



**REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE A CONCURSULUI DE  
„FIFA20 & NBA2K20” DIN CADRUL EVENIMENTULUI TARGUL OFERTA  
EDUCATIONAL**

**PROEDUS  
BUCUREȘTI 2020**

## C U P R I N S

- CAPITOLUL I - Generalități
- CAPITOLUL II - Obiective
- CAPITOLUL III - Măsuri organizatorice  
Secțiunea 1. FIFA și NBA -2020;
- CAPITOLUL IV - Condiții de înscriere și participare  
Secțiunea 2. Concurs de jocuri online FIFA și NBA - 2020;  
Secțiunea 3. Acordul privind prelucrarea datelor personale.
- CAPITOLUL V - Titluri și premii
- CAPITOLUL VI - Reglementări administrativ – financiare
- CAPITOLUL VII - Dispoziții finale

## CAPITOLUL I

## Generalități

**Art.1. (1)** Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive București-PROEDUS, organizează un concurs online în perioada 1 iunie – 14 iunie 2020, „FIFA20 & NBA2K20”, pentru elevii claselor 5 - 12 din unitățile de învățământ de pe raza Municipiului București.

Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive, propune elevilor bucureșteni un proiect online, în cadrul “Targul Oferta Educational”, cu două componente FIFA20 respectiv NBA2K20. Aceste competiții online de fotbal și baschet3x3, cu reguli și scopuri precise, menite să umple golul de timp liber, să creeze un cadru competițional încărcat de emoție pozitivă, să înlăture depresia și de petrecere a timpului liber într-un mod plăcut și recreativ.

Plecând de la ideea de joc online, jocul în sine poate fi definit, așa cum îl descriu specialiștii în domeniu, în lucrările de specialitate, în mod special Jean Chateau, ca fiind o activitate desfășurată cu plăcere intensă, dar și o activitate serioasă, în care imitația, antrenarea participanților au o importanță considerabilă.

Psihologul Édouard Claparède, prezintă teoria precum că, aproape orice activitatea desfășurată de copil este joacă. Jocul produce acestuia plăcere, “este muncă, este binele, este datoria, este idealul vieții”. De asemenea tot el afirmă: “Jocul este singura atmosferă în care ființa sa (a copilului) psihologică poate să respire.

“Jucându-se, un copil se revează în întreaga sa prospețime, în întreaga sa spontaneitate. Jucându-se, el nu știe să ascundă nimic din sentimentele care-l animă”.

Prin joc se poate înțelege, în sens vag, o situație în mod succesiv și independent, într-o ordine și condiții specificate printr-un ansamblu de reguli, aleg câte o decizie (efectuează o acțiune, o mutare) dintr-o mulțime dată de alternative. Între altele, regulile jocului precizează situațiile în care jocul se termină. Jocul de copii, își are propriul său țel în sine, în „afirmarea Eului”.

Jocurile în general au particularități specifice categoriilor de vârstă, sex, afinități și atracția pe care o exercită adulții asupra copiilor. Lumea jocului devine o copie a lumii adulților.

O remarcă importantă, despre jocul copiilor o face pedagogul K. Gross care arată ca “jocul exersează nu numai mușchi, ci și inteligența. El dezvoltă suplețea și vigoarea, dar tot el aduce și stăpânirea de sine fără de care nu poți fi o ființă umană, cu adevărat om”. Jocul educă sentimentele. Există jocuri a căror esență este să nu-ți fie frică, după cum există jocuri care constau în a imita principalele, evenimente ale vieții umane. A te juca înseamnă în general, a-ți propune o sarcină de îndeplinit, a face un efort de mobilizare intelectuală, pentru a îndeplini această sarcină.

”Copilul care se joacă, învață să accepte și să îndeplinească o datorie”. “Cine joacă, a jurat” – această idee relevă însemnătatea regulii jocului. Jocul este un jurământ făcut, în primul rând, ție însuși, apoi altora, de a respecta anumite, consemne, anumite reguli. Prin intermediul jocului, copilul ia contact cu alții, se obișnuiește să țină seamă de punctul de vedere al altora, să iasă din egocentrismul originar. Jocul este o activitate de grup, care reclamă ordine și disciplină. Jocul se naște din voință. El este adesea obositor, câteodată chiar istovitor, dar, practicat, întodeauna produce plăcere, satisfacție, entuziasm, bucurie și emulație.

**(2)** În ceea ce privește proiectul propus de PROEDUS și anume, “FIFA20 & NBA2K20, sunt jocuri online de fotbal, respectiv de baschet3x3, în care copilul are acces la o platformă online și la o bază de date virtuală cu jucători virtuali. Copilul pasionat de fotbal sau de baschet are posibilitatea de a lua decizii potrivit tacticii de joc pe care și-a construit-o, de a alege jucători virtuali, de a-i integra pe posturi, și de a implementa un joc care să-i aducă satisfacția deplină câștigării unui meci. Făcând o analiză a stării emoționale a copilului, putem

observa, trăirile emoționale, care pot fi la aceeași intensitate ca fiind pe teren, acționează și dirijează jucătorii în teren, în funcție de inteligența sa. Prin alegerea tacticii și a jucătorilor, scoate în evidență spiritul antreprenorial, îl face să gândească profund dând dovadă de tact și chibzuință. Potrivit celor prezentate putem distinge că acest joc online de fotbal, respectiv de baschet 3x3, are multiple valențe educaționale, care pot contribui decisiv la formarea caracterelor și personalității umane, chiar dacă este lipsită de componenta fizică.

**Art. 2.(1)** Activitățile proiectului sunt finanțate și se desfășoară prin grija conducerii Primăriei Municipiului București, prin PROEDUS, care au ca obiective principale propuse, promovarea tinerilor în domeniul tehnologiilor de vârf, formarea și educarea tinerei generații în spiritul cunoașterii și aprofundării treptate a metodologiilor de lucru în mediul online, tendință actuală a manifestării progresului în plan științific.

Activitățile din cadrul proiectului sunt planificate din timp, eșalonate pe etape distincte, materializate într-un calendar bine conturat și argumentat în concordanță cu posibilitățile de acțiune ale instituției și de timpul liber al elevilor. Activitățile din cadrul proiectului sunt organizate, coordonate și monitorizate de reprezentanții PROEDUS din Serviciul Proiecte - Biroul Sport.

În vederea realizării proiectului, reprezentanții PROEDUS întreprind o serie de măsuri organizatorice privind promovarea proiectului; înscrierea și centralizarea listelor cu elevii; elaborarea procedurii de desfășurare a activităților, supravegherea desfășurării activităților, centralizarea datelor finale, etc.

(2) În conformitate cu cele menționate mai sus, PROEDUS are ca obiectiv major elaborarea, inițierea, implementarea și evaluarea strategiilor, proiectelor, programelor, concursurilor, competițiilor, evenimentelor sportive a campaniilor de promovare a sportului și a unei vieți sănătoase în rândul elevilor din mediul școlar bucureștean, părinților și cadrelor didactice în vederea limitării agresiunii și influențelor cu repercursiuni negative asupra stării fizice, psihico-emoționale, mentale și sociale determinate de viața dezordonată, consumul de substanțe psiho-trope, alcoolism, tabagism etc.

(3) Înscrierea și participarea elevilor la activitățile sportive organizate de PROEDUS au caracter **pur opțional, neobligând** în nici un fel PROEDUS să opereze modificări sau influențe în structura, conținutul sau programul meciurilor de desfășurare și ordinea acestora indiferent de eventualele solicitări formulate de elevi sau de părinții acestora, cu referire la alte priorități sau preferințe de ordin personal.

Acest proiect este o **inițiativă complementară** programului școlar obligatoriu, iar neadaptarea elevilor la cerințele proiectului sau la programul stabilit de experții PROEDUS, nu implică în niciun fel responsabilitatea PROEDUS.

(4) Implicarea elevilor în acest proiect este **un act conștient și responsabil de liberă alegere**, iar participarea acestora la jocurile online, faza de inițiere/consolidare, organizate și finanțate integral de Primăria Municipiului București prin Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive București-PROEDUS, se supun prevederilor prezentului regulament aprobat de conducerea PROEDUS.

## CAPITOLUL II

### Obiective

**Art.3.** Obiectivele proiectului “FIFA20 și NBA2K20”

**(1) Obiective instituționale-PROEDUS**

- a) înscrierea unui număr cât mai mare de elevi la activitățile propuse în proiect;
- b) valorificarea experiențelor acumulate în ceea ce privește desfășurarea evenimentelor propuse elevilor;
- c) optimizarea activităților propuse, cu programul de timp liber al elevilor;
- d) promovarea și îndrumarea elevilor spre pasiuni comune, menite să-i ajute pe viitor;
- e) desfășurarea activităților într-un spirit de transparență totală ;
- f) asigurarea cadrului organizatoric, resurselor materiale, financiare și umane necesare desfășurării activităților propuse în proiect.

**(2) Obiective operaționale:**

- a) crearea premizelor pentru dezvoltarea abilităților de lucru în mediul online;
- b) dezvoltarea spiritului antreprenorial;
- c) dezvoltarea spiritului de analiză și decizie;
- d) creșterea încrederii de sine;
- e) acceptarea situațiilor de pierdere și câștig;
- f) educarea stărilor emoționale;
- g) eliminarea barierelor emoționale “eu nu pot”;
- h) dezvoltarea spiritului de emulație în rândul copiilor privind jocurile online;

## CAPITOLUL III

### Măsurile organizatorice “FIFA20 & NBA2k20”

**Sectiunea 1.**

**Art.4.** Activitățile proiectului “FIFA20 și NBA2K20” se vor desfășura online pe consola Playstation4 potrivit următoarelor etape:

In perioada:

- 4.1.promovarea activităților proiectului 3 – 9 iunie 2020;
- 4.2. înscrierile se vor efectua în perioada 3 – 9 iunie 2020;
- 4.3.desfasurarea efectiva a activitatilor proiectului 11 – 13 iunie 2020;
- 4.4.desfasurarea procedurilor operationale interne, privind finalizarea documentelor 1 – 30 iunie 2020.

**Art.5.** Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive Bucuresti-PROEDUS, planifică și organizează activitățile proiectului “FIFA20 & NBA2K20” pentru **elevii claselor V - XII** din mediul școlar bucureștean, unde se desfășoara următoarele activități:

(1) inițiază măsuri pentru elaborarea documentelor ce va reglementa promovarea și înscrierea elevilor în proiect, precum și desfășurarea acestuia, potrivit procedurilor interne a instituției;

**Art.6. promovarea activităților proiectului**

(1) postează pe site-ul instituției la adresa <https://toe.hubproedus.ro/> a Regulamentului de organizare și desfășurare a proiectului;

(2) înscrierile vor avea loc pe adresa de e-mail: **sport@proedus.ro**

(4) postează pe site-urile de socializare proprii instituției, anunțul cu privire la organizarea concursului online de FIFA20 & NBA2K20, (facebook PROEDUS, Instagram PROEDUS.Official, <https://www.hubproedus.ro/targul-oferta-educationala.html>)

**Art.7.** (1) Se recomanda elevilor și părinților, să se informeze cu privire la condițiile de înscriere și participare la activitățile proiectului “FIFA20 & NBA2K20” pe site-ul instituției, la adresa <https://toe.hubproedus.ro/>, unde vor putea accesa Regulamentul de organizare și desfășurare a proiectului;

(2) înscrierile elevilor la concursul online FIFA20 & NBA2K20, organizate de Centrul de Proiecte Educationale si Sportive au loc în perioada 3 – 9 iunie 2020, prin completarea formularului disponibil pe site-ul <https://toe.hubproedus.ro/>.

(4) Perioada de înscriere poate fi prelungită ulterior, prin decizia directorului PROEDUS.

(5) **Formularul online este considerat validat doar după completarea tuturor câmpurilor ce se regăsesc în formularul de înscriere.**

**Art. 8. reprezentantii biroului sport vor desfasura urmatoarele activitatii:**

8.1. dupa terminarea perioadei de inscriere, vor realiza baza de date conform inscrierilor primite pe adresa de e-mail : **SPORT@PROEDUS.RO**

8.2. potrivit bazei de date, intocmesc listele cu elevii inscrisi dupa verificarea respectarii tuturor criteriilor din conditiile de inscriere si participare;

8.3. efectueaza tragerea la sorti de tip eliminatoriu pe FIFA20 & NBA2K20;

8.4. programeaza meciurile eliminatorii pe toata perioada de desfasurare.

## CAPITOLUL IV

### Condiții de înscriere și participare la activitățile proiectului

#### Sectiunea 2.

**Art.12. (1)** La proiectul “ FIFA20 & NBA2K20”, pot să se înscrie și participa **elevii claselor V - XII**, ce sunt înscriși în anul școlar 2019-2020 în unitățile de învățământ de pe raza Municipiului București sau cei care au domiciliul în Municipiul București.

(7) **Orice sesizare** privind procedura de accesare, organizare, derulare și finalizare a competiției, ulterioară asumării și completării formularului de înscriere de către beneficiarul elevului, este nulă de drept și nu va fi luată în considerare de către PROEDUS.

#### **Art. 13. Repartizarea elevilor:**

(1). Programarea elevilor înscriși la “ FIFA20 & NBA2K20” se va face aleatoriu conform unui program anunțat de către PROEDUS după finalizarea înscrierilor și după efectuarea Tragerii la Sorti.

(3) Până cel târziu la data de **10 iunie 2020**, orele 20.00 se va posta pe site-ul <https://www.hubproedus.ro/targul-oferta-educationala.html> programarea meciurilor pe zile și ore.

***Atentie! După afișarea acestora nu mai pot fi operate niciun fel de modificări, indiferent de motivația invocată.***

#### **Art.14. Desfășurarea orelor de concurs:**

(1). Turneul se va desfășura în perioada 11 – 13 iunie în funcție de numărul copiilor înscriși în proiect.

(2). Regulile meciurilor de FIFA20 sunt regăsite în anexa 1 atasată regulamentului;

(3). Regulile meciurilor de NBA2K20 sunt regăsite în anexa 1 atasată regulamentului;

(4) PROEDUS are dreptul de a lua toate măsurile care se impun, începând cu avertisment și mergând până la excluderea elevului din concurs, în cazul constatării manifestării de către elev a unei atitudini necivilizate, de dezinteres sau care perturbă desfășurarea meciurilor în cele mai bune condiții.

#### **Art. 14 Transmitere online live –interviuri participanți finaliști**

(1) Participanții finaliști ai concursurilor online vor avea obligativitatea de a participa la interviurile online live ce urmează a fi desfășurate de către Organizator în care vor discuta despre meciul ( etapa finală) ce urmează a se desfășura și/sau despre etapa finală a concursului desfășurată.

(2) Modalitatea de desfășurare a interviurilor va fi stabilită de către Organizator, care va informa în timp finalității privind programul de desfășurare a acestor interviuri online live.

(3) Discuțiile vor fi moderate de către un reprezentant desemnat de către Organizator. Participanții finaliști care urmează a participa în cadrul interviurilor online live

au obligativitatea de a discuta exclusiv pe temele și subiectele stabilite de către moderator/ Organizator, fiind interzisă utilizarea de expresii și/sau termeni vulgari, jignitori și/sau care nu corespund temei de discuție.

(4) Organizatorul este exonerat de orice răspundere privind modalitatea de exprimare a participanților finaliști în cadrul interviurilor privind orice afirmații/ declarații/ expresii care pot fi considerate ofensatoare, jignitoare, precum și în cazul efectuării unor divulgări neautorizate de date cu caracter personal de către participanții finaliști.

### ***Secțiunea 3: Acordul cu privire la prelucrarea datelor personale***

**Art. 15.** (1) Prin înscrierea la Concursul online „FIFA20 & NBA2K20”, participanții (reprezentantul legal al elevului participant) declară expres că au citit, au înțeles și sunt de acord cu termenii și condițiile prezentului Regulament și cu **Politica privind prelucrarea datelor cu caracter personal în cadrul concursului online „FIFA20 & NBA2K20”**, ce reprezintă parte integrantă a prezentului Regulament.

(2) În cadrul Politicii privind prelucrarea datelor cu caracter personal în cadrul concursului online sunt detaliate i) categoriile de date personale prelucrate, ii) scopurile prelucrării datelor cu caracter personal în raport de categoriile de date, iii) temeiul prelucrării datelor personale, iv) transferul datelor cu caracter personal, v) securitatea datelor cu caracter personal, vi) perioada de retenție stabilită privind datele personale prelucrate, vii) drepturile persoanei vizate.

(3) Prin înscrierea la Concursul „FIFA20 & NBA2K20”, participanții (reprezentantul legal al elevului participant) declară expres că au citit, au înțeles și sunt de acord ca în situația în care vor fi finaliști să participe la interviurile online live ce urmează a fi desfășurate și comunicate public de către Organizator, reprezentand o acceptare implicită a prelucrării imaginilor video, a înregistrărilor audio și video din timpul interviurilor organizate, precum și cu utilizarea acestora de către Organizator, în materiale publicitare audio și/sau video și/sau presa scrisă aferente și/sau ce vizează exclusiv Concursul „FIFA20 & NBA2K20” și cu posibilitatea publicării lor pe paginile rețelelor de socializare ([www.proedus.ro](http://www.proedus.ro), <https://toe.hubproedus.ro/>, <https://www.facebook.com/scoalatvoficial/>, <https://www.instagram.com/proedusoficial1/> și aplicația PROEDUS).

(4) Prin înscrierea la Concursul „FIFA20 & NBA2K20”, participanții (reprezentantul legal al elevului participant) declară expres că au citit, au înțeles și sunt de acord ca în situația în care vor fi finaliști să transmită Organizatorului o copie a cărții de identitate în vederea verificării exactității și corectitudinii datelor furnizate, fiind de acord cu prelucrarea acestor date cu caracter personal în vederea acordării premiilor conform Regulamentului de concurs.



(5) Orice eroare și/sau omisiune cu privire la datele personale furnizate de către participanți Organizatorului nu atrage răspunderea acestuia, acuratețea datelor furnizate de participanți fiind în responsabilitatea exclusivă a acestora.

(6) Tuturor participanților le sunt garantate drepturile în conformitate cu prevederile Regulamentului nr. 679/2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulament General privind protecția datelor).

(7) În situația în care există întrebări, sugestii/sesizări ori în vederea exercitării drepturilor garantate privind protecția datelor cu caracter personal, este recomandată contactarea Responsabilului cu protecția datelor - [dpo@proedus.ro](mailto:dpo@proedus.ro) sau în scris la adresa Operatorului – PROEDUS – București, Strada George Călinescu nr. 29. Toate cererile vor fi soluționate cu promptitudine, în conformitate cu legislația aplicabilă și în mod gratuit. Totuși, în cazul în care cererile din partea unei persoane vizate sunt în mod vădit nefondate sau excesive, în special din cauza caracterului lor repetitiv, Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive București – PROEDUS poate: (a) fie să perceapă o taxă rezonabilă, ținând cont de costurile administrative pentru furnizarea informațiilor sau a comunicării sau pentru luarea măsurilor solicitate, fie (b) să refuze să dea curs cererii.

## **CAPITOLUL V**

### **Premii**

**Art.16.(1)Centrul de Proiecte Educaționale si Sportive Bucuresti-PROEDUS** acordă premii elevilor ce obtin primele 4 locuri la sectiunea FIFA20 cat si NBA2K20, astfel:

- a) LOCUL I: 1 pereche de ochelari VR SONY pentru platforma Playstation 4;
- b) LOCUL II: 1 scaun pentru gaming Marvo – CH – 118 RD
- c) LOCUL III: 1 Carcasa AQIRYS Arcturus + 1 pereche de Casti Marvo HG9052;
- d) LOCUL IV: 1 pereche de Boxe Marvo SG – 265 BT;

## **CAPITOLUL VI**

### **Reglementări administrativ-financiare**

**Art.11.(1)** Cheltuielile privind organizarea și desfășurarea proiectului “Targul Oferta Educaționala” - „FIFA20 & NBA2K20” sunt suportate din bugetul Primăriei Municipiului București prin PROEDUS.