

# Design of Dreams

PRIZES  
**7.000 €**

DEADLINE  
**10<sup>th</sup> January 2024**



**Con 10 anni di esperienza YAC è la più prestigiosa società promotrice di concorsi di design al mondo.**



## **YACdesign**

YACdesign è la piattaforma dedicata ai concorsi di design di YAC - young architects competitions. Obiettivo di YACdesign è quello di sostenere la cultura del progetto e il valore della creatività. La piattaforma si prefigge di tradurre la continua domanda di innovazione dei differenti stakeholders in opportunità concorsuali volte a promuovere il talento di designer e progettisti. Un meccanismo virtuoso –quello che YACdesign intende innescare- proteso a tutelare il valore dell'attività progettuale, dando risposte eccellenti alle necessità creative riscontrate dalle aziende o istituzioni. YACdesign vorrà dunque costituire uno spazio di incontro privilegiato, in cui prestigiosi temi di lavoro possano sistematicamente entrare in contatto col talento e l'abilità dei designer, affermando il prestigio della professione creativa e dimostrando il potenziale del design a servizio della società contemporanea.



# Stilfar Italia

Il concorso è organizzato da Stilfar Italia S.r.l.. L'azienda, presente sul mercato dal 1982, è leader nel suo settore ed è conosciuta per l'alto livello di qualità dei suoi prodotti e per la particolare produzione di complementi di arredo coordinati. Negli ultimi anni l'azienda ha sviluppato in maniera particolare la linea letti imbottiti e complementi d'arredo zona notte, realizzati sia in tessuto che vera pelle; attualmente sono disponibili diverse linee di prodotti, presentati in differenti cataloghi, tutti disponibili on line su [www.Stilfaritalia.com](http://www.Stilfaritalia.com). Stilfar Italia ha sede a Montelabbate, in provincia di Pesaro e Urbino.





# Il concorso in sintesi

target

**designer under 35**

natura della gara

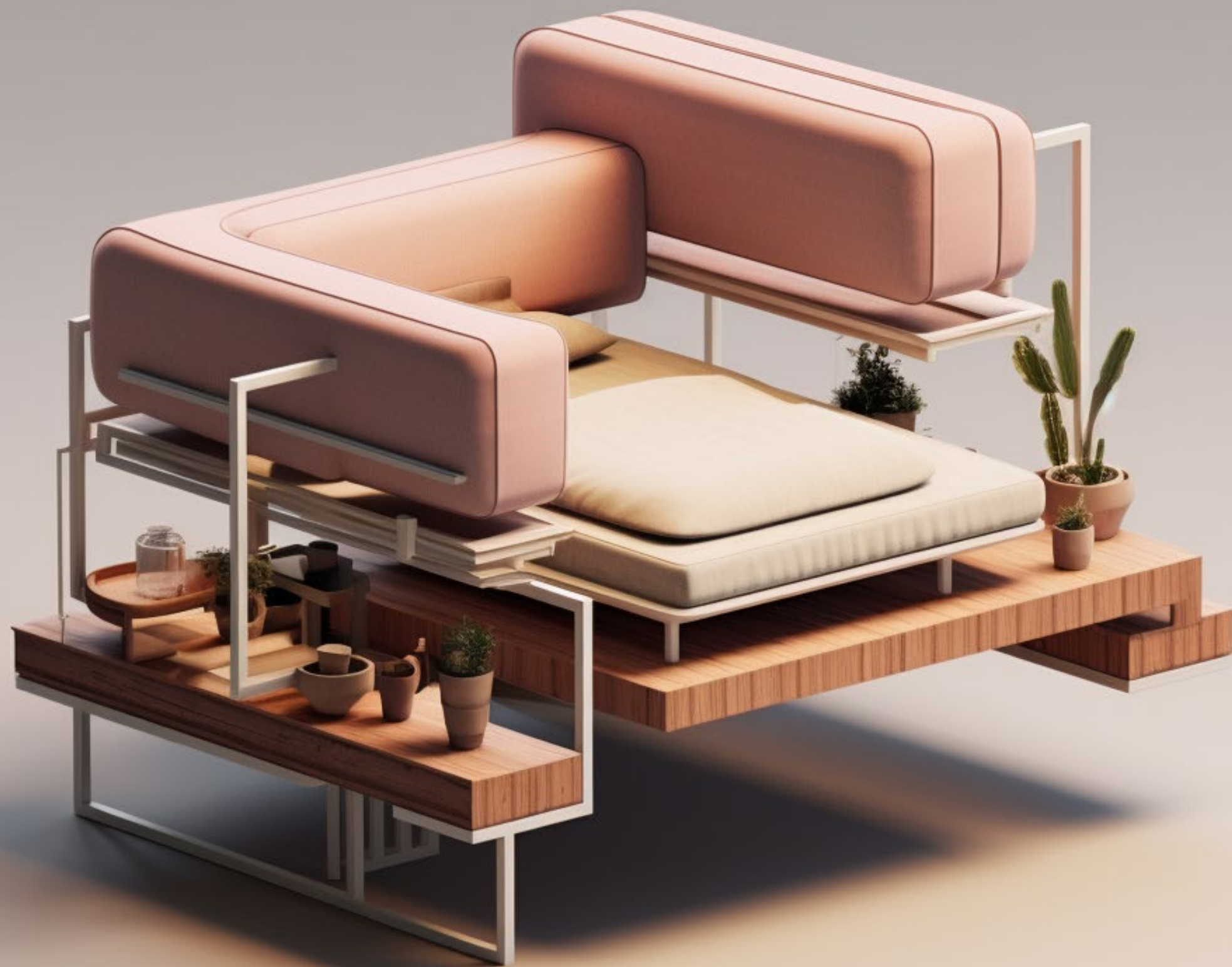
**concorso di idee,  
sono ammessi  
esclusivamente  
progetti, non opere  
realizzate**

oggetto di gara

**progetti di complementi  
di arredo per camera  
da letto, come singolo  
oggetto o collezione/  
combinazione di oggetti**

tema d'ispirazione

**oggetti dal forte  
impatto estetico ed  
innovativo che sappiano  
interpretare il tema  
dell'area notte**







# Brief

Sogni, ineffabilità, storia.

Regno dell'onirico, di luoghi misteriosi e segreti inaccessibili, il letto è un oggetto comune, ma di straordinario significato. È il luogo dell'intimità, del riposo e degli affetti, luogo di nascita e luogo di commiato.

Dalle sue origini immemori, molte sono state le accezioni e l'evoluzione di simile oggetto nel percepito comune. La zona notte ha una storia dinamica, mutevole così come l'importanza che ha rivestito all'interno delle dimore: da ambiente legato alle ultime fasi del giorno, fino a giungere all'utilizzo estensivo della modernità, anche a ragione delle nuove abitudini di smart working, che l'hanno portata a divenire un'estensione della zona living.

Eppure, nonostante l'importanza che riveste per qualità delle nostre vite – su di esso mediamente passiamo un terzo della ns vita – spesso il letto viene visto come funzionale, desiderabile per sua la comodità, ma in ultima analisi associato al materasso. In verità, le sue linee e le sue geometrie contribuiscono alla creazione di un oggetto estetico,

la cui utilità si estende al di là del suo utilizzo pratico: il letto è un oggetto simbolico, protettivo e nido che estende la sua influenza a tutta la zona notte.

È in questo spirito che nasce "Design of Dreams", il concorso promosso da Stilfar Italia per la progettazione di una collezione di arredo per la zona notte, al fine di promuovere la moderna cultura di questo oggetto e di reinterpretarne il senso alla luce della contemporaneità.

Design of Dreams chiede ai giovani designer di progettare proposte di arredo innovative e di forte impatto estetico ma al contempo accessibili, industrializzabili e commerciabili.

È questo il fine di Design of Dream, generare bellezza nella routine, nei piccoli, ma fondamentali, atti quotidiani come il riposo e il sogno.

Stilfar Italia e YACdesign ringraziano quanti accoglieranno questa sfida.





# Tema di gara/progetti ammessi

Oggetto del concorso è la progettazione di una collezione coordinata di arredo della zona notte. Ai team di progettisti è richiesta la progettazione di un sistema di tre elementi principali, senza particolari limiti in termini di estetica e stile. Ogni proposta progettuale dovrà comporsi dei seguenti elementi:

1. da uno a 3 disegni di motivi geometrici per il rivestimento custom e monocoloro della struttura della testata del letto. Il disegno dovrà essere contestualizzato nel modello delle testiere tipo – già in catalogo presso StilfarItalia – vedi immagine 1 - e dovrà essere immaginato a filo di ferro – senza cioè campiture o riempimenti – in quanto da realizzarsi attraverso trapuntatura o cucitura del tessuto o della pelle di cui sono ricoperte le testiere.

2. Da 1 a 3 progetti di letto di dimensioni matrimoniali, funzionale, esteticamente bello ed accattivante. Particolare attenzione viene richiesta nel coordinamento tra le forme, i rivestimenti ed i materiali della testata, del giroletto e dei piedi del letto. Relativamente ai componenti del letto, il designer dovrà porre attenzione ai seguenti aspetti.

- a. Per quanto alla testiera:
- i. potrà avere qualsiasi spessore o altezza (facendo atten-

- zione al fatto che testiere troppo spesse, presentano sovente problematiche di ingombro);
- ii. la sezione laterale potrà essere ortogonale o curvilinea;
- iii. è possibile prevedere qualsiasi tipo di sagomatura, anche attraverso l'utilizzo di cuscini;
- iv. si possono prevedere imbottiture o pannellature che diano diversi spessori o effetti rilievo;
- v. è possibile qualsiasi tipo di lavorazione decorativa (quali cordonature, cuciture a rilievo, bottonatura ecc.).

b. Per quanto al giroletto:

- i. dovrà avere altezza di almeno 27 cm qualora si preveda l'inserimento di box contenitore o altre soluzioni;
- ii. dovrà avere un'altezza indicativa di 10 cm qualora si preveda una versione con "rete di struttura" ovvero con la semplice rete ortopedica rivestita;
- iii. potrà prevedere particolari sezioni o imbottiture, sebbene si suggerisca di mantenere un approccio di semplicità e di linearità per simile elemento.

Esempi di strutture letto possono essere individuati in immagine 2.

3. Da n. 1 a n. 3 accessori letto; da intendersi come segue:

- a. come un elemento/accessorio integrabile all'interno del letto per migliorarlo e dotarlo di funzionalità aggiuntive specifiche, quali a titolo puramente esemplificativo: i. migliorare la qualità del sonno e del riposo; ii rilassarsi; iii leggere o studiare con una corretta postura; iv migliorare o aumentare lo spazio per contenere oggetti/libri; v esporre, poggiare o riporre oggetti; vi illuminare; vii ascoltare la musica; viii guardarsi allo specchio. Le funzionalità aggiuntive potranno essere proposte senza particolari vincoli.
- b. In alternativa, come complemento d'arredo zona notte, ovvero oggetto imbottito e rivestito quale:
  - i. Testata boiserie o pannello a parete;
  - ii. Poltroncina;
  - iii. Panchetta o pouf;
  - iv. Prodotto nuovo od originale o che integra i sopra citati prodotti, e che consenta di sedersi, contenere o appoggiare cose od oggetti, decorare l'ambiente della camera da notte.

\* Sono esclusi comodini, armadi, cassettiere, comò, sedie, scrivanie o comunque prodotti non imbottiti e rivestiti.

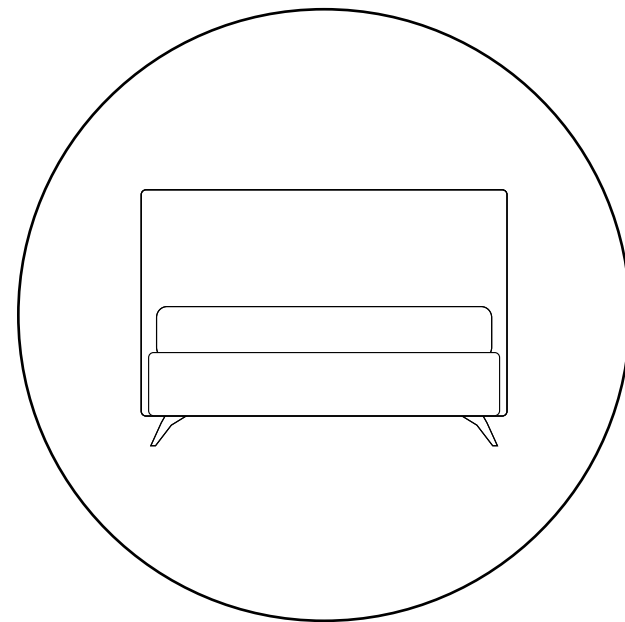
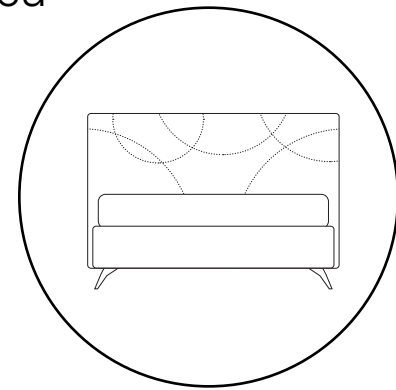


# Abaco

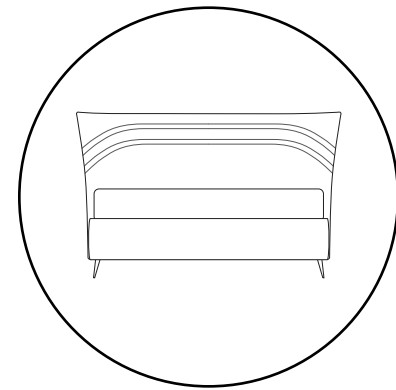
## IMMAGINE 1 - TESTIERE TIPO

Esempi da catalogo

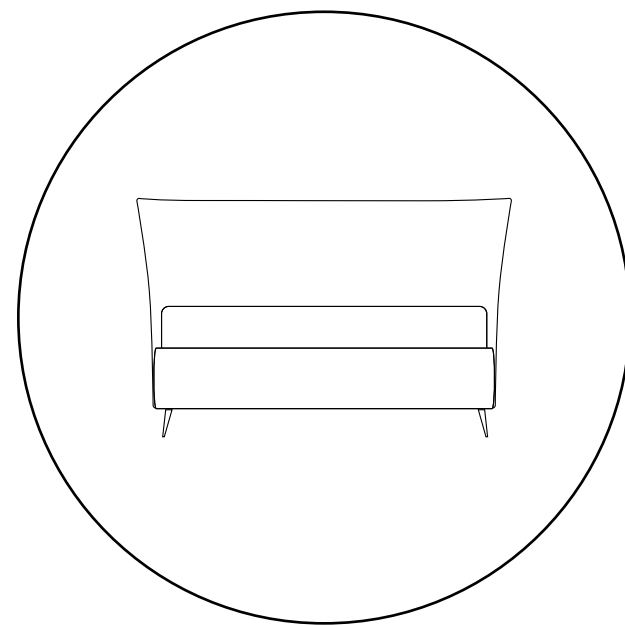
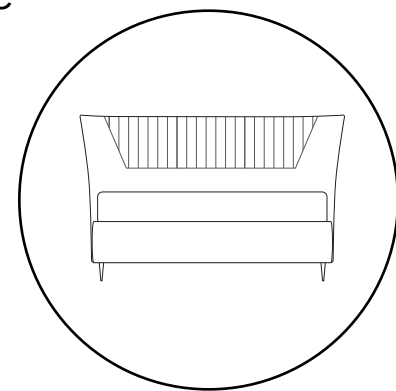
Monica



Cecilia



Chloé



## IMMAGINE 2 - TIPOLOGIE DI GIROLETTO

b.i



Con box contenitore

b.ii



Rivestimento rete

IMMAGINE 1

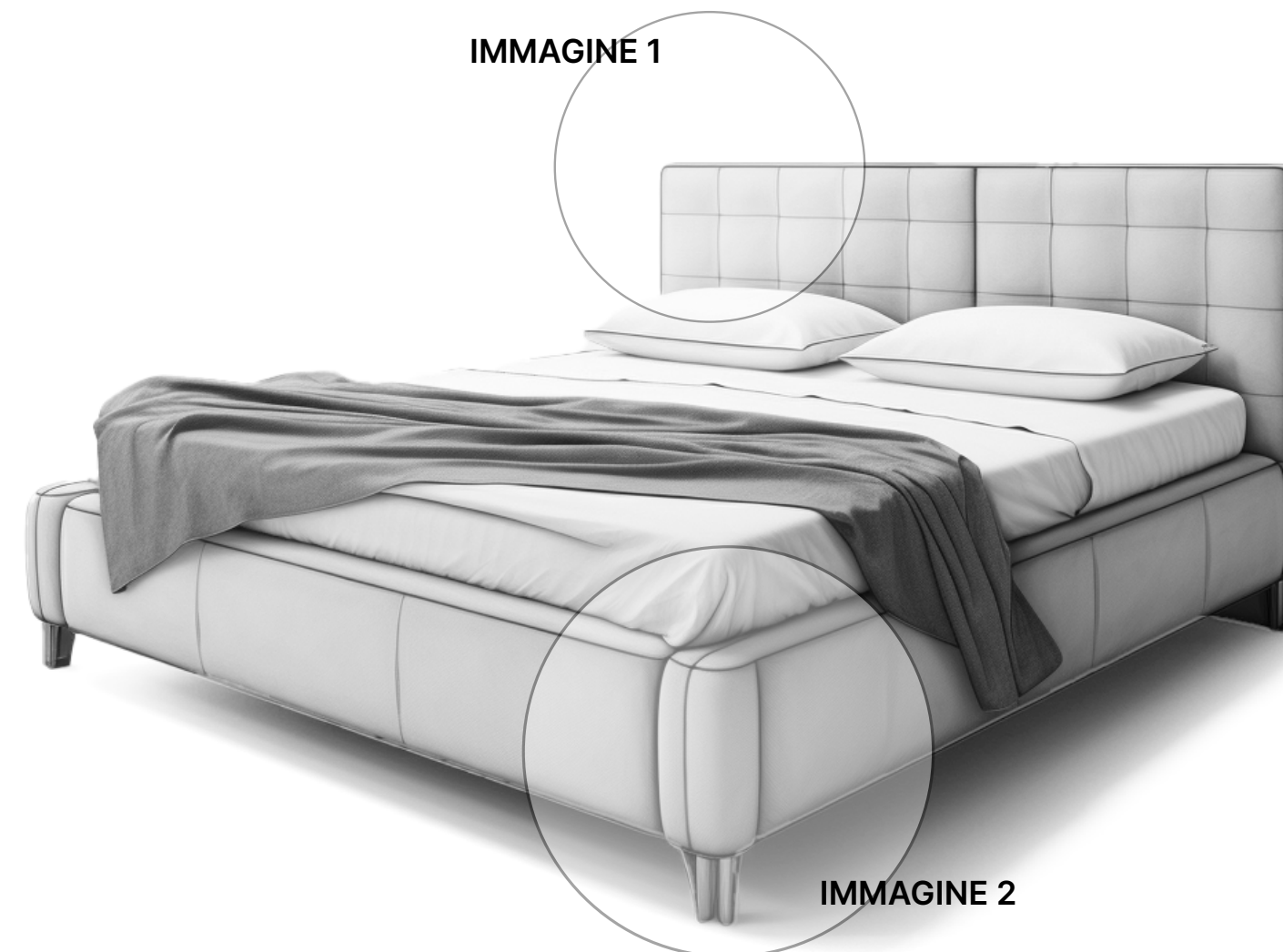


IMMAGINE 2

## ESEMPIO DI COMPLEMENTI



CLARISSA



CORINNE



CHANTAL



PANCHETTA 22



PANCHETTA 32



POUF 52



POUF 46

# Informazioni utili

Per la candidatura di soluzioni coerenti alla funzione ed alle aspettative della committenza, a seguire sono fissati alcuni elementi utili ad orientare i progettisti nella partecipazione al concorso.

- i. **Realizzabilità;** elemento fondamentale per il concorso è la candidatura di oggetti industrializzabili, realizzabili e commerciabili;
- ii. **Fascia di prodotto accessibile;** ai designers viene richiesta la progettazione di oggetti dall'alta qualità artigianale, ma accessibile ad un numero ampio di utenti;
- iii. **Estetica;** non sono posti limiti stilistici (lo stile potrà quindi essere classico, minimale, moderno, contemporaneo o altro), ma viene richiesta l'elaborazione di proposte eleganti e raffinate dalle geometrie rette o sinuose. Saranno proposte soluzioni che sapranno coniugare semplicità, realizzabilità ed eleganza;
- iv. **Materiali ammessi;** per i letti ed i complementi d'arredo, il materiale di base è il legno imbottito e rivestito con tessuto, pelle o cuoio. Per gli accessori e le nuove funzionalità, non vengono posti particolari vincoli materici;

- v. **Texture;** il rivestimento dei letti, delle testate e dei complementi arredo potrà essere in tessuto, pelle o cuoio. I tessuti potranno essere lisci, ruvidi, zigrinati oppure tipo velluto;
- vi. **Finiture e colori;** per quanto riguarda le finiture ed i colori, ai progettisti non sono posti particolari vincoli, né per quanto riguarda le finiture, né per il colore. In ogni caso è però richiesta una particolare attenzione all'efficacia estetica degli abbinamenti materici, dei tessuti e colori scelti;
- vii. **Piedi;** potranno essere di qualsiasi forma o altezza, purché siano coerenti da un punto di vista estetico e funzionale con l'oggetto progettato;
- viii. **Sostenibilità ambientale;** uno degli elementi di attenzione potrà essere la sostenibilità ambientale anche in relazione alla scelta dei materiali da impiegare;
- ix. **Valore aggiunto;** il concorso favorirà quelle candidature che risolvano o semplifichino il problema progettuale e che sappiano affrontare il tema esteticamente.





# Giuria



Giorgio Donà  
**Stefano Boeri Interior**

Architetto, Giorgio Donà si è laureato in Architettura nel 2011 all'università IUAV di Venezia. Inizia la sua carriera con Stefano Boeri nel 2012 e dal 2018 è Co-Fondatore e Direttore di Stefano Boeri Interiors. La progettazione di interni, da lui seguita insieme all'architetto Stefano Boeri, spazia da progetti di diversa natura, si ricordi, per citarne alcuni: La Residence per Cartier in via Montenapoleone a Milano e il progetto Aula del Futuro progettato per Napisan Italia. Ha partecipato, inoltre, a diversi concorsi internazionali in cui ha ricevuto premi e menzioni d'onore. I suoi lavori sono stati pubblicati in diversi libri come "Atlas. New practices for better waste management" (Comieco - 2018) e riviste internazionali come "Cityvision Mag" (Independent Architecture Stuff - Numero 4 - 2011), oltre che in numerose issue di riviste come Interni, Elle Decor Italia, IoArch, Living Treasures of Europe and Japan Marsilio - 2022). Nel 2021 è co-curatore per l'edizione speciale "Supersalone" organizzata dal Salone del Mobile Milano e nel 2022 è per FIND- Design Fair Asia a Singapore, con Stefano Boeri Interiors, progetta l'allestimento del padiglione Italian Futures Design Capsule. Attualmente lavorando a progetti su diverse scale, campi e geografie: oltre all'interior design, si occupa di design di mostre ed eventi, product design, ricerca e direzione artistica.



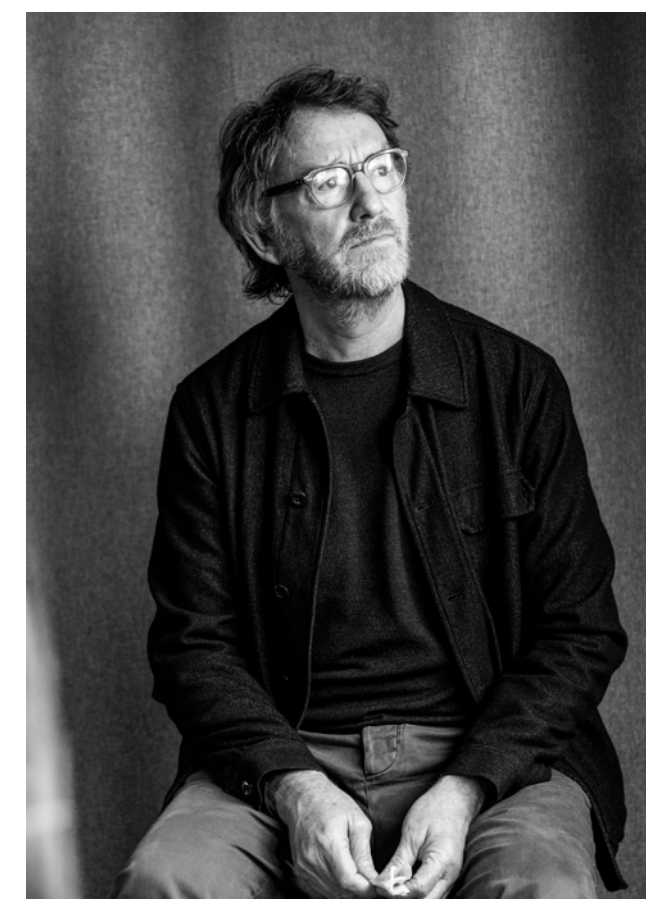
Massimo Iosa Ghini  
**Iosa Ghini Associati**

Considerato uno degli architetti e designer italiani di maggior spicco nel panorama internazionale del progetto, Massimo Iosa Ghini (Bologna, 1959) è stato fondatore del movimento culturale Bolidismo e membro del gruppo Memphis di Ettore Sottsass. Nel 1990 ha aperto lo studio Iosa Ghini Associati, che oggi opera a Milano, Bologna, Mosca e Miami, sviluppando progetti per developer internazionali ed enfatizzando la sua capacità progettuale per ogni scale e funzione. Nell'ambito del product e del furniture design collabora con le eccellenze mondiali del settore e molti dei prodotti da lui firmati si trovano in diverse collezioni museali, ricevendo riconoscimenti e menzioni, tra cui il Good Design Award del Chicago Athenaeum e il Roscoe Award, l'IAI Green Design Award (Cina), l'IF Product Design Award e il Red Dot Award. Nel 2013 la Triennale di Milano gli ha dedicato un'intera antologica "Dagli esordi all'oggi sostenibile". Tra i lavori principali di interior design e architettura si annoverano lo sviluppo worldwide delle catene dei Ferrari Store e dei Kiko Store, l'IBM Software Executive Briefing Center (EBC), la sede Capital Group a Mosca.



Caterina Micucci  
**Atelier Atollo**

Caterina è un'architetto d'interni, educatrice e curatrice con sede a Milano. Si è laureata presso l'Università di Architettura di Venezia (IUAV) nel 2010 e ha conseguito il suo dottorato in Teoria dell'Architettura in un programma internazionale tra TUDelft e IUAV. Ha un'ampia esperienza in design d'interni e di mostre, con un forte interesse per il design di prodotti. Si specializza in design strategico, creazione di luoghi e costruzione di comunità, con un focus sul design che influisce sul comportamento delle persone, sul coinvolgimento emotivo con l'architettura e sulla percezione dello spazio. Dopo quasi sette anni di lavoro come Interior Lead Architect/Associate presso UNStudio e mantenendo collaborazioni continue, Caterina è ora la fondatrice di Atelier Atollo, una piattaforma con sede a Milano che si concentra sull'architettura, il design delle mostre e la ricerca. Durante le sue precedenti collaborazioni con studi di architettura internazionali, ha svolto un ruolo cruciale nella gestione di progetti di interni in diverse località come NYC, Londra, Tbilisi e Milano. Caterina ha insegnato presso l'Università di Architettura di Melbourne, la Scuola di Architettura e Design (UNICAM), ed è attualmente professore ospite presso Fontys Academy e TUDelft.



Nicholas Bewick  
**AMDL CIRCLE**

Nicholas Bewick è nato a Newcastle Upon Tyne, Gran Bretagna e ha intrapreso gli studi di architettura alla Canterbury School of Architecture. Dopo la sua formazione pratica ed esperienze professionali iniziali presso Michael Hopkins Architects di Londra, si trasferisce a Milano nel 1985 per intraprendere un Master in Design presso la Domus Academy. Al termine del corso inizia la sua collaborazione con Michele De Lucchi. Il successo dei progetti per Deutsche Bank e Deutsche Bahn ha portato alla fondazione di Studio and Partners. Nicholas rientra in Michele De Lucchi Studio (adesso AMDL CIRCLE) nel 2010 dove è stato responsabile di progetti come l'UniCredit Pavilion di Milano e il Novartis Pavillon a Basilea. Oggi è Art Director dello studio e guida la ricerca e la concezione per lo sviluppo di progetti architettonici italiani e internazionali.



# Premi

1° Premio <b>3.000 €</b>	2° Premio <b>2.000 €</b>	3° Premio <b>1.000 €</b>
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Gold Mention <b>500 €</b>	Gold Mention <b>500 €</b>
------------------------------	------------------------------

10 <b>Menzioni d'onore</b>
-------------------------------

30 <b>Finalisti</b>
------------------------

Tutti i progetti premiati verranno trasmessi a siti web e format di architettura + saranno esposti in eventi di architettura nazionali ed internazionali. Tutti i progetti finalisti verranno pubblicati sul sito [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com)

# Calendario

13/11/2023 - 10/12/2023 (h 23.59 GMT)

## Iscrizioni Early Bird

35 €/team\*

11/12/2023 - 07/01/2024 (h 23.59 GMT)

## Iscrizioni Standard

75 €/team\*

10/01/2024 (h 12.00 Mezzogiorno GMT)

## Termine consegna elaborati

15/01/2024

## Riunione giuria

26/02/2024

## Pubblicazione risultati

La distinzione fra iscrizione "early bird" o "standard" non comporta alcuna influenza sulla data di consegna degli elaborati, fissata, univocamente, per il 10/01/2024.

\*+22% IVA



# Elaborati

Per poter regolarmente concorrere al concorso i Partecipanti dovranno necessariamente procedere all'upload dei seguenti documenti:

## **n.1 poster di gara formato A2 (420×594mm)**

In formato .pdf (dimensione massima 10MB), orientamento orizzontale o verticale a piacere, da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login. Nella tavola occorre dare descrizione di:

- i. genesi dell'idea progettuale;
- ii. viste 3D (a piacere render, schizzo o foto da modello).

Nome del file: P\_nometeam\_DOD.pdf (es. qualora il nome del gruppo sia xyz, il nome della tavola A2 risulterà: P\_xyz\_DOD.pdf).

## **n.1 tavola tecnica formato A2 (420×594mm)**

In formato .pdf (dimensione massima 10MB) orientamento orizzontale o verticale a piacere, da caricare sul sito del

concorso dopo avere effettuato il login, contenente:

- iii. schemi grafici (piante, sezioni, prospetti) in quantità, scala e tipo sufficienti per dare indicazione del progetto;
- iv. dettagli tecnici in quantità scala e tipo sufficienti a dare un indicazione del progetto.

Nome del file: D\_nometeam\_DOD.pdf (es. qualora il nome del gruppo sia xyz, il nome della tavola sarà risulterà: D\_xyz\_DOD.pdf).

## **n.1 cover formato .jpg o .png, (1920×1080px);**

Simile immagine dovrà essere particolarmente rappresentativa del progetto, divenendone l'icona avatar.

Nome file: C\_nometeam\_DOD.jpg (es. qualora il nome del gruppo sia xyz, il nome del file risulterà: C\_xyz\_DOD.jpg)

I testi dell'elaborato dovranno essere sintetici e in lingua italiana o inglese. L'elaborato non potrà contenere nomi o riferimenti ai progettisti. L'elaborato non potrà contenere il me del team che potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.





# FAQ

Per tutta la durata della competizione, fino al 10/01/2024 - termine di ricezione degli elaborati - i partecipanti potranno effettuare qualsiasi genere di domanda scrivendo all'indirizzo [yac@yac-ltd.com](mailto:yac@yac-ltd.com). Lo staff di YAC procederà a rispondere ai candidati singolarmente e a darne pubblicazione settimanale nell'apposita sezione "FAQ" sul sito di concorso. L'aggiornamento di suddetta pagina verrà notificato su canali Meta e LinkedIn. Le risposte pubblicate nell'area FAQ saranno in lingua inglese. È pacifico che lo staff di YAC continuerà a rendersi disponibile e a fornire supporto relativamente a questioni di natura tecnica connessa ad eventuali disfunzionalità della procedura di upload.

# Modalità d'iscrizione

1. La procedura di Iscrizione può essere effettuata esclusivamente in modalità telematica attraverso i seguenti step successivi.
  2. Le fasi sono da intendersi consequenziali: non è possibile completare qualsiasi fase di seguito descritta senza avere completato le precedenti.
    - a. **registrazione team:**
      - i. accedere a: <https://www.yacdesign.it/login>;
      - ii. compilare tutti i campi richiesti con informazioni complete e corrette;
      - iii. al termine della procedura di registrazione si riceverà una mail di conferma (controllare la cartella spam incaso di non avvenuta ricezione);
    - b. **registrazione membri del team:**
      - i. selezionare il concorso rispetto al quale si desidera prendere parte;
      - ii. aggiungere i vari membri del team compilando in maniera completa e veritiera tutti i campi richiesti;

- c. **pagamento:**
  - i. aggiungere i dati di fatturazione in maniera corretta e veritiera;
  - ii. effettuare il pagamento della quota di iscrizione secondo la procedura guidata, selezionando l'apposito bottone;
  - iii. effettuato il pagamento, si riceverà all'indirizzo di posta del team una mail contenente la ricevuta di iscrizione.

N.B. non è possibile modificare l'adesione del team ad un concorso dopo che se ne è effettuato il pagamento. In caso si desideri partecipare ad un ulteriore concorso (oltre a quello per cui si è pagata la quota), andrà registrato un ulteriore team.

- d. **Caricamento del Materiale:**
  - i. caricare gli elaborati secondo la procedura guidata;
  - ii. ripetere simile procedura per ciascun elaborato richiesto dal bando.

3. È consigliabile effettuare le procedure di registrazione, pagamento e Upload del Materiale con prudente anticipo rispetto alle scadenze.



# Regolamento

## 1. Premesse

- 1.1. Il presente Regolamento contiene le norme che regolano il Concorso, come di seguito definito, dalla registrazione degli utenti sul sito di YAC srl, alla fase di determinazione e proclamazione dei Vincitori e successiva fase di assegnazione dei Premi ai Vincitori.
- 1.2. Il Concorso non costituisce in alcun caso una manifestazione a premi ai sensi dell'art. 6 del D.P.R. 430/2001 e la pubblicazione del relativo Regolamento non costituisce offerta al pubblico. Mediante la registrazione al sito di YAC srl, ciascun utente dichiara di conoscere ed accettare integralmente il Regolamento del Concorso.
- 1.3. Nel presente Regolamento si applicano le Definizioni di seguito riportate nell'apposito paragrafo "Definizioni" o quelle definite nel testo del Regolamento:
  - "Organizzatore del Concorso" o "Organizzatore": YAC Srl, con sede in Bologna, Via Borgonuovo n. 5, CF e P.IVA 02509200412;
  - "Partner": Stilfar Italia S.r.L., con sede in via Provinciale 49 - 61025 Montelabbate (PU), CF e P.Iva 01488550417.

## 2. Regole generali

- 2.1. Gli Iscritti devono rispettare i tempi tassativi e i modi indicati per calendario, iscrizioni e pagamenti;
- 2.2. Gli Iscritti devono rispettare le istruzioni riguardo al Materiale richiesto;
- 2.3. I Partecipanti possono partecipare singolarmente o possono organizzarsi in Team;
- 2.4. I Partecipanti, anche ove riuniti in Team, possono essere studenti, laureati, liberi professionisti; non è necessario essere esperti di design o iscritti ad associa-

- zoini professionali;
- 2.5. Ogni Team deve ospitare almeno un componente di età compresa fra i 18 e i 35 anni di età;
- 2.6. Non vi sono restrizioni sul numero massimo di membri per ciascun Team;
- 2.7. Non vi sono restrizioni per i membri di ciascun Team circa l'appartenenza a diversi paesi, a diverse città o a diversi atenei;
- 2.8. Il pagamento di una quota di iscrizione permette l'Upload di un solo progetto;
- 2.9. È possibile procedere all'Upload di più progetti corrispondendo più quote di iscrizione - tali quote vanno determinate a seconda del calendario del Concorso;
- 2.10. L'ammontare di ciascun Premio è unico (comprensivo di commissioni bancarie e tasse) e non varia a seconda del numero di membri di un Team;
- 2.11. L'idoneità degli elaborati sarà valutata da uno staff tecnico nominato dall'Organizzatore e dal Partner: simile valutazione non è vincolante ai fini del lavoro della giuria;
- 2.12. Il giudizio della Giuria è insindacabile;
- 2.13. È fatto divieto ai Partecipanti di avere contatti coi membri della Giuria circa questioni relative al Concorso;
- 2.14. È fatto divieto ai Partecipanti di diffondere il Materiale relativo ai propri elaborati di Concorso prima della proclamazione dei Vincitori;
- 2.15. È vietata la partecipazione a quanti abbiano in essere rapporti di lavoro continuativi o parentali, entro il terzo grado di parentela, con uno o più membri della Giuria;
- 2.16. In caso di mancato rispetto delle regole di partecipazione al Concorso e del Regolamento, il Partecipante e il suo Team verranno automaticamente esclusi dal Concorso senza possibilità di recuperare la propria quota di iscrizione che rimarrà definitivamente acquisi-

- ta dall'Organizzatore;
- 2.17. La paternità di ciascun elaborato si attribuisce in pari misura tra tutti i membri del Team;
- 2.18. La registrazione e successiva partecipazione al Concorso comporta per i Partecipanti l'accettazione integrale delle regole, dei termini e delle condizioni del Regolamento, ogni eccezione rimossa e rinunciata.
- 2.19. L'Organizzatore si riserva di effettuare dei cambiamenti relativamente a date od ulteriori dettagli esclusivamente al fine di garantire un migliore espletamento del Concorso, dandone preavviso secondo tempi ragionevoli e comunicazione mediante tutti i canali mediatici di cui l'Organizzatore si avvale;
- 2.20. L'Organizzatore non è responsabile di eventuali malfunzionamenti, difficoltà tecniche o mancata ricezione e Upload del Materiale. Si invitano i Partecipanti ad effettuare le procedure di registrazione, pagamento e upload dei Materiali con prudente anticipo rispetto ai termini ultimi, e a segnalare via mail eventuali difficoltà di natura tecnica;
- 2.21. Tutto il materiale disponibile e necessario per la competizione è reperibile alla sezione download del sito [www.yacdesign.it](http://www.yacdesign.it) indipendentemente dall'iscrizione al Concorso; è tuttavia concesso l'utilizzo di ulteriore eventuale materiale reperito o raccolto dai singoli Partecipanti.

## 3. Cause d'esclusione

- 3.1. Qualunque Partecipante, unitamente al suo Team, potrà essere escluso dal Concorso, al verificarsi anche di una sola delle seguenti circostanze:
  - a. Upload di Materiale che riporti testi in lingua diversa dall'italiano o dall'inglese;
  - b. Upload di Materiale che riporti nomi o riferimenti ai



# Regolamento

progettisti - il nome del Team è considerato un riferimento ai progettisti e potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla Giuria;

- c. upload di Materiale incompleto o non conforme a quanto riportato nel capitolo "ELABORATI";
  - d. upload di Materiale pervenuto oltre i termini previsti dal Regolamento, o secondo modalità differenti da quelle ivi riportate;
  - e. ove in un Team non vi sia almeno un componente di età inferiore ai 35 anni ovvero ove il singolo Partecipante non sia di età inferiore ai 35 anni;
  - f. ove un Partecipante contatti o tenti di contattare uno o più membri della Giuria in merito al Concorso;
  - g. ove un Partecipante abbia rapporti di lavoro continuativi o parentali fino al terzo grado con uno o più membri della Giuria;
  - h. ove un Partecipante, dia diffusione del proprio Materiale prima della proclamazione dei Vincitori il Partecipante;
  - i. ove un Partecipante, non risulti titolare od autore del Materiale, o di parti dello stesso;
- 3.2. L'organizzatore potrà in ogni caso avvalersi di una valutazione della giuria per la risoluzione di eventuali circostanze che richiedano un'interpretazione del regolamento.

## 4. Note sul materiale

- 4.1. Con la partecipazione al Concorso e l'accettazione del presente regolamento, i Partecipanti cedono all'Organizzatore e al Partner, che accettano, il diritto di utilizzare in via non esclusiva, senza limiti di tempo e spazio, i Materiali e/o parti dei Materiali a fini promozionali e/o divulgativi; a titolo esemplificativo e non esaustivo

attraverso pubblicazione dei Materiali e/o parte dei Materiali a mezzo stampa (comprese raccolte e cartelloni; materiale promozionale, brochure, poster, cartellonistica ecc..), su piattaforme online, canali social media ecc...

- 4.2. Fatto salvo quanto al precedente 4.1, con la partecipazione al Concorso e l'accettazione del presente regolamento, i Partecipanti che risulteranno vincitori di un premio sia monetario che in termini di visibilità o critica (quali progetti menzionati e/o finalisti che riconoscono nelle attività di comunicazione erogate dal promotore, una significativa opportunità di crescita professionale e visibilità), cedono - in via esclusiva e senza limiti territoriali e di tempo - al Partner tutti i diritti patrimoniali riconosciuti all'autore, nessuno escluso, dei Materiali. A titolo esemplificativo e non tassativo, i Partecipanti cedono: il diritto di utilizzare e sfruttare, in ogni modo e forma, anche economicamente, i Materiali e/o parte dei Materiali; il diritto di rielaborare i Materiali e/o parte dei Materiali e trarne opere derivate; il diritto di riproduzione anche industriale dei Materiali e/o parte dei Materiali; di pubblicazione dei Materiali e/o parte dei Materiali; di copia dei Materiali e/o parte dei Materiali; il diritto di realizzare, offrire, immettere sul mercato, importare, esportare o utilizzare il prodotto e/o i prodotti in cui Materiali e/o parte dei Materiali trovano applicazione; ecc.. (unitamente indicati come "Diritti Sfruttamento Economico").
- 4.3. In ragione della cessione dei diritti di cui al precedente 4.2, i Partecipanti espressamente riconoscono in capo al Partner il diritto di richiedere la registrazione nazionale e/o comunitaria e/o internazionale per disegni o modelli del disegno finale realizzato dal Partner anche sulla base dei Materiali e/o parte dei Materiali.
- 4.4. Per qualsiasi utilizzo di cui all'art. 4.1 e 4.2, rispetti-

vamente l'Organizzatore e il Partner si impegnano a menzionare, in ossequio alla L. 633/1941, gli autori e/o co-autori dei Materiali.

- 4.5. Con la partecipazione al Concorso e l'accettazione del presente regolamento, i Partecipanti che risulteranno Vincitori di un premio sia monetario che in termini di visibilità o critica (progetti menzionati e/o finalisti), si impegnano sin da ora, ove richiesto, a fornire all'Organizzatore eventuale ulteriore materiale digitale (es. modelli tridimensionali) che dovessero risultare necessari, per permettere all'Organizzatore la migliore rendicontazione dei risultati di gara. Non è possibile candidare progetti che risultino quale mero prodotto di algoritmi o intelligenze artificiali.
- 4.6. Il Materiale deve essere nuovo e originale e frutto dell'attività intellettuale dei Partecipanti, i quali pertanto si devono astenere dalla presentazione di opere e/o Materiali non corrispondenti a tali caratteristiche, manlevando e tenendo indenni quindi l'Organizzatore e il Partner da qualsiasi responsabilità verso i terzi. Con la partecipazione al Concorso e l'accettazione del presente regolamento, ciascun Partecipante dichiara di essere autore (e/o coautore nel caso di partecipazioni in Team) dei Materiali forniti.
- 4.7. Non è possibile candidare progetti che risultino quale mero prodotto di algoritmi o intelligenze artificiali. I medesimi possono essere utilizzati come strumenti di ispirazione, ma i progetti candidati dovranno corrispondere ad un'attività di progettazione documentabile (piante, sezioni, prospetti, assonometrie).
- 4.8. Ogni Partecipante al Concorso garantisce che il Materiale da ciascuno di loro prodotto non viola, in nessun modo, i diritti di privativa industriale ed intellettuale altrui ed a tal fine si impegna a si impegna a manlevare e tenere indenne l'Organizzatore e il Partner da qualun-



# Regolamento

que richiesta dovesse essere avanzata a tale titolo da terzi.

Le violazioni delle prescrizioni relative all'originalità, alla non imitazione, all'esclusiva titolarità, all'assenza di diritti o pretese di terzi – oltre a determinare, come già precisato, l'esclusione dal Concorso – comporteranno a carico del Partecipante le responsabilità previste dalle vigenti normative, nei confronti sia dell'Organizzatore e del Partner che di altri soggetti terzi, anche a titolo di garanzia e manleva qualora la stessa fosse destinataria di pretese risarcitorie o istanze di qualsiasi altro tipo derivanti o comunque connesse alle violazioni in questione.

## 5. Privacy e trattamento dati

- 5.1. Il trattamento dei dati personali dei Partecipanti sarà effettuato dall'Organizzatore al solo fine di gestire la partecipazione al Concorso e l'assegnazione dei Premi ai Vincitori e secondo quanto indicato nell'Informativa ex art. 13 del Reg. UE 2016/679 che si invita a consultare con attenzione.
- 5.2. I Partecipanti saranno responsabili della veridicità e correttezza dei dati, anche anagrafici, indicati e l'Organizzatore non si assume alcuna responsabilità per indicazione di dati falsi. In ogni caso, l'Organizzatore, nel rispetto della normativa sulla privacy, si riserva la facoltà di verificare i dati inseriti richiedendo la copia del documento di identità dal quale risultino i dati anagrafici utilizzati in sede di registrazione;
- 5.3. I dati personali forniti dai Partecipanti per la partecipazione al Concorso saranno condivisi dall'Organizzatore con il Partner.

- 5.4. L'Organizzatore non è responsabile per la dichiarazione di dati falsi da parte dei Partecipanti.

## 6. Aggiudicazione dei premi

- 6.1. La pubblicazione dei risultati secondo il calendario del Concorso è da considerarsi temporanea e vincolata all'accertamento dei requisiti definiti dal Regolamento;
- 6.2. Alla pubblicazione dei risultati, l'Organizzatore si riserva il diritto di verificare e raccogliere copia dei documenti di identità dei Vincitori e di tutta la documentazione sottoscritta dai Vincitori stessi richiesta dall'Organizzazione;
- 6.3. L'erogazione dei Premi è condizionata alla verificata identità dei Vincitori e alla sottoscrizione di un'autodichiarazione da parte degli stessi attestante il completo rispetto dei termini del Regolamento del Concorso nonché delle dichiarazioni di cessione dei diritti sul Materiale e delle manleve richieste dall'Organizzatore per l'utilizzo del detto Materiale.

## 7. Foro competente e legge applicabile

- 7.1. Il presente Regolamento è disciplinato dalla legge italiana. Ogni eventuale controversia sarà di competenza esclusiva del Foro di Bologna.



**stilfaritalia**<sup>®</sup>  
■ ■ 100% ITALIANO

Ⓐ MDL CIRCLE

**BOERI**  
STEFANO  
BOERI  
INTERIORS

**IOSAGHINI**  
ASSOCIATI  
ARCHITETTURA  
DESIGN

 YOUNG  
ARCHITECTS  
COMPETITIONS

Copyright © 2023  
[www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com)  
all rights reserved