لوائح الدخول والمشاركة
المهرجان الدولي الثامن والعشرون لأفلام الطالبات والطلاب – تل أبيب
يونيو 2026 30–23
مسابقة ومعرض الإعلام الرقمي والذكاء الاصطناعي
آخر موعد للتسجيل وتقديم الأعمال: 4 فبراير 2026
:فيما يلي القواعد والأنظمة الخاصة بالدخول والمشاركة في المهرجان الدولي لأفلام الطالبات والطلاب في تل أبيب

شروط المشاركة

- .تقبل المسابقة **مشاريع طلابية** أُنتجت ضمن برامج تعليمية في مدارس، جامعات أو مؤسسات مهنية
- .تقبل المسابقة مشاريع **خريجات وخريجي مؤسسات مهنية خلال السنوات الخمس الأخيرة**
- .تُقبل فقط الأعمال التي أُنتجت **بين عامي 2025–2026**
- .**روائي، وثائقي، تجريبي وهجين** :تقبل المسابقة مشاريع سرد رقمي في فئات
- يمكن تقديم أعمال **قيد الإنجاز**، بشرط أن تكون نسخة متقدمة شبه نهائية. ويجب توضيح ذلك في استمارة التقديم وإرفاق صور أو إعلان يعبّر عن المشروع.
- .لا يمكن إعادة تقديم أعمال تم تقديمها للمهرجان في سنوات سابقة

التسجيل وتقديم الأعمال

-).يتم التسجيل عبر الرابط المخصّص لذلك(يُضاف رسميًا لاحقًا
- .يجب أن يكون **اسم ملف المشروع مطابقًا** للاسم الوارد في استمارة التقديم
- .يجب التأكد من أن الرابط المرسل للعمل **صحيح ويعمل**
- يجب تعبئة جميع معلومات المشروع بدقة، بما في ذلك التفاصيل التقنية، المنصّة المطلوبة، تعليمات الاستخدام والعرض، وكل ما يلزم لتشغيل العمل.
- .يجب إرسال الأفلام على شكل **نسخة مشاهدة** مرفقة بإمكانية التحميل
- .يجب تعبئة استمارات التسجيل بالكامل عبر الموقع
- .في حال كانت النسخة محمية بكلمة مرور، يجب إرسال كلمة المرور
- تُقبل الأفلام فقط إذا **لم تُعرض تجاريًا**، ولم تُعرض على التلفزيون، أو منصات المشاهدة حسب الطلب، أو على الإنترنت بشكل مجاني.

البرنامج

- .ستُجرى عملية **اختيار مسبقة** لتحديد الأعمال المشاركة، ولن تقدّم المسابقة رأيًا أو تفسيرًا للأعمال غير المختارة
- .سيتم إرسال إخطارات القبول في **شهر مارس 2026**
- .تقدم المسابقة **جوائز للفائزين**
- .يحتفظ المهرجان بحق **تغيير قيمة الجوائز** وفقًا لاعتباراته

المواصفات التقنية

عام

- .يجب أن تكون جميع المشاريع باللغة الإنجليزية أو مرفقة بترجمة إلى الإنجليزية
- *(يمكن تعديل هذا الشرط لاحقًا إذا طلب المهرجان ذلك رسميًا)*

مشاريع الألعاب والتجارب التفاعلية

(مثل الحاسوب، الهواتف، الواقع الافتراضي، الواقع المعزز، الواقع المختلط، الويب، الروايات البصرية، وغيرها)

- .يجب أن يكون المشروع **محسّنًا للاستخدام والعرض** ويفضّل أن يكون قد خضع لاختبارات جودة

- يجب أن تكون مشاريع الواقع الافتراضي قابلة للتشغيل على **عدد كبير من النظارات المتاحة في السوق**.
- إذا كان العمل يعتمد على أجهزة أو برامج خاصة، يجب توضيحها بالكامل.
- يجب تحديد أي **متطلبات صوتية** خاصة، مثل الصوت المحيطي أو أنظمة صوت فريدة.
- في حالة الأعمال التي تتطلب **أجسامًا حقيقية** للتفاعل معها، يجب تحديد هذه الأجسام، مقاساتها وتعليمات استخدامها.

الأفلام، الفيديو الكروي (٣٦٠ درجة)، والأنيميشن

- يجب إرسال الأفلام بدقّة **عالية الجودة** (على الأقل دقّة عالية كاملة)، ويُفضّل دقّة أعلى إذا توفّرت.
- يجب تحديد أي متطلبات خاصة بالشاشات أو ظروف العرض.
- إذا كان الفيلم يحتاج إلى أدوات إضافية مثل **نظارات ثلاثية الأبعاد**، يجب ذكر ذلك.
- في حالة الفيديو الكروي، يجب تضمين الترجمة على **جانبي الكرة**.

المعارض الرقمية التجريبية

- يجب توضيح جميع المتطلبات اللازمة لعرض العمل والتفاعل معه.

مواصفات العروض السينمائية للأفلام المعتمدة على الذكاء الاصطناعي

- النسخة المطلوبة للعرض هي **حزمة السينما الرقمية**.
- يُنصح بشدة بإجراء **فحص جودة شامل** قبل إرسال النسخة.
- بعد قبول العمل في المهرجان، سيتم إرسال تعليمات إضافية حول الترجمة، الصوت، ونسخ العرض.

حقوق النشر والملكية الفكرية

من خلال التسجيل وتحميل العمل، يوافق المشارك على ما يلي:

- السماح للمهرجان بعرض العمل في **صالات السينما** وكذلك على **منصّة عرض إلكترونية** (مع إمكانية تقييد المناطق إذا لزم الأمر).
- السماح باستخدام صور ومقاطع قصيرة (حتى 3 دقائق) لأغراض **ترويجية وإعلامية** للمهرجان.
- السماح للمهرجان بعرض العمل حتى **ثلاث مرات** أثناء المهرجان وبعده.
- السماح باستخدام الأفلام الفائزة لأغراض **الأرشفة والتسويق الداخلي**.
- يؤكّد أصحاب الحقوق أنهم يملكون جميع حقوق الملكية الفكرية اللازمة، وأن عرض العمل **لا يخالف حقوق أي طرف آخر**.
- يتحمّل أصحاب الحقوق المسؤولية الكاملة عن أي دعاوى تتعلق بالحقوق، ويضمنون دفع أي رسوم أو مستحقات للطرف الثالث.
- يوافق أصحاب الحقوق على حفظ نسخة من العمل في **أرشيف المهرجان** للاستخدام الداخلي فقط.
- تقديم العمل يُعتبر إقرارًا بأن المشارك يملك جميع الحقوق، ولا توجد أي قيود قانونية تمنع عرضه ضمن المهرجان.

الأفلام المعتمدة على الذكاء الاصطناعي

- يجب أن يظهر في العمل **إسهام إبداعي بشري واضح وجوهري**.
- الأعمال التي تعتمد بالكامل على الذكاء الاصطناعي دون تدخل بشري سيتم **استبعادها**.
- قد يُطلب من المشاركين تقديم **دليل على العملية الإبداعية** مثل:
  - مسودات
  - رسومات
  - لقطات شاشة
  - ملفات تقدّم العمل
- يجب عرض **تنويه واضح** في بداية الفيلم يشرح كيفية استخدام الأدوات والذكاء الاصطناعي.

- يجب ذكر **جميع المصادر والأدوات** في قسم خاص بالاعتمادات.

للاستفسار والتواصل
Hadar Yehoshua, Yigal Almagor Houtmeyers
مديرا مسابقة الإعلام الرقمي والذكاء الاصطناعي
البريد الإلكتروني: **dgtlstorytelling.tau@gmail.com**