



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет ИТМО»
(Университет ИТМО)

Положение о проведении хакатона
«ИИ ЧЕМП»
ЛНА-СМК-00-00-2026

страница 1 из 14

Приложение
к приказу директора по молодежной политике ИТМО
от _____ 2026 № _____

**ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ ХАКАТОНА
«ИИ ЧЕМП»**

код идентификации документа:
ЛНА-СМК-00-00-2026

Версия 1.0

СОДЕРЖАНИЕ

Оглавление

1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	3
2. ЦЕЛИ ХАКАТОНА	5
3. ОРГАНИЗАЦИЯ ХАКАТОНА	5
4. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ	6
5. ИНФОРМИРОВАНИЕ ОБ УСЛОВИЯХ ХАКАТОНА	8
6. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ И ОТБОРА	8
7. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ И ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ	10
8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ХАКАТОНА	10
9. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ХАКАТОНЕ	10
УЧЕТ ИЗМЕНЕНИЙ	13
ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ	14

1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1.1. Хакатон «ИИ ЧЕМП» (далее – Хакатон) – форум разработчиков для студентов и выпускников технических направлений подготовки (специальностей), интересующихся машинным обучением, анализом данных и искусственным интеллектом, которые готовы найти новые решения задач в формате хакатона, проводимый с целью выявить, раскрыть потенциал специалистов в данных областях, разработать решения для технологических задач Хакатона.

1.2. Организатор Хакатона: федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО» (далее – Университет ИТМО) и Центральный университет (далее – ЦУ).

1.3. Генеральные партнеры Хакатона:

1.3.1. АО «ТБанк» (Т-Банк);

1.3.2. ООО «ОККО»;

1.3.3. ООО «ИТ Икс 5 Технологии».

Перечень партнеров не является исчерпывающим и может быть дополнен после согласования с Организатором.

1.1. Оператор Хакатона – институт прикладных компьютерных наук Университета ИТМО.

1.2. Экспертиза результатов Хакатона осуществляется институтом прикладных компьютерных наук Университета ИТМО и ЦУ.

1.3. **Официальный сайт Хакатона** – информационный ресурс, размещенный в сети Интернет по адресу: <https://event.cu.ru/master-hackathon-ml2026>, предназначенный для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к Хакатону, направления Заявки на участие и регистрации Команд.

1.4. **Участник** – физическое лицо, имеющее гражданство Российской Федерации и являющееся резидентом Российской Федерации или имеющее гражданство и являющееся резидентом стран ближнего зарубежья, действующее от своего имени,

являющеся студентом 3-4 курсов программ бакалавриата или выпускником технического направления подготовки (специальности), интересующимся машинным обучением, анализом данных и искусственным интеллектом, готовое лично присутствовать на хакатоне в Москве или Санкт-Петербурге

1.5. **Команда** – это группа Участников, объединившихся для выполнения кейса на площадке проведения Хакатона. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Жюри оценивает Результат Команды. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде Хакатона ограничено – не более 4 (четырех) Участников в одной Команде.

1.6. **Заявка** – информация, предоставленная Участником Хакатона при заполнении и отправке электронной регистрационной формы на Сайте Хакатона. Неполные, не соответствующие требованиям настоящего Положения Заявки Организатором и Оператором не рассматриваются и Заявками не признаются.

1.7. **Кейс** – задание по направлению, необходимое для выполнения Командами в срок, указанный в п. 4 Положения, для участия в Хакатоне. Кейсы заключаются в создании Результата, определенного соответствующей номинацией.

1.8. **Результат** – проект решения по кейсу, презентованный Командой по итогам Хакатона.

1.9. **Победители Хакатона** — Команды, чьи Результаты выполнения кейса признаны лучшими среди всех направлений в результате автоматической оценки решений Жюри.

1.10. **Призёры Хакатона** – Команды, чьи Результаты выполнения кейса признаны Жюри, соответствующие призовым местам (1 - 3) по итогам Защит.

1.11. **Жюри** – комиссия, созданная для оценки Результатов Команд в рамках номинации Хакатона, состоящая не более чем из 10 человек, представленных и/или рекомендованных Организатором и Партнерами Хакатона, представителей компаний и образовательных организаций, признанных экспертов в области образования, технологий искусственного интеллекта, машинного обучения, аналитики данных и т. д.

1.12. **Лидерборд** – сводный рейтинг участников, определяемый по сумме баллов Жюри, выставленному на Защите.

1.13. **Защита** – публичная презентация Результатов Команд.

2. ЦЕЛИ ХАКАТОНА

2.1. Основными целями проведения Хакатона являются:

2.1.1. продвижение образовательных программ института прикладных компьютерных наук Университета ИТМО и образовательных программ ЦУ;

2.1.2. тиражирование лучших практик вуза для подготовки кадров по приоритетным направлениям научно-технологического развития РФ;

2.1.3. распространение знаний среди специалистов, в профильных сообществах и объединениях обучающихся и широких группах населения;

2.1.4. вовлечение обучающихся в научно-исследовательские, опытно-конструкторские, инновационные и социально ориентированные работы и проекты;

2.1.5. рост числа обучающихся по программам высшего образования;

2.1.6. разработка решения для технологических задач Хакатона;

2.1.7. знакомство с новой технологией решения бизнес-задач в формате хакатона;

2.1.8. развитие креативного мышления и опыта командной работы в хакатоне по решению реальных задач.

2.2. По результатам проведённого Хакатона и итогам исследований Организатор имеет намерение участвовать в осуществлении дальнейшей разработки проектов, созданных в рамках Хакатона, и в практическом их использовании.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ ХАКАТОНА

3.1. Организация и проведение Хакатона осуществляется совместными усилиями организатора и партнеров:

3.1.1. Университет ИТМО;

3.1.2. Центральный Университет;

3.1.3. АО «ТБанк» (Т-Банк);

3.1.4. ООО «ОККО»;

3.1.5. ООО «ИТ Икс 5 Технологии».

3.2. Вся информация об Организаторе Хакатона, о правилах и сроках проведения Хакатона, о сроках регистрации для участия в Хакатоне, размещена на Официальном сайте Хакатона.

4. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

4.1. Хакатон проводится с 14 по 15 марта 2026 года.

4.2. Для участия необходимо зарегистрироваться на Официальном сайте Хакатона <https://event.cu.ru/master-hackathon-ml2026>. Окончание регистрации: 01 марта 2026 г. (МСК).

4.3. Количество Участников ограничено: суммарное количество не может превышать 300 (триста) человек.

4.4. Организатор Хакатона вправе в любое время объявить о досрочном завершении регистрации Участников Хакатона путём публикации информации об этом на Официальном сайте Хакатона.

4.5. Выполнение кейсов Хакатона пройдет по направлениям:

- машинное обучение;
- анализ данных;
- искусственный интеллект.

4.6. В программу Хакатона входят следующие мероприятия:

4.6.1. регистрация Участников Хакатона пройдёт в период с 16 февраля по 01 марта 2026 года;

4.6.2. отбор Участников Хакатон пройдет в период с 01 марта по 05 марта 2026 года;

4.6.3. формирование Команд из числа участников (зарегистрировавшихся самостоятельно, вне состава какой-либо сформировавшейся до регистрации Команды)

осуществляется Организатором, без обоснования критериев отбора не позднее 14 марта 2026 года;

4.6.4. проведение Хакатона пройдет в формате работы Команд над проектными решениями и консультации экспертов в период с 14 марта по 15 марта 2026 года;

4.6.5. подведение итогов Хакатона и награждение победителей пройдет 15 марта 2026 года в очном формате.

4.7. Результат по окончанию Хакатона для рассмотрения Жюри Хакатона должен быть представлен Командой в следующем виде:

- проект решения по кейсу;
- исходный код решения по кейсу.

4.8. По итогам промежуточной проверки результатов работ Организатор вправе отказать Команде в продолжении участия по причине несоответствия Результатов тематике и критериям Хакатона.

4.9. Оценка Результатов будет осуществляться по результатам Защит, в рамках которых каждая Команда представляет Результат перед Жюри. Жюри оценивает Результаты по установленным критериям. По итогам оценки Жюри определяет победителей и призёров Хакатона.

4.10. Оценка Результатов Команд осуществляется по следующим критериям (по шкале от 0 до 3 баллов по каждому критерию):

- Техническая проработка – оценка уровня технической реализации Результата. Учитывается качество кода, дизайна, архитектуры, а также использование передовых технологий и методов. Максимальное количество баллов за критерий: 3 балла.
- Реализация / готовность к внедрению – оценка уровня подготовки Результата к реализации после Хакатона. Команда должна показать прототип и планы по дальнейшей разработке и внедрению. Максимальное количество баллов за критерий: 3 балла.
- Дизайн и пользовательский опыт – оценка качества дизайна Результата и удобства его использования. Максимальное количество баллов за критерий: 3 балла.

- Качество питча – оценка эффективности Защиты Командой. Способность Команды ясно и убедительно представить свой Результат, заинтересовать аудиторию и жюри, а также подчеркнуть уникальные особенности и преимущества Результата. Максимальное количество баллов за критерий: 3 балла.

- Максимальная суммарная оценка по всем критериям составляет 12 баллов.

4.11. Определение Победителей Хакатона осуществляется по решению Жюри Хакатона, определяемому в соответствии с Лидербордом Результатов, предоставленных Командами до 15 марта 2026 года, включительно.

4.12. Церемония награждения Победителей Хакатона пройдет не позднее 15 марта 2026 года.

5. ИНФОРМИРОВАНИЕ ОБ УСЛОВИЯХ ХАКАТОНА

5.1. С информацией об условиях и порядке проведения Хакатона можно ознакомиться на Официальном сайте Хакатона. Организатор или Оператор оставляют за собой право изменять правила Хакатона по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на Сайте.

6. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ И ОТБОРА

6.1. Регистрация лиц, желающих участвовать в Хакатоне в качестве Участников, осуществляется в срок, указанный в п. 4.2 Положения, путем заполнения размещенной на Официальном сайте Хакатона Заявки. Подавая Заявку на регистрацию, Участник выражает свое согласие с условиями настоящего Положения.

6.2. Отбор будет проходить на конкурсной основе в два этапа:

- Первый этап – **Регистрация Команд и (или) отдельных Участников.** Участник Команды заполняет Заявку на Официальном сайте Хакатона согласно форме, Участники несут ответственность за предоставление достоверной информации о себе и членах Команды. К Заявке Участники прикрепляют резюме или мотивационное письмо по предоставленному на сайте примеру;

- Второй этап – решение Кейса и защита Результата.

6.3. При заполнении Заявки Участнику необходимо указать следующие сведения:

- Фамилия Имя Отчество;
- Дата рождения
- Телефон
- E-mail
- Телеграм
- Площадка, на которой будет участвовать
- Есть ли команда?
- Наиболее интересный для тебя кейс
- Поле для загрузки 1) мотивационного письма 2) CV (формат PDF, Docs, ссылка).

6.4. Заявка и резюме/мотивационное письмо Участника оцениваются по следующим критериям:

- до 25 баллов – мотивация;
- до 50 баллов – релевантный опыт работы и реализованных проектов;
- до 25 баллов за релевантные образовательные успехи.

6.5. Заполнив электронную форму регистрации и Заявку, Заявитель дает согласие на обработку своих персональных данных, в соответствии с текстом согласия, размещенным на сайте <https://event.cu.ru/master-hackathon-ml2026>.

6.6. Заявитель считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил обязательные поля Заявки и нажал кнопку «Зарегистрироваться» или «Подать заявку».

6.7. Участие в Хакатоне для Участников является бесплатным.

6.8. Участники гарантируют, что ими не будут нарушены интеллектуальные права третьих лиц при решении Кейса; использование и распространение созданного в процессе Хакатона решения не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

6.9. Участники самостоятельно обеспечивают наличие в период проведения Хакатона необходимых им для выполнения Кейса средств программирования и несут персональную ответственность за сохранность личных вещей.

7. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ И ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Определение Победителей Хакатона осуществляется по решению Жюри Хакатона, определяемому в соответствии с рейтингом Лидерборда, Результатов, предоставленных Командами.

7.2. Победителями и призерами Хакатона являются Команды, набравшие наибольшее количество баллов по результатам оценивания презентации Результата на Защите.

7.3. Итоги Хакатона апелляции не подлежат и носят окончательный характер, без возможности оспаривания решения Жюри. Жюри на свое усмотрение вправе самостоятельно перепроверить Результат, в случае сомнений относительно присужденных баллов, либо в случае одинаковых баллов у финалистов Хакатона, о чем составляется самостоятельный протокол.

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ХАКАТОНА

8.1. Все Участники Команд-победителей получают именные Дипломы.

9. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ХАКАТОНЕ

9.1. Участник имеет право:

9.1.1. на получение информации об Организаторе как операторе его персональных данных;

9.1.2. требовать от Организатора как оператора его персональных данных уточнения своих персональных данных, их блокирования или уничтожения в случае, если персональные данные являются неполными, устаревшими, недостоверными, незаконно полученными или не являются необходимыми для заявленной цели обработки;

9.1.3. принимать предусмотренные законом меры по защите своих прав.

9.2. Решения Организатора по всем вопросам, связанным с отбором и проведением Хакатона, в том числе с определением Победителей, являются окончательными и распространяются на всех Участников Хакатона.

9.3. Участники имеют право на получение информации о Хакатоне, в соответствии с условиями Хакатона, изложенными в настоящем Положении.

9.4. В случае изменения срока проведения Хакатона, либо других изменений в Хакатоне Организатор размещает соответствующие сведения, публикуя обновлённое Положение на Официальном сайте Хакатона.

9.5. Принимая условия настоящего Положения, Участник Хакатона дополнительно подтверждает и гарантирует, что созданный им Результат:

- не будет содержать элементы порнографии или другие материалы сексуального характера;
- не будет содержать элементы и информацию, пропагандирующие насилие и/или возбуждающие социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду, или содержащие призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни;
- не будет содержать изображения или любую другую информацию либо результаты интеллектуальной деятельности, принадлежащие третьим лицам;
- не будет нарушать авторские права и содержать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам;
- не будет содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.

9.6. Организатор Хакатона вправе использовать по своему усмотрению, любые идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач.

10. ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

10.1. В объеме, разрешенном действующим законодательством Российской Федерации, Участники и Победители Хакатона освобождают Организатора, Оператора, партнеров по рекламе и другие компании, оказывающие рекламную поддержку, их основные, аффилированные и дочерние компании и подразделения, директоров, должностных лиц, сотрудников и агентов (далее – «Освобождаемые от ответственности лица») от ответственности по всем возможным и фактическим искам, обязательствам, мировым соглашениям, претензиям, требованиям, убыткам, штрафам и расходам (включая судебные расходы и издержки), независимо от того, начались ли судебные разбирательства, (далее – «Споры»), в связи с участием в Хакатоне, подачей Заявки (в целом или какой-либо её части), любой деятельностью, связанной с Хакатоном, вручением, принятием, использованием или травмами, смертью каких-либо лиц, ущербом для собственности, нарушением публичности или конфиденциальности информации, клеветой или лживыми измышлениями (преднамеренными и непреднамеренными), в случае нарушения договорных обязательств, гражданско-правовых норм (включая халатность), гарантий или иных прав, в связи с любым действием, бездействием, неисполнением или нарушением соглашений, договоров, обязательств, гарантий или договоренностей, содержащихся в тексте настоящего Положения. Кроме того, в объеме, разрешенном действующим законодательством Российской Федерации, Участники и Победители соглашаются освободить указанных выше лиц от ответственности по всем возможным или фактическим спорам, возникающим в любое время, в прямой или косвенной связи с любой претензией, поданной физическими или юридическими лицами (не обязательно согласившимися с данным Положением) в связи с проведением Хакатона, участием в Хакатоне, подачей Заявки (в целом или какой-либо её части) на участие в Хакатоне, любой деятельностью, связанной с Хакатоном.

11. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

11.1. Ни при каких обстоятельствах Освобождаемые от ответственности лица не будут нести ответственность по косвенным, случайным, последующим или штрафным убыткам, возникающим в связи с данным Хакатоном, участием в Хакатоне, любой деятельностью или её отдельными элементами, включая подачу Заявки на участие, доступ к Официальному сайту Хакатона, регистрацию.

12. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

12.1. Хакатон организован и проводится на территории Российской Федерации в соответствии с условиями настоящего Положения и законодательством Российской Федерации.

12.2. Во всем, что не урегулировано Положением, Организатор и Участники руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

УЧЕТ ИЗМЕНЕНИЙ

Каждый лист настоящего документа имеет сквозную нумерацию.

При внесении изменений в документ выпускается новый документ с повышением версии (1.0 - на 2.0, 2.0 - на 3.0 и т. д.).

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Положение о проведении хакатона «ИИ ЧЕМП» (код идентификации документа: ЛНА-СМК-00-00-2026) согласовано:

Должность (подразделение)	Подпись	ФИО
Директор института прикладных компьютерных наук		А. М. Кузнецов
Заместитель директора института прикладных компьютерных наук		М. А. Тимофеева
Заместитель начальника юридического управления		М.А. Ермакова
Менеджер института прикладных компьютерных наук		С. П. Ларченкова