# https://sun9-68.userapi.com/impg/HhsmTkJminlaAnx_HNFeWxU_DiDdBLBR_SJRWQ/glaw0TRA-L0.jpg?size=1590x400&quality=96&sign=fa9ca1de698517a7a716c88265226d3a&type=album

# РЕГЛАМЕНТ

IV Городского открытого киберспортивного турнира

«IT-куб. Тольятти»

Тольятти 2023

1. **Глоссарий и сокращенные наименования**

|  |  |
| --- | --- |
| Турнир | Городской открытый киберспортивный турнир «IT-куб. Тольятти» |
| Нормативные документы  | Официальные правила вида спорта «компьютерныйспорт», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22, с изменениями, внесенными приказом Минспорта России от 30 апреля 2020 г. № 335; Положение о Городском открытом киберспортивном турнире «IT-куб. Тольятти»; Регламент Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти». |
| Онлайн, Online | Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет». |
| ЛАН, LAN, Local area network | Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях под непосредственным контролем судей. |
| ЕСНУП, Единые соревнования на удаленных площадках | Формат проведения соревнований или стадии соревнований, при котором участники соревновательного процесса находятся на разных специализированных площадках под непосредственным контролем судей и взаимодействуют дистанционно с использованием информационнойтелекоммуникационной сети «Интернет». |
| bo1 | Формат проведения матчей между участниками до победы в одном гейме. |
| bo3 | Формат проведения матчей между участниками до победы в трех геймах. |
| Официальный дискорд-сервер соревнований | [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=) |
| Участник | Спортсмен или команда спортсменов, чья заявка научастие в Соревнованиях была одобрена организатором Соревнований. |
| Школа | Общеобразовательная организация - образовательная организация, осуществляющая в качестве основной цели ее деятельности образовательную деятельность по образовательным программам начального общего, основного общего и (или) среднего общего образования. |
| Сборная команда | Команда Участников, составленная из обучающихся в одной Школе в соответствии с требованиямиНормативных документов Соревнований. |
| Олимпийская система | Система проведения соревнований, при которой участник выбывает из соревнования после одного проигранного матча. |

1. **Участники Турнира. Права и обязанности участников**
	1. В Турнире могут принимать участие обучающиеся образовательных организаций, достигшие 12 лет на 01 сентября 2023 года и не старше 18 лет.
	2. Для участия в Турнире отдельные спортсмены или сотрудники образовательной организации подают заявку на участие в сроки и в порядке, определенные организатором.
	3. Лица, не достигшие 18 лет на дату 01.09.2023, обязаны предоставить письменное разрешение от родителей или законных представителей на участие в Турнире согласно предоставленному организаторами Турнира образцу (приложение 1).
	4. Судьи Турнира, иные официальные лица и сотрудники организаторов Турнира не допускаются до участия в Турнире.
	5. Организаторы Турнира осуществляют допуск участников по результатам проверки полноты и корректности заполнения заявок. По результатам обработки заявок из составов по отдельным видам программы Турнира формируются Сборные команды образовательных организаций.
	6. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением участников и (или) представителей, связанные с участием в Турнире, а также интервью и иные материалы, могут быть использованы организаторами для выполнения обязательств по проведению Турнира или в иных целях, не противоречащих законодательству Российской Федерации.
	7. Участники, законные представители Участников, сотрудники образовательных организаций, Сборные команды которых участвуют в Соревнования, обязаны:
		* знать и исполнять предписания Нормативных документов Турнира;
		* нести полную ответственность за достоверность информации, предоставленной организаторам и официальным лицам Турнира;
		* придерживаться общепринятых норм поведения, проявлять уважительное отношение к официальным лицам Турнира, зрителям, представителям прессы, а также к другим участникам Турнира;
		* соблюдать принципы спортивного поведения и честной игры;
		* немедленно информировать организаторов о любых проблемах, которые могут привести к невозможности участия в Турнире, включая утерю доступа к игровому аккаунту и форс-мажорные обстоятельства;
		* сообщать судьям результаты своих матчей в течение 5 минут после их окончания;
		* делать скриншоты с результатом своих матчей, сохранять их до конца Турнира и предоставлять их по требованию судей;
		* допускать в свои матчи официальных судей и наблюдателей, предоставлять им доступ к запрашиваемой внутриматчевой информации;
		* предоставлять по запросу судей в установленном судьями порядке официальную справку с печатью образовательной организации, подтверждающей обучение участника в данной организации;
		* соблюдать требования по идентификации личности, установленные организатором, в том числе предъявлять по запросу судей документы, подтверждающие личность участников (с использованием видеосвязи при проведении матчей в формате онлайн);
		* обеспечивать по запросу судей в соответствии с полученными от них инструкциями видеотрансляцию процесса участия в матчах Турнира (для этапов, проводящихся в формате онлайн).
	8. Участникам запрещается:
		* использовать любое программное обеспечение, влияющее на внутриигровую механику видов программы Турнира, в том числе предназначенное для изменения внутриигровых параметров, в целях предоставления преимущества себе и (или) создания препятствий для нормального хода матча Турнира;
		* получать из внешних источников информацию, способную оказать влияние на ход матча;
		* оказывать противоправное влияние на результаты матчей, проводимых в рамках Турнира;
		* использовать в ходе Турнира разные игровые аккаунты или разные игровые никнеймы;
		* осуществлять любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта, используемого в Турнире, третьему лицу.
2. **Формат и система проведения Турнира**
	1. Соревнования включают в себя четыре дисциплины:
* Дисциплина «Тактический трехмерный бой» (вид программы — Counter-Strike: Global Offensive), режим игры 2х2;
* Дисциплина «Боевая арена» (вид программы — Dota 2) , режим игры 1х1;
* Вид программы «Поиск в сети Интернет», неограниченное количество участников;
* Вид программы «Электронные шахматы», режим игры 1х1.
	1. Формат и система проведения по видам программы Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2 и «Электронные шахматы»: олимпийская система в формате bo3.
	2. Формат системы проведения может меняться в зависимости от количества участников.
	3. Турнир по CS:GO проводится на киберспортивной платформе FASTCUP.
	4. Все участники Турнира по CS:GO обязаны до начала соревнований зарегистрироваться на платформе FASTCUP, установить на ПК клиент-античит FASTCUP и привязать свой аккаунт Steam, предварительно сделав его публичным (открытым).
	5. Турнир по дисциплине «Поиск в сети Интернет» проводится по бальной системе.
1. **Составы и замены**
	1. От одного образовательного учреждения выставляется от 1 до 3 команд на каждую дисциплину. В дисциплине «Поиск в сети Интернет» количество участников от одного образовательного учреждения не ограничено.
	2. Замены по ходу матчей запрещены.
2. **Судейство**
	1. Судейство матчей Соревнований осуществляется в соответствии с Нормативными документами Соревнований.
	2. В случае совершения участником Соревнования нарушения, прямо не предусмотренного правилами Компьютерного спорта, настоящим Регламентом и Техническими правилами, организаторы Соревнования и ГСК вправе применить к такому участнику одну из спортивных санкций, предусмотренных правилами компьютерного спорта, руководствуясь аналогией закона, аналогией права и принципами добросовестности, разумности и справедливости.
	3. За задержку начала или продолжения матча более чем на 10 минут участнику может быть присуждено техническое поражение в матче.
	4. Избыточные сообщения (флуд) во внутриигровой «чат» может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций от предупреждения до дисквалификации, в зависимости от количества и частоты сообщений.
	5. Саботирование матчей может повлечь применение к нарушителю спортивных санкций вплоть до дисквалификации.
	6. В дисциплине «Боевая арена» написание «gg» в еще незаконченном гейме. При ошибочном прожатии или технической накладке команде, написавшей «gg», выносится предупреждение. Неоднократное совершение нарушения, предусмотренного настоящим пунктом, 14 может повлечь присуждение технического поражения команде.
	7. В дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой» запрещено начинать гейм неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде.
	8. Начало гейма с неполным составом команды. Нарушение данного пункта может повлечь присуждение технического поражения команде
	9. Все претензии относительно нарушения правил игры производятся в течение 10 минут после окончания матча. Апелляция должна быть подана одному из судей. Жалобы, поданные в более поздний срок, рассмотрению не подлежат.

 5.9.1. В дисциплине «Боевая арена» и «Тактический трехмерный бой» диалог от лица команды ведёт капитан, жалобы, исходящие не от капитана, рассмотрению не подлежат.

* 1. Участники, когда-либо получавшие блокировку от издателя и (или) производителя видеоигры, уличенные в мошенничестве, в т.ч. за использование запрещенных программ, имеющие репутацию, которая будет отрицательно сказываться на общественном восприятии Соревнования, могут быть не допущены к участию, либо дисквалифицированы без права подачи апелляции.
	2. Иными нормативными документами ФКС России могут определяться иные, не предусмотренные настоящим Регламентом составы дисциплинарных нарушений, а также спортивные санкции, применяемые за их совершение.
	3. Порядок обжалования примененных спортивных санкций также может определяться в иных нормативных документах ФКС России.
1. **Паузы**
	1. В видах программы Электронные шахматы паузы в геймах не допускаются.
	2. В виде программы Dota 2 и CS:GO участники вправе останавливать гейм  только по указанным ниже причинам и должны   незамедлительно сообщить соперникам причину паузы.  К допустимым причинам относятся следующие:

●  Непреднамеренный разрыв соединения.

● Неисправность оборудования или проблема с  программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

* 1. Установлен лимит времени таймаута (паузы) в 5 (пять) минут. Каждая сторона может использовать до двух пауз за один гейм.
	2. Если противник превысил лимит времени таймаута, необходимо сообщить об этом судье. В случае превышения лимита времени таймаута возобновлять игру (снимать паузу) без разрешения судьи запрещено.
	3. Возобновление игры (снятие паузы) разрешено только после получения подтверждения готовности  противоположной команды продолжить игру.

**Технические правила по виду программы Counter-Strike: Global Offensive**

**«IV Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти»»**

**1. Общая информация**

1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования **Регламента** соревнований.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.3. Все матчи пройдут на турнирной площадке FASTCUP.

1.4. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

**2. Настройки игры в формате 2vs2**

2.1. На главной странице площадке выбираем Counter-Strike: Global Offensive «Начать играть».

2.2. Нажимаем «Играть», выбираем пункт «Создать матч» и выставляем следующие настройки –

Режим - 2v2

Wingman – убираем ползунок (должен быть серого цвета)

Best of - 3

Выбор карт – Ban\Ban\Pick\Decider

Пул карт – Wingman (2v2 matchmaking)

Регион – Москва

Пароль – Выдается судьей, передавать пароль третьим лицам запрещено.

Античит – стоит галка

Название команд – прописываются согласно сетке турнира

Дополнительные настройки – Freeze time галка снята, Friendly fire галка стоит, TV delay – 90 сек

Запускаем античит и нажимаем «Создать матч» .

**3. Проведение матчей в формате 2 vs 2**

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 2 человека в каждой.

3.2. Соревнования проводятся на картах: Inferno, Cobblestone, Train, Vertigo, Overpass, Crete, Hive.

3.3. Игровые карты определяются методом вычеркивания на турнирной площадке. После того, как участники проставляют значение «Готов». Порядок вычеркивания определяется выбором капитанов команд.

3.3.1. Пример при формат bo3 (до победы в двух геймах):

1. TeamA ban Inferno;

2. TeamB ban Crete;

3. TeamA pick Cobblestone;

4. TeamB pick Train;

5. Decider Vertigo.

3.3.2. После производится смена на выбранную карту.

3.4.1. Если по итогам 2 (двух) периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, то назначается 2 (два) дополнительных периода (овертайма) по 3 раунда каждый. Команда, выигравшая 4 или более раундов в серии из двух овертаймов, становится победителем гейма. В случае ничейного счета после двух овертаймов, назначается еще 2 дополнительных овертайма, и так до определения победителя гейма.

3.4.2. Стороны в овертайме не выбираются. Первый (и последующие нечетные) овертайм команды начинают за те же стороны, за которые играли во втором периоде матча (до овертаймов). Второй (и последующие четные) — за те стороны, за которые были сыграны во втором периоде первого овертайма.

**4. Ход спортивных соревнований**

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=) (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мышки и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники должны присоединиться к этому чат-каналу. Участнику необходимо указать клантег своей команды. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести тег команды и нажать “Сохранить”.

4.1.1. Во время проведения соревнований в формате 2 vs 2 со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно участник, который участвует в соревновании. В случае нарушения правил оппонентом, необходимо поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира.

**Технические правила по виду программы Dota 2**

**«IV Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти»»**

**1. Общая информация**

1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования **Регламента** соревнований.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе Steam.

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный игровой аккаунт и один и тот же игровой никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной команде. Мультиаккаунтинг запрещен. Запрещены любые действия, направленные на передачу игрового аккаунта какому-либо третьему лицу. О всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

**2. Настойки игры для 1х1**

2.1. Игровые настройки при использовании русского клиента:

● Режим игры: 1v1 Mid Only;

● Местоположение сервера: Люксембург;

● Разрешить наблюдение – разрешить;

● Задержка DotaTV – 2 минуты;

● Наличие тренера — запретить

2.2. Игровые настройки при использовании английского клиента:

● Game mode: 1v1 Mid Only;

● Server Location: Luxembourg;

● Spectators – enabled;

● DotaTV Delay – 2 minutes;

● Coach — disabled.

2.3. Перед началом матча команды по договоренности могут сменить местоположение сервера, проинформировав судью спортивных соревнований. После старта матча претензии, относящиеся к выбранному серверу, не рассматриваются судьей.

**3. Проведение матчей в 1х1**

3.1. В матче принимают участие 2 команды по 1 человеку в каждой.

3.2. Победа в матче присуждается за убийство вражеского героя дважды или уничтожение вышки на центральной линии.

3.3. Участник, находящийся в текущем матче выше в турнирной сетке, должен создать матчевое лобби.

3.4. В матчевом лобби могут находиться только игроки, судьи и официальные стримеры.

3.5. Капитаны команд выполняют команду «/roll» в чате матчевого лобби. Команда, получившая наибольшее число, выбирает право первого выбора стороны (Свет / Тьма). Во всех последующих геймах матча команды поочередно меняются сторонами.

3.6. Выбор героев неограничен.

3.7. Оба игрока автоматически начинают игру с курьером. Разрешено использовать варды (wards) и бутыль (bottle).

3.8. Запрещено:

● использование рун;

● отвод и фарм нейтральных крипов;

● посещение линий, отличных от центральной.

**4. Ход спортивных соревнований**

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=) (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”). Не позднее, чем за 60 минут до начала этапа спортивных соревнований, участники обязаны присоединится к этому чат каналу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”.

4.1.1. Во время проведения соревнования 1х1 со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно участник, который участвует в соревновании. В случае нарушения правил оппонентом, необходимо поставить игру на паузу и обратиться к судье в чат-комнате турнира.

**Технические правила по виду программы Электронные шахматы**

**«IV Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти»»**

**1. Общая информация**

1.1. Участники Соревнований должны знать и исполнять предписания Нормативных документов Соревнований.

1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе [https://lichess.org/.](https://lichess.org/)

1.3. Участник обязан использовать один и тот же лицензионный аккаунт и один и тот же никнейм. Участник может участвовать в Соревнованиях только в одной сборной команде только по одному виду программы. Запрещено использование нескольких учетных записей одним участником Соревнований. Запрещены любые действия, направленные на передачу аккаунта какому-либо третьему лицу. Обо всех изменениях участник обязан сразу же проинформировать организатора.

**2. Настройки игры**

2.1. Матчи проходят в режиме «Standard» («Стандарт»).

2.2. Параметры создания вызова для первого гейма:

● Контроль времени: По часам;

● Добавление секунд на ход: 0;

● Время: 10 мин;

● Рейтинг: Товарищеская;

● Цвет: Случайный.

2.3. Если за первый вызов не удалось выявить победителя в гейме (он закончилась патом или ничьей), назначается повторный вызов с параметрами:

● Контроль времени: По часам;

● Добавление секунд на ход: 0;

● Время: 5 мин;

● Рейтинг: Товарищеская.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

2.4. Если по окончанию повторного вызова не удалось определить победителя в гейме, назначается третий вызов с параметрами:

● Контроль времени: По часам;

● Добавление секунд на ход: 0;

● Время: 1 мин;

● Рейтинг: Товарищеская.

Распределение цветов фигур в вызове устанавливается такое же, как и в предыдущем вызове в этом же гейме.

2.5. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

**3. Проведение матчей**

3.1. Каждый участник должен зайти на страницу своего матча и добавить в друзья соперника.

3.2. Участник, находящийся в текущем матче первым, создаёт матчевое лобби. Создатель комнаты несет ответственность за то, чтобы все настройки были правильными. Хост отвечает за снятие скриншотов, чтобы предоставить доказательства в случае спора с настройкой.

3.3. После принятия дуэли у обоих участников есть 20 секунд, чтобы сделать первый ход. Если один из участников не успел сделать ход, то необходимо пересоздать матч с тем же распределением цветов фигур, что и в первой дуэли.

3.4. Победившим в гейме считается участник, который смог поставить оппоненту мат, или, при условии окончания времени у другого участника, участник, у которого осталось игровое время. В случае ничьей побеждает тот участник, у которого осталось больше времени.

3.5. Последующие геймы матча создаются с теми же настройками, что и первый, за исключением цвета фигур. Цвет фигур в каждом последующем гейме меняется относительно предыдущего.

**4. Общение с судьями Соревнований**

4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=) (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

**Технические правила по виду программы Поиск в сети Интернет**

**«IV Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти»»**

**1. Общая информация**

1.1. Участники соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования **Регламента** соревнований.

1.2. Все этапы соревнований пройдут с помощью онлайн-инструмента Google forms.

1.3. Участник обязан использовать один адрес электронной почты. Участник может участвовать в Соревнованиях только в индивидуальной форме.

1.4. После регистрации участникам сразу откроется первое задание. В течение одного часа участникам необходимо найти ответы на поставленные вопросы с указанием ссылок на страницы, где их удалось найти. По истечении времени ссылка будет закрыта. Отсчет начинается после того, как ссылка на форму будет отправлена в чат соревнований в Discord канале. За каждый правильный ответ участник получает один балл.

1.5. Победившим считается участник, который даст наибольшее число правильных ответов. При одинаковом количестве баллов призовые места присуждаются тем участникам, которые выполнили задания быстрее других.

**2. Общение с судьями Соревнований**

2.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами Соревнований происходит в сервисе Discord в чат-канале [https://discord.gg/D5NHuBDV](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdiscord.gg%2FD5NHuBDV&cc_key=) (далее — Чат) и в личных чат-каналах (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт «Написать сообщение»). Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа соревнований, участники обязаны присоединиться к этому чат каналу и переименовать себя согласно заявке. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать «Изменить никнейм», ввести необходимое и нажать «Сохранить».

1. **Награждение**
	1. По итогам финального этапа Турнира Организаторы определяют победителей и призеров по каждой дисциплине. Участники, занявшие первые три места, награждаются дипломами победителей.
	2. Все участники Турнира получают электронные сертификаты участников.

Приложение 1

к Регламенту IV Городского открытого

киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти»

**СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ**

**несовершеннолетнего участника мероприятия**

Я, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

*(Ф.И.О родителя полностью)*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ выдан\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(вид документа, удостоверяющего личность)*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

*(когда и кем)*

зарегистрированный (ая) по адресу:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

настоящим выражаю свое согласие МБОУДО ГЦИР организатору Городского открытого киберспортивного турнира «IT-куб. Тольятти» (далее – Организация)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(фамилия, имя, отчество несовершеннолетнего)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ выдан\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(вид документа, удостоверяющего личность)*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

*(когда и кем)*

обучающегося\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_класса(группы)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

(наименование образовательной организации)

на обработку моих, моего ребенка персональных данных, необходимых Организации в связи с отношениями, возникающими между принимающим участие в мероприятиях и Организацией.

Перечень моих, моего ребенка персональных данных, передаваемых Организации на обработку: сведения, удостоверяющие мою личность и личность участника мероприятия; сведения о месте проживания; сведения о месте учебы моего ребенка; номер мобильного телефона ребёнка.

Я даю согласие на обработку Организацией моих, моего ребенка персональных данных, то есть совершение, в том числе, следующих действий: обработку (включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, уничтожение персональных данных), при этом общее описание вышеуказанных способов обработки данных приведено в Федеральном законе от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ.

Так же даю согласие на размещение видео-, фото-изображений моего ребенка с его фамилией, именем, отчеством, наименованием образовательной организации, и работ моего ребенка, представленных на мероприятия, проходящие в рамках мероприятий Организации на официальном сайте МБОУДО ГЦИР (<http://cir.tgl.ru/>), в официальных группах МБОУДО ГЦИР (<https://vk.com/cirtglru>; https://vk.com/itcube\_tlt), а также на объектах наружной рекламы (баннерах, билбордах, афишах и пр.), на передачу такой информации третьим лицам, в случаях, установленных нормативными документами вышестоящих органов и законодательством.

Настоящее согласие действует бессрочно.

Настоящее согласие может быть отозвано мной путем подачи в МБОУ ДО ГЦИР письменного заявления об отзыве согласия на обработку персональных данных.

Я по письменному запросу имею право на получение информации, касающейся обработки моих, моего ребенка персональных данных (в соответствии со ст.14 Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ).

Подтверждаю, что ознакомлен(а) с положениями Федерального закона от 27 июля 2006 г. №152-ФЗ «О персональных данных», права и обязанности в области защиты персональных данных мне разъяснены.

Настоящее согласие запрещает распространение данных пользователя третьим лицам. В случае распространения данных третьим лицам необходимо предоставление отдельного письменного согласия.

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Подпись ФИО