

Kuressaare Lossihoovi mänguväljaku ideekonkurss

Ideekonkursi tingimuste üldosa

A1. Ideekonkursi korraldaja

Ideekonkursi korraldaja on Saaremaa Muuseum

A2. Ideekonkursi formaat

Ideekonkurss (edaspidi Võistlus) on anonüümne ja üheetapiline. Võistlusele järgneb parima mänguväljaku ideekavandi alusel tööprojekti koostamine.

A3. Võistluse liik, objekt ja põhieesmärk

A3.1. Võistlus on lihtmenetlusega ideekonkurss.

A3.2. Võistluse põhieesmärgiks on saada ajaloolisse miljöösse sobiv mänguväljaku lahendus Kuressaare kindluse hoovis Põhjabastioni läheduses.

A3.3. Võistluse eesmärk on selgitada välja parim mänguväljaku ideekavand, mille alusel koostatakse mänguväljaku projekt.

Mänguväljaku orienteeruv maksumus on 35000 €.
Töö teostamise orienteeruv periood on 2015 – 2016

A.3.4. Mänguväljakule asukohast tulenevalt esitatavad nõuded on täpsemalt määratletud tehnilises kirjelduses (Lisa 4) ja muinsuskaitse eritingimustes (Lisa 5).

A4. Võistluse tingimuste kooskõlastamine

A4.1. Võistluse tingimused ja lähtematerjalid on kooskõlastanud järgmised asutused:

A4.1.1. Kuressaare linnavalitsus

A5. Võistluste ajakava

A5.1. Võistlus algab võistluse kutse avaldamisega Riigihangete registris ja Saaremaa Muuseumi kodulehel.

A5.2. Võistluse kohta küsimuste esitamise viimane päev on 30. november 2014.

A5.3. Võistlusele mänguväljaku ideekavandi esitamise tähtaeg on 15. detsember 2014 kell 12.00.

A5.4. Võistlus lõppeb võitjate väljakuulutamisega hiljemalt 16. jaanuaril 2015.

A6. Osalejad ja nende kvalifitseerumine

A6.1. Võistlusel osalemine on vaba.

A6.2. Osaleja on nõus, et auhinnatud mänguväljaku ideekavandi omandiõigus läheb üle võistluse korraldajale.

A6.3. Osaleja loovutab intellektuaalse omandi varalised õigused võistluse korraldajale ja garanteerib, et loovutamise seoses ei rikuta kolmandate isikute õigust autorlusele ja annab võistluse korraldajale isiku varaliste õiguste kasutamise ainulitsentsi pärast teostatud töö üleandmist võistluse korraldajale.

A6.4. Võistlusest ei tohi osa võtta žürii liikmed, eksperdid ja teised võistluse ettevalmistamisega seotud isikud.

A6.5. Osalejate kvalifitseerimiseks moodustab Saaremaa Muuseumi direktor kolmeliikmelise kvalifitseerimiskomisjoni, kelle ülesandeks on enne žürii tööle hakkamist kvalifitseerida võistlejad. Kvalifitseerimiskomisjoni liige ei tohi osaleda žürii töös.

A7. Žürii olemus ja koosseis

A7.1. Võistluse läbiviimiseks ja võitjate väljaselgitamiseks moodustatakse mänguväljaku ideekavandite hindamiskomisjon (edaspidi Žürii).

A7.2. Žürii hindab mänguväljaku ideekavandeid ning selgitab välja nende paremusjärjestuse.

A7.3. Žürii koosseis määratakse kindlaks Saaremaa Muuseumi direktori käskkirjaga.

A7.4. Žürii hääletab koosolekul avalikult. Viimasena hääletab žürii esimees. Häälte võrdse jagunemise korral on otsustav žürii esimehe hääl.

A7.5. Žürii võib vajadusel kaasata eksperte. Eksperdil on õigus osa võtta žürii koosolekust, kuid otsuse tegemisel puudub eksperdil hääleõigus ja tema arvamus on žüriile soovituslik.

A8. Esitatava võistlustöö pakendi nõutav koosseis

A8.1. Võistlusele esitatav töö pakend peab sisaldama mänguväljaku ideekavandit ning järgmisi kinniseid läbipaistmatuid ümbrikke:

A8.1.1. "NIMEKAART" (vaata VORM I), mis sisaldab järgmisi andmeid:

- mänguväljaku ideekavandi märgusõna;
- osaleja nimi ja kontaktandmed, kellega võistluse võidu korral asutakse läbirääkimistesse edasiste teostatavate võimalike muudatuste-paranduste tegemiseks;

- mänguväljaku ideekavandi autorite nimed, allkirjad ja kontaktandmed;

- mäрге, kellele kuuluvad mänguväljaku ideekavandi autorite varalised õigused.

A8.1.2. "AADRESSKAART", milles tuleb esitada aadress auhindamata võistlustöö tagastamiseks (toimub võistleja sooviavalduse alusel võistleja kulul), v.t. VORM II.

A8.2. Võistlustöö pakend ja kõik ümbrikud selles, k.a. mänguväljaku ideekavand, ning seletuskiri peavad olema varustatud märgusõnaga (embleem või numbrikombinatsioon ei ole lubatud).

A9. Esitatava mänguväljaku ideekavandi vorm ja maht

A9.1 Mänguväljaku ideekavand peab olema esitatud planšetil ning digitaalselt trükikõlbulike .pdf, või .jpg faili(de)na CD-l või DVD-l. Ideekavand esitada jäigal alusel soovitatavalt mõõdus 700 x 1000 mm või formaadis A1

A9.2 Esitatava võistlustöö maht:

A9.2.1. Joonised

A9.2.1.1. Asendiplaan mõõtkavas 1:100 koos ümbritseva maastikulahenduse näitamisega.

A9.2.1.2. Üldised skeemid, mis kirjeldavad võistlustöö sisu.

A9.2.1.3. Kaks perspektiivvaadet lossihoovis liikuja vaatenurgast olemasoleva miljöö foonil.

A9.2.1.4. Vajadusel detailjoonised sobivas mõõtkavas.

A9.2.2. Seletuskiri, kus on antud:

A9.2.2.1. Idee lühikirjeldus.

A9.2.2.2. Valitud lahenduse põhjendus.

A10. Mänguväljaku eskiiside hindamiskriteeriumid

A10.1. Eskiiside puhul hinnatakse vastavust ideekonkursi tingimustele.

A11. Lisad

A11.1 Lisa nr 1- Vorm I "NIMEKAART"

A11.2 Lisa nr 2 - Vorm II "AADRESSKAART"

A11.3 Lisa nr 3 – Vorm III Kinnitus osaleja võistlusest kõrvaldamise aluste puudumise kohta

A11.4 Lisa nr 4 – Võistlusülesanne, tehniline kirjeldus

A11.5 Lisamaterjalid (fotod asukohast ja alusplaan) on allalaetavad Saaremaa muuseumi koduleheküljelt <http://www.saaremaamuuseum.ee/Hanked/> mänguväljaku ideekonkurss/

B Võistluse protsess

B1. Võistlustingimuste väljastamine

Võistlustingimused on üleval riigihangete registris ja Saaremaa Muuseumi

koduleheküljel [http://www.saaremaamuuseum.ee/Hanked / mänguväljaku ideekonkurss/](http://www.saaremaamuuseum.ee/Hanked/mänguväljaku_ideekonkurss/)

B2. Küsimuste esitamine ja neile vastamine

B2.1. Osalejatel on õigus saada täiendavat informatsiooni ja selgitusi võistlustingimuste sisu kohta. Küsimused saata hiljemalt 30. novembriks 2014 Saaremaa muuseum Lossihoov 1 93815 Kuressaare, e-post. endel@muuseum.tt.ee. Kõik küsimused ja vastused avaldatakse Saaremaa muuseumi kodulehel aadressil: www.saaremaamuuseum.ee

B3. Võistlustöö esitamine

B3.1. Võistlustöö esitamise tähtpäev on 15. detsember 2014 kell 12.00.

B3.2. Võistlustöö tuleb kohale tuua või saata Saaremaa Muuseumi kantseleisse Lossihoov 1 Kuressaare 93815

B3.3. Võistluse võistlustöö pakendi füüsilisel üleandmisel kirjutab vastuvõtja pakendile võistlustöö saabumise järjekorranumbri, kuupäeva ja kellaaja ning annab toojale samade märgetega kviitungi. Posti-või kullerteenuse teel saadetud võistlustööd registreeritakse nende saabumisel analoogselt. Registreerimise kviitung ja postitamise või kullerteenuse kviitung on aluseks mänguväljaku eskiisi tagastamisel.

B3.4. Võistlusele registreeritakse võistlustööde pakendid, mis on toodud kohale enne võistlustööde esitamise tähtaega.

B4. Võistlustööde vastavuse ja Osaleja kvalifikatsiooni kontrollimine

B4.1. Saabunud võistlustöö ühtne pakend avatakse pärast võistlustööde esitamise tähtpäeva kvalifitseerimiskomisjoni korralisel koosolekul. Avamisel koostatakse tööde avamise protokoll, milles fikseeritakse tööde koguarv, saabumise järjekorranumbriks vastav märgusõna ning märgusõnale vastava võistlustöö pakendi koosseis.

B4.2. Esitatud võistlustööd ei tunnistata vastavaks ja/või Osalejat ei kvalifitseerita kui:

B4.2.1. võistlustöö ei ole esitatud tähtajaks;

B4.2.2. võistlustöö pakendi koosseis ja seisukord (avatud, katkine vms) ei vasta nõuetele, k.a. puudub ümbrik "Nimekaart".

B4.2.3. võistlustöö esitamisel või koostamisel on rikutud punktis B5. sätestatud anonüümsusnõuet;

B5. Anonüümsuse tagamine

B5.1. Võistlus on anonüümne ja märgusõnaline. Võistlustöö pakend ja selles asetsevad kõik ümbrikud ning mänguväljaku eskiisi osad peavad olema varustatud mõistelise (sõnalise) märgusõnaga (embleem või numbrikombinatsioon ei ole lubatud).

B5.2. Võistlustöö esitamise hetkel peavad kõik materjalid olema ühes kinnises, väliste eraldusmärkideta ja eritunnusteta ühtses pakendis pealkirjaga "Kuressaare lossihoovi mänguväljaku ideekonkurss".

B5.3. Posti teel või kulleriga saadetava võistlustöö pakendi puhul tuleb pakendi vastuvõtjal tagada saatja anonüümsus.

B6. Žürii töökord

B6.1. Mänguväljaku ideekavandite hindamisel (žürii istungitel) võivad viibida vaid žürii esimees, liikmed, sekretär ja eksperdid. Žürii istungit juhhib žürii esimees. Otsustamisel omavad hääleõigust žürii esimees ja liikmed; sekretäril ja ekspertidel hääleõigus puudub.

B6.2. Žürii võib vajadusel kaasata eksperte. Eksperdil on õigus osa võtta žürii koosolekutest, kuid otsuste tegemisel puudub eksperdil hääleõigus ja tema arvamus on žüriile soovituslik.

B6.3. Žürii on oma otsustes ja arvamustes sõltumatu ning lähtub üksnes mänguväljaku ideekavanditele esitatud hindamiskriteeriumidest (punkt A10).

B6.4. Žürii otsustab, millised mänguväljaku ideekavandid kuuluvad hindamisele. Mänguväljaku ideekavand ei kuulu hindamisele ning langeb välja juhul, kui:

B6.4.1. võistlusel osaleja on rikkunud anonüümsusnõuet;

B6.4.2. žürii hinnangul ei vasta mänguväljaku ideekavand võistluse nõuetele ja lähteülesandele.

B6.5. Žürii hindab kvalifitseerunud osalejate poolt esitatud vastavaks tunnistatud (B6.4.1-B6.4.2) mänguväljaku ideekavandite vastavust võistluse eesmärgile ja tingimustele.

B6.6. Žürii koosolekud fikseeritakse eraldi tööprotokolliga, mis ei kuulu avalikustamisele.

B6.7. Žürii otsustab võistluse tulemused konsensuslikult. Mänguväljaku ideekavandite lõplik järjestus kolme esimese ideekavandi osas (ülejäanud ideekavandite osas pingerida lõppprotokollis ei fikseerita) saadakse žürii liikmete hääletuse tulemusel. Igal žürii liikmel on üks hääl. Hääletamist alustatakse I auhinnatava koha valimisest. I auhinnaline koht loetakse valituks, kui hääletamisele pandud eskiisi poolt on üle poole žürii liikmetest. Seejärel jätkatakse eskiiside hääletamist II ja III koha saajate valimisega samal meetodil.

B6.8. Žürii sekretär koostab konkurssi lõpp-protokolli, milles on toodud kõigi mänguväljaku ideekavandite üldiseloostus; auhindade jagamise otsus koos põhjendusega; otsus võistluse võitja kohta; edasise tegevuse ettepanekud; žürii liikmete võimalikud eriarvamused. Lõpp-protokoll kuulub avalikustamisele. Võistlusele laekunud küsimused ja vastused säilitatakse lõpp-protokolli lisana.

B6.9. Žürii töö loetakse lõpetatuks pärast kõikide vastavaks tunnistatud mänguväljaku ideekavandite järjestuse väljaselgitamist konsensuse alusel ja selle otsuse fikseerimist märgusõnaliselt žürii lõppprotokollis.

B7. Võistlustulemuste avalikustamine

B7.1. Hiljemalt 16. jaanuaril 2014 avaldab võistluse žürii auhinnatud ja esimesele kolmele kohale valitud mänguväljaku ideekavandite autorite nimed Saaremaa Muuseumi kodulehel <http://www.saaremaamuuseum.ee>.

B7.2. Võistluse korraldajal on õigus lõpetada Võistlus tulemusteta.

B8. Võistluse korraldajal vastutus

B8.1. Auhindamata mänguväljaku ideekavandid saab tagasi registreerimise, postitamise või kulleriteenuse kviitungi esitamisel kuni 4 (neli) nädalat pärast võistluse tulemuste väljakuulutamist. Võistluse korraldajal on kohustus ideekavandid anonüümselt (nimeümbrikku avamata) nimetatud aja jooksul säilitada. Hiljem ei ole võistluse korraldajal enam kohustust kõnesolevate mänguväljaku ideekavandite eest vastutada.

B8.2. Võistluse korraldaja kohustub auhinnad auhinna saajatele välja maksma 30 päeva jooksul peale konkursi lõppu.

B9. Auhinnatud eskiiside kasutamine, lepingu sõlmimine

B9.1. Võistluse auhinnafond on kokku 3 200 eurot. Auhinnafond jaguneb alljärgnevalt:

B.9.1.1 Esimese koha auhind 1500 eurot.

B.9.1.2 Teise koha auhind 1 000 eurot.

B.9.1.3 Kolmanda koha auhind 700 eurot.

Auhinnad maksab välja võistluse korraldaja otse auhinna saajatele. Võistluse korraldajal on õigus auhinnafondi ümber jagada.

B9.2. Mänguväljaku ideekavandi realiseerimiseks tellib Võistluse korraldaja võistlusel parimaks tunnistatud ideekavandi autori(te)lt selle ehitusprojekti ja. Töö teostamise maksumus ei tohi ületada punktis A3.3 toodud summat.

B9.3. Mänguväljaku ideekavandi esitamisega käesolevale võistlusele annab selle esitaja oma nõusoleku ideekavandi kasutamiseks juhul, kui see auhinnatakse auhinnaga käesolevates võistlustingimustes toodud eesmärkidel ja tingimustel. Auhinnaga on kaetud ideekavandi ühekordse kasutamise eest makstav autoritasu ning seadusest tulenevad maksud, välja arvatud tasu edasiste projekteerimis- või rajamistöode eest.

B10. Autoriõigus, omandiõigus, varalised õigused

B10.1. Auhinnatud mänguväljaku ideekavandite omandiõigus läheb üle võistluse korraldajale, varalisi õigusi üle ei anta.

B10.2. Võistlusele esitatud mänguväljaku ideekavandite autoritele kuuluvad vastavalt kehtivale autoriõiguse seadusele ideekavandi isiklikud ja varalised autoriõigused.

B10.3. Mänguväljaku ideekavandi autori Autoriõiguse seaduse § 13 nimetatud kõik varalised õigused edaspidi tellitavatele töödele, samuti esitatavate dokumentide ja materjalide omand lähevad üle võistluse korraldajale pärast punkti B9.2. alusel töö vastuvõtmist ja nende eest tasumist.

B10.4. Töö teostamise lepingu sõlmimise ja nende eest tasu vastuvõtmisega loovutab realiseerimiseks välja valitud mänguväljaku ideekavandi autor võistluse korraldajale kõik ideekavandi varalised õigused.

B 10.5. Võistluse korraldaja kohustub järgima autoriõiguse seaduses sätestatud autori isiklike õigusi. Mänguväljaku ideekavandi kasutamisel on võistluse korraldaja kohustatud viitama autori(te) nimele.

B 10.6. Võistluse korraldaja vastutab võistluse kestel ideekavandi autorite ees autoriõiguste rikkumisega tekitatud kahjude eest ning kohustub hüvitama võistluse korraldaja poolt autoriõiguste rikkumisega autoritele tekitatud kahjud.

B10.7. Auhindamata jäänud mänguväljaku ideekavandite omandiõigus ja kõikide esitatud mänguväljaku ideekavandite autoriõigused jäävad nende autoritele.

B10.8. Võistlusele esitatud, kuid auhindamata ideekavandite autorid nõustuvad ideekavandite avaldamisega ja näitusel eksponeerimisega ühe aasta jooksul pärast võistluse lõppemist.

B11 Mänguväljaku ideekavandi kasutamisest loobumine

B11.1. Võistluse korraldajal on õigus loobuda I kohale hinnatud mänguväljaku ideekavandi või muu realiseerimiseks välja valitud ideekavandi kasutamisest, kui seda tingivad majanduslikud olud või muud võistluse korraldajast sõltumatud asjaolud, mida loetakse tavapäraselt vääramatuks jõuks. Samuti juhul, kui ei saavutata kokkulepet realiseerimiseks välja valitud mänguväljaku ideekavandi esitajaga projekteerimistööde teostamise osas või ei soovi realiseerimiseks välja valitud mänguväljaku ideekavandi esitaja kokkulepet sõlmida muudel põhjustel.

B11.2. Juhul, kui võistluse võitjaga ei saavutata kokkulepet ehitusprojekti koostamise lepingu sõlmimiseks, siis on võistluse korraldajal õigus alustada läbirääkimisi võistlusel teiseks (või ka kolmandaga juhul, kui ka teiseks jäänud mänguväljaku ideekavandi autoriga ei saavutata kokkulepet) jäänud mänguväljaku ideekavandi autoriga töö teostamiseks. Kui ühegagi auhinnatud tööde autoritest kokkulepet ei sõlmita, loetakse konkurss nurjunuks.

Lisa 1:**Vorm I - "NIMEKAART"**

Võistluse korraldaja: Saaremaa Muuseum

Võistluse nimetus: Kuressaare Lossihoovi mänguväljaku ideekonkurss

"NIMEKAART"

Märgusõna: _____

Võistlusest osavõtja

nimi: _____

(juriidilise isiku ärinimi või füüsilise isiku nimi)

Võistlusest osavõtja registri- või

isikukood: _____

(juriidilise isiku registrikood või füüsilise isiku isikukood)

Võistlusest osavõtja

kontaktandmed: _____

(juriidilise isiku või füüsilise isiku kontaktandmed)

Võistlusest osavõtja e-

post: _____

(juriidilise isiku või füüsilise isiku e-post)

Autorite kollektiivi, autori, juriidilise isiku esindaja või füüsilise isiku nimi, kellega võidu korral asutakse läbirääkimistesse projekteerimistööde lepingu sõlmimiseks _____

Andmed autorite kohta

Jrk. nr	Autori nimi	Isikukood	Kontaktandmed aadress, tel.nr, e-post	Auhinna või osalustasu jagunemine, %	Panga nimetus, pangakonto nr.	Autori allkiri esitatud andmete õigsuse kohta
1.						
2.						

Kinnitus autorite kollektiivi, autori, juriidilise isiku esindaja või füüsilise isiku esindaja poolt võistlustöö autoriõiguste kuuluvuse kohta.

/ees- ja perekonnanimi, allkiri ja kuupäev/

Lisa 2

Vorm II – “AADRESSKAART”

Võistluse korraldaja: Saaremaa Muuseum

Võistluse nimetus: Kuressaare Lossihoovi mänguväljaku ideekonkurss

“AADRESSKAART”

Märgusõna: _____

Võistlusest osavõtja

nimi: _____

(juriidilise isiku ärinimi või füüsilise isiku nimi)

Võistlusest osavõtja

postiaadress: _____

(juriidilise isiku või füüsilise isiku postiaadress)

Käesolevaga teavitame, et peale võistluse lõppu tagastatakse meile (võistlejale) võistlustöö võistleja kulul aadresskaardil toodud postiaadressil.

Kinnitus autorite kollektiivi, autori, juriidilise isiku esindaja või füüsilise isiku esindaja poolt võistlustöö autoriõiguse kuuluvuse kohta.

/ees- ja perekonnanimi, allkiri ja kuupäev/

Lisa 3

Vorm III - Kinnitus osaleja võistlusest kõrvaldamise aluste puudumise kohta

Võistluse korraldaja: Saaremaa Muuseum

Võistluse nimetus: Kuressaare lossihoovi mänguväljaku ideekonkurss

Käesolevaga kinnitame, et

1. Meie mänguväljaku ideekavandi omandiõigus loovutatakse võistluse korraldajale juhul, kui see pälvib auhinnalise kohta.
2. Loovutame intellektuaalse omandi varalised õigused võistluse korraldajale ja garanteerime, et loovutamise seoses ei rikuta kolmandate isikute õigust autorsusele ja annan võistluse korraldajale isiku varaliste õiguste kasutamise ainulitsentsi pärast vajadusel teostatud projekti üleandmist võistluse korraldajale.

.....

(osaleja nimi)

.....

(osaleja volitatud esindaja nimi ja allkiri)

.....

(kuupäev)

Lisa 4: Võistlusülesanne, tehniline kirjeldus

Võistluse korraldaja: Saaremaa Muuseum

Võistluse nimetus: Kuressaare lossihoovi mänguväljaku ideekonkurss

1. Mänguväljak kavatsetakse rajada alale, mis piirneb muuseumi fondihoidla ja traatvõrgust piirdeaia, kirdekurtiini sisemüüri ja Põhjabastioni väravakäigust linnuse suunas kulgeva teega, pindalaga ca 800 m²
2. Mänguväljak tuleb kujundada kõrgetasemelisena, tehniliselt teostatavana ning võimalikult väljakujunenud ajaloolisse keskkonda sobivana, mis oleks ajas püsiv ning vähest hooldust nõudev.
3. Mänguväljaku rajamisel tuleb võimalikult ära kasutada olemasolevat pinnareljeefi, säilitada muru ja kõrghaljastust.
4. Mänguväljak on mõeldud kuni 8-aastastele lastele ja peaks olema võimalikult vandaalikindel.
5. Mänguväljak peab vastama standarditele EVS-EN 1176 "Mänguväljaku seadmed" ja EVS-EN 1177 "Lööke summutav mänguväljaku kate" nii standardsete kui ka originaalsete seadmete kasutamise korral.
6. Mänguväljakul tuleks võimalikult rohkem kasutada originaalseid kindluse ja ajaloolise temaatikaga seonduvaid atraktsioone, kuid lubatud on ka tarnijate poolt pakutavaid miljöösse sobivaid standardseid seadmeid.
7. Atraktsioonide rajamisel tuleb kasutada maksimaalselt naturaalseid, keskkonnas juba kasutatud materjale (puit, kivi, metall). Vältida tuleks modernseid materjale (kõikvõimalikud plastid, imiteerivad materjalid jne.).
8. Neonvärvide kasutamine on keelatud. Vältida tuleks ka muid keskkonnas kontrastselt esiletungivaid värvitoone (erkpunane, -sinine, -kollane).
9. Mänguväljak kavandada ilma tehnovõrkude ja valgustuseta.
10. Mänguväljak ei vaja lisahaljastust ega piirdeaedu.