

תקנון השתתפות

הפסטיבל הבינלאומי ה-28 לסרטי סטודנטיות וסטודנטים תל-אביב

23.06.2026-30.06.2026

תחרות והתערוכה הבינלאומית למדיה דיגיטלית ואינטליגנציה מלאכותית

מועד אחרון להרשמה והגשת הפרויקטים: 23.02.2026

להלן התקנון והכללים להשתתפות בתחרות של הפסטיבל הבינלאומי לסרטי סטודנטים תל-אביב:

תנאי השתתפות

- התחרות מקבלת פרויקטים שנעשו במסגרת תוכנית לימודים, אוניברסיטאות או מוסדות מקצועיים.
- התחרות מקבלת פרויקטים של בוגרי מוסדות לימודיים מקצועיים ב-5 השנים האחרונות.
- התחרות מקבלת אך ורק פרויקטים שהופקו בשנים 2025-2026.
- התחרות מקבלת פרויקטים דיגיטליים עלילתיים בקטגוריות הבאות: עלילתי, תיעודי, ניסיוני והיברידי.
- התחרות לא מקבלת פרויקטים במצב "עבודה בתהליך", אך ורק גרסאות סופיות. יש לציין את המעמד בהערות ההגשה ולצרף תמונות או טריילר המייצגים את הפרויקט בצורה הטובה ביותר.
- פרויקטים שהוגשו בעבר לא יתקבלו שוב.

הרשמה והגשת פרויקטים

- ההרשמה מתבצעת באמצעות [הקישור הבא](#):
- שם קובץ הפרויקט צריך להיות זהה לשם שנרשם בטופס ההגשה.
- יש לוודא שהקישור תקין לפני שליחתו.
- יש למלא את פרטי הפרויקט בצורה מפורטת ככל האפשר, כולל פרטים טכניים כמו הפלטפורמה והמודל המועדף/נדרש, הוראות שימוש מיוחדות ופרטים נוספים להצגה או שימוש בפרויקט.
- יש להגיש את הסרטים באתר כקבצי screener עם אפשרות להורדה (רק Vimeo או YouTube)
- יש למלא את טפסי ההרשמה באתר.
- יש לספק סיסמה לסרטים מוגנים.
- סרטים יוגשו רק אם לא יצאו מסחרית או הוצגו בטלוויזיה, VOD או באינטרנט עם גישה חופשית.

תוכנית התחרות

- התחרות תבצע סינון מוקדם להצגה בתערוכה. ההחלטות על הפרויקטים המשתתפים יתקבלו ללא משוב לפרויקטים שלא נבחרו.
- הזדעות על בחירת פרויקטים לתחרות יישלחו במרץ 2026.
- התחרות מעניקה פרסים לזוכים.
- הנהלת הפסטיבל רשאית לשנות את סכום הפרסים לפי שיקול דעתה.

מפרט טכני

1. משחקי וידאו/פרויקטים אינטראקטיביים - כוללים משחקי PC, קונסולות, מובייל, VR (רגיל ועצמאי-standalone), AR, MR, רשת, נובלה חזותית או כל פרויקט אינטראקטיבי אחר.

- על הפרויקט להיות מותאם לשימוש ולהצגה, מומלץ לאחר בדיקת QA
- פרויקטים VR צריכים להיות זמינים למגוון רחב של משקפי VR. אם הפרויקט לא נתמך על ידי OpenXR, יש לפרט את החומרה והתוכנה הנדרשים.
- יש לציין דרישות מיוחדות למערכת שמע או חומרה כגון סאונד מרחבי.

2. סרטים, וידאו ב-360 ואנימציה - כל סרט הכולל VFX אנימציה או רכיבים דיגיטליים המסייעים לנרטיב או לאסתטיקה.

- יש להגיש סרטים ברזולוציה מינימלית של FullHD. מומלץ 4K.
- יש לפרט דרישות להצגה או הקרנה, כגון צורך במשקפיים תלת-ממדיים.
- אם מדובר בוידאו ב-360 מעלות, יש להוסיף כתוביות בשני צדי הספירה.

3. תערוכות ניסיוניות - כל תערוכת מדיה דיגיטלית שלא הוזכרה בקטגוריות הקודמות.

- יש לציין דרישות להצגה ו/או אינטראקציה

4. מפרט טכני להקרנות (סרטי AI)

הפורמט המקובל הוא (DCP (Digital Cinema Package מומלץ שכל קובץ DCP יעבור בדיקת איכות מלאה (TQC) לפני שליחתו. עותקי DCP יכולים להישלח באמצעות קישור.

דרישות טכניות נוספות כגון כתוביות, שמע ועותקי הקרנה ימסרו במייל למתקבלים לפסטיבל.

זכויות יוצרים:

- במידה והסרט מתקבל לפסטיבל, מסכימ/ה בעל/ת הזכויות להציג את הסרט בפסטיבל גם במצב בו הפסטיבל יתקיים במהדורת אונליין (יתאפשר geo-blocking במידת הצורך).
- הסטילס שיישלחו לפסטיבל וכן שימוש בקטעים מהסרט בפורמט שיידרש (עד 3 דקות), למטרת שידור במסגרות שונות לצורך יחסי ציבור ושיווק הפסטיבל.
- בעל/ת זכויות היוצרים יאפשר הקרנת חוצות יחידה לא מסחרית ברחבי הארץ, במהלך החודש שקודם לפסטיבל סרטי הסטודנטיות והסטודנטים.
- בעל/ת זכויות היוצרים יאפשר לפסטיבל 3 הקרנות נוספות של הסרט לאחר שבוע הפסטיבל.
- במידה והסרט זוכה, מתחייב/ת בעל/ת זכויות היוצרים של הסרט, לספק לפסטיבל עותק של הסרט בפורמט שיידרש עבור מקבץ הסרטים הזוכים של הפסטיבל. כמו כן ת/יאשר בעל/ת זכויות היוצרים הקרנה מסחרית בסינמטקים בארץ.
- הסרטים המתקבלים ישמרו בארכיון האוניברסיטה וישמשו לצורכי שיווק פנימיים של הפסטיבל.
- הגשת הסרט לפסטיבל מהווה הצהרה ואישור של המגיש כי הוא בעל מלוא זכויות היוצרים וזכויות הבעלות בסרט, וכי אין כל מניעה חוקית או אחרת להקרנתו במסגרת הפסטיבל. המגיש יישא באחריות מלאה לכל טענה הנובעת מהפרת זכויות יוצרים או זכויות צד שלישי כלשהן בקשר לסרט. הפסטיבל לא יישא בכל אחריות בגין טענות כאמור.

סרטי בינה מלאכותית (A.I. Films)

- על המשתתף להוכיח תרומה יצירתית משמעותית בעבודה.
- עבודות שנוצרו כולן על ידי בינה מלאכותית, ללא עדות ליצירתיות אנושית או מניפולציה אמנותית משמעותית, ייפסלו.
- במקרה של ספק לגבי נוכחות של יצירתיות אנושית, המשתתפים עשויים להתבקש להציג הוכחה לתהליך היצירה שלהם, כגון טיוטות, סקיצות, קבצי תהליך או צילומי מסך, כדי להראות שהעבודה כוללת תרומה אנושית משמעותית.
- הצהרה לגבי השימוש בכלים חיצוניים ובינה מלאכותית חייבת להופיע בבירור בתחילת הסרט, כדי להבטיח שקיפות לגבי תפקידם בתהליך היצירה.
- כל המקורות והכלים ששימשו בתהליך היצירה חייבים להיות מצוינים במלואם בסעיף הקרדיטים המיוחד של ההגשה.

לכל שאלה בנוגע לתחרות, ניתן לפנות אלינו בדוא"ל: dgtlstorytelling.tau@gmail.com

בהצלחה,

הדר יהושע ויגאל אלמגור האוטמאירס

התחרות הבינלאומית למדיה דיגיטלית ואינטליגנציה מלאכותית