszelkiego rodzaju projekty graficzne związane z komunikacją wizualną: ilustracje i plakaty, książki i branding, projektowanie stron internetowych i animacje. Zgłoszona na konkurs realizacja powinna być projektem dyplomowym (magisterskim lub licencjackim) zrealizowanym i ukończonym w 2020 roku na wyższej uczelni artystycznej, projektowej lub technicznej w Polsce.

### 1.13.2. Projekt studencki

Wszelkiego rodzaju projekty graficzne związane z komunikacją wizualną: ilustracje i plakaty, książki i branding, projektowanie stron internetowych i animacje. Zgłoszona na konkurs realizacja powinna być projektem zrealizowanym i ukończonym w 2020 roku na wyższej uczelni artystycznej, projektowej lub technicznej w Polsce.

## 2. Konkurs rozgrywany jest także w kategoriach specjalnych

### 2. 1. Projektantka / Projektant 2020

Nagroda dla samodzielnej projektantki i / lub projektanta, którzy w istotny sposób zaznaczyli swoją obecność na scenie projektowej, realizując ważne, przełomowe lub odkrywcze projekty w 2020 roku.

### 2.2. Zespół 2020

Nagroda dla grupy, studia lub agencji projektowej, która w istotny sposób zaznaczyła swoją obecność na scenie projektowej, realizując ważne, przełomowe lub odkrywcze projekty w 2020 roku.

### 2.3. Projekt 2020

Nagroda dla realizacji, która była najważniejszym, przełomowym i odkrywczym Projektem w 2020 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 czynności na stronie: [www.polishgraphicdesign.awardsplatform.com](http://www.polishgraphicdesign.awardsplatform.com), która jest prowadzony przez platforme Award Force.
  - 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;Serwis [www.polishgraphicdesign.awardsplatform.com](http://www.polishgraphicdesign.awardsplatform.com),
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dokonanie wszystkich określonych w §5 ust. 2 Regulaminu działań najpóźniej do dnia 01.05.2021 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 konkursu 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 może być zgłoszony i zaprezentowany w formacie wielostronicowego pliku PDF o maksymalnym rozmiarze 15 MB.
  - b. Projekt może być zgłoszony i zaprezentowany jako aktywny link prowadzący do strony internetowej, portalu zawierającego portfolio czy serwisu społecznościowego.
  - c. Zgłoszenie, które nie spełnia warunków wymienionych w punkcie a. i b. może zostać niedopuszczone do konkursu z przyczyn technicznych.
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 22.01.2021 r.
  - b. Etap II – etap zgłaszania Projektów w okresie od dnia 22.01.2021 r. do dnia 01.05.2021 r.
  - c. Etap III – praca Jury, selekcja zgłoszonych Projektów, wybór nominowany i nagrodzonych Projektów i Uczestników od dnia 01.05.2021 r. do dnia 01.07.2021 r.
  - f. Etap IV – ogłoszenie nominowanych Projektów i Uczestników od dnia 01.06.2021 r. do dnia 31.10.2021 r.
  - g. Etap V – ogłoszenie nagród głównych i specjalnych dla Projektów i Uczestników od dnia 01.06.2021 r. do dnia 31.10.2020 r.
2. Organizator na prośbę Jury może zwrócić się do wybranych Uczestników Konkursu w okresie od 01.05.2021 r. do dnia 31.10.2021 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 01.05.2021 r. do dnia 31.10.2021 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 22.01.2021 r. do dnia 01.03.2021 r. koszt jednego zgłoszenia to 45 zł brutto
  - b. Od dnia 02.03.2021 r. do dnia 01.04.2021 r. koszt jednego zgłoszenia to 95 zł brutto
  - c. Od dnia 02.04.2021 r. do dnia 01.05.2021 r. koszt jednego zgłoszenia to 145 zł brutto
2. Organizatorowi przysługuje prawo do dopuszczenia zgłoszeń po dniu 01.05.2021 r. Specjalna opłata organizacyjna za uczestnictwo w Konkursie po terminie wynosi czterokrotność ostatnie płatności, czyli 500 zł brutto. Zgłoszenie jest możliwe tylko za zgodą Organizatora, członków danego jury oraz tylko do dnia poprzedzającego zebranie jury danej kategorii konkursowej.
3. Organizatorowi przysługuje prawo do wprowadzenia zniżek, rabatów i promocji na opłaty organizacyjne za uczestnictwo w Konkursie w trakcie trwania zgłoszeń do Konkursu.

4. Płatność jest dokonywana za pośrednictwem formularze zgłoszeniowego Konkursu na stronie [www.polishgraphicdesign.awardsplatform.com](http://www.polishgraphicdesign.awardsplatform.com) i poprzez serwisy Stripe na konto bankowe Organizatora: 02 1050 1025 1000 0092 3048 6103.
5. Na prośbę Uczestnika Organizatora może wyrazić zgodę na dokonanie opłaty z pominięciem serwisu Stripe, bezpośrednio na konto bankowe Organizatora o numerze 02 1050 1025 1000 0092 3048 6103.
6. Na prośbę Uczestnika Organizator wystawi fakturę VAT za dokonanie opłat wystawioną maksymalnie w ciągu 14 dni od daty otrzymania przelewu pod warunkiem podania przez Uczestnika w zgłoszeniu numeru NIP.

## **§8 Rozstrzygnięcie Konkursu i ogłoszenie wyników**

1. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w okresie od dnia od 01.06.2021 r. do dnia 31.10.2021 r.
2. Wyniki Konkursu zostaną opublikowana na stronie internetowej Konkursu oraz w mediach patronackich.

## **§9 Jury**

1. Zwycięzca Konkursu oraz osoby wyróżnione zostaną wyłonieni przez jury przypisane do każdej z kategorii, którego skład jest następujący:
  - a. identyfikacja wizualna: Natalia Bilaska, Małgorzata Leniarska, Martyna Wędzicka-Obuchowicz
  - b. plakat: Agata Dudek, Ewa Solarz, Agata Nowicka
  - c. ilustracja: Agata Dudek, Ewa Solarz, Agata Nowicka
  - d. projektowanie krojów pism: Beata Kurek, Viktoriya Grabowska
  - e. wydawnictwa: Idalia Smyczyńska, Bogna Świątkowska, Katarzyna Nestorowicz
  - f. prasa: Idalia Smyczyńska, Bogna Świątkowska, Katarzyna Nestorowicz
  - g. infografika: Idalia Smyczyńska, Bogna Świątkowska, Katarzyna Nestorowicz
  - h. wayfinding: Natalia Bilaska, Małgorzata Leniarska, Martyna Wędzicka-Obuchowicz
  - i. opakowania: Natalia Bilaska, Małgorzata Leniarska, Martyna Wędzicka-Obuchowicz
  - j. digital media: Aleksandra Bis, Anna Caban, Gosia Nierodzińska
  - k. motion graphics: Aleksandra Bis, Anna Caban, Gosia Nierodzińska



## §10 Nagrody

1. W konkursie „Polish Graphic Design Awards 2020” w ramach każdej podkategorii zostaną przyznane nominacje, wyróżnienia oraz nagrody.
  
2. W kategoriach głównych Konkursu zostaną przyznane:
  - nominacje do nagród
  - wyróżnienia specjalne
  - nagrody główne
  
3. Lista podkategorii, w których zostaną przyznane wyżej wymienione 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. Akcydensowy krój pisma.
  - Projektowanie krojów pisma. Tekstowy krój pisma.
  - Projektowanie krojów pisma. Kaligrafia i liternictwo.
  - 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. Raport, książka edukacyjna, podręczniki do nauki, wydawnictwo techniczne, słownik.
  - Wydawnictwo. Wydawnictwo muzyczne lub filmowe.
  - Wydawnictwo. Druki drobne: broszura, program wydarzeń, publikacja okolicznościowa, ulotka informacyjna, druk promocyjny.
  - Wydawnictwo. Kalendarz.
  - Prasa. Projekt magazynu.
  - Prasa. Projekt gazety.
  - Infografika. Infografika.
  - Wayfinding. Systemy komunikacji w przestrzeni lub budynek publiczny.
  - Wayfinding. Szyld, tablica lub plansza informacyjna.
  - Wayfinding. Wystawa.
  - Opakowanie. Okolicznościowe opakowanie produktu.
  - Opakowanie. Seryjne opakowanie produktu.

- 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.
  - Praca studencka. Projekt dyplomowy.
  - Praca studencka. Projekt studencki.
4. W kategoriach specjalnych Konkursu zostaną przyznane:
- nominacje do nagrody
  - nagrody główne
5. Lista podkategorii, w których zostaną przyznane wyżej wymieniony nagrody:
- projektantka / projektant
  - zespół
  - projekt roku
6. Organizatorzy i jury dopuszczają możliwość nieprzyznania nominacji, wyróżnień, nagród w danej kategorii i podkategorii, jeśli poziom zgłoszonych prac okaże się niesatysfakcjonujący.
7. Uczestnicy, którzy zostaną laureatami Konkursu otrzymają:
- specjalne statuetki-nagrody
  - dyplomy
8. Dodatkowe gratyfikacje dla Uczestników:
- laureaci konkursu i ich realizacje zostaną zaprezentowane na wystawie i w publikacji, która podsumuje pięć edycji PGDAwards
  - laureaci nagród głównych konkursu otrzymają nagrodę rzeczową w postaci filmowego wywiadu prezentującego ich projekty, który zostanie umieszczony na Youtube, Vimeo, Uscreen i Facebook
  - laureaci nagród głównych konkursu otrzymają nagrodę rzeczową w postaci kampanii reklamowej prezentującej ich projekty na Facebook, Instagram, Twitter i LinkedIn
  - laureaci nagród główną konkursu otrzymają specjalne zaproszenie do przeprowadzenia wykładu na konferencji PGDTalks
  - laureaci konkursu otrzymają nagrody rzeczowe od wydawnictwa Karakter, type foundry Threedotstype i platformy Depositphotos
  - laureaci specjalnej nagrody Arctic Paper Polska otrzymają paletę wybranego papieru do własnego zastosowania

Lista aktualnych nagród i gratyfikacji jest umieszczona na stronie internetowej konkursu [www.polishgraphicdesign.com](http://www.polishgraphicdesign.com).

9. Organizatorowi przysługuje prawo do wprowadzenia w trakcie Konkursu dodatkowych nagród i wyróżnień, w szczególności w sytuacji wysokiego poziomu Konkursu. Informacja o dodatkowych nagrodach zostaną umieszczone na stronie internetowej konkursu [www.polishgraphicdesign.com](http://www.polishgraphicdesign.com).
10. 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 zbieranych od Uczestników jest Marcin Wawrzekiewicz prowadzący działalność gospodarczą „Design-Crit” z siedzibą w Warszawie przy ul. Ludna 7/19, 00-405 Warszawa, wpisaną do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej RP. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
2. Z administratorem danych osobowych można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: [info@polishgraphicdesign.com](mailto:info@polishgraphicdesign.com)
3. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, a także w celach marketingowych, jeżeli Uczestnik wyrazi na to zgodę.
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Konkursie.
5. Uczestnikom Konkursu, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje prawo do:
  - a) sprostowania danych,
  - b) usunięcia danych,
  - c) ograniczenia przetwarzania danych,

- d) przenoszenia danych,
  - e) wniesienia sprzeciwu,
  - f) cofnięcia zgody w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
6. Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane:
- a) imię i nazwisko,
  - b) adres e-mail,
  - c) numer telefonu,
  - d) nazwa działalności gospodarczej,
  - e) numer nip działalności gospodarczej,
  - f) adres działalności gospodarczej,
  - g) nazwa klienta dla którego, zrealizowano zgłoszony projekt,
  - h) nazwa uczelni artystycznej, gdzie zrealizowano zgłoszony projekt,
  - i) wizualne przedstawienie projektu w postaci plików graficznych.
7. Uczestnikowi Konkursu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych dotyczących Uczestnika narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016.
8. Uczestnik konkursu zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach Konkursu.
9. Organizator oświadcza, iż dane Uczestników Konkursu nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
10. Dane Uczestników Konkursu nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym, z wyjątkiem Partnerów Konkursu, o których mowa w §10 ust. 8 niniejszego Regulaminu, oraz obowiązków wynikających z przepisów przewidzianych przepisami prawa.
11. Dane uczestników konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów.
12. Organizator stosuje środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia powierzonych danych osobowych. Organizator wdrożył odpowiednie środki, aby zapewnić stopień bezpieczeństwa odpowiadający ryzyku z uwzględnieniem stanu wiedzy technicznej, kosztu wdrożenia oraz charakteru, zakresu, celu i kontekstu przetwarzania oraz ryzyko naruszenia praw i wolności osób fizycznych o różnym prawdopodobieństwie

wystąpienia i wadze zagrożenia. Organizator w szczególności uwzględnia ryzyko wiążące się z przetwarzaniem danych wynikające z:

- a) przypadkowego lub niezgodnego z prawem zniszczenia,
- b) utraty, modyfikacji, nieuprawnionego ujawnienia danych,
- c) nieuprawnionego dostępu do danych osobowych przesyłanych, przechowywanych lub w inny sposób przetwarzanych.

## **§12 Promocja i prawa**

1. Uczestnik Konkursu oświadcza, że:

- a. Uczestnikowi przysługują prawa do zgłaszanej pracy (dalej „Projekt”) oraz wszystkich przesyłanych, załączanych lub zamieszczanych w ramach Zgłoszenia, lub Projektu 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 żadnych praw osób trzecich;
- b. Uczestnik udziela Organizatorowi nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji (dalej „Licencji”) na przechowywanie Projektu 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 Projekt/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 Projektu 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 31.10.2021 r. 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 22.01.2021 r.
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.