ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ХАКАТОНА «ИДЕЯ ФИКС»
ПО СОЗДАНИЮ ИДЕЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ИЛИ ЧАТ-БОТОВ ДЛЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЫ СФЕРУМ
(далее – «Правила» и «Хакатон» соответственно)

Уважаемые участники Хакатона «Идея фикс» по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для информационно-коммуникационной образовательной платформы Сферум, мы подготовили для вас подробные правила участия. Пожалуйста, изучите их, прежде чем приступать к заполнению формы регистрации на Хакатон.

Завершенная регистрация на Хакатон означает, что вы ознакомились и согласны с Правилами по смыслу статьи 438 Гражданского кодекса РФ.

Вопросы по Хакатону вы можете задать Организатору, написав письмо на адрес электронной почты: sferum_hackathon@mail.ru с пометкой «Хакатон от Сферума» в теме письма.

1. Термины и определения

1.1. **Задача** — тематическое направление Хакатона, включающее Трек (название направления), Задание (конкретные требования к разрабатываемому решению - Идее) и Миссию (цель реализации решения). Задачи сформулированы в разделе 11 Правил. Участникам предлагается выбрать один из Треков и представить решение в соответствии с указанными в нём требованиями.

1.2. **Участник** — физическое лицо, достигшее возраста, допустимого в соответствии с законодательством Российской Федерации для акцепта настоящих Правил, соответствующее требованиям раздела 4 Правил и выполнившее необходимые для участия в Хакатоне действия, указанные в разделе 7 Правил. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

1.3. **Команда** — группа Участников, объединившихся для участия в Хакатоне. Команду формирует ее Капитан в соответствии с условиями настоящих Правил.

1.4. **Победитель** — Команда, которая в соответствии с Правилами была определена и объявлена в качестве победителя.

1.5. **Приз** — один из призов, указанных в разделе 13 Правил.

1.6. **Идея** — это концепция решения (чат-бота или мини-приложения), разработанная Командой Участников в соответствии с одной из Задач Хакатона, изложенная в презентации и включающая в себя совокупность информации, описаний, схем, сценариев использования и иных материалов, раскрывающих замысел решения.

1.6.1. **Прототип** чат-бота или мини-приложения (Прототип) — это работающая версия чат-бота или мини-приложения, разработанная Командой Участников в соответствии с Идеей, и включающая в себя программный код, архитектуру, пользовательский интерфейс и функциональность, демонстрирующую основные сценарии использования решения.

1.7. **Баллы** — система оценки работы Команд, участвующих в Хакатоне, раскрываемая в Правилах.

1.8. **Организатор** — ООО «МАХ» (ОГРН 1247700595230, ИНН 9714058267, адрес: 125167, г. Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Хорошевский, пр-кт Ленинградский, д. 39, стр. 79).

1.9. **Партнер** — организация, оказывающая консультационную, информационную, техническую, операционную и/или организационную поддержку Хакатона. Партнерами Хакатона являются:

- ООО «ВК», представляющее VK Education (адрес: 125167, г. Москва, Ленинградский проспект, д. 39, стр. 79, ОГРН 1027739850962, ИНН 7743001840). Партнер обеспечивает призовой фонд Хакатона.

- ООО «Компания ВК», являющееся оператором информационно-коммуникационной образовательной платформы Сферум (адрес: г. Москва, Ленинградский проспект, д. 39, стр. 79, ОГРН 1097746572813, ИНН 7714789489). Партнер осуществляет информационно-техническое обеспечение проведения Хакатона.

Хакатон проводится при поддержке Министерства просвещения Российской Федерации (адрес 15093, г. Москва, ул. Люсиновская, 51), которое осуществляет координацию взаимодействия с органами исполнительной власти субъектов Российской Федерации в сфере образования в части организации регионального этапа Хакатона.

1.10. **Сайт** — совокупность графических и информационных материалов, а также программ для ЭВМ и баз данных, доступных в сети Интернет по адресу: https://www.sferum.ru/hackathon_2026, посредством которых обеспечивается информирование Участников о Правилах, условиях проведения Хакатона.

1.11. **Информационно-коммуникационная образовательная платформа Сферум** (далее – «Сферум») — программное обеспечение, размещённое на сайте в сети Интернет по адресу: https://sferum.ru, а также доступное Пользователю через сайт, мобильную версию сайта, приложения и иные ресурсы, представляющее собой результат интеллектуальной деятельности в форме программы для ЭВМ.

1.12. **Чат-бот в Сферум** — пространство для регистрации в Хакатоне и получения основной информации о Хакатоне, об итогах оценки прохождения этапов (https://max.ru/sferumhakaton_bot).

1.13. **Необоснованное преимущество** — результат неправомерных, нечестных и/или иных действий, направленных на получение приза или иного преимущества в Хакатоне путем обмана, подлога, шантажа, принуждения, злоупотребления, незаконного получения информации, доступа к данным и/или обхода условий Правил, в том числе с помощью использования технических/программных средств, а также использования технических/программных и прочих уязвимостей, позволяющих осуществить такие действия. К таким действиям, в частности, относятся изменение кода Сайта, неправомерное получение доступа (взлом) к данным Участников Хакатона, подделка задания Участника и прочие средства получения необоснованного преимущества и иные действия.

2. Статус Правил

2.1. Данные Правила являются юридически обязательным соглашением между Участником и Организатором, которые устанавливают права и обязанности сторон, а также регулируют условия проведения и участия в Хакатоне.

2.2. Информирование Участников и потенциальных участников о Правилах и условиях участия в Хакатоне производится посредством размещения информации на Сайте и в чат-боте в Сферум.

2.3. Организатор оставляет за собой право изменения Правил посредством опубликования новой редакции Правил на Сайте Хакатона и/или чат-боте в Сферум без какого-либо специального уведомления Участников. При каждом изменении Правил публикуется их новая версия с обязательным указанием даты опубликования. Новая редакция Правил вступает в силу с момента ее размещения на Сайте Хакатона и/или чат-боте в Сферум. Продолжение участия в Хакатоне после публикации новой редакции Правил означает согласие Участника с такими изменениями. В случае несогласия необходимо прекратить участие в Хакатоне.

3. Общие положения Хакатона

3.1. Хакатон представляет собой мероприятие (или комплекс взаимосвязанных мероприятий), проводимое Организатором в целях раскрытия способностей Участников, применения ими на практике теоретических знаний, выработки идей и разработки в сфере создания чат-ботов и мини-приложений.

3.2. В случае изменения срока проведения Хакатона, изменения призового фонда или иных условий проведения Хакатона Организатор публикует такие изменения на Сайте и/или в чат-боте Сферум в соответствии с п.2.3. Правил.

3.3. Официальным языком Хакатона является русский язык.

3.4. Хакатон не является лотереей, стимулирующей лотереей или иной основанной на риске игрой.

4. Участники Хакатона

4.1. К участию в Хакатоне допускаются исключительно лица, соответствующие одновременно всем следующим критериям:

— являющиеся налоговыми резидентами РФ;

— являющиеся педагогическими работниками (далее – «педагоги»), административно-управленческим персоналом образовательных организаций, федеральной сети детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового образования детей «ИТ-куб» или обучающимися образовательных организаций по образовательным программам основного общего и среднего общего образования, федеральной сети детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового

образования детей «ИТ-куб» в возрасте от 12 до 16 лет (далее – «обучающиеся»), находящихся на территории Российской Федерации.

4.2. Предоставление недостоверной информации Участником является основанием для его дисквалификации.

5. Команды

5.1. Команда формируется из Участников, соответствующих всем указанным требованиям Правил. Участники объединяются в Команды от 3 до 5 человек, на усмотрение Участников, обозначивших себя при регистрации капитанами Команд.

5.2. Капитан Команды:

5.2.1. Капитаном Команды является один педагог или ответственный сотрудник от образовательной организации;

5.2.2. Капитан Команды может зарегистрировать несколько Команд. В одну Команду могут включаться обучающиеся из разных классов в рамках одной образовательной организации. Состав Команды определяется Капитаном Команды.

5.2.3. Капитан Команды обязуется распределять роли внутри Команды, контролировать работу Участников и руководить разработкой Идеи.

5.3. В составе Команды должен быть педагог – Капитан Команды и от 3 до 5 Участников (обучающихся) из одной образовательной организации.

5.4. Команда самостоятельно придумывает себе название, которое указывает при регистрации в Хакатоне.

5.5. Формирование Команд производится до дня окончания регистрации (до 13 сентября 2026 года включительно).

6. Формат проведения Хакатона

6.1. Первый этап «Разработка проекта» (региональный этап) проводится при поддержке органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации в сфере образования (министерств, департаментов, управлений образования). Координация взаимодействия с органами образования субъектов РФ осуществляется Министерством просвещения Российской Федерации в рамках поддержки Хакатона.

6.2. В рамках проведения регионального этапа «Разработка проекта» органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации в сфере образования определяют ответственного организатора/оператора на уровне региона для качественной организации регионального этапа и коммуникации с организатором Хакатона.

6.2.1 В рамках проведения регионального этапа «Разработка проекта» и оценке представленных идей субъект Российской Федерации для проведения качественной оценки работ должен сформировать региональную экспертную комиссию до 3 августа 2026 г и направить информацию Организатору Хакатона. В состав региональной экспертной комиссии рекомендуется включение: представителей регионального министерства образования, представителей региональной сети детских технопарков «Кванториум», представителей региональных центров образования детей «Ит-куб».

6.3. Организатор Хакатона в праве провести оценку работ , представленных в рамках регионального этапа, собственными силами.

6.4. Органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации имеют право собственными силами провести награждение победителей регионального этапа после официального объявления победителей регионального этапа организатором Хакатон (после 20 октября 2026 г.).

6.5. Этап полуфинала Хакатона проводятся в онлайн-формате в чат-боте Сферум (Онлайн этап-полуфинал).

6.6. Финал Хакатона проводится в очном формате в г. Москве. О точной дате, времени и месте проведения финала Хакатона Организатор уведомляет Участников посредством чат-бота Сферум.

7. Условия участия в Хакатоне

7.1. Для участия в Хакатоне допускается Команда, успешно прошедшая регистрацию в порядке, установленном настоящими Правилами.

7.2. Регистрация Команды и Участников осуществляется в чат-боте Сферум.

7.3. Участник, осуществляя регистрацию в Хакатоне, соглашается на обработку персональных данных, указанных в разделе 15 Правил.

7.4. Для участия в Хакатоне Капитан должен совершить следующие действия:

7.4.1. Зарегистрировать Команду в чат-боте Сферум, следуя инструкциям, изложенным в чат-боте Сферум в период с 20 августа 2026 года по 13 сентября 2026 года.

7.4.2. Разработать и направить от лица Команды на оценку Организатору анкету, презентацию с идеей чат-бота или мини-приложения, разработанное решение (прототип чат-бота или мини-приложения) в сроки и в порядке, предусмотренные Правилами.

7.5. Право участия в Хакатоне получают только Участники, которые соответствуют требованиям, предусмотренным Правилами Хакатона, и которые совершили все необходимые действия в соответствии с разделом 7 Правил Хакатона. Организатор вправе отказать в участии в Хакатоне в случае выявления нарушения Участником условий Правил.

8. Сроки Хакатона, этапность

8.1. Срок проведения Хакатона – с 20 августа 2026 года по 12 декабря 2026 года. Хакатон проводится в несколько этапов, информация о которых изложена в п. 8.3., 8.4., 8.5., 8.6., 8.7. Правил. Более конкретные сроки, указываются на Сайте и/или в чат-боте Сферум.

8.2. Все сроки, указанные в настоящих Правилах, исчисляются по московскому времени.

8.3. **Этап регистрации:** с 20 августа 2026 года по 13 сентября 2026 года. После завершения процедуры регистрации Участники допускаются к обучающим онлайн-вебинарам и могут приступать к разработке Идеи. Обучающие вебинары[1] проводятся 10 и 11 сентября 2026 года. Информация о времени, дате и порядке проведения вебинаров будет опубликована на Сайте и/или в чат-боте Сферум дополнительно.

8.4. **Региональный этап (разработка проекта):** с 13 сентября 2026 года до 27 сентября 2026 года. Проводится в формате онлайн посредством удаленной оценки материалов, очной или заочной защите работ с оценкой выступления команд, на усмотрение органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в сфере образования.

8.4.1 В течение указанного этапа Участники разрабатывают Идею, излагают ее в анкете и презентации и направляют Организатору на проверку презентацию в соответствии с требованиями, указанными Организатором в разделе 9 Правил. Презентация должна быть отправлена до указанных Организатором даты и времени (до 23:59, 27 сентября 2026 года).

8.4.2. Организатор Хакатона после получения работ от Команд проводит самостоятельно первичную оценку представленных Идей на релевантность решения для целей Хакатона. Оценка осуществляется по внутренним критериям Организатора, которые не подлежат разглашению. Результаты первичной оценки являются окончательными и обжалованию не подлежат.

8.4.3. После проведения первичной оценки в срок до 5 октября 2026 года организатор Хакатона направляет органу исполнительной власти субъекта Российской Федерации в сфере образования до 30 отобранных Идей Команд для проведения их оценки региональной экспертной комиссией.

8.4.4. Орган исполнительной власти субъекта Российской Федерации в сфере образования в период с 5 октября 2026 г. по 15 октября 2026 года должен провести региональную оценку представленных Идей и предоставить до 23:59 16 октября 2026 года результаты оценки с использованием сервиса «Опросы», по ссылке представленной организатором Хакатона.

---

[1] *Не является образовательной деятельностью, не требует лицензии на осуществление образовательной деятельности и не предполагает освоение образовательных программ. Проводится в целях информирования, обмена опытом.*

8.4.5. По итогам регионального этапа для участия в Онлайн-этапе - полуфинале приглашаются по три Команды из каждого субъекта РФ, набравших наибольшее количество баллов в соответствии с разделом 10 Правил.

8.5. **Онлайн этап – полуфинал (техническая разработка решения):** с 20 октября 2026 г. по 8 ноября 2026 года. Проводится в заочном формате. В течение указанного этапа Участники разрабатывают прототип чат-бота/мини-приложения и направляют Организатору посредством чат-бота Сферум на проверку в соответствии с требованиями, указанными Организатором. Прототип чат-бота/мини-приложения должен быть отправлен до указанных Организатором даты и времени (до 23:59, 8 ноября 2026 года).

Двадцать Команд, набравших наибольшее количество баллов в соответствии с разделом 10 Правил, приглашаются Организатором для участия в Финале.

8.5.1. Онлайн этап-полуфинал разделен на 2 номинации:

1) «Продвинутая разработка», в рамках текущей номинации предусматривается использование навыков программирования и платформы Docker;

2) «Быстрая разработка», в рамках текущей номинации предусматривается разработка без использования навыков программирования на базе платформы-конструктора чат-ботов, доступ к которой предоставляется организатором Хакатона.

8.6. **Финал:** 12 декабря 2026 года. Проводится очно по адресу Организатора (125167, г. Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Хорошевский, пр-кт Ленинградский, д. 39, стр. 79). Команды-финалисты очно на финальном этапе защищают свои проекты перед Жюри. Более подробная информация о сроках, формате, месте проведения Финала Участникам сообщается дополнительно.

По итогам Финала Жюри проводит оценку проектов и выбирает Победителя и Команды, занявшие 1- 3 места по итогам Финала в рамках номинаций «Продвинутая разработка» и «Быстрая разработка». После завершения всех выступлений Команд объявляется перерыв для подсчета баллов. Решение о выборе Победителей, занявших 1- 3 места по итогам Финала, принимается на основании набранных Командами баллов. В случае наличия одинаковых баллов у нескольких Команд, Жюри проводит закрытое совещание для принятия окончательного решения.

8.6.1. Организатор за свой счет оформляет и оплачивает проезд и проживание Команд, приглашенных Организатором для участия в Финале. Для целей оформления документов на проезд и проживание Участники по запросу Организатора обязаны предоставить следующую информацию и документы: копию свидетельства о рождении или паспорта, сведения о постановке на учет в налоговом органе (ИНН), адрес регистрации, а также письменную доверенность (согласие) от законного представителя. Указанная доверенность (согласие) должна наделять сопровождающего Команду педагога полномочиями представлять интересы несовершеннолетнего Участника на мероприятии (Хакатон «Идея фикс», проводимом в г. Москве), в том числе при передвижении на транспорте, заселении в место проживания, получении призов, подписании согласий на использование фотографий несовершеннолетних и иных необходимых документов. Для сбора информации, указанной в настоящем пункте Правил, Организатор может использовать информационную систему, предусмотренную пунктом 15.5 Правил, и/или чат-бот в Сферум.

В случае непредоставления Участниками информации, необходимой для оформления и оплаты проезда и проживания к месту проведения Финала Хакатона, Организатор вправе не осуществлять расходы на проезд и проживание Участников.

Организатор не несет ответственности за условия проезда и проживания несовершеннолетних Участников к месту проведения Финала Хакатона. Обеспечение проезда и проживания, а также соблюдение дисциплины, правил поведения и безопасности несовершеннолетних Участников во время следования к месту проведения Финала, пребывания на Финале и возвращения обратно возлагается на Капитана Команды (педагога). Капитан Команды осуществляет сопровождение Команды на Хакатоне, контроль за соблюдением Участниками дисциплины, правил поведения в общественных местах, а также требований законодательства Российской Федерации.

8.7. Перенос действий, выполнение которых предусмотрено в рамках конкретного этапа Хакатона, на другой этап невозможен.

9. Требования, предъявляемые к Презентации, Прототипу чат-бота или мини-приложения

9.1. Презентация/Прототип чат-бота или мини-приложения не должны нарушать законодательство Российской Федерации.

9.2. Не допускаются Презентации/ Прототипы чат-бота или мини-приложения, содержащие информацию, которая:

a. содержит эротику, порнографические материалы, оскорбительные материалы, нецензурную брань, бранные слова и выражения;

b. содержит описания средств и способов суицида и любые подстрекательства к его совершению;

c. пропагандирует и/или способствует разжиганию расовой, религиозной, этнической ненависти или вражды, пропагандирует фашизм или идеологию расового превосходства;

d. содержит экстремистские материалы;

e. пропагандирует преступную деятельность или содержит советы, инструкции или руководства по совершению преступных действий;

f. содержит информацию ограниченного доступа, включая, но не ограничиваясь, государственную и коммерческую тайну, информацию о частной жизни третьих лиц;

g. содержит рекламу или описывает привлекательность употребления наркотических веществ, информацию о распространении наркотиков, рецепты их изготовления и советы по употреблению;

h. потенциально может привести к совершению противоправных действий путем введения пользователей в заблуждение или злоупотребления их доверием;

i. нарушает иные права и интересы физических и юридических лиц или требования применимого законодательства.

9.3. Презентации/Прототипы чат-бота или мини-приложения не должны нарушать авторские и иные интеллектуальные права третьих лиц, равно как не должны нарушать любые иные имущественные и неимущественные права, как то, но не исключительно: право на имя, право на конфиденциальность данных, право на неприкосновенность частной жизни, на охрану изображения и др.

9.4. Презентации/Прототипы чат-бота или мини-приложения не должны содержать элементы вирусных программ, шпионских, следящих программ и иных аналогичных программ, которые могут нанести вред информационной среде, в том числе оборудованию и инфраструктуре Партнера и Организатора, нарушить конфиденциальность и иные нормы действующего законодательства.

9.5. Запрещается представление в качестве финального решения Задания материалов, полностью или преимущественно созданных с использованием генеративных моделей искусственного интеллекта.

9.6. Требования к Презентации:

9.6.1. Презентация должна содержать слайды со следующей информацией:

- **Команда**: название команды, информация о регионе и городе, образовательной организации Команды, а также о Капитане и Участниках (ФИО, класс или группа).

- **Направление проекта**: указание Трека, в рамках которого разрабатывается Идея.

- **Целевая аудитория**. Если проведено исследование или опрос, результаты могут быть приложены на слайде в формате инфографики, таблицы или текста с данными.

- **Потребность пользователей и проблема**: описание проблемы, которую планируется решить с помощью вашей Идеи, Прототипа. Используйте данные, факты, наблюдения и гипотезы, чтобы доказать, что продукт действительно нужен пользователям. Слайд должен давать ответ на вопрос, почему ваша Идея актуальна для Сферума.

- **Решение:** описание вашей Идеи, Прототипа: механика работы чат-бота или сервиса, функционал, место расположения решения в Сферуме. Допускается добавление:

  • схемы с описанием структуры решения;

  • макета — например, как может выглядеть чат-бот или сервис;

  • сценария использования — путь, который должен пройти пользователь.

- **Польза и положительный эффект**: описание конкретной пользы и положительного эффекта от вашего решения. Укажите предполагаемое количество пользователей, которые захотят

воспользоваться вашим решением. Будет преимуществом, если вы сможете измерить пользу цифрами (например, процентами, количеством пользователей, сэкономленными часами).

- **Технические требования к итоговому проекту:** описание требований и ресурсной базы, которые могут потребоваться для реализации представленной идеи.

- **Архитектура работы чат-бота или мини-приложения:** блок-схема, отображающая логику работу чат-бота или мини-приложения.

- **Заключение**: два ключевых аргумента в защиту вашей Идеи с объяснением почему именно она должна быть реализована в ближайшее время.

9.7. Требования, предъявляемые к Прототипу чат-бота или мини-приложения:

- команды предоставляют ссылку на Прототип чат-бот или мини-приложение и описание процессов (для направления «Быстрая разработка»);

- ссылка на репозиторий на GitHub, где будут расположены: Docker-образ, Requierments.txt — описание всех библиотек и версий, Файл README с подробной инструкцией по запуску, в том числе команды для сборки и запуска контейнера и пример запуска через командную строку (для направления «Продвинутая разработка»).

10. Оценка и рецензирование Презентации, Идеи. Порядок определения Победителей

10.1. Победители, а также Команды, прошедшие на следующий этап, определяются Жюри[2].

10.2. На каждом из этапов Идеи оцениваются Жюри по разработанным и установленным критериям оценивания на каждом из этапов.

10.3. Критерии оценивания Презентации на региональном этапе:

10.3.1. **Критерий «Польза» — 5 баллов**

- Какую проблему решает идея и влияет ли эта проблема на пользователей Сферума;

- Насколько идея решает проблему;

- Есть ли конкретная ценность для пользователей;

- Соответствует ли решение выбранному направлению;

Оценка критерия «Польза»:

- 1 балл — Польза неочевидна, проблема пользователей не сформулирована, решение не соответствует выбранному направлению.

- 2 балла — Проблема обозначена, но польза от решения сомнительна или минимальна для структуры Сферума.

- 3 балла — Польза от решения в целом очевидна, однако критерии её оценки размыты, а измерить потенциальный эффект крайне сложно.

- 4 балла — Польза очевидна и значима, присутствуют базовые метрики оценки, но некоторые параметры измеримости требуют доработки.

- 5 баллов — Представлена чёткая, измеримая и социально значимая польза для целевой аудитории, решение полностью соответствует направлению.

10.3.2. **Критерий «Охват» — 5 баллов**

- Сколько пользователей действительно захотят использовать решение;

- Какова вероятность, что пользователь посоветует решение;

Оценка критерия «Охват»:

---

[2] *Коллегиальный орган, сформированный в целях рассмотрения выполненных заданий Участников и определения Победителей.*

- 1 балл — Крайне узкая целевая аудитория, слабое влияние на пользователей, продукт вряд ли будут рекомендовать.

- 2 балла — Влияние на аудиторию слабое, ценность решения понятна лишь специфической группе пользователей.

- 3 балла — Умеренное влияние на аудиторию, продукт интересен среднему кругу пользователей, виральный потенциал (желание посоветовать) средний.

- 4 балла — Продукт имеет хороший потенциал охвата и сильное влияние на лояльность большей части целевой аудитории.

- 5 баллов — Максимально широкое и сильное влияние на аудиторию, решение существенно и гарантированно повышает лояльность к платформе, высокая вероятность рекомендаций.

10.3.3. **Критерий «Удобство» — 5 баллов**

- Делает ли решение образовательный процесс удобнее и доступнее;

- Насколько комфортное решение для пользователей;

Оценка критерия «Удобство»:

- 1 балл — Предложенный подход не добавляет удобства, интерфейсные или логические решения усложняют образовательный процесс.

- 2 балла — Решение доступно, но содержит барьеры для комфортного ежедневного использования.

- 3 балла — Подход жизнеспособен и скорее добавляет удобства в учебу, однако некоторые сценарии требуют упрощения.

- 4 балла — Образовательный процесс становится комфортнее, решение закрывает основные потребности в доступности.

- 5 баллов — Подход делает образовательный процесс очевидно более удобным, бесшовным и доступным для всех категорий пользователей.

10.3.4. **Критерий «Реализуемость» — 5 баллов**

– Насколько трудозатраты (ресурс разработки, сроки, процесс масштабирования) оправдывают эффективность решения;

Оценка критерия «Реализуемость»:

- 1 балл — Критически высокие трудозатраты, проект практически невозможно реализовать силами команды или масштабировать.

- 2 балла — Высокие трудозатраты при низкой итоговой эффективности решения.

- 3 балла — Средние трудозатраты; решение реально реализовать и масштабировать, но процесс требует привлечения дополнительных больших ресурсов.

- 4 балла — Умеренные трудозатраты, понятные сроки реализации и прозрачный процесс масштабирования.

- 5 баллов — Низкие трудозатраты, максимально эффективная, быстрая реализация и легкое масштабирование продукта.

10.4. Критерии оценивания прототипа чат-бота или мини-приложения на Онлайн этап - полуфинале:

10.4.1. Критерий «Соответствие Прототипа требованиям» - 5 баллов

- Прототип запускается и можно увидеть его работу в качестве сервиса в MAX;

- Прототип решает заявленную задачу. Прототип запускает рабочую логику в MAX, содержит логику для подключения к чат-боту/мини-приложению и отображает веб-интерфейс.

Оценка критерия «Соответствие Прототипа требованиям»:

- 1 балл — Прототип запускается в MAX, но логика отсутствует, прототип полностью не решает заявленную задачу.

- 2 балла — Прототип функционирует как сервис в MAX, но решает лишь малую часть заявленной задачи, веб-интерфейс не отображается.

- 3 балла — Прототип запускается и работает в MAX, прототип решает заявленную задачу, но базовая рабочая логика и веб-интерфейс имеют критические баги и требуют серьезных доработок.

- 4 балла — Прототип стабильно работает в MAX, решает задачу, логика и интерфейс требуют лишь минимальных косметических правок.

- 5 баллов — Прототип успешно работает в качестве сервиса в MAX, прототип полностью решает задачу, доработки логики и веб-интерфейса не требуются.

10.4.2. Критерий «Пользовательский опыт и дизайн» - 5 баллов

- Интерфейс Прототипа интуитивный, понятный и быстрый: ключевые сценарии проходят без лишних шагов, понятны людям без технической подготовки;

- Ответы чат-бота точные и контекстные, опираются на данные пользователя и помогают решать реальные задачи.

Оценка критерия «Пользовательский опыт и дизайн»:

- 1 балл — Интерфейс Прототипа критически перегружен, много лишних шагов, ответы бота нерелевантны, задачи пользователя не решаются.

- 2 балла — Сценарий запутанный, ответы чат-бота недостаточно контекстные и не опираются на данные пользователей для решения реальных задач.

- 3 балла — Интерфейс Прототипа понятный и быстрый, ключевые сценарии проходят без лишних шагов, но ответы чат-бота работают по жесткому шаблону и не опираются на контекст/данные пользователей.

- 4 балла — Интуитивный дизайн, бот отвечает в контексте запроса, но в сценариях для нетехнических пользователей еще требуются доработки.

- 5 баллов — Интерфейс Прототипа интуитивный и понятный без технической подготовки, шаги оптимизированы, ответы точные, контекстные и персонализированные под данные пользователя.

10.4.3. Критерий «Стабильность и отклик» - 5 баллов

- Прототип стабильно выполняет ключевые функции без сбоев и деградации, корректно обрабатывает ошибки и восстанавливается после них

Оценка критерия «Стабильность и отклик»:

- 1 балл — Постоянные сбои при выполнении ключевых функций, система «падает» при любой ошибке и не восстанавливается.

- 2 балла — В работе прототипа регулярно присутствуют явные сбои, встроенная обработка ошибок работает некорректно.

- 3 балла — В работе прототипа изредка встречаются сбои, но логика обработки ошибок спроектирована корректно, и прототип успешно восстанавливается после них.

- 4 балла — Высокая стабильность функций, редкие задержки в отклике, хорошая отказоустойчивость.

- 5 баллов — Прототип работает абсолютно стабильно, выполняет ключевые функции без сбоев, деградации производительности и задержек.

10.4.4. Критерий «Мобильность архитектуры» - 5 баллов

Архитектура позволяет быстро добавлять новые функции. Дополнительная ценность решения — поддержка интеграций с внешними экосистемами.

Оценка критерия «Мобильность архитектуры»:

- 1 балл — Архитектура Прототипа монолитна, не позволяет вносить изменения или быстро добавлять новые функции.

- 2 балла — Масштабирование кода затруднено, добавление новых функций требует полной перестройки логики.

- 3 балла — Архитектура Прототипа гибкая и позволяет оперативно добавлять новые функции, но внешние интеграции не предусмотрены.

- 4 балла — Модульная архитектура, позволяет быстро расширять фичи, заложен технический фундамент под будущие интеграции.

- 5 баллов — Архитектура позволяет мгновенно внедрять новые функции и уже имеет готовую рабочую поддержку интеграций с внешними экосистемами.

10.5. Критерии оценивания Прототипа **в Финале:**

10.5.1. **Критерий «Презентация Идеи» - 5 баллов**

- Краткое и ясное описание решения, оригинальность идеи относительно существующих сервисов Сферума и сервисов на рынке. Структура презентация ясна.

Оценка критерия «Презентация идеи»:

- 1 балл — Структура презентации не ясна, суть предложенного решения и идеи не раскрыта.

- 2 балла — Структура презентации прослеживается, но описание решения перегружено, ключевая мысль потеряна.

- 3 балла — Презентация структурирована, содержит краткое и ясное описание продукта, но оригинальность идеи относительно Сферума и рынка конкурентов никак не обоснована.

- 4 балла — Понятная структура и ясное описание, обозначены рыночные отличия идеи, но не хватает глубокого сравнения с аналогами.

- 5 баллов — Идеально структурированная презентация, лаконичное описание решения, четко и аргументированно доказана уникальность и оригинальность идеи на рынке и внутри Сферума.

10.5.2. Критерий «Соответствие Идеи выбранному направлению и аудитории» - 5 баллов

- Разработанное решение удовлетворяет цели и задачи в рамках выбранного направления;

- Команда провела анализ аудитории, выявила ключевые потребности аудитории.

Оценка критерия «Соответствие Идеи выбранному направлению и аудитории»:

- 1 балл — Решение идет вразрез с целями направления, анализ целевой аудитории отсутствует, потребности не определены.

- 2 балла — Команда формально затронула тему аудитории, но решение слабо связано с реальными задачами трека.

- 3 балла — Разработанное решение полностью удовлетворяет целям и задачам направления, команда провела анализ аудитории, но не смогла полноценно раскрыть и связать её ключевые потребности с продуктом.

- 4 балла — Решение бьет в цели направления, потребности аудитории проанализированы хорошо, выводы аргументированы.

- 5 баллов — Полное соответствие целям направления, проведен глубокий, качественный анализ целевой аудитории, детально выявлены и наглядно представлены все ключевые боли и потребности пользователей.

10.5.3. Критерий «Качество и польза Прототипа» - 5 баллов

- Представленное решение является ценным для пользователя;

- Представленный Прототип решает массовый запрос или проблему и является конкурентоспособным на рынке;

Оценка критерия «Качество и польза Прототипа»:

- 1 балл — Прототип не представляет никакой практической ценности для пользователей в рамках выбранного направления.

- 2 балла — Ценность Прототипа минимальна, решение направлено на искусственно созданную проблему.

- 3 балла — Представленное решение имеет очевидную ценность для пользователя, однако оно решает локальный (не массовый) запрос, либо является слабоконкурентным на рынке.

- 4 балла — Ценный Прототип, ориентированный на широкую аудиторию, имеет весомые преимущества перед существующими аналогами.

- 5 баллов — Прототип обладает высочайшей ценностью для пользователя, эффективно и элегантно решает масштабный, массовый запрос/проблему и обладает высокой конкурентоспособностью.

10.5.4. Критерий «Ясность и структура выступления» - 5 баллов

В рамках текущего критерия оценивается уровень подготовки команды к публичному выступлению, креативность выступления, уверенность команды и готовность к вопросам от экспертов.

Оценка критерия «Ясность и структура выступления»:

- 1 балл — Команда совершенно не подготовлена к защите, докладчики читают с листа, не ориентируются в собственном решении.

- 2 балла — Структура выступления нарушена, тайминг не соблюден, спикеры теряются при презентации.

- 3 балла — Команда выступает уверенно, презентует решение структурированно и с креативным подходом, но члены команды не смогли содержательно ответить на вопросы экспертов.

- 4 балла — Уверенная защита, хороший уровень креатива, команда отвечает на большинство вопросов, но местами плывет в деталях.

- 5 баллов — Блестящее публичное выступление: команда демонстрирует абсолютную уверенность, креативный подход, безупречное понимание всех технических и продуктовых деталей и четко отвечает на все вопросы экспертов.

10.6. Полученные баллы в ходе проверки Идеи, презентации, Прототипа не публикуются и не разглашаются. Рецензии на презентации, Идеи, Прототипа не предоставляются, детали проведения голосования Жюри (ход голосования, мнения членов и др.) разглашению и публикации не подлежат.

10.7. Определение Победителя осуществляется коллегиально. При определении Победителя Жюри руководствуются принципами профессионализма, независимости мнения и объективности судейства.

10.8. Победитель объявляется в день и по месту проведения Финала.

11. Задачи

11.1. В рамках Хакатона Участникам предлагается решить следующие Задания по следующим Трекам:

11.2. **Трек: «Помоги одноклассникам не тонуть в учёбе»**

Задание: придумай бота или сервис в мессенджере, который поможет, к примеру:

- не забывать про домашку и дедлайны;
- быстро находить нужные файлы и задания;
- лучше планировать учебный день;
- меньше нервничать из-за школы.

Миссия: сделать учёбу понятнее и спокойнее для школьников.

11.3. **Трек: «Упрости работу учителя»**

Задание: посмотри на школу глазами учителя и придумай решение, которое, к примеру:

- экономит время;
- упрощает проверку и организацию заданий;
- помогает общаться с классом;
- снижает хаос в чатах.

Миссия: сделать мессенджер удобным рабочим инструментом для учителя.

11.4. **Трек: «Школа — это больше, чем уроки»**

Задание: Создай идею для бота или сервиса, который поможет, к примеру:

- находить кружки, секции и мероприятия;
- собирать команды для совместных проектов;
- участвовать в конкурсах и событиях (игровые механики, челленджи);
- быть активным в школьной жизни.

Миссия: сделать мессенджер центром школьной жизни и возможностей.

11.5. **Трек: «Искусственный интеллект в школьных процессах»**

Задание: Создай идею для бота или сервиса, который поможет, к примеру:

- использовать персонального ИИ-ассистента для учебы;
- использовать умный поиск по учебным материалам;
- использовать автопроверку заданий и получать обратную связь;
- генерировать тесты и викторины по теме уроков.

Миссия: встроить искусственный интеллект в школьную жизнь.

12. Права на Идею

12.1. Предполагается, если не будет доказано иное, что Идея, Прототип является результатом интеллектуальной деятельности, созданным совместным творческим трудом Участников одной Команды (соавторство).

12.2. Участник (Команда Участников) уведомлен и соглашается, что исключительные права на Идею, Прототип разработанную в рамках Хакатона, принадлежат Организатору без уплаты вознаграждения за отчуждение с момента отправки Идеи, Прототипа в рамках Хакатона через чат-бот Сферум на следующих условиях:

12.3. Участник (Команда Участников), отправляя Идею, Прототип подтверждает и гарантирует наличие согласий и разрешений на:

12.3.1. анонимное (в том числе без указания имени и/или псевдонима автора) использование Идеи, Прототипа (а также любых ее составных элементов) Организатором и/или третьими лицами, которым Организатор предоставит такое право;

12.3.2. обнародование/опубликование Идеи, Прототипа (а также любых ее составных элементов) Организатором и/или третьими лицами, которым Организатор предоставит такое право;

12.3.3. подачу Организатором заявки на получение патента в отношении Идеи, Прототипа (а также любых ее составных элементов);

12.3.4. внесение (как со стороны Организатора, так и со стороны третьих лиц, которым Организатор предоставит такое право) без уведомления и получения согласия в Идею, Прототипа (а также ее составные элементы) изменений, сокращений, дополнений, включая доработку, модификацию, адаптацию, включая переработку Идеи/ Прототипа, а также снабжение Идеи, Прототипа (и ее составных элементов) иллюстрациями, предисловием, послесловием, комментариями или какими бы то ни было пояснениями.

12.3.5. Участник передаёт Организатору исключительные права на исходный код, архитектуру, дизайн-макеты, базу данных и иные технические решения и иные результаты интеллектуальной деятельности, входящие в состав Идеи/ Прототипа, включая право на их модификацию, интеграцию с другими продуктами и коммерческое использование.

12.4. Участник (Команда Участников) гарантирует и заверяет Организатора, что:

12.4.1. В случае наличия в Идее/ Прототипе результатов интеллектуальной деятельности (РИД) третьих лиц, которые вошли составной частью в Идею/ Прототип, получено от автора (авторов) и/или иных обладателей исключительных прав на такие РИД разрешение на использование Организатором (а также любыми третьими лицами, которым Организатор предоставит такое право)

их РИД в составе созданной Идеи/ Прототипе любыми способами (как предусмотренными ст. 1270 Гражданского кодекса Российской Федерации, так и не предусмотренными) на усмотрение Организатора на протяжении всего срока действия исключительного права, без каких-либо обременений и изъятий. Участник (Команда Участников) по запросу Организатора или Партнера обязуется в установленный срок предоставить перечень таких РИД с указанием сведений об их авторах и/или правообладателях.

12.5. Участник гарантирует и заверяет Организатора, что:

12.5.1. Идея создана самостоятельным совместным творческим трудом Команды;

12.5.2. Никакие третьи лица не имеют правовых оснований для предъявления каких-либо претензий и исков к Организатору, в том числе вытекающих из исключительных, личных неимущественных и иных прав на Идею/ Прототип и/или ее составные элементы;

12.5.3. Идея/ Прототип не нарушает права третьих лиц и полностью соответствует законодательству Российской Федерации, Команда Участников обладает всем объемом прав на РИД, необходимым для отчуждения Организатору исключительного права, с учетом того, что Организатор не должен быть каким-либо образом, прямо или косвенно, ограничен в использовании Идеи/ Прототипа по своему усмотрению в течение неопределенного срока (под ограничениями в использовании в целях Договора понимаются в том числе имущественные и личные неимущественные права третьих лиц на РИД (средства индивидуализации), составной частью вошедшие в Идею/ Прототип);

12.5.4. В случае возникновения каких-либо претензий третьих лиц в отношении предоставленного Прототипа, технологического решения, Идей, концепций, принципов, методов, процессов, систем, способов, решений технических, организационных или иных задач, созданных Командой Участников в ходе участия в Хакатоне, Участник обязуется самостоятельно их урегулировать в полном объеме (включая возмещение прямых и косвенных убытков третьих лиц) без привлечения Организатора и Партнера.

12.6. По согласованию с Организатором Участнику может быть предоставлена непередаваемая неисключительная лицензия на Идею/ Прототип по отдельному соглашению.

13. Призовой фонд

13.1. Призовой фонд Хакатона формируется за счет средств Организатора и Партнера - ООО «ВК» и включает в себя следующие призы[3]:

13.1.1. Призы, предусмотренные настоящими Правилами:

- Подарочный набор от Сферум. Состав: шопер, ланьярд, стикерпак, пакет, футболка, ручка, блокнот. Обеспечивается за счет средств Организатора Хакатона.

- **Apple MacBook**. Обеспечивается за счет средств Партнера Хакатона - ООО «ВК».

- **Грамоты участникам, занявшим призовые места в их номинации**. Обеспечивается за счет средств Организатора Хакатона.

13.2. Получателем призов, предусмотренных п. 13.1.1. Правил является Капитан Команды (далее – Получатель приза).

13.3. Призы распределяются по призовым местам следующим образом по этапам Хакатона:

13.3.1. **Финал в Москве**

13.3.2. Номинация «Продвинутая разработка»

13.3.2.1. 1 место – 5 ноутбуков Apple MacBook.

13.3.2.2. 2 место – 5 Подарочных наборов от Сферум, 5 Грамот.

13.3.2.3. 3 место – 5 Подарочных наборов от Сферум, 5 Грамот.

13.3.3. Номинация «Быстрая разработка»

---

[3] *Призовой фонд может быть изменен. В случае изменения призового фонда Организатор вносит соответствующие изменения в Правила в порядке, предусмотренном п. 2.3 Правил.*

13.3.3.1. 1 место – 5 ноутбуков Apple MacBook.

13.3.3.2. 2 место – 5 Подарочных наборов от Сферум, 5 Грамот.

13.3.3.3. 3 место – 5 Подарочных наборов от Сферум, 5 Грамот.

13.4. В зависимости от вида приза Организатор/Партнер - ООО «ВК» в соответствии со ст. 226 Налогового Кодекса РФ выступает налоговым агентом Получателя приза, по уплате налога на доходы физических лиц со стоимости призов, превышающей 4000 руб. (ставка налога – 35% в соответствии со ст. 224 Налогового Кодекса РФ для налоговых резидентов, ставка налога 30% – для нерезидентов), исчисляет, удерживает и перечисляет в бюджет сумму налога, удержанного из доходов Получателей призов, а также подает в налоговые органы сведения о доходах указанных лиц в виде полученного приза (если применимо).

13.5. Получатель приза награждается дополнительным призом по решению Организатора / Партнера в случае, если стоимость приза/призов будет выше 4000 руб.

13.6. Размер дополнительного приза определяется по усмотрению Организатора/Партнера. Получатель приза награждается Организатором/Партнером дополнительным призом только совместно с призом/призами, предусмотренными п. 13.1.1. Правил

13.7. Получатель приза по запросу Организатора/Партнера - ООО «ВК» обязан подписать акт передачи приза по форме Приложения №1 к Правилам Хакатона и передать его Организатору/Партнеру Хакатона.

14. Условия вручения приза

14.1. Объявление Команд, ставших финалистами по итогам Онлайн этапа и Онлайн этапа – полуфинала осуществляется онлайн в чат-боте Сферум.

Определение Победителя в Финале, Команд, занявших 1-3 места по итогам Финала, осуществляется по адресу: Ленинградский проспект, 39, стр. 79, Москва. Объявляются названия Команды и/или наименование образовательных организаций Команды и/или название региона РФ.

14.2. Призы, предусмотренные п. 13.3.2. - 13.3.3. Правил вручаются Капитанам Команд в день проведения Финала в месте проведения Финала.

15. Конфиденциальность, обработка и защита персональной информации

15.1. Отношения, связанные с обработкой информации о данных Участников, регулируются настоящими Правилами, а также действующим законодательством Российской Федерации.

15.2. Организатор обрабатывает информацию о данных Участников в соответствии с условиями, предусмотренными ниже:

Собираемая информация	**Цель обработки**
Об Участниках, в том числе Капитанах: - Фамилия, Имя, Отчество; - ID Участника в учебном профиле «Сферум» (при наличии); - Образовательная организация; - Регион; - Название Команды.	Заключение, исполнение, изменение, сопровождение, расторжение Правил с Участниками с учетом требований действующего законодательства.
Об Участниках: - Фамилия, Имя, Отчество; - ID Участника в учебном профиле «Сферум»; - Образовательная организация; - Регион; - Название Команды.	Заключение, исполнение, изменение, сопровождение, расторжение Правил с учетом требований действующего законодательства.
О Капитанах Команд, ставшими победителями Финального этапа: - Фамилия, Имя, Отчество; - Контактный номер телефона; - Реквизиты паспорта РФ (номер и серия, кем выдан, дата выдачи, код подразделения, адрес регистрации) или иного	Заключение, исполнение, изменение, сопровождение, расторжение Правил с учетом требований действующего законодательства.

Собираемая информация	Цель обработки
документа, удостоверяющего личность; скан-копии страниц паспорта; - Информация, необходимая для подачи сведений в налоговые органы (сведения о постановке на учет в налоговом органе (ИНН), адрес регистрации); скан-копия ИНН.	
Об Участниках, финального этапа: - Фамилия, Имя, Отчество; - Контактный номер телефона; - Реквизиты паспорта РФ (номер и серия, кем выдан, дата выдачи, код подразделения, адрес регистрации) или иного документа, удостоверяющего личность; скан-копии страниц паспорта; - Сведения свидетельства о рождении (для участников, которые на момент проведения Хакатона не достигли возраста, необходимого для получения паспорта); скан-копии страниц свидетельства о рождении; - Информация, необходимая для подачи сведений в налоговые органы (сведения о постановке на учет в налоговом органе (ИНН), адрес регистрации); скан-копия ИНН. - Адрес регистрации; - Доверенность от законного представителя несовершеннолетнего.	Заключение, исполнение, изменение, сопровождение, расторжение Правил с учетом требований действующего законодательства.

15.3. Организатор осуществляет обработку данных Участников путем сбора, получения, записи, систематизации, накопления, хранения, уточнения (обновления, изменения), сопоставления, использования, блокирования, удаления и уничтожения данных Участника. Организатор вправе поручить обработку данных Партнеру Хакатона и иным третьим лицам с целью заключения, исполнения, изменения, сопровождения, расторжения Правил с Участниками с учетом требований действующего законодательства и в объеме, необходимом для достижения цели обработки данных.

15.4. В целях организации проезда и проживания Участников Команд, ставших финалистами по итогам Онлайн этапа -полуфинала, в соответствии с 8.6.1. Правил, данные, указанные в п. 15.2 Правил, могут быть переданы транспортным организациям, организациям по бронированию билетов, организациям, осуществляющим гостиничные услуги, в объеме, необходимом для организации проезда и проживания Участников.

15.5. Организатор осуществляет обработку данных Участников Хакатона в течение срока проведения Хакатона, а после окончания Хакатона в течение 90 календарных дней. В случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, Организатор вправе осуществлять обработку данных Участников Хакатона в течение срока, предусмотренного законодательством Российской Федерации.

15.6. Обработка Организатором данных Участников прекращается, а соответствующие данные подлежат уничтожению Организатором в случае прекращения действия настоящих Правил Хакатона.

15.7. Организатор принимает технические и организационно-правовые меры в целях обеспечения защиты информации о данных Участников от неправомерного или случайного доступа к ним, уничтожения, изменения, блокирования, копирования, распространения, а также от иных неправомерных действий.

15.8. Технические меры безопасности реализованы Организатором с учетом требований законодательства, современного уровня техники, характера обрабатываемых данных и рисков, связанных с их обработкой.

15.9. Участник самостоятельно несет ответственность за достоверность передаваемых Организатору персональных данных.

16. Прочие положения

16.1. Организатор и Партнеры вправе осуществлять воспроизведение, использование, распространение, доведение до общего сведения, передачу в эфир и по кабелю изображения, содержащегося на видеозаписях и фотографиях, которые будут сделаны в ходе проведения Хакатона, на которых изображение их Участника представлено полностью или фрагментарно, в цвете или нет, на обработку указанных видеозаписей и фотографий, в том числе на ретуширование, затемнение, переработку и иное изменение такого изображения.

16.2. Организатор и Партнеры вправе использовать отзывы Участника о Хакатоне без получения дополнительного разрешения от Участника для размещения в открытых источниках информации.

16.3. Все спорные вопросы, касающиеся Хакатона, регулируются действующим законодательством РФ. В случае возникновения ситуаций, допускающих неоднозначное толкование условий Правил Хакатона, и (или) вопросов, не урегулированных Правилами Хакатона, окончательное решение о таком толковании и (или) разъяснении принимается исключительно Организатором.

16.4. Организатор в одностороннем порядке и без объяснения причин имеет право в любой момент исключить из числа Участников лиц:

16.4.1. подозреваемых Организатором в получении или попытке получения Необоснованного преимущества и (или) в совершении иных недобросовестных действий (например, присвоение чужой работы), целью которых является необоснованное получение приза, в том числе денежного приза;

16.4.2. не соответствующих требованиям, предъявляемым к Участникам/к работам в соответствии с Правилами Хакатона;

16.4.3. нарушающих права третьих лиц (например, авторские, исключительные и иные интеллектуальные права);

16.4.4. использующих программное обеспечение, нарушающее работу Сайта, чат-бота Сферум, API, иных задействованных в Хакатоне программ и инструментов Организатора или Партнеров, и/или создающее возможность изменения результатов Хакатона;

16.4.5. использующих для участия в Хакатоне чужие, неполные и/или недостоверные сведения об Участнике;

16.4.6. нарушающих иные условия Правил и (или) положения законодательства РФ.

В этом случае Участник будет считаться дисквалифицированным, а результаты Хакатона аннулированными. В случае возникновения у Организатора убытков, связанных с нарушением Участником условий Правил, а также прав третьих лиц, Участник обязуется самостоятельно и за свой счет нести убытки, связанные с нарушением любых прав третьих лиц, а также возместить убытки Организатору, если убытки возникли у Организатора вследствие такого нарушения.

16.5. Участник вправе отказаться от участия в Хакатоне в любой момент в период его проведения, направив уведомление (сообщение) Организатору способом, указанным в Правилах.

16.6. В случае письменного отказа Победителя, Получателя денежного приза от получения денежного приза, совершения действий, в результате чего вручение денежного приза не состоялось, он теряет право получения денежного приза от Организатора.

16.7. Если иное не предусмотрено настоящими Правилами, Организатор не компенсирует Участнику расходы, связанные с его участием в Хакатоне, в том числе расходы, связанные с оплатой доступа в сеть «Интернет», оплатой услуг связи и прочих расходов, которые могут возникнуть у Участника.

16.8. В случае обстоятельств, неподконтрольных Организатору, при незапланированных событиях или в исключительной ситуации (пожар, наводнение, стихийное бедствие, атака интернет-серверов, забастовка), ставящих под опасность финансовую или техническую целесообразность Хакатона, даже если ответственность за них лежит на Организаторе (при условии добросовестного выполнения Организатором своих обязательств), Организатор сохраняет за собой право отменить весь Хакатон или его часть. При отмене Хакатона Участники не могут требовать компенсацию (в том числе возмещение убытков) в какой бы то ни было форме.

16.9. Если по какой-либо причине любой аспект Хакатона не может осуществляться так, как это запланировано, в том числе по причинам, связанным с заражением компьютерными вирусами, неполадками в сети Интернет, дефектами, манипуляциями, несанкционированным вмешательством, фальсификацией, техническими неполадками или любой причиной,

неконтролируемой Организатором, которая искажает или затрагивает исполнение, безопасность, честность, целостность или надлежащее проведение Хакатона, Организатор может по своему усмотрению аннулировать, прекратить, изменить или временно приостановить проведение Хакатона.

16.10. Организатор не несёт ответственности за какие-либо прямые или косвенные потери Участников, связанные с участием в Хакатоне, в том числе явившиеся результатом сбоев в телекоммуникационных и энергетических сетях, действий вредоносных программ, недобросовестных действий третьих лиц, направленных на несанкционированный доступ и/или выведение из строя программного и/или аппаратного комплекса Организатора Хакатона, а также непредвиденных обстоятельств непреодолимой силы. Организатор Хакатона не обязан возмещать потери Участникам Хакатона в подобных случаях.

Редакция Правил: 01.07.2026

Приложение № 1

к Официальным правилам хакатона «Идея фикс» по созданию идей дополнительных сервисов или чат-ботов для информационно-коммуникационной образовательной платформы Сферум *(далее – «Правила» и «Хакатон» соответственно)*

АКТ
передачи приза

г. Москва «____» _____ 2026 г.

ООО «_____», в лице _____, действующего на основании Устава, именуемое в дальнейшем «**Организатор/Партнер Хакатона**», с одной стороны, и

Гр. Российской Федерации _____, _____ г. (паспорт _____, выдан _____ _____ г., код подразделения _____), ИНН _____, зарегистрированый по адресу: _____), именуемая в дальнейшем «**Участник**», с другой стороны, совместно именуемые «Стороны», составили настоящий Акт передачи приза (далее – Акт) о нижеследующем:

1. В рамках Хакатона, проводимого в соответствии с Правилами, размещенными на Сайте: https://www.sferum.ru/hackathon_2026, Участник в соответствии с разделом 13 Правил, получил следующий приз:

Описание неденежной части приза	**Общая сумма приза (руб.)**

2. Подписанием настоящего Акта Участник подтверждает, что он получил от Организатора/Партнера Хакатона указанный в п. 1 настоящего Акта приз, а Организатор/Партнер обязуется удержать с Участника и уплатить НДФЛ в соответствии с ст. 226 НК РФ (если применимо).

3. Контактные данные Участника для связи с ним:
Телефон: _____
Адрес электронной почты: _____

4. Участник к Организатору/Партнеру Хакатона претензий не имеет.

5. Настоящий Акт составлен в двух идентичных экземплярах, имеющих одинаковую юридическую силу, по одному для каждой из Сторон.

6. Приложения к Акту:
- Скан-образ паспорта (первая страница разворот)
- Свидетельство о постановке на налоговый учет (ИНН) в виде скан-образа или электронного документа

УЧАСТНИК:

ФИО

_____
(_____)

ОРГАНИЗАТОР/ПАРТНЕР ХАКАТОНА:

_____

_____
(_____)