

## ■ テーマ

「災害時」でも「平常時」でも  
安心して心地よく暮らせる住まい  
～いつもの暮らしをもしもの支えに～

## ■ 目的

フェーズフリーという新しい概念を住宅に取り入れるため、  
新たな発想や様々な視点からの具体的内容を募集し、フェーズフリー建築の普及啓発を図ることを目的としています。

## ■ 設計条件

あなたの考えるフェーズフリーな住宅を提案してください。  
居住者・構造条件・敷地条件：自由設定とする  
建築規模：200㎡を超えないこと。  
建築地：郊外・都市を問いません。  
※竣工物件の応募も可能です。

## ■ 賞と賞金

三井所清典賞/1点  
目黒 公郎賞/1点  
松崎 元 賞/1点  
フェーズフリー建築協会賞/1点

## ■ スケジュール

- ①登録期間 2017年1月17日(火)～3月11日(土)
- ②作品受付期間 3月11日(土)～4月14日(金)  
当日消印有効、送付のみ受付。持参は不可。
- ③審査結果発表 7月12日(水)
- ④表彰式・シンポジウム

## ■ 審査方法・基準

審査員による提出物の審査。  
テーマに合った提案であるかを、「フェーズフリー性」「独自性」「先進性」「実現可能性」「地域制」を考慮し、総合的に判断します。

## ■ 応募資格

個人、グループ、年齢、国籍、資格を問わず、国内外において、設計・デザイン活動を行っているもの、又はそれらを専攻している学生とします。複数点の応募も可能です。

## ■ 注意事項

応募者は、次の事項に同意のうえ作品を提出するものとし、作品を提出した場合には、応募者は以下の事項に同意したものとみなします。(1)応募は未発表のオリジナル作品に限ります。(2)同一作品の他設計競技との二重応募は失格となります。(3)応募作品は返却しません。(4)応募に際して提供された個人情報、主催者が適切に管理し、申請に係る事務処理に利用する他、セミナー、シンポジウム、アンケート等の調査について利用することがあります。入賞作品の発表時には、氏名・年齢・勤務先・学校名などを公表します。(5)著作権・商標権・肖像権などで第三者の権利(知的財産権や著作権等)を侵害することのないよう十分配慮して下さい。特に、雑誌、書籍、Webなどの著作物から無断で複製した画像を使用しないこと。第三者とトラブルが発生した場合は、応募者自身の責任において解決して頂きます。また、そのような場合は、入賞を取り消す場合があります。(6)課題に対する質疑応答はいたしません。規定外の問題は、応募者が自身で判断し決定してください。(7)応募作品に含まれる発明、考案、意匠の創作、著作物等に関する知的財産権は、応募者に帰属します。応募作品を展示、出版、広告、ホームページへの掲載、その他の広報活動に二次使用する優先的権利は主催者が有するものとし、この場合の使用料は無償とします。応募作品に含まれる発明、考案、意匠の創作、著作物等をフェーズフリー建築評価基準の構築に活用することがあります。知的財産権、特別なノウハウや秘密事項については、応募者自身の責任において法的保護を行うなどあらかじめ対処してください。

## ■ 提出物

エントリーシート 1枚  
作品 A2 サイズ(420mm×594mm)片面横使い 1枚  
設計条件に基づいて下記内容を自由に表現してください。  
1. タイトル・コンセプト(必須)  
2. 図面・パース・模型写真等、提案内容を分かりやすく表現してください。  
※額装、パネル化は不可。

## ■ 応募登録

本コンペに参加するためには、コンペ専用WEBサイトの応募登録ページにて必要事項を記入し、登録を行ってください。  
その後エントリーシートをダウンロードし、作品と一緒に指定送付先へお送りください。  
※登録ができなかった場合は、フェーズフリー建築協会まで、メールにてお問い合わせください。

## ■ 提出・問い合わせ先

〒311-0034  
東京都文京区湯島3-31-1 ストック湯島4F  
特定非営利活動法人 フェーズフリー建築協会  
「フェーズフリー住宅デザインコンペ2017」係  
info@phasefree-a.or.jp

## ■ コンペ専用ウェブサイト

<http://phasefree-a.or.jp/compe2017>



## PhaseFree の原則

PhaseFree(フェーズフリー)とは、平常時や災害時などのフェーズ(社会の状態)に関わらず、適切な生活の質を確保しようとする概念。この概念は、以下のフェーズフリーデザインの原則に基づいた商品、サービスによって実現される。

1. 常活性：どのような状況でも利用できること。
2. 日常性：日常から使えること。日常の感性に合っていること。
3. 直感性：使い方・使用限界・利用限界が分かること。
4. 触発性：気づき、意識、災害に対するイメージを生むこと
5. 普及性：参加でき、広めたりできること。

