

Ministerul Educației și
Cercetării al Republicii Moldova
LICEUL TEORETIC
Ștefan Holban
com.CĂRPINENI, r-I HÂNCEȘTI



REPUBLICA MOLDOVA
Consiliul Raional Hâncești
DIRECȚIA ÎNVĂȚĂMÂNT
HÂNCEȘTI

3401 mun. Hâncești,

str. Independenței, nr.28
MD-3420 Cărpineni, r-l Hâncești
Tel/fax...: (+373) 269-28251

str. M. Hâncu, 126
tel/fax (0269)2-38-35

e-mail: dgits-hincesti@mail.ru

ANUNȚ

În data de 24.01.2026, cu începere de la ora 10.00, în IP LT „Ștefan Holban” se va desfășura **FESTIVALUL TEHNOLOGIC Robotică, competențe digitale și creativitate**, ediția I.

Sunt invitați elevii din clasele gimnaziale și liceale. Regulamentul se anexează.

Oferta de participare se va transmite până în data de 22.01.2026, la adresa: lcarpineni@yahoo.com.

Organizatorii



Regulamentul FESTIVALULUI TEHNOLOGIC *Robotică, competențe digitale și creativitate*

1. Context și scop

Festivalul tehnologic este o activitate educațională menită să promoveze dezvoltarea competențelor STEM, digitale și creative în rândul elevilor, prin concursuri practice care valorifică atât gândirea tehnică, cât și competențele cognitive și artistice.

Festivalul este organizat de **echipa FTC CarpenTech a IPLT „Ștefan Holban”**, comuna Cărpineni, raionul Hincești, sub egida instituției de învățământ.

2. Structura festivalului

Festivalul este conceput ca o **platformă modulară**, alcătuită din probe independente, fiecare având propriul regulament, dar unite printr-un concept comun.

Domenii acoperite:

- robotică și inginerie
- competențe digitale de bază
- gândire logică și matematică
- creativitate digitală

Această structură permite extinderea festivalului de la o ediție la alta, fără modificarea conceptului general.

3. Probe incluse în ediția curentă

3.1. Concurs de robotică „SumoBot” (Anexa 1-Regulament)

- axat pe construcția și programarea roboților;
- dezvoltă gândirea inginerescă, lucrul în echipă și rezolvarea de probleme.

3.2. Concurs de competență digitală „FastTyper” (Anexa 2-Regulament)

- scriere rapidă și corectă la calculator;
- dezvoltă viteza de procesare, atenția și corectitudinea limbajului scris.

4. Direcții de dezvoltare viitoare

Festivalul este gândit ca un eveniment **scalabil**, putând include în edițiile următoare și alte probe, precum:

- concurs de **calcul rapid** (mental sau asistat digital);
- concurs de **pictură digitală / design grafic**;
- probe de **logică algoritmică**;
- alte activități educaționale digitale adaptate vârstei elevilor.

Fiecare probă nouă introdusă va avea regulament propriu, aprobat conform procedurilor instituționale.

5. Grup-țintă

Festivalul se adresează elevilor din ciclul gimnazial și liceal, fiind structurat pe categorii de vârstă, în funcție de specificul fiecărei probe.

6. Principii de organizare

Festivalul se desfășoară pe baza următoarelor principii:

- acces egal pentru participanți;
- corectitudine și transparență în evaluare;
- caracter educațional și formativ;
- promovarea inițiativei, creativității și colaborării.

7. Jurizare și premiere

- Jurizarea concursurilor va fi realizată de Comisia de jurizare, constituită de către organizator.
- Participanților clasificați pe primele locuri le vor fi oferite diplome, premii sau mențiuni, în funcție de decizia organizatorilor.

8. Dispoziții finale

- În scopul promovării evenimentului pe site-ul liceului și pagina oficială de Facebook a liceului, organizatorii își rezervă dreptul de a folosi imaginile foto/video, precum și numele participanților, a instituțiilor de învățământ.
- Cheltuielile de transport ale participanților la acest festival vor fi suportate de către instituțiile care vor delega participanții.

Anexa 1

REGULAMENT

Concurs tehnologic „SumoBot”

organizată de echipa **FTC CarpenTech**

a IPLT „Ștefan Holban”, com. Cărpineni, r-nul Hîncești

1. Dispoziții generale

Concursul tehnologic „SumoBot” este o activitate educațională organizată de **echipa FTC CarpenTech** a **IPLT „Ștefan Holban”**, comuna Cărpineni, raionul Hîncești, având drept scop promovarea educației STEM, a roboticii și a competențelor de lucru în echipă în rândul elevilor.

Concursul se desfășoară în cadrul unui festival tehnologic școlar, **la inițiativa IPLT „Ștefan Holban”**.

Regulamentul este adaptat în baza Regulamentului național „SumoBot Challenge Moldova” și este aplicabil exclusiv competiției locale.

2. Organizatori și responsabilități

Organizator principal:

– Echipa **FTC CarpenTech**, IPLT „Ștefan Holban”, com. Cărpineni

Instituție gazdă:

– **IPLT „Ștefan Holban”**, com. Cărpineni, r-nul Hîncești

Coordonare tehnică și arbitraj:

– mentori și voluntari desemnați de echipa **FTC CarpenTech**

Instituția gazdă asigură cadrul organizatoric general (spațiu, program, siguranță), iar echipa **FTC CarpenTech** este responsabilă de organizarea tehnică și desfășurarea competiției

Organizatorii își rezervă dreptul de a modifica programul competiției din motive organizatorice sau de securitate, fără a afecta corectitudinea competiției.

3. Participanți

Pot participa:

- elevi din instituțiile de învățământ,
- organizați individual sau în echipe de **maximum 2 persoane** (operator + asistent).

Fiecare robot este operat de **un singur operator**, asistentul având rol auxiliar.

Participanții sunt obligați să respecte prezentul regulament și indicațiile arbitrilor.

4. Formatul competiției

Formatul competiției este stabilit de organizatori, în funcție de numărul de participanți:

- grupe de calificare (dacă este necesar),
- urmate de faze eliminatorii.

Meciurile se desfășoară în sistem **eliminatoriu** sau **double elimination**, la decizia organizatorilor.

Un meci constă din **maximum 3 runde**, cu durata totală de **până la 3 minute**.

5. Dohyo (ringul de sumo)

Ringul de competiție (Dohyo) este circular și are următoarele caracteristici:

- diametru: **77 cm**,
- suprafață: culoare neagră,
- linie albă (Tawara) cu grosimea de **2,5 cm**,
- înălțime: **1–5 cm**.

Zona din jurul ringului (Yochi) are un diametru de minimum **100 cm** și nu poate fi de culoare albă.

6. Robotul

6.1 Cerințe tehnice

- masă maximă: **1 kg**,

- dimensiuni maxime la start: **15 × 15 cm**,
- înălțime: nelimitată,
- robotul trebuie să fie **autonom**,
- este permisă extinderea robotului după start.

Robotul trebuie să fie construit **exclusiv din piese LEGO originale**, compatibile cu:

- LEGO NXT,
- LEGO EV3,
- LEGO SPIKE.

Nu este permisă modificarea pieselor.

6.2 Lansare și oprire

- pornirea se face prin **timer de 5 secunde**,
- oprirea se face doar la semnalul arbitrilor.

Telecomenzile pot fi utilizate **doar pentru oprire**, nu pentru control activ.

7. Desfășurarea meciului

- Roboții sunt amplasați simultan, în sectoare opuse,
- cel puțin o parte a robotului trebuie să atingă linia albă,
- după pornire, operatorii părăsesc zona Dohyo.

Un robot pierde runda dacă:

- este împins în afara ringului,
- cade de pe Dohyo,
- se află în situația „Shinitai” (derapaj ireversibil).

8. Punctaj și decizii

Un punct **Yuko** se acordă atunci când:

- adversarul este scos din Dohyo,
- adversarul intră în situație Shinitai,
- arbitrul acordă victorie prin **Yusei (dominanță)**.

Echipa care acumulează **2 puncte Yuko** câștigă meciul.

În caz de egalitate, meciul poate fi prelungit.

9. Penalizări și descalificări

Se pot aplica:

- **Keikoku** (avertizare),
- **Hansoku** (încălcare),
- **Hansokumake** (pierdere prin încălcare),
- **Sikkaku** (descalificare).

Sunt interzise:

- componente periculoase,
- substanțe lichide sau inflamabile,
- dispozitive care pot deteriora ringul sau adversarul.

10. Siguranță și comportament

Participanții trebuie să manifeste:

- comportament respectuos,
- fair-play,
- respect față de arbitri și adversari.

Deciziile arbitrilor sunt **finale**.

11. Dispoziții finale

Prin participarea la concurs, participanții acceptă prezentul regulament.

Organizatorii își rezervă dreptul de interpretare finală a regulamentului.

Anexa 2

REGULAMENT

Concurs de competență digitală „FastTyper”

(scriere rapidă și corectă la calculator)

I. Dispoziții generale

Concursul „FastTyper” este o activitate educațională care urmărește dezvoltarea competențelor digitale de bază, a scrierii corecte în limba română și a capacității de concentrare și atenție a elevilor.

Concursul se desfășoară în cadrul **Festivalului tehnologic**, organizat de **echipa FTC CarpenTech a IPLT „Ștefan Holban”**, comuna Cărpineni, raionul Hîncești, sub egida instituției de învățământ.

II. Organizatori

Organizator principal:

– Echipa **FTC CarpenTech**, **IPLT „Ștefan Holban”**, com. Cărpineni

Instituție gazdă:

– **IPLT „Ștefan Holban”**, com. Cărpineni, r-nul Hîncești

Coordonare tehnică:

– mentori și elevi voluntari ai echipei **FTC CarpenTech**

Concursul este desfășurat cu respectarea regulamentelor interne ale instituției de învățământ.

III. Grupuri-țintă și categorii de concurs

Concursul se adresează elevilor din ciclul gimnazial și liceal, organizați în următoarele categorii:

- **Categoria A:** clasele VII–IX

- **Categoria B:** clasele X–XII

Clasamentele și premiile se realizează separat pentru fiecare categorie.

IV. Formatul concursului

Concursul constă din **trei runde**, fiecare având durata maximă de **5 minute**.

Runda I – Text literar

- text din literatura română sau universală;

- textul este preîncărcat în aplicația **FastTyper** de către organizatori.

Runda II – Text tematic

- text cu tematică istorică sau culturală, adaptat contextului calendaristic (ex.: 24 ianuarie);

- textul este preîncărcat în aplicație.

Runda III – Dictare audio

- text dictat prin înregistrare audio preînregistrată;

- fișierul audio este redat o singură dată, în aceleași condiții pentru toți participanții.

V. Condiții tehnice

- Concursul se desfășoară pe **calculatoare sau laptopuri** puse la dispoziție de organizatori sau instituția gazdă.

- Tastarea se realizează cu **utilizarea diacriticelor limbii române**, acestea fiind luate în calcul la evaluarea acurateții.

- Participanții nu au voie să utilizeze corectoare automate, funcții de completare automată sau alte instrumente externe.

VI. Evaluare și punctaj

Evaluarea se realizează automat prin aplicația **FastTyper**, pe baza următorilor indicatori:

- **Viteza de tastare (V)** – exprimată în caractere pe minut;

- **Acuratețea (A)** – procentul de caractere corecte tastate.

Formula de calcul a scorului pentru fiecare rundă:

$$\text{Scor rundă} = V \times A$$

Scorul final al participantului:

Scor final = suma scorurilor obținute în toate cele trei runde

Clasamentul se stabilește în ordinea descrescătoare a scorului final.

VII. Criterii de departajare

În cazul egalității scorului final, departajarea participanților se face în următoarea ordine:

1. acuratețea totală mai mare;
2. numărul total mai mic de erori;
3. timpul efectiv de tastare mai mic.

VIII. Clasament și premiere

Pentru fiecare categorie de vârstă se întocmește un clasament separat.

Participanții clasati pe primele locuri pot fi recompensați cu diplome, premii sau mențiuni, în funcție de decizia organizatorilor.

IX. Dispoziții finale

Participarea la concurs presupune acceptarea prezentului regulament.

Organizatorii își rezervă dreptul de a interveni în situații neprevăzute, cu respectarea principiilor de corectitudine și egalitate de șanse.

Prezentul regulament intră în vigoare la data aprobării și se aplică tuturor participanților la concursul „FastTyper”.

OFERTA DE PARTICIPARE

Instituția de învățământ _____

| Nr. d/o | Concursul | Nume, prenume elev | Clasa | Profesor | Date de contact: tel/ e-mail |
|---------|-----------|--------------------|-------|----------|------------------------------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |