



Nr. ....../.....2026

Aprob,  
SECRETAR DE STAT,  
SORIN ION

## REGULAMENT SPECIFIC PRIVIND ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA CONCURSULUI PLURIDISCIPLINAR PROSOFT@NT

### I. PREZENTARE GENERALĂ

Concursul Pluridisciplinar PROSOFT@NT este o competiție națională cu participare internațională care se desfășoară în conformitate cu prevederile *Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, aprobată cu O.M. Nr. 4203/30.07.2018 privind modificarea Anexei nr. 1 a Ordinului ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 3035/2012, precum și ale prezentului regulament.*

Concursul Pluridisciplinar PROSOFT@NT este un concurs organizat de Colegiul Național de Informatică Piatra-Neamț, începând cu anul 2004. În cadrul acestui concurs pot participa elevi de liceu, din clasele IX - XII.

Participarea la Concursul Pluridisciplinar PROSOFT@NT este individuală (pentru probele de programare, matematică și proba de soft educațional/pagini web) și pe echipe (pentru proba Pluridisciplinară).

Concursul Pluridisciplinar „PROSOFT@NT” este structurat pe următoarele probe:

- interdisciplinară (matematică+informatică)
- programare
- matematică
- soft educațional/pagini web

În agenda competiției este inclusă și o Sesiune internațională de comunicări metodicо-științifice „Memorial Vasile Țifui”, organizată în parteneriat cu universități și firme de IT din România, la care participă elevi și profesori din învățământul preuniversitar prezenți la competiție, studenți și cadre universitare, specialiști din cadrul Ministerului Educației și Cercetării și traineri din companii producătoare de software.

### II. SELECȚIA ELEVILOR

Pentru etapa națională a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT, inspectorii școlari pentru matematică și informatică din fiecare inspectorat școlar realizează selecția pe baza rezultatelor de la etapele olimpiadelor de specialitate desfășurate în anul școlar anterior, propunând pentru fiecare probă elevul/elevii cu rezultatele cele mai bune la nivelul județului/sectoarelor municipiului București.

### III. NUMĂRUL LOCURILOR ȘI CRITERIILE DE ACORDARE

a. Numărul locurilor atribuite fiecărui inspectorat școlar județean (ISJ), respectiv Inspectoratului Școlar al Municipiului București (ISMB), la etapa națională, se stabilește în conformitate cu prevederile Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor

școlare. Astfel, fiecare ISJ/sector al municipiului București primește **5 locuri**, respectiv, **2 locuri pentru proba de programare** (1 loc pentru clasele IX-X și 1 loc pentru clasele XI-XII), **2 locuri pentru matematică** (1 loc pentru clasele IX-X și 1 loc pentru clasele XI-XII) și **1 loc pentru soft educațional/pagini web**.

b. Pentru proba interdisciplinară echipele se constituie din elevii participanți la probele individuale.

c. În conformitate cu prevederile Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, comisia județeană din fiecare inspectorat școlar județean/Inspectoratul Școlar al Municipiului București va decide care este componența lotului care va reprezenta județul/sectoarele municipiului București la etapa națională a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT, în limita strictă a 5 locuri. Modul de repartizare pe clase a locurilor atribuite județului/sectoarelor municipiului București rămâne la latitudinea comisiei județene, astfel încât județul să aibă șansa să obțină cele mai bune rezultate la etapa națională a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT.

d. Ministerul Educației și Cercetării nu aprobă suplimentarea locurilor alocate anual fiecărui județ/sectoarelor municipiului București.

#### IV. STRUCTURA PROBELOR DE CONCURS

a. Etapa națională a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT se desfășoară în trei zile și constă într-o probă interdisciplinară pe echipe, o probă individuală la programare/matematică (pe ani de studiu) și o probă de prezentare de soft educațional/pagini web.

b. La etapa națională a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT, probele de concurs individuale au durata de 3 ore, iar proba interdisciplinară pe echipe are durata de 2 ore.

c. Proba pe echipe constă în rezolvarea a două probleme de matematică și a unei probleme de informatică. Fiecare problemă de matematică este punctată cu 50 de puncte, iar problema de informatică cu 100 de puncte.

d. Proba individuală de programare constă, pentru fiecare an de studiu, în rezolvarea a două probleme, fiecare fiind notată cu 100 puncte.

e. Proba individuală de matematică constă, pentru fiecare an de studiu, în rezolvarea a 4 probleme, fiecare fiind notată cu 25 puncte.

f. Proba de soft educațional/pagini web constă în prezentarea unei lucrări cu temă dată.

#### V. ORGANIZAREA COMISIILOR

Pentru organizarea concursului, Inspectoratul Școlar Județean Neamț decide constituirea Comisiei de Organizare a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT, în conformitate cu Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare.

Comisia Centrală a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT se constituie în concordanță cu prevederile Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare. În cadrul Comisiei Centrale a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT se constituie subcomisii pentru fiecare probă de concurs.

Atribuțiile Comisiei Centrale a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT și ale Comisiei de Organizare a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT sunt cele stabilite prin Metodologia-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare.

## VI. DESFĂȘURAREA CONCURSULUI PLURIDISCIPLINAR PROSOFT@NT

### A. PRECIZĂRI GENERALE

1. Concurenții vor fi prezenți în centre de concurs organizate la nivelul fiecărui județ/sector. Organizarea acestora se realizează de către reprezentanții Inspectoratele Școlare Județene. Acesta va pune la dispoziția echipajului logistica necesară susținerii probelor (calculatoare, scanner, camere web), precum și profesorii asistenți.

2. În cadrul centrului de concurs, concurenților le este pusă la dispoziție:

- pentru proba de programare individual un calculator, pentru fiecare, cu conexiune la internet;
- pentru proba de matematică individual, foi tipizate;
- pentru proba interdisciplinară, în prima oră de concurs, foi de examen și pentru a doua oră de concurs **un singur calculator pentru fiecare echipă** cu conexiune la internet.

Pentru proba de matematică și pentru proba interdisciplinară, centrul de concurs trebuie să asigure o imprimantă pentru listarea subiectelor și un scanner în vederea fotocopierii tezei și transmiterii la Comisia Centrală în vederea evaluării.

3. Înregistrarea video a concursului

Fiecare locație de concurs trebuie să fie înregistrată pe toată durata acestuia. Pot fi folosite mai multe camere pentru a acoperi din diferite unghiuri locația. Înregistrările trebuie să prindă în cadrul lor fețele tuturor participanților și prezența cel puțin a unui profesor asistent.

În cazul probelor de informatică, trebuie să se poată determina în orice moment, din înregistrări, dacă participanții sunt fiecare la computerele lor, precum și prezența profesorului asistent în locație. Ecranele tuturor participanților la concurs trebuie de asemenea înregistrate. Aceasta trebuie efectuată pe întreg ecranul, iar fișierul video rezultat trebuie să aibă un minimum de 5 cadre/secundă și o rezoluție minimă de 640 x 360 pixeli. Pentru înregistrarea ecranului se pot folosi diverse programe. Spre exemplu, puteți folosi Kazam sau OBS Studio în Linux, sau OBS Studio în Windows, dar puteți alege și alte alternative.

Înregistrările trebuie încărcate într-o variantă care să permită **accesarea înregistrărilor pe o perioadă mai lungă de timp**

Exemple de variante **care permit acest lucru**:

- încărcare nelistată pe Youtube,
- încărcare pe un drive online
- orice altă metodă de stocare a datelor în cloud.

Exemple de variante **care NU permit acest lucru**: trimiterea de linkuri folosind WeTransfer sau folosind oricare serviciu ce necesită descărcarea de către comisie și/sau stocarea filmărilor după finalul perioadei în care aceste fișiere video sunt accesibile.

La finalul probei, în maxim două ore, trebuie trimis un email care să conțină un link pentru descărcarea/accesul înregistrărilor pentru fiecare Centru de concurs, cu subiectul "Înregistrare video proba [nume Centru de concurs]".

Recomandări pentru efectuarea înregistrărilor:

1. Captură de ecran în format MKV (este un format mai rezistent la coruperea fișierului video în cazul penelor accidentale de curent)

2. Configurări adecvate ale codec-urilor, pentru ca fișierele video să nu ajungă la dimensiuni foarte mari, de peste 1Gb.

Exemplu de setări adecvate pentru programul OBS 28:

- Din **Settings-Output** selecție Output mode în **Advanced**
- În TAB-ul **Recording** se marchează la **Encoder Settings** setările **Rate Control** – VBR, **Bitrate** – 500 Kbps, **CPU usage** – medium
- În **Settings-Video** și schimbați **Common FPS values** la 10 (foarte important, va scade mult din dimensiunea fișierului generat)

## B. PRECIZĂRI PRIVIND DESFĂȘURAREA PROBEI INTERDISCIPLINARE PE ECHIBE

1. În cadrul Concursului Pluridisciplinar „PROSOFT@NT” proba interdisciplinară pe echipe se va desfășura conform programului concursului stabilit de Comisia Centrală a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT.

2. Fiecare echipă va fi formată din câte 2-3 elevi, care vor reprezenta cele două discipline de concurs (matematică și informatică) și va avea un nume reprezentativ. Comisia de Organizare validează numele echipelor înscrise solicitând eventual schimbarea acestora (în cazul înscrierii mai multor echipe cu același nume, sau altor situații). Denumirea unei echipe poate avea un număr maxim de 30 de caractere și trebuie să înceapă cu o literă mare. În situația în care denumirea echipei are un caracter licențios, comisia de organizare îi va da un nume din oficiu. O echipă nu poate fi constituită numai din concurenți din același an de studiu. Membrii echipei vor fi din același județ.

3. Desfășurarea probei interdisciplinare va avea loc astfel:

- prima oră de concurs este alocată rezolvării celor două probleme de matematică. Comisia Centrală va transmite subiectele de concurs, prin email, profesorului asistent responsabil de sală cu 15 minute înainte de începerea probei. La finalul primei ore, responsabilul de sală va scana tezele cu rezolvări și le va trimite prin e-mail la Comisia Centrală a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT.

- între prima oră de matematică și a doua de informatică este o pauză de 15 minute necesară transmiterii tezelor scanate; în această perioadă concurenții nu părăsesc sala de concurs.

- a doua oră de concurs este alocată problemei de informatică, fiecare echipă va lucra pe un singur calculator.

Limbajul de programare utilizat va fi C/C++ iar mediul de programare va fi Code::Blocks, în sistemul de operare Microsoft Windows 10.

Fiecare coordonator de echipă va încărca pe platformă rezolvarea problemei. Evaluarea problemei de programare se realizează cu un sistem automat de evaluare.

4. Este declarată câștigătoare a probei echipa care a obținut cel mai mare punctaj la evaluare (obținut prin cumularea punctajelor obținute la evaluare la proba de matematică și proba de programare). Clasamentul final se face în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute la evaluare. Punctajul maxim care se poate obține la evaluare este de 200 de puncte, iar punctajul minim este de 0 puncte.

5. La această probă nu se admit contestații.

## C. PRECIZĂRI PRIVIND DESFĂȘURAREA PROBEI INDIVIDUALE DE PROGRAMARE

1. Proba individuală de programare pentru fiecare nivel (clasa a IX-a, clasa a X-a clasele XI-XII) constă în rezolvarea a două probleme utilizând limbajul de programare C/C++.

În alcătuirea problemelor de concurs se vor avea în vedere cerințe care să permită valorificarea creatoare a cunoștințelor dobândite de elevi precum și a capacităților de analiză, de sinteză, de soluționare și de utilizare a cunoștințelor dobândite în anii de studiu. Problemele vor fi concepute în conformitate cu programa pentru faza județeană a olimpiadei de Informatică, corespunzătoare fiecărui an de studiu.

De asemenea se va urmări punerea în valoare a spiritului de inovație și de creativitate ale participanților.

2. Înainte de începerea probelor de concurs, fiecare participant va primi un *username* și o parolă.

Fiecare participant va primi parola pentru conectarea pe platforma de concurs cu cel puțin 24 de ore înainte de începerea primei etape. Fiecare participant va accesa subiectele în format electronic pe platforma de concurs.

Fiecare participant va încărca pe platforma de concurs, spre evaluare, sursele proprii pentru fiecare problemă.

3. Timp de 60 de minute după primirea subiectelor, concurenții pot formula întrebări, pe platforma de concurs, referitoare la enunțurile problemelor. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să poată fi DA sau NU. În cazul în care întrebarea este ambiguă, își găsește răspunsul în enunțul problemei sau solicită informații despre modalitatea de rezolvare a problemei, răspunsul va fi NO COMMENT.

Citirea datelor de intrare se face din fișierul de intrare specificat în problemă și afișarea rezultatelor în fișierul de ieșire. Respectați cu strictețe numele și extensia fișierului (scrise cu litere mici) și formatul datelor specificate în enunț. Orice linie din fișierul de ieșire se termină obligatoriu cu marcaj de sfârșit de linie (Enter). Timpul de executare este precizat pe platforma de concurs.

Extensiile permise pentru fișierele sursă ale concurenților sunt: .c, .cpp. Evaluarea soluțiilor candidaților se realizează automat pe baza unui evaluator existent pe platforma de concurs.

4. După încheierea probei, înregistrările și sursele concurenților vor fi analizate și în cazul în care se vor găsi abateri, Comisia Centrală a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT va contacta participanții care au comis fraude și se va decide sancționarea acestora, după caz.

5. Pentru fiecare problemă din cadrul probei de concurs, se poate acorda un punctaj cuprins între 0 și 100.

Sistemul de evaluare impune respectarea cu rigurozitate a cerințelor specificate în acest regulament și în enunțul problemei.

După evaluare, comisia va publica testele și soluțiile oficiale ale problemelor de concurs.

6. Dacă în urma testării soluțiilor proprii pe datele de test furnizate de comisie un concurent constată că apar diferențe față de punctajul specificat în borderoul de evaluare, acesta poate trimite o contestație scrisă pe adresa oficială de email a competiției în termenul precizat odată cu afișarea rezultatelor. În contestație concurentul va preciza ID-ul propriu, problema pentru care contestă evaluarea și motivele pentru care o contestă.

Comisia va reevalua toate soluțiile concurenților care au depus contestații. În cazuri excepționale, este posibil ca o anumită problemă să se reevalueze pentru toți concurenții. Punctajul final este cel obținut după reevaluare.

7. Ierarhizarea se face pentru fiecare an de studiu, în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute la evaluare. La punctaje egale, departajarea se face în ordinea lexicografică descrescătoare a șirurilor punctajelor obținute la fiecare problemă, dispuse descrescător.

#### D. REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE A PROBEI INDIVIDUALE DE MATEMATICĂ

1. Programa de concurs coincide cu cea pentru etapa județeană a Olimpiadei de MATEMATICĂ corespunzătoare fiecărui an de studiu.

2. Proba, pentru fiecare an de studiu, va conține 4 probleme. Timpul de lucru este de 3 ore.

3. Pentru rezolvarea corectă a unei probleme se acordă 25 puncte. Rezolvările parțiale, nefinalizate se punctează conform baremului de notare afișat. Orice rezolvare corectă, diferită de cea din barem se punctează corespunzător.

4. Punctajul maxim cu care poate fi evaluată o teză este de 100, iar punctajul minim 0.

5. Comisia Centrală va transmite subiectele de concurs, prin email, profesorului asistent responsabil de sală cu 15 minute înainte de începerea probei. Unul dintre asistenți va fi numit responsabil cu secretizarea tezei și transcrierea codurilor pe fiecare pagină de concurs, în colțul din dreapta sus, cu scanarea rezolvărilor și trimiterea lor Comisiei de Organizare. Odată cu primirea subiectelor de concurs, vor fi trimise și codurile alocate elevilor.

6. Elevii au obligația de a rezolva fiecare subiect din cele patru, pe foi separate. După expirarea celor trei ore necesare rezolvării subiectelor, elevii se retrag din sală iar profesorul responsabil va scana, în aceeași sală supravegheată video, foile cu rezolvările elevilor, în limita a 15 minute. Rezolvările celor patru subiecte vor fi trimise pe emailul oficial al competiției (de unde au primit subiectele) în fișiere numite cod\_S1, cod\_S2, cod\_S3, cod\_S4.

7. Concurenții pot trimite o contestație scrisă pe adresa oficială de email a competiției în termenul precizat odată cu afișarea rezultatelor. În contestație concurentul va preciza codul propriu, problema pentru care contestă evaluarea și motivele pentru care o contestă.

Comisia va reevalua toate soluțiile concurenților care au depus contestații. În cazuri excepționale, este posibil ca o anumită problemă să se reevalueze pentru toți concurenții. Punctajul final este cel obținut după reevaluare.

8. Ierarhizarea se face pentru fiecare an de studiu, în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute la evaluare. La punctaje egale, departajarea se face în ordinea lexicografică descrescătoare a șirurilor punctajelor obținute la fiecare problemă, dispuse descrescător.

## E. PRECIZĂRI PRIVIND DESFĂȘURAREA PROBEI DE SOFT EDUCAȚIONAL/ PAGINI WEB

Proba de soft educațional/pagini Web se va desfășura pe următoarele secțiuni:

- Soft educațional
- Pagini WEB

Înscrierea la concurs se face până la data precizată în invitație, prin transmiterea formularului de înscriere la concurs și a declarației de originalitate.

1. Concurentul va realiza o lucrare, utilizând softuri cu licență sau softuri free. Lucrarea trebuie să fie originală, să nu mai fi fost prezentată la un alt concurs de soft educațional/pagini web.

2. Indiferent de secțiunea aleasă, lucrările înscrise în concurs nu vor promova violența, discriminarea etnică, socială sau de altă natură. Lucrările care vor încălca această condiție vor fi respinse automat.

3. Lucrarea va fi realizată conform temei impuse și prezentată de autorul ei. Tema pentru proba de soft și soft educațional/ pagini web va fi precizată, în fiecare an, pe site-ul oficial al concursului, anterior desfășurării acestuia și va fi valabilă pentru toți concurenții.

4. Criteriile de jurizare vor fi publicate pe site-ul concursului anterior începerii acestuia.

5. Concurenții poartă întreaga răspundere asupra lucrărilor prezentate la concurs. Aceștia trebuie să se asigure că lucrările lor nu încalcă dreptul persoanelor la proprietate fizică sau intelectuală, la propria imagine sau la intimitate. Simpla înscriere la concurs înseamnă asumarea și acceptarea oricăror consecințe ce pot decurge din publicarea lucrărilor respective. Organizatorul nu își asumă răspunderea pentru astfel de lucrări și nu poate fi, sub nici o formă, făcut responsabil pentru aceste consecințe.

6. Participanții care înscriu lucrări în concurs trebuie să fie autorii lucrărilor. Concurenții trebuie să demonstreze că lucrările înscrise în concurs le aparțin, prin prezentarea surselor pe baza cărora a fost realizat proiectul. În cazul în care acestea nu pot fi prezentate sau conțin

elemente plagiate, comisia poate decide descalificarea proiectului. Orice lucrare însușită în mod ilegal va fi respinsă din concurs.

7. Fiecare participant transmite Comisiei Centrale a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT cu 7 zile înainte de concurs prin e-mail versiunea demo (fișier sau adresă de accesare) și documentația aferentă proiectului care să cuprindă informații despre lucrare:

- Titlul lucrării
- Tipul lucrării (secțiunea la care se încadrează)
- Numele și prenumele elevului realizator
- Clasa
- Școala de proveniență
- Numele profesorilor îndrumători
- O scurtă descriere a lucrării: structura lucrării, limbajul de programare folosit, aplicațiile folosite la realizarea proiectului.

8. Prezentarea proiectului se va realiza pe platforma Microsoft Teams utilizând contul inițiat de Comisia de Organizare. Prezentarea proiectului nu trebuie să depășească 15 minute. Pe platformă vor avea acces pe toată durata prezentării lucrărilor toți participanții la competiție.

9. Notarea se va face cu punctaj de la 0 la 100. Lucrările vor fi evaluate utilizând criteriile de jurizare elaborate de Comisia Centrală.

## VII. PREMIEREA

După încheierea perioadei de contestații se va realiza ierarhizarea concurenților pentru fiecare probă de concurs și an de studiu. Clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute. La punctaje egale, departajarea se face în ordinea lexicografică descrescătoare a punctajelor obținute la fiecare problemă, dispuse descrescător. În cazul în care și după aplicarea acestui criteriu rămân elevi nedepartajați, Comisia Centrală a concursului poate stabili alte criterii de departajare, care vor fi anunțate înainte de premiere.

Elevii clasati pe primele locuri în clasamentele generale vor obține premii sau mențiuni acordate în conformitate cu prevederile Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare.

## VIII. CONDUITA CONCURENȚILOR

1. În timpul concursului, concurenților nu le este permis:

- să comită tentative de fraudă (inclusiv situațiile de utilizare a telefoanelor mobile sau a altor sisteme electronice). Încercarea de fraudă sau de sabotare a desfășurării corecte a concursului/evaluării va fi sancționată cu eliminarea elevului respectiv din concurs;
- să aibă o ținută sau un comportament inadecvat, indecent în condițiile de concurs, sau să se angajeze în discuții triviale, necuviincioase, lipsite de teme, ei sau membri ai familiilor lor, cu persoanele implicate în concurs;

Elevii care, în timpul desfășurării competițiilor școlare, încalcă normele de conduită stabilite prin regulamentele școlare, prin regulamentele specifice ale concursurilor școlare sau prin alte reglementări în vigoare, sau dovedesc un comportament/limbaj ireverențios vor fi eliminați din competiție și pierd dreptul de participare la concursurile școlare, conform Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare. Nerespectarea regulilor referitoare la monitorizarea audio-video poate conduce la descalificarea concurenților.

2. În timpul concursului, concurenților de la proba de programare nu le este permis:

**a. în programele lor:**

- să folosească biblioteci externe. Prin bibliotecă externă se înțelege oricare bibliotecă care nu e parte a Bibliotecii Standard C++ (exemplu: subprograme din CRT sau conio.h);
- să solicite introducerea altor date decât cele specificate în enunțul problemei. De exemplu, programul nu trebuie să se încheie cu readln, readkey, getch(), etc. (solicitând astfel comisiei tastarea unor caractere). Programul va aștepta inutil introducerea acestor date și va depăși timpul de executare specificat în enunțul problemei;
- să acceseze rețeaua de calculatoare;
- să atace securitatea oricărui calculator din rețea sau a sistemului evaluatorului;
- să acceseze alte fișiere decât cele specificate în enunțul problemei;
- schimbarea drepturilor de acces la fișiere;
- să utilizeze tehnici de programare cu scopul de a bloca compilarea sursei (de exemplu: instanțieri, template recursive);
- să facă apeluri de sistem nelegate de problemele din competiție;
- să folosească limbajul de asamblare;
- să execute alte programe.

**b. în timpul concursului:**

- să utilizeze rețeaua de calculatoare;
- să utilizeze dischete, CD-uri sau flash-uri, smartphone-uri;
- să utilizeze alte surse de documentare decât Help-ul mediului folosit și documentația pusă la dispoziție de către comisie;
- să interfereze în vreun mod cu activitățile altui concurent;
- să deterioreze mediile de lucru;
- să deterioreze sistemul de evaluare;
- să utilizeze orice mijloace de comunicare.

Concurenților le este interzis să atace securitatea sistemului de evaluare prin intermediul surselor lor.

Pe parcursul probei, la fiecare calculator de concurs nu vor fi deschise decât aplicațiile necesare pentru desfășurarea probei de concurs.

În timpul concursului, concurenților nu le este permis: să utilizeze rețeaua pentru orice altceva decât comunicarea cu sistemul de evaluare; să utilizeze suporturi de memorare externă; să utilizeze alte surse de documentare decât Help-ul mediului folosit și documentația pusă la dispoziție de către Subcomisia tehnică;

Să interfereze în vreun mod cu activitățile altui concurent din altă echipă, să încerce să deterioreze mediile de lucru, să încerce să deterioreze sistemul de evaluare, să utilizeze orice mijloace de comunicare.

Pe stațiile concurenților nu vor exista surse și nici materiale informative de orice tip, exceptând documentația pusă la dispoziție de către Subcomisia tehnică; pe parcursul probei de concurs nu este permisă decât utilizarea aplicațiilor necesare pentru probă (mediul de programare și browser-ul în care sunt vizualizate enunțurile problemelor și prin care este accesată platforma de concurs).

Pe parcursul probei de pe stațiilor concurenților nu vor fi accesate alte IP-uri decât ale serverelor de concurs.

Pe parcursul probei de concurs nu se pot face logări succesive sau simultane de la IP-uri diferite pentru același utilizator. Orice tentativă va conduce la blocarea contului concurentului.



Orice tentativă de fraudă, plagiat, comportament care încalcă normele de conduită stabilite prin regulamentele școlare și regulamentele specifice ale competițiilor, conduce la descalificarea concurenților și a echipei.

## **IX. DISPOZIȚII FINALE**

1. Inspectorii școlari cu atribuții de coordonare pentru matematică, respectiv, discipline informatice din fiecare inspectorat școlar județean/Inspectoratul Școlar al Municipiului București vor trimite un document care cuprinde datele elevilor din lotul județean/sectoarelor municipiului București, avizat de inspectorul școlar general, la Comisia de Organizare a etapei naționale a Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT, pe adresa de e-mail a inspectorilor școlari cu atribuții de coordonare pentru Matematică, respectiv, Discipline Informatice din județul Neamț.

Acest material va fi trimis cu cel puțin 10 zile înainte de începerea etapei naționale și va cuprinde următoarele date: numele și prenumele elevilor, clasa de la care provin, unitatea școlară de proveniență, profesorul care i-a pregătit, date de contact.

2. La Concursul Pluridisciplinar PROSOFT@NT pot participa, în calitate de invitați, echipe/delegații din alte țări, în limita bugetului disponibil.

3. Regulamentul specific al Concursului Pluridisciplinar PROSOFT@NT poate fi modificat anual la propunerea justificată a Inspectorului General pentru matematică/informatică din cadrul Ministerului Educației și Cercetării, în funcție de modificările apărute în dinamica acestei competiții.