

Aprobat
Inspector Școlar General**REGULAMENT****CONCURS NAȚIONAL „CGame – Poveste și Provocare”, ediția a VI-a**
*Dosar depus pentru includere în Calendarul Competițiilor Ministerului Educației***PREZENTARE GENERALĂ**

Art. 1. ARGUMENT: Jocul, ca activitate recreativă esențială, contribuie în mod semnificativ la dezvoltarea armonioasă a copiilor și adolescenților, stimulând creativitatea, interacțiunea socială și gândirea logică.

Concursul Național „CGame – Poveste și Provocare” reprezintă o inițiativă educațională de impact, dedicată elevilor pasionați de programare creativă. Acesta își propune să încurajeze creativitatea și să dezvolte gândirea algoritmică prin proiectarea și realizarea de aplicații software sau jocuri interactive, având ca punct de plecare o temă narativă prestabilită.

Evenimentul este organizat de **Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”** din București, **Centrul Educațional ITLevel** și **Asociația Excelența Vasluiană**, fiind recunoscut pentru continuitatea și relevanța sa educațională, ajuns acum la cea de-a cincea ediție. Concursul beneficiază de sprijinul unei comisii științifice formate din profesori de informatică cu rezultate remarcabile în pregătirea elevilor pentru competiții și olimpiade naționale și internaționale.

Promovând un model educațional inovator în România – „**learning by doing**”, concursul transformă procesul de învățare într-o experiență interactivă și aplicativă. Prin utilizarea programării drept instrument central, elevii au oportunitatea de a-și valorifica cunoștințele și de a-și dezvolta competențele într-un mod practic și atractiv.

Adresându-se elevilor din clasele **V–XII** pasionați de limbajele de programare **C++** și/sau **Python**, competiția oferă un cadru stimulat pentru explorarea și dezvoltarea abilităților tehnice într-un context extrașcolar.

Participarea la concurs este **gratuită**, promovând accesul egal pentru toți elevii, indiferent de mediul lor de proveniență. Această abordare sprijină principiul educației accesibile și incluzive, consolidând șansele de succes pentru toți participanții.

Art. 2. SCOP: Concursul are ca scop dezvoltarea competențelor tehnice și creative ale participanților prin realizarea unui proiect software sau joc utilizând limbajele de programare **C++** și/sau **Python**. La etapa națională, proiectele vor fi elaborate individual, într-un interval de 4 ore, pe baza unei teme narative prestabilite, respectând cerințele tehnice și de conținut stabilite de organizatori. Această abordare asigură conformitatea cu standardele de calitate și relevanța educațională a evenimentului.

Art. 3. GRUPUL ȚINTĂ: Concursul este destinat elevilor din clasele **V–XII** din România și Republica Moldova, care manifestă aptitudini și pasiune pentru programarea creativă în limbajele **C++** și/sau **Python**.

Art. 4. OBIECTIVE SPECIFICE:

- **Realizarea de proiecte sau jocuri educaționale** pe o temă prestabilită, cu potențial de integrare în activitățile didactice, contribuind la consolidarea cunoștințelor teoretice și practice ale elevilor;
- **Creșterea interesului elevilor față de domeniul IT**, prin prezentarea tehnologiei computerelor și a procesului de dezvoltare a aplicațiilor într-un mod inovativ, practic și creativ, care depășește abordările tradiționale de învățare;
- **Promovarea importanței domeniului IT**, stimulând elevii să aplice concepte de programare și dezvoltare de aplicații într-un cadru interactiv, care susține dezvoltarea competențelor lor tehnice.

DREPTUL DE PARTICIPARE ȘI CONDIȚII

Art. 5. DREPTUL DE PARTICIPARE: Concursul este deschis tuturor elevilor din clasele V-XII din România și Republica Moldova, care dețin cunoștințe în limbajele de programare C++ și/sau Python, și care se încadrează în termenul limită de înscriere, respectiv 22 ianuarie 2026.

CONDIȚII DE PARTICIPARE:

- Participanții se pot înscrie individual și vor primi toate informațiile relevante privind desfășurarea concursului prin intermediul site-ului oficial al competiției www.itlevel.ro și al adresei de e-mail furnizate în formularul de înscriere.
- Înscrierea la etapa județeană se realizează în perioada **8–22 ianuarie 2026**, prin completarea **formularului** disponibil pe www.itlevel.ro și prin transmiterea proiectului pentru **etapa județeană**. Pentru această etapă (cu caracter eliminatoriu), fiecare participant va realiza și va transmite un **proiect original** în C++/Python, având tema „*Algoritmi în viața de zi cu zi*”, constând într-o **prezentare de maximum 20 de slide-uri** despre un algoritm utilizat de participant la o **altă disciplină decât informatică/TIC** sau într-o **situație din afara școlii**. Documentele arhivate (ZIP/RAR/7z) vor include următoarele materiale:
 - fișierul sursă cu extensia **.cpp** sau **.py**, toate resursele/sursele utilizate, precum și **instrucțiuni de configurare și utilizare**;
 - o **prezentare de maximum 20 de slide-uri**;
 - un **videoclip de prezentare** al proiectului, în format **.mp4**, cu durata de maximum **45 de secunde**, care să evidențieze funcționalitatea aplicației;
 - **declarația de onestitate**, completată și semnată, disponibilă pe site.
- Proiectele vor fi transmise prin e-mail la adresa **concurs@itlevel.ro**, în perioada **8 - 22 ianuarie 2026 (inclusiv)**, folosind **formularul** disponibil pe site. Arhiva (ZIP/RAR/7z) va fi denumită astfel încât să includă **numele și prenumele concurentului**, precum și **clasa** (exemplu: **Popescu Laur_7.zip**).
- Jurizarea proiectelor și afișarea rezultatelor la etapa județeană se vor realiza în perioada 23–30 ianuarie 2026, iar lista participanților calificați la etapa națională va fi publicată la data de 30 ianuarie 2026.
- Link-ul de acces la concurs va fi transmis participanților la etapa națională, pe e-mail pe data de 6 februarie 2026.
- Participanții vor fi informați în detaliu despre regulamentul și desfășurarea concursului prin intermediul site-ului oficial al competiției, www.itlevel.ro, administrat de Centrul Educațional ITLevel.
- Este necesar ca participanții să dețină un computer funcțional, cu conexiune stabilă la internet, cameră web și microfon.
- Pentru programarea în C++, se va utiliza **Code::Blocks/MinGW**, iar pentru Python, mediul de dezvoltare **Visual Studio Code**.

Art. 6. DESFĂȘURAREA CONCURSULUI

- **Înscrierea în concurs:** Înscrierea în concurs se va realiza online, prin completarea formularului disponibil pe site-ul oficial al concursului, www.itlevel.ro și prin trimiterea unui proiect în C++/Python cu tema „*Algoritmi în viața de zi cu zi*”, pentru etapa județeană. În cadrul formularului, participanții vor furniza următoarele informații: *numele și prenumele elevului, unitatea de învățământ, localitatea, județul, numărul de telefon de contact și adresa de e-mail activă*. De asemenea, participanții își exprimă acordul pentru realizarea de fotografii sau materiale video care pot fi tipărire sau partajare pe site și/sau pe rețelele de socializare.

- **Calendarul concursului:**
 - **Înscrierea și trimiterea proiectelor:** 8 ianuarie – 22 ianuarie 2026
 - **Publicarea listei participanților la etapa națională:** 30 ianuarie 2026
 - **Proba de concurs:** 7 februarie 2026, între orele 08:30 - 13:00
 - **Festivitatea de premiere:** 18 martie 2026, între orele 19:45 - 20:45
 - **Desemnarea câștigătorului premiului de popularitate:** 29 mai 2026
 - **Emiterea diplomelor și a premiilor:** 20 martie – 31 mai 2026

- **PAȘII DESFĂȘURĂRII PROBEI DE CONCURS, ETAPA NAȚIONALĂ, ONLINE (7 februarie 2026):**
 - **Proba administrativă (orele 08:30 – 09:00):**
 - Concursul se va desfășura online, pe platforma **Cisco Webex**. Participanții se vor conecta utilizând **linkul transmis de Organizatori prin e-mail** și se vor autentifica folosind **codul GDPR** primit anterior, urmat de **numele complet și clasa** (exemplu: **ITL25_Popescu Laur_7**).
 - Verificarea identității participanților va fi realizată pe baza documentelor oficiale (carnet de elev, carte de identitate sau pașaport).
 - Participanții vor introduce Codul GDPR în chat-ul platformei Webex.
 - Se vor comunica regulile de desfășurare a probei de programare.
 - **Proba de programare (orele 09:00 – 13:00):**
 - La ora 09:00, va fi anunțată problema concursului și va începe realizarea proiectului software sau a jocului, folosind limbajele de programare C++ sau Python, conform temei narative stabilite.
 - Participanții pot utiliza resurse online și biblioteci de Python/C++, cu condiția ca aceștia să specifice pașii de configurare și instalare.
 - Proiectul realizat nu trebuie să conțină materiale protejate prin drepturi de autor (muzică, personaje, fundaluri, etc.).
 - Proiectul nu va conține cuvinte, simboluri sau imagini indecente, antisemite, antirasiale, xenofobe, instigatoare la violență sau cu alte conținuturi dăunătoare.
 - Proiectul va include indicații pentru parcurgerea jocului și comentarii pentru secvențele relevante ale programului.
 - Concurenții trebuie să fie prezenți pe toată durata concursului, cu camera activă. Monitorizarea va fi realizată continuu pe platforma Cisco Webex. Microfonul va fi închis, iar participanții vor fi descalificați în caz de tentative de fraudă.

Trimiterea lucrărilor: Până la ora **13:00**, participanții vor transmite la adresa **concurs@itlevel.ro**, următoarele **fișiere arhivate (ZIP/RAR/7z)**:

- **Proiectul original**, care va include fișierul sursă cu extensia **.cpp** sau **.py**, toate sursele utilizate, precum și **instrucțiuni de configurare și utilizare**.
- **Un videoclip de prezentare** a proiectului, în format **.mp4**, cu o durată de maximum **45 de secunde**, care să evidențieze funcționalitatea acestuia.
- **Declarația de onestitate**, completată și semnată, disponibilă pe site.

Arhiva (ZIP/RAR/7z) va fi denumită astfel încât să includă **codul GDPR, numele și prenumele concurentului**, precum și **clasa** (exemplu: **ITL25_Popescu Laur_7.zip**).

Proiectele transmise **după termenul-limită, ora 13:00**, nu vor fi luate în considerare.

- **Descalificarea participanților:** Participanții vor fi descalificați automat în următoarele situații:
 - Părăsesc scaunul de la calculator pentru mai mult de două minute înainte de finalizarea și trimiterea proiectului, fără a anunța acest lucru în prealabil prin chat-ul conferinței.
 - Nu au camera web activă pe întreaga durată a concursului.
 - În încăperea în care se află participantul se află alte persoane în afară de participant.
 - Comunicarea cu alte persoane prin orice mijloace este interzisă.
 - Utilizarea altor dispozitive electronice decât cel folosit pentru realizarea proiectului (de exemplu, căști audio, telefon, etc.) este interzisă.

Art. 7. JURIZAREA: Jurizarea se va realiza conform baremului de evaluare prevăzut în ANEXA 1.

Art. 8. DESCRIEREA PREMIILOR ȘI DESEMNAREA CÂȘTIGĂTORILOR LA ETAPA NAȚIONALĂ

- **Premii pentru proiectele câștigătoare:**
 - În cadrul Concursului „CGame – Poveste și Provocare”, vor fi desemnate, prin jurizare internă și de specialitate, realizată de Comisia Științifică a concursului, 3 proiecte câștigătoare la nivel gimnazial și 3 proiecte câștigătoare la nivel liceal.
 - Jurizarea va avea loc între 9 februarie - 17 martie 2026, iar premiile vor fi acordate pe baza evaluării proiectelor în conformitate cu criteriile stabilite.
 - Organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru cazurile în care premiile nu pot fi acordate din cauza furnizării unor informații incorecte sau incomplete de către participanți.
- **Anunțarea câștigătorilor și validarea premiilor:**
 - Conform reglementărilor în vigoare, numele câștigătorilor și premiile acordate vor fi publicate pe site-ul oficial al concursului www.itlevel.ro, pe 18 martie 2026, în cadrul festivității de premiere, programată între orele 19:45 - 20:45.
 - Proiectele câștigătoare vor fi valide în urma jurizării și vor fi premiate astfel:
 - 3 premii pentru gimnaziu (Premiul I, Premiul II, Premiul III)
 - 3 premii pentru liceu (Premiul I, Premiul II, Premiul III)
 - **Premii suplimentare:** Vor fi acordate premii suplimentare pentru cel mai bine clasat concurent din fiecare secțiune (gimnaziu și liceu), care este pregătit într-un Centru Județean de Excelență și care a obținut un scor de peste 50 de puncte în cadrul concursului.
 - Informațiile privind câștigătorii și proiectele premiate vor fi publicate pe site-ul oficial www.itlevel.ro și pe rețelele de socializare asociate concursului.
 - **Premiul de Popularitate:** Premiul de Popularitate va fi acordat concurentului al cărui proiect va obține cele mai multe „like-uri” pe rețelele de socializare ale Centrului Educațional ITLevel, în perioada 20 martie – 28 mai 2026.
 - **Contactarea câștigătorilor:** Câștigătorii vor fi contactați prin telefon sau e-mail, în termen de 7 zile de la publicarea listei câștigătorilor, pentru a furniza detalii privind modalitatea de ridicare a premiilor. În cazul participanților minori, contactul va fi realizat prin intermediul reprezentantului legal/părinte/tutore.
 - **Responsabilitatea privind datele înscrise:** Participanții sunt responsabili exclusiv pentru corectitudinea datelor furnizate în formularul de înscriere. Organizatorul nu își asumă

responsabilitatea pentru imposibilitatea acordării premiilor din cauza furnizării de informații false sau incomplete.

- **Diplome de participare:** Câștigătorii la etapa județenă și națională vor primi diplomă de în format electronic.

Art. 9. ERORI, COMUNICĂRI PUBLICITARE NECORESPUNZĂTOARE, LIMITAREA RĂSPUNDERII

Organizatorul nu va fi responsabil pentru:

- **Imposibilitatea de contactare a câștigătorilor** din motive independente de voința sa.
- **Defecțiuni tehnice** la înscriere sau întârzieri cauzate de probleme ale conexiunii internet a participantului.
- **Revendicarea drepturilor de autor** asupra materialelor prezentate sau încălcarea acestora.
- **Accesul la formularul de înscriere** din motive independente de organizator.
- **Nerespectarea condițiilor concursului** de către participanți sau câștigători.
- **Prejudicii** suferite de câștigători în legătură cu premiile, cu excepția situațiilor prevăzute de lege.
- **Fraudă sau abuzuri** care ar afecta integritatea concursului și imaginea organizatorului.

Art. 10. RESPONSABILITATEA ORGANIZATORULUI

Organizatorul concursului va acorda premiul câștigătorului în conformitate cu prevederile acestui regulament. Orice decizie luată de Comisia de organizare a concursului este definitivă și nu poate fi contestată.

Art. 11. ANGAJAMENTE, CONFIDENȚIALITATEA DATELOR

- Prin furnizarea datelor personale conform modalităților precizate în prezentul Regulament, participanții își exprimă acordul explicit și neechivoc ca informațiile lor să fie incluse în baza de date a Organizatorului, în scopul deliberării, validării și atribuirii premiilor.
- În conformitate cu Legea nr. 677/2001 privind protecția persoanelor față de prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestora, participanții beneficiază de drepturile stabilite de lege, inclusiv dreptul la informare, dreptul de acces la datele personale, dreptul de intervenție asupra acestora și dreptul de opoziție.
- Scopul prelucrării datelor este validarea proiectelor câștigătoare și acordarea premiilor.

Art.12. FORTA MAJORĂ

În contextul acestui Regulament, Forța Majoră se definește ca orice eveniment extern, imprevizibil, irevocabil și independent de voința Organizatorului, care face imposibilă îndeplinirea obligațiilor acestuia conform prezentului Regulament, în conformitate cu dispozițiile art. 1351 din Codul Civil.

În cazul în care Forța Majoră este invocată, Organizatorul are obligația de a informa participanții la concurs despre apariția acestui eveniment, în termen de 5 (cinci) zile de la constatarea sa.

Art. 13. REGULAMENTUL CONCURSULUI

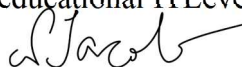
Regulamentul concursului este disponibil în mod gratuit pe pagina dedicată concursului, www.itlevel.ro găzduită pe site-ul Centrului Educațional ITLevel. Prin participarea la acest concurs, participanții confirmă că sunt de acord să respecte termenii și condițiile acestui regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica și actualiza regulamentul ori de câte ori este necesar, în funcție de evoluția desfășurării concursului.

Inspector Școlar pentru Activități Extrașcolare

Nume și semnătură

Coordonatori,

Conf.univ.dr. **Nicoleta Iacob**
Director General,
Centrul educațional ITLevel



Prof. **Nușa Dumitriu-Lupan**
Director,
Asociația Excelența Vasluiană

Prof. **Claudia-Emilia Anghel**
Director,
Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București

ANEXA 1

Baremul de evaluare pentru Concursul Național „CGame – Poveste și Provocare”

Evaluarea proiectelor va fi realizată de comisia științifică pe baza unor criterii clare și obiective, iar punctajul va fi acordat în funcție de gradul de îndeplinire al fiecărui criteriu stabilit:

1. Originalitate și Creativitate (30 puncte). Se va aprecia gradul de inovație și originalitate al proiectului, inclusiv modul în care participantul abordează tema narativă și implementează soluții creative.

- **25-30 puncte (Excepțional):** Proiectul este extrem de inovator, cu o abordare unică a temei și soluții tehnice neconvenționale. Ideea de bază și execuția sunt originale, iar proiectul demonstrează o gândire creativă și inovativă.
- **18-24 puncte (Bine-realizat):** Proiectul este creativ și original, dar cu unele influențe externe sau utilizarea unor soluții deja întâlnite. Totuși, ideile și execuția sunt bine realizate și îndeplinesc așteptările temei.
- **10-17 puncte (Satisfăcător):** Proiectul prezintă elemente de originalitate, dar este mai puțin inovativ, cu o execuție mai puțin inspirată și idei mai convenționale.
- **1-9 puncte (Insuficient):** Proiectul nu este original și nu aduce soluții inovative. Execuția este simplistă și nu respectă cerințele de creativitate ale concursului.

2. Funcționalitate și Complexitate (40 puncte). Evaluarea va lua în considerare gradul în care proiectul îndeplinește cerințele tehnice și de conținut, precum și complexitatea implementării.

- **35-40 puncte (Excepțional):** Proiectul este complet funcțional, stabil și interactiv. Utilizarea tehnologiilor avansate și soluțiile tehnice implementate sunt remarcabile. Complexitatea proiectului este de nivel înalt, demonstrând abilitatea de a implementa soluții tehnice complexe.
- **25-34 puncte (Bine-realizat):** Proiectul este stabil și funcțional, cu o complexitate tehnică ridicată, dar cu mici îmbunătățiri posibile în ceea ce privește stabilitatea sau interactivitatea.
- **15-24 puncte (Satisfăcător):** Proiectul funcționează într-o măsură satisfăcătoare, dar prezintă deficiențe în stabilitate, interactivitate sau utilizarea tehnologiilor avansate. Complexitatea este moderată.
- **1-14 puncte (Insuficient):** Proiectul nu funcționează corespunzător, cu multiple erori tehnice, instabilitate și lipsă de interactivitate. Complexitatea soluției este scăzută sau inexistentă.

3. Respectarea Cerințelor Tehnice (20 puncte). Se va evalua cât de bine respectă proiectul cerințele tehnice impuse de organizatori, inclusiv limbajul de programare, structura și standardele de dezvoltare software.

- **18-20 puncte (Excepțional):** Proiectul respectă cu exactitate toate cerințele tehnice și instrucțiunile oferite. Codul sursă este bine structurat și folosește tehnici de programare eficiente.
- **14-17 puncte (Bine-realizat):** Proiectul respectă majoritatea cerințelor tehnice, dar există mici abateri de la instrucțiunile oferite. Codul sursă este clar, dar ar putea beneficia de îmbunătățiri.
- **8-13 puncte (Satisfăcător):** Proiectul respectă parțial cerințele tehnice. Codul sursă este incomplet sau mai puțin eficient.
- **1-7 puncte (Insuficient):** Proiectul nu respectă cerințele tehnice stabilite de organizatori. Codul sursă este dezorganizat sau necorespunzător.

4. Documentare și Presentare (10 puncte). Se va evalua calitatea documentației tehnice și a prezentării proiectului. Este importantă claritatea explicațiilor, structura codului sursă și modul în care proiectul este prezentat.

- **9-10 puncte (Excepțional):** Documentația este completă, clară și bine structurată. Instrucțiunile de utilizare sunt foarte clare și ușor de înțeles. Prezentarea video este profesionist realizată, iar codul sursă este bine comentat și organizat.

- **6-8 puncte (Bine-realizat):** Documentația este completă, dar poate fi îmbunătățită în claritate sau organizare. Prezentarea video este corespunzătoare, iar codul sursă este parțial comentat.
- **3-5 puncte (Satisfăcător):** Documentația este parțială și poate fi dificil de înțeles. Prezentarea video este simplă și nu transmite toate informațiile relevante. Codul sursă nu este bine comentat.
- **1-2 puncte (Insuficient):** Documentația este incompletă și neorganizată. Prezentarea video este inexistentă sau de calitate scăzută, iar codul sursă nu conține comentarii explicative.

Punctaj Total: 100 puncte

Comisia de organizare, monitorizare, elaborare a subiectelor și evaluare a proiectelor

- **Conf.univ.dr. Nicoleta Iacob** – Director General, ITLevel
- **Prof. Nușa Dumitriu-Lupan** – Director, Asociația Excelența Vasluiană
- **Prof. Laura Ungureanu** – Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București
- **Prof. Alina Boca** – Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București
- **Prof. Corina Vinț** – Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București
- **Prof. Elena Predeșel** – Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
- **Diana Țolu** – Olimpic Internațional / Trainer la ITLevel
- **Răzvan Mihai Iacob** – Locul I, Olimpiada Națională de Securitate Cibernetică

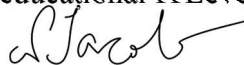
Inspector școlar pentru activitățile extrașcolare

Nume

Semnătură

Coordonatori,

Conf.univ.dr. **Nicoleta Iacob**
Director General,
Centrul educațional ITLevel



Prof. **Nușa Dumitriu-Lupan**
Director,
Asociația Excelența Vasluiană

Prof. **Claudia-Emilia Anghel**
Director,
Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”, București