

Wedstrijdreglement

1. Inleiding

In mei 2020 vindt een nieuwe editie van de vijfjaarlijkse Dimpnadagen plaats. De stad Geel herdenkt om de vijf jaar de legende van de heilige Dimpna en brengt dan hulde aan haar patroonheilige. In het kader van deze Dimpnadagen wil de stad een set speelkaarten uitbrengen waarbij de afbeeldingen van de figuren uit het klassieke kaartspel vervangen zijn door de figuren uit de Dimpnalegende. Dit kaartspel zal in een oplage van 1000 stuks gedrukt worden.

2. Opdrachtschrijving

Om te bepalen welke artiest alle ontwerpen voor dit kaartspel mag maken organiseert de stad een wedstrijd. Opdracht: één kaart uit het kaartspel, namelijk die van de heilige Dimpna uitwerken.

Ontwerpen moeten rekening houden met een aantal specificaties.

De winnaar van de opdracht mag in samenwerking met de stad Geel het volledige kaartspel en het bijhorende kaartendoosje vormgeven.

3. Specificaties & aandachtspunten:

- Het ontwerp mag analoog of digitaal getekend worden.
- De afbeelding hoeft niet gespiegeld getekend te worden.
- Er moeten 4 pips (de cijfers en speelelementen zoals harten, klaveren... in de kaarthoeken) kunnen aangebracht worden op de kaarten.
- Afmetingen van de speelkaart: 56 op 87 mm
 - Digitaal: gebruik best het aangeleverde sjabloon voor de juiste afmetingen
 - Analoog: maak de tekening best op formaat 56 op 87 mm of in een veelvoud hiervan, in dezelfde verhouding.
- Verdere vragen? Zijn er nog onduidelijkheden? Contacteer ons gerust op toerisme@geel.be

4. Inspiratie:

- Vetrekpunt van het ontwerp is de legende van de heilige Dimpna die je [hier](#) nog eens kan nalezen. De figuren uit de legende dienen herkenbaar weergegeven te worden.
- Enkele voorbeelden van speelkaarten kan je op deze [Pinterestpagina](#) terugvinden. Het te maken ontwerp hoeft geen kopie van één van deze afbeeldingen te zijn. Voorkeur gaat uit naar een eigen creatieve interpretatie van Dimpna.

5. Organisatie:

De ontwerpwedstrijd 'Dimpna zoekt artistiek talent' wordt georganiseerd door de dienst toerisme en stadsanimatie van stad Geel, Werft 20, 2440 Geel.

6. Toegelaten deelnemers:

Iedereen. Je hoeft dus zeker geen professionele ontwerper te zijn; iedereen – jong of oud – kan deelnemen aan deze wedstrijd.

7. Inzending:

- De deelname is gratis.
- Je mailt het ontwerp digitaal door naar toerisme@geel.be of brengt het binnen bij de dienst toerisme en stadsanimatie.
- Je kan het ontwerp inzenden tot en met 31/08/2019.

8. Jurering:

- Een jury beoordeelt de inzendingen op kwaliteit, originaliteit en hun conformiteit met het reglement.
- Indien de jury oordeelt dat geen van de ingezonden ontwerpen aan de nodige kwaliteit en/of originaliteit voldoet kan zij beslissen om de wedstrijd te verlengen of om geen winnaar aan te duiden.
- De winnaar wordt per mail op de hoogte gebracht. Er wordt ook een officiële bekendmaking en prijsuitreiking georganiseerd.

9. Prijzen:

a. Verdeling

De artiest van het winnende ontwerp ontvangt het heugelijk nieuws en een uitnodiging om met de dienst toerisme en stadsanimatie de overige ontwerpen van het kaartspel te maken.

Het volledige project betreft de artistieke uitwerking van volgende figuren/kaarten:

- Dimpna (in plaats van dame) - *WEDSTRIJDONTWERP*
- Gerebernus (in plaats van de boer)
- Ierse koning / vader van Dimpna (in plaats van heer)
- Duivel (in plaats van de Aas)
- Uitwerking van 3 van de 4 jokers als volgt:
 - 1 joker: beknopte Sint-Dimpnalegende
 - 1 joker: reclame voor de Dimpnadagen
 - 1 joker: **promokaart voor de winnende ontwerper**

+ Uitwerking van de lay-out van het kaartendoosje.

Na oplevering ontvangt de ontwerper een **Geelse cadeaubon ter waarde van 900 euro**.

b. Geelse cadeaubon

Met het uitreiken van Geelse cadeaubonnen wil de stad Geel een waardevolle, veelzijdige prijs aan de wedstrijd vasthangen en tegelijkertijd de eigen lokale middenstand steunen.

De winnaar ontvangt cadeaubonnen ter waarde van het vermelde bedrag.

Een lijst met alle participerende handelaars vind je [hier](#).

De bonnen blijven gedurende één jaar gelding vanaf dag van ontvangst.

10. Auteursrechten:

Door de deelname aan de wedstrijd verleent de deelnemer aan stad Geel de toelating om zijn/haar ontwerpen te publiceren zonder dat hij/zij hiervoor enige vergoeding of auteursrechten kan opeisen. De ingezonden ontwerpen kunnen gebruikt worden door stad Geel in stedelijke publicaties zoals het infoblad, de website, de nieuwsbrief, folders ...

11. Privacy:

De persoonsgegevens van de deelnemers worden door de dienst toerisme en stadsanimatie van stad Geel in een bestand opgenomen. Deze gegevens worden verwerkt in overeenstemming met toepassing van de wet op de bescherming van de persoonlijke levenssfeer. Ze worden bewaard (6 jaar) enkel verwerkt in het kader van deze wedstrijd, zoals bijvoorbeeld met het oog op het bekendmaken van de winnaar van deze wedstrijd en indien nodig om de deelnemer te contacteren om de informatie in het deelnameformulier te bevestigen of om een eventuele andere noodzakelijke reden ter uitvoering van deze wedstrijd.

Deze gegevens worden niet aan derden overgemaakt. Elke deelnemer heeft recht op inzage en correctie van de over hem/haar bewaarde informatie. Elke deelnemer heeft tevens het recht op eenvoudig verzoek en kosteloos uit de bestanden geschrapt te worden. Hiertoe stuurt de deelnemer een e-mail naar toerisme@geel.be. Dit kan wel tot gevolg hebben dat de deelnemer niet meer aan de wedstrijd kan deelnemen.

De deelnemers gaan er door hun deelname mee akkoord dat indien zij de prijs winnen, zij eventueel met foto, naam en woonplaats kunnen verschijnen op de website en andere kanalen van stad Geel, alsook gefilmd kunnen worden voor een (televisie)reportage over de wedstrijd.

12. Akkoordverklaring:

Door zijn/haar deelname verklaart de deelnemer zich akkoord met de inhoud en alle clausules van dit reglement zonder voorbehoud, evenals alle beslissingen die de organisatie zal ondernemen om het goede verloop van de wedstrijd te verzekeren. Alle situaties die niet uitdrukkelijk door dit reglement zijn voorzien, worden op soevereine wijze beslecht door de organisator.