



Uniunea Europeană



BIROUL PENTRU
INTEGRARE EUROPEANĂ



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



AGENȚIA
NAȚIONALĂ
PENTRU TINERET



IQGAMES
for everyone

REGULAMENT

al Concursului Național EuroQuiz, ediția a II-a

I. DISPOZIȚII GENERALE

1.1. Concursul EuroQuiz (denumit în continuare *Concursul*) este organizat de Biroul pentru Integrare Europeană, în parteneriat cu Ministerul Educației și Cercetării și Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova.

1.2. Scopul Concursului constă în încurajarea lucrului în echipă, îmbogățirea cunoștințelor despre Europa și Uniunea Europeană, promovarea valorilor europene, dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și conștientizarea importanței unei cetățenii active și democratice.

1.3. EuroQuiz este o competiție națională în format de jocuri intelectuale, destinată evaluării cunoștințelor elevilor claselor a IX-a - a XII-a în domeniile ce țin de parcursul european al Republicii Moldova și despre Uniunea Europeană; istoria, politica, instituțiile; istoria, geografia, arta, cultura, literatura, gastronomia și limbile vorbite în Europa.

II. STRUCTURA CONCURSULUI

2.1. Concursul se va desfășura în 4 etape:

1. Etapa intrașcolară;
2. Etapa raională;
3. Etapa republicană;
4. Concursul de popularitate.

2.2. Etapa intrașcolară constă într-un singur joc desfășurat offline, care va avea loc în perioada **6-10 aprilie 2026** (instituțiile de învățământ stabilesc în mod independent data și ora exactă a jocului).

2.3. Etapa Raională

2.3.1. Etapa raională constă într-un singur joc offline, care va avea loc la data de **24 aprilie 2026**.

2.3.2. La etapa raională participă câte o echipă din fiecare instituție de învățământ, care a obținut cel mai bun rezultat la etapa intrașcolară.

2.3.3. Data și locul exact de desfășurare a etapei raionale vor fi comunicate participanților cu cel puțin 3 zile înainte de eveniment.

2.3.4. Având în vedere numărul instituțiilor de învățământ și elevi în diferite unități teritorial-administrative, în unele raioane/municipii vor fi formate mai multe diviziuni raionale/municipale. De exemplu, în mun. Chișinău, fiecare sector al municipiului va fi considerat drept un raion separat.

2.4. Etapa Republicană

2.4.1. Etapa republicană constă într-un singur joc offline și se va desfășura în mun. Chișinău la data de **8 mai 2026** (ora exactă și programul evenimentului vor fi comunicate echipelor finaliste cu cel puțin 3 zile înainte de desfășurare).

2.4.2. La etapa republicană participă:

- câte o echipă din raioanele unde au participat până la 20 echipe la etapa raională;





Uniunea Europeană



BIROUL PENTRU
INTEGRARE EUROPEANĂ



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



AGENȚIA
NAȚIONALĂ
PENTRU TINERET



- câte 2 echipe din raioanele unde au participat între 20 și 39 echipe la etapa raională;
- câte 3 echipe din raioanele unde au participat 40 sau mai multe echipe la etapa raională;
- 5 echipe din mun. Chișinău (câte o echipă din fiecare sector al municipiului);
- 3 echipe din UTA Găgăuzia (câte o echipă din raioanele Comrat, Ceadâr-Lunga, Vulcănești)

2.5. Premiul de popularitate

2.5.1. Echipele admise la etapa raională elaborează un video, pe care îl postează pe platformele sociale disponibile în Republica Moldova (Facebook, Instagram, Tik Tok etc.)

2.5.2. Concursul de popularitate se desfășoară în perioada **14 aprilie - 4 mai**.

2.5.3. Rezultatele obținute de echipe în cadrul concursului de popularitate nu influențează poziționarea acestora în cadrul etapelor menționate anterior.

III. CONDIȚII DE PARTICIPARE

3.1. Numărul de echipe participante la etapa intrașcolară nu este limitat. Pot participa toate instituțiile de învățământ din toate raioanele Republicii Moldova.

3.2. Directorul adjunct pentru educație, în colaborare cu cadrele didactice și reprezentanții consiliului elevilor, formează echipele (4-6 jucători).

3.3. Membrii echipei trebuie să corespundă următoarelor criterii:

- să fie elevi ai claselor a IX-a - a XII-a;
- respectarea principiilor fair-play-ului.

3.4. Modificările în componența echipei la toate etapele concursului:

- 1-2 jucători – sunt admise cu notificarea scrisă a Organizatorilor;
- 3 sau mai mulți jucători – sunt admise doar cu aprobarea Organizatorilor.

3.5. Un cadru didactic și/sau un reprezentant al consiliului elevilor poate fi coordonator pentru două sau mai multe echipe. În acest caz, acesta va completa formularul de înscriere electronic pentru fiecare echipă în parte.

3.6. Înregistrarea echipei:

Coordonatorul echipei (cadru didactic și/sau reprezentant al consiliului elevilor) completează formularul de înscriere online <https://forms.gle/Fzf4MeFtzcY8LzK46> până la data de **2 aprilie 2026**, ora 18:00.

3.7. Raportarea:

La finalul jocului intrașcolar, coordonatorul echipei completează lista participanților (*Anexa nr. 1*) și o transmite directorului adjunct pentru educație. Acesta colectează toate listele echipelor din instituție, le certifică prin semnătura directorului și ștampilă, le scanează și le transmite Organizatorilor la adresa de e-mail euroquiz.md@gmail.com, anexând și câteva fotografii din timpul jocului, precum și statistica acestuia, până la data de 10 aprilie 2026, ora 18:00.

IV. PROCESUL DE JOC (ETAPA INTRAȘCOLARĂ)

Regulile și organizarea procesului de joc în cadrul Etapei intrașcolare:

- Întrebările sunt afișate pe ecran și citite de prezentator;
- Pentru fiecare întrebare, echipa are la dispoziție 1 minut pentru deliberare;





Uniunea Europeană



BIROUL PENTRU
INTEGRARE EUROPEANĂ



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



AGENȚIA
NAȚIONALĂ
PENTRU TINERET

iQ GAMES
for everyone

- La finalul fiecărei întrebări este indicat numărul de răspunsuri solicitate și punctajul acordat pentru un răspuns corect;
- Răspunsurile corecte sunt înscrise pe formulare speciale, care sunt predate Organizatorilor la finalul fiecărui tur;
- Un răspuns tăiat sau încadrat în paranteze nu va fi luat în considerare, chiar dacă este corect. În cazul în care sunt indicate două sau mai multe variante de răspuns, acesta nu va fi punctat, chiar dacă una dintre variante este corectă;
- Un răspuns greșit sau lipsa răspunsului nu penalizează echipa;
- Toți membrii echipei se obligă să respecte principiile jocului corect.

V. PROCESUL DE JOC (ETAPELE RAIONALĂ ȘI ETAPA REPUBLICANĂ)

Regulile și organizarea procesului de joc în cadrul Etapei Raionale și a Etapei Republicane:

- Rezultatele echipelor calificate la etapa raională și etapa republicană se resetează: punctajele obținute anterior nu influențează clasamentul;
- La etapele raională și republicană, toate echipele joacă simultan aceleași întrebări, în aceeași sală;
- Întrebările sunt afișate pe ecran și citite de prezentator;
- Pentru fiecare întrebare, echipa are la dispoziție 1 minut;
- La finalul fiecărei întrebări se indică numărul de răspunsuri necesare și punctajul aferent;
- Răspunsurile sunt înscrise pe formulare speciale și predate Organizatorilor la finalul fiecărui tur;
- Răspunsurile tăiate, încadrate în paranteze sau multiple nu sunt punctate;
- Răspunsurile greșite sau lipsa acestora nu duc la penalizări;
- Toți participanții sunt obligați să respecte principiile fair-play-ului.

VI. PREMIUL DE POPULARITATE

Regulile și organizarea Premiului de popularitate:

- Echipele elaborează un video, pe care îl postează într-una din platformele sociale disponibile în Republica Moldova (Facebook, Instagram, Tik Tok etc.);
- În descrierea video-urilor plasate, echipa este liberă să utilizeze orice text, dar cu hashtag #euroquiz și mențiunea obligatorie a următorului fragment:
„Acest video participă la Concursul EuroQuiz, organizat de @Biroul pentru Integrare Europeană în parteneriat cu @Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova și @Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova.”
- În video-urile înscrise la concurs echipele trebuie să se prezinte într-un mod cât mai original.
- După postarea video-ului participant la Concurs, echipa completează următoarea fișă <https://forms.gle/e3DKSTdxuovDd9Fo7>

VII. EVALUAREA ȘI CLASAMENTUL

Evaluarea și Clasamentul în cadrul Etapelor Intrașcolare, Raională și Republicană:

7.1. Pentru fiecare răspuns corect, echipele primesc 100 (o sută) de puncte.

7.2. Clasamentul echipelor se stabilește în funcție de următorii indicatori (în ordine descrescătoare a priorității):





Uniunea Europeană



BIROUL PENTRU
INTEGRARE EUROPEANĂ



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



AGENȚIA
NAȚIONALĂ
PENTRU TINERET



- suma totală a punctelor acumulate;
- numărul de runde câștigate;
- cele mai bune poziții obținute în rundele necâștigate.

7.3. În cazul egalității de puncte între două sau mai multe echipe, care nu permite stabilirea câștigătorilor, se organizează un Duel.

7.4. Structura Duelului:

- Prezentatorul citește o întrebare;
- Echipele au la dispoziție 1 minut pentru a formula și nota răspunsul pe un formular special;
- Câștigă echipa care predă prima formularul cu răspunsul corect;
- Dacă niciuna dintre echipe nu oferă un răspuns corect în timpul alocat, se citește următoarea întrebare;
- Procesul continuă până la stabilirea tuturor locurilor premiante.

Notă: După încheierea jocului, Organizatorii mai verifică o dată rezultatele.

Evaluarea în cadrul Concursului de popularitate:

7.5. Clasamentul concursului este realizat în dependență de numărul de aprecieri (likes) obținute de video.

7.6. Video-urile cu un număr mai mare de aprecieri sunt poziționate mai bine în clasamentul concursului.

VIII. PREMIERE

8.1. Etapa intrașcolară

8.1.1. Toate echipele participante care nu se califică la etapa raională vor primi diplome de participare (o diplomă per echipă, în format digital).

8.1.2. Toți pedagogii coordonatori vor primi certificate în format digital (30 de ore) pentru organizarea jocurilor și coordonarea echipelor.

8.2. Etapa raională

8.2.1. Echipele participante care nu se califică la etapa națională vor primi diplome de participare.

8.2.2. Pedagogii coordonatori vor primi diplome (60 de ore) pentru organizarea și coordonarea echipelor.

8.3. Etapa republicană

8.3.1. Toți jucătorii echipelor calificate la etapa republicană vor primi un pachet personalizat de finalist.

8.3.2. Echipele finaliste care nu obțin locuri premiante vor primi diplome de echipă.

8.3.3. Echipele clasate pe locurile I, II și III vor fi premiate cu diplome personalizate, medalii și cupă.

8.3.4. Pedagogii coordonatori vor primi diplome (150 de ore) pentru organizarea jocurilor și coordonarea echipelor.

8.3.5. Echipele participante obțin premii din partea organizatorilor.

8.3.6. Echipele clasate pe primele trei poziții obțin premii corespunzătoare din partea organizatorilor.

8.4. Concursul de popularitate

8.4.1. Echipa clasată pe primul loc obține premii din partea organizatorilor.

IX. TRANSPORT, LOGISTICĂ ȘI ALIMENTAȚIE





Uniunea Europeană



BIROUL PENTRU
INTEGRARE EUROPEANĂ



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



AGENȚIA
NAȚIONALĂ
PENTRU TINERET

iQ GAMES
for everyone

9.1. Transportul tur-retur al participanților calificați la etapele Raională și Republicană este asigurat de organele locale de specialitate în domeniul învățământului (direcțiile raionale/municipale de învățământ).

9.2. Fiecare instituție de învățământ desemnează de sine stătător un cadru didactic responsabil pentru însoțirea echipei la etapele Raională și Republicană. Profesorul însoțitor își asumă responsabilitatea pentru organizarea logisticii.

9.3. La etapa Republicană este asigurată alimentația pentru toți participanții, inclusiv pentru persoanele însoțitoare.

EUROQUIZ

EUROQUIZ

EUROQUIZ

EUROQUIZ

EUROQUIZ