

**Regulamentul**  
**privind organizarea și desfășurarea Concursului național pentru tineri**  
**”Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale”**

**I. Dispoziții generale**

1. Regulamentul privind organizarea și desfășurarea Concursului național pentru tineri ”Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale” (în continuare - Regulament) stabilește modul de organizare și desfășurare a Concursului național pentru tineri ”Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale” (în continuare - Concurs), condițiile de participare și de prezentare a jocurilor, precum și procedura de desemnare și premiere a câștigătorului.

2. Concursul este organizat de către Agenția de Stat pentru Proprietate Intelectuală (AGEPI). AGEPI poate invita în calitate de parteneri în organizarea și desfășurarea Concursului diferite instituții și organizații.

3. Obiectivul de bază al Concursului constă în promovarea și stimularea creativității digitale și a inovării în rândul tinerei generații din țară, precum și identificarea celui mai bun joc on-line, în domeniul proprietății intelectuale, elaborat în conformitate cu cerințele stabilite în prezentul Regulament.

4. Organizarea, desfășurarea și generalizarea rezultatelor Concursului sunt efectuate de către Comitetul organizatoric al Concursului (în continuare - Comitetul organizatoric) a cărui activitate se reglementează prin prezentul Regulament.

5. Cheltuielile pentru organizarea și desfășurarea Concursului vor fi acoperite de către AGEPI.

6. Premiile prevăzute de prezentul Regulament vor fi acordate atât de AGEPI, cât și de partenerii Concursului, în scopul mențiunii și stimulării autorilor celor mai bune lucrări prezentate.

**II. Organizarea și funcționarea Comitetul organizatoric**

7. Comitetul organizatoric este constituit din specialiști din cadrul AGEPI, inclusiv din domeniul tehnologiilor informaționale și de comunicare, precum și reprezentanți din partea partenerilor, care vor fi identificați pe parcurs.

8. Comitetul organizatoric exercită următoarele funcții:

a) recepționează și examinează jocurile prezentate de participanți, în baza criteriilor stabilite în prezentul Regulament;

b) desemnează câștigătorii Concursului;

9. Ședințele Comitetului organizatoric sunt prezidate de Președinte, iar în absența lui, de vicepreședintele acestuia.

10. Lucrările de secretariat ale Comitetului organizatoric sunt asigurate de către AGEPI (Direcția promovare și relații externe).

11. Președintele și membrii Comitetului organizatoric își exercită funcțiile stabilite de prezentul Regulament fără a fi remunerați.

**III. Condițiile de participare la Concurs**

12. La Concurs poate participa orice persoană fizică, cetățean al Republicii Moldova, sau care are domiciliul pe teritoriul Republicii Moldova, cu vârsta pînă la 30 ani, ori un grup de persoane,

prin depunerea unei cereri de participare, conform formularului-tip prevăzut în anexa nr. 1 la prezentul Regulament.

13. Jocul on-line interactiv în domeniul proprietății intelectuale (în continuare - Joc), trebuie:

a) să răspundă la una din următoarele întrebări:

✓ De ce este importantă marca?

✓ Ce sunt pirateria și contrafacerea?

✓ Cum au schimbat invențiile viața ta?

b) să reprezinte o creație personală și originală a autorului (grupului de autori);

14. Jocurile care nu corespund cerințelor expuse în pct.13 din prezentul Regulament nu se examinează de către Comitetul organizatoric.

15. Un autor (un grup de autori) prezintă la Concurs doar un singur joc.

16. Participanții la concurs poartă răspundere pentru veridicitatea informației prezentate Comitetului organizatoric și pentru faptul că jocul prezentat nu conține semne ce încalcă drepturile de proprietate intelectuală ale altor persoane. În cazul depistării informației false, participantul este exclus din concurs.

17. La depistarea plagiatului sau a altor încălcări ale drepturilor de proprietate intelectuală, Comitetul organizatoric va respinge jocul respectiv din Concurs.

#### **IV. Procedura prezentării materialelor la concurs**

18. Cererea de participare la Concurs și jocul se prezintă secretarului Comitetului organizatoric în termen până la data de 20 aprilie 2016.

19. În cerere se completează următoarea informație cu caracter personal:

a) nume și prenume;

b) data, luna, anul nașterii;

c) adresa poștală;

d) telefon, adresa electronică;

e) studii/instituția de învățământ/locul de muncă/funcția;

f) descrierea lucrării (jocului) în maximum 1000 de caractere.

g) Jocul va fi încărcat pe un file-server extern (de tip *google drive*, *dropbox etc.*) în format .zip, iar adresa de stocare a acestuia va fi indicată în formularul cererii.

20. Cererile și jocurile prezentate Comitetului organizatoric mai târziu de 20 aprilie 2016 nu se admit la concurs.

21. Cererile vor fi completate de către participanți la adresa: <https://goo.gl/A0uXbh>.

#### **V. Examinarea și evaluarea jocurilor. Desemnarea și premierea câștigătorilor**

22. Comitetul organizatoric evaluează jocurile prezentate de către candidați prin atribuirea punctajului de la 1 la 10, apreciind conform următoarelor criterii:

a) originalitatea jocului;

b) creativitatea jocului;

c) claritatea prezentării;

d) reprezentativitatea jocului în raport cu tematica propusă.

23. Comitetul organizatoric examinează jocurile prezentate conform criteriilor stabilite și desemnează câștigătorii Concursului. Rezultatele Concursului se înscriu într-un proces-verbal, semnat de membrii Comitetului organizatoric.

24. Se consideră câștigător al Concursului, jocul care a acumulat cel mai mare punctaj (40 de puncte).

25. Comitetul organizatoric are dreptul de a nu stabili câștigătorul în cazul în care lucrările prezentate la Concurs acumulează mai puțin de 20 de puncte. În acest caz, se anunță un nou Concurs, în condițiile prezentului Regulament.

26. Câștigătorii Concursului vor fi premiați, după cum urmează:

- a) premiul I - 6000 lei;
- b) premiile II și III - diplome și premii.

27. Autorul (autorii) al cărui joc este selectat ca fiind câștigător acceptă, prin declarație scrisă, conform formularului-tip prevăzut în anexa nr.2 la prezentul Regulament, transmiterea către AGEPI, cu titlu gratuit, a tuturor drepturilor patrimoniale exclusive de autor asupra valorificării acestuia în întreaga lume și pentru toată perioada de protecție a dreptului de autor asupra acestei categorii de opere.

28. Premiarea câștigătorilor Concursului va avea loc la 26 aprilie 2016 în cadrul ședinței solemne dedicate Zilei Mondiale a Proprietății Intelectuale, cu prezentarea jocurilor ce s-au clasat pe pozițiile I, II și III.

## **VI. Dispoziții finale**

29. Materialele prezentate Comitetului organizatoric, precum și jocurile neadmise spre examinare nu se restituie.

30. Comitetul organizatoric nu poartă răspundere pentru încălcările drepturilor autorilor sau ale altor titulari de drepturi de proprietate intelectuală, comise de către participanții la concurs.

31. AGEPI va acorda asistența și consultanța necesară participanților la Concurs pentru a verifica în bazele de date din domeniul proprietății intelectuale existența unor jocuri similare înregistrate în calitate de obiecte de proprietate intelectuală.



Confirm/ăm că am citit și am înțeles Regulamentul privind organizarea și desfășurarea Concursului național pentru tineri "Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale", inclusiv prevederea referitoare la transmiterea către AGEPI, cu titlu gratuit, a tuturor drepturilor patrimoniale exclusive de autor asupra valorificării acestuia în întreaga lume și pentru toată perioada de protecție a dreptului de autor asupra acestei categorii de opere.

Semnătura participantului (numele în clar):

Data

Semnătura persoanei care a recepționat cererea (numele în clar):

Înregistrată:

Nr.

Data

Anexa nr. 2  
la Regulamentul privind organizarea și  
desfășurarea Concursului național pentru tineri  
”Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale”

DECLARAȚIE\*

Declarația se va completa în 2 exemplare dactilografiate sau imprimate

Prin prezenta, subsemnatul \_\_\_\_\_, identificat prin buletin de identitate \_\_\_\_\_ din \_\_\_\_\_, declar că accept transmiterea către AGEPI, cu titlu gratuit, a tuturor drepturilor patrimoniale exclusive de autor asupra valorificării jocului prezentat în cadrul **Concursului național pentru tineri ”Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale”**, în întreaga lume și pentru toată perioada de protecție a dreptului de autor asupra acestei categorii de opere.

Semnătura câștigătorului Concursului (numele în clar):	Semnătura persoanei care a recepționat declarația (numele în clar):
Data	Data

\* În cazul în care jocul selectat ca fiind câștigător aparține unui grup de autori, declarația se completează de fiecare persoană în parte.

Componenta nominală a Comitetului organizatoric al  
Concursului național pentru tineri ”Joc on-line interactiv în domeniul Proprietății Intelectuale”

Octavian Apostol, Director General, președinte  
Andrei Popa, consilier al Directorului general, vicepreședinte  
Viorica Șpac, specialist categoria II, secția comunicare și consultanță, secretar

*Membri ai Comitetului organizatoric:*

Maria Rojnevschi, șef Direcție promovare și relații externe  
Ecaterina Popa, șef Secție comunicare și consultanță  
Daniela Morari, șef Secție legislație  
Nicolae Dimov, Specialist coordonator, Secția tehnologii informaționale și e-transformare  
Nasirova Tatiana, specialist categoria II, Secția tehnologii informaționale și e-transformare  
Lilia Vermeiuc, șef interimar Secția înregistrare și expertiză  
Reprezentanți din partea partenerilor – urmează a fi confirmați