

APROBAT
Ministerul Educației și Cercetării
al Republicii Moldova
Ministru 


APROBAT
Federația Sportului Școlar din
Republica Moldova
Președinte 


**REGULAMENTUL
organizării și desfășurării
Festivalului Național
al Jocurilor de Mișcare
în memoria lui Andrei Ghimp,
ediția a XI-a**



Chișinău, 2026

I. OBIECTIVE GENERALE

Festivalul Național al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp (Festivalul), ediția a XI-a, este o competiție ce se desfășoară între elevii gimnaziilor, liceelor, colegiilor, școli profesionale.

Obiectivele:

- Formarea deprinderilor de a practica sistematic exercițiile fizice;
- Cultivarea unui mod sănătos de viață;
- Formarea motivării pentru atragerea elevilor în activități sportive;
- Dezvoltarea sportului școlar.

II. LOCUL ȘI PERIOADA DESFĂȘURĂRII

Festivalul se va desfășura în 4 etape:

1 etapă: competiții interne școlare (ianuarie, 2026);

a 2-a etapă: raională / municipală (ianuarie-februarie, 2026);

a 3-a etapă: Zonală (anexa nr. 1):

- Zona Sud – 21.02.2026 (mun. Comrat);
- Zona Nord – 22.02.2026 (mun. Bălți);
- Zona Centru – 28.02.2026 (r-l Strășeni);
- Zona mun. Chișinău – 01.03.2026;

a 4-a etapă – Finala, 14.03.2025, mun. Chișinău.

III. ORGANIZATORII COMPETIȚIILOR

La Prima etapă, de organizare și desfășurarea competițiilor Festivalului vor fi responsabili conducătorii instituțiilor de învățământ general, învățământul profesional tehnic și profesorii de educație fizică.

La a II-a etapă – Organele Locale de Specialitate din Domeniul Învățământului.

La a III-a și a IV-a etape – Federația Sportului Școlar din Republica Moldova (FSSRM) în colaborare cu Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova, Organele Locale de Specialitate din Domeniul Învățământului.

Responsabilitatea directă de desfășurare a Festivalului îi revine Colegiului Principal de Arbitrii (CPA), aprobat de către FSSRM.

IV. CERINTELE PENTRU PARTICIPANȚI ȘI CONDITIILE DE ADMITERE

Pentru participare în cadrul Festivalului se admit echipele din instituțiile de învățământ general și învățământul profesional tehnic.

Festivalul se desfășoară în 2 categorii de vârstă pe echipe:

- I categoria: anii de naștere 2007-2009;
- A II-a categoria: anii de naștere 2010-2012.

Componența echipei: 13 membri – 5 băieți, 5 fete, 2 elevi de rezervă (1b +1f), un profesor de educație fizică, din aceeași instituție de învățământ.

La competiții nu se admit echipele din școli sportive, case și palate de creație, cluburi sportive, precum și selecționate din două sau mai multe instituții de învățământ.

V. PROGRAMĂ COMPETIȚIONALĂ

Programa a Festivalului este constituită din:

- Ștafete;
- Proiecte de joc.

Programa Festivalului și condițiile (anexa 4).

VI. MODALITATEA APRECIERII ÎNVINGĂTORILOR

Învingătorii și premianții, la toate etapele Festivalului, sunt determinați în baza sumei locurilor (punctaj minimal acumulat). În caz de egalitate între două sau mai multe echipe, are prioritate echipa care a acumulat majoritatea locurilor I, II, III, etc.

După prima etapă (școlară) se va selecta selecționata instituției pentru a participa în etapele II, III și IV.

În etapa **Finală** (a IV-a) vor participa 8 echipe din fiecare categorie de vârstă, câștigătorii etapei a III-a. În total **16** echipe.

Raportul, înregistrările, albumele foto, informațiile despre rezultatele competițiilor (pe suport de hârtie și în format electronic) vor fi furnizate de către CPA în termen de 15 de zile la Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova, Federația Sportului Școlar din Republica Moldova.

VII. PREMIEREA

Echipele, deținătoare locului **I** în Finala Festivalului, vor fi premiate cu Cupe și Diplome, participanții - cu medalii și diplome. Echipele plasate pe locurile **II** și **III** vor fi premiate cu Diplome, participanții - cu medalii și diplome.

VIII. CONDITIILE FINANCIARE

La prima etapă, cheltuielile de organizare, desfășurare și premiere vor fi suportate de către instituția.

La a II-a etapă, cheltuielile de organizare, desfășurare și premiere vor fi suportate de către Organele Locale de Specialitate din Domeniul Învățământului. Cheltuielile pentru deplasarea echipelor participante la această etapă (drumul tur - retur) vor fi suportate de organizațiile care delegă echipele.

La etapa a III-a și a IV-a, cheltuielile de organizare, desfășurare și premiere vor fi suportate de către organizatori. Cheltuielile pentru deplasarea echipelor participante la acestea etape (drumul tur - retur) vor fi suportate de organizațiile care delegă echipele.

Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova va acorda Cupa și medalii pentru decorarea echipelor clasate pe locul **I, II, III** în Finala Festivalului, **clasament general**. Va acoperi cheltuielile: arenda spațiilor pentru desfășurarea competițiilor, hrana participanților (Finala), transportul pentru deplasarea arbitrilor la jocuri zonale (drumul tur - retur), hrana arbitrilor în etape Finală și zonale a Festivalului.

Federația Sportului Școlar din Republica Moldova va acorda cupe, medalii și diplome pentru competiții zonale și cupe, diplome pentru probe competiționale în Finală Festivalului, arbitrajul.

IX. TERMENELE DE PREZENTARE A CERERILOR DE PARTICIPARE

Cererile de participare la etapa a III-a se expediază până pe data 18 februarie 2026.

Concretizările pot fi solicitate la adresa de e-mail: fssrm2009@gmail.com, tel.: 068327424, 079122995 – Iurie Berlinschii;

Echipele, sosite la etape III și IV a Festivalului, prezintă Comisiei de validare următoarele acte:

- Oferta de participare, aprobată de către conducătorul instituției de învățământ și medic (anexa 2);
- Certificatul de naștere sau buletinul de identitate în original și copia pentru fiecare participant și profesor de educație fizică;
- Copia dosarului personal pentru fiecare participant din instituție, autentificat prin sigiliul ori fișa personală a participantului (anexa 3) ori carnet de elev (anexa 3).

REGULAMENTUL RESPECTIV POATE FI CONSIDERAT DREPT INVITAȚIE OFICIALĂ PENTRU PARTICIPARE ÎN COMPETIȚII

Semnătura reprezentantului Organului Central de Specialitate

----- Pagina 3 | 13

Zona Nord	Zona Centru	Zona Sud
mun. Bălți	Raionul Anenii Noi	mun. Comrat
Raionul Camenca	Raionul Călărași	Raionul Basarabeasca
Raionul Briceni	Raionul Criuleni	Raionul Cahul
Raionul Dondușeni	Raionul Dubăsari	Raionul Cantemir
Raionul Drochia	Raionul Hîncești	Raionul Cimișlia
Raionul Fălești	Raionul Ialoveni	Raionul Leova
Raionul Florești	Raionul Nisporeni	Raionul Taraclia
Raionul Glodeni	Raionul Orhei	Raionul Ceadr-Lunga
Raionul Ocnîța	Raionul Strășeni	Raionul Vulcănești
Raionul Rîșcani	Raionul Grigoropol	Raionul Căușeni
Raionul Sîngerei	Raionul Rezina	Raionul Ștefan Vodă
Raionul Șoldănești	Raionul Telenești	mun. Tiraspol
Raionul Soroca	Raionul Rîbnița	mun. Bender
Raionul Edineți		
Raionul Ungheni		

Către Federația Sportului Școlar din Republica Moldova
(organizatorul competiției)

**Ofertă de participare
la Festivalul Național al Jocurilor de Mișcare
în memoria lui Andrei Ghimp
ediția a XI-a**

De la echipa _____
(denumirea instituției de învățământ)

Nr. d/o	Numele Prenumele	Anul nașterii	Viza medicului
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Admiși _____ elevi

L. Ș. medicului Medicul _____ / _____ /

L. Ș. organizației Directorul _____ / _____ /

Profesor
de educație fizică _____ / _____ /

Semnătura reprezentantului Organului Central de Specialitate

----- Pagina 5 | 13

Festivalul Național deschis al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp, ediția a XI-a

FIȘA PERSONALĂ

Foto

Instituția de învățământ _____

Numele _____

Prenumele _____

L. Ș.

Anul nașterii _____ Clasa _____

Înmatriculat în instituție « _____ » _____

Director: _____ / _____ /

Festivalul Național deschis al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp, ediția a XI-a

FIȘA PERSONALĂ

Foto

Instituția de învățământ _____

Numele _____

Prenumele _____

L. Ș.

Anul nașterii _____ Clasa _____

Înmatriculat în instituție « _____ » _____

Director: _____ / _____ /

CONDIȚIILE
de organizare și desfășurare a
Festivalului Național al Jocurilor de Mișcare,
în memoria lui Andrei Ghimp, ediția a XI-a
ȘTAFETE

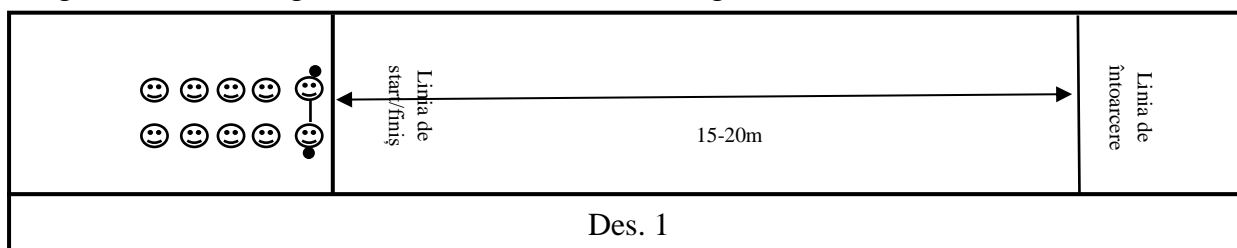
Componența echipei: 5 băieți, 5 fete (de rezervă 1 băiat, 1 fată). Schimbul se permite numai între ștafete, nici de cum în timpul când ele se desfășoară.

1. «Conducerea mingii»

Pista de alergare: 15-20 m. În capătul pistei de alergat este linia de întoarcere.

Echipa este aranjată în două coloane în spatele liniei de start/finiș.

Varianta Nr.1: Primii doi participanți cu o mână (unu cu stânga, celălalt cu dreapta) țin de marginea bastonul de gimnastică, în cealaltă mână mingea de baschet. (des. 1).



La semnalul arbitrului, prima pereche de participanți, ținând cu o mână bastonul de gimnastică, alergă spre linia de întoarcere cu conducerea mingii de baschet (unu cu stânga, celălalt cu dreapta). Trecând linia de întoarcere, îndeplinesc oprire, fixează bastonul de gimnastică pe podea, continuând conducerea mingii de baschet, se întorc cu fața spre linia start/finiș, schimbă mingea în cealaltă mână, iau bastonul de gimnastică cu altă mână, alergă înapoi conducând mingea de baschet spre linia de start/finiș, transmit ștafeta perechii nr.2 etc.

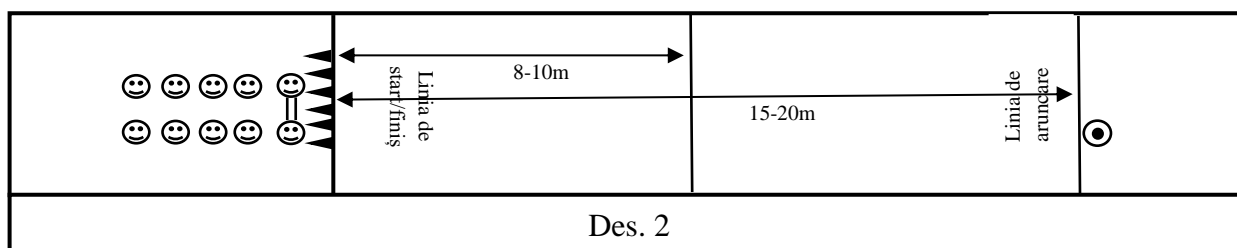
Varianta Nr.2: de asemenea, un participant din pereche execută conducerea mingii de baschet cu dreapta/stânga, celălalt conduce mingea de fotbal cu piciorul. După linia de întoarcere participanții se schimbă cu mingea, totuși dacă primul participant execută conducerea mingii de baschet cu stânga (dreapta), atunci înapoi al doilea execută conducerea mingii de baschet cu dreapta (stânga).

Cronometru se oprește, când ultima pereche de participanți, îndeplinesc sarcina și trec linia de start/finiș.

2. «Cetatea»

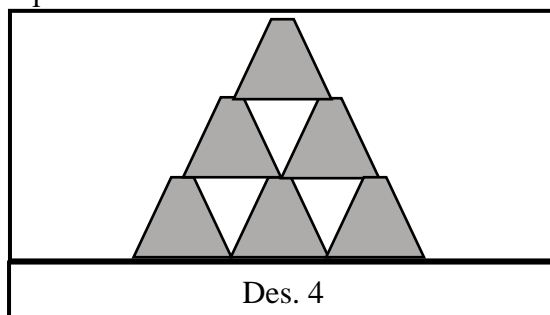
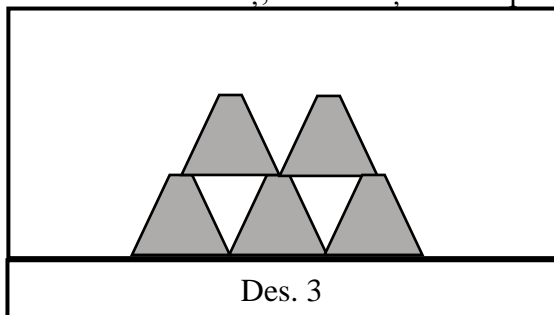
Pista de alergare: 15-20m, marcarea liniei de start/finiș și linia de aruncare. La distanța de 8-10m de la linia de start/finiș, «linia de construcție». La linia de start/finiș stau 6 (șase) conuri mari. După linia de aruncare pe podea se află un cerc de gimnastică, în interiorul lui o minge de baschet.

Echipa este aranjată în coloană câte doi în spatele liniei de start/finiș. Prima pereche are în mână două bastoane de gimnastică, care le țin de margine (des. 2).



La semnalul arbitrului, prima pereche de participanți din echipă, cu ajutorul bastoanelor de gimnastică, iau primul con, aleargă la linia de «construcție», fixează conul pe linie, aleargă înapoi, transmit ștafeta (bastoanele de gimnastică) perechii nr.2 etc. Echipa cu ajutorul bastoanelor de gimnastică trebuie să construiască «cetate» (des. 3).

A cincea pereche de participanți din echipă, îndeplinesc sarcina, fixând al cincilea con, aleargă la linia de start/finiș, transmit ștafeta căpitanului de echipă.



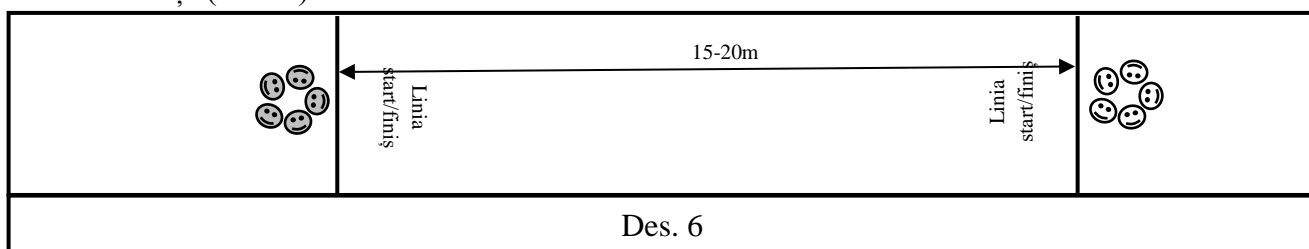
Căpitanul echipei cu al șaselea con în mână aleargă spre «cetate», al fixează («acoperișul cetății») (des. 4), aleargă la linia de aruncare, ia mingea de baschet și îl rostogolește, se străduie să țintească în «cetate». În cazul când, dacă mingea nu sa atins de «cetate», participanții echipei recuperează mingea și o transmit căpitanului, acesta, la rândul său, se străduie să țintească în «cetate».

Cronometru se oprește, când mingea sa atins de «cetate».

3. «Fusul»

Pista de alergare 15-20m, marcată cu două linii start/finiș (1-pentru băieți, 2-pentru fete).

Băieții și fetele formează un cerc în spatele liniei de start/finiș, aranjați spate la spate, cuplat de antebrate.(Des. 6).

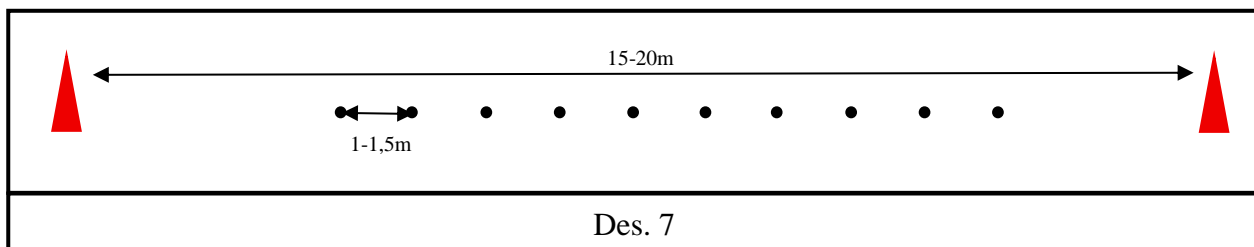


La semnalul arbitrului, băieții se deplasează împreună spre linia de start/finiș a fetelor, ținându-se cuplat. Fetele vor lua startul după ce ultimul băiat a trecut linia de start/finiș.

Cronometrul se oprește atunci când ultima participantă trece de linia start/finiș.

4. «Cursa Mingii»

Pista de alergare 15-20 m, marcată de două conuri. Între conuri sunt marcate 10 puncte (linii) pentru fiecare participant al echipei, distanța între puncte 1-1,5m (Des. 7).

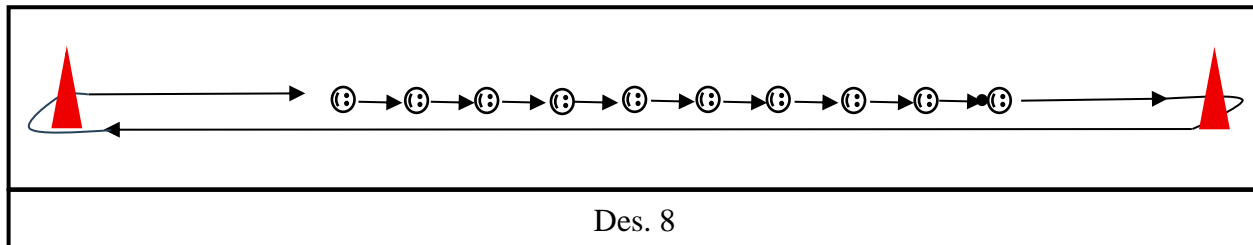


Echipa este aranjată într-o coloană fiecare la punctul său, primul participant are în mână o minge de baschet.

La semnalul arbitrului, primul participant transmite mingea cu două mâini deasupra capului la al doilea, al doilea la al treilea cu două mâini printre picioare (mingea nu trebuie să se atingă de

podea), al treilea la al patrulea cu două mâini deasupra capului, al patrulea la al cincilea cu două mâini printre picioare etc. (consecutiv: cu două mâini deasupra capului, cu două mâini printre picioare). Al zecelea participant, primind mingea, ocolește conul cu mingea în mână, care stă în spate, aleargă pe pistă pe linie dreaptă, ocolește al doilea con și se aranjează la primul punct (linie), transmite mingea cu două mâini deasupra capului partenerului din spate.

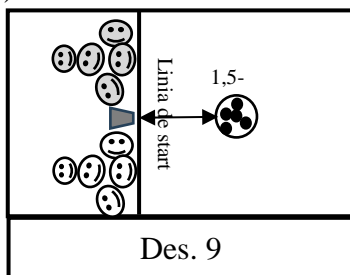
Până când al zecelea participant aleargă toți participanții se schimbă înapoi cu un punct etc. (Des. 8).



Cronometrul se oprește, când primul participant, parcurge distanța, se aranjează la primul punct (linie).

5. «Ridichea»

Zona de lucru: linia de start. La distanța de 1,5-2m de la linia de start este fixat pe podea un cerc de gimnastică. În cerc se găsesc obiecte de dimensiuni mici - 30 bucăți. În spatele liniei de start se află o găleată (Des. 9).



Echipe se află în spatele liniei de start formând două grupuri (băieți și fete).

La semnalul arbitrilor un băiat și o fată stând pe un picior, încearcă să ajungă obiecte din cerc, ceilalți participanți din echipă îi ajută ținându-i de celălalt picior, de trunchi, aceștia la rândul său ținându-se și sprijinindu-se de coechipierul din față. (Băieții asigură partenerul său, fetele-partenera).

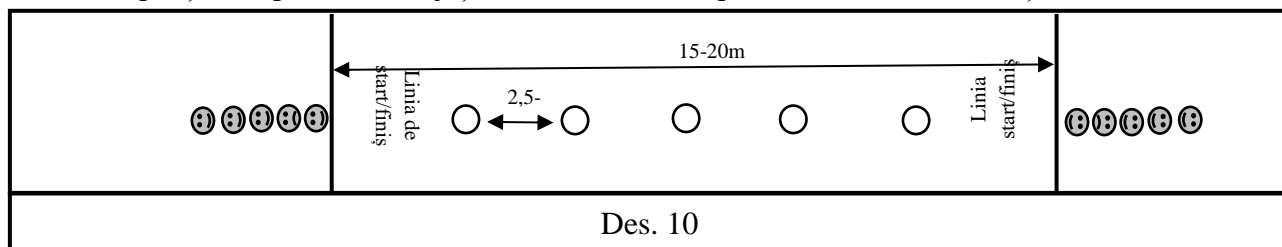
Participanții care iau obiectele nu trebuie să se atingă de zona dintre linia de start și cerc. Obiectele din cerc vor fi puse în găleată.

Cronometrul se oprește când ultimul obiect este pus în găleată.

6. «Tunelul»

Pista de alergare 15-20m, marcate cu două linii start/finish (prima pentru băieți, a doua pentru fete). Între linii sunt fixate 5 cercuri de gimnastică.. Distanța dintre cercuri 2,5-3m.

Participanții echipei sunt aranjați într-o coloană în spatele liniei de start/finish (Des. 10).



La semnalul arbitrilor, primul participant aleargă către primul cerc, îl trece prin sine, și se aranjează, ținând cercul cu o mână (mâinile), formând «tunel». Al doilea participant aleargă trece

prin cerc, care al ține primul participant, aleargă către al doilea cerc îl trece prin sine și se aranjează cu al doilea cerc, formând «tunel» etc. Când prin primul cerc a trecut al cincilea participant din echipă, primul trece cercul prin sine, îl lasă în poziția sa inițială, unde a fost el înainte de start, aleargă în «tunel», după el aleargă al doilea participant, repetând acțiunea primului participant etc. Al cincilea participant, când prin cercul lui a trecut al patrulea participant, trece cercul prin sine, lasă cercul pe podea, finisează, transmite ștafeta fetelor. Fetele îndeplinesc aceeași sarcină.

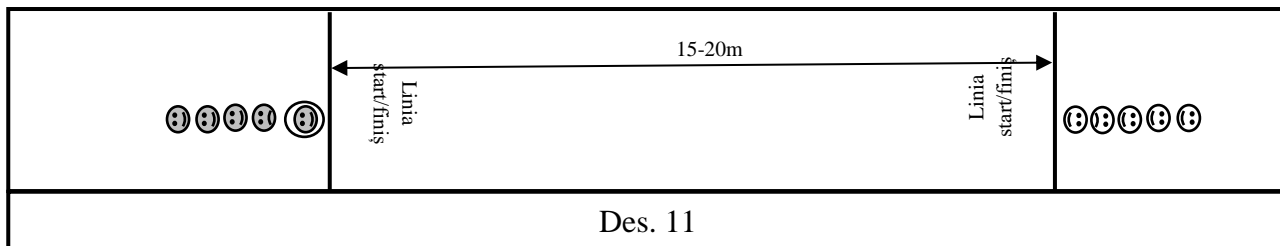
Cronometrul se oprește, când a cincea participantă va parcurge linia de start/finiș.

7. «Cowboy»

Pista de alergare 15-20m, marcate cu două linii start/finiș (prima pentru băieți, a doua pentru fete).

Participanții echipei sunt aranjați într-o coloană în spatele liniei start/finiș (Des. 11).

Primul participant, are în posesie un cerc de gimnastică mic, îmbrăcat la nivelul centurii.



Poziția inițială: semi așezat, mâinile după cap (brațele sus, îndoite din coate sau brațele lateral), cercul se menține pe picioare sau (șolduri).

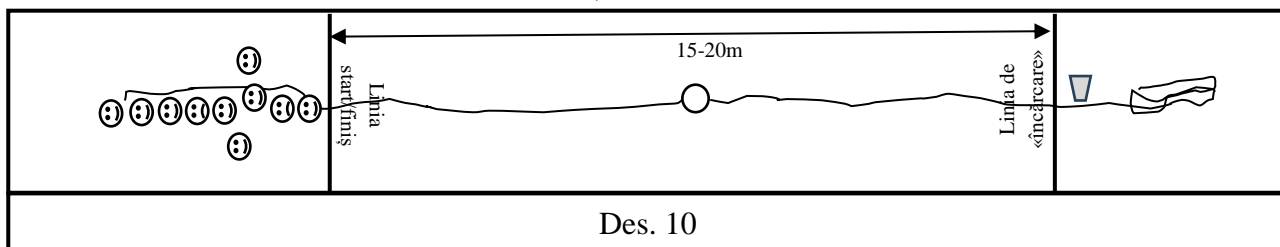
La semnalul arbitrilor, primul participant din echipă se deplasează în poziția inițială pe pista de alergat, străduind se să nu scape cercul (atingerea cercului cu mâinile este strict **interzis**). Parcurgând distanța, transmite cercul primei participante din echipă etc.

Cronometrul se oprește, când a cincea participantă va parcurge linia de start/finiș.

8. «Traversa»

Pista de alergare 15-20m, marcată cu două linii start/finiș și linia de «încărcare». La mijlocul pistei de alergat este fixat un cerc de gimnastică, care este legat cu două funii. În spatele liniei de «încărcare» se află o găleată cu 10 mingi de tenis de câmp.

Echipele se află în spatele liniei de start/finiș. (Des. 12).



La semnalul arbitrilor, primul participant din echipă alergă spre linia de «încărcare», din spatele liniei ia funia, trage cercul în spatele liniei de «încărcare», ia o minge din găleată, al pune în cerc, dă semnal pentru «traversă» participanții echipei trag cercul cu mingea în spatele liniei de start/finiș, străduindu-se, ca mingea să nu sară din cerc. Primul participant însoțește «marfa» (cercul și mingea).

În timpul «traversei» al doilea participant aleargă (merge) la linia de «încărcare», ca, spre finele lucrului echipei, să tragă cercul și să «încărcare» mingea etc.

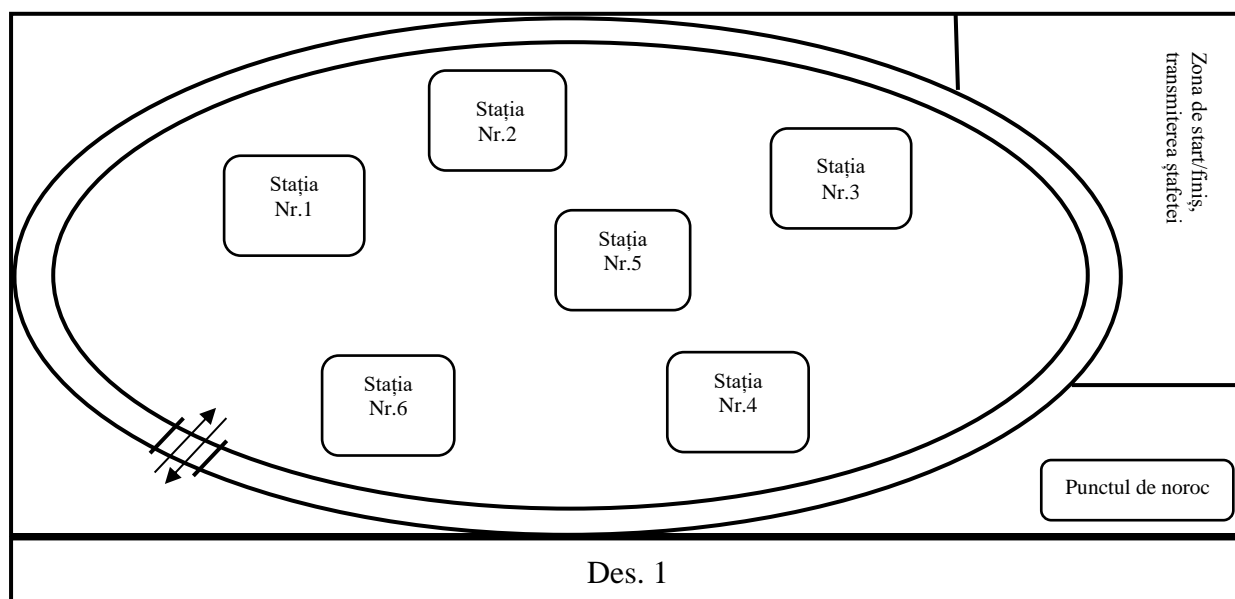
Cronometrul se oprește, când al zecea minge va traversa linia de start/finiș.

PROIECT DE JOC «NOROCUL»

Componența echipei: 5 băieți, 5 fete (rezervă un băiat, o fată). Schimbul se permite în zona de transmitere a ștafetei.

Locul desfășurării: Teren sportiv mare, teren de joacă, sală de sport, unde este desenat marcajul (Des. 1).

- Pista de alergare;
- Punctul de start/transmiterea ștafetei/finiș;
- Stații (3-6);
- Punctul de noroc;
- Intrarea/ieșirea de la stație.



Termeni și condiții ale proiectului de joc:

Timpul de lucru în proiectul de joc: 10-15 minute.

La semnalul Arbitrului principal, în același timp startează 4-6 echipe (din caz că banda de alergat este îngustă, echipele startează peste fiecare 5 sec.). Startează băieții (cinci participanți din echipă), la unul din participanți în mână se află bastonul de ștafetă. Echipa aleargă pe pista de alergat, se apropie la punctul de noroc, unde sunt cubulețe cu cifre de la 1 la 6. Căpitanul echipei aruncă un cubuleț și privește ce cifră ia căzut. Băieții spre zona de transmitere a ștafetei și transmit ștafeta fetelor (bastonul de ștafetă și le spun la ce stație să alerge pentru a îndeplini sarcina).

Fetele aleargă pe pistă, aleargă la stație, care lea căzut pe cub, îndeplinesc sarcina, se întorc înapoi pe pista de alergat, aleargă la punctul de noroc, aruncă cubul, transmit ștafeta, spun numărul stației etc.

Condițiile:

- Schimbul se permite în zona de start/finiș/transmiterea ștafetei, în timpul de odihnă a băieților, fetelor.
- Echipa la stație încep sarcina la semnalul arbitrului, când sunt prezenți toți cinci participanți.
- La semnalul arbitrului principal (**FINIȘ**), echipa trebuie să finiseze lucru la stație și să treacă linia de finiș a pistei.

Transmiterea ștafetei: ultimul băiat din echipă, care a intrat în zona de transmitere a ștafetei, transmite bastonul de ștafetă la prima fată, care prima trebuie să iasă din zona de transmitere a ștafetei și invers.

Penalități și sancțiuni:

- Greșeală la transmiterea ștafetei – penalitate: +15sec.;
- Împiedicarea echipei adverse la îndeplinirea sarcinii - penalitate: +60sec.;
- Greșeală la intrarea/ieșirea spre și de la stație - penalitate: +60 sec.;
- Ne îndeplinirea sarcinii - penalitate: minus 1 cerc

Aprecierea rezultatelor:

În proiectul de joc «Norocul» câștigă echipa, **care a alergat cele mai multe cercuri**. Din caz de număr egal de cercuri la două sau mai multe echipe, locul de mai sus îl ocupă echipa, care a acumulat cele mai puține penalități. Dacă și acești indici sunt egali, locul de mai sus îl ocupă echipa, care are cel mai scurt timp de finalizare (în secunde).

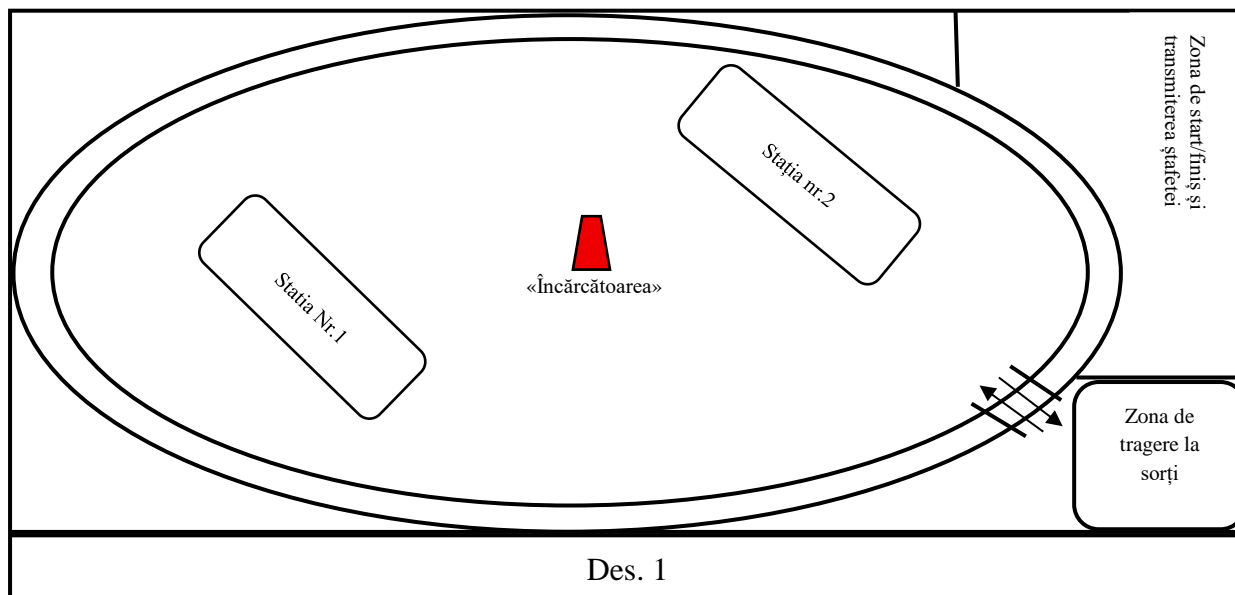
PROIECT DEJOC «DE NEOPRIT»

Componenta echipei: 5 băieți, 5 fete (rezervă un băiat, o fată).

Proiectul este din două părți. Prima parte – startul fetelor, a doua parte – startul băieților. Schimbul se permite în zona de transmitere a ștafetei.

Locul desfășurării: Teren sportiv mare, teren de joacă, sală de sport, unde este desenat marcajul (Des. 1).

- Pista de alergare;
- Punctul de start/transmiterea ștafetei/finiș;
- Zona de tragere la sorți;
- Stații (2);
- «Încărcătoarea»;
- Intrarea/ieșirea de la stație;



Termeni și condiții ale proiectului de joc:

Timpul de lucru în proiectul de joc: 10-15 minute.

La semnalul Arbitrului principal, în același timp concomitent startează 4-6 participanți din diferite echipe (din caz că banda de alergat este îngustă, echipele startează peste fiecare 2 sec). Participanții aleargă pe pista de alergat, se apropie la zona de tragere la sorți, unde sunt cubulețe

Semnătura reprezentantului Organului Central de Specialitate

----- Pagina 12 | 13

cu cifre de la 1 la 6. Aruncă cubul. Dacă pe cubuleț a căzut cifra - 1-2, participantul ia mingea de culoare verde, cifra 3-4, participantul ia mingea de culoare albastră, cifra 5-6, aleargă la «încărcătoare» (aleargă o porțiune 10-15m, atinge conul («se încarcă»), aleargă înapoi, transmite ștafeta). Transmite ștafeta participantului nr.2, transmițând și mingea. Al doilea participant aleargă și tot îndeplinește sarcina, transmite (mingea(ile)), participantului nr.3 etc.

Participantul poate folosi (mingea(ile)), aruncând în adversari, care se află pe pista de alergat. Dacă un participant a fost lovit cu mingea verde, el aleargă la prima stație și îndeplinește 10 sărituri cu coarda. Dacă a fost lovit cu mingea albastră, participantul îndeplinește sarcina la a doua stație – îndoirea și dezdoirea brațelor din sprijin culcat (fetele – 5 repetări, băieții – 8 repetări). După îndeplinirea sarcinii, aleargă în zona de tragere la sorți, și transmite ștafeta următorului partener din echipă.

Condițiile:

- **Se permite** de aruncat mingea în adversar, care se află pe pista de alergat.
- Să aruncăm mingea în adversar, care îndeplinește sarcina la stație sau se află în zona de transmitere a ștafetei, tragerea la sorți, **nu se recomandă – pierdeți mingea.**
- Preluarea mingii, care se află pe pista de alergare sau la stații, **este interzis.**
- Lovirea jucătorului este validă atunci când, a fost lovit cu mingea din aer (de la pământ sau podea nu se ia în calcul).
- Mingile utilizate, sunt preluate de arbitri și sunt transportate în zona de tragere la sorți.
- De lăsat (mingea(ile)) în zona de transmitere a ștafetei, **interzis.**
- Dacă jucătorul, în timp ce aleargă, a scăpat mingea – **se consideră minge pierdută.**
- La semnalul arbitrilor principal (**FINIȘ**), echipa trebuie să finalizeze lucru la stație și să finalizeze.

Transmiterea ștafetei: numai în zona de transmitere a ștafetei.

Penalități și sancțiuni:

- Greșală la transmiterea ștafetei – penalitate: +15sec.;
- Împiedicarea echipei adverse la îndeplinirea sarcinii - penalitate: +60sec.;
- Greșală la intrarea/ieșirea spre și de la stație - penalitate: +60 sec.;
- Ne îndeplinirea sarcinii - penalitate: minus 1 cerc

Aprecierea rezultatelor:

În proiectul de joc «De Neoprit» rezultatele băieților se sumează cu rezultatul fetelor. Câștigă echipa, **care a alergat cele mai multe cercuri.** Din caz de număr egal de cercuri la două sau mai multe echipe, locul de mai sus îl ocupă echipa, care a acumulat cele mai puține penalități. Dacă și acești indici sunt egali, locul de mai sus îl ocupă echipa, care are cel mai scurt timp de finalizare (în secunde).