

REGULAMENTUL CONCURSULUI

“COMPETIȚIA NAȚIONALĂ ARDUINO 2026”

Realizat de [ADFABER.org](https://adfaber.org), sponsorizat de E.ON România

SECȚIUNEA I. ORGANIZATORUL CONCURSULUI

Concursul “**COMPETIȚIA NAȚIONALĂ ARDUINO 2026**” este organizată de [ADFABER.org](https://adfaber.org), organizație non profit, neguvernamentală și apolitică, (denumită în continuare “Organizatorul”), cu sediul în Ilfov, str Bradului, nr. 7, Tunari, Ilfov, înmatriculată în Registrul Special al Asociațiilor și Fundațiilor cu numărul 10637/A/2013, cod de înregistrare fiscală 32312710, reprezentată de dl. Alin Chiriac - Președinte.

Participanții la Concursul “**COMPETIȚIA NAȚIONALĂ ARDUINO 2026**” (denumit în continuare “Concursul”) sunt obligați să respecte termenii și condițiile prezentului Regulament Oficial al Concursului, potrivit celor menționate mai jos (denumit în continuare “Regulament”). Regulamentul este întocmit și va fi făcut public conform legislației aplicabile din România prin publicarea, pe pagina oficială - <https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/> - pe întreaga durată a Concursului, în conformitate cu dispozițiile cuprinse în Secțiunea 2 din prezentul Regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau schimba prezentul Regulament Oficial, urmând ca astfel de modificări să intre în vigoare în termen de 24 (douăzeci și patru) de ore de la anunțul prealabil de prezentare a acestor modificări pe pagina oficială a Concursului.

PREZENTARE GENERALĂ

Concursul național “**COMPETIȚIA NAȚIONALĂ ARDUINO 2026**” se află la a șaptea ediție și a fost inițiat de către **ADFABER.org** cu sprijinul **E.ON România**, cu scopul de a implica elevii într-o activitate educativă cu impact real, aliniată cu misiunea E.ON România de a promova sustenabilitatea și un consum responsabil de energie, prin intermediul căreia pot îmbina pasiunea pentru robotică și programare cu construirea unor soluții concrete care reduc consumul de energie și sprijină tranziția către un viitor mai sustenabil.

La acest concurs participă echipe de câte maxim 3 elevi și un mentor (profesor) din clasele V-XII, din toate județele țării, cu precizarea că profesorul poate fi mentorul mai multor echipe, însă elevul poate să facă parte doar dintr-o singură echipă. Echipele se formează în funcție de

ciclul educațional din care fac parte elevii (**un elev de gimnaziu nu are voie să facă echipă cu unul de liceu**).

Concursul se adresează elevilor pasionați de informatică ce doresc să-și folosească sau să-și dezvolte aptitudinile în activități extrașcolare.

Obiectivele concursului sunt:

- atragerea atenției elevilor asupra importanței domeniului IT, prezentând tehnologia și programarea într-un mod aplicativ, ce se deosebește de predarea tradițională;
- realizarea unor orientări școlare și profesionale a elevilor, în strânsă corelare cu cerințele actuale și perspectiva economiei de piață;
- implicarea profesorilor în activități antrenante alături de elevi, încurajându-i pe aceștia să participe la competiții alături de elevi, în calitate de mentori.
- **Generarea unor soluții pentru crearea unui mediu inteligent de lucru sau soluții smart care îmbunătățesc viața și reprezintă o rezolvare a unei probleme actuale cu ajutorul tehnologiei.**

SECȚIUNEA II. PERIOADA ȘI ZONA DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Concursul este organizat și se desfășoară începând de la data de **25 mai 2026 și se încheie la data de 27 noiembrie 2026, ora 23:59**. Concursul va fi promovat în perioada **25 mai 2026 - 27 noiembrie 2026**, pe pagina oficială a Organizatorului - <https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino>.

Termenul limită pentru manifestarea intenției de participare este **15 octombrie 2026**, iar trimiterea proiectului finalizat se va face până la data de **30 octombrie 2026, ora 23:59**, cel târziu. În intervalul **1 - 14 noiembrie 2026** va avea loc jurizarea acestora. **Câștigătorii se vor anunța pe 27 noiembrie 2026, în cadrul Galei de Premiere de la București.**

Organizatorul își rezervă dreptul de a prelungi perioada concursului pe parcursul derulării acestuia, în funcție de restricțiile cu privire la desfășurarea cursurilor în școli, dar nu înainte de a anunța acest lucru în mod public.

SECȚIUNEA III. DREPTUL DE PARTICIPARE

Concursul este deschis tuturor persoanelor fizice care, până la data începerii concursului, respectiv **25 Mai 2026**, sunt elevi la o unitate de învățământ gimnazial sau liceal și care au domiciliul în România, în condițiile referite în prezentul Regulament. Excepție fac angajații

Organizatorului și persoanele implicate în organizarea acestui concurs, precum și rudele de gradul 1 și 2 ale acestora (copii, părinți, soț/soție etc.) care nu vor putea participa.

SECȚIUNEA VI. CONDIȚII DE PARTICIPARE

Înscrierea la acest concurs este posibilă numai online, cu ajutorul Internetului, prin formularul disponibil pe site-ul <https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/>.

Participanții la concurs vor fi informați despre regulamentul și mecanismul de concurs pe pagina oficială a concursului creată pe site-ul

<https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/>.

Pentru a participa la acest concurs, este obligatoriu ca participanții să se înscrie în echipe de câte maxim 3 membri + un mentor (profesor) și să poată face dovada apartenenței la o unitate de învățământ gimnazial sau liceal din România.

Regula înscrierii este următoarea: un elev poate participa la concurs doar într-o singură echipă, în timp ce mentorul se poate înscrie în calitate de coordonator al mai multor echipe. Pot exista și echipe în care mentorul formează echipe cu elevi de la instituții de învățământ diferite, condiția fiind ca elevii să nu mai facă parte și din alte echipe.

Echipele se formează în funcție de ciclul educațional din care fac parte elevii (**un elev de gimnaziu nu are voie să facă echipă cu unul de liceu**).

SECȚIUNEA V. MECANISMUL CONCURSULUI

Înscrierea în concurs se face doar prin intermediul formularului **disponibil pe site-ul concursului** (<https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/>) pe care trebuie să îl completați cu datele echipei: nume profesor, nume elevi, adrese e-mail, număr de telefon și titlul proiectului. **Data limită a manifestării dorinței de participare și înscriere în concurs este 15 OCTOMBRIE 2026.**

DESFĂȘURARE CONCURS - Pași de urmat

Concursul se va desfășura în perioada **25 mai 2026 - 27 noiembrie 2026.**

PASUL 1 - Înscriere (data limită 15 OCTOMBRIE 2026, ora 23:59)

Pentru a se putea înscrie în concurs, participanții trebuie să acceseze formularul de înscriere în concurs disponibil pe <https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/> în perioada 25 Mai 2026 - 15 Octombrie 2026 și să îl completeze cu datele necesare.

*Pentru a putea participa la acest concurs și pentru a se înscrie în mod oficial în concurs, este necesar ca participantul să respecte toate condițiile înscrise în prezentul regulament.

Următoarele **informații** trebuie completate **în mod obligatoriu la înscrierea în concurs:**

- datele membrilor echipei - mentor și maxim 3 elevi (*Titlu proiect, nume, prenume, număr de telefon la care poate fi contactat, adresa de e-mail activă, unitate de învățământ, localitate, județ*). Datele vor fi folosite pentru înregistrarea participanților în competiție, pentru jurizarea proiectelor, eliberarea diplomei, pentru validarea câștigătorilor, trimiterea premiilor și comunicare cu privire la competiția în desfășurare, dar și edițiile următoare precum și a altor programe de educație gratuite pentru elevi și profesori.

PASUL 2 Trimitere proiect (Data limită: 30 Octombrie 2026, ora 23:59) După completarea formularului de înscriere, participanții trebuie să trimită proiectul propriu-zis **prin email la arduino@adfaber.org până la data de 30 Octombrie 2026, ora 23:59.**

Tema proiectului: "Inovație Smart Energy"

Cum ar arăta o casă care "gândește" singură cum să economisească energie?

Realizează un proiect de tip smart home folosind Arduino și senzori (de lumină, temperatură, mișcare, umiditate etc.) prin care optimizezi consumul de energie și introduci elemente simple de inteligență artificială (reguli + modele de bază) pentru eficiență.

Exemple: un sistem care învață când să aprindă/stingă luminile, un termostat care se adaptează la rutina locuitorilor, un sistem de irigații care decide singur când să pornească pe baza datelor colectate de la senzori, sau orice altă soluție smart energy care reduce risipa și automatizează decizii.

Data limită de depunere a proiectelor în acest concurs este 30 Octombrie 2026, ora 23:59.

TRIMITERE PROIECT: Proiectul trebuie trimis la adresa de email arduino@adfaber.org și trebuie să conțină:

- O prezentare PPT/ PDF
- Un video sau link către un video explicativ cu privire la proiect
- Un fișier ce conține codul proiectului ce poate fi rulat pentru verificare sau link către

proiectul virtual unde poate fi rulat proiectul
(ex: <https://www.tinkercad.com/> sau orice altă platformă care permite verificarea codului alături de instrucțiuni. Este permis și un video care ilustrează clar rularea scriptului local cu explicații sau comentarii pe cod)

Denumirea prezentării/ fișierului trebuie să fie: **Titlul proiectului realizat + Numele Școlii**.

Prezentarea Powerpoint/ PDF trebuie să cuprindă:

- Detalii despre echipă;
- Poze din timpul realizării proiectului;
- Lista componentelor folosite (componente electronice, butoane etc.) și o scurtă descriere a utilizării lor.
- **Link către un video pe Youtube** (unlisted - vizibil cu link) ce evidențiază proiectul funcționând, iar pe fundal, membrii echipei pot prezenta pe scurt modul de realizare, elementele folosite și funcționalitățile proiectului;
- **Link către Video pe YouTube/ screen recorder cu ecranul computerului** în care se explică codul sursă pentru fiecare funcționalitate din cadrul proiectului;
*Pentru screen recorder puteți folosi LOOM, - <https://www.loom.com> sau Zoom și astfel se poate trimite direct linkul generat.

PASUL 3 - Toate echipele participante înscrise în concurs, ce au trimis în timp util proiectele și care au toate datele valide, vor participa la jurizarea din perioada **1 - 14 Noiembrie 2026**, în urma căreia, toate proiectele vor fi evaluate de către un juriu specializat, **urmând ca pe 27 Noiembrie 2026, să fie anunțate cele 3 echipe câștigătoare la liceu + 3 echipe câștigătoare la Gimnaziu.**

Cele 6 echipe desemnate câștigătoare în urma jurizării (3 echipe liceu și 3 echipe gimnaziu), împreună cu încă câte 3 echipe ce vor primi mențiuni, vor fi invitate la București în cadrul evenimentului de decernare a premiilor, unde își vor putea prezenta și proiectele. Toți câștigătorii și clasamentul final vor fi afișate pe site-ul oficial al concursului - <https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/>

Pentru jurizare se utilizează baremul de evaluare din ANEXA 1, mai jos.

SECȚIUNEA VI. DESCRIEREA PREMIILOR ȘI DESEMNAREA CÂȘTIGĂTORILOR

În cadrul Concursului "**COMPETIȚIA NAȚIONALĂ ARDUINO 2026**" se vor desemna prin jurizare internă și de specialitate, la finalul concursului, un număr de 6 proiecte câștigătoare.

Valoarea totală a premiilor este 8000 LEI.

Participanții vor primi confirmarea de participare la concurs în funcție de ordinea înscrierii în concurs, în baza de date a Organizatorului. Din momentul primirii acestei confirmări, participantul este înscris în concurs.

Echipele câștigătoare vor fi desemnate prin jurizare de specialitate, desfășurată în perioada **1 - 14 Noiembrie 2026**.

Echipele câștigătoare nu pot solicita și Organizatorul nu va acorda niciuneia dintre cele 6 echipe câștigătoare contravaloarea premiului în bani și nici nu se va putea solicita, respectiv aproba de către Organizator, schimbarea produselor conținute de oricare dintre cele 6 (șase) premii. Organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru cazurile în care echipele câștigătoare au furnizat date sau informații incorecte ce duc la imposibilitatea acordării premiilor.

SECȚIUNEA VII. ANUNȚAREA ECHIELOR CÂȘTIGĂTOARE ȘI VALIDAREA PREMIILOR

În conformitate cu legislația în vigoare, Organizatorul este obligat să facă publice numele echipelor castigatoare și câștigurile acordate în cadrul acestui Concurs. Numele echipelor câștigătoare și câștigurile acordate vor fi afișate pe site-ul oficial al concursului pe data de **27 Noiembrie 2026**, în cadrul Galei de Premiere organizate la București.

SECȚIUNEA VIII. TAXE ȘI IMPOZITE

Organizatorul Concursului nu este răspunzător de plata taxelor, impozitelor sau a altor obligații financiare legate de premiile oferite, cu excepția impozitului cu reținere la sursa, aplicabil veniturilor individuale provenite din loterii publicitare în conformitate cu prevederile Titlului III din legea nr. 571/2003 privind Codul Fiscal. De la data transferului premiului în posesia echipei câștigătoare, toate cheltuielile legale aferente acestora revin acesteia.

Participanților la Concurs nu le sunt impuse niciun fel de cheltuieli directe sau indirecte suplimentare, cu excepția cheltuielilor normale de desfășurare a Concursului (contravaloarea accesului la Internet pentru participarea la concurs sau alte cheltuieli asimilate).

SECȚIUNEA IX. ERORI, COMUNICĂRI PUBLICITARE NECORESPUNZATOARE, LIMITAREA RĂSPUNDERII

Organizatorul nu va putea fi făcut responsabil de apariția nici uneia dintre următoarele situații care poate duce la neacordarea premiilor prezentului Concurs:

- pierderea statutului de câștigător ca urmare a imposibilității contactării persoanei respective din motive independente de Organizator;
- pierderile sau întârzierile înscrierilor pe website, generate de defecțiuni tehnice independente de voința Organizatorului, respectiv pierderi, întârzieri sau orice alte probleme cauzate de providerul de Internet / conexiunea Internet a participantului; - situațiile în care mai multe persoane (participanți sau nu la concurs) revendică drepturi de autor aferente materialelor transmise de către participanți (inclusiv difuzare, redifuzare, reproducere etc.) sau situațiile în care materialele respective încalcă orice drepturi / prejudiciază imaginea vreunei persoane fizice sau juridice; - imposibilitatea de a accesa pagina web de înscriere în concurs din motive independente de Organizator;
- imposibilitatea Organizatorului de a contacta câștigătorii, din motive independente de acesta;
- organizatorul nu va fi răspunzător de nerespectarea, de către utilizatori, participanți și câștigători ai premiilor, a oricărei condiții sau al oricărui termen cuprins în prezentul Regulament, nici de necomunicarea, de către participanți și respectiv câștigători ai premiilor, a tuturor datelor și informațiilor prevăzute în prezentul Regulament;
- organizatorul nu va fi răspunzător pentru nici unul dintre prejudiciile ce ar putea fi suferite de către câștigător în legătură cu premiile câștigate, indiferent de natura acestor prejudicii, cu excepția situațiilor expres prevăzute de lege și care ar institui o astfel de răspundere;
- organizatorul este îndreptățit să ia toate măsurile necesare în caz de fraudă sau de tentativă de fraudă a acestui Concurs, a sistemului folosit, precum și în cazul oricărui abuz sau oricăror altor fapte sau tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului.

SECȚIUNEA X. RESPONSABILITATE

Organizatorul concursului va acorda premiul persoanei câștigătoare în conformitate cu specificațiile acestui regulament. Orice hotărâre asupra concursului luată de către ADFABER.org este finală și nu se supune nici unui recurs. ADFABER.org nu se va implica în nici un schimb de corespondență și nici nu se va angaja în vreo comunicare cu privire la competiție, câștigător, probleme procedurale sau rezultatele competiției.

SECȚIUNEA XI. ANGAJAMENTE, CONFIDENȚIALITATEA DATELOR

Prin comunicarea datelor personale în modalitățile indicate în mod expres prin Regulament, participanții prezentului concurs își exprimă acordul expres și neechivoc ca datele lor personale să intre în baza de date a Organizatorului în vederea efectuării deliberării, validării, atribuirii premiului, pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale ale organizatorului concursului.

Prin prezentul Regulament, tuturor participanților la concurs le sunt garantate drepturile în conformitate cu legea 677/2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor

cu caracter personal și libera circulație a acestor date, lege care oferă persoanelor vizate dreptul la informare, dreptul de acces la date, dreptul de intervenție asupra datelor și dreptul de opoziție.

Scopul prelucrării este de a valida echipele câștigătoare și de a acorda premiile. Datele de identificare (inclusiv CNP-ul cuprins în actul de identitate) sunt necesare Organizatorului pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale.

SECȚIUNEA XII. FORȚA MAJORĂ

Pentru scopul acestui Regulament, Forța Majoră înseamnă orice eveniment extern care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de către Organizator și a cărui apariție pune pe acesta din urmă în imposibilitatea de a-și îndeplini obligațiile asumate prin Regulament în conformitate cu prevederile art.1351 Cod civil. Organizatorul, dacă invocă forța majoră, este obligat să comunice participanților la concurs, în termen de 5 (cinci) zile de la apariția cazului de forță majoră, existența acestuia.

SECȚIUNEA XIII. LITIGII

Eventualele litigii apărute între Organizator și participanții la prezentul concurs se vor rezolva pe cale amiabilă sau, în cazul în care aceasta nu va fi posibilă, litigiile vor fi soluționate de instanțele judecătorești române competente.

SECȚIUNEA XIV. REGULAMENTUL CONCURSULUI

Regulamentul concursului este disponibil pe site-ul oficial de concurs, <https://adfaber.org/competitia-nationala-arduino/>.

Prin participarea la acest concurs, participanții sunt de acord să se conformeze acestui regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica și actualiza acest regulament ori de câte ori este necesar în funcție de desfășurarea campaniei.

ANEXA 1
Barem

	Nivelul de performanță			
	Insuficient (1-10 puncte)	Satisfăcător (10-20 puncte)	Bine-realizat (20-30 puncte)	Excepțional (30-40 puncte)
Inovație & Prezentare *Ppt + video funcționalitate	<p>Prezentarea nu evidențiază clar proiectul și cunoștințele elevilor participanți.</p> <p>Prezentarea nu oferă un text/ suport video logic și clar pentru toate caracteristicile/funcțiile importante</p>	<p>Prezentarea evidențiază clar ideea, prezintă tutorialele care au inspirat realizarea ei și arată că elevii și-au însușit câteva cunoștințe minime.</p> <p>Prezentarea oferă un text/suport video logic și clar doar pentru unele caracteristici/funcții.</p>	<p>Prezentarea evidențiază clar de ce ideea este una complexă dar nu își propune să rezolve neapărat o problemă reală, ci să automatizeze/eficientizeze un aspect sau funcționalități existente.</p> <p>Prezentarea oferă un text/suport video logic și clar pentru toate caracteristicile/funcțiile importante.</p>	<p>Prezentarea evidențiază clar de ce ideea este unică, complexă și își propune să rezolve o problema reală.</p> <p>Prezentarea oferă un text/suport video logic și clar pentru toate caracteristicile/funcțiile importante și integrează suport/ajutor intuitiv pentru dezvoltări ulterioare</p>
Eficacitatea soluției	<p>Două sau mai multe din următoarele sunt adevărate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicația nu demonstrează în mod clar o soluție la o 	<p>Una dintre următoarele variante este adevărată:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicația nu demonstrează în mod clar o soluție la o problemă. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicația demonstrează în mod clar o soluție la o problemă și • există dovezi ale eficacității soluției cu 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicația demonstrează în mod clar o soluție la o problemă și • există dovezi ale eficacității soluției cu

	<p>problemă.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nu există nici o dovadă a eficacității soluției. • Unele aspecte ale soluției sunt incomplete sau lipsesc. • Beneficiile pe care aplicația le oferă publicului țintă nu sunt clare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nu există nici o dovadă a eficacității soluției. • Unele aspecte ale soluției sunt incomplete sau lipsesc. • Beneficiile pe care aplicația le oferă publicului țintă nu sunt clare. 	<p>publicul țintă</p> <p>și</p> <ul style="list-style-type: none"> • beneficiile pe care le oferă aplicația publicului țintă sunt clare 	<p>publicul țintă</p> <p>și</p> <ul style="list-style-type: none"> • beneficiile pe care le oferă aplicația publicului țintă sunt clare și • aplicația arată clar că soluția oferă o abordare puternică a problemei, probabil, făcând soluțiile utilizate anterior să fie învechite
Cod	Codul nu funcționează sau se blochează și nu se obține rezultatul dorit.	<p>Codul are o funcționalitate limitată</p> <p>Sau</p> <p>Aplicația răspunde lent</p> <p>Sau</p> <p>Aplicația conține elemente nefuncționale</p>	Codul funcționează și se obține rezultatul dorit.	Codul funcționează și se obține rezultatul dorit. În plus codul este comentat și explicat clar fiecare funcționalitate și rezultatul așteptat
Execuție proiect	Proiectul este doar o idee fără niciun fel de execuție	Execuția proiectului este virtuală fără componente fizice	Proiectul a fost realizat cu seriozitate conține atât o virtuală cât și o execuție cu componente fizice.	Proiectul se distinge față de celelalte prin creativitatea execuției, efortul echipei pentru realizare, componentele folosite.

Componenta Smart Energy & AI	Proiectul nu include senzori funcționali sau nu prezintă niciun element de optimizare a consumului de energie. Nu integrează reguli sau logică AI.	Proiectul folosește senzori, dar logica de optimizare a consumului este simplistă sau limitată. Elementele de AI lipsesc sau sunt doar menționate teoretic.	Proiectul folosește mulți senzori și implementează reguli clare pentru optimizarea consumului de energie. Sunt integrate elemente de bază de AI (reguli condiționale, decizii bazate pe praguri sau medii).	Proiectul integrează mulți senzori, reguli avansate și modele simple de AI (predicții, adaptare la rutină, decizii bazate pe pattern-uri). Soluția demonstrează măsurabil reducerea consumului și se adaptează automat la condiții variate.
---	--	---	---	---