**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении интеллектуальной игры**

**«КУБОК ЛИЗИНГОВОГО СОЮЗА»**

1. **Общие положения**
   1. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения интеллектуальной игры (далее – Игра) между командами лизинговых компаний.
   2. Непосредственное проведение игры осуществляет Лаборатория интеллектуальных игр «Игротека» Автономной некоммерческой организации высшего образования «Открытый гуманитарный институт» и НП «ЛИЗИНГОВЫЙ СОЮЗ».
   3. Формирование команд для проведения Игры осуществляет Оператор Игры - ООО «Капитал-инфо».
   4. Ведущий Игры - А.В. Блинов, двукратный обладатель приза лучшего игрока клуба «Что? Где? Когда?» «Хрустальная сова», погона «Лучшего капитана клуба», ведущего множества интеллектуальных игр, а также лектора общества «Знание».
2. **Цель и задачи**
   1. Целью Игры является создание условий для реализации интеллектуального, познавательного и творческого потенциала работников лизинговых компаний и привлечение их к изучению истории России, истории российской и советской науки, истории финансового и лизингового рынка России.
   2. Задачи Игры:

* развитие коммуникаций и командного духа среди представителей лизингового сообщества;
* повышение мотивации сотрудников  лизинговых компаний к познавательной творческой активности и развитию профессиональных и личностных качеств, эффективной командной работе;
* поддерживать интерес к традициям и истории страны, и, в частности, финансового рынка или технологий лизинга.

1. **Участники Игры**
   1. Участники Игры – представители лизинговых компаний России, финансового сектора и др.
   2. Участники формируют одну или несколько команд (по согласованию с организаторами), состоящую из 6 игроков, определяют куратора, обеспечивающего взаимодействие с Оператором, а также направляющего пакет документов по адресу [pr2@tpnews.ru](mailto:pr2@tpnews.ru) согласно приложению.
   3. Каждая команда выбирает капитана и название команды.
   4. Игра состоит из 24 вопросов для каждой команды.
2. **Порядок организации и проведения Игр**
   1. Игра состоит из 2 этапов:

* отборочный этап игры проводится в период с 1 октября по 1 ноября 2023 года в формате видео-конференц-связи;
* финал проходит в очном формате в рамках Генеральной Ассамблеи «Лизинг-Евразия».
  1. Церемония награждения проходит в рамках награждения лауреатов премии Leasing Leader Award’s.
  2. Каждый этап состоит из одного или нескольких турниров.
  3. Турнир включает в себя 24 вопросов для каждой команды (12 вопросов по тематике «История лизинга» и 12 вопросов по тематике «Финансовый рынок России»).
  4. Вопросы для игры готовит Организаторы игры.
  5. Перед стартом игры для участников предусмотрено консультирование. Дату и время проведения онлайн-консультации (на платформе «Zoom») команде необходимо самостоятельно согласовать с Руководителем Игры.

1. **Порядок проведения Игр**
   1. **Полуфинал:**
      1. В дистанционном формате команды играют на платформе «Zoom», «Webinar Meetings» или другой платформе видеоконференцсвязи, исходя из целей и задач игры.
      2. Каждый вопрос зачитывается ведущим игры, где располагается вопрос в текстовом формате.
      3. Команды-участники Игры одновременно в течение 60 (шестидесяти) секунд обсуждают вопрос с целью предоставления на него ответа, пользуясь методом мозгового штурма.
      4. Во время обсуждения вопросов камера должна быть расположена так, чтобы было видно всех членов команды. Участникам команд запрещается осуществлять действия, препятствующие обсуждению вопросов участниками других команд, покидать игровой стол, пользоваться изданиями любого вида, а также техническими средствами, которые могут использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи с доступом в сеть Интернет, общаться любым способом с кем-либо, кроме участников своей команды.
      5. Отсчет начала времени на обсуждение вопроса и окончание времени на обсуждение вопроса обозначается воспроизведением специального звукового сигнала.
      6. До окончания времени на обсуждение вопроса участники команд вносят свой ответ в электронную форму для приема ответов, ссылки на которую получат заранее от организатора.
      7. Отправка ответа после окончания времени технически невозможна и засчитывается как 0 (ноль) баллов.
      8. По завершении времени на обсуждение вопроса, организаторы осуществляют электронную фиксацию ответов, и вносят результаты в таблицу результатов команд-участников.
      9. После внесения результатов команд-участников, ведущий озвучивает правильный ответ на вопрос.
      10. Ведущий дает право на ответ одной из команд.
      11. Ответ может дать как капитан команды, так и любой другой игрок, выбранный капитаном.
      12. В случае, если команда дает правильный ответ - организаторы начисляют 1 (один) балл, если ответ неверный команда получает 0 (ноль) баллов.
      13. Каждый из 24 (двадцати четырех) вопросов проводится в установленном выше порядке.
      14. Победителем становится та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.
      15. В завершении Игры ведущим оглашаются результаты Игры и название команды-победителя (команд-победителей).
   2. **Финал:**
      1. Каждый вопрос зачитывается ведущим игры одновременно с презентацией, где располагается вопрос в текстовом формате.
      2. Команды-участники Игры одновременно в течение 60 (шестидесяти) секунд обсуждают вопрос с целью предоставления на него ответа, пользуясь методом мозгового штурма.
      3. Участникам команд запрещается осуществлять действия, препятствующие обсуждению вопросов участниками других команд, покидать игровой стол, пользоваться изданиями любого вида, а также техническими средствами, которые могут использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи с доступом в сеть Интернет, общаться любым способом с кем-либо, кроме участников своей команды.
      4. Отсчет начала времени на обсуждение вопроса и окончание времени на обсуждение вопроса обозначается воспроизведением специального звукового сигнала.
      5. До окончания времени на обсуждение вопроса участники команд вносят свой ответ в карточку для записи ответов или отправляют ответ через специальную форму.
      6. В ходе обсуждения вопроса участники команд могут использовать выданные организаторами раздаточные материалы.
      7. Внесение и отправка ответа после окончания времени на обсуждение вопроса засчитывается как 0 (ноль) баллов.
      8. По завершении времени на обсуждение вопроса, организаторы осуществляют сбор карточек команд для записи ответов или электронную фиксацию ответов, и вносят результаты в таблицу результатов команд-участников.
      9. Ведущий дает право на ответ одной из команд.
      10. Ответ может дать как капитан команды, так и любой другой игрок, выбранный капитаном.
      11. После внесения результатов команд-участников, ведущий озвучивает правильный ответ на вопрос.
      12. В случае, если команда дает правильный ответ - организаторы начисляют 1 (один) балл, если ответ неверный команда получает 0 (ноль) баллов.
      13. Каждый из 24 (двадцати четырех) вопросов проводится в установленном выше порядке.
      14. Победителем становится та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.
      15. В случае, если две и более команд по итогам **финала** набрали одинаковое количество очков, среди данных команд проводится дополнительный раунд.
      16. Дополнительный раунд представляет собой игру, где команда должна первой зафиксировать ответ. Если ответ является верным - команда становится единоличным победителем. Если ответ является неверным - ход переходит команде сопернику. В случае, если все команды дали неверный ответ процесс повторяется с другим вопросом до той поры, пока одна из команд не даст верный ответ.
      17. В завершении Игры ведущим оглашаются результаты Игры и название команды-победителя.
      18. Торжественная церемония награждения победителя Игры включает в себя вручение приза победителю Игры.
      19. Каждая из команд участников получает сертификат об участии в Игре.
2. **Подведение итогов**
   1. Оргкомитет заполняет турнирную таблицу Игры после озвучивания ведущим о правильности и полноте формулировки ответа. При правильном ответе команде начисляется игровой балл, при не правильном – не начисляется.
   2. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество игровых баллов.
   3. Правила финального этапа, а также количество команд, попавших в финальный этап, определяются Оргкомитетом на основе результатов отборочного этапа.
3. **Контактная информация**

Заявку и вопросы необходимо направлять по адресу [pr2@tpnews.ru](mailto:pr2@tpnews.ru).

+7 903 729 2394 Марина Нестеренко

+7 916 488 3107 Нина Зяблицева

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

ЗАЯВКА

на участие в интеллектуальной игре «КУБОК ЛИЗИНГОВОГО СОЮЗА»

1.Название организации \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. Состав делегации из числа обучающихся (команда 6 чел.):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И.О. (полностью) | Число, месяц, год рождения | Контактный телефон |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |
| 3. |  |  |  |
| 4. |  |  |  |
| 5. |  |  |  |
| 6. |  |  |  |

4. Куратор команды: Ф.И.О, занимаемая должность, контактный телефон.

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

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

Подпись руководителя организации                                                    Расшифровка подписи

М.П.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

участника интеллектуальной игры «КУБОК ЛИЗИНГОВОГО СОЮЗА»

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

Фамилия, имя, отчество субъекта персональных данных

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

документ, удостоверяющий личность: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

вид документа, № документа, когда и кем выдан

в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» даю согласие на обработку своих персональных данных некоммерческому партнерству по содействию в развитии лизинговой деятельности «Лизинговый союз», расположенному по адресу: город Москва, Большой Знаменский пер., д. 2 стр 7, автономной некоммерческой организации высшего образования «Открытый гуманитарный институт», расположенному по адресу: г. Москва, вн.тер.г. Муниципальный Округ Тверской, б-р Страстной, д. 6 стр. 2, помещ. 1/4, организаторам интеллектуальной игры «КУБОК ЛИЗИНГОВОГО СОЮЗА», а именно: совершение действий, предусмотренных п. 3 ст. 3 Федерального закона № 152-ФЗ «О персональных данных» со всеми данными.

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие[[1]](#footnote-1):

1. Ф.И.О.;
2. Паспортные данные (число, месяц, год рождения, адрес проживания);
3. Место работы/учебы.

Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие, общее описание используемых оператором способов обработки:

1. Получение персональных данных у субъекта персональных данных, а также у третьих лиц, в случае дополнительного согласия субъекта;
2. Хранение персональных данных (в электронном виде и на бумажном носителе);
3. Уточнение (обновление, изменение) персональных данных;
4. Использование персональных данных Оператором любым способом в рамках проведения интеллектуальной игры «КУБОК ЛИЗИНГОВОГО СОЮЗА»
5. Передача персональных данных субъекта в порядке, предусмотренном законодательством РФ.

Настоящее согласие дается на весь срок проведения интеллектуальной игры «КУБОК ЛИЗИНГОВОГО СОЮЗА».

Обработка персональных данных осуществляется федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением ООО «Капитал-инфо».

Согласие вступает в силу со дня его подписания.

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

подпись расшифровка подписи

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_

ПРИЛОЖЕНИЕ №3

**Заявление-согласие законного представителя**

**на обработку персональных данных несовершеннолетнего**[[2]](#footnote-2)

Я, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,зарегистрированный (ая) по адресу: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (адрес регистрации согласно паспорту)

на основании статьи 64 Семейного кодекса Российской Федерации являюсь представителем несовершеннолетнего (-ей): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ года рождения

в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» дают согласие федеральному государственному бюджетному образовательному учреждению «Армавирскому государственному педагогическому университету», на обработку персональных данных моего (ей) сына (дочери) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

а именно:

1) Ф.И.О;

2) Дата рождения;

3) Контактный телефон

Согласие вступает в силу со дня его подписания. Действие настоящего согласия прекращается досрочно в случае принятия Организатором решения о прекращении обработки персональных данных и/или уничтожения документов, содержащих персональные данные. Согласие может быть отозвано в любое время на основании письменного заявления.

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(место подписи)

1. Для обработки персональных данных, содержащихся в согласии в письменной форме субъекта на обработку его персональных данных, дополнительное согласие не требуется. [↑](#footnote-ref-1)
2. Для участников моложе 18 лет [↑](#footnote-ref-2)