

ANIMARKT STOP MOTION FORUM PITCHING



REGULAMIN PITCHINGU

1 INFORMACJE OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady zgłaszania projektów krótkometrażowych filmów lalkowych do pitchingu (zwanego dalej „Pitchingiem”), który odbędzie się w ramach wydarzenia branżowego ANIMARKT Stop Motion Forum (zwanego dalej ANIMARKT) w Łodzi.
2. Organizatorem wydarzenia jest MOMAKIN Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi (90-135), przy ul. Narutowicza 34/303, NIP: 725 228 69 04, Regon: 382759476
3. ANIMARKT odbędzie się w dniach 6 - 10 października 2020 roku w Łodzi.
4. Zasady zgłaszania projektów są udostępnione nieodpłatnie dla każdego Uczestnika pod adresem internetowym www.animarkt.pl/pitching w sposób, który umożliwia pobranie, utrwalenie i wydrukowanie Regulaminu.

2 CEL ZGŁOSZENIA

1. Celem zgłoszenia jest udział projektu w Pitchingu, w ramach którego wyłonione projekty otrzymają wsparcie realizacji krótkometrażowych filmów stop motion.

3 WARUNKI DLA ZGŁASZANYCH PROJEKTÓW

1. Zgłaszany projekt musi spełniać następujące warunki:
 - a. czas trwania filmu: do 30 minut;
 - b. 80% filmu to animacja stop motion;;
 - c. film w fazie developmentu i musi posiadać przynajmniej pierwszą wersję scenariusza.
2. Dodatkowym atutem projektu będzie kraj produkcji - przynajmniej jeden z następujących krajów: Polska, Słowacja, Czechy, Węgry, Niemcy, Ukraina, Litwa, Łotwa, Estonia.
3. Zgłoszenie musi zawierać następujące informacje wyłącznie w języku angielskim:
 - a. Informacje podstawowe:
 - i. tytuł filmu,
 - ii. informacja o reżyserze i producencie,
 - iii. kraj produkcji.
 - b. Prezentacja projektu w pliku PDF zawierająca następujące informacje:
 - i. Strona podsumowująca: tytuł filmu, nazwisko reżysera, informacje o producencie i koproducentach, kraj produkcji, format, grupa docelowa, status projektu.
 - ii. Lista dotychczas pozyskanych partnerów i zebranych źródeł finansowań oraz budżet.
 - iii. Koncepcja projektu.
 - iv. Synopsis.
 - v. Od 2 do 5 fotosów lub projektów plastycznych.
 - vi. Treatment.
 - vii. Opisy postaci.
 - viii. Potrzeby.

ANIMARKT STOP MOTION FORUM PITCHING



- c. Scenariusz (przynajmniej pierwsza wersja) - jeśli zgłoszenie zawiera wyłącznie treatment, to w przypadku wyboru projektu do pitchingu, Uczestnik będzie zobowiązany do dostarczenia scenariusza do 17 sierpnia 2020.

4 UCZESTNIK

1. Zgłoszenia projektu może dokonać osoba fizyczna, prawna, a także jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej, lecz którym przepisy prawa przyznają zdolność prawną (np. spółka jawna, komandytowa) (dalej zwany UCZESTNIKIEM).

5 FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY

1. Uczestnik wypełnia formularz zgłoszeniowy, którego zawartość została określona w § 3 pkt 3 niniejszego Regulaminu. Wypełniony formularz zgłoszeniowy stanowi opis zgłaszanego projektu. Formularz zgłoszeniowy jest dostępny pod adresem: <https://bit.ly/ANIMARKTPitching2020>
2. Z chwilą przesłania formularza zgłoszeniowego Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej i nieograniczonej czasowo ani terytorialnie zgody na rozpowszechnianie treści i materiałów zawartych w formularzu zgłoszeniowym na wszelkich wymienionych w przepisie art. 50 ustawy o prawach autorskich i prawach pokrewnych polach eksploatacji, w celu prezentacji i promocji projektu.
3. Przesyłając zgłoszenie, Uczestnik oświadcza, że:
 - a. posiada on uprawnienia lub zgody wymagane przepisami prawa do tego, aby treści i materiały zawarte w formularzu zgłoszeniowym mogły być udostępnione publicznie i rozpowszechnione, w oparciu o zgody udzielone przez Uczestnika na podstawie innych postanowień Regulaminu i nie spowoduje to naruszenia jakichkolwiek praw osób trzecich;
 - b. wyraża zgodę na oznaczanie treści i materiałów zawartych w formularzu zgłoszeniowym przez Organizatora za pomocą imienia i nazwiska/pseudonimu.
4. Niezależnie od konsekwencji wynikających z naruszenia prawa powszechnie obowiązującego, Organizator uznaje za niedopuszczalne umieszczanie zgłoszeń:
 - a. rozpowszechniających treści pornograficzne;
 - b. promujących własną działalność komercyjną i reklamową;
 - c. naruszających polskie lub międzynarodowe przepisy prawa, dobre obyczaje lub normy moralne, obrażające godność lub naruszające dobra osobiste innych osób, popierające radykalne postawy społeczne lub głoszące takie poglądy (wszelkiego rodzaju dyskryminacja rasowa, etniczna, ze względu na płeć, wyznanie itp.);
 - d. naruszających prawa autorskie i/lub prawa pokrewne osób trzecich.
5. Uczestnik wyraża zgodę na umieszczenie treści i materiałów zawartych w formularzu zgłoszeniowym na stronie internetowej Organizatora, dostosowywanie ich do wymogów tej strony, a także na ich modyfikację i łączenie z treściami i materiałami zawartymi w formularzach zgłoszeniowych pochodzących z innych zgłoszeń.

6 TERMIN SKŁADANIA ZGŁOSZEŃ I ROZSTRZYGNIĘCIE

ANIMARKT STOP MOTION FORUM PITCHING



1. Zgłoszenia wyłącznie w języku angielskim należy dokonać poprzez formularz zgłoszeniowy online znajdujący się pod adresem: <https://bit.ly/ANIMARKTPitching2020> w terminie od 1 lipca 2020 do 3 sierpnia 2020 roku.
2. Z nadesłanych zgłoszeń komisja selekcyjna wybierze 15 projektów, które zostaną zaprezentowane 9 października 2020 w ramach Pitchingu podczas wydarzenia ANIMARKT.
3. Projekty będą oceniane według następujących kryteriów:
 - a. Wartość projektu (maksymalnie 25 punktów)
 - i. oryginalność i potencjał kreatywny (1-5 punktów);
 - ii. wartość ekonomiczna i komercyjna (1-5 punktów);
 - iii. pozycja projektów wśród innych projektów pod kątem tematu lub grupy docelowej (1-5 punktów);
 - iv. adekwatność projektu do wybranej grupy docelowej (1-5 punktów);
 - v. potencjał festiwalowy i rynkowy (1-5 punktów).
 - b. Wartość prezentacji (maksymalnie 10 punktów)
 - i. jasność i przejrzystość prezentacji (1-5 punktów);
 - ii. zawartość wszystkich wymaganych informacji (1-5 punktów).
 - c. Kraj produkcji (maksymalnie 1 punkt):
 - i. Polska, Słowacja, Czechy, Estonia, Węgry, Niemcy, Ukraina, Litwa, Łotwa (1 punkt);
 - ii. pozostałe kraje (0 punktów).
4. Do dnia 17 sierpnia 2020 r. Uczestnicy, których projekty zostały wybrane, zawierają kompletne dane oraz nie naruszają niniejszego Regulaminu, otrzymają drogą elektroniczną zaproszenie na wydarzenie ANIMARKT.
5. Jednej osobie odpowiedzialnej za zaprezentowanie projektu zostanie zapewniony hotel (maksymalnie 6 noclegów dla jednej osoby w terminie 5-11 października 2020) oraz zwrot 80% kosztów transportu (do 100 EUR). Koszt przejazdu zostanie zwrócony na podstawie biletu/biletów przesłanego w ciągu 30 dni od daty ANIMARKT oraz wypełnionego formularza przejazdu na adres Organizatora. Zwrot nastąpi w ciągu 30 dni od daty przedstawienia ww. dokumentów.
6. Spośród projektów, zaprezentowanych w czasie wydarzenia ANIMARKT, jury Pitchingu wyłoni zwycięzców. Informacja o nagrodzonych projektach zostanie ogłoszona w dniu 10 października 2020 r. w trakcie Gali Zamknięcia.
7. Nagrodami w Konkursie jest aport rzeczowy Centrum Technologii Audiowizualnych w wysokości: 60 000 zł i 40 000 zł oraz nagrody rzeczowe.

8 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Reklamacje będą rozpatrywane na podstawie niniejszego Regulaminu.
2. Reklamacje mogą być zgłaszane wyłącznie w formie pisemnej pod rygorem nieważności na adres Organizatora: MOMAKIN Sp. z o.o., ul. Narutowicza 34/303, 90-135 Łódź. Reklamacje muszą być zgłoszone w terminie do 7 dni kalendarzowych (decyduje data stempla pocztowego) od daty zakończenia wydarzenia.

ANIMARKT STOP MOTION FORUM PITCHING



3. Reklamacje będą rozpatrywane przez Komisję w terminie 14 dni roboczych (decyduje data stempla pocztowego) od daty otrzymania reklamacji.
4. Reklamacje spóźnione (wniesione po terminie wskazanym w ust. 2 powyżej) lub nie zawierające adresu zwrotnego nadawcy nie będą rozpatrywane.

9 OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2014 r., poz. 1182) oraz ustawą z dnia 18 lipca 2002 roku o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. z 2013, poz. 1422).
2. Administratorem danych osobowych Uczestników jest MOMAKIN Sp. z o.o. Celem zbierania danych osobowych jest organizacja ANIMARKT oraz przeprowadzenie ewentualnego postępowania reklamacyjnego.
3. Wysłanie zgłoszenia oznacza, że Uczestnik zapoznał się z Regulaminem i zaakceptował jego treść oraz wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora takich jak imię, nazwisko, pseudonim.
4. Każdy Uczestnik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych i ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie może prowadzić do odrzucenia zgłoszenia.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do podania zawartych w nich danych do publicznej wiadomości w środkach masowego przekazu, takich jak: Internet, telewizja, wraz z danymi Uczestników tj. imieniem, nazwiskiem lub pseudonimem. Uczestnikom nie przysługuje odrębne wynagrodzenie z tego tytułu.

10 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 lipca 2020 roku.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.
3. Wszelkie spory będą rozpoznawane przez właściwe polskie sądy powszechne.