

REGULAMIN WYDARZENIA

Fan4Art Fest 2026

§1. Informacje ogólne i definicje

1. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin Wydarzenia”) określa zasady organizacji, uczestnictwa oraz przebiegu wydarzenia muzycznego **Fan4Art Fest 2026**, a także zasady udziału artystów wyłonionych w części konkursowej projektu EDU-ART.
 2. Organizatorem wydarzenia jest **SPACE 4 ART spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą we Wrocławiu, ul. Oficerska 9/18, 53-331 Wrocław, KRS 0001179906, NIP 8993028372, REGON 542052218 (dalej: „Organizator”).
 3. Wydarzenie ma charakter artystyczny, edukacyjny i promocyjny, a jego integralną częścią jest prezentacja laureatów części praktycznej projektu EDU-ART.
 4. Regulamin Wydarzenia pozostaje w pełnej zgodności z Regulaminem części praktycznej projektu EDU-ART oraz dokumentacją projektową finansowaną ze środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.
-

§2. Termin i miejsce wydarzenia

1. Wydarzenie **Fan4Art Fest 2026** odbędzie się w dniu **28 lutego 2026 r.**
 2. Miejscem realizacji wydarzenia jest klub **Transformator**, ul. Tęczowa 57, 50-950 Wrocław.
 3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany miejsca lub terminu wydarzenia z przyczyn organizacyjnych, technicznych lub losowych, niezależnych od Organizatora, przy jednoczesnym poinformowaniu uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem.
-

§3. Uczestnicy wydarzenia

1. Uczestnikami wydarzenia mogą być:
 - a) osoby posiadające ważny bilet wstępu,
 - b) osoby uprawnione do wejścia na podstawie posiadanego Tokena NFT,
 - c) artyści – laureaci części praktycznej projektu EDU-ART,
 - d) zaproszeni goście Organizatora.
2. Warunkiem wejścia na teren wydarzenia jest okazanie ważnego, jednorazowego kodu QR przypisanego do biletu lub Tokena NFT.

3. Każdy kod QR ma charakter jednorazowy i po jego skutecznym zeskanowaniu traci ważność.
-

§4. Część konkursowa projektu EDU-ART jako element wydarzenia

1. Część konkursowa projektu EDU-ART stanowi integralny element programu wydarzenia Fan4Art Fest 2026.
 2. Laureaci części praktycznej projektu EDU-ART zostali wyłonieni wyłącznie na podstawie liczby skutecznie pozyskanych głosów, wyrażonych poprzez:
 - a) pobranie bezpłatnych tokenów NFT,
 - b) zakup biletów wstępu przez odbiorców.
 3. Organizator potwierdza, że sposób wyłonienia laureatów jest w pełni zgodny z regulaminem projektu EDU-ART oraz złożonym wnioskiem o dofinansowanie.
 4. Wydarzenie Fan4Art Fest 2026 stanowi finałowy etap prezentacji rezultatów części praktycznej projektu.
-

§5. Zasady występów artystycznych

1. Każdy laureat części praktycznej projektu EDU-ART otrzymuje:
 - a) nagrodę pieniężną w wysokości 2 000,00 zł brutto,
 - b) możliwość zaprezentowania swojej twórczości podczas wydarzenia Fan4Art Fest 2026.
 2. Godzina występu laureata wskazywana jest przez Organizatora, z uwzględnieniem:
 - a) pozycji zajętej w rankingu konkursowym,
 - b) harmonogramu wydarzenia,
 - c) możliwości organizacyjno-technicznych.
 3. Organizator zapewnia podstawową obsługę techniczną wydarzenia, obejmującą scenę, nagłośnienie, oświetlenie oraz obsługę realizatorską.
 4. Organizator nie jest zobowiązany do realizacji indywidualnych riderów technicznych, których spełnienie przekracza możliwości miejsca wydarzenia lub budżet projektu.
 5. W przypadku braku możliwości realizacji występu w pierwotnie zakładanej formie Organizator może zaproponować alternatywną formę prezentacji artystycznej.
-

§6. Charakter edukacyjny wydarzenia

1. Fan4Art Fest 2026 stanowi wydarzenie podsumowujące projekt EDU-ART, który ma charakter edukacyjny i wdrożeniowy.
 2. Element konkursowy ma charakter dydaktyczny i służy praktycznemu sprawdzeniu kompetencji nabytych przez uczestników projektu.
 3. Wydarzenie nie stanowi klasycznego konkursu artystycznego ani przeglądu twórczości o charakterze komercyjnym.
-

§7. Zasady porządkowe i bezpieczeństwo

1. Uczestnicy wydarzenia zobowiązani są do zachowania się w sposób zgodny z przepisami prawa, zasadami współżycia społecznego oraz regulaminem obiektu.
 2. Zabronione jest wnoszenie na teren wydarzenia przedmiotów niebezpiecznych, środków odurzających oraz substancji niedozwolonych.
 3. Organizator ma prawo odmówić wstępu lub usunąć z terenu wydarzenia osoby naruszające porządek publiczny lub postanowienia Regulaminu.
-

§8. Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator.
 2. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).
 3. Uczestnictwo w wydarzeniu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku uczestnika w celach dokumentacyjnych, promocyjnych i sprawozdawczych projektu EDU-ART.
 4. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych określa odrębna **Polityka Prywatności aplikacji fan4.art**.
-

§9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Wydarzenia obowiązuje od dnia jego publikacji.
 2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają:
 - a) Regulamin części praktycznej projektu EDU-ART,
 - b) Regulamin sprzedaży biletów i mintowania tokenów NFT,
 - c) obowiązujące przepisy prawa polskiego.
 3. Wszelkie spory rozstrzygane będą przez sąd właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
 4. Regulamin dostępny jest publicznie na stronie internetowej Organizatora.
-



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Organizator: SPACE 4 ART sp. z o.o.

Data publikacji Regulaminu: 29.01.2026