

**לوائح 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: 23 فبراير 2026**  
فيما يلي القواعد والأنظمة الخاصة بالدخول والمشاركة في المهرجان الدولي لأفلام الطالبات والطلاب في تل أبيب

### شروط المشاركة

- تقبل المسابقة مشاريع طلابية أنتجت ضمن برامج تعليمية في مدارس، جامعات أو مؤسسات مهنية.
- تقبل المسابقة مشاريع خريجات وخريجي مؤسسات مهنية خلال السنوات الخمس الأخيرة
  - تُقبل فقط الأعمال التي أنتجت 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 يعبر عن المشروع
- لا يمكن إعادة تقديم أعمال تم تقديمها للمهرجان في سنوات سابقة

### التسجيل وتقديم الأعمال

- يتم التسجيل عبر الرابط المخصص 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، المنصة 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 مسابقة لتحديد الأعمال المشاركة، ولن تقدم 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 محسنًا للاستخدام والعرض ويفضل 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

- على الأقل دقة عالية كاملة)، ويُفضّل دقة أعلى إذا توفّرت) يجب إرسال الأفلام بدقة عالية الجودة.
  - 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:
  - مع إمكانية تقييد) السماح للمهرجان بعرض العمل في صالات السينما وكذلك على منصة عرض إلكترونية (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 الأرشيف والتسويق الداخلي.
- يؤكد أصحاب الحقوق أنهم يملكون جميع حقوق الملكية الفكرية اللازمة، وأن عرض العمل لا يخالف حقوق أي طرف آخر.
  - يتحمل 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.



המסטיבל הבינלאומי לסרטי  
סטודנטיות וסטודנטים תל-אביב

- 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](mailto:dgtlstorytelling.tau@gmail.com)