

**Adoptat**  
Președintele  
Asociației de jocuri intelectuale din Republica Moldova  
Poleacov Evgheni

## REGULAMENT

### al Turneului de jocuri intelectuale pentru liceenii din municipiul Chișinău

#### I. DISPOZIȚII GENERALE

- 1.1.** Prezentul document reglementează procedura de organizare și desfășurare a Turneului de jocuri intelectuale pentru liceenii din municipiul Chișinău (denumit în continuare Turneu).
- 1.2.** Turneul este realizat de Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova cu sprijinul Direcției Generale Educație, Tineret și Sport a Consiliului Municipal Chișinău (denumiți în continuare Organizatori).
- 1.3.** Participanții Turneului sunt elevii din clasele a X - a XII-a din toate instituțiile de învățământ din municipiul Chișinău.

#### II. STRUCTURA TURNEULUI

##### 2.1. Turneul constă din 2 etape:

1. Etapa de calificare;
2. Finala.

##### 2.2. Etapa de calificare

- 2.2.1. Etapa de calificare va avea loc în format online la data de 20 martie 2024, începând cu ora 14:00.
- 2.2.2. Echipele concurează la nivelul sectorului (Botanica, Buiucani, Centru, Ciocana, Rîșcani).
- 2.2.3. În Finala Turneului acced 4 echipe cu cel mai bun rezultat la nivelul sectorului.

##### 2.3. Finala

- 2.3.1. Finala Turneului va avea loc în martie 2024.
- 2.3.2. Finala va avea loc în incinta aulei „Clasa Viitorului” a Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău, mun. Chișinău, str. Ion Creangă 1.
- 2.3.3. La Finală participă 25 echipe:

- 20 echipe cu cel mai bun rezultat la etapa de calificare la nivel de sector: câte 4 echipe din fiecare sector al municipiului municipiul Chișinău (Botanica, Buiucani, Centru,

- Ciocana, Rîșcani).
- 5 echipe care vor obține wild-card de la Organizatori.

### III. CONDIȚII DE PARTICIPARE

- 3.1.** La Turneu participă elevii claselor a X - a XII-a din toate instituțiile de învățământ general din municipiul Chișinău.
- 3.2.** Numărul de echipe dintr-o instituție de învățământ, care vor participa la Etapa de calificare în format online, nu este limitat.
- 3.3.** Aceeași persoană nu poate evolua pentru mai multe echipe.
- 3.4.** Toți participanții se obligă să joace respectând regulile de Fair Play.

### IV. ETAPA DE CALIFICARE

**4.1.** Jocul are loc pe platforma online, dezvoltată de Organizatori. Toate echipele din timp obțin link-ul către înregistrare și instrucțiunea. Pentru a avea acces la jocul de calificare, echipa accesează link-ul și se înregistrează:

- Sectorul Buiucani: <https://forms.gle/U2LTaUgsnfPiz3zw5>
- Sectorul Botanica: <https://forms.gle/WCnU91TygkvjUorY6>
- Sectorul Rîșcani: <https://forms.gle/vXJsjYPLLt1gAKaj6>
- Sectorul Ciocana: <https://forms.gle/jqv4PQnVzjAGGBUz5>
- Sectorul Centru: <https://forms.gle/nygy54DpdZmz3m6C9>

și se înregistrează. După înregistrare, echipa obține link-ul către platforma online.

- 4.2.** Sarcinile apar pe ecranul dispozitivului: calculator, laptop, planșetă, telefon mobil.
- 4.3.** Fiecare sarcină presupune o întrebare, răspunsul/urile la care echipa le tastează în câmpul special destinat. Formatul răspunsului este menționat pentru fiecare întrebare în parte, alături de câmpul destinat introducerii răspunsului. Răspunsul se oferă fără greșeli gramaticale. În caz contrar acest răspuns este catalogat drept răspuns greșit.
- 4.4.** Echipa are la dispoziție 2 minute pentru a găsi răspunsul corect la întrebare.
- 4.5.** Jocul este bazat pe VITEZĂ. Sarcina de bază a echipei este de a parcurge toate întrebările într-un timp cât mai scurt.
- 4.6.** Întrebarea nu poate fi rejucată.
- 4.7.** Numărul de încercări de a introduce răspunsul nu este limitat.
- 4.8.** Dacă echipa nu a reușit să găsească răspunsul corect timp de 2 minute, platforma de joc o transferă automat către următoarea sarcină.
- 4.9.** Jocul are loc concomitent în 2 limbi (limba română și limba rusă). Echipele decid de sine stătător în ce limbă joacă. Echipa poate schimba limba în orice moment, accesând butonul din partea de dreapta sus a ecranului.

### V. FINALA

- 5.1.** La jocul final participă concomitent 25 de echipe.
- 5.2.** Întrebarea apare pe ecran și prezentatorul le vociferează.
- 5.3.** Echipele au la dispoziție 1 minut pentru a găsi răspunsul corect la întrebare.
- 5.4.** La sfârșitul fiecărei întrebări este menționat numărul de răspunsuri care se cer și numărul de puncte pe care echipa le poate obține dacă răspunde corect.

**5.5.** Răspunsurile se scriu în fișe speciale. La sfârșitul fiecărei runde Echipele transmit fișele Organizatorilor.

**5.6.** La fiecare întrebare echipa oferă un singur variant de răspuns. În cazul în care echipa oferă mai multe variante, indiferent de faptul că unul din acestea este corect, Echipa nu obține puncte.

**5.7.** Răspunsul incorect sau lipsa răspunsului nu duc la scăderea punctajului Echipei.

**5.8.** Jocul are loc concomitent în 2 limbi (limba română și limba rusă). Echipa de sine stătător decide în ce limbă oferă răspunsurile.

## **VI. REPARTIZAREA LOCURILOR**

**6.1.** Repartizarea echipelor pe locuri în cadrul Etapei de calificare se face în conformitate cu criteriile ce urmează (menționate în ordinea priorității):

1. Cel mai mic timp utilizat pentru a finisa jocul;
2. Ora de început al jocului (echipa care a început jocul mai devreme are prioritate).

**6.2.** Repartizarea echipelor pe locuri în cadrul Finalei se face în conformitate cu criteriile ce urmează (menționate în ordinea priorității):

1. Suma punctelor obținute;
2. Numărul de runde câștigate (runde, în care echipa a acumulat cel mai mare număr de puncte în comparație cu alte echipe participante la joc);
3. Poziționări mai bune în rundele necâștigate.

**6.3.** Rezultatele obținute la Etapa de calificare nu afectează locul în Finală.

**6.4.** În caz de egalitate a rezultatelor a două sau mai multe echipe, care nu permit stabilirea exactă a echipelor ocupante a locurilor premiate în cadrul Turneului, aceste echipe participă la Duel.

**6.5.** Structura Duelului:

6.5.1. Prezintă vociferează întrebarea.

6.5.2. Echipele au 1 minut la dispoziție pentru a găsi răspunsul corect și a-l nota în fișa specială destinată.

6.5.3. Învinge echipa, care transmite mai rapid Organizatorilor fișa cu răspunsul corect.

6.5.4. În cazul în care nici o echipă nu oferă răspuns corect în timp util, prezentatorul vociferează următoarea întrebare.

6.5.5. Procesul se repetă până când este determinată echipa învingătoare a Duelului.

## **VII. PREMIERE**

**7.1.** Echipele care participă la Finală primesc premii:

- 1 loc – 3 600 lei;
- 2 loc – 3 000 lei;
- 3 loc – 2 400 lei;
- 4-25 locuri – 600 lei.

**7.2.** Echipele ocupante a primelor 3 poziții, precum și coordonatorii acestor echipe, obțin diplome personalizate, medalii și Cupă.

**7.3.** Echipele participante la Finală, care nu se clasează în top 3 obțin diplome de participare (o diplomă per echipă și o diplomă pentru coordonator).

## VIII. CERINȚE TEHNICE

**8.1. Etapa de calificare.** Echipa are nevoie de un dispozitiv cu acces la Internet: calculator, planșetă etc.

**8.2. Finala.** Materialele și echipamentul tehnic necesar pentru a participa la Finală sunt asigurate de către Organizatori.

## IX. LOGISTICA ȘI ALIMENTAREA

**9.1. Transportul.** Organizatorii nu rambursează participanților cheltuielile de transport (tur- retur).

**9.2. Logistica.** Fiecare instituție de învățământ, echipa căreia accede în Finala Turneului, de sine stătător alege persoana responsabilă (din rândul cadrelor didactice) care să însoțească echipa și care va coordona logistica echipei participante.