

EESTI ARHITEKTIDE LIIDU ARHITEKTI AASTAPREEMIA REGLEMENT 2017. aastal

Eesti Arhitektide Liit (EAL) kuulutab välja konkursi EAL-i arhitekti aastapreemiale.

AASTAPREEMIA

- Antakse iga eelneva aasta jaanuarist kuni jooksva aasta 30. maini valminud (teose valmimise aja määrab autor) ja kasutusse võetud ühe arhitektuuriteose projekteerimise eest.
- EAL-i aastapreemia on preemia, mis on mõeldud silmapaistva, uusi mõtteid ja ideid toonud arhitektuuriteose äramärgimiseks ja esiletoomiseks.

OSAVÕTT

- Konkurs on avalik.
- Konkursile võivad esitada kandidaate vaid EAL-i liikmed
- Konkursil osalemiseks on vajalik esitada sooviavaldus koos tööd tutvustavate andmetega: autori (autorite) nimi ja kontaktandmed; objekti täielik nimi ja aadress; valmimise aeg (kuu ja aasta); tellija ja ehitaja andmed; objekti tutvustavad fotod (.jpg) ning graafiline materjal sh asendiplaan ja põhiplaan (.pdf).
- Konkursile võib esitada vaid varem samale preemiale esitamata teoseid.
- Konkursitööd esitlev CD või muu elektrooniline andmekandja tuua või saata EAL-i kontorisse Rahvusraamatukogus, Tõnismägi 2, **hiljemalt 31.augustil 2017 kell 16.00.**

ŽÜRII KOOSSEIS

- EAL-i aastapreemia žürii on üheliikmeline, ning selle liige ei või olla eesti arhitekt.
- Žürii liige peab kuuluma arhitektide erialaliitu ja olema tunnustatud ekspert.
- Žürii liikme nimetab EAL-i juhatuse poolt nimetatud kandidaatidest eestseisus hiljemalt jooksva aasta 1. juuliks.

ŽÜRII TÖÖ

- Žürii liige teeb EAL-i poolt internetti üles laetud esitatud töödest eelvaliku.
- Lõppvooru ei valita üle 10 töö (nominendid).
- Lõppvooru töödega tutvub žürii liige iseseisvalt.
- Žürii teeb oma otsuse hiljemalt 30. septembriks.
- Žürii otsus on lõplik.
- Žürii protokollib oma otsuse ja esitab selle EAL-i juhatusele.

PREEMIAE KÄTTEANDMINE

- EAL-i aastapreemia konkursi tulemus tehakse teatavaks avalikul arhitektuuripreemiate auhinnatseremoonial 8. detsembril.
- Preemia nominendid avalikustatakse pärast žürii otsuse tegemist, esmases valikus kõrvalejäänud töid ei avalikustata.