



کفش مرجان
MARJANTILE

IVAN

موسسه تخصصی زبان
موسسه تخصصی زبان

مسابقه طراحی پاپیون^۱ پلشیر

تلاشی برای نهادینه شدن معماری زمینه‌گرا^۲

^۱ پاپیون به انگلیسی pavilion و پو pavilion و به فرانسوی: pavillon که از واژه لاتین papilio: منشأ گرفته است و در فارسی از سوی فرهنگستان زبان کوشک نامیده شده است، یک فضای باز معمارانه و منعطف است که مردم را دعوت به آمدن و صرف وقت در آن می‌کند. این فضا می‌تواند موقت یا دائمی باشد و حتی ممکن است فرم و عملکرد آن متغیر باشد. همچنین پاپیون می‌تواند به سازه یا بنای اصلی متصل و یا از آن مستقل باشد. پاپیون ممکن است به عنوان یک پناهگاه، سایبان، محل توقف، محل ملاقات، کافه، تئاتر، یا محلی برای برگزاری سخنرانی‌های رویدادها، نمایشگاه‌ها، برنامه‌های ورزشی، بازی، فراغت، کار و خیلی چیزهای دیگر مورد استفاده قرار گیرد. خیمه، غرفه، اقامتگاه موقت، آلاچیق، کوشک و در این تعریف جای می‌گیرند.

^۲ contextual

فهرست

گفتار آغازین (نگاه بهره بردار)

گفتار دوم (نگاه کارفرما)

فصل اول

• تعاریف

فصل دوم

• برنامه فیزیکی

مقدمه، بیان مسئله و تعریف طرح

مشخصه های طرح

الف-تعریف، اهداف، اصول، ارزش ها

ب-محدوده قرارگیری و ضوابط پروژه

• برنامه اجرایی

نوع مسابقه

مسابقه آزاد ملی

مسابقه طراحی اجمالی

مسابقه یک مرحله ای (دو بخش دآوری)

جامعه شرکت کنندگان

ارکان مسابقه

کارفرما

بهره بردار

حامی معنوی و مادی

کارگروه سیاست گذاری

نماینده تام الاختیار کارفرما

برگزار کننده

مدیر مسابقه

دستیاران مدیر مسابقه

مدیر دبیرخانه مسابقه

مدیر دپارتمان رقابت ایوان

هیئت داوران

داوران اصلی

داور جانشین

کارگروه بررسی اختلافات

کمیته راهبردی تحقق پروژه

نحوه ثبت نام

لینک ثبت نام

هزینه ثبت نام
نحوه تحویل و ارائه آثار
نحوه ارسال آثار
نحوه ارتباط با دبیرخانه
جوایز
تقویم

فصل سوم

• ارزیابی فنی و داوری

روند ارزیابی کمی آثار
روند داوری آثار
مجازی
سخن هیئت داوران
معیارهای داوری

فصل چهارم

• قوانین و شرایط مسابقه

قوانین مسابقه
الف) قوانین و شرایط عمومی مسابقه
ب) قوانین و شرایط اختصاصی مسابقه
قوانین جلسه داوری
امکان و شرایط تحقق اجرای پروژه
حقوق مالکیت فکری آثار
مراجع تایید کننده برنامه مسابقه

فصل پنجم

• پیوست ها

○ پوستر مسابقه
○ عکس هوایی وضع موجود
○ نقشه ها
- سایت پلان طرح منطقه
- توپوگرافی محدوده

فهرست تصاویر

تصویر (۱-۲) وضع موجود، دسترسی ها و کاربری های اطراف

فهرست جداول

جدول (۱-۲) برنامه فیزیکی و ضوابط طراحی پیاویون

گفتار آغازین (نگاه بهره بردار)

طی دهه‌های اخیر روش‌های آموزش در دانشگاه‌ها دستخوش تغییرات فراوان گردیده و نسل نوینی از دانشگاه‌ها در حال شکل‌گیری و توسعه هستند. نسل‌های پیشین مراکز دانشگاهی (نسل اول و دوم) با تمرکز بر آموزش و پژوهش، برنامه‌ریزی شده و شکل گرفته‌اند حال آنکه نسل سوم بر مبنای کار آفرینی و تولید ثروت تعریف گردیده. اگرچه تدریس و تحقیق به صورت معمول در نسل‌های اول و دوم به عنوان محورهای اصلی فعالیت بوده‌اند، اما نیل به اهداف تعریف شده در نسل سوم دانشگاه‌ها نیز نیازمند پژوهش، تولید علم، آموزش و ترویج آن است. حوزه‌های مختلف علمی با دیدگاه‌های متفاوتی به نسل سوم دانشگاه‌ها ورود پیدا می‌کنند. دیدگاه‌هایی بر گرفته از ماهیت علمی، ظرفیت‌های ارتباط با صنعت، حرفه و بسترهای اجتماعی و ... اما چگونه می‌توان این اهداف را در حوزه معماری دنبال نمود؟

راهکارهای متعددی همچون تغییر در سرفصل و محتوای آموزشی، تغییر در توازن ساعات تدریس و فعالیت نظری و عملی و ایجاد ارتباط موثر بین بازار کار و علاقه‌مندان به یادگیری معماری را می‌توان از جمله رویکردهای دستیابی به اهداف دانشگاه‌های نسل سوم نام برد. اما آنچه در حوزه معماری می‌توان متمایز از سایر حوزه‌های علمی مطرح نمود، مسابقات معماری مبتنی بر دانش و مهارت می‌باشند. مسابقات معماری ضمن رو در رو نمودن مخاطب خود با چالشی جدید، تخیلات ذهنی او را به زمین پیوند زده و در این پیوند تجربه‌ای زمینی و مبتنی بر واقعیت را رقم می‌زند. در واقع در مسابقات معماری دانش نظری، تجربه، یافته‌های ذهنی و عینی همه و همه در بستر مسابقه ادغام می‌گردد تا ظرفیت هر یک از آنان در واقعیت سنجیده شده و این سنجش راهنمایی باشد جهت ارتقاء ذهنی، علمی و مهارتی مسابقه‌دهندگان.

بصورت معمول اثر خلق شده در یک مسابقه معماری علاوه بر عملکرد، گویای دریچه‌ای دیگر و نگاهی متفاوت به پدیده‌ای مصنوع بوده که می‌تواند تا سالین سال پیام خود را به روشنی به مخاطب خود عرضه دارد. همچنین تجربه یک مسابقه معماری که می‌تواند رویکردهای متنوعی به خود گیرد، در کنار به چالش کشیدن دانسته‌ها و مهارت‌ها، منبع توان و هیجان درونی شده و پویایی مخاطبین را به همراه دارد. علاوه بر این مسابقات معماری را از معدود بسترهای مناسب برای دانشجویان و علاقه‌مندان این حوزه می‌توان برشمرد که امکان حضور در کنار بزرگان فن و هنر را مهیا نموده و این فرصت را به آنان می‌دهد تا در فرآیند یک مسابقه، تجربه‌ای نیز به تجارب قبلی خویش بیفزایند.

از این جهت دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان) و مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر مسابقه‌ای را تدارک دیده‌اند تا علاوه بر خلق اثری معمارانه مخاطبین خود را با چالشی آموزشی، تجربی و مهارتی روبرو کنند. امید است این مهم با حضور پررنگ طراحان با تجربه در کنار دانشجویان و علاقه‌مندان حوزه معماری محقق گردیده و تجربه این مسابقه اثری ماندگار و دلنشین در اذهان مخاطبین بر جای گذارد.

دکتر محمد بهاروند

رئیس دانشکده معماری و شهرسازی

دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)

گفتار دوم (نگاه کارفرما)

معماری هر جامعه بازتاب وضعیت فرهنگی آن جامعه می باشد. معماری ایرانی، معماری واجد ارزشی است که فارغ از حد و مرز جغرافیایی و با استفاده از مولفه‌های بدون زمان و مکان، تفکر اجتماعی در این عرصه را نمایش می‌دهد و به بیان کیفیت‌های خود می‌پردازد. حال آنکه پیشرفت فناوری و انتقال آن به گوشه و کنار جهان، امکان تغییر در ساختارها و ساز و کارهای بومی و سنتی را فراهم آورده و آن سختیت و همانندی قدیم را درهم ریخته است. با توجه به اندوخته غنی فرهنگی و معماری، داشتن صدایی برای معماری امروزی آن ضروری است. اما جستجوی معماری ایرانی به معنای جستجو و تقلید، ساده انگارانه نبوده بلکه سهیم شدن در زبانی برای مهار کثرت گرایی در آینده است.

برای پلشیر که سال‌هاست خدمت به سرزمین را از طریق حفظ ثروت‌های فرهنگی، ریشه‌ها و اصالت‌ها چه در قالب حراست و باززنده‌سازی آثار فیزیکی، ابنیه و فضاهای تاریخی و چه به صورت جوهری و معنوی در آثار نو جستجو می‌کند، فراهم‌سازی فرصت ارائه‌ی رهنمودی کلی از دورنمای حیرت‌انگیز معماری ایرانی با بهره از توانایی معماران جوان، یک رسالت است. با توجه به نقش پر رنگ دانشگاه‌ها به خصوص دانشکده‌های معماری به عنوان نقطه شروع آموزش، پلشیر در محل دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)، با هدف نمایش امروزی ارزش‌های گذشته برای آیندگان برنامه‌ریزی شده است. این پلشیر بستر مستقل برای تجلی پویایی، همکاری و خلاقیت و ابزاری ارتباطی برای نمایش یک طرز فکر است. پلی میان زیبایی‌شناسی، کارایی، فرهنگ و نوآوری.

شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر

فصل اول؛ تعاریف

مسابقه معماری:

فرآیندی است برای انتخاب طرح و طراح به صورتی که موضوع پروژه به دو یا چند کارشناس معماری و رشته های وابسته ارجاع گردد تا از میان آنها بهترین نتیجه اخذ گردد.

طرح یا اثر:

نتیجه‌ی نهایی (حاصل کار) فعالیتی که شرکت‌کنندگان در مسابقه، به دبیرخانه‌ی مسابقه تحویل می‌دهند و داوری مسابقه در میان آنها صورت می‌گیرد (مانند متن، نقشه، یا...).

کارفرما:

شخصی حقیقی یا حقوقی است که مالک پروژه‌ی مورد رقابت بوده و بنابر قانون دارای اختیارات شخص مالک می‌باشد.

نماینده تام الاختیار کارفرما:

شخصی است حقیقی یا حقوقی که با اختیار کامل تصمیم‌گیری از طرف کارفرما به برگزارکننده، جهت پیشبرد مسابقه معرفی می‌شود.

برگزار کننده:

شخص حقیقی یا حقوقی، دولتی یا غیردولتی است که مسابقه را برگزار می‌کند و متولی برگزاری آن در چارچوب مقررات و قوانین برنامه‌ی مدون مسابقه و مسئول اصلی در مقابل شرکت‌کنندگان و قانون است.

مدیر مسابقه:

شخص حقیقی متخصصی است که برگزارکننده، وی را برای برنامه‌ریزی و مدیریت برگزاری مسابقه انتخاب می‌کند و از آغاز تا پایان مسابقه، مدیریت آن را بر عهده دارد و رابط اصلی بین برگزارکننده، شرکت‌کننده و عموم است.

دستیاران مدیر مسابقه:

اشخاص حقیقی هستند که در راستای پیشبرد مسابقه، همکاری و هماهنگی لازم را با مدیر انجام می‌دهند.

بهره بردار:

شخصی حقیقی یا حقوقی است که می‌تواند از نتیجه مسابقه بهره‌برداری نماید.

حامی مادی و معنوی:

شخصی حقیقی یا حقوقی، اعم از دولتی یا غیر دولتی است، که صرفاً به منظور حمایت، تشویق یا خیر خواهی و بدون قصد انفاع مادی، از طریق مساعدت مالی یا در اختیار قرار دادن تسهیلات، تجهیزات و امکانات، کلاً یا جزئاً، از ایجاد مالکیت فکری حمایت می‌کند و درخواست و ادعایی درمورد مالکیت مادی، فکری و عواید حاصل از تجاری سازی آن ندارد.

کارگروه سیاست گذاری:

کارگروهی متشکل از اشخاص حقیقی، که بر اساس قوانین و مقررات مسابقه، اهداف، سیاست‌ها و راهبردهای علمی و اجرایی را تعیین می‌کنند.

کمیته راهبردی تحقق پروژه:

کمیته‌ای متشکل از اشخاص حقیقی، که پس از اتمام فرآیند برگزاری مسابقه (اعلام نتایج) و اذعان هیئت داوری بر اجرایی بودن طرح نخست تا سوم، وظیفه انتخاب و معرفی یکی از این طرح‌ها را به منظور توسعه و اجرا به کارفرما بر عهده دارند.

جامعه شرکت کنندگان:

اشخاص حقیقی یا حقوقی هستند که بنا بر قوانین و ضوابط مسابقه، مجاز به شرکت در مسابقه شناخته می‌شوند، ولو عملاً در مسابقه شرکت نکنند، یعنی جامعه ی شرکت کنندگان بالقوه.

شرکت کننده:

شخصی حقیقی یا حقوقی داوطلبی است که مطابق شرایط مندرج در برنامه مسابقه برای شرکت در آن مسابقه پذیرفته می‌شود.

هیئت داوری:

جمعی از اشخاص صلاحیت‌دار، که نتیجه مسابقه با قضاوت ایشان تعیین می‌گردد.

داور اصلی:

داور مسابقه شخص با صلاحیتی است که کارفرما یا برگزارکننده وی را به عضویت در هیئت داوران منصوب می‌کند.

داور جانشین:

شخصی حقیقی است که در صورت عدم حضور داور اصلی، می‌تواند تا پایان فرآیند مسابقه در جایگاه داور اصلی قرار گیرد.

دبیر هیئت داوری:

شخصی است حقیقی که با رأی اکثریت اعضای هیئت داوران انتخاب شده و کلیه مسئولیت هدایت جریان داوری، گزارشات و ... را بر عهده دارد.

ارزیابان فنی و کمی:

اشخاص حقیقی معمار و یا با تخصص‌های مرتبط با موضوع مسابقه، که صلاحیت ارزیابی کمی یک مسابقه حرفه‌ای را دارا می‌باشند. ارزیابان فنی (مقدماتی)، گزارش اولیه مبنی بر تطبیق آثار با قوانین مسابقه و در صورت لزوم، بررسی پروژه‌های مسابقه را منحصرأ از نظر جنبه‌های کمی و قابل اندازه‌گیری به هیئت داوران به صورت کتبی ارائه می‌دهند.

کارگروه بررسی اختلافات:

کرگروهی متشکل از اشخاصی حقیقی یا حقوقی هستند که وظیفه بررسی، حل اختلاف و صدور حکم نهایی را در اختلافات احتمالی میان ارکان مسابقه بر عهده دارد. رسیدگی حل اختلاف در این هیئت مانع از پیگیری قضایی نمی‌باشد.

نشست مسابقه:

نشستی تخصصی است که پس از پایان مسابقه در خصوص ارزیابی، نقد و بررسی آثار برگزار می‌شود؛ می‌تواند به صورت حضوری یا مجازی باشد.

فرآیند مجازی:

کلیه فعالیت‌هایی که در بستر فضای مجازی انجام می‌گیرد و می‌تواند بخشی از فعالیت‌ها و فرآیندهای مسابقه توسط شرکت کنندگان صورت پذیرد.

دبیرخانه مسابقه:

محل اداره‌ی کلیه امور مربوط به مسابقه است، که برگزارکننده آن را در اختیار مدیر قرار می‌دهد.

برنامه مسابقه:

عبارت است از برنامه فیزیکی و برنامه اجرایی پیشبرد مسابقه.

برنامه فیزیکی:

به فهرست محدوده مورد نیاز هر پروژه به همراه مساحت فضای مورد نیاز و ویژگی‌های اصلی آن، که اغلب در قالب یک جدول با عنوان "جدول برنامه فیزیکی و ضوابط طراحی" ارائه می‌شود.

برنامه اجرایی:

برنامه اجرایی پروژه، ترکیبی از استراتژی، فرآیند و اقدام است که یک گروه برای دستیابی به هدف مشترک از آن استفاده می‌کنند.

آیین نامه:

آیین نامه جامع برگزاری مسابقات طراحی معماری و شهرسازی، مصوب ۱۳۸۱ شورای عالی انقلاب فرهنگی؛ مرجع قانونی برگزاری مسابقات شهرسازی و معماری در ایران که در سال ۱۳۸۱ به پیشنهاد فرهنگستان هنر و تصویب شورای عالی انقلاب فرهنگی، تصویب و ابلاغ گردید.

قانون انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات، مصوب ۱۳۸۷ وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ملحقات آن:

قوانینی را در بر می‌گیرد که دسترسی عمومی به اطلاعات نگهداری شده توسط دولت و موسسات خصوصی را تضمین می‌کند. این قوانین فرآیند قانونی «حق بر دانستن» را که براساس آن درخواست‌هایی که برای اطلاعات نگهداری شده توسط بنگاه‌های انتفاعی و غیر انتفاعی (بند ه ماده ۱ بخش تعاریف)، داده می‌شود باید رایگان یا با هزینه اندک و با در نظر گرفتن استانداردهای مورد انتظار، برآورده شود را در بر می‌گیرد.

قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان، مصوب ۱۳۴۸ مجلس شورای ملی:

قانون مصوب مجلس شورای ملی که مستفاد از آن، حقوق معنوی و مادی محصول (اثر معماری از قبیل طرح و نقشه ساختمان و ...) و پدید آورنده اثر تبیین گردیده است.

حقوق مالکیت فکری آثار:

عبارت است از حق مالکیت فکری از منظر بهره برداری معنوی از آن نظیر: درج در رزومه و ابراز نقش خود در ایجاد دارایی فکری در نشست‌ها، کنفرانس‌ها و وبسایت‌ها. حق معنوی اثر متعلق به پدید آورنده آن است. حقوق معنوی پدیدآورنده محدود به زمان و مکان نیست و غیر قابل انتقال است.

حقوق مالکیت مادی آثار:

عبارت است از حق مالکیت از منظر تجاری سازی و بهره برداری مادی و اقتصادی از اثر. که این حق جزئاً یا کلاً قابل انتقال است.

اظهار نامه:

ابزاری است برای ثبت قانونی آنچه مورد نظر اظهارکننده است و می‌خواهد به طرف دیگر ابلاغ کرده، تشریح و توضیح دهد.

جایزه:

یکی از ملزومات مسابقه به عنوان ابزار بهره‌مندی طرح‌های برتر منتخب از مزایای مادی و معنوی مربوطه است، به نحوی که انگیزه‌ی شرکت در مسابقه را ایجاد نماید و متناسب با ارزش آثار مسابقه باشد.

فصل دوم؛ برنامه فیزیکی مقدمه، بیان مسأله و تعریف طرح

معماری را می‌توان آینه تمام نمای زندگی دانست. به عبارتی معماری تبلور فیزیکی فرهنگ هر جامعه‌ای است که ارزش‌های حاکم، بینش اجتماعی، اقتصادی و طبیعی آن را نمایان می‌سازد. از همین روی دوام و ماندگاری خود را از این روابط می‌جوید. معماری ایرانی، معماری واجد ارزشی که فارغ از حد و مرز جغرافیایی و با استفاده از مولفه‌های بدون زمان و مکان، تفکر اجتماعی در این عرصه را در سطح جهانی نمایش داده و به بیان کیفیت‌های خود می‌پردازد. حال آن‌که پیشرفت فناوری و انتقال آن و تفکر غالب غربی امکان تغییر در ساختارها و ساخت و ساز بومی را فراهم آورده و آن سختیت و همانندی قدیم را درهم ریخته است. اکنون «نوآوری» به جای «سنت‌گرایی» نشست و به اصطلاح هر کس می‌تواند ساز خود را زند. اما هر سازی نوآورانه هم الزاماً واجد ارزش نخواهد بود؛ زیرا با امر تناسب با بستر فرهنگی مغایرت دارد. این واقعیت‌ها چیزی نیست که کسی نداند، اما باید بپذیریم که بخش عمده‌ای از ساختمان‌سازی‌های فعلی در بستر یک از این دو «ورطه»؛ یعنی «سنت‌گرایی» یا «تقلید»، انجام می‌شود. طراحی و ساختمان‌سازی کنونی کشور را نه می‌توان تابعی از الگوهای غربی و شرقی با ویژگی‌های یک ساختمان مدرن و پیشرفته به شمار آورد و نه اثری از فرهنگ و هنر ایرانی و اسلامی را در آن جستجو نمود. با توجه به اندوخته‌ی غنی فرهنگی و معماری ایرانی، داشتن صدایی برای معماری ایرانی امروزی برای بقای فرهنگ ضروری است. **اما جستجوی معماری ایرانی بر پایه ی جستجو و تقلید ساده انگارانه نبوده بلکه سهیم شدن در زبانی برای مهار کثرت‌گرایی در آینده است.** این به معنای بی‌ارزش بودن معماری معاصر نیست، معماری واجد ارزش همچنان موجود است، ولی در انبوه ساخت و سازهای بی‌ارزش گم شده است و بر مبنای این باور، باید پذیرفت که در ایران معاصر معماران هنرمند و صاحب سبکی وجود دارند که یا چنان که باید و شاید فرصت بروز خلاقیت‌های خود را نیافته‌اند، یا آثار آن‌ها در انبوه ساخت و سازهای بازاری گم شده‌است. از همین روی اگر بتوان نمودی از این خلاقیت‌ها را در محدوده‌ای خاص فراهم آورد، مجالی به دست می‌آید که هر معمار اندیشمند و هنرمندی با دستی بازتر و دلگرمی بیشتر اثری را به یادگار بگذارد؛ با رقابتی سالم و سازنده نمودی بارز از فرهنگ و هنر معماری معاصر، با تمام ضعف‌ها و قوت‌های آن، برجای می‌ماند.

حال سؤال این است که چه باید کرد؟ برای پلشیر که سال‌هاست خدمت به سرزمین را از طریق حفظ ثروت‌های فرهنگی و ریشه‌ها، اصالت‌ها چه در قالب حفظ و باززنده‌سازی آثار فیزیکی، ابنیه و فضاهای تاریخی و چه به صورت جوهری و معنوی در آثار نو جستجو می‌کند، ارائه‌ی رهنمودی کلی از دورنمای حیرت‌انگیز معماری ایرانی با بهره از توانایی معماران جوان، یک رسالت است. پرواضح که دانشگاه‌ها و به خصوص دانشکده‌های معماری و امثال آن می‌توانند به عنوان نقطه شروع آموزش بیشترین نقش را در رفع این نابسامانی‌ها برعهده داشته باشند. از همین روی پایوبون پلشیر در محل دانشگاه آزاداسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)، **با هدف نمایش امروزی ارزش‌های گذشته برای آیندگان** برنامه‌ریزی شده است.

الف) تعریف، اهداف، اصول، ارزش‌ها

پایوبن پلشیر با هدف ایجاد فضایی برای انسان مدرن عقل‌گرا طرح موضوع شده است. انسانی که خود و تواناییش را متفاوت‌تر از گذشته به نمایش گذاشته و بر مبنای تعامل، ارتباط اجتماعی و همکاری همه‌جانبه، به دنبال نمود هر چه بیشتر خلاقیت خود است. بر این اساس پایوبن پلشیر فضایی مستقل و انعطاف‌پذیر برای تجلی پویایی، همکاری و خلاقیت را می‌جوید. ابزاری ارتباطی برای نمایش یک طرز فکر، زیبایی‌شناسی، کارایی، فرهنگ و نوآوری. پر واضح است که این مهم جز با پایداری و مددجویی از فرهنگ، طبیعت، زمینه، فناوری و اقتصاد تحقق نخواهد یافت.

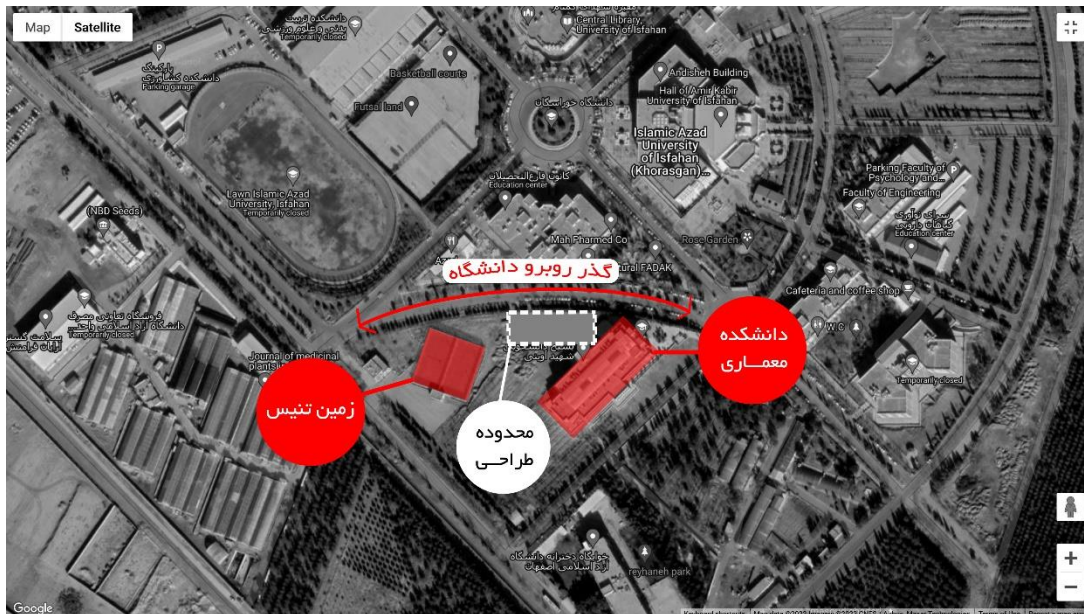
ب) محدوده‌ی قرارگیری و ضوابط پروژه

این پروژه و محوطه اختصاصی آن، با سطح زیربنای حداکثر ۱۰۰ مترمربع، در زمینی با مساحت حدودی ۸۴۰ مترمربع در دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان) و در محدوده بین دانشکده معماری و شهرسازی، زمین تنیس و گذر روبروی دانشکده، مکان‌یابی و برنامه‌ریزی شده است. پایوبن طراحی شده توسط طراحان باید در بردارنده فضاهایی هم‌راستا با اهداف طرح و تبدیل فضای فاقد حیات همجوار دانشکده معماری به فضایی چند عملکردی سرزنده و پویا نظیر: تعاملات اجتماعی، گردهمایی‌ها، ژوژمان‌ها، عرصه نمایش، نمایشگاه موقت و آستانه باشد. از همین روی در اجزا و برنامه فیزیکی پایوبن، انعطاف‌پذیری وجود دارد و بدیهی است که برنامه فیزیکی طراحان برخاسته از مطالعات و بررسی‌های آن‌ها ارائه خواهد گردید.

اشاره ۱: لازم به ذکر است که نیازی به طراحی فضاهای خدماتی، تاسیساتی و ... نمی‌باشد.

اشاره ۲: ضروری است که طرح ارائه شده، خط آسمان فضای سبز موجود را حفظ نماید و دسترسی‌های اطراف (به ویژه دسترسی موتورخانه دانشکده معماری و شهرسازی) را محدود نکند.

طراحان در نظر داشته باشند با توجه به اینکه دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان قصد دارد در آینده فاز اجرایی کل محوطه لنداسکیپ و عملکردهای مکمل آن (زمین محوطه ۸۴۰ متر مربع) را تکمیل نماید، لذا ارائه کانسپت خطی لنداسکیپ برای درک بهتر کل ایده‌ی پروژه الزامی است.



تصویر (۱-۲) وضع موجود، دسترسی‌ها و کاربری‌های اطراف

منبع: شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر، ۱۴۰۱

برنامه فیزیکی و ضوابط طراحی پویون	
۱۰۰ (یکصد) متر مربع	حداکثر زیربنا همراه با محوطه اختصاصی پویون
۷ (هفت) متر	حداکثر ارتفاع از سطح زمین
۴ (چهار) متر	حداکثر خاک برداری از سطح زمین
۱ (یک) طبقه	تعداد طبقات
۸۴۰ (هشتصد و چهل و دو) متر مربع	محدوده حدودی کانسپت خطی لنداسکیپ

جدول (۱-۲) برنامه فیزیکی و ضوابط طراحی پویون
منبع: شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر، ۱۴۰۱

در یک جمع‌بندی کلی این طرح با حداکثر زیربنای ۱۰۰ مترمربع، در یک طبقه و با ارتفاع حداکثر ۷ متری، می‌بایست در تعامل مناسب با کاربری‌های همجوار خود و زمینه، مکان‌یابی و طرح‌ریزی شود.

اشاره: طراحان در نظر داشته باشند، ارتفاع از سطح زمین و خاک برداری از سطح زمین همراه با کلمه‌ی حداکثر ارائه گردیده و الزامی جهت استفاده از حداکثر ارتفاع ۷ متر و خاک برداری ۴ متر نمی باشد.

برنامه اجرایی

نوع مسابقه

مسابقه آزاد ملی:

مسابقه‌ای است که محدودیتی برای شرکت‌کنندگان نداشته باشد و همه‌ی جامعه‌ی اهل فن را در سطح ملی دربرگیرد.

مسابقه طراحی اجمالی:

مسابقه‌ای است که برای دست یافتن به انگاره‌ها و ایده‌های برتر طراحی در موضوعی معین انجام گیرد و نتیجه‌ی آن در حد طرح‌های اجمالی بیان‌کننده‌ی ایده‌ی طرح باشد.

مسابقه‌ی یک مرحله‌ای (با دو بخش داوری):

مسابقه‌ای است که داوری آن در یک مرحله صورت گیرد.

اشاره: این مسابقه یک مرحله‌ای با دو بخش داوری است؛ به این معنی که اثرهای ارائه شده در بخش نخست داوری، توسط داوران قضاوت شده و لیست کوتاهی (حداکثر ۲۰ اثر) به بخش دوم داوری راه پیدا می‌نمایند. در بخش دوم، داوران با تدقیق آثار، سه اثر را شایسته معرفی جهت انتخاب رتبه نخست، دوم و سوم معرفی خواهند نمود.

جامعه شرکت‌کنندگان:

اشخاص حقیقی معمار و شهرساز، اشخاص حقوقی معماری و شهرسازی، در قالب مشارکت گروهی جامعه شرکت‌کنندگان را شکل می‌دهند.

اشاره ۱: در صورت تمایل دانش‌آموختگان رشته‌های دیگر برای شرکت در مسابقه می‌بایست ایشان در گروه خود یک معمار یا شهرساز به دبیرخانه مسابقه به عنوان «مسئول طراحی»، معرفی نمایند.

اشاره ۲: خاطر نشان می‌نماید علاوه بر فراخوان آزاد، از برخی معماران نیز جداگانه دعوت به عمل خواهد آمد. این دعوتنامه در حکم احترام‌نامه، صادر گردیده و دبیرخانه‌ی مسابقه هیچ امتیاز بیشتری نسبت به دیگر شرکت‌کنندگان در روند برگزاری مسابقه برای ایشان قائل نخواهد شد.

ارکان مسابقه

کارفرما: شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر^۳
بهره بردار: دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)
حامی معنوی و مادی: شرکت کاشی مرجان
کارگروه سیاست گذاری:

۱. محمد بهاروند^۴
۲. امید خواجه^۵
۳. مجید طغیانی^۶
۴. محمدرضا قانعی^۷
۵. محمد لطیفی^۸

نماینده تام الاختیار کارفرما: اشکان قانعی^۹
برگزارکننده: دپارتمان رقابت زنجیره فرهنگی ایوان^{۱۰}
مدیر مسابقه: امیرمحمد اخوان^{۱۱}
دستیاران مدیر مسابقه: مینا امینی، شیوا اسعدی
مدیر دبیرخانه مسابقه: فاطمه ابراهیمیان
مدیر دپارتمان رقابت ایوان: علی خدادادی^{۱۲}

^۳ در پوشه‌ی پیوست شده، سوابق حرفه ای شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر ضمیمه شده است.

^۴ رئیس دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان (خوراسگان)

^۵ سرپرست امور عمرانی دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان (خوراسگان)

^۶ معاون پژوهشی دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان (خوراسگان)

^۷ رئیس هیئت مدیره شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر

^۸ معاون آموزشی دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان (خوراسگان)

^۹ طراح ارشد مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر

^{۱۰} زنجیره فرهنگی هنری ایوان در راستای ضرورت پرداخت و ترویج فرهنگ رقابت در ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه شهروندان و پوشش برخی از نقیصه ها، خرد را در طراحی فرآیند های رقابتی، اصلی ترین منبع شناخت قرار داده است و سعی بر آن دارد که مسابقات و جوایز را از عرصه یکه تازی خرد و ذوق شخصی به سوی خرد جمعی و خرد فرآیندی هدایت نماید. به همین منظور، دپارتمانی، زیر مجموعه ی زنجیره فرهنگی هنری ایوان با عنوان «دپارتمان رقابت» تشکیل شده است و بصورت حرفه ای در حال فعالیت می باشد.

^{۱۱} معمار و معمار منظر، پژوهشگر شهرسازی و فعال فرهنگی - اجتماعی

^{۱۲} معمار و پژوهشگر فلسفه هنر

هیئت داوران (به ترتیب حروف الفبا)

داوران اصلی:

- ۱- بالا زاده، هومن^{۱۳}
- ۲- سراجی، نسرين^{۱۴} (دبیر هیئت داوران)
- ۳- شاهدی، بهرام^{۱۵}
- ۴- غفارزاده، فرشاد^{۱۶}
- ۵- قانع، محمدرضا^{۱۷}

داور جانشین:

- ۱- خزائلی پارسا، پویا^{۱۸}

کارگروه بررسی اختلافات:

- ۱- امیر محمد اخوان
- ۲- نسرين سراجی
- ۳- محمد بهاروند

کمیته راهبردی تحقق پروژه:

- ۱- یک عضو از هیئت داوران
- ۲- نماینده کارفرما
- ۳- نماینده بهره بردار

اشاره: در بخش اول جلسه‌ی داوری یک عضو به نمایندگی انتخاب می‌شود.

^{۱۳} معمار | مؤسس شرکت معماری هوبا دیزاین

^{۱۴} Nasrin Seraji AA DIPL FRIBA is an architect and educator, currently Professor of architectural Design at UCD and Distinguished professor of design Research at WKU. Her practice and research concentrates on collective housing and new models of urbanism; 'Integrative Architecture©'. Her book and Exhibition "Housing Substance of our cities" is a critical view on one hundred years of collective housing in Europe.

^{۱۵} معمار | طراح شهری - پژوهشگر و مدرس دانشگاه

^{۱۶} معمار | مؤسس استدیو آینده

^{۱۷} معمار | رئیس هیئت مدیره شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر

^{۱۸} معمار | مدیر پژوهشکده معماری خاک اصفهک

نحوه ثبت نام

ثبت نام مسابقه از طریق سایت انجام می‌گیرد. با مراجعه به لینک ثبت نام، فرم ثبت نام را دانلود کرده، سپس از تکمیل، در سایت آپلود نمایید. پس از دریافت کد رهگیری، ثبت نام نهایی خواهد شد.

لینک ثبت نام: www.ivanculturalgroup.com/event/pavilioncont

هزینه ثبت نام

رایگان

نحوه تحویل و ارائه آثار

ارائه آثار در قالب حداکثر ۵ شیت ۵۰ در ۷۰ به صورت افقی به همراه یک انیمیشن حداکثر ۱ دقیقه ای (حداکثر ۱۰۰ مگابایت) خواهد بود.

مدارک مورد نیاز در ارائه ها:

- سایت پلان پلانیوم و محوطه‌ی اختصاصی آن
- پلان طبقات
- نماها و مقاطع
- کانسپت خطی لنداسکیپ زمین / کل محوطه
- یک برش^{۱۹}
- دیدهای پرسپکتیو
- دیاگرام توضیح کانسپت پلانیوم
- توضیح ویژگی‌های طرح پیشنهادی (حداکثر در ۳۰۰ کلمه)

اشاره ۱: در راستای ارائه‌ی مطلوب ایده توسط شرکت‌کنندگان، مقیاس کلیه مدارک آزاد می باشد.

اشاره ۲: با توجه به اینکه کانسپت خطی لنداسکیپ می‌بایست به صورت شماتیک ارائه شود، نیازی به پرداختن محوطه خارج از پروژه‌ی موضوع مسابقه از نظر جزئیات و ارائه سه بعدی نمی‌باشد.

اشاره ۳: در صورت ارائه تعداد بیش از ۵ شیت، شیت‌های اضافی به تشخیص مدیر مسابقه حذف گردیده و در فرآیند داوری قرار نخواهد گرفت.

اشاره ۴: در صورت عدم رعایت زمان خواسته شده در انیمیشن، فقط یک دقیقه اول نمایش داده خواهد شد.

اشاره ۵: ۲۰ طرح برگزیده که در بخش اول داوری انتخاب شده‌اند، می‌بایست شیت‌های ارائه شده‌ی خود را به صورت چاپ شده و بر روی فوم برد تا قبل از تاریخ برگزاری نمایشگاه آثار، به دبیرخانه مسابقه ارسال کنند.

نحوه ارسال آثار

بارگذاری آثار در پنل کاربری سایت مسابقه؛

هنگام موعد ارسال آثار، در سایت ایوان وارده شده به قسمت «سفارشات من» رفته و مسابقه ی پایون را انتخاب می کنید، سپس در قسمت بارگذاری فایل، در هر پوشه ی مربوطه مدارک مقرر را بارگذاری کنید. پوشه ها به شرح زیر می باشد:

۱ پوشه ای حاوی فرم های مسابقه با نام «فرم»

۲ پوشه ای حاوی شیت های ارایه با نام «شیت»

۳ پوشه ای حاوی انیمیشن با نام «انیمیشن»

نحوه ارتباط با دبیرخانه مسابقه

درگاه اطلاع رسانی: www.ivanculturalgroup.com

آدرس پست الکترونیکی: pavilioncont@gmail.com

شماره تماس: ۰۳۱۹۵۰۱۴۰۰۰ | ۰۹۱۳۸۰۳۹۲۹۵

آدرس: اصفهان، خیابان خاقانی، نبش کوچه ۳۱، خانه تاریخی صفوی - کد پستی: ۸۱۷۵۷۱۸۹۸۳

جوایز

رتبه نخست: ۵۰۰ میلیون ریال

رتبه دوم: ۳۰۰ میلیون ریال

رتبه سوم: ۱۰۰ میلیون ریال

اشاره: هیئت داوران می توانند علاوه بر تعیین رتبه های برتر، طرح یا طرح هایی را شایسته تقدیر اعلام نمایند.

تقویم

اشاره ۱: به دلایل امکان وجود محدودیت هایی که در نتیجه بروز بحران هرگونه حوادث غیر مترقبه ممکن است در طول این مسابقه حادث گردد، تقویم مسابقه در بازه های زمانی مشخصی تعریف شده است و در طول فرآیند برگزاری مسابقه، تاریخ و اطلاعات زمانی دقیق هر کدام از رویدادها از طریق مکانیزم های اطلاع رسانی به اطلاع شرکت کنندگان عزیز خواهد رسید.

- اعلام فراخوان و آغاز ثبت نام ۱۴۰۲/۰۱/۰۱، ساعت ۱۰ صبح

- بازدید از موقعیت و مکان پروژه و برگزاری کارگاه آموزشی در بازه ۱۴۰۲/۰۱/۱۹ الی ۱۴۰۲/۰۲/۰۱

- تاریخ پایان ثبت نام ۱۴۰۲/۰۲/۰۳، ساعت ۸ بعدازظهر (ساعت ۲۰)

اشاره ۲: قبل از پایان موعد ثبت نام، چیدمان اعضای گروه ها می تواند تغییر پیدا کرده، فرم تکمیل شده به صورت کتبی به دبیرخانه مسابقه ارسال گردد. در صورتی که در لیست تکمیلی یک یا تعدادی از اعضا از لیست ثبت نام نخست حذف گردیده شده باشد، باید رضایت ایشان حاصل شده و به پیوست ارسال گردد.

- آخرین مهلت ارسال سوالات و ابهامات شرکت کنندگان به پست الکترونیکی دبیرخانه مسابقه تا تاریخ ۱۴۰۲/۰۲/۰۵

- آغاز تحویل آثار ۱۴۰۲/۰۳/۰۱، ساعت ۸ صبح

- پایان تحویل آثار ۱۴۰۲/۰۳/۰۶، ساعت ۸ بعد ازظهر (ساعت ۲۰)

- ارزیابی فنی و کمی طرح ها توسط گروه مدیریت در بازه ۱۴۰۲/۰۳/۰۸ الی ۱۴۰۲/۰۳/۱۱

- جلسه بخش نخست داوری در بازه ۱۴۰۲/۰۳/۱۳ الی ۱۴۰۲/۰۳/۱۴

اشاره ۳: به صورت حضوری یا مجازی برگزار می گردد.

- اعلام لیست کوتاه راه یافته به بخش دوم داوری ۱۴۰۲/۰۳/۱۶
 - بررسی تفصیلی فنی و کمی طرح‌های راه یافته به بخش دوم داوری توسط تیم مدیریت در بازه ۱۴۰۲/۰۳/۲۰ الی ۱۴۰۲/۰۳/۲۳
 - جلسه بخش دوم داوری در بازه ۱۴۰۲/۰۳/۲۶ الی ۱۴۰۲/۰۳/۲۸
- اشاره ۴:** برگزارکننده‌ی این مسابقه باید تمام اهتمام خود را برای مهیا کردن شرایط برگزاری «جلسه بخش دوم داوری» به صورت حضوری فراهم نمایند.
- مهلت ارسال شیت های چاپ شده برای نمایشگاه آثار تا تاریخ ۱۴۰۲/۰۴/۰۲
 - مراسم اعلام نتایج نهایی، اعطای جوایز (همراه با بیانیه داوری و گزارش فنی پیشبرد پروژه) و افتتاحیه نمایشگاه آثار ۱۴۰۲/۰۴/۰۳
 - موعد وصول اعتراضات در بازه ۱۴۰۲/۰۴/۰۳ الی ۱۴۰۲/۰۴/۰۵
 - صدور و اعلام رأی کارگروه بررسی اختلافات مسابقه با ذکر دلایل و ابلاغ به شاکی در بازه ۱۴۰۲/۰۴/۰۶ الی ۱۴۰۲/۰۴/۱۲
 - نشست نقد و بررسی مسابقه متعاقبا اعلام می گردد.
- اشاره ۵:** زمان‌های تعیین شده از ابتدای آغاز مسابقه تا پایان مسابقه (اعطای جوایز) قابل تمدید از طرف کارفرما، بهره‌بردار و برگزارکننده نمی‌باشد.
- اشاره ۶:** شرایط فهری از «اشاره ۵» مستثنی است.

فصل سوم؛ ارزیابی فنی و داوری

روند ارزیابی کمی آثار

آثاری که در موعد مقرر به دبیرخانه مسابقه واصل گردیده‌اند، توسط گروه مدیریت با برنامه مسابقه تطبیق داده می‌شود و نتیجه این بررسی به صورت کتبی همراه با تحلیل‌های فنی و شیت‌های تمامی طرح‌ها در روز داوری در اختیار اعضای هیئت داوران قرار خواهد گرفت.

روند داوری آثار

این مسابقه‌ی به صورت یک مرحله‌ای برگزار شده و در دو بخش، داوری می‌شود. هویت شرکت کنندگان در فرآیند برگزاری مسابقه و تا روز اعلام نتایج پنهان خواهد بود.

مجازی

بخش نخست:

بررسی انفرادی آثار

آثار دریافت شده در دبیرخانه، به همراه گزارش ارزیابی فنی و کمی پروژه که توسط دبیرخانه مسابقه و ارزیابان فنی تهیه می‌گردد، به صورت محرمانه برای داوران ارسال خواهد شد. سپس هر یک از داوران پس از بررسی طرح‌ها، حداکثر ۲۰ طرح را از بین تمامی آثار انتخاب نموده و در پایان لیست کوتاهی از راه‌یافتگان به بخش دوم داوری، استخراج گردیده، به نحوی که هر طرحی که حداقل یک بار در لیست یکی از داوران حاضر باشد، به بخش دوم داوری راه خواهد یافت.

اشاره ۱: هریک از داوران مکلفند در خصوص هر ۲۰ طرح منتخب، دلایل انتخاب، ویژگی‌ها و محدودیت‌های آنها را به صورت کتبی به مدیر تحویل دهند.

بخش دوم:

انتخاب ۵ طرح برتر و رتبه‌های نخست، دوم و سوم

در ادامه روند داوری، هر یک از داوران پس از بررسی تکمیلی طرح‌ها و استماع نظرات دیگر اعضای هیئت داوران، در خصوص هر یک از طرح‌ها، این بار ۵ طرح را به ترتیب رتبه‌های ۱ تا ۵، در قالب فرم‌های مدون دبیرخانه استخراج می‌نمایند، سپس با توجه به جمع بندی امتیازها و تعیین رتبه‌های نخست تا پنجم، سه طرح حائز بالاترین رتبه، بعنوان طرح‌های برتر جهت اعلام نتایج مسابقه به مدیر معرفی خواهند شد. اشاره ۱: هریک از داوران مکلفند در خصوص هر ۵ طرح منتخب، دلایل انتخاب، ویژگی‌ها و محدودیت‌های آنها را بصورت کتبی به مدیر تحویل دهند.

اشاره ۲: امتیازات اخذ شده طرح‌ها توسط هیئت داوران همراه با دلایل انتخاب، حداکثر تا یک هفته پس از اعلام نتایج در اختیار جامعه حرفه‌ای قرار خواهد گرفت.

سخن هیئت داوران

«پایبونی طرح کنید برای بروز خلاقیت‌های مرتبط با معماری، با نگاه هوشمندانه به تاریخ شهر و عصر "امروز و آینده" که با جغرافیای خودش سازگار بوده و تناسبات انسانی داشته باشد».

شرکت‌کنندگان محترم؛ از میان کلمات زیر، پنج کلمه را انتخاب نموده و ایده‌ی مرکزی طرحتان را در متن و زمینه‌ی این پنج کلمه جایگزین کنید:

اصفهان - اقلیم - فضای جمعی - تعاملات اجتماعی - گردهمایی - پایداری - زیبایی شناسی - زمینه و بستر - حرکت در فضا - دید و چشم انداز - تجلی پویایی - همکاری همه جانبه - فرهنگ و هنر معماری - پلشیر - اجرا - خلاقیت و نوآوری فضایی - انعطاف پذیری - اقتصاد - آینده - کارایی - عرصه‌ی نمایش - آستانه - پیوند فضایی - همجواری - فناوری نوین - نمایش امروزیین ارزش‌های گذشته برای آیندگان - نمایشگاه موقت و فضای ژوژمان.

معیارهای داوری:

۱- سایت:

مقیاس و تناسب ساختمان در رابطه با زمین، اقلیم، جغرافیا و محیط.

۲- انعطاف:

دگرپذیری و تحول‌پذیری پروژه، تغییرپذیری و تطبیق‌پذیری پروژه، تحول و انعطاف‌پذیری پروژه.

۳- مصالح:

نگاه (نگرش) معماران شرکت‌کننده به مصالح ساختمانی در زمینه‌ی تحولات اقلیمی از طریق توجه در این پروژه و نقش پروژه در تطبیق کربنی^{۲۰}

۴- جغرافیا:

موقعیت پروژه نسبت به فرهنگ، هنر، اقتصاد و جامعه‌ی امروزی.

۵- اعانه:

مشارکت پروژه در پیشبرد معماری در اصفهان و ایران.

²⁰ **Embodied carbon** consists of all the GHG emissions associated with building construction, including those that arise from extracting, transporting, manufacturing, and installing building materials on site, as well as the operational and end-of-life emissions associated with those materials.

What is embodied carbon? Embodied carbon means all the CO₂ emitted in producing materials. It's estimated from the energy used to extract and transport raw materials as well as emissions from manufacturing processes.

فصل چهارم؛ قوانین و شرایط مسابقه

قوانین مسابقه

الف) قوانین و شرایط عمومی مسابقه

۱. آیین‌نامه جامع برگزاری مسابقات طراحی معماری و شهرسازی، مصوب ۱۳۸۱ شورای عالی انقلاب فرهنگی.
۲. قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان، مصوب ۱۳۴۸ مجلس شورای ملی.
۳. قانون انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات، مصوب ۱۳۸۷.

ب) قوانین و شرایط اختصاصی مسابقه

۱. شرکت در این مسابقه به منزله پذیرفتن تمام مفاد مندرج در این برنامه می‌باشد.
 ۲. به آثار واصل شده پس از موعد مقرر در برنامه اجرایی مسابقه ترتیب اثر داده نمی‌شود.
 ۳. هریک از اشخاص حقوقی (شرکت) یا حقیقی، فقط مجاز به ارائه حداکثر دو طرح می‌باشند.
اشاره ۱: در صورت ارائه دو اثر توسط یک شخص حقوقی یا حقیقی، می‌بایست ارسال این آثار در قالب دو کد اثر مجزا انجام شود.
 ۴. شرکت به صورت گروهی و اشخاص حقوقی (شرکت)، مستلزم معرفی «مسئول طراحی» و «نماینده رسمی» به دبیرخانه مسابقه می‌باشد.
اشاره ۲: «مسئول طراحی» باید معمار و یا شهرساز باشد که وظیفه پیشبرد تحقق پروژه را در صورت نیاز با کارفرمای مسابقه به عهده خواهد داشت.
اشاره ۳: «نماینده رسمی» وظیفه مکاتبات و دریافت جایزه را به عهده خواهد داشت.
 ۵. مسئولیت اختلافات درون گروهی بر عهده شرکت‌کنندگان می‌باشد، لذا پیشنهاد می‌گردد حوزه مسئولیت‌ها و وظایف قبل از ورود به فرآیند مسابقه، طبق قراردادی کتبی بین اعضای گروه تدقیق گردد.
 ۶. طرح‌هایی که در موعد مقرر در دبیرخانه مسابقه واصل گردیده‌اند توسط مدیر و تیم مدیریت با برنامه مسابقه تطبیق داده می‌شود و نتیجه این بررسی بصورت کتبی همراه با تحلیل‌های فنی و شیت‌های تمامی طرح‌ها در روز داوری در اختیار اعضای هیئت داوران قرار خواهد گرفت.
 ۷. آثار بصورت کدگذاری در جلسات داوری در معرض نمایش اعضای هیئت داوری قرار خواهد گرفت و هویت شرکت‌کنندگان تا روز اعلام نتایج مخفی خواهد ماند.
 ۸. گروه مدیریت مکلف است که تجربه‌های جهانی و ایرانی مشابه با هر یک از طرح‌های ارسالی را به همراه گزارش فنی در روز داوری در اختیار داوران قرار دهد. داوران می‌توانند نسبت به اصالت آثار اعلام نظر نمایند و در صورت تشخیص مبنی بر کپی برداری، موضوع را به همراه مستندات به مراجع ذیصلاح ارجاع نمایند. تعیین و تشخیص کپی بودن آثار فقط با اجماع همه اعضای حاضر در جلسه داوری امکان‌پذیر می‌باشد.
 ۹. در صورت عدم انطباق طرح‌ها با برنامه مسابقه مانند عدم انطباق مشخصات شیت‌های ارائه شده با برنامه اجرایی و فیزیکی مسابقه، دارا بودن نشان هویتی در شیت‌ها، مدیر می‌تواند آن طرح‌ها را از فرآیند مسابقه حذف نماید ولی در عین حال باید دلایل حذف را به همراه طرح‌ها به رویه هیئت داوران برساند و طبق صورتجلسه‌ای با تایید داوران، حذف قانونی آن‌ها را مصوب نماید.
 ۱۰. شرکت‌کنندگان در مسابقه، نباید در یک سال گذشته از زمان اعلان فراخوان هیچ رابطه قراردادی و مالی با هر یک از داوران، کارفرما، بهره‌بردار، برگزارکننده، مدیر و دستیاران داشته باشند.
- اشاره ۴: تنها اعضای هیئت علمی دانشگاه‌ها، در صورت تمایل برای شرکت در مسابقه از بند ۱۰ در قبال بهره‌بردار (دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان) معاف می‌باشند. با اینحال ایشان نباید در دو سال گذشته از زمان اعلان فراخوان هیچ رابطه قراردادی و مالی با هر یک از داوران، برگزارکننده، مدیر و دستیاران مسابقه داشته باشند.

۱۱. هیئت داورى نمى‌تواند هيچ شركت‌كننده‌اى را شايسته‌اى احراز مقام نخست تا سوم نداند؛ اما مى‌تواند در راستاى تحقق پروژه، عيوب و محدوديتهاى اثر حائز رتبه نخست تا سوم را اعلام نمايد.
۱۲. داوران جانشين بايد در تمام فرآيند مسابقه و داورى با حق ارائه نظر و بدون حق رأى حضور داشته باشند.
۱۳. رأى داورى منتج از مسابقه، قطعى و تغييرناپذير است و هيچ کدام از ارکان مسابقه مجاز به تغيير و تصرف در آن نيست.
۱۴. هيئت داورى نمى‌تواند در حين برگزارى مسابقه، دليل مخفى بودن هويت شركت‌كنندگان، ادامه مسابقه را منوط به جلسه و ارائه حضورى شركت‌كنندگان نمايد.
۱۵. داور يا هيئت داورى مى‌تواند مسابقه‌اى يك مرحله‌اى را به دو مرحله‌اى تبديل كند. اين تصميم دليل اضافه شدن بار مالى به كارفرما (كمك هزينه مرحله دوم)، تنها در صورت موافقت كتبه كارفرما معتبر است. در اين صورت بايد مراتب به اطلاع شركت‌كنندگان رسانده شود و مسابقه مطابق ضوابط مسابقات در ميان راه‌يافتگان به مرحله‌اى دوم ادامه يابد.
۱۶. اعضاى هيئت داورى نمى‌تواند هيچ دو طرحى را به صورت مشترك شايسته‌اى اخذ يكي از رتبه ها بدانند، مگر با تاييد كارفرما و پرداخت كامل جايزه تعيين شده در برنامه مسابقه به هريك از رتبه‌ها (به عبارتى ديگر جايزه تعيين شده در برنامه مسابقه براى هر يك از رتبه‌ها قابل تقسيم نمى‌باشد).
۱۷. كارفرما مخير است به ترتيب اولويت تنها از ميان طرح‌هاى نخست تا سوم، با اذعان هيئت داوران و كميته راهبردى تحقق پروژه مبنى بر اجرايى بودن اقدام به ادامه‌اى همكارى فاز يك تكميلى و فاز دو طراحى نمايد.
۱۸. مرجع رسيدگى به شكايات احتمالى مابين ارکان، «كارگروه بررسى اختلافات مسابقه» مى‌باشد.

قوانین جلسه داوری

- الف. در جلسات داوری به غیر از اعضای هیئت داوری، داوران، جانشین، مدیر و دستیاران هیچ کس حق حضور ندارد.
- ب. در صورت داوری بصورت حضوری، جلسه داوری به صورت آنلاین از طریق پلتفرم آپارات یا اینستاگرام، در معرض مشاهده قرار خواهد گرفت.
- اشاره: در صورت تغییر در پلتفرم‌ها، مراتب طریق دبیرخانه‌ی ایوان اطلاع رسانی خواهد شد.
- ج. هویت شرکت‌کنندگان تا موعد اعلام نتایج نهایی و اعطای جوایز پنهان می‌باشد.
- د. در جلسه نهایی داوری، هر یک از داوران مکلفند تا دلایل انتخاب طرح‌های منتخب لیست امتیازدهی خود را بصورت کتبی در اختیار مدیر قرار دهند.
- و. داوران مکلفند که صورتجلسه نهایی روند داوری خود را بصورت کتبی، همراه با استدلال‌های مربوط به دلایل رد و پذیرش آثار راه یافته به بخش دوم داوری را در جلسه نهایی قضاوت، به مدیر تحویل نمایند.
- ه. اعضای هیئت داوری بایستی در جلسه‌ی نخست بین اعضای داوران، از میان خود، حداقل دو نفر را برای شرکت در نشست تخصصی مسابقه که با حضور مدیر، دبیر و شرکت‌کنندگان برگزار می‌شود، بصورت کتبی به دبیرخانه مسابقه معرفی نمایند.

امکان و شرایط تحقق اجرای پروژه

پس از اعلام نتایج، یک طرح از میان رتبه‌های نخست تا سوم، (با توجه به اذعان هیئت داوری و کمیته راهبردی تحقق پروژه بر اجرایی بودن آثار برنده) انتخاب و به آتلیه کارفرما معرفی می‌شود. طرح قابل اجرا می‌تواند رتبه دوم یا سوم باشد.

حقوق مالکیت فکری آثار

حقوق مالکیت فکری تمامی آثار واصله به دبیرخانه حفظ خواهد شد و در صورت اجرا و بهره‌برداری از طرح برنده توسط کارفرما و بهره‌بردار، تیم طراحی بعنوان «طراح ایده» خواهد بود. حق نشر و ارائه تمامی آثار با ذکر نام و نام خانوادگی تمامی اعضای تیم شرکت‌کننده با عناوین درج شده مطابق فرم ثبت نام تکمیلی اعم از: مسئول طراحی، همکاران و مشاوران توسط برگزارکننده محفوظ است.

در صورت شرکت در مسابقه بصورت گروهی و یا شخص حقوقی، مالکیت فکری آثار متعلق به همه اعضای گروه معرفی شده به دبیرخانه مسابقه می‌باشد، مگر اینکه ترتیباتی دیگر در قالب تفاهم‌نامه‌ای بین اعضای گروه تدوین و تصویب شده باشد.

مراجع تاییدکننده برنامه مسابقه

کارفرما
هیئت داوران
مدیر مسابقه

فصل پنجم؛ پیوست ها

۱. پوستر مسابقه
۲. عکس هوایی وضع موجود
۳. نقشه ها
- ۳-۱- سایت پلان طرح منطقه
- ۳-۲- توپوگرافی محدوده

اشاره: فرم های ثبت نام، فایل اتوکد نقشه سایت و...، اقلیم، نمودار گردش کار مسابقه، وظایف ارکان، آیین نامه ها و سوابق حرفه ای شرکت مهندسان مشاور معمار و شهرساز پلشیر، در پوشه ای به نام «پیوست مسابقه طراحی پلشیر» جهت دانلود و بهره برداری در اختیار شرکت کنندگان محترم می باشد.



مسابقه طراحی پاولیون

Polsheer Pavilion Design Contest

بهره بردار: دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان

گاه شمار مسابقه

آخرین مهلت ثبت نام: سوم اردیبهشت ماه ۱۴۰۲
آخرین مهلت ارسال آثار: ششم خردادماه ۱۴۰۲

هیئت داوران مسابقه

نسرین سراجی
بهرام شاهدی
محمد رضا قانعی
هومن بالازاده
فرشاد غفارزاده
پویا خزائی

جوایز مسابقه

رتبه اول: ۵۰۰ میلیون ریال
رتبه دوم: ۳۰۰ میلیون ریال
رتبه سوم: ۱۰۰ میلیون ریال

برگزارکننده: زنجیره فرهنگی ایوان
مدیرمسابقه: امیرمحمد اخوان

با حمایت کاشی مرجان

دیپیرخانه: اصفهان، خیابان خاقانی، خانه تاریخی صفوی
شماره های تماس: ۰۹۱۳۸۰۳۹۳۹۵ | ۰۳۱۹۵۰۱۴۰۰۰
سایت ثبت نام: ivanculturalgroup.com/event/pavilioncont
ایمیل دیپیرخانه: pavilioncont@gmail.com

پیوست ۲. عکس هوایی وضع موجود



پیوست ۳. نقشه ها

۳-۱- سایت پلان طرح منطقه



