



Regulamin imprezy Graffiti Jam M4 #SztukaWyrazu

I. Postanowienia ogólne:

1. Organizatorem imprezy jest Stowarzyszenie Kulturalne JARTE (zwana dalej Organizatorem), a projekt realizowany dzięki wsparciu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Samorządu Województwa Podkarpackiego oraz ze środków 1% Stowarzyszenia Kulturalnego JARTE, we współpracy z Mielecką Spółdzielnią Mieszkaniową.
2. Organizator odpowiada za sprawny przebieg i prawidłową organizację imprezy.
3. Uczestnikiem imprezy może być osoba pełnoletnia lub niepełnoletnia w towarzystwie opiekuna.
4. Udział w imprezie jest bezpłatny.
5. Regulamin imprezy jest dostępny na stronie internetowej Organizatora – www.m4.mielec.pl. Wszelkie informacje na temat imprezy udzielane są pod numerem telefonu: 601 050 954. Informacja o zmianie w Regulaminie zostanie opublikowana na Facebooku – www.facebook.com/m4mielec oraz stronie internetowej Organizatora – www.m4.mielec.pl.
7. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie.
8. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w harmonogramie imprezy.
- 9 Organizator nie bierze odpowiedzialności za nieszczęśliwe wypadki.

II. Zgłaszanie do udziału w imprezie:

1. Aby zgłosić się do udziału należy do **05.06.2016 r. wysłać formularz zgłoszeniowy ze strony www.m4.mielec.pl** oraz wysłać projekt graffiti na adres e mail: jarte@jarte.org
2. Projekt może być szkicem, grafiką itp.
3. Projekt musi być związany z tematyką miasto/sztuka ulicy + słowo. Hasłem M4 jest #SztukaWyrazu
4. Zgłaszający pracę na konkurs oświadczają, że dostarczony projekt jest projektem autorskim oraz nie posiada wad prawnych
5. Zgłaszający razem z projektem zgłasza zapotrzebowanie na kolory, których będzie potrzebować do wykonania graffiti oraz liczbę puszek danego koloru.

III. Malowanie:

1. Spośród nadesłanych zgłoszeń 15.06.2016 wybranych zostanie 12 osób, które namalują w dniach 02-03.07.2016 swoje graffiti na przygotowanych stanowiskach.
2. Prace będą tworzone od godziny 08.00 do 19.00
3. Wymiary powierzchni do malowania przygotowanej dla każdego uczestnika podczas imprezy wynosić będą : szerokość: do 15m, wysokość: do 2,5m
4. Organizator dostarcza spraye do malowania – maksymalnie 20 puszek dla 1 osoby
5. Organizator dostarcza napoje uczestnikom imprezy.

6. Organizator może przekazać niewykorzystane puszki malującym po zakończeniu malowania.

IV. Uczestnicy

1. Od wszystkich uczestników wymagamy spełnienia podstawowej zasady: **wszystkich obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu podczas trwania imprezy Graffiti Jam** w godzinach 8.00-19.00 w czasie malowania. Osobom, które złamią ten zakaz podziękujemy za współpracę. Osoby nietrzeźwe nie zostaną dopuszczone do malowania.
2. Uczestnik może otrzymać dokumentację ściany, na której będzie malowane graffiti po wcześniejszym zgłoszeniu takiej potrzeby do Organizatora na adres jarte@jarte.org.
3. Uczestnik zobowiązuje się utrzymać czystość przy malowaniu, a Organizator zapewnia kosze na śmieci.
4. Organizator zapewnia towarzyszenie muzyki przy malowaniu oraz miejsce do odpoczynku.
5. Organizator zapewnia pomoc merytoryczną i artystyczną przed rozpoczęciem imprezy oraz w trakcie trwania imprezy od doświadczonego artysty.
6. Uczestnik ma obowiązek wziąć udział w spotkaniu organizacyjnym i szkoleniu 2.06.2016 r. – uczestnictwo w tym spotkaniu zapewnia udział w imprezie i upoważnia do malowania.

V. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie udziału w imprezie graffiti jam jest jednoznaczne z akceptowaniem warunków Regulaminu imprezy
2. Autorzy prac, którzy biorą udział w konkursie przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe oraz prawa pokrewne w zakresie rozporządzania nimi i korzystania z nich (na podstawie ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawach autorskich i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2006 r., Nr 90, poz. 631 ze zm.): • Utwalenie; • Digitalizacja; • Wprowadzenie do pamięci komputera; • Sporządzenie wydruku komputerowego; • Zwielokrotnienie poprzez druk (w szczególności w postaci albumu/katalogu), nagranie na nośniku elektronicznym lub optycznym; • Wprowadzenie do obrotu; • Wprowadzanie w całości lub w części do sieci komputerowej Internet w sposób umożliwiający transmisję odbiorczą przez zainteresowanego użytkownika; • Publikację i rozpowszechnianie w całości lub w części w sieci Internet.
3. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia naboru.