

УТВЕРЖДАЮ

Программный директор Точки кипения-Владивосток,
Директор дирекции развития университетской среды ДВФУ


В.В. Науменко
«26» апреля 2021 года



ПОЛОЖЕНИЕ

о сетевом турнире по спортивному программированию

CODE work challenge 2021

1. Общие положения

1.1 Положение о сетевом турнире по спортивному программированию CODE work challenge 2021 определяет цели, задачи и порядок проведения сетевого турнира по спортивному программированию CODE work challenge 2021 (далее – Положение, Турнир соответственно).

1.2 Основные понятия, используемые в настоящем Положении термины и определения имеют следующий смысл, применимый к словам в единственном и множественном числе в равной степени:

1.2.1 CODE work challenge 2021 — это турнир (соревновательное мероприятие), проводимое Организатором, которое состоит из задач различной сложности по спортивному программированию.

1.2.2 Участник — студент не старше 1997 года рождения, обучающийся по программам высшего и средне-специального образования в образовательных организациях, зарегистрированных в установленном порядке на территории Российской Федерации, решающий в ходе проведения Турнира задания в команде в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Сотрудники и представители Организатора и его

аффилированных лиц, члены семей сотрудников и представителей Организатора и его аффилированных лиц, а также сотрудники и представители любых других лиц, имеющих непосредственное отношение к организации или проведению Турнира, не могут участвовать в нем.

1.2.3 Команда — группа Участников, действующих от своего имени, в количестве трех человек, подавших заявку на участие в Турнире и объединившихся для выполнения заданий в соответствии с требованиями настоящего Положения.

1.2.4 Организатор — Турнир организован и проводится Точкой кипения-Владивосток, подробнее в пункте 1.9 настоящего Положения.

1.2.5 Соорганизатор — Точка кипения любого города России, принимающая участие в организации Турнира на безвозмездной основе в рамках сетевого партнерства, подробнее в разделе 1.10 настоящего Положения.

1.2.6 Технический комитет — лица из числа Организаторов, привлеченных в целях разработки Технического регламента Турнира и обеспечения проведения Турнира в соответствии с настоящим Положением и Техническим регламентом турнира.

1.2.7 Экспертная комиссия — лица из числа Организаторов, привлеченных в целях создания и проверки Заданий Турнира и разработки Технического регламента Турнира.

1.2.8 Задания — конкурсные задания для Участников Турнира, предоставляемые Организатором Турнира.

1.2.9 Яндекс.Контест — онлайн-платформа (тестирующая система) для организации Турнира по спортивному программированию, размещенная в сети Интернет по адресу <https://contest.yandex.ru>.

1.2.10 Заявка — информация, предоставленная Участником Турнира при заполнении и отправке электронной регистрационной формы на сайте Leader-ID о командном участии. Неполная, не соответствующая требованиям настоящего Положения информация, предоставленная

потенциальным Участником, Организатором и Соорганизатором не рассматривается и Заявкой не является.

1.2.11 Победители Турнира — Команда, набравшая максимальное количество баллов за выполнение заданий Турнира в результате подсчета очков.

1.2.12 Leader-ID — официальный информационный ресурс Турнира, предназначенный для создания Организаторами и Соорганизаторами мероприятий и направления Заявок на участие в Турнире.

1.2.13 Сообщество CODE work challenge 2021 Вконтакте — официальный информационный ресурс Турнира, размещенный в сети Интернет по адресу <https://vk.com/codeworkchallenge>, предназначенный для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к Турниру (далее – Сообщество Вконтакте).

1.3 Цель Турнира — создание пространства, где сообщество из мотивированных студентов с разными уровнями подготовки объединяются для получения нового практического опыта и развития профессиональных навыков разработки.

1.4 Задачи Турнира:

- объединение на одной площадке IT-сообщества с разными компетенциями;
- стимулирование получения нового опыта и знаний и создание условий для проверки имеющихся компетенций;
- развитие практических навыков у студентов и формирование карьерных перспектив.

1.5 Сроки проведения Турнира — 16 мая 2021 года. Регистрация студенческих команд происходит с 28.04.21 по 13.05.21 включительно. Время проведения Турнира определяется Организатором и сообщается Соорганизаторам не менее чем за 2 недели до начала проведения Турнира.

1.6 Официальный язык Турнира — русский. Все материалы и задачи будут написаны на русском языке, при этом некоторые термины и понятия могут быть использованы на английском языке, включая работу с тестирующей системой.

1.7 Вся информация об Организаторе и Соорганизаторе, о правилах и сроках проведения Турнира, о сроках регистрации для участия в Турнире, о количестве Призов, месте и порядке их получения будет размещена в Сообществе Вконтакте не менее чем за 2 недели до начала проведения Турнира.

1.8 Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение по собственному усмотрению в одностороннем порядке. Такого рода изменения вступают в силу с момента их публикации в Сообществе Вконтакте.

1.9 Сведения об Организаторе Турнира

1.9.1 Организатором Турнира является Городская Точка кипения-Владивосток с зарегистрированным адресом места нахождения: 690922, г. Владивосток, поселок Аякс, кампус ДВФУ, д. 10, к. 4141.

1.9.2 Организатор Турнира:

- назначает Технический комитет и Экспертную комиссию Турнира;
- дает разрешение на проведение Турнира Соорганизаторам в других городах;
- определяет даты и время проведения Турнира;
- составляет и утверждает смету расходов;
- утверждает Технический регламент соревнований, предоставленный Техническим комитетом и Экспертной комиссией;
- утверждает места проведения Турнира;
- утверждает локальных руководителей по каждому месту проведения Турнира;
- утверждает рекомендации по проведению Турнира;
- обеспечивает собственное место проведения Турнира необходимыми объектами в соответствии с настоящим Положением, Техническим регламентом, техникой безопасности и санитарно-гигиеническими нормами;
- осуществляет регистрацию участников на платформе Leader-ID и ведет общую базу зарегистрировавшихся;
- обеспечивает награждение лучших команд-участниц призами;
- проводит церемонии открытия и закрытия Турнира в online формате;
- анализирует и обобщает результаты Турнира.

1.9.3 Экспертная комиссия включает в себя председателя и других членов комиссии.

1.9.4 Председатель комиссии:

- предлагает задачи для Турнира;
- формирует Экспертную комиссию;
- в противном случае исполняет обязанности комиссии единолично;

1.9.5 Экспертная комиссия:

- готовит Технический регламент совместно с Техническим комитетом;
- разрабатывает и утверждает постановки задач Турнира;
- формирует комплект задач для Турнира;
- проводит оценку работ участников Турнира;
- готовит турнирную таблицу для Турнира;
- принимает окончательное решение о дисквалификации участников, нарушивших регламент Турнира.

1.9.6 Технический комитет Турнира состоит из председателя комитета и других членов Технического комитета.

1.9.7 Председатель Технического комитета:

- формирует Технический комитет;
- в противном случае исполняет обязанности Технического комитета единолично.

1.9.8 Технические эксперты:

- готовят Технический регламент совместно с Экспертной комиссией;
- осуществляют настройку компьютеров в соответствии с Техническим регламентом;
- составляют Инструкцию (далее Гайд) по установке необходимого ПО и настройке компьютеров в соответствии с Техническим регламентом;
- обеспечивают непрерывную работу компьютеров во время Турнира;
- обеспечивают проведение турнира в соответствии с настоящим Положением.

1.10 Сведения о Соорганизаторах Турнира

1.10.1 Руководители Турнира по месту проведения:

- назначают Организационный комитет по месту проведения;
- назначают Технического эксперта по месту проведения;
- в противном случае исполняют все обязанности Технического эксперта и/или Организационного комитета единолично;
- в случае невозможности обеспечения проведения Турнира в соответствии с Положением и Техническим регламентом, лишаются права организовывать Турнир на своей площадке.

1.10.2 Организационный комитет по месту проведения:

- обеспечивает места проведения Турнира компьютерами и всем необходимым в соответствии с настоящим Положением, Техническим регламентом, техникой безопасности и санитарно-гигиеническими нормами;
- проводит Турнир в соответствии с рекомендациями Организатора;
- заводит мероприятие на платформу Leader-ID и самостоятельно осуществляет регистрацию участников;
- выгружает данные о зарегистрированных участниках в общую базу Турнира;
- контролирует проведение Турнира и регистрирует нарушения правил Турнира со стороны участников;
- передает информацию о нарушениях Экспертной комиссии Турнира.

1.10.3 Технический эксперт по месту проведения:

- настраивает работу компьютеров в соответствии с Гайдом по установке необходимого ПО и настройке компьютеров;
- обеспечивает непрерывную работу компьютеров во время Турнира.

1.10.4 Список Соорганизаторов, принимающих участие в организации Турнира, будет опубликован на Leader-ID и в Сообществе Вконтакте не позднее чем за 7 дней до начала Турнира.

1.10.5 В случае организационной или технической невозможности обеспечить участие всех подавших заявку команд, руководитель

соревнований по месту проведения должен уведомить об этом Организаторов не позднее чем за 3 дня до Турнира.

2. Порядок участия в Турнире

2.1 Регистрация в Турнире открыта для тех, кто:

- не является сотрудником Организатора и Соорганизатора, а также их аффилированных лиц;
- является действующим студентом высшего и/или средне-специального образовательного учреждения, зарегистрированного в установленном порядке на территории Российской Федерации;
- не старше 1997 года рождения.

2.2 Каждая команда состоит из трех участников и может иметь не более одного официального резерва. Команды, в которых меньше трех человек, не допускаются к участию в Турнире.

2.3 Каждая команда должна соответствовать следующим квалификационным требованиям:

2.3.1 У каждой команды должен быть капитан, который является официальным контактным лицом для связи с командой до и после Турнира. В команде может быть только один капитан.

2.3.2 Капитан должен подать командную заявку на участие в Турнире через платформу Leader-ID с 28.04.21 по 13.05.21 включительно. По запросу Организаторов и Соорганизаторов, в случае необходимости, капитан должен исправить ошибки в заявке не позднее, чем за 1 день до начала Турнира. Команда не имеет права участвовать в Турнире до тех пор, пока организационный комитет не получит необходимые данные.

2.3.3 В команде может быть произведена замена одного участника не позднее чем за час до начала раунда. Об этом необходимо сообщить организаторам той площадки, на которой выступает команда. Новый участник должен соответствовать требованиям регламента.

2.3.4 Участие в нескольких Командах одновременно недопустимо.

2.4 Регистрация означает, что Участник Турнира:

2.4.1. Полностью ознакомился и согласен с настоящими Положением Турнира и Политикой конфиденциальности;

2.4.2. Ознакомился с информацией по организации Турнира и согласен с форматом проведения Турнира;

2.4.3. Согласен предоставить верную и достаточную для идентификации Участника Турнира и установления с ним обратной связи информацию при подаче заявки на участие в Турнире;

2.4.4. Согласен на участие в рекламных интервью об участии в Турнире для средств массовой информации;

2.4.5. Сохраняет все права на интеллектуальную собственность в отношении своих решений заданий Турнира, но Организатор вправе публиковать эти решения.

2.5 Участники команды обязуются выполнять задания Турнира согласно регламенту и без привлечения лиц, не входящих в состав их Команды.

2.6 В случае, если участник указал недостоверную информацию о себе и/или нарушил установленные Оргкомитетами правила участия в Турнире, такой участник может быть отстранен от дальнейшего участия в Турнире и/или результаты такого участника могут быть аннулированы, в том числе и после подведения итогов Турнира. Решение об аннулировании принимается Организатором и Соорганизатором и доводится до сведения участников.

2.7 В случае вхождения команды в Топ-10 по результатам Турнира участники должны быть готовы предоставить следующие документы Организатору в формате pdf или jpg:

- справку из учебного заведения о статусе «студент», либо копию студенческого билета с актуальными по датам подписями;
- скан паспорта, либо свидетельства о рождении.

В ином случае организационный комитет оставляет за собой право дисквалифицировать команду.

3. Порядок организации и проведения Турнира

3.1 К организации и проведению Турнира Организатор в рамках сетевого партнерства привлекает «Точки кипения» из различных регионов Российской Федерации (далее – Соорганизаторы). Проведение Турнира осуществляется на базе Организаторов и Соорганизаторов согласно настоящему Положению.

3.2 Регистрация Команд на Турнир открывается во всех Точках кипения одновременно на платформе Leader-ID: с 28.04.21 по 13.05.21 включительно.

3.3 Организатор и Соорганизатор вправе ограничить количество участников по своему усмотрению. Последнему необходимо уведомить об этом Организаторов не позднее чем за 3 дня до Турнира.

3.4 Организатор Турнира вправе в любое время объявить о досрочном завершении регистрации Участников путем публикации информации об этом на платформе Leader-ID и в сообществе Вконтакте.

3.5 В ходе Турнира участники решают предложенные задачи. Предлагается от 8 до 14 задач. Решение задачи – программа, написанная на одном из поддерживаемых языков программирования (Java; C++; Python; Kotlin; Pascal). Участники могут решать задачи, используя любые поддерживаемые языки программирования. Экспертная комиссия не гарантирует, что все задачи можно решить с помощью языка программирования Python.

3.6 Раунд Турнира – период, в который команды непосредственно соревнуются друг с другом, длится пять часов. Во время раунда каждой команде предоставляется один персональный компьютер и набор задач. Предлагается не менее восьми и не более четырнадцати задач.

3.7 Участники могут принести и использовать чистые листы бумаги и инструменты только для письма. Запрещается использовать какие-либо книги, другие справочные руководства, электронные словари, списки программ, любую машиночитаемую информацию (программное обеспечение или данные на любом носителе), вычислительные устройства (карманные компьютеры, портативные компьютеры, ноутбуки,

калькуляторы, умные часы), мобильные телефоны или любые другие личные устройства связи.

3.8 Во время соревнований участники могут общаться только с членами своей команды, техническими экспертами и организационным комитетом.

3.9 Утром в день Турнира Соорганизаторы получают комплект задач к печати. Во время Турнира каждой команде предоставляются распечатанные задачи (3 копии).

3.10 Все компьютеры должны быть включены до начала Турнира. Участникам не разрешается прикасаться к компьютеру или формулировкам задач до начала Турнира. Соревнования начинаются после извещения о начале Турнира.

3.11 В случае каких-либо проблем с компьютерами или чем-либо во время проведения Турнира участники должны обратиться за помощью к организаторам по месту проведения.

3.11.1 Технический эксперт на точке может попробовать перезагрузить компьютер и сделать какие-либо манипуляции на свое усмотрение для возобновления работы. Если первый шаг не принесет результата, необходимо использовать запасной компьютер, настроенный в соответствии с Техническим гайдом.

3.12 Решения заданий должны быть полностью разработаны Участниками Команды во время проведения и в рамках участия в Турнире.

3.13 Расписание Турнира, с учетом временных поясов, публикуется в сообществе Вконтакте не менее чем за 3 дня до начала проведения Турнира.

4. Тренировочная сессия

4.1 Во время тренировочной сессии команды знакомятся с условиями и программным обеспечением соревнований, решая типовые задачи (1–3 простых задачи).

4.2 Во время тренировочной сессии командам запрещается хранить исходный код решений где-либо, кроме рабочего каталога.

4.3 Во время тренировки командам запрещается подключать какие-либо устройства к компьютеру или изменять конфигурацию оборудования.

4.4 Результаты тренировок не учитываются при определении зачетных позиций. Однако Экспертная комиссия может дисквалифицировать любую команду, нарушившую правила соревнований во время тренировочной сессии.

5. Настройка компьютеров

5.1 Каждой команде предоставляется один современный компьютер с установленной операционной системой Windows 10 или новее, подключенный к сети с доступом к сайту тестирующей системы Яндекс.Контест.

5.2 Следующее программное обеспечение доступно командам:

- Microsoft Visual Studio Community for C++
- Eclipse IDE for C/C++ Developers
- mingw-w64
- PascalABC.NET
- IntelliJ IDEA community
- JDK 1.8
- PyCharm community
- Python 3.8 или выше
- Веб браузер

5.3 Технический эксперт по месту проведения оставляет за собой право устанавливать исправления и обновления перечисленного программного обеспечения.

5.4 Логин и пароль от тестирующей системы будут предоставлены участникам до начала соревнований.

6. Оценка отправленных решений

6.1 После отправки решения любой задачи, команда может продолжить работу над другими задачами.

6.2 Размер файла с программой не может превышать 256 КБ.

6.3 Каждое решение оценивается как принятое или отклоненное.

6.4 Решение оценивается путем его выполнения на закрытом для участников наборе тестов, который является общим для всех команд. Решение считается принятым только в том случае, если оно дает правильные ответы на все тесты.

6.5 Ограничения для отправленных решений:

- работа с сетью;
- выполнение любого ввода-вывода, кроме открытия, закрытия, чтения и записи файлов и стандартных потоков, которые явно указаны в формулировке задачи;
- атака на систему безопасности;
- выполнение других программ и создание новых процессов;
- изменение прав доступа к файловой системе;
- работа с подкаталогами;
- создание и/или управление любыми ресурсами графического интерфейса (окнами, диалоговыми окнами и т. д.);
- работа с внешними устройствами (звук, принтер и т. д.);
- делать все, что может помешать процессу тестирования и проведению турнира.

6.6 Тестирующая система соревнований использует различные методы для выявления нарушений вышеуказанных ограничений.

6.7 Оценка выполняется автоматически, поэтому программа должна соблюдать форматы ввода и вывода, описанные в постановке задачи. Если явно не указано иное, все входные данные считаются правильными и удовлетворяют всем ограничениям из постановки задачи.

6.8 Предел памяти – это максимальный объем памяти, который может использовать отправленное решение.

6.9 Ограничение по времени – это максимальное время выполнения одного теста.

6.10 Ограничение времени и памяти для каждой задачи указано в формулировке задачи. Решение не принимается, если программа превышает эти ограничения.

6.11 Как только запуск оценивается, команда получает сообщение с результатами оценки. Это сообщение будет отображаться на экране. Команда информируется о том, принят пробег или нет. Если запуск отклонен, указывается тип ошибки и номер теста.

6.12 Все тестовые примеры нумеруются от единицы. Первые тестовые примеры в наборе тестов – это образцы тестов из постановки задачи, упорядоченные так же, как и в постановке задачи. Примеры в наборе тестов составлены с целью упростить решение задачи, хотя нет никаких гарантий на этот счёт.

6.12.1 Возможные исходы перечислены в таблице по ссылке <https://contest.yandex.ru/errors/>

6.12.2 Возможные исходы в таблице перечислены в порядке их приоритета. Например, если произошла ошибка времени выполнения, то корректность вывода не проверяется.

6.12.3 В тестирующей системе будут доступны следующие компиляторы для отправки решения:

- GNU C11 7.3
- GNU C++17 7.3
- GNU C++20 10.2
- Kotlin 1.4.30 (JRE 11)
- Oracle Java 8
- OpenJDK Java 15
- Free Pascal 3.2.0
- PascalABC.NET 3.7.2
- Python 3.7.3
- Python 3.9.1

Соответственно будет возможно использовать те библиотеки, которые есть в вышеперечисленных компиляторах.

6.13 Процесс тестирования может быть остановлен за несколько минут до окончания раунда. Все решения, представленные после этого момента, будут оцениваться сразу после окончания предоставленного пятичасового периода.

7. Запросы на разъяснения

7.1 Во время раунда участники могут отправлять запросы на разъяснение постановок задач. Запрос на разъяснение должен точно указывать на ту часть постановки задачи, которую группа считает неоднозначной, а также возможные интерпретации. Экспертная комиссия рекомендует участникам использовать примеры тестов для разрешения (очевидной) двусмысленности.

7.2 Запросы на разъяснения принимаются только на русском языке. Команда заполняет форму запроса на разъяснение в тестирующей системе соревнований и отправляет ее экспертам.

7.3 Когда Экспертная комиссия отвечает на разъяснения, команда получает свой ответ в тестирующей системе соревнований. Если запрос на разъяснение неверен или ответ ясен из описания задачи, Эксперт отвечает «Без комментариев». Если Эксперты соглашаются с тем, что в постановке задачи есть двусмысленность или ошибка, всем командам может быть дано разъяснение.

8. Подсчет очков в Турнире

8.1 Рейтинг победителей Турнира осуществляется платформой Яндекс.Контест на основании количества решенных задач.

8.2 Выше ставится команда, успешно решившая больше задач.

8.3 В случае равенства количества решенных задач команда с меньшим штрафным временем размещается выше.

8.4 В случае равенства количества решенных задач и штрафного времени команда, представившая последнюю принятое решение первой, занимает более высокое место.

8.5 Штрафное время – это сумма времени, затраченного на решение каждой задачи. Время, затраченное на решение задачи, – это целое число минут, прошедших с начала раунда до подачи принятого решения, плюс 20 штрафных минут за каждое отклоненное решение для этой задачи, независимо от времени отправки решения. На задачу, которая не решена, не тратится штрафное время. После первого принятого решения штрафного времени за отклоненные решения нет. Для решений, которые не удалось скомпилировать, штрафного времени нет.

8.6 Подсчет очков команды основан только на времени первого принятого решения для каждой задачи.

9. Призовой фонд и результаты соревнований

9.1 По турнирной таблице, где место каждой команды ставится в соответствии с правилами подсчета очков, определяется команда-победитель и лучшие 10 команд.

9.2 Распределение команд в турнирной таблице является окончательным. Апелляции не рассматриваются.

9.3 Команда, получившая наибольшее суммарное количество баллов, становится победителем и получает Денежный приз в размере 33 000 рублей.

9.4 Команда, занявшая второе место, получает Денежный приз в размере 21 000 рублей.

9.5 Команда, занявшая третье место, получает Денежный приз в размере 12 000 рублей.

9.6 Команды, занявшие 4 — 10 места согласно турнирной таблице, получают сертификаты на приобретение техники номиналом 3 000 рублей.

9.7 Порядок распределения дипломов:

- Дипломы 1 степени получает команда победитель;
- Дипломы 2 степени получают четыре следующие команды по рейтингу (2-5 место);
- Дипломы 3 степени получают пять следующих команд по рейтингу (6-10 места).

9.8 Все команды, не вошедшие в Топ-10, будут награждены сертификатами за участие в Турнире.

9.9 Денежные призы указаны за вычетом налога на доходы физических лиц (НДФЛ). Организатор Турнира перечисляет денежные суммы Победителям, дополнительно перечисляя к сумме 13% на выплату НДФЛ. Далее Победители Турнира самостоятельно берут на себя обязательства по выплате налога.

9.10 Дипломы победителей являются именными, их подлинность подтверждается печатью и подписью Организатора и Соорганизаторов Турнира.

9.11 Сертификаты за участие в Турнире являются электронными и именными, их подлинность подтверждается электронной подписью Организатора.

9.12 Участники команд победителей получают материальные призы путем доставки Курьерской службой или Почтой России по домашнему адресу в течение 2 месяцев с момента объявления Победителей Турнира, при условии своевременного предоставления всего перечня необходимых документов, а именно: цифровой копии документа, удостоверяющего личность Участника (для граждан РФ — разворот национального паспорта с личными данными, а также страницу с адресом места регистрации; для иностранных граждан — разворот национального паспорта с личными данными и, если они фактически проживают в России, страницы с российскими визами), цифровой копии свидетельства о постановке на учет в налоговом органе физического лица по месту жительства на территории.

9.13 Сертификаты за участие в Турнире рассылаются участникам на указанные при регистрации электронные почты не позднее 14 дней после завершения Турнира.

9.14 Организатор обеспечивает подведение итогов Турнира в формате online-трансляции, ссылка на которую будет доступна Соорганизаторам за 1 день до начала Турнира.

9.15 Организатор размещает информацию о победителях и турнирную таблицу в сообществе Вконтакте после определения Победителей не позднее 7 дней после завершения Турнира.

10. Права и ответственность Организатора

10.1 Организатор публикует Задания, расписание Турнира и всю необходимую для Участников информацию в сообществе Вконтакте.

10.2 Организатор обязуется доставить Денежные призы, Сертификаты, Дипломы участникам Турнира в течение 2 месяцев с момента объявления Победителей в соответствии с разделом 9 настоящего Положения.

10.3 Организатор имеет право требовать от Участника соблюдения условий настоящего Положения. В случае нарушения Участником условий настоящих Правил, Организатор имеет право дисквалифицировать Участника и/или Команду.

10.4 Организатор не несет ответственности за переносы сроков и сбои в проведении Турнира, которые были вызваны возникновением обстоятельств непреодолимой силы.

11. Права и ответственность Участников

11.1 Участники Турнира имеют право:

- Принять участие в Турнире в соответствии с условиями настоящего Положения;
- Своевременно получать достоверную информацию о сроках и условиях проведения Турнира;
- Отказаться от участия в Турнире.

11.2 Участники Турнира обязуются выполнять задания Турнира согласно регламенту и без привлечения лиц, не входящих в состав их Команды.

11.3 В случае несоблюдения Участником указанных в пункте 11.2 настоящего Положения обязанностей, Участник может быть дисквалифицирован.

11.4 Факт участия в Турнире означает, что Участники Турнира соглашаются с тем, что их имена, фамилии и иные материалы о них, изображения Участников (в том числе, фотоматериалы, видеоматериалы) могут быть использованы Организатором, их уполномоченными представителями в рекламных целях и в целях информирования, без оформления дополнительного соглашения с Участниками Турнира и уплаты какого-либо вознаграждения.

12. Персональные данные

12.1 Участник Турнира в целях обеспечения условий и процессов, необходимых для участия в соревновании, исполнения условий и обязательств по проведению и исполнению результатов Турнира Организатором, направления по предоставленным Участником контактным данным информационных рассылок, связанных с проведением Турнира, на период проведения Турнира, а также в течение 5 лет после окончания срока проведения Турнира, выражает и предоставляет свое информированное согласие в пользу Организатора Турнира в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» на осуществление со всеми предоставляемыми Участником Турнира персональными и иными данными (которые запрашиваются Организатором Турнира и / (или) Соорганизатором Турнира) следующих действий (операций) совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств: сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу(распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных Участников Турнира.

12.2 В случае отказа предоставления персональных данных, указанных в настоящем разделе и тексте настоящего Положения, лицо выбывает из Турнира, если иное не предусмотрено настоящим Положением.

12.3 Принимая решение об участии в Турнире и направляя Организатору и Соорганизатору свои персональные данные, Участник тем самым предоставляет свободное, конкретное, информированное и сознательное согласие на то, чтобы такие персональные данные Участника были обработаны Организатором и Соорганизатором в целях выполнения Организатором обязательств в соответствии с настоящим Положением и подтверждает, что предоставленные им персональные данные являются полными и достоверными.

12.4 Под персональными данными в целях настоящего Положения понимается любая информация, относящаяся к прямо или косвенно определенному, или определяемому физическому лицу (субъекту персональных данных), в т.ч.: фамилия, имя, отчество, дата рождения, паспортные данные (вид документа, серия и номер, дата выдачи, наименование выдавшего органа), идентификационный номер налогоплательщика (ИНН), справка о статусе студента, дата постановки на налоговый учет и наименование и код налогового органа, страховой номер индивидуального лицевого счета (СНИЛС), адрес регистрации, номер телефона, адрес электронной почты.

12.5 Добровольно предоставляя Организатору и Соорганизатору свои персональные данные, Участники Турнира подтверждают свое согласие на обработку персональных данных любыми предусмотренными Законом «О персональных данных» способами и распространение таких данных для целей проведения Турнира Организатором.

12.6 Участник Турнира вправе в любое время отозвать согласие на обработку персональных данных, направив Организатору уведомление заказным письмом с уведомлением о вручении с приложением копии паспорта Участника Турнира.

12.7 Отзыв Участником Турнира согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход соответствующего Участника и его Команды из участия в Турнире и делает невозможным получение награды.

13. Прочие положения

13.1 Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Турнира, подлежат разрешению путем переговоров, а в случае невозможности разрешения таких споров путем переговоров регулируются в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

13.2 По общим организационным вопросам Участник Турнира может направить обращение в адрес Организатора через сообщения в Сообществе Вконтакте.

13.3 По остальным вопросам Участник Турнира может направить личное обращение в адрес Соорганизатора Турнира, указанный на платформе Leader-ID.

13.4 По всем вопросам Соорганизатор Турнира может обращаться к программному директору Точки кипения-Владивосток, директору Дирекции развития университетской среды ДВФУ, Науменко Виктору Викторовичу, по телефону +7 (984) 193-84-99.