



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Конкурса «ИННОВАЦИОННАЯ ИГРУШКА»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Конкурс «ИННОВАЦИОННАЯ ИГРУШКА» (далее по тексту - Конкурс) предусматривает поддержку и развитие инновационных конкурентоспособных идей специалистов в области разработки и производства детской игровой продукции на российском рынке.

Проведение данного Конкурса направлено на активизацию развития отечественного производства, а также предполагает отбор наиболее технически перспективных и коммерчески привлекательных инновационных проектов в области игр и игрушек.

В настоящее время приходится констатировать, что национальная инновационная система в российской отрасли детской игровой продукции не значительна. Ценности и установки руководителей предприятий отрасли на инновационное развитие проявляются слабо. Круг воспроизводства инноваций от идеи до вывода товара или услуги на рынок разомкнут. Бизнес не испытывает потребности вкладывать средства в рискованные инновационные разработки, предпочитая зарабатывать на перепродаже товаров. В стране нет крупных заказчиков на инновационные технологии, нет больших национальных корпораций, массово производящих инновационную продукцию. Отраслевая инфраструктура по большей части не отвечает современному уровню. Необходимо создание системных условий для того чтобы в отрасли детской игровой продукции открытия, изобретения, ноу-хау, технологические разработки российских авторов и компаний патентовались, регистрировались и коммерциализировались в России.

Для успешной реализации этих задач необходимо проведение «знаковых» системных мероприятий, ориентирующих на новый курс развития и провоцирующих инновационную активность, в первую очередь, молодежи как важнейшего ресурса развития, а также внедрение комплексных программ, рассчитанных на массовое вовлечение в инновационную деятельность промышленных предприятий отрасли детской игровой продукции.

1.1. Основные понятия, используемые в настоящем Конкурсе:

Автор изобретения – правообладатель, получивший патент на изобретение (или положительное решение Роспатента о его выдаче). Имеет право дать изобретению свое имя или специальное название. Право авторства является неотчуждаемым личным правом и охраняется бессрочно.

Изобретение – техническое решение в любой области, относящееся к продукту (в частности, устройству, веществу, штамму микроорганизма, культуре клеток растений или животных) или способу (процессу осуществления действий над материальным объектом с помощью материальных средств). Заявки на изобретение проходят обязательную государственную экспертизу в Роспатенте, после чего принимается решение о выдаче патента, если заявленное техническое решение является новым (мировой уровень новизны), имеет изобретательский уровень и промышленно применимо. Изобретение является одним из объектов промышленной собственности, и в России ему предоставляется правовая охрана (патент на 20 лет), при условии своевременной уплаты патентных пошлин.

Полезная модель - техническое решение в любой области, относящееся к устройствам. По заявкам на полезную модель экспертиза на мировую новизну не проводится. Полезная модель

также является одним из объектов промышленной собственности, патент выдается на 10 лет с правом продления на 3 года (при условии своевременной уплаты патентных пошлин).

Инновации – (innovations) это успешно реализованное новшество (внедрённое). Является конечным результатом интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творческого процесса, открытий, изобретений и рационализации. Она характеризуется введением на рынок продукции (товаров и услуг) с новыми потребительскими свойствами или качественным повышением эффективности производственных систем.

***Инновационная идея** — разработка, находящаяся на ранней («посевной») стадии, имеющая макет (опытный образец) и требующая научно-исследовательских, опытно-конструкторских работ, промышленного дизайна, методической работы, апробации. Заявка должна содержать необходимые для понимания сути разработки рисунки (эскизы), макет, обоснование технической и/или дидактической новизны, привлекательности для покупателей и преимуществ перед аналогами, имеющимися на рынке.

***Инновационный проект** - разработка, предполагающая высокую степень готовности, проведенных научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ, методическое описание/обеспечение, апробацию, наличие опытного образца продукции и стратегии коммерциализации разработки. Заявка должна содержать необходимые для понимания сути разработки документацию, содержащую научно-техническое, методическое, правовое, финансово-экономическое обоснование для успешной реализации инновационного проекта и опытный образец.

***Инновационная продукция** - новая продукция (товар, услуга, процесс, способ и т.д.), произведенная в текущем году и имеющая спрос на рынке. Заявка должна содержать необходимые для понимания продукции документацию, содержащую научно-техническое, правовое, финансово-экономическое и др. обоснования успешной реализации инновационного проекта, образец продукции.

Социальные инновационные технологии — технологии обновления сфер жизни человека в реорганизации социума (педагогика, система управления, благотворительность, обслуживание, организация процесса).

Конкурс – (от латинского concursus, буквально - стечение, столкновение, встреча), соревнование, имеющее целью выявить лучших из числа участников, согласно заявленным данным Положением критериям оценки;

Конкурсная работа – представленный на конкурс пакет материалов в письменном или электронном виде, оформленный в соответствии с заявленными данным Положением правилами и образцами;

Награды — призы, вручаемые победителям и призерам Конкурса;

Оргкомитет (устроители) – организаторы Конкурса;

Патент - удостоверяет приоритет, авторство изобретения, полезной модели или промышленного образца и исключительное право на изобретение, полезную модель или промышленный образец.

Победитель – участник, занявший призовое место в Конкурсе;

Промышленно применимо - изобретение является промышленно применимым, если оно может быть использовано в промышленности, сельском хозяйстве, здравоохранении и других отраслях деятельности;

Спонсоры и партнеры — государственные и общественные организации, предприятия всех форм собственности, оказывающие организационную, материальную или информационную поддержку Конкурса.

Спонсоры информационные - освещают в СМИ и в Интернете работу Конкурса на всех этапах его проведения;

Спонсоры технологические - обеспечивают техническую поддержку Конкурса, предоставляют необходимое оборудование и аксессуары.

Участник – физическое лицо (или группа лиц), коллектив, юридическое лицо, Заявка которых на участие в Конкурсе принята Оргкомитетом;

Экспертный Совет – группа экспертов, осуществляющая оценку конкурсных работ участников конкурса.

2. НАЗНАЧЕНИЕ, ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА

2.1. Назначение Конкурса определяется в контексте профессионального сопровождения инновационных процессов в российской отрасли игр и игрушек.

Конкурс предназначен для выявления достижений, поощрения высокого профессионализма и представления обществу консолидированного мнения экспертов рынка детской игровой продукции о лучших инновационных проектах.

Конкурс направлен на предоставление возможности специалистам и руководителям предприятий получения профессионального признания используемых инноваций при разработке, производстве и продвижении игр и игрушек на российском рынке.

2.2. Цели и задачи Конкурса:

Цели Конкурса: Создание системных условий для, того чтобы в отрасли детской игровой продукции открытия, изобретения, ноу-хау, технологические разработки российских авторов и компаний патентовались, регистрировались и коммерциализировались в России

2.3. Для реализации заявленной цели планируется реализация следующих задач:

2.3.1. Разработка и поддержка системы поиска талантов в сфере инноваций детской игровой продукции. Популяризация деятельности изобретателей в сфере продукции для материнства и детства на государственном уровне;

2.3.1. Мотивация людей к инновационному поведению, техническому творчеству, поддержка формирования отраслевого сообщества специалистов по инновациям (ученых, инженеров, дизайнеров, специалистов образования и медицины и др.) через участие в Клубе изобретателей и разработчиков игр и игрушек НАИР, конкурсах, выставках и форумах регионального, федерального и международного значения;

2.3.2. Расширение российского рынка инноваций в отрасли детской игровой продукции, побуждение российских компаний и инвесторов стать заказчиками инновационных технологий;

2.3.3. Организация отраслевого учета и отбора наиболее технически перспективных и коммерчески привлекательных инновационных идей и проектов, которым будут обеспечены условия для дальнейшего продвижения на рынок и промышленного внедрения;

2.3.4. Содействие «встрече» носителей новых идей с инвесторами и заказчиками инновационных продуктов при поддержке Комитета интеллектуальной собственности Ассоциации;

2.3.5. Защита и поддержка продвижения интеллектуальной собственности участников Конкурса на базе отраслевого Реестра объектов интеллектуальной собственности (Каталога изобретений), способствующего противодействию несанкционированного производства товаров, имеющих документ о защите ИС, задающего четкие приоритеты прикладной инновационной деятельности.

3. СОДЕРЖАНИЕ И НОМИНАЦИИ КОНКУРСА

3.1. Содержание конкурса соответствует российскому законодательству, соотнесено с концептуальными основами и приоритетным направлениям деятельности организаторов Конкурса по содействию развитию инновационной деятельности в отрасли детской игровой продукции Российской Федерации.

К участию в Конкурсе принимаются инновационные идеи*, инновационные проекты*, инновационные технологии*, содержащие техническую новизну, имеющие оригинальный уровень, обладающие инвестиционной привлекательностью и перспективой промышленного внедрения.

Рассмотрение поступивших на Конкурс предложений осуществляется по трем разделам:

1. Инновационная идея — разработка, находящаяся на ранней («посевной») стадии, имеющая макет (опытный образец) и требующая научно-исследовательских, опытно-конструкторских работ, промышленного дизайна, методической работы, апробации. Заявка должна содержать необходимые для понимания сути разработки рисунки (эскизы), макет, обоснование

технической и/или дидактической новизны, привлекательности для покупателей и преимуществ перед аналогами, имеющимися на рынке.

2. Инновационный проект - разработка, предполагающая высокую степень готовности, проведенных научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ, методическое описание/обеспечение, апробацию, наличие опытного образца продукции и стратегии коммерциализации разработки. Заявка должна содержать необходимые для понимания сути разработки документацию, содержащую научно-техническое, методическое, правовое, финансово-экономическое обоснование для успешной реализации инновационного проекта и опытный образец.

3. Инновационная продукция - новая продукция (товар, услуга, процесс, способ и т.д.), произведенная в текущем году и имеющая спрос на рынке. Заявка должна содержать необходимые для понимания продукции документацию, содержащую научно-техническое, правовое, финансово-экономическое и др. обоснования успешной реализации инновационного проекта, образец продукции.

Конкурсный отбор проводится отдельно по каждому из разделов.

В каждом из разделов установлены следующие номинации:

1. Игра/Игрушка с использованием высоких и новых технологий (демонстрирующие в игровой форме законы физики, химии, математики, новых технологий и др.)
2. Игра/Игрушка для развития навыков научно-технического творчества (креативность, мышление, исследовательская, изобретательская и инновационная деятельность)
3. Игра/Игрушка патриотической направленности (в т.ч. краеведческой («Я живу в России»), исторической (напр. посвященные Ю. Гагарину), культурологические)
4. Игра/Игрушка духовно-нравственной направленности (в т.ч. социально-сценарные: семейные, межнациональные и др.)
5. Игра/Игрушка спортивной тематики и физической культуры (в т.ч. для XXVII Всемирной летней универсиады 2013 года в Казани, Олимпиады СОЧИ-2014, Чемпионата мира по футболу 2018)
6. Игра/Игрушка экологической направленности (в т.ч. по основам безопасности жизнедеятельности, напр. Правилам дорожного движения)
7. Игра/Игрушка для лекотеки (диагностического, коррекционного и реабилитационного характера)
8. Игра/Игрушка для коллективной игры детей (в т.ч. дидактические, методические разработки и игровые технологии обучения детей специалистов системы образования, напр. для обучения русскому языку (в т.ч. как иностранному))
9. Игра/Игрушка для профессиональной (ориентации) деятельности (в т.ч. в производственно-экономической сфере (организационно-деятельностные, «отраслевые» игры))
10. Дизайн игры/игрушки, в т.ч. упаковки

Специальная номинация:

Социальные инновационные технологии — технологии обновления сфер жизни ребенка в реорганизации социальной инфраструктуры (педагогика, система управления, благотворительность, обслуживание, организация процесса).

По мере поступления проектов конкурсная комиссия может ввести дополнительные специальные номинации и выдвигать кандидатуры претендентов на специальные номинации

Отдельно проводится конкурс среди молодых инноваторов (до 30 лет).

4. УЧАСТНИКИ И ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

4.1. Участниками Конкурса могут стать любые юридические и физические лица, разрабатывающие инновационные идеи*, инновационные проекты*, инновационная продукция* в области игр и игрушек, а также организовавшие их разработку, производство и реализацию на территории России, стран Балтии и СНГ, представившие образцы продукции на Конкурс по выбранным номинациям и своевременно подавшие заявку в адрес Оргкомитета.

4.2. Обязанность заявить свое право на участие в Конкурсе лежит на претенденте. Претендент может подавать заявку на номинацию, которая соответствует профилю продукции и/или его деятельности.

4.3. Для участия в Конкурсе претенденты представляют Оргкомитету в установленный срок следующие документы в электронном виде:

- Заявление о намерении участвовать в Конкурсе (форма в приложении)
- Описание, содержащее сведения об инновационной идее или проекте (формы в приложении).
- Образец продукции. Образец (макет) игрушки передается в Оргкомитет и/или пересылается почтовым отправлением за счет Заявителя.
- Копия Свидетельства о государственной регистрации (для юридических лиц) или копия паспорта, свидетельства о рождении (для физических лиц).
- Копия платежного поручения об оплате регистрационного взноса участника Конкурса.

4.4. Регистрационный взнос участника Конкурса составляет:

1. для юридических лиц - 1 500 рублей,
2. для юридических лиц, членов НАИР/АИДТ - 500 рублей,
3. для физических лиц - 500 рублей,
4. для физических лиц - членов Клуба изобретателей и разработчиков игр Ассоциации – 100 руб. (www.iclub-rnta.ru).

Для детей и молодежи до 30 лет – участие в Конкурсе бесплатно.

Регистрационный сбор на участие в Конкурсе и присланные на Конкурс документы возврату не подлежат, за исключением случаев, когда конкурс в номинации не проводится из-за недостаточного количества номинантов (менее трех в каждой категории).

4.5. Комиссией не принимаются заявки, если прилагаемые к ним документы:

- Поступили после истечения срока приема заявок, указанного в информационном сообщении;
- Поданы анонимным лицом;
- Неправильно оформлены.

4.6. Претендент признан участником Конкурса при получении подтверждения (номера заявки) от Оргкомитета Конкурса.

4.7. До признания претендента участником Конкурса он имеет право отозвать зарегистрированную заявку путем уведомления Оргкомитета.

4.8. Список номинантов Конкурса будет опубликован в информационных изданиях, осуществляющих информационную поддержку Конкурса. Участники, ставшие номинантами Конкурса, получают специальное приглашение на церемонию подведения итогов и награждения.

Участники, приславшие заявку на участие в Конкурсе, но по каким-либо причинам не ставшие номинантами, также получают информацию о времени и месте проведения церемонии награждения и, при желании, могут присутствовать на церемонии на правах зрителей.

4.9. Оглашение результатов и награждение победителей осуществляется в день церемонии подведения итогов Конкурса.

5. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

Конкурс проводится с 1 ноября 2010г. по 15 февраля 2011г. с подведением итогов 15 по 28 февраля 2010 г. и награждением победителей в дни работы международного Форума «Игрушка-2011» (март 2011г.).

- прием заявок на участие в Конкурсе - с 01 ноября 2010г. по 15 февраля 2011г.;
- рассмотрение конкурсных проектов - с 15 до 28 февраля 2011 г.;
- подведение итогов Конкурса - с 1 по 10 марта 2011 г.

6. ПРАВА, ОБЯЗАННОСТИ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ УЧАСТНИКОВ

Права Участников:

получение информации об условиях и порядке проведения Конкурса;
обращение в Оргкомитет за разъяснением пунктов настоящего Положения;
направление и регистрация заявки на участие в Конкурсе;
получение награды и соответствующего свидетельства - в случае признания победителем или призером Конкурса.

Обязанности Участников:

предварительное ознакомление с предметом Конкурса, изучение требований, предъявляемых к участию в Конкурсе;
своевременное предоставление заявки, оформленной в соответствии с требованиями настоящего Положения;
соблюдение правил и процедур, предусмотренных настоящим Положением.

Ответственность Участников:

Участники несут ответственность:

за нарушение требований к достоверности информации, указываемой в заявке;
за несоблюдение условий, правил и процедур, установленных настоящим Положением.

За указанные нарушения Оргкомитет может лишить Участника права на участие в Конкурсе. Данный факт фиксируется соответствующим протоколом. Уведомление Участнику о лишении его права на участие в Конкурсе направляется по факсу или по электронной почте.

7. ОРГАНИЗАТОРЫ И ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ КОНКУРСА

7.1. Конкурс проводится совместно:

Национальной ассоциацией игрушечников России (НАИР)

Ассоциацией предприятий индустрии детских товаров (АИДТ)

Московским городским центром инноваций и высоких технологий (МИВТ-Центр)

во взаимодействии с заинтересованными органами исполнительной власти всех уровней, органами местного самоуправления, общественными объединениями, банками, инвестиционными фондами, венчурными компаниями и средствами массовой информации.

7.2. Работы по организации и проведению Конкурса осуществляются Оргкомитетом Конкурса, образованным из представителей организаторов Конкурса, органов государственной власти, научных учреждений и деловых кругов, средств массовой информации. Оргкомитет формирует Экспертный Совет и организует работу по проведению церемонии награждения лауреатов.

7.3. Оргкомитет регистрирует поступившие на Конкурс материалы, проверяет их комплектность, после чего материалы направляются в Экспертный Совет для рассмотрения и получения заключения об их соответствии критериям Конкурса и выборе победителей.

8. ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ КОНКУРСА

8.1. Экспертный Совет формируется из известных специалистов в области детской игровой продукции. В состав Экспертного Совета могут входить или привлекаться в качестве экспертов специалисты в конкретных областях деятельности в соответствии с номинациями оцениваемой продукции и услуг. При этом привлекаемые к работе специалисты могут не быть дипломированными экспертами.

8.2. В функции экспертов Конкурса входит:

- оценка отобранных заявок с точки зрения их соответствия требованиям к содержанию и уровню - представляемых на Конкурс материалов;
- определение победителей и призеров Конкурса

8.3. Материалы участников Конкурса, поступившие в Оргкомитет, не рецензируются и не возвращаются участникам. Заключение Экспертного Совета по материалам, направленным на Конкурс, не разглашается и апелляции по ним не принимаются и не рассматриваются.

8.4. Лауреатами признаются претенденты, инновационные идеи и проекты, которых отвечают условиям Конкурса и получили высшие оценки Экспертного Совета.

8.5. Критерии отбора номинантов, а также победителей и призеров вырабатываются и определяются членами Жюри самостоятельно.

Базовые критерии:

- Уровень креативности
- Уровень новизны
- Образовательный и развивающий потенциал
- Легкость в использовании потребителем
- Качество продукции
- Технологичность изделия
- Потенциал потребительского спроса

Процедура определения победителей Конкурса построена на независимом мнении каждого из экспертов. При обработке и анализе материалов, оценке их объективности, эксперты исходят из принципов взаимного доверия, личной ответственности и требовательности в процессе самооценки и экспертной оценки по 10-балльной шкале (1 – минимальная оценка, 10-максимальная оценка).

Схема подведения результатов учитывает многие показатели, поэтому все участники, вне зависимости от вида деятельности и иных показателей поставлены в равные условия.

Экспертный Совет не ставит своей задачей определение лучшей и худшей продукции. Цель – определить только лучшие образцы в своих номинациях, не причинив никакого ущерба имиджу продукции не вошедшей в число награжденных.

9. РЕГЛАМЕНТ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА:

Экспертный Совет самостоятельно определяет регламент своей работы.

9.1. Оргкомитет после окончания срока на прием заявок на участие в Конкурсе определяет количество поступивших заявок от претендентов, регистрирует участников, формирует их единый список и передает все подготовленные документы в Экспертный Совет.

9.2. Количество номинантов по каждой номинации может быть различным и определяется с учетом поступивших в нее заявок. При подаче менее трех заявок на одну номинацию, победитель не определяется.

9.3. Решение о награждении победителей принимается на основе заключения Экспертного совета простым большинством голосов от списочного состава и оформляется протоколом.

9.4. По каждой категории утверждается не более 1 (одного) лауреата;

9.5. Учреждается Гран-при;

9.6. Об итогах Конкурса Экспертный Совет составляет протокол с указанием хода и результатов экспертизы, который передается Оргкомитету Конкурса.

9.7. Экспертные оценки участникам конкурса не предъявляются и не комментируются.

Результаты экспертизы апелляции не подлежат.

10. ПОРЯДОК ОБЪЯВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ И ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

Объявление результатов Конкурса и церемония награждения победителей проводится на международной специализированной выставке «Игрушка-2011».

Итоги Конкурса, рейтинг победителей и участников публикуются в СМИ – партнерах конкурса.

По итогам проведенного Конкурса конкурсной комиссией издается «Каталог лучших инновационных проектов в области игр/игрушек», который предлагается инвесторам для дальнейшей работы. Наиболее масштабным и значимым инновационным проектам обеспечивается организационная и информационная поддержка «Первая изобретательская помощь» со стороны организаторов Конкурса.

Победители Конкурса награждаются в номинациях:

1. Игра/Игрушка с использованием высоких и новых технологий (демонстрирующие в игровой форме законы физики, химии, математики, новых технологий и др.)
2. Игра/Игрушка для развития навыков научно-технического творчества (креативность, мышление, исследовательская, изобретательская и инновационная деятельность)
3. Игра/Игрушка патриотической направленности (в т.ч. краеведческой («Я живу в России»), исторической (напр. посвященные Ю. Гагарину), культурологические
4. Игра/Игрушка духовно-нравственной направленности (в т.ч. социально-сценарные: семейные, межнациональные и др.)

5. Игра/Игрушка спортивной тематики и физической культуры (в т.ч. для XXVII Всемирной летней универсиады 2013 года в Казани, Олимпиады СОЧИ-2014, Чемпионата мира по футболу 2018)
6. Игра/Игрушка экологической направленности (в т.ч. по основам безопасности жизнедеятельности, напр. Правилам дорожного движения)
7. Игра/Игрушка для лекотеки (диагностического, коррекционного и реабилитационного характера)
8. Игра/Игрушка для коллективной игры детей (в т.ч. дидактические, методические разработки и игровые технологии обучения детей специалистов системы образования, напр. для обучения русскому языку (в т.ч. как иностранному))
9. Игра/Игрушка для профессиональной (ориентации) деятельности (в т.ч. в производственно-экономической сфере (организационно-деятельностные, «отраслевые» игры)
10. Дизайн игры/игрушки, в т.ч. упаковки

Специальная номинация:

- **Социальные инновационные технологии** — технологии обновления сфер жизни ребенка в реорганизации социальной инфраструктуры (педагогика, система управления, благотворительность, обслуживание, организация процесса).

Лауреаты Конкурса награждаются:

- медалями и дипломами
- За особо выдающиеся достижения в разработке и производстве игр/игрушек присуждается Гран-при
- Ценные подарки и поощрительные призы от организаторов и спонсоров Конкурса

Организации и предприятия - инвесторы могут дополнительно устанавливать специальные призы и денежные гранты для поощрения лучших номинантов, представивших материалы на Конкурс.

Организационные ресурсы в виде:

- Отдельное представление победителей на выставке в Центре инноваций «Игрушка 2011», в т.ч. в Каталоге выставки;
- Возможность размещения в интерактивных игротехах партнеров (региональные выставки, музеи, институты и пр.);
- Все проекты Лауреатов Конкурса (молодых москвичей до 30 лет) рассматриваются на предмет выделения бюджетного финансирования в виде субсидий в размере 750 000 руб., (в случае подготовки ими технико-экономического обоснования в Департамент поддержки и развития малого предпринимательства и представления со-организаторам Конкурса – в МИВТ-Центр);
- Победители также получают широкое освещение в национальной прессе и на телевидении, используются все информационные и организационные партнерские ресурсы.

11. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ АВТОРА

Используемый ниже термин «материалы автора» означает любые материалы, предоставленные Участниками Организаторам конкурса. По желанию участники Конкурса могут воспользоваться услугой Комитета интеллектуальной собственности НАИР - «депонирование конкурсной заявки».

Оргкомитет Конкурса гарантирует соблюдение прав авторов и патентообладателей. Любая информация представленная участниками будет использована по целевому назначению.

Организаторы конкурса оставляют за собой право демонстрировать и распространять защищенные материалы автора (патент, свидетельство, сертификат, лицензия) на основании устного соглашения с автором.

Если работа, представленная на конкурс, не имеет правовой защиты, то с автором работы заключается дополнительное письменное соглашение об использовании материалов автора. Организатор конкурса обязуется использовать материалы автора в соответствии с целями и задачами конкурса любыми (и всеми) средствами, известными в настоящее время.

Данное положение включает в себя право Организаторов Конкурса предоставлять публичный доступ к материалам автора на сайтах, содержащих информацию о Конкурсе, а также право

использовать имя и образ автора в связи с продвижением и популяризацией Конкурса. Если нет иного соглашения между автором и Организаторами Конкурса в письменном виде, подписанного обеими сторонами, автор не может требовать от Организаторов Конкурса какой-либо компенсации или платы за использование и демонстрацию своих материалов. Авторы всегда сохраняют все права по отношению к своим материалам, представленным на конкурс (включая авторские права).

12. ОТКРЫТОСТЬ ИНФОРМАЦИИ

Настоящее Положение и информация о ходе проведения Конкурса предоставляется для ознакомления всем заинтересованным лицам, претендующим на участие в Конкурсе.

Все материалы Конкурса открыто публикуются на сайте Организатора, а также на сайтах компаний и организаций, оказывающих Конкурсу информационную, организационную и иную поддержку, не позднее, чем за 30 дней до объявленной в нем даты проведения Конкурса.

Положение о Конкурсе публикуется в СМИ, доводится до сведения субъектов российского Игропрома и всех участников отраслевых выставок доступными организаторам средствами. Участники вправе потребовать от Оргкомитета разъяснения пунктов настоящего Положения.

Информационный обмен между Оргкомитетом и участниками конкурса осуществляется на добровольной основе.

13. ФИНАНСИРОВАНИЕ КОНКУРСА

Финансирование мероприятий Конкурса и награждение его победителей осуществляется за счет регистрационных сборов, спонсорской поддержки и привлеченных средств в установленном законодательном порядке. Финансово-хозяйственную деятельность от лица Оргкомитета Конкурса ведет уполномоченный оператор – НО «НАИР».

Расходование финансовых средств осуществляется в соответствии с требованиями Федерального закона «О некоммерческих общественных организациях», Налогового кодекса Российской Федерации и иных законодательных актах РФ.

14. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Заявки на участие в Конкурсе претенденты направляют в электронном виде по адресу:

Последний срок поступления заявок для рассмотрения – 1 февраля 2011 года включительно.

e-mail: info@rnta.ru с пометкой «на Конкурс Игрушка».

Реквизиты для оплаты Организационного взноса

Наименование организации:

Некоммерческая организация «Национальная Ассоциация игрушечников России»

Краткое наименование: НО «НАИР»

Юридический адрес: 107066, г. Москва, ул. Ольховская, д. 45, стр. 1, оф. 4

ИНН/КПП 7708211509/770801001

ОКПО 59797347 **БИК** 044525232

Расчетный счет: 40703810120020000003

Корреспондентский счет: 30101810600000000232

Банк: АКБ «МБРР» (ОАО), г. Москва

Назначение платежа:

Организационный взнос за участие в Конкурсе «Инновационная игрушка 2010»

Адрес Оргкомитета Конкурса:

Национальная Ассоциация игрушечников России

105082, г. Москва, ул. Большая Почтовая, дом 26, офис 601

Телефон/факс: +7 (499) 261 2598, 261 4008, 267 7027. Моб. телефон: +7 (962) 907 3747

Электронная почта: info@rnta.ru

Интернет-сайт: www.rnta.ru