**Первое информационное сообщение о I Московском областном турнире юных математиков «МОТЮМ» для 5-7 классов**

*Долгопрудный 2019,* [*https://anoo.ftl.name/news/16-otkryta-registratsiya-na-motyum-dlya-5-7-klassov.htm*](https://anoo.ftl.name/news/16-otkryta-registratsiya-na-motyum-dlya-5-7-klassov.htm)

*Зарегистрировать команду можно по ссылке:* [*https://anoo.ftl.name/l/motyum-dlya-5-7-klassov.htm*](https://anoo.ftl.name/l/motyum-dlya-5-7-klassov.htm)

*Постарайтесь зарегистрироваться, даже если вопрос с участием еще решается, поскольку количество мест на турнире ограничено размерами точек проведения.*

**Сроки проведения: с 01 ноября по 02 ноября 2019 года.**

**Место проведения:** г. Долгопрудный, ул. Летная, д. 7, АНОО «Физтех – лицей»
им. П.Л. Капицы.

**Лиги**: 5 класс, 6 класс, 7 класс

**Организаторы:** АНОО «Физтех – лицей» им. П.Л. Капицы.

**Методическая комиссия**: победители и призеры регионального и заключительного этапов ВСоШ по математике.

**Оргвзнос**: участники и сопровождающие команд оплачивают питание в столовой. Добираются до места проведения турнира самостоятельно. Возможно проживание
в интернате (ночевка). Нуждающимся в проживании в интернате при регистрации команды сообщить, проживание бесплатно, количество мест ограничено.

В турнире могут принимать учащиеся школ Московской области. Это командное соревнование, цель которого – развить умение школьников работать в команде, критическое мышление, стимулировать интерес к занятиям математикой, завязать
и укрепить контакты между школьниками и педагогами.

Команда участников турнира должна состоять из 4 учащихся и руководителя.

Желающим принять участие в турнире необходимо **до 06.10.2019** года:

1. Зарегистрировать команду [*https://anoo.ftl.name/l/motyum-dlya-5-7-klassov.htm*](https://anoo.ftl.name/l/motyum-dlya-5-7-klassov.htm)
2. Всем участникам, необходимо при заезде предоставить на регистрацию следующие документы:
* Копию свидетельства о рождении
* Копию медицинского страхового полиса (для проживающих в интернате)
* Медицинскую справку 079У и об отсутствии инфекций
* Копию приказа образовательного учреждения, в котором учится школьник, о назначении ответственным за жизнь и здоровье школьника его руководителя команды
* Доверенность (Приложение 1)
* Согласие на обработку персональных данных и на фото и видеосъёмку (приложение прилагается) нужно распечатать в одном экземпляре, заполнить и привезти с собой (Приложение 2)

Все участники (либо руководители) должны также иметь на руках оригинал медицинского полиса и документа, удостоверяющего личность каждого участника.

При заполнении анкет важно указать полное и правильное название школы, тогда
в сертификатах и дипломах будет указано правильное название школы.

**Программа турнира**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **01 ноября**  | *10.00- 11.00* | *Заезд участников, регистрация* |
|  | *11.00-11.30* | *Торжественное открытие Турнира, инструктаж участников* *(ознакомление с общим порядком проведения соревнований)* |
|  | *11.30 -14.00* | *Игра «Домино»* |
|  | *14.00-14.40* | *Обед* |
|  | *15.00 -17.00* | *Игра «Пенальти»* |
|  | *17.00* | *Отъезд команд, не проживающих в интернате* |
|  | *17.30-18.00* | *Ужин* |
|  | *19.00-20.00* | *Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»* |
|  |  |  |
| **02 ноября**  | *8.30 – 9.00* | *Завтрак* |
|  | *9.30-10.00* | *Регистрация команд* |
|  | *10.20 - 13.20*  | *Игра «Дуэль»* |
|  | *13.30- 14.00* | *Обед* |
|  | *14.30- 15.30* | *Подведение итогов, награждение* |

**Правила математической игры «Пенальти»**

1. В игре может участвовать до 15 команд. Игра идёт в течение 2-3 часов. Количество задач - 16.

2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.

3. Игроки каждой команды рассаживаются отдельно друг от друга (рядами по порядку номеров игроков), по два игрока на первый (задачи №№ 1-8) и второй (задачи №№ 9-16) варианты. Каждый игрок получает в начале игры свои 8 задач и всё время решает их отдельно от команды.

4. Игроки решают задачи «в уме», без применения бумаги, калькуляторов, ручек, карандашей и других вспомогательных средств. Общаться игрокам между собой запрещается. В случае разговора или обмена условными знаками команда получает один штрафной балл, который отмечается в специальной графе протокола.

5. Ответ на задачу игрок указывает на специальном бланке, заготовленном командой, подойдя для этого к специальному месту для написания ответов. В случае неверного оформления листка ответа (отсутствие названия команды, фамилии игрока, номера задачи, логотипа-эмблемы) команда наказывается штрафным баллом.

6. Взятие с собой ручки со стола после написания ответа наказывается штрафным баллом.

7. Команды получают баллы за решение задачи с учётом очереди сдачи. Первая безошибочно решившая задачу команда получает 9 баллов (удар в «девятку»), вторая – 8, третья – 7, четвёртая – 6, остальные – 5 баллов. Неверный ответ – 0 баллов, что также дублируется жёлтым цветом.

 8. При попытке ответить ещё раз по задаче при наличии по ней положительного количества баллов команда получает штраф в 1 балл, что отмечается в отдельной графе «штраф».

 9. В процессе игры возможно «засуживание», т.е. жюри временно может засчитывать неверные правдоподобные решения и не засчитывать верные решения. К концу игры жюри обязательно сообщает о «засуженных» задачах и ставит по ним верные баллы.

10. Если к окончанию игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то задача считается как «засуженная».

11. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

**Порядок проведения игры «Пенальти»**

1. Ответ или решение принимается в чётко записанном виде на отдельном заготовленном командой листке, в котором на той же стороне листка (в правом верхнем углу) игрок указывает так же название команды и свою фамилию, и номер задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладётся ответом вниз в общую стопку ответов. Оборотная сторона листка должна содержать эмблему и логотип команды.

2. Жюри складывает листочки ответов в порядке сдачи их командами.

3. Если при написании ответа, игрок осознал свою ошибку, то он подходит к жюри
и отдаёт листок с неверным ответом, скомкав его. Если в листке обнаружится попытка делать выкладки, то команду штрафуют 1 баллом.

4. В случае шумного поведения своего игрока команда наказывается штрафным баллом.

5. Если кто-то из игроков и после двух командных наказаний ведёт себя шумно, мешая
в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.

6. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.

7. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.

8. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.

9. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры
до объявления окончательных итогов.

**Методические рекомендации по игре «Пенальти»**

1. Если кажется, что задача решена, то ещё несколько минут подумать над задачей, перечитать внимательно условие, перепроверить ответ. В погоне за высоким баллом можно поспешить, и тогда команда получит порцию отрицательных эмоций.
Как показывает опыт, если игрок не спешит, то он очень часто получает … 9 баллов. Надо помнить о том, что безошибочное решение своих 4 задач за 2 часа является огромным вкладом в успех всей команды.
2. Если вдруг игроки засуетились и бегут массово сдавать ответ, обратить внимание,
не несут ли они все подряд неверный ответ, и задуматься, в чём в задаче «ловушка»,
в которую попадают все подряд.
3. Помните, что ошибка дорого обходится команде.
4. Перед сдачей ответа проверить по протоколу сдана ли задача напарником.

**Правила математической игры «Домино»**

1. В игре могут участвовать до 10 команд (по 4 человека в каждой команде) на один комплект задач. Игра идёт в течение 3-4 часов, о чём сообщается заранее.

2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.

3. Каждая из 28 задач имеет свою стоимость согласно распределению баллов на доминошках (0-0, 0-1, 0-2, …, 4-6, 5-5, 5-6, 6-6).

 4. Каждая команда получает изначально две задачи с суммарной стоимостью не более 8 баллов случайным образом из банка задач, который находится у жюри (каждая задача каждого комплекта - в одном экземпляре). После этого при сдаче ответа вместе с условием задачи команда самостоятельно берёт себе новую задачу. При этом у команды на руках всегда две задачи.

5. На каждую задачу (кроме 0-0) команда может дать ответ только два раза.

6. Если сразу даны верный ответ или решение, то команда получает полное суммарное количество баллов соответствующей доминошки. Если же с первого раза даны неверный ответ или решение, то в протокол ставится 0 баллов, и со второй попытки (после взятия этой задачи в будущем) за верное решение команда сможет получить только большую часть баллов доминошки. После двух неудачных попыток задача больше не принимается, а команда наказывается штрафом, равным меньшей части баллов доминошки. Невозможность в будущем решать командой задачу со штрафом в 0 баллов отмечается в протоколе жёлтым цветом (карточкой).

7. Задача 0-0 при верном решении с первой попытки даёт 10 баллов, если же решение неверное, то задача больше не принимается, по ней команда получает 0 баллов и жёлтую карточку.

 8. Если команда не может решить задачу или не хочет давать по ней ответ, то она может её «сбросить», т.е. сдать в жюри без получения полагающегося штрафа (в этом случае команда должна сдать листочек, на котором ответ не указывается, записывается слово «сброс» или ставится прочерк). При этом команда может взять себе эту задачу в будущем, если по ней у команды пока ещё 0 баллов и нет жёлтой карточки. В случае первой попытки при сбросе команда получает 0 баллов, в случае второй попытки команде оставляются 0 баллов и даётся желтая карточка.

9. Если команда ошибочно взяла задачу, которую решала ранее и уже получила по ней соответствующий ненулевой балл или жёлтую карточку, то она наказывается одним штрафным баллом, который выставляется в графу «штраф». Сдаёт эту задачу в жюри и берёт себе новую.

10. Если во время или по окончании игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то команда, сдавшая правильный ответ, получает количество баллов, полагавшихся ей за правильный ответ в момент его сдачи. Баллы за подобную задачу у команд, которым был засчитан неверный ответ, обнуляются.

11. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все 28 задач.

12. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

**Регламент проведения игры «Домино».**

1. Ответ или решение принимается в чётко записанном виде на отдельном листке,
в котором на той же стороне листка команда указывает также своё название (в правом верхнем углу) и цену задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладётся подписанной стороной вниз, а сверху на него кладётся карточка с условием задачи.

2. Подойти к столу жюри для сдачи ответа и выбора новой задачи может только один игрок команды.

3. На выбор следующей задачи у стола жюри представитель команды получает не более 10 секунд. В случае затягивания выбора жюри выдаёт команде любую первую попавшуюся задачу, которую команда ещё может решать, в том числе и нерешённую
с первой попытки.

4. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.

 5. Если кто-то из игроков и после двух командных наказаний ведёт себя шумно, мешая
в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.

6. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.

7. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.

8. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.

9. По окончании игры командам выдаются тексты всех задач с ответами и основными идеями решений.

10. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры
до объявления окончательных итогов.

**Методические рекомендации по игре «Домино»**

1. Для более грамотной игры целесообразно вести собственный протокол, в котором отмечать решённые задачи, а также приоритетные для выбора в будущем или те, которые команде стратеги- чески невыгодно брать. Кроме того, в случае отключения проектора (случайного, по техническим причинам или запрограммированного жюри)
у команды будет возможность продолжать игру, не совершая ошибок при неправильном выборе задач.

2. К столу жюри представителю команды лучше подходить со своим списком приоритетов, в котором указан желательный порядок выбора задач.

3. Одному из игроков команды сразу записывать в отдельную тетрадь условия задач. Если выяснится, что команда решила задачу неправильно, остаётся возможность продолжить решать задачу, имея текст перед глазами. Поняв свою ошибку и решив задачу заново, команда может взять эту задачу в следующий раз и ответить на неё, экономя время. Подойдя к столу жюри с заранее заготовленным ответом и сдав предыдущую задачу, сразу взять нужную карточку и положить её на стол жюри с новым ответом. Тем самым команда экономит своё время на перемещении игрока к команде и обратно. После этого игрок берёт новую задачу, которая нужна команде.

4. Размявшись на 5-6 несложных задачах с невысокой стоимостью, стоит брать более сложные задачи. Затем играть по принципу «качелей» (лёгкая-трудная), чередуя выбор лёгких и трудных задач. Если команда успешно решает трудные задачи, то стараться сохранять набранный темп.

5. Следить за протоколом, выбирать среди сложных задач те, которые уже решены парой команд, а значит, потенциально решаемы.

 6. Разумно рисковать выбором сложных задач, которые ещё никто не брал, – задача может оказаться вполне решаемой, да и первый неверный ответ не штрафуется.

7. Если по смыслу решённой задачи видно, что у неё может быть задача-партнёр («доминошка»), то взять задачу с соседним номером, т.к. в игре «Домино» при большом количестве задач обязательно применяется подбор парных задач с минимальным изменением условий. Тем самым по свежим следам команда решает ещё одну подобную задачу.

8. Перед сдачей ответа обязательно проанализировать протокол. Если выяснится, что
у команды есть простой ответ на поставленную задачу, а в протоколе практически
у всех команд стоит неположительное количество баллов, то в задаче явно есть «ловушка», в которую попались соперники. Внимательно перечитать условие задачи
и попытаться понять, на чём все соперники попались, и обошла ли команда «подводные камни» задачи.

9. Если по протоколу видно, что по некоторой не разобранной ещё командой задаче осталось только 2-3 команды, не бравшие её, то оставить эту задачу себе в «запасе». Т.е. пока её не брать, т.к. в конце игры может возникнуть ситуация, когда все команды решают сложные задачи, и свободных карточек с условиями в банке задач у жюри нет. Команды начинают простаивать в ожидании появления нужных задач в банке.
Когда команда попадает к концу игры в такую ситуацию, у неё ещё есть «запасные» задачи, которые она может взять.

10. При написании ответа обратить внимание на вопрос, который задаётся в задаче,
и требования к ответу, особенно, когда необходимо дать ответ и привести пример.
При отсутствии ответа или примера задача считается нерешенной.

**Правила математической игры «Дуэль» (командный вариант)**

1. В игре может участвовать до 15 команд. Игра идёт в течение 3-4 часов.

2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.

3. Перед началом игры каждая команда до выдачи условий задач выбирает одного из соперников, рейтинг которых после предыдущих игр турнира либо не ниже рейтинга команды, либо ниже на одно место, и назначает с ним начальную дуэль по некоторой задаче (номер от 1 до 16). Возможно, что команда окажется вызванной на некоторую задачу сразу несколькими соперниками. У вызвавшей команды соответствующая клетка обозначается зелёным цветом, у вызванной команды – жёлтым. Время таких начальных дуэлей – 1 час. Итоги по каждой такой дуэли подводятся в процессе досрочной сдачи ответов. Если обе команды-дуэлянтки верно решат задачу или обе не решат задачу, то дуэль заканчивается со счётом 0:0; если выиграет вызвавшая команда, то счёт 5:0 в её пользу; если выиграет вызванная на дуэль команда, то счёт 0:10 в её пользу. Эти результаты отмечаются в отдельном столбце протокола. При этом 0 также отмечается в клетке соответствующей дуэльной задачи, если команда-дуэлянтка не сдала ответ в течение первого часа игры.

4. В начале игры командам выдаётся весь комплект задач. Ответы на задачи можно сдавать в любом порядке. По каждой задаче ответ сдаётся ровно 1 раз. 5. Команды получают баллы за решение каждой задачи с учётом очереди сдачи. Первая правильно решившая задачу команда получает 15 баллов, следующая – на 1 балл меньше и т.д.

6. При появлении команды, первой правильно сдавшей ответ по задаче, назначается открытая дуэль по этой задаче. На дуэль по ней вызываются три команды, лучшие из остальных по рейтингу на момент сдачи ответа первой решившей командой. Если более трёх команд попадают по баллам в тройку сильнейших (например, в самом начале игры), то все они вызываются на дуэль. Если среди вызываемых команд есть команды, уже имеющие 0 по этой задаче, то команды, идущие по баллам не ниже вызывавшей (после получения ею 15 своих призовых баллов), не могут быть вызваны,
а команды, идущие по баллам ниже вызывавшей, получают дополнительную попытку на решение этой задачи. Открытая дуэль в протоколе отмечается синим цветом в клетке, соответствующей задаче. Время открытой дуэли – полчаса, в течение которых команды, вызванные на дуэль, обязаны сдать свой ответ. Время, до которого должен быть сдан ответ, указывается в отдельной строке протокола над номером задачи. Если ответ команды окажется неверным или ответ не будет сдан в течение получаса, то эта команда признаётся проигравшей дуэль по этой задаче и наказывается 5 штрафными баллами. Если ответ окажется верным, то команда получает баллы, полагавшиеся ей по очереди сдачи.

7. Если назначенная открытая дуэль совпадает по задаче с продолжающейся в течение первого часа начальной дуэлью, то для команды, участвующей сразу в двух дуэлях по задаче, главным для сдачи ответа становится более раннее время окончания одной из этих дуэлей. При этом совпадение дуэлей обозначается красным цветом.

8. Если во время или по окончании игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то команда, сдавшая правильный ответ, получает количество баллов, полагавшихся ей за правильный ответ в момент его сдачи. Баллы за подобную задачу у команд, которым был засчитан неверный ответ, обнуляются. Итоги объявленных дуэлей при ошибочных ответах пересчитываются.

 9. Ответ принимается в чётко записанном виде по центру отдельного маленького листочка, в котором команда указывает также своё название (сверху справа), номер задачи (сверху слева) и логотип-эмблему на задней стороне листочка. При нарушении требований по написанию ответа или при сдаче ответа на откровенно неаккуратном листочке команда наказывается штрафными баллами по 1 за каждое нарушение.

10. Ответы игроки сдают, подходя к столику жюри и складывая листочки ответами вниз
в стопку по очереди сдачи. При невыполнении этого требования команда штрафуется 1 очком.

11. Жюри после проверки ответа складывает листочки по каждой задаче в отдельную стопку в порядке сдачи ответов.

12. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.

13. Если кто-то из игроков и после двух командных наказаний ведёт себя шумно, мешая в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.

14. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.

15. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи, штрафные баллы, баллы за итоги дуэлей, время окончания дуэли по каждой задаче.

16. До окончания игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.

17. Претензии по проверке ответов принимаются от капитанов команд в течение 10 минут сразу по окончании игры после выдачи текстов задач с решениями и до объявления окончательных итогов.

Единственная методическая рекомендация – «ХОЧЕШЬ БЫТЬ ПЕРВЫМ В ЭТОЙ ИГРЕ? ТОГДА НЕ ОШИБАЙСЯ И НИКУДА НЕ СПЕШИ!

 *Приложение 1*

**ДОВЕРЕННОСТЬ**

**Населенный пункт\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**"\_\_\_"\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г.**

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

**(Ф.И.О)**

**Проживающий(ая)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, (полный адрес по месту жительства)**

**доверяю гр. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**(Ф.И.О.)**

**нести ответственность за жизнь и здоровье\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**(Ф.И.О.)**

**при сопровождении его(ее) на I Московский областной турнир юных математиков «МОТЮМ» для 5-7 классов, а также во время проведения турнира.**

**Доверенность действительна по "\_\_\_"\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г.**

**Подпись**

**Ответственность беру на себя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**(подпись)**

 *Приложение 2*

**СОГЛАСИЕ**

**на обработку персональных данных и на фото, видеосъемку**

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

**мать/отец/опекун (фамилия, имя, отчество)**

**ненужное зачеркнуть \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, (далее – Субъект) (фамилия, имя, год рождения участника)**

**ученик \_\_\_ \_\_\_ класса \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (название учебного заведения) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, (город)**

**даю свое согласие на обработку персональных данных своего ребенка, участника I Московского областного турнира юных математиков «МОТЮМ» для 5-7 классов (в дальнейшем – Турнир), на следующих условиях:**

**1. Оператор осуществляет обработку персональных данных участника Турнира исключительно в целях проведения, подведения итогов и награждения призеров Турнира, а также приглашения участников на другие мероприятия, проводимые данной организацией;**

**2. Перечень персональных данных, передаваемых Оператору на обработку:**

**• фамилия, имя, отчество;**

**• дата рождения;**

**• место обучения; класс**

**• контактный телефон (дом., мобильный, рабочий);**

**• результаты, показанные на Турнире.**

**3. Субъект и/или его законный представитель дает согласие на обработку Оператором своих 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 27.07.2006 № 152-ФЗ, а также на передачу такой информации третьим лицам, в**

**случаях, установленных нормативными документами вышестоящих органов и законодательством.**

**4. Субъект и/или его законный представитель дает согласие на передачу ФИО участника для организации проживания и питания во время турнира.**

**4. Субъект и/или его законный представитель дает согласие на фото, видеосъемку во время мероприятий Турнира (олимпиад, матбоев, церемонии награждения, культурных мероприятий) и публикацию фото, видеоматериалов Турнира, сканы протоколов, результаты личной олимпиады в сети Интернет.**

**4. Настоящее согласие дано «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и действует бессрочно.**

**5. Настоящее согласие может быть отозвано Субъектом и/или его законным представителем в любой момент по соглашению сторон. В случае неправомерного использования предоставленных данных соглашение отзывается письменным заявлением субъекта персональных данных.**

**6. Субъект по письменному запросу имеет право на получение информации, касающейся обработки его персональных данных (в соответствии с п.4 ст.14 Федерального закона от 27.06.2006 № 152-ФЗ).**

|  |  |
| --- | --- |
| **«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_ г** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** **Подпись Расшифровка (ФИО)**  |