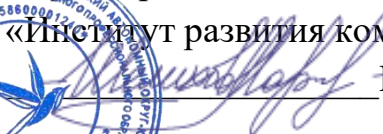



Автономная некоммерческая организация
Дополнительного профессионального образования
«Институт развития компетенций»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор АНО ДПО
«Институт развития компетенций»

Шелихова М.М.



ПОЛОЖЕНИЕ
РЕГИОНАЛЬНОГО КОМАНДНОГО ИНЖЕНЕРНОГО
ПЕРВЕНСТВА «КУБИТВА»

(в редакции от 06.04.2026)

Сургут, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	3
2.	ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ.....	5
3.	НАПРАВЛЕНИЯ ПЕРВЕНСТВА.....	9
4.	ОРГАНИЗАТОРЫ И ПАРТНЁРЫ.....	14
5.	УЧАСТНИКИ И ПОРЯДОК ОТБОРА.....	19
6.	СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.....	27
7.	ПРОГРАММА ПРОЕКТНОЙ ШКОЛЫ И ФОРМАТ ПЕРВЕНСТВА.....	30
8.	ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРИЗЁРОВ.....	34
9.	ФИНАНСОВЫЕ	40
10.	ВКЛЮЧЕНИЕ В ПЕРЕЧЕНЬ МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ И ГИР «ТАЛАНТ И УСПЕХ».....	45
11.	ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	47

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Основные идентификационные сведения

1.1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения регионального командного инженерного первенства «КУБИТВА» (далее — Первенство), которое является итоговым мероприятием Проектной школы «Джуниор АйТи. Битва Кубов» (далее — Проектная школа).

1.1.2. Полное наименование мероприятия: региональное командное инженерное первенство «КУБИТВА».

1.1.3. Сокращённое наименование: Первенство «КУБИТВА».

1.2. Статус и место мероприятия в системе выявления одарённых детей

1.2.1. Первенство является отчётным (итоговым) мероприятием сети центров цифрового образования детей «IT-куб» Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (далее по тексту также - «IT-куб»).

1.2.2. Первенство направлено на выявление, поддержку и развитие способностей и талантов у детей и молодёжи в области информационных технологий, инженерных наук и цифрового творчества.

1.2.3. Первенство входит в систему мероприятий, формирующих региональный кадровый резерв в сфере информационных технологий.

1.2.4. Первенство является командным соревнованием, в котором оцениваются как индивидуальные компетенции участников, так и эффективность командного взаимодействия.

1.3. Структура и содержание Проектной школы

1.3.1. Проектная школа представляет собой комплексное мероприятие, включающее следующие обязательные компоненты:

Компонент	Содержание
Образовательная программа	Учебно-тренировочные сборы по подготовке к Первенству (лекции экспертов, решение практических задач, командная работа над кейсами)
Соревновательная программа	Финал Первенства «КУБИТВА» — выполнение комплексного практического задания, экспертная оценка, защита решений
Профориентационная программа	Участие в Международном IT-Форуме с участием стран БРИКС и ШОС, встречи с представителями IT-бизнеса и органов власти
Культурно-досуговая программа	Квесты, интеллектуальные игры, экскурсии, творческие мастерские, нетворкинг

1.3.2. Ключевым событием Проектной школы является финал Первенства «КУБИТВА», в ходе которого участники, успешно прошедшие отборочный этап, демонстрируют уровень освоенных компетенций, а жюри определяет победителей и призёров по каждому направлению.

1.4. Нормативно-правовые основания проведения мероприятия

1.4.1. Первенство и Проектная школа проводятся в соответствии со следующими нормативными документами:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Постановление Правительства Российской Федерации от 17 ноября 2015 г. № 1239 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, и сопровождения их дальнейшего развития»;

– Распоряжение Правительства Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 19 февраля 2021 г. № 84-рп «О реализации мероприятий по созданию центров цифрового образования детей «IT-куб» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;

1.5. Организатор мероприятия

1.5.1. Организатором Проектной школы и Первенства является Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Институт развития компетенций» (далее — Организатор).

1.5.2. Полное наименование Организатора: Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Институт развития компетенций».

1.5.3. Сокращённое наименование Организатора: АНО ДПО «Институт развития компетенций».

1.5.4. Место нахождения Организатора: 628416, Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Сургут, ул. Майская, д.10.

1.5.5. Функции Организатора:

- разработка и утверждение настоящего Положения;
- ежегодное утверждение информационного письма с конкретными параметрами проведения Первенства;
- предоставление заданий для отборочного этапа;
- формирование жюри финала Первенства;
- организация проживания, питания и образовательной программы участников финала;
- подведение итогов и награждение победителей и призёров;
- ходатайство о включении Первенства в Перечень мероприятий Министерства просвещения Российской Федерации;
- представление сведений о победителях и призёрах для внесения в Государственный информационный ресурс о детях, проявивших выдающиеся способности (ГИР «Талант и успех») — в случае включения Первенства в Перечень.

1.6. Участники Первенства

1.6.1. К участию в Первенстве допускаются:

- обучающиеся Центров цифрового образования детей «IT-куб» Ханты-Мансийского автономного округа – Югры следующей возрастной категории: учащиеся 8–10 классов СОШ, 1-2 курсов СПО (возраст 14–17 лет);
- успешно прошедшие отборочный этап на площадке своего «IT-куба».

1.6.2. Участие в Первенстве является командным. От каждого «IT-куба» в финале участвует команда из 10 человек.

1.6.3. Квота от «IT-куба»: не менее 2 участников на каждое из направлений Первенства, объявленных на соответствующий год.

1.6.4. Участие в Первенстве является безвозмездным для обучающихся.

1.7. География и статус мероприятия

1.7.1. Первенство имеет региональный статус. Участниками являются обучающиеся Центров цифрового образования детей «IT-куб», расположенных на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

1.7.2. География участников отборочного этапа определяется перечнем «IT-кубов» — участников Первенства в соответствующем году.

1.7.3. Финал Первенства проводится в г. Ханты-Мансийске.

1.8. Язык проведения

1.8.1. Официальным языком проведения Первенства является русский язык.

1.8.2. Задания и материалы для участников предоставляются на русском языке. Допускается использование англоязычной терминологии в специализированных заданиях (программирование, информационная безопасность и др.).

1.9. Порядок внесения изменений в Положение

1.9.1. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения Организатором и действует до внесения изменений или утверждения новой редакции.

1.9.2. Изменения и дополнения в Положение вносятся Организатором и публикуются на официальном сайте не позднее чем за 30 дней до начала отборочного этапа.

1.9.3. Ежегодные конкретные параметры проведения Первенства (даты проведения отборочного этапа и финала, перечень «IT-кубов» – участников, направления, сроки подачи заявок, ответственные лица) утверждаются информационным письмом Организатора.

1.10. Прочие положения

1.10.1. Все вопросы, не урегулированные настоящим Положением, решаются Организатором в соответствии с законодательством Российской Федерации.

1.10.2. Информация о ходе подготовки и проведения Первенства размещается на официальном сайте Организатора: <https://kubitva.ircomp.ru/>.

1.10.3. По всем вопросам, связанным с участием в Первенстве, обращаться к Организатору с использованием контактной информации, указанной в пункте 4.7. раздела 4 настоящего Положения.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Стратегическая цель

2.1.1. Стратегической целью проведения регионального командного инженерного первенства «КУБИТВА» в составе Проектной школы «Джуниор АйТи. Битва Кубов» является создание эффективной региональной системы выявления, развития и поддержки одарённых детей и талантливой молодёжи в сфере информационных технологий, инженерных наук и цифрового творчества, а также формирование устойчивого регионального IT-сообщества среди обучающихся Центров цифрового образования детей «IT-куб» Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

2.2. Операционные цели

2.2.1. В рамках достижения стратегической цели Первенство решает следующие операционные цели:

№	Операционная цель	Планируемый результат
1	Выявление одарённых школьников и студентов в области информационных технологий	Формирование базы данных талантливых обучающихся «IT-кубов» Югры для последующего сопровождения
2	Развитие профессиональных компетенций участников в области ИТ	Освоение участниками актуальных инструментов и методов работы по выбранным направлениям
3	Создание условий для соревновательной практики	Приобретение участниками опыта решения комплексных инженерных задач в команде
4	Формирование регионального IT-сообщества	Установление долгосрочных профессиональных и личностных связей между обучающимися разных «IT-кубов»
5	Повышение качества подготовки в центрах «IT-куб»	Внедрение единых стандартов оценки компетенций через соревновательные процедуры

6	Профессиональная ориентация школьников и студентов	Осознанный выбор участниками дальнейшей образовательной и карьерной траектории в IT-сфере
---	--	---

2.3. Задачи Первенства и Проектной школы

2.3.1. Для достижения поставленных целей Организатор и партнёры решают следующие задачи, сгруппированные по направлениям деятельности:

2.3.1. Образовательные задачи

№	Задача	Механизм реализации
1	Обеспечить освоение участниками базовых алгоритмов решения типовых практических задач по выбранным IT-направлениям	Проведение учебно-тренировочных сборов, лекций экспертов, практических занятий
2	Сформировать у участников навыки работы с профессиональными инструментами и программным обеспечением в области информационной безопасности, разработки компьютерных игр и VR/AR-технологий	Выполнение практических кейсов, работа в специализированных средах (Unity, Varwin, Wireshark и др.)
3	Обеспечить актуализацию и углубление знаний участников в соответствии с современными требованиями IT-отрасли	Привлечение экспертов-практиков, использование актуальных заданий
4	Сформировать понимание специфики командной работы над инженерными проектами	Распределение ролей внутри мини-команд, совместное решение кейсов

2.3.2. Соревновательные задачи

№	Задача	Механизм реализации
1	Предоставить участникам возможность соревновательного испытания сформированных компетенций	Проведение двухэтапного Первенства (отборочный этап на площадках «IT-кубов» и финал в г. Ханты-Мансийске)
2	Выявить лучшие команды «IT-кубов» по итогам Первенства	Объективная балльная оценка выполнения комплексного практического задания
3	Определить победителей и призёров Первенства по каждому направлению	Формирование рейтинга команд на основании критериев оценки
4	Обеспечить прозрачность и объективность соревновательной процедуры	Публичные критерии оценки, открытый состав жюри, возможность апелляции (в соответствии с отдельным регламентом)

2.3.3. Задачи по выявлению и поддержке одарённых детей

№	Задача	Механизм реализации
1	Сформировать единую базу данных одарённых школьников и студентов в сфере IT по итогам Первенства	Фиксация результатов участников, формирование рейтингов
2	Обеспечить информационное сопровождение победителей и призёров для их дальнейшего развития	Публикация результатов, информирование о возможностях участия в мероприятиях более высокого уровня

3	Создать условия для внесения сведений о победителях и призёрах в Государственный информационный ресурс о детях, проявивших выдающиеся способности (ГИР «Талант и успех»)	Подача заявки на включение Первенства в Перечень мероприятий Минпросвещения России, предоставление итоговых протоколов
---	--	--

2.3.4. Профориентационные задачи

№	Задача	Механизм реализации
1	Познакомить участников с актуальными IT-профессиями и требованиями рынка труда	Встречи с представителями IT-бизнеса, экскурсии на площадки компаний-партнёров
2	Предоставить участникам возможность взаимодействия с экспертами и потенциальными работодателями	Участие в Международном IT-Форуме, круглые столы, мастер-классы
3	Сформировать у участников мотивацию к продолжению образования в IT-сфере	Демонстрация успешных карьерных траекторий, примеры выпускников «IT-кубов»
4	Обеспечить осознанный выбор направления углублённой подготовки	Возможность попробовать себя в разных направлениях Первенства

2.3.5. Сообществообразующие (нетворкинговые) задачи

№	Задача	Механизм реализации
1	Создать среду для естественного нетворкинга участников из разных городов Югры	Культурно-досуговая программа, командные квесты, совместное проживание
2	Сформировать устойчивые горизонтальные связи между обучающимися разных «IT-кубов»	Совместная проектная работа, обмен опытом, неформальное общение
3	Заложить основы для формирования регионального IT-сообщества молодёжи	Создание традиций Первенства, формирование «Клуба победителей КУБИТВЫ» (по аналогии с сообществом выпускников)

2.3.6. Методические и организационные задачи

№	Задача	Механизм реализации
1	Разработать и апробировать единые подходы к оценке компетенций обучающихся «IT-кубов»	Создание заданий для отборочного этапа и финала, основанных на единых критериях
2	Обеспечить методическую поддержку «IT-кубов» при проведении отборочного этапа	Предоставление заданий, консультации, разбор типичных ошибок
3	Сформировать пул экспертов и наставников из числа профессионалов IT-отрасли	Привлечение экспертов к разработке заданий, работе в жюри, проведению лекций

2.4. Ожидаемые эффекты от реализации целей и задач

Реализация поставленных целей и задач позволит достичь следующих ожидаемых эффектов, которые распространяются на различные категории участников образовательного процесса и фиксируются с помощью установленных оценочных процедур.

2.4.1. Повышение качества подготовки обучающихся «IT-кубов»

Данный эффект направлен на обучающихся и педагогических работников центров «IT-куб». Ожидается, что участие в Первенстве и Проектной школе будет стимулировать

повышение уровня освоения дополнительных общеобразовательных программ технической направленности. Способом фиксации выступают результаты финала Первенства — положительная динамика средних баллов участников по годам, а также рост доли команд, успешно справляющихся с заданиями повышенной сложности.

2.4.2. Увеличение количества победителей и призёров из Ханты-Мансийского автономного округа – Югры на всероссийских IT-соревнованиях

Эффект адресован обучающимся, демонстрирующим высокие результаты. Предполагается, что участники Первенства, получившие опыт решения комплексных инженерных задач, будут успешнее выступать на соревнованиях всероссийского уровня (Национальная технологическая олимпиада, всероссийские хакатоны, конкурсы цифрового творчества). Фиксация осуществляется путём мониторинга достижений участников Первенства на других мероприятиях (ведение реестра побед и призовых мест).

2.4.3. Рост числа обучающихся, осознанно выбирающих IT-профессии

Эффект ориентирован на обучающихся, участвующих в Первенстве и Проектной школе. Ожидается, что погружение в профессиональную среду, общение с экспертами и представителями IT-бизнеса, а также практическая проектная деятельность сформируют устойчивую мотивацию к продолжению образования и построению карьеры в сфере информационных технологий. Способом фиксации является анкетирование участников через 6 и 12 месяцев после завершения Первенства, позволяющее отследить динамику профессиональных намерений.

2.4.4. Формирование устойчивого регионального IT-сообщества

Эффект распространяется на три целевые группы: обучающихся, педагогических работников и центры «IT-куб» в целом. Ожидается, что совместное проживание, работа над проектами в мини-командах, культурно-досуговая программа и неформальное общение создадут основу для долгосрочных профессиональных и личностных связей между представителями разных городов Югры. Фиксация осуществляется через подсчёт количества совместных проектов (в том числе учебных, социальных, стартап-проектов), реализованных выпускниками Первенства из разных городов в течение года после мероприятия.

2.4.5. Пополнение регионального и федерального реестров одарённых детей

Эффект адресован победителям и призёрам Первенства. При условии включения мероприятия в Перечень Минпросвещения России сведения о победителях и призёрах (1, 2, 3 места по каждому направлению) будут переданы оператору для внесения в Государственный информационный ресурс о лицах, проявивших выдающиеся способности (ГИР «Талант и успех»). Способом фиксации выступает количество записей в ГИР, внесённых по итогам Первенства, а также отслеживание дальнейшего участия этих школьников в образовательных сменах «Сириуса» и иных программах для одарённых детей.

2.4.6. Рост профессиональных компетенций педагогических работников «IT-кубов»

Эффект направлен на педагогов и наставников, сопровождающих команды. Участие в Проектной школе в качестве руководителей команд, взаимодействие с экспертами и модераторами, знакомство с актуальными форматами соревновательных заданий способствует повышению их методической квалификации. Фиксация возможна через анкетирование педагогов и анализ динамики результатов команд, подготовленных одним и тем же педагогом в разные годы.

2.5. Принципы реализации целей и задач

Реализация целей и задач Первенства строится на следующих принципах.

1. Доступность. Участие в Первенстве является бесплатным для обучающихся. Задания и методические материалы предоставляются «IT-кубам» безвозмездно. Организатор обеспечивает равный доступ к участию для всех желающих, успешно прошедших отборочный этап, независимо от места проживания и материального положения семьи.

2. *Объективность.* Оценка результатов участников осуществляется на основе единых, заранее утверждённых критериев. Состав жюри финала формируется из независимых экспертов, не являющихся представителями «IT-кубов» — участников финала (за исключением технических экспертов без права голоса). Балльная система исключает субъективное влияние.

3. *Прозрачность.* Результаты отборочного этапа (в части, предоставленной «IT-кубами») и финала публикуются в открытом доступе на официальном сайте Организатора. Критерии оценки доводятся до сведения участников до начала соревновательной процедуры. Участники и «IT-кубы» вправе знакомиться с протоколами жюри (по письменному запросу).

4. *Состязательность.* Все этапы Первенства предполагают соревновательную процедуру. Отборочный этап позволяет выявить сильнейших участников внутри каждого «IT-куба», а финал — определить лучшие команды среди всех «IT-кубов» Югры. Соревновательный характер мероприятия поддерживается системой призовых мест, рейтингованием и вручением переходящего кубка.

5. *Преимственность.* Задания отборочного этапа и финала разработаны с учётом уровня подготовки участников и обеспечивают логичный переход от простого к сложному. Результаты участия в Первенстве могут быть использованы для дальнейшего развития победителей и призёров (включение в ГИР, рекомендации к участию в мероприятиях более высокого уровня). Кроме того, Первенство является ежегодным, что позволяет отслеживать прогресс одних и тех же участников (при их повторном участии в последующие годы).

6. *Профессиональная направленность.* Содержание заданий и образовательной программы соответствует актуальным запросам IT-отрасли и рынка труда. При разработке заданий учитываются реальные профессиональные задачи, с которыми сталкиваются специалисты в области информационной безопасности, разработки компьютерных игр и VR/AR-технологий. Эксперты, привлекаемые к проведению Первенства, являются действующими профессионалами.

2.6. Соответствие целей мероприятия государственным приоритетам

Цели и задачи Первенства соответствуют следующим государственным приоритетам в сфере образования и молодёжной политики:

2.6.1. *Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации».* Первенство направлено на реализацию потенциала каждого человека и развитие его талантов, что полностью соответствует национальной цели «Реализация потенциала каждого человека, развитие его талантов, воспитание патриотичной и социально ответственной личности». Участие школьников в интенсивной образовательной программе и соревновании способствует выявлению и поддержке одарённых детей.

2.6.2. *Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».* Первенство входит в систему мероприятий по выявлению и поддержке одарённых детей, развитию технической направленности дополнительного образования. Проектная школа и соревнование «КУБИТВА» обеспечивают доступность дополнительного образования для школьников Югры, формируют среду для развития инженерно-технических компетенций.

2.6.3. *Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы (утверждена Указом Президента Российской Федерации от 9 мая 2017 г. № 203).* Первенство способствует подготовке кадров для цифровой экономики, формированию у школьников компетенций в области информационных технологий, информационной безопасности и инженерного творчества. Это соответствует задачам Стратегии по созданию условий для развития цифровой грамотности и подготовки специалистов в сфере IT.

2.6.4. *Государственная программа Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Цифровое развитие Ханты-Мансийского автономного округа – Югры».*

Первенство направлено на формирование системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи по ИТ-направлениям, что является одной из приоритетных задач программы. Проектная школа «Джуниор АйТи. Битва Кубов» выступает механизмом реализации этой задачи на уровне региона.

3. НАПРАВЛЕНИЯ ПЕРВЕНСТВА

3.1. Основные направления

3.1.1. Региональное командное инженерное первенство «КУБИТВА» проводится по следующим основным ИТ-направлениям:

№	Направление	Код направления	Краткое описание
1	Информационная безопасность	ИБ	Анализ защищённости систем, расследование инцидентов, устранение уязвимостей, криптография, обратная разработка
2	Разработка компьютерных игр	РКИ	Создание игровых механик, работа с игровыми движками (Unity/Unreal Engine), скриптинг, художественное оформление
3	VR/AR-технологии	VR/AR	Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности, создание 3D-сцен, интерактивных механик, образовательных сценариев

3.1.2. По каждому направлению формируется отдельный зачёт — победители и призёры определяются независимо по каждому направлению.

3.1.3. Участник Первенства выступает в составе команды своего «ИТ-куба» в рамках одного выбранного направления. Участие одного участника более чем в одном направлении в рамках одного Первенства не допускается.

3.2. Компетенции и содержание по направлениям

3.2.1. Направление «Информационная безопасность» (ИБ)

3.2.1.1. Цель направления: сформировать у участников компетенции по выявлению, анализу и устранению киберугроз в корпоративных и веб-системах.

3.2.1.2. Основные тематические блоки:

№	Тематический блок	Содержание
1	Наступательная кибербезопасность	Эксплуатация уязвимостей веб-приложений (SQLi, XSS, CSRF), эксплуатация бинарных уязвимостей, обратная разработка (reverse engineering), криптография
2	Расследование инцидентов	Анализ образа машины (forensics), восстановление цепочки действий злоумышленника, анализ сетевого трафика (Wireshark)
3	Исправление уязвимостей	Исправление уязвимостей веб-приложений, обоснование корректности исправлений, написание патчей
4	Защита информационных систем	Настройка безопасных конфигураций, применение средств защиты (SSH, OpenSSL), анализ журналов событий

▪ Инструменты, используемые на направлении:

Категория	Инструменты
Анализ защищённости	Burp Suite, OWASP ZAP, sqlmap, Nikto
Анализ трафика	Wireshark, tcpdump

Обратная разработка	IDA Free, Ghidra, x64dbg
Криптография	OpenSSL, HashCat, John the Ripper
Языки программирования	Python, C/C++, Golang (базовый уровень)
Работа с сетью	SSH, Netcat, Nmap

▪ Форматы заданий:

- CTF (Capture The Flag) — поиск флагов в уязвимых системах;
- анализ логов и восстановление атаки;
- написание эксплойтов (базовый уровень);
- исправление уязвимостей в предоставленном коде.

3.2.2. Направление «Разработка компьютерных игр» (РКИ)

3.2.2.1. Цель направления: сформировать у участников компетенции по разработке компьютерных игр, включая программирование игровых механик, работу с графикой и дизайн уровней.

3.2.2.2. Основные тематические блоки:

№	Тематический блок	Содержание
1	Программирование игровых механик	Работа с игровым движком Unity/Unreal Engine, скриптинг (C#/Blueprints), физика, анимация, UI
2	Художественное оформление игр	Композиция, цветовая теория, создание 2D/3D-ассетов, пост-обработка, работа с интерфейсом
3	Геймдизайн	Проектирование игровых уровней, баланс механик, проектирование пользовательского опыта (UX)
4	Командная разработка	Распределение ролей (программист, художник, дизайнер), использование систем контроля версий (Git)

3.2.2.3. Инструменты, используемые на направлении:

Категория	Инструменты
Игровые движки	Unity 2022+, Unreal Engine 5
3D-моделирование	Blender, 3Ds Max (базовый уровень)
2D-графика	Adobe Photoshop, Pixel Studio, Figma
Системы контроля версий	Git, GitHub Desktop
Визуальное программирование	Unity Bolt (опционально)

3.2.2.4. Форматы заданий:

- разработка игрового прототипа по техническому заданию;
- реализация конкретной игровой механики;
- создание уровня/сцены с использованием предоставленных ассетов;
- командная доработка готового проекта.

3.2.3. Направление «VR/AR-технологии» (VR/AR)

3.2.3.1. Цель направления: сформировать у участников компетенции по разработке приложений виртуальной и дополненной реальности с использованием платформ визуального программирования.

3.2.3.2. Основные тематические блоки:

№	Тематический блок	Содержание
1	Введение в VR/AR	Отличия VR от AR, сферы применения, принципы комфорта (избегание киберболезни), обзор устройств
2	Визуальное программирование	Работа с блоками и логическими цепочками, событийно-ориентированный подход (триггеры, условия, действия)
3	Создание 3D-сцен	Импорт 3D-моделей, настройка освещения, коллизий и навигации, создание многоуровневых сред
4	Интерактивность и механики	Дизайн интерфейсов для VR, создание интерактивных кнопок и меню, механики телепортации, взаимодействие с объектами

5	Образовательные сценарии	Основы сторителлинга в VR, проектирование образовательных квестов и тренажёров
---	--------------------------	--

3.2.3.3. Инструменты, используемые на направлении:

Категория	Инструменты
Платформа разработки	Varwin Education (no-code)
3D-моделирование (опционально)	Blender, библиотека ассетов Varwin
VR-устройства	Мобильные VR-гарнитур (для тестирования)

3.2.3.4. Форматы заданий:

- создание статической VR-сцены по описанию;
- реализация интерактивных механик (открытие дверей, сбор предметов);
- разработка мини-игры или образовательного модуля в VR;
- защита проекта с демонстрацией в VR-гарнитуре.

3.3. Уровни сложности заданий

3.3.1. Задания в рамках каждого направления имеют дифференцированные уровни сложности, что позволяет оценить как базовый уровень подготовки участников, так и продвинутое компетенции.

Уровень	Целевая аудитория	Доля в общем объёме заданий (финал)
Базовый уровень	Участники, уверенно владеющие основами направления	40%
Продвинутый уровень	Участники, имеющие опыт решения типовых проектных задач	40%
Экспертный уровень	Участники с опытом участия во всероссийских соревнованиях по направлению	20%

3.3.2. Для отборочного этапа используются задания базового и продвинутого уровней.

3.3.3. Задания экспертного уровня включаются только в финал Первенства и служат для выявления абсолютных победителей.

3.4. Порядок выбора направления участниками

3.4.1. Участник определяет направление своего участия на этапе подачи заявки «IT-кубом».

3.4.2. Каждый «IT-куб» формирует команду из 10 человек с распределением по направлениям:

- не менее 2 участников на каждое из трёх направлений;
- оставшиеся 4 места распределяются по усмотрению «IT-куба» (усиление одного из направлений или равномерное распределение).

3.4.3. Участник не может изменить направление после подачи заявки, за исключением случаев форс-мажорных обстоятельств (болезнь участника, подтверждённая документально) — тогда замена участника производится с сохранением квоты направления.

3.4.4. «IT-куб» может провести предварительное анкетирование или внутренний отбор для распределения участников по направлениям с учётом их интересов и компетенций.

3.5. Изменение перечня направлений

3.5.1. Организатор оставляет за собой право изменять перечень направлений (добавлять, исключать или заменять их) не позднее чем за 30 дней до начала отборочного этапа.

3.5.2. Изменение перечня направлений может быть обусловлено следующими факторами:

- появление новых актуальных IT-направлений, востребованных в экономике региона;
- изменение приоритетов государственной политики в сфере цифрового образования;
- результаты анализа предыдущих Первенств (низкая или нулевая заинтересованность участников в каком-либо направлении);
- технические и кадровые возможности Организатора и партнёров.

3.5.3. При изменении перечня направлений Организатор обязан:

- опубликовать новый перечень на официальном сайте не позднее установленного срока;
- направить информационное сообщение во все «IT-кубы» — участники Первенства;
- в случае исключения направления — предложить участникам, планировавшим участвовать в нём, перераспределиться на другие направления.

3.5.4. Изменение перечня направлений не является основанием для пересмотра итогов уже проведённых этапов Первенства.

3.6. Описание соревновательной процедуры по направлениям

3.6.1. Общие требования к выполнению заданий

Параметр	Значение
Формат выполнения	Командный (от 2 до 5 человек в мини-команде внутри направления)
Тип заданий	Практические кейсы (комплексное задание, приближенное к реальной задаче)
Доступ к ресурсам	Разрешается доступ к официальной документации, запрещён доступ к готовым решениям и ИИ-генерации кода
Техническое оснащение	Предоставляется Организатором (рабочая станция, ПО, при необходимости — VR-оборудование, дроны и т.д.)

3.6.2. Критерии оценки по направлениям

3.6.2.1. Общие критерии для всех направлений (вес 40%):

Критерий	Описание	Вес
Полнота решения	Соответствие техническому заданию, отсутствие несделанных блоков	15%
Корректность решения	Отсутствие ошибок, работоспособность	15%
Качество защиты	Аргументированность, презентационные навыки	10%

3.6.2.2. Специфические критерии по направлениям (вес 60%):

Направление	Специфические критерии	Вес
ИБ	Техническая сложность найденных уязвимостей, качество исправлений, полнота отчёта о расследовании	30%
	Оригинальность подхода к обходу защиты	30%
РКИ	Качество игровых механик, устойчивость к багам	30%
	Дизайн, визуальное оформление, UI/UX	30%
VR/AR	Иммерсивность и интерактивность сцены	30%
	Стабильность приложения в VR-гарнитуре	30%

3.7. Междисциплинарные связи

3.7.1. Направления Первенства не являются полностью изолированными. Задания могут включать элементы междисциплинарного взаимодействия:

Направление	Междисциплинарные связи

Информационная безопасность	Может включать задачи на криптографию (близко к математике) и обратную разработку (близко к программированию)
Разработка компьютерных игр	Сочетает программирование и художественное оформление
VR/AR-технологии	Сочетает визуальное программирование и 3D-дизайн

3.7.2. В отдельных случаях (по решению Организатора) допускается проведение междисциплинарных командных соревнований, когда участники разных направлений совместно решают комплексную задачу (например, разработка защищённой игры в VR). О таких задачах участники уведомляются не позднее чем за 14 дней до финала.

3.8. Требования к командам и участникам по направлениям

3.8.1. Минимальные требования к участникам

Направление	Необходимые знания/навыки
ИБ	Базовые навыки работы с командной строкой, понимание принципов работы веб-приложений, знакомство с понятиями SQL и XSS (приветствуется)
РКИ	Базовые навыки программирования (любой язык), знакомство с Unity (приветствуется), основы работы с графикой
VR/AR	Базовые навыки работы с компьютером, пространственное мышление, готовность осваивать no-code платформы

3.9. Информационная и методическая поддержка направлений

3.9.1. Для каждого направления Организатор предоставляет:

3.9.1.1. Методические рекомендации для подготовки к Первенству (включая перечень тем, литературы, онлайн-курсов);

3.9.1.2. Спецификацию заданий отборочного этапа (формат, типы заданий, критерии оценки);

3.9.1.3. Демоверсии заданий отборочного этапа (по одному примеру на каждый уровень сложности);

3.9.1.4. Консультационную линию для координаторов «IT-кубов» по вопросам содержания заданий.

3.9.2. Методические материалы публикуются на официальном сайте Организатора не позднее чем за 45 дней до начала отборочного этапа.

3.9.3. Изменения в спецификации заданий после публикации не вносятся, за исключением исправления технических ошибок (опечатки, некорректные ссылки и т.п.).

4. ОРГАНИЗАТОРЫ И ПАРТНЁРЫ

4.1. Организатор мероприятия: Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Институт развития компетенций».

4.2. Функции и полномочия Организатора

4.2.1. При подготовке и проведении Первенства Организатор осуществляет следующие функции:

№	Функция	Срок / периодичность
1	Разработка и утверждение настоящего Положения	До начала отборочного этапа
2	Утверждение ежегодного информационного письма с конкретными параметрами проведения Первенства	Ежегодно, не позднее чем за 30 дней до начала отборочного этапа
3	Разработка заданий для отборочного этапа и финала по каждому направлению	Ежегодно

4	Предоставление заданий для отборочного этапа «IT-кубам»	В соответствии с информационным письмом
5	Формирование состава жюри финала Первенства	Не позднее чем за 30 дней до финала
6	Организация проживания, питания, образовательной и культурно-досуговой программы для участников финала	В период проведения финала
7	Обеспечение технического оснащения площадок финала (компьютерное оборудование, ПО, VR-гарнитуры, оборудование для БПЛА — в зависимости от направлений)	До начала финала
8	Организация работы экспертов и модераторов	На период проведения финала
9	Подведение итогов финала, подготовка и вручение дипломов и сертификатов	По окончании финала
10	Публикация итоговых протоколов на официальном сайте	Не позднее 10 дней после окончания финала
11	Ходатайство о включении Первенства в Перечень мероприятий Министерства просвещения Российской Федерации	Ежегодно
12	Представление сведений о победителях и призёрах для внесения в ГИР «Талант и успех»	В случае включения в Перечень
13	Сбор и хранение заявок от «IT-кубов» на участие в финале	В соответствии с информационным письмом
14	Обеспечение информационного сопровождения Первенства (сайт, рассылки, соцсети)	На всех этапах
15	Подготовка отчёта о проведении Первенства	В течение 30 дней после окончания

4.2.2. Организатор вправе:

- вносить изменения в настоящее Положение в порядке, предусмотренном;
- изменять перечень направлений (в соответствии с пунктом 3.5);
- привлекать соорганизаторов и партнёров для реализации отдельных функций;
- заключать договоры с площадками проведения (образовательные учреждения, КВЦ, общежития);
- определять количественный состав участников финала (в рамках квот, установленных Положением);
- принимать решение о дисквалификации участника или команды в случае нарушения настоящего Положения или кодекса этики участника (прилагается к информационному письму).

4.2.3. Организатор обязан:

- обеспечить равные условия для всех участников;
- обеспечить прозрачность и объективность оценки (публичные критерии, открытый состав жюри);
- обеспечить безопасные условия (пожарная безопасность, медицинское сопровождение, соблюдение санитарно-эпидемиологических требований);
- своевременно информировать участников и «IT-кубы» обо всех изменениях;
- обеспечить конфиденциальность персональных данных участников в соответствии с Федеральным законом № 152-ФЗ «О персональных данных».

4.3. Органы управления и коллегиальные органы

4.3.1. Для организации и проведения Первенства создаются следующие органы:

Орган	Состав	Основные функции
Организационный комитет (Оргкомитет)	Директор (председатель) и сотрудники АНО ДПО «Институт развития компетенций», координаторы от «IT-кубов» (по согласованию)	Общее руководство, утверждение планов, контроль, взаимодействие с партнёрами
Методическая комиссия	Эксперты по направлениям	Разработка заданий, подготовка методических материалов, актуализация содержания
Жюри финала	Не менее 3 экспертов	Оценка результатов финала, определение победителей и призёров, рассмотрение апелляций
Апелляционная комиссия	Представитель Организатора (председатель), методист, представитель жюри	Рассмотрение апелляций участников

4.3.2. Составы комиссий утверждаются приказом директора АНО ДПО «Институт развития компетенций» и публикуются на официальном сайте не позднее установленных сроков.

4.3.3. Члены жюри и апелляционной комиссии не могут быть представителями «IT-кубов», участвующих в финале, за исключением случая, когда представитель выступает в роли технического эксперта без права голоса при определении победителей.

4.4. Партнёры мероприятия

Партнёр	Формат участия
Департамент образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры	Нормативно-правовое сопровождение, содействие в информировании «IT-кубов», поддержка заявки на включение в Перечень Минпросвещения
Центры цифрового образования детей «IT-куб» Ханты-Мансийского автономного округа – Югры	Участие в отборочном этапе, направление команд на финал, организационная поддержка на местах
Муниципальные органы управления образованием городов расположения «IT-кубов»	Содействие в организации отборочного этапа, информационная поддержка
Оргкомитет Международного IT-Форума с участием стран БРИКС и ШОС	Включение участников Проектной школы в программу Форума, предоставление доступа к площадкам
Партнёры-площадки проведения финала (по согласованию)	Проведение финала, соревновательной части; проживание участников
АУ ДО «Мастерская талантов «Сибириус»	Информационное сопровождение проекта, техническое обеспечение проведения финала Первенства: предоставление оборудования, ПО, лицензий для проведения финала
АНО ДО «Современное образование»	Информационное сопровождение проекта, техническое обеспечение проведения финала Первенства: предоставление оборудования, ПО, лицензий для проведения финала

АУ «Ханты-Мансийский технологический педагогический колледж»	Техническое обеспечение проведения финала Первенства: предоставление оборудования, ПО, лицензий для проведения финала
Экспертные партнеры (по согласованию): представители IT-компаний (в т.ч. резиденты технопарков), преподаватели вузов по IT-направлениям, представители организаций-работодателей в сфере ИТ	Членство в жюри и в методической разработке заданий, проведение лекций и мастер-классов, участие в профориентационных мероприятиях
Информационные партнеры (по согласованию): региональные и муниципальные СМИ, Профильные интернет-ресурсы	Публикация новостей, освещение финала широкой общественности

4.5. Взаимодействие с «IT-кубами»

4.5.1. Функции «IT-куба» в рамках подготовки и проведения Первенства

«IT-куб» в рамках подготовки и проведения Первенства выполняет следующие функции (с указанием сроков их реализации):

4.5.1.1. Проводит отборочный этап на своей площадке с использованием заданий Организатора. Отборочный этап организуется в формате, определяемом «IT-кубом» (дистанционном или очном), с обязательным соблюдением равных условий для всех участников. Срок проведения отборочного этапа устанавливается в соответствии с ежегодным информационным письмом Организатора.

4.5.1.2. Определяет ответственное лицо (координатора) по проведению отборочного этапа и взаимодействию с Организатором. Координатор назначается из числа педагогических или административных работников «IT-куба» не позднее чем за 14 дней до начала отборочного этапа. Контактные данные координатора направляются Организатору по электронной почте.

4.5.1.3. Формирует команду для участия в финале из числа участников, успешно прошедших отборочный этап. Команда формируется по итогам рейтинга участников (на основании набранных баллов) и должна включать 10 человек с соблюдением квоты: не менее 2 участников на каждое из трёх направлений (информационная безопасность, разработка компьютерных игр, VR/AR-технологии). Оставшиеся 4 места распределяются по усмотрению «IT-куба» (усиление одного из направлений или равномерное распределение).

4.5.1.4. Направляет заявку на финал с приложением результатов отбора (баллов участников). Заявка оформляется по установленной Организатором форме (приложение к ежегодному информационному письму Организатора) и направляется на электронный адрес info@itcomp.ru. К заявке прилагаются: протокол результатов отборочного этапа (с подписью руководителя «IT-куба» и печатью), сканированные копии согласий на обработку персональных данных на каждого участника, а также (при наличии) отказы от внесения сведений в ГИР «Талант и успех». Срок подачи заявки — в соответствии с информационным письмом (рекомендуемый срок — не позднее чем за 30 дней до начала финала).

4.5.1.5. Организует проезд участников до города Ханты-Мансийска и обратно. Расходы на проезд (приобретение билетов на автобус, железнодорожный или авиатранспорт) осуществляются «IT-кубом» или муниципальным органом управления образованием, или партнером Первенства. Билеты приобретаются » не позднее чем за 14 дней до начала финала.

4.5.1.6. Назначает руководителя команды (педагога/наставника) из числа сотрудников «IT-куба» для сопровождения участников в период финала. Руководитель команды обеспечивает безопасность участников в пути и в месте проведения финала,

координирует их действия, взаимодействует с Организатором по оперативным вопросам. Назначение руководителя команды оформляется приказом по «IT-кубу» не позднее чем за 14 дней до начала финала.

4.5.2. Права «IT-куба»:

- получать от Организатора методические материалы и задания для отборочного этапа;
- запрашивать разъяснения по заданиям отборочного этапа (в установленные сроки);
- обращаться в Оргкомитет с предложениями по улучшению организации Первенства;
- отказаться от участия в Первенстве (письменно уведомив Организатора) не позднее чем за 20 дней до начала отборочного этапа.

4.5.3. Ответственность «IT-куба»:

- за достоверность предоставленных сведений об участниках (возраст, класс, результаты отбора);
- за безопасность участников в период проведения отборочного этапа на площадке куба;
- за соблюдение сроков подачи заявок и результатов отбора.

4.6. Добровольцы (волонтёры)

4.6.1. Для помощи в проведении финала Организатор привлекает добровольцев (волонтёров) из числа студентов вузов Югры и старших обучающихся «IT-кубов» (не участвующих в финале).

4.6.2. Функции волонтёров:

- встреча и регистрация участников финала;
- навигация по площадкам;
- помощь жюри и экспертам (техническая поддержка);
- организация культурно-досуговой программы.

4.6.3. Волонтёры проходят предварительный инструктаж (включая технику безопасности) не позднее чем за 1 день до начала финала.

4.7. Каналы коммуникации между организаторами, партнёрами и участниками

Канал	Назначение	Адрес / ссылка
Официальный сайт Организатора	Публикация Положения, информационных писем, анонсов, итоговых протоколов	http://www.ircomp.ru
Электронная почта	Направление заявок, запросов, официальная переписка	info@ircomp.ru
Телефон	Оперативная связь по организационным вопросам	(909) 712-27-77
Закрытый чат в мессенджере (для координаторов «IT-кубов»)	Оперативное информирование, обсуждение организационных вопросов	Ссылка формируется в текущем году и предоставляется при подтверждении участия куба

4.8. Изменения в составе партнёров могут вноситься Организатором в течение года без изменения настоящего Положения с обязательным уведомлением участников и «IT-кубов» через официальный сайт.

4.9. Конкретный перечень партнёров на соответствующий год, а также формы их участия конкретизируются в ежегодном информационном письме Организатора.

5. УЧАСТНИКИ И ПОРЯДОК ОТБОРА

5.1. Категории участников

5.1.1. Требования к участникам отборочного этапа:

Параметр	Значение
Возраст	14–17 лет
Класс/курс обучения (СОШ/СПО)	8–10 класс СОШ, 1-2 курс СПО (на момент проведения отборочного этапа)
Место обучения по направлениям Первенства	Центр цифрового образования детей «IT-куб» ХМАО-Югры
Предварительная подготовка	Освоение дополнительных общеразвивающих программ технической направленности в «IT-кубе» (не менее 1 года — рекомендуется)
Наличие мотивации	Интерес к информационным технологиям, инженерной деятельности, командной работе

5.1.2. Требования к участникам финала:

- успешное прохождение отборочного этапа на площадке своего «IT-куба»;
- включение в официальную заявку, направленную «IT-кубом» Организатору.

5.2. Количественные параметры участия

5.2.1. *Общее количество участников финала:* не менее 50 человек (по 10 человек от каждого «IT-куба», участвующего в Первенстве в соответствующем году).

5.2.2. *Перечень «IT-кубов» — участников Первенства (базовый, может корректироваться ежегодно):*

№	Город	«IT-куб»	Площадка
1	Сургут	IT-куб на базе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Технополис»	г. Сургут, ул. Рабочая, д. 43
2	Ханты-Мансийск	IT-куб на базе автономного учреждения профессионального образования «Ханты-Мансийский технолого-педагогический колледж»	г. Ханты-Мансийск, ул. Уральская, зд. 13
3	Нижневартовск	IT-куб на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа №11»	г. Нижневартовск, ул. Комсомольский бульвар, д. 10а
4	Белоярский	IT-куб на базе бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Белоярский политехнический колледж»	г. Белоярский, кв-л Спортивный, д. 1
5	Лангепас	IT-куб на базе лангепасского городского муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества «КреАйТив»	г. Лангепас, ул. Солнечная, д. 12Б

5.2.3. Организатор вправе изменять перечень «IT-кубов» — участников Первенства в ежегодном информационном письме (новые кубы могут быть включены при наличии

финансирования и заинтересованности, существующие кубы — исключены при невыполнении обязательств по участию).

5.2.3. Квота от одного «IT-куба»:

Параметр	Значение
Максимальное количество участников финала от IT-куба	10 человек
Минимальное количество участников финала IT-куба	6 человек (при наличии объективных причин, согласованных с Организатором)
Распределение по направлениям:	Не менее 2 участников на каждое направление
Дополнительно	Оставшиеся 4 места распределяются по усмотрению «IT-куба» (усиление одного из направлений или равномерное распределение)

5.3. Отборочный этап: организация и проведение

5.3.1. Статус отборочного этапа: отборочный этап является **обязательным** для всех участников финала. Исключения не допускаются.

5.3.2. Место проведения отборочного этапа:

- площадки «IT-кубов» (по месту нахождения каждого куба);
- формат проведения — дистанционный или очный (по выбору «IT-куба»).

5.3.3. Сроки проведения отборочного этапа:

- определяются ежегодным информационным письмом Организатора;
- рекомендуемый период: апрель-май соответствующего года (не позднее чем за 30 дней до финала).

5.3.4. Задания отборочного этапа:

Параметр	Значение
Источник	Предоставляются Организатором
Разработчик	Методическая комиссия Первенства
Количество комплектов	3 комплекта (по одному на каждое направление)
Уровень сложности	Базовый и продвинутый
Формат	Индивидуальное выполнение (если иное не указано в задании)
Язык	Русский (допускается англоязычная терминология)

5.3.5. Типы заданий отборочного этапа (по направлениям):

Направление	Типы заданий	Количество заданий	Время выполнения
Информационная безопасность	Тестовые вопросы с выбором ответа, задачи на расшифровку, анализ кода	10–15	90–120 минут
Разработка компьютерных игр	Тестовые вопросы, задания на написание псевдокода, проектная задача	8–12	90–120 минут
VR/AR-технологии	Тестовые вопросы, задания на пространственное мышление, проектная задача	8–12	90–120 минут

5.3.6. Проведение отборочного этапа на площадке «IT-куба»

«IT-куб» при проведении отборочного этапа на своей площадке выполняет следующие обязательные действия в установленном порядке:

5.3.6.1. Назначение ответственного лица. «IT-куб»

Назначает ответственного лица (координатора отборочного этапа) из числа педагогических или административных работников. Назначение оформляется приказом

или распоряжением руководителя «IT-куба» и осуществляется до получения заданий от Организатора. Координатор обеспечивает организацию, проведение и контроль отборочного этапа, а также взаимодействие с Организатором по вопросам, связанным с его проведением.

5.3.6.2. Тиражирование заданий

«IT-куб» обеспечивает тиражирование заданий, предоставленных Организатором, в необходимом количестве экземпляров. Тиражирование осуществляется в электронном или бумажном виде за 1–2 дня до даты проведения отборочного этапа. Задания не подлежат публикации в открытом доступе до завершения отборочного этапа.

5.3.6.3. Организация мест для выполнения заданий

«IT-куб» организует места для выполнения участниками заданий отборочного этапа. При очном формате проведения выделяются аудитории или компьютерные классы с необходимым количеством посадочных мест (не менее одного рабочего места на участника). При дистанционном формате проведения обеспечивается авторизация участников через платформу с контролем времени выполнения (собственная система «IT-куба» или иная платформа, обеспечивающая идентификацию участников).

5.3.6.4. Обеспечение равных условий для всех участников

«IT-куб» обеспечивает соблюдение равных условий выполнения заданий для всех участников отборочного этапа. Запрещается использование участниками систем искусственного интеллекта (ChatGPT и аналоги), мобильных телефонов (если их использование не предусмотрено заданием), а также любых форм списывания и обмена информацией между участниками во время выполнения заданий. Нарушение указанных требований является основанием для аннулирования работы участника.

5.3.6.5. Проведение проверки работ

«IT-куб» проводит проверку выполненных участниками работ в течение 7 дней после даты выполнения заданий. Проверка осуществляется по критериям, предоставленным Организатором. Результаты проверки фиксируются в протоколе, который подписывается членами отборочной комиссии (не менее двух человек, включая координатора).

5.3.6.6. Формирование рейтинга участников по баллам

По итогам проверки «IT-куб» формирует рейтинг участников в порядке убывания набранных баллов. Рейтинг составляется отдельно по каждому направлению (информационная безопасность, разработка компьютерных игр, VR/AR-технологии). При равенстве баллов участник, выполнивший задание за меньшее время (при фиксации времени выполнения), получает преимущество в рейтинге. При отсутствии временных меток преимущество определяется решением отборочной комиссии «IT-куба».

5.3.6.7. Формирование команды для финала

На основании сформированного рейтинга «IT-куб» формирует команду для участия в финале. Команда должна включать 10 человек с соблюдением квоты: не менее 2 участников на каждое из трёх направлений. Участники, занявшие места с 1-го по 10-е в общем рейтинге (с учётом квоты по направлениям), включаются в команду. В случае, если в каком-либо направлении недостаточно участников, набравших проходной балл, «IT-куб» вправе объявить дополнительный отбор или обратиться к Организатору за разъяснениями.

5.3.6.8. Направление заявки на финал с приложением результатов

«IT-куб» направляет Организатору заявку на участие в финале с приложением результатов отборочного этапа (протокола с баллами каждого участника и сформированного рейтинга). Заявка направляется в срок, указанный в информационном письме, на электронный адрес info@itcomp.ru с пометкой в теме письма: «[КУБИТВА-ОТБОР] Заявка от [название куба]».

5.3.7. Критерии отбора участников финала:

Критерий	Вес	Пояснение
Результаты выполнения заданий отборочного этапа	80%	Оценивается в баллах (максимум 100)
Дополнительные достижения	20%	Учёт побед в профильных конкурсах, хакатонах, НТО (по решению «ИТ-куба»)

Примечание: «ИТ-куб» вправе использовать только результаты выполнения заданий отборочного этапа без учёта дополнительных достижений, если это обеспечивает большую объективность.

5.3.8. Обработка результатов отборочного этапа:

Действие	Кто выполняет	Формат предоставления
Фиксация баллов каждого участника	«ИТ-куб»	Протокол в формате Excel/PDF
Формирование рейтинга по каждому направлению	«ИТ-куб»	Внутренний документ
Направление заявки на финал с приложением протокола	«ИТ-куб»	По электронной почте info@ircomp.ru

5.3.9. Хранение результатов отборочного этапа

«ИТ-куб» обязан хранить протоколы и работы участников в течение 6 месяцев после окончания финала (для возможных апелляций и проверок).

5.4. Заявка на участие в финале

5.4.1. Состав заявки от «ИТ-куба»

Заявка, направляемая «ИТ-кубом» Организатору для участия в финале Первенства, должна включать следующие обязательные компоненты: Сопроводительное письмо, Список участников, Результаты отборочного этапа. Полный перечень документов и формы документов утверждаются и направляются в «ИТ-кубы» вместе с информационным письмом о проведении Первенства текущего года.

5.4.3. Сроки подачи заявки:

- указываются в ежегодном информационном письме Организатора;
- рекомендуемый срок: не позднее чем за 30 дней до начала финала;
- заявки, поданные после установленного срока, не рассматриваются (исключение — форс-мажорные обстоятельства, подтверждённые документально).

5.4.4. Подтверждение получения заявки:

- Организатор в течение 5 рабочих дней направляет «ИТ-кубу» уведомление о получении заявки;
- в случае выявления ошибок или неполноты заявки Организатор направляет запрос на доработку с указанием срока исправления (не более 5 рабочих дней).

5.4.5. Замена участника после подачи заявки:

Ситуация	Допустимо	Порядок
Болезнь участника (справка от врача)	Да	Замена на другого участника того же направления, прошедшего отборочный этап, но не попавшего в первую десятку
Иные уважительные причины (семейные обстоятельства)	По решению Организатора в индивидуальном порядке	Заявление от «ИТ-куба» с приложением подтверждающих документов

Замена направления участником	Нет	Участник не может сменить направление после подачи заявки
Замена участника без уважительной причины	Нет	—

5.5. Права и обязанности участников

5.5.1. Права участника

Участник Первенства (отборочного этапа и финала) имеет следующие права:

5.5.1.1. Право на получение информации

Участник имеет право получать информацию о порядке проведения Первенства, сроках, требованиях к участникам, критериях оценки и иных организационных аспектах. Информация предоставляется через официальный сайт Организатора, информационные письма, а также через координаторов «ИТ-кубов» и модераторов направлений. Запрашиваемая информация должна быть предоставлена в разумный срок (не более 5 рабочих дней).

5.5.1.2. Право на равные условия участия

Участник имеет право участвовать в отборочном этапе на равных условиях с другими участниками своего «ИТ-куба», а в финале — на равных условиях с участниками из других «ИТ-кубов». Обеспечение равных условий включает одинаковые задания, одинаковое время выполнения, одинаковый доступ к разрешённым материалам и инструментам, а также одинаковые критерии оценки для всех участников одного направления.

5.5.1.3. Право на получение разъяснений по заданиям

Участник имеет право получить разъяснения по условиям заданий (но не по способам их решения) до начала выполнения. Разъяснения предоставляются модератором направления или членом жюри в течение 15 минут с момента поступления запроса. Запрос может быть подан устно (модератору на площадке) или письменно (через руководителя команды).

5.5.1.4. Право на апелляцию

Участник имеет право обратиться с апелляцией по результатам финала в порядке, установленном разделом 8.6 настоящего Положения и регламентом апелляции. Апелляция подаётся руководителем команды (или участником лично, если он достиг 18 лет) в письменной форме в течение 2 часов после публикации предварительных результатов. Апелляция рассматривается апелляционной комиссией в течение 24 часов.

5.5.1.5. Право на получение итоговых документов

Участник имеет право получить сертификат участника Проектной школы. Участники, занявшие призовые места (1, 2, 3 места по каждому направлению), имеют право получить диплом победителя или призёра. Документы вручаются на торжественной церемонии закрытия или направляются в «ИТ-куб» по почте (при невозможности личного вручения) в течение 30 дней после окончания финала.

5.5.1.6. Право на отказ от участия

Участник имеет право отказаться от участия в Первенстве на любом этапе, уведомив об этом «ИТ-куб» и Организатора. Отказ от участия должен быть оформлен в письменной форме (заявление участника или его родителя/законного представителя). В случае отказа до начала финала за 7 и более дней замена участника производится из резервного списка. В случае отказа менее чем за 7 дней до начала финала или непосредственно во время финала замена производится только при наличии уважительных причин (болезнь, подтверждённая справкой, семейные обстоятельства).

5.5.1.7. Право на публичное использование статуса

Участник имеет право публично использовать статус «участник», «призёр» или «победитель» Первенства «КУБИТВА» во внешних коммуникациях (в том числе в портфолио, резюме, социальных сетях) с указанием года участия и достигнутого

результата. Организатор не взимает плату за использование указанного статуса и не требует согласования публикаций.

5.5.2. Обязанности участника

Участник Первенства (отборочного этапа и финала) несёт следующие обязанности.

5.5.2.1. Обязанность предоставить достоверные сведения

Участник (через «IT-куб») обязан предоставить достоверные сведения о себе при заполнении заявки. Предоставление заведомо ложных сведений является основанием для дисквалификации участника (команды) на любом этапе проведения Первенства, вплоть до аннулирования результатов после окончания финала.

5.5.2.2. Обязанность самостоятельного выполнения заданий

Участник обязан выполнять задания самостоятельно, без использования систем искусственного интеллекта (ChatGPT и аналоги), без списывания у других участников, без передачи и получения информации от других участников во время выполнения заданий. Исключение составляют случаи, когда заданием прямо предусмотрена коллективная работа. Нарушение данного требования влечёт аннулирование работы участника (команды).

5.5.2.3. Обязанность соблюдать этические нормы

Участник обязан соблюдать этические нормы поведения: не списывать, не мешать другим участникам выполнять задания, не использовать нецензурную лексику, не допускать агрессии или травли в адрес других участников, членов жюри, модераторов и волонтеров. Нарушение этических норм влечёт предупреждение, а при повторном нарушении или грубом нарушении — дисквалификацию (удаление с площадки финала) по решению Организатора.

5.5.2.4. Обязанность соблюдать технику безопасности

При очном участии в финале участник обязан соблюдать требования техники безопасности и пожарной безопасности: не приносить на площадку запрещённые предметы (колющие, режущие, легковоспламеняющиеся вещества), не нарушать правила электробезопасности, не покидать территорию без сопровождения, выполнять указания модераторов и волонтеров. Инструктаж по технике безопасности проводится в день заезда (для участников финала). Нарушение требований безопасности влечёт удаление участника с площадки.

5.5.2.5. Обязанность принимать результаты жюри (с правом апелляции)

Участник обязан принимать результаты оценки жюри как окончательные, за исключением случаев подачи апелляции в установленном порядке. Участник не вправе требовать пересмотра оценки без прохождения процедуры апелляции. После рассмотрения апелляции и вынесения решения апелляционной комиссией результат становится окончательным и обжалованию не подлежит.

5.5.2.6. Обязанность участвовать в торжественных мероприятиях (при очном финале)

Участник финала обязан присутствовать на торжественной церемонии открытия и закрытия Проектной школы, если иное не предусмотрено графиком финала. Пропуск указанных мероприятий без уважительной причины (болезнь, подтверждённая медицинским работником) может служить основанием для лишения права на награждение (в случае, если участник занял призовое место и не присутствует на церемонии награждения).

5.5.3. Кодекс этики участника (основные положения)

Поведение участника регулируется следующими основными нормами кодекса этики:

5.5.3.1. Запрещённые действия:

– использование мобильных телефонов и иных средств связи во время выполнения заданий (если это не предусмотрено заданием);

- передача информации другим участникам во время выполнения заданий (в том числе через мессенджеры, шепотом, записками);
- использование готовых решений из интернета за исключением стандартных библиотек и официальной документации (копирование кода из готовых решений без изменений не допускается);
- подключение внешних устройств (флеш-накопителей, внешних дисков) без разрешения модератора;
- любые формы агрессии или травли в адрес других участников, членов жюри, модераторов, волонтеров.

5.5.3.2. Разрешённые действия:

- пользоваться официальной документацией и справочными системами (если это не запрещено условиями задания);
- задавать вопросы модераторам и членам жюри (по условиям задания, но не по способам решения);
- использовать стандартные библиотеки и встроенные функции программного обеспечения;
- общаться с другими участниками в перерывах между этапами соревнования (во время выполнения заданий общение запрещено);
- завершить выполнение задания досрочно и сдать работу.

5.5.4. Санкции за нарушение обязанностей и кодекса этики

Нарушение участником обязанностей или норм кодекса этики влечёт применение следующих санкций (в зависимости от тяжести нарушения):

5.5.4.1. Предупреждение

Применяется за незначительные нарушения (например, кратковременное использование телефона на перемене, не связанное с выполнением задания). Предупреждение выносится модератором или членом жюри устно. Факт предупреждения фиксируется в рабочем журнале.

5.5.4.2. Обнуление баллов за задание

Применяется в случаях использования мобильного телефона во время выполнения задания, списывания, использования ИИ-генерации (ChatGPT и аналоги). Решение принимается жюри на месте или после проверки (не позднее 24 часов). Участник (команда) получает 0 баллов за задание, но сохраняет право на выполнение последующих заданий (если соревнование состоит из нескольких этапов).

5.5.4.3. Снятие команды с соревнования (все участники команды)

Применяется в случаях организации коллективного списывания, пересылки решений между командами, грубого нарушения этических норм. Решение принимается Оргкомитетом по представлению жюри. Команда исключается из итогового протокола, не допускается к защите (если нарушение выявлено до защиты).

5.5.4.4. Удаление участника (команды) с площадки

Применяется в случаях грубого нарушения техники безопасности, агрессии или травли, а также при повторном нарушении после вынесения предупреждения. Решение принимается Организатором (директором АНО ДПО «Институт развития компетенций» или уполномоченным лицом) незамедлительно. Участник (команда) удаляется с площадки финала без права на восстановление.

5.5.4.5. Дисквалификация до начала финала

Применяется в случае выявления подлога документов (в том числе подделки согласий родителей). Решение принимается Организатором на основании проверки документов. Дисквалификация оформляется письменно с уведомлением «IT-куба».

5.6. Апелляция по результатам отборочного этапа

5.6.1. Апелляции по результатам отборочного этапа рассматриваются внутренней апелляционной комиссией «IT-куба», назначаемой руководителем куба.

5.6.2. Срок подачи апелляции: 2 рабочих дня после объявления результатов отборочного этапа.

5.6.3. Основания для апелляции:

- техническая ошибка при подсчёте баллов;
- нарушение процедуры проведения этапа (неравные условия);
- необъективность оценки (требует подробного обоснования).

5.6.4. Решение апелляционной комиссии «ИТ-куба» является окончательным для отборочного этапа.

5.7. Финал: допуск участников

5.7.1. *Документы, необходимые для допуска к финалу (при очном участии):*

Документ	Для участников 14–17 лет	Примечание
Паспорт или свидетельство о рождении (оригинал)	Да	Для сверки личности
Согласие на обработку персональных данных (оригинал)	Да	Если не было направлено в заявке
Согласие родителей на участие в образовательном мероприятии (оригинал)	Да	Для несовершеннолетних
Полис ОМС (копия)	Рекомендуется	На случай медицинской помощи
Справка о состоянии здоровья (форма 079/у)	При необходимости (по требованию площадки)	Если требуется пансионатом/общежитием

5.7.2. *Процедура допуска:*

- при регистрации на финале участник предъявляет документы;
- ответственное лицо Организатора сверяет данные с заявкой;
- при выявлении расхождений (несовпадение ФИО, даты рождения, класса и т.п.) Организатор оставляет за собой право не допустить участника до финала (до выяснения обстоятельств).

5.7.3. *Участники, не прошедшие регистрацию или не допущенные к финалу, не допускаются к выполнению заданий и не включаются в итоговые протоколы.*

5.8. Особые категории участников

5.8.1. *Участие лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ):*

- организатор создаёт условия для участников с ОВЗ при наличии подтверждающих документов и заявки от «ИТ-куба» (подаётся вместе с заявкой на финал);
- форма создания условий: дополнительное время, специальное ПО, помощь тьютора (по согласованию);
- отсутствие возможности создать условия для конкретного типа ОВЗ не является дискриминацией, но требует заблаговременного уведомления участника.

5.9. Порядок формирования резервного списка

5.9.1. «ИТ-куб» вправе сформировать резервный список участников (до 5 человек), которые могут заменить выбывших участников финала.

5.9.2. Резервный список формируется по итогам отборочного этапа (участники, набравшие наиболее высокие баллы после топ-10).

5.9.3. Включение участника из резервного списка в финал возможно не позднее чем за 3 дня до начала финала (за исключением экстренных случаев болезни — в день финала, с уведомлением Организатора).

5.9.4. Замена производится в пределах квоты направления (заменяемый и заменяющий — одного направления).

5.10. «IT-кубы» несут ответственность за достоверность сведений, предоставленных об участниках.

5.11. Организатор оставляет за собой право запросить дополнительные документы, подтверждающие личность и возраст участника, в случае возникновения сомнений.

6. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

6.1. Общий календарный график проведения Первенства (по этапам)

6.1.1. Первенство проводится в два этапа в соответствии со следующим общим календарным графиком:

Этап	Наименование	Ориентировочный период	Длительность
Этап 1	Отборочный этап	Апрель – май	2–3 недели (включая проверку)
Этап 2	Финал Первенства	Июнь	8 дней (включая заезд и отъезд)

6.1.2. Точные даты проведения отборочного этапа и финала устанавливаются ежегодно информационным письмом Организатора, которое публикуется на официальном сайте не позднее чем за 60 дней до начала отборочного этапа.

6.1.3. Рекомендуемые сроки проведения финала: в период с 1 по 30 июня (с учётом графика каникул и расписания Международного IT-Форума).

6.2. Сроки проведения отборочного этапа

6.2.1. Базовые сроки отборочного этапа:

Действие	Срок	Ответственный
Публикация информационного письма с указанием конкретных дат отборочного этапа	Не позднее чем за 30 дней до начала отборочного этапа	Организатор
Получение «IT-кубами» заданий для отборочного этапа	За 10–14 дней до начала отборочного этапа	Организатор → «IT-кубы»
Проведение отборочного этапа	1–2 дня (в рамках установленного «IT-кубом» графика)	«IT-куб»
Проверка работ и подведение итогов отборочного этапа	Не более 7 дней после проведения	«IT-куб»
Направление заявки на финал	В срок, указанный в информационном письме (не позднее чем за 30 дней до начала финала)	«IT-куб» → Организатор

6.2.2. Допустимые отклонения от сроков:

Ситуация	Возможность изменения сроков	Порядок действий
Технические проблемы на площадке «IT-куба»	Да (по согласованию с Организатором)	Уведомить Организатора не позднее чем за 3 дня до предполагаемой даты
Форс-мажорные обстоятельства (карантин, авария и т.п.)	Да	Уведомить Организатора незамедлительно, согласовать новые сроки

Иные причины (олимпиады, экзамены у участников)	По решению Организатора в индивидуальном порядке	Подать заявку на согласование не позднее чем за 14 дней до начала отборочного этапа
---	--	---

6.2.3. Последствия несоблюдения сроков:

– при непроведении отборочного этапа в установленные сроки без согласования с Организатором «IT-куб» может быть исключён из числа участников Первенства на соответствующий год.

– при пропуске срока подачи заявки на финал команда «IT-куба» не допускается к участию.

6.3. Сроки проведения финала Первенства

6.3.1. Структура временных рамок финала. Финал Первенства проводится в рамках Проектной школы «Джуниор АйТи. Битва Кубов», общая продолжительность которой составляет 7-8 дней.

День	Наименование этапа	Содержание
День 1 (прибытие)	Заезд и регистрация участников	Заселение в общежитие, знакомство с модераторами, выдача брендированной продукции
Дни 2–6	Образовательная программа и подготовка к финалу	Учебно-тренировочные сборы, лекции экспертов, решение практических задач, работа в мини-командах
День 7	Финал Первенства «КУБИТВА»	Выполнение комплексного практического задания, защита решений, экспертная оценка
День 8	Торжественное закрытие и отъезд	Подведение итогов, награждение победителей и призёров, отъезд участников

6.3.2. Детализированный график финала (по дням) устанавливается и корректируется в зависимости от расписания Международного IT-Форума. Точный график публикуется в информационном письме не позднее чем за 14 дней до начала финала.

6.4. Место проведения отборочного этапа

6.4.1. Отборочный этап проводится на площадках «IT-кубов» — участников Первенства.

6.4.2. Площадки «IT-кубов» (базовый перечень, может изменяться ежегодно):

№	Город	«IT-куб»	Площадка
1	Сургут	IT-куб на базе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Технополис»	г. Сургут, ул. Рабочая, д. 43
2	Ханты-Мансийск	IT-куб на базе автономного учреждения профессионального образования «Ханты-Мансийский технологическо-педагогический колледж»	г. Ханты-Мансийск, ул. Уральская, зд. 13
3	Нижневартовск	IT-куб на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа №11»	г. Нижневартовск, ул. Комсомольский бульвар, д. 10а
4	Белоярский	IT-куб на базе бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры	г. Белоярский, кв-л Спортивный, д. 1

		«Белоярский политехнический колледж»	
5	Лангепас	IT-куб на базе лангепасского городского муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества «КреАйТив»	г. Лангепас, ул. Солнечная, д. 12Б

6.4.3. Требования к площадке отборочного этапа:

Параметр	Минимальные требования
Помещение	Оборудованная аудитория/компьютерный класс на количество участников (не менее 1 рабочего места на участника)
Компьютерное оборудование	ПК или ноутбук с доступом в Интернет, установленным ПО (офисный пакет, браузер, специализированное ПО при необходимости)
Контроль	Обеспечение самостоятельности выполнения заданий (исключение списывания, использования ИИ)
Доступность	Для лиц с ОВЗ (при наличии участников с ОВЗ в заявке)

6.4.4. «IT-куб» вправе выбрать дистанционный формат проведения отборочного этапа, обеспечив авторизацию участников и контроль времени через собственные платформы.

6.5. Место проведения финала Первенства

6.5.1. Финал Первенства проводится в г. Ханты-Мансийске на следующих площадках:

- основная образовательная и соревновательная площадка;
- площадка Международного IT-Форума;
- площадка для проживания и культурно-досуговой программы;
- дополнительные площадки (по согласованию).

6.5.3. Материально-техническое обеспечение площадок финала (минимальные требования) устанавливаются Оргкомитетом ежегодно, не менее чем за 45 дней до начала проведения Финала.

6.5.4. В случае невозможности использования одной из площадок (авария, ремонт, эпидемиологические ограничения) Организатор вправе заменить её на альтернативную с обязательным уведомлением участников не позднее чем за 14 дней до начала финала.

6.6. Режим работы площадок и пропускной режим

6.6.1. Режим работы площадок финала:

Площадка	Часы работы	Основание доступа
Образовательная, соревновательная площадка	08:00 – 20:00	Бейдж участника / аккредитация
КВЦ «Югра-Экспо»	Согласно расписанию Международного IT-Форума	В соответствии с правилами Форума
Площадка для проживания	Круглосуточно	Бейдж участника, пропуск проживающего

6.6.2. Вход на площадки без бейджа или пропуска запрещён. Утеря бейджа незамедлительно фиксируется у модератора, оформляется дубликат (плата за дубликат не взимается).

7. ПРОГРАММА ПРОЕКТНОЙ ШКОЛЫ И ФОРМАТ ПЕРВЕНСТВА

7.1. Общая структура Проектной школы

7.1.1. Проектная школа «Джуниор АйТи. Битва Кубов» представляет собой комплексное мероприятие, объединяющее образовательную, соревновательную, профориентационную и культурно-досуговую составляющие.

7.1.2. *Общий объём программы:* не менее 36 академических часов (1 академический час = 40 минут).

7.1.3. *Структура Проектной школы по этапам:*

Этап	Наименование	Формат	Объём (ак. часов)	Основное содержание
Этап 1	Дистанционная подготовка	Дистанционно	4	Вводный онлайн-курс, знакомство с платформами, разбор заданий отборочного этапа
Этап 2	Очная образовательная программа (учебно-тренировочные сборы)	Очно	16	Лекции экспертов, решение практических задач, работа в мини-командах
Этап 3	Командное инженерное первенство «КУБИТВА»	Очно	6	Выполнение комплексного практического задания, экспертная оценка, защита решений
Этап 4	Профориентационная программа	Очно	6	Участие в Международном IT-Форуме, встречи с экспертами, мастер-классы
Этап 5	Культурно-досуговая программа	Очно	4	Квесты, интеллектуальные игры, экскурсии, нетворкинг

7.2. Этап 1. Дистанционная подготовка (4 ак. часа)

7.2.1. *Цель этапа:* создать равные стартовые условия для участников из разных «IT-кубов», познакомить с платформами и инструментами, разобрать типовые ошибки отборочного этапа.

7.2.2. *Содержание дистанционной подготовки (по направлениям):*

Направление	Темы	Формат	Объём
Информационная безопасность	Введение в CTF, типы уязвимостей (SQLi, XSS), основы криптографии, работа с Wireshark	Вебинары (2 ак. часа) + тест (2 ак. часа)	4
Разработка компьютерных игр	Основы Unity/Unreal Engine, введение в C#/Blueprints, основы геймдизайна	Вебинары (2 ак. часа) + тест (2 ак. часа)	4
VR/AR-технологии	Знакомство с Varwin, основы визуального программирования, создание простейшей VR-сцены	Вебинары (2 ак. часа) + тест (2 ак. часа)	4

7.2.3. *Организация дистанционной подготовки*

Дистанционная подготовка участников (Этап 1) организуется Организатором в соответствии со следующими положениями:

7.2.3.1. *Цели и задачи дистанционной подготовки*

Дистанционная подготовка направлена на выравнивание стартового уровня участников из разных «IT-кубов» перед очной частью Проектной школы. В ходе подготовки участники знакомятся с платформами и инструментами, необходимыми для работы на выбранном направлении, а также разбирают типовые ошибки, допускаемые при решении заданий отборочного этапа.

7.2.3.2. Формат проведения

Дистанционная подготовка может проводиться в одном из двух форматов (или в их сочетании) по выбору Организатора с учётом технических возможностей и графика работы экспертов.

7.2.3.2.1. Асинхронный формат (записанные вебинары)

В данном формате Организатор заранее записывает видеолекции по каждому направлению. Записи размещаются на платформе дистанционного обучения Организатора и становятся доступны участникам для самостоятельного просмотра в удобное время в течение установленного периода (как правило, за 10–14 дней до начала очной части). Преимущество формата — возможность просмотра в любое время и многократного возвращения к сложным темам.

7.2.3.2.2. Синхронный формат (онлайн-встречи в режиме реального времени с экспертами)

В данном формате Организатор проводит онлайн-встречи в режиме реального времени с участием экспертов по каждому направлению. Вебинары проводятся по заранее объявленному расписанию (как правило, за 7–10 дней до начала очной части). Участники могут задавать вопросы экспертам в чате или голосом (при использовании соответствующих платформ). Преимущество формата — возможность получения обратной связи «здесь и сейчас», уточнение сложных моментов, взаимодействие с экспертом. Запись вебинара сохраняется и размещается на платформе для тех, кто не смог присутствовать в режиме реального времени.

7.2.3.2.3. Смешанный формат

При наличии технической возможности Организатор сочетает оба формата: часть материалов предоставляется в записи (базовые теоретические блоки), а часть выносится на онлайн-встречи в режиме реального времени (разбор сложных тем, ответы на вопросы, демонстрация примеров). Такой подход позволяет учесть разные режимы работы участников и обеспечить при этом интерактивность.

7.2.3.3. Платформа для проведения дистанционной подготовки

Для организации дистанционной подготовки используется система дистанционного обучения АНО ДПО «Институт развития компетенций», поддерживающая:

- размещение видеоматериалов (записей вебинаров, презентаций, дополнительных файлов);
- проведение вебинаров в режиме реального времени (с использованием встроенных или сторонних инструментов);
- автоматизированное тестирование для проверки усвоения материала;
- форум или чат для вопросов участников.

Доступ к платформе предоставляется участникам по ссылке-приглашению, направляемой на электронные адреса, указанные в заявке (или через координаторов «IT-кубов»). Логин и пароль (или ссылка для регистрации) направляются не позднее чем за 7 дней до начала дистанционной подготовки.

7.2.3.4. Содержание дистанционной подготовки по направлениям определяется Организатором в информационном письме текущего года Первенства и размещается на сайте не менее чем за 14 дней до начала.

7.3. Этап 2. Очная образовательная программа (учебно-тренировочные сборы) – 16 ак. часа

7.3.1. *Цель этапа:* сформировать и закрепить у участников компетенции, необходимые для успешного выступления в финале Первенства.

7.3.2. *Формы работы:*

Форма	Описание	Доля от этапа
Лекции экспертов	Проблемные лекции по актуальным темам направления (2–4 ак. часа в день)	25%
Практические занятия	Решение задач под руководством модератора, разбор типовых решений	35%
Работа в мини-командах	Командное выполнение проектных заданий (кейсов) с последующей защитой	30%
Индивидуальные консультации	Ответы на вопросы участников, помощь в сложных темах	10%

7.3.3. Содержание очной образовательной программы по направлениям определяется Организатором в информационном письме текущего года Первенства и размещается на сайте не менее чем за 14 дней до начала.

7.4. Этап 3. Командное инженерное первенство «КУБИТВА» – 6 ак. часов

7.4.1. *Цель этапа:* проверить сформированные компетенции в условиях, приближенных к реальным инженерным соревнованиям, и определить победителей и призёров.

7.4.2. *Формат Первенства:*

Параметр	Значение
Тип	Командное первенство (команда — 2–5 человек внутри одного направления)
Задание	Комплексный практический кейс
Время выполнения	4 академических часа (3 часа на выполнение + 1 час на подготовку защиты)
Защита	10–15 минут на команду (презентация решения + ответы на вопросы жюри)
Критерии оценки	см. раздел 8. пункт 8.2. подпункт 8.2.2.

7.4.3. *Критерии оценки финала (по каждому направлению):*

7.4.3.1. *Универсальные критерии (40% от общей оценки):*

Критерий	Описание	Макс. балл
Полнота решения	Задание выполнено полностью, все обязательные элементы присутствуют	15
Корректность	Решение работает без ошибок, соответствует техническому заданию	15
Качество защиты	Логичность презентации, аргументированность, ответы на вопросы	10

7.4.3.1. *Специфические критерии по направлениям (60% от общей оценки):*

Направление	Критерий	Описание	Макс. балл
ИБ	Техническая сложность	Качество найденных уязвимостей, неочевидность решений	20
	Полнота отчёта	Документирование атаки, обоснование исправлений	20
	Оригинальность	Нестандартный подход к обходу защиты	20
РКИ	Игровые механики	Реализация механик в соответствии с ТЗ, играбельность	20
	Визуальное оформление	Дизайн уровней, UI, пост-обработка	20

	Оптимизация	Производительность, отсутствие критических багов	20
VR/AR	Иммерсивность	Качество погружения, проработанность сцены	20
	Интерактивность	Количество и качество взаимодействий	20
	Стабильность	Отсутствие зависаний, корректная работа в VR-гарнитуре	20

7.4.4. Порядок работы жюри:

- жюри формируется по направлению;
- каждый эксперт заполняет оценочный лист на каждую команду;
- итоговый балл команды — среднее арифметическое оценок всех членов жюри;
- протоколы жюри подписываются председателем жюри и передаются в Оргкомитет;
- результаты финала публикуются в день проведения (на вечернем построении или на следующий день на сайте).

7.4.5. Апелляция по итогам финала:

- участник (через руководителя команды) вправе подать апелляцию в письменной форме в течение 2 часов после публикации предварительных результатов;
- апелляция рассматривается апелляционной комиссией в течение 24 часов;
- решение апелляционной комиссии является окончательным и пересмотру не подлежит.
- полный регламент апелляции утверждается отдельным документом и публикуется не позднее чем за 10 дней до финала.

7.5. Этап 4. ПрофорIENTATIONная программа - 6 ак. часов

7.5.1. Цель этапа: познакомить участников с актуальными ИТ-профессиями, рынком труда, возможностями образования и карьерного роста.

7.5.2. Содержание профорIENTATIONной программы:

Мероприятие	Содержание	Формат	Ак. часов
Участие в Международном ИТ-Форуме	Посещение пленарных заседаний, круглых столов, выставок	Групповое посещение	4
Встречи с представителями ИТ-бизнеса	Рассказ о профессиях, требованиях к специалистам, карьерных треках	Лекции + Q&A	1
Встречи с представителями Правительства Югры	О государственной поддержке ИТ-отрасли, кадровой политике	Лекция + Q&A	1

7.6. Этап 4. Культурно-досуговая программа - 4 ак. часа

7.6.1. Цель этапа: создать условия для неформального общения, командообразования, расширения кругозора и формирования регионального ИТ-сообщества.

7.6.2. Конкретный перечень мероприятий может меняться в зависимости от погодных условий, доступности площадок и решений Организатора.

7.7. Интеграция с Международным IT-Форумом

7.7.1. Проектная школа «Джуниор АйТи. Битва Кубов» проводится параллельно с Международным IT-Форумом с участием стран БРИКС и ШОС (ежегодно, г. Ханты-Мансийск).

7.7.2. Участники Проектной школы:

- посещают открытые мероприятия Форума (пленарные заседания, круглые столы, выставки) в рамках профориентационной программы;
- могут быть приглашены к участию в специализированных молодёжных сессиях Форума (по отдельной программе);
- имеют возможность неформального общения с участниками Форума — представителями власти, бизнеса, науки из России и зарубежных стран.

7.7.3. График посещения Форума уточняется ежегодно и включается в информационное письмо.

7.8. Регламент безопасности при проведении мероприятий

7.8.1. *Общие требования безопасности:*

Зона	Требования
Учебные аудитории	Соблюдение электробезопасности (не включать неисправное оборудование), наличие аптечки, план эвакуации
Соревновательная зона	Запрет на еду и напитки возле ПК, ограничение доступа посторонних
Зона проживания	Соблюдение правил общежития (пожарная безопасность, тишина), круглосуточное дежурство
Экскурсии и квесты	Соблюдение ПДД (при перемещении по городу), инструктаж перед каждым выходом

7.8.2. *Медицинское обеспечение:*

- на период финала Организатор обеспечивает оказание медицинской помощи участникам (на площадке образования и проживания);
- участники, имеющие хронические заболевания, обязаны проинформировать Организатора при заселении (в заявке или при регистрации).

7.8.3. *Инструктажи:*

- вводный инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности — в день заезда;
- повторный инструктаж перед выездными мероприятиями и экскурсиями.

7.9. Программа Проектной школы и формат Первенства могут корректироваться Организатором в части тем занятий, расписания и конкретных форматов досуговых мероприятий с обязательным уведомлением участников не позднее чем за 14 дней до начала финала.

7.10. Все образовательные и соревновательные мероприятия проводятся на русском языке (допускается использование англоязычных терминов и технической документации на английском языке по согласованию с участниками).

8. ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРИЗЁРОВ

8.1. Общие принципы подведения итогов

8.1.1. Подведение итогов Первенства осуществляется на основе объективных критериев оценки, утверждённых настоящим Положением и публикуемых в составе информационного письма на соответствующий год.

8.1.2. *Основные принципы определения победителей и призёров:*

Принцип	Содержание
---------	------------

Прозрачность	Критерии оценки доводятся до сведения участников до начала финала; протоколы жюри доступны для ознакомления (по запросу)
Объективность	Оценка осуществляется по балльной системе; при равенстве баллов используются дополнительные критерии
Коллегиальность	Решение о распределении мест принимается жюри путём голосования; протокол подписывается всеми членами жюри
Независимость	Члены жюри не являются представителями «IT-кубов», участвующих в финале (за исключением технических экспертов без права голоса)
Неапеллируемость (кроме процедуры апелляции)	Решения жюри, принятые в установленном порядке, окончательны; участники не вправе требовать пересмотра без оснований, предусмотренных настоящим разделом

8.1.3. Итоги Первенства подводятся отдельно по каждому направлению (информационная безопасность, разработка компьютерных игр, VR/AR-технологии).

8.1.4. Участие в Первенстве является командным. Победители и призёры определяются в командном зачёте по каждому направлению.

8.2. Командный зачёт по направлениям (основные места)

8.2.1. Номинации и количество призовых мест:

Направление	Количество призовых мест	Статус
Информационная безопасность	3	1 место (победитель), 2 и 3 места (призёры)
Разработка компьютерных игр	3	1 место (победитель), 2 и 3 места (призёры)
VR/AR-технологии	3	1 место (победитель), 2 и 3 места (призёры)

8.2.2. Балльная система оценки финала:

Критерий	Максимальный балл	Описание
Полнота решения	30	Соответствие техническому заданию (0–30)
Корректность	30	Отсутствие ошибок, работоспособность (0–30)
Техническая сложность	20	Уровень использованных инструментов и подходов (0–20)
Оригинальность	10	Нестандартные решения, креативность (0–10)
Качество защиты	10	Презентация, аргументация, ответы на вопросы (0–10)
Максимальный общий балл	100	

Примечание: в отдельных направлениях веса критериев могут отличаться в пределах $\pm 10\%$ (утверждаются в информационном письме).

8.2.3. Дополнительные критерии при равенстве баллов:

Очередность применения	Критерий	Пояснение
1	Качество защиты (балл по этому критерию выше)	Оценивается выступление команды
2	Большее количество участников в команде, набравших индивидуальные баллы выше среднего	Командный вклад
3	Меньшее время выполнения задания (если фиксировалось)	Скорость решения
4	Оценка технической сложности выше	Более продвинутый уровень

При невозможности определить победителя по дополнительным критериям жюри вправе провести дополнительное собеседование с командами (не более 10 минут на команду) или принять решение о присуждении двух первых мест (при этом третье место не присуждается).

8.3. Гран-при (общекомандный зачёт среди «IT-кубов»)

8.3.1. Условия присуждения Гран-при:

Гран-при присуждается «IT-кубу», команды которого в сумме заняли наибольшее количество призовых мест (1, 2 и 3 места) по всем трём направлениям.

8.3.2. Система подсчёта призовых мест для Гран-при:

Место	Вес (количество «очков» в зачёт Гран-при)
1 место	5 очков
2 место	3 очка
3 место	1 очко

Пример подсчёта:

IT-куб	Направление ИБ	Направление РКИ	Направление VR/AR	Сумма очков
Куб А	1 место (5)	2 место (3)	3 место (1)	9
Куб Б	2 место (3)	1 место (5)	не призовое (0)	8
Куб В	не призовое (0)	3 место (1)	1 место (5)	6

Победитель Гран-при — Куб А.

8.3.3. Распределение призовых мест при равенстве очков:

Очередность применения	Критерий	Пояснение
1	Большее количество первых мест (1 место) среди направлений	Качество «золота»
2	Большее количество вторых мест (2 место)	Глубина пьедестала
3	Лучший результат по направлению, определённому Организатором в информационном письме	«Перестрелка» на одном направлении

8.3.4. Награда за Гран-при:

Награда	Характер	Условия
Кубок «Джуниор АйТи»	Переходящий	Кубок передаётся победителю на один год (до следующего Первенства)

Право на постоянное хранение	Исключительное	Если один и тот же «IT-куб» три года подряд становится обладателем Кубка, Кубок остаётся у него на постоянное хранение. Организатор изготавливает новый переходящий кубок для следующего цикла.
------------------------------	----------------	---

8.3.5. Порядок передачи переходящего Кубка:

– при объявлении победителя Гран-при текущего года представитель «IT-куба»-победителя предыдущего года (или Организатор, если кубок не был вручён ранее) торжественно передаёт Кубок новому победителю;

– если Кубок остался на постоянное хранение, Организатор вручает новую копию Кубка победителю текущего года (на временное хранение).

8.4. Фиксация результатов и итоговые документы

8.4.1. Итоговые документы для участников и команд:

Документ	Кто получает	Когда вручается	Форма
Сертификат участника Проектной школы	Каждый участник финала	На церемонии закрытия (или высылается по почте)	Цветная печать, подпись директора, печать Организатора
Диплом победителя (1 место)	Команда-победитель по направлению	На церемонии закрытия	Цветная печать, подпись председателя жюри
Диплом призёра (2 и 3 места)	Команды-призёры по направлению	На церемонии закрытия	Цветная печать, подпись председателя жюри
Благодарственное письмо	Руководители команд-победителей и призёров	На церемонии закрытия или направляется в «IT-куб»	Цветная печать, подпись директора
Благодарственное письмо «IT-кубу»	«IT-куб», подготовивший победителей/призёров	Направляется в «IT-куб»	Цветная печать, подпись директора

8.4.2. Содержание сертификата участника:

Сертификат содержит следующую информацию:

- полное наименование Организатора;
- название мероприятия («Проектная школа «Джуниор АйТи. Битва Кубов»);
- ФИО участника;
- направление участия;
- даты проведения финала (конкретные даты);
- подпись директора и печать Организатора;
- регистрационный номер (при наличии внутреннего учёта).

8.4.3. Содержание диплома победителя/призёра:

Диплом содержит:

- Полное наименование Организатора;
- Название Первенства («Региональное командное инженерное первенство «КУБИТВА»);
- Статус (победитель / призёр);
- Место (1, 2 или 3);
- Направление;
- ФИО участников команды;
- Название «IT-куба»;
- Подпись председателя жюри и директора, печать Организатора.

8.4.4. Итоговый протокол Первенства:

Компонент	Описание
Форма	Документ в формате PDF (скан с подписями) и в формате Excel (машиночитаемый)
Содержание	По каждому направлению: список команд, баллы, занятое место, ФИО участников
Кто подписывает	Председатель жюри (по направлениям), директор Организатора
Публикация	На официальном сайте Организатора не позднее 10 дней после окончания финала
Хранение	В архиве Организатора не менее 5 лет

8.5. Представление сведений для внесения в ГИР «Талант и успех»

8.5.1. Условия для представления сведений:

Сведения о победителях и призёрах (1, 2, 3 места по каждому направлению) могут быть представлены оператору для внесения в Государственный информационный ресурс о лицах, проявивших выдающиеся способности (ГИР «Талант и успех») только при одновременном соблюдении следующих условий:

№	Условие	Подтверждение
1	Первенство включено в Перечень мероприятий Министерства просвещения Российской Федерации на соответствующий год	Приказ Минпросвещения России
2	Соблюдены требования к составу итоговых протоколов (ФИО, даты рождения, класс, регион)	Соответствие формату ГИР

8.5.2. Порядок действий Организатора для внесения сведений в ГИР (при положительном решении о включении):

Шаг	Действие	Срок
1	Получение приказа Минпросвещения России о включении Первенства в Перечень	В соответствии с графиком Минпросвещения
2	Формирование итогового протокола в формате, пригодном для автоматизированной обработки (структура по требованиям Фонда «Талант и успех»)	В течение 5 рабочих дней после финала
3	Направление протокола оператору (Фонд «Талант и успех») через личный кабинет уполномоченной организации	В течение 10 рабочих дней после финала
4	Подтверждение получения сведений оператором	В течение 20 рабочих дней

8.5.3. Права участников и родителей (законных представителей):

- участники (или их родители) обязаны дать письменное согласие на обработку и передачу персональных данных для внесения в ГИР (в составе заявки на финал);
- участники (или их родители) вправе отказаться от внесения сведений в ГИР, подав письменный отказ Организатору не позднее чем за 10 дней до начала финала;
- внесённые сведения отражаются в личном кабинете участника на портале «Госуслуги» (при наличии подтверждённой учётной записи).

8.6. Апелляция по результатам финала

8.6.1. Основания для подачи апелляции:

Основание	Пояснение	Срок подачи
Техническая ошибка при подсчёте баллов	Неправильное суммирование, пропуск критерия	В течение 2 часов после публикации предварительных результатов

Нарушение процедуры оценки	Предвзятость члена жюри, нарушение регламента	В течение 2 часов после окончания защиты
Необъективное, по мнению команды, оценивание	Команда считает, что её решение заслуживает более высокой оценки	В течение 2 часов после публикации предварительных результатов

8.6.2. Порядок подачи апелляции:

Шаг	Действие	Ответственный
1	Руководитель команды (или участник, если совершеннолетний) заполняет письменное заявление (форма предоставляется модератором)	Заявитель
2	Заявление передаётся председателю апелляционной комиссии (АК)	Заявитель
3	Председатель АК регистрирует апелляцию в журнале	Председатель АК
4	АК рассматривает апелляцию в присутствии заявителя (по желанию)	АК
5	АК принимает решение (удовлетворить / отклонить / изменить оценку / провести пересмотр)	АК
6	Решение АК заносится в протокол, копия выдаётся заявителю	АК

8.6.3. Состав апелляционной комиссии (АК):

Должность	Кто входит	Право голоса
Председатель АК	Представитель Организатора (не член жюри финала)	Да
Член АК (эксперт)	Методист или независимый эксперт по направлению (не участвовавший в оценке данной команды)	Да
Член АК (секретарь)	Модератор (обеспечивает документооборот)	Нет (обеспечивает организацию)

8.6.4. Возможные решения АК и их последствия:

Решение	Последствие	Изменение итогов
Апелляцию отклонить	Оценка остаётся неизменной	Нет
Апелляцию удовлетворить (скорректировать балл)	Производится пересчёт баллов, возможно изменение места	Да, пересчёт протокола
Назначить пересмотр работы	Работа передаётся на переоценку жюри в расширенном составе	Да, по результатам пересмотра
Апелляцию удовлетворить (признать нарушение процедуры)	Проводится повторная защита (в исключительных случаях)	Да, по результатам повторной защиты

8.6.5. Решение АК является окончательным и обжалованию не подлежит.

8.7. Дисквалификация и аннулирование результатов

8.7.1. Основания для дисквалификации команды или участника на финале:

Нарушение	Санкция	Принимает решение
Использование мобильного телефона или несанкционированных	Удаление задания (обнуление баллов) команде/участнику (при индивидуальном нарушении)	Жюри на месте

материалов во время выполнения задания		
Общение с другими командами во время выполнения задания, пересылка решений	Снятие команды с соревнования (все участники команды)	Жюри на месте
Плагиат (копирование решения из открытых источников без изменений)	Обнуление баллов за задание	Жюри после проверки (не позднее 24 часов)
Грубое нарушение этики, агрессия в адрес других участников или членов жюри	Удаление участника (команды) с площадки	Организатор
Подлог документов при регистрации	Дисквалификация до начала финала	Организатор

8.7.2. Процедура дисквалификации:

- факт нарушения фиксируется актом (составляется членом жюри или модератором);
- решение о дисквалификации объявляется участнику (или руководителю команды) устно и подтверждается в письменном виде;
- дисквалифицированный участник (команда) исключается из протокола, не допускается к защите (если нарушение выявлено до защиты);
- решение о дисквалификации может быть обжаловано в апелляционной комиссии (если участник считает наказание необоснованным).

8.8. Протоколы итогов финала после публикации на официальном сайте являются основанием для выдачи дипломов и сертификатов, а также (при включении в Перечень Минпросвещения) для направления сведений в ГИР «Талант и успех».

9. ФИНАНСИРОВАНИЕ

9.1. Общие принципы финансирования

9.1.1. Финансирование Первенства осуществляется на основе государственно-частного партнёрства с привлечением средств бюджета Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, а также внебюджетных источников (спонсорская помощь, добровольные пожертвования, средства партнёров).

9.1.2. Участие в Первенстве (как отборочном этапе, так и финале) является безвозмездным для обучающихся. Плата с участников, родителей или «IT-кубов» за участие не взимается.

9.1.3. Финансовые обязательства разделены между Организатором, «IT-кубами» и партнёрами.

9.1.4. Организатор обеспечивает целевое использование всех привлечённых средств в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и условиями Соглашения о предоставлении субсидии.

9.2. Структура финансирования по источникам

Источник финансирования	Покрываемые расходы	Основание
-------------------------	---------------------	-----------

Субсидия из бюджета Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (через Соглашение с Организатором)	Проживание участников финала, питание, образовательная программа, техническое оснащение площадок, оплата экспертов, призы (дипломы, сертификаты, кубки)	Соглашение о предоставлении субсидии некоммерческой организации
Средства «IT-кубов» или муниципальных органов управления образованием (направляющая сторона)	Проезд участников до г. Ханты-Мансийска и обратно, суточные (при необходимости), страхование (при наличии требований учредителя)	Регламент «IT-куба» или муниципальный бюджет
Средства партнёров (спонсорская помощь)	Проезд участников до г. Ханты-Мансийска и обратно, организация дополнительных призов для победителей, культурно-досуговой программы, сувенирной продукции	Договоры пожертвования / спонсорства
Собственные средства Организатора (внебюджетная деятельность)	Расходы, не покрытые субсидией (по решению Организатора)	Уставная деятельность АНО ДПО «Институт развития компетенций»

9.3. Расходы, покрываемые за счёт субсидии (Организатор)

9.3.1. Проживание участников финала (5–8 дней):

Статья расходов	Пояснение	Ориентировочная стоимость (на 1 человека в сутки)
Проживание в общежитии (2–4-местные комнаты)	Включает коммунальные услуги, постельные принадлежности	В соответствии с договором с общежитием
Санитарно-гигиеническое обеспечение	Уборка, смена белья (при длительном проживании)	Включено в стоимость проживания

9.3.2. Питание участников финала (3-разовое + сухой паёк при необходимости):

Приём пищи	Формат	Пояснение
Завтрак	Шведский стол или комплексный завтрак	Калорийность не менее 500 ккал
Обед	Комплексный обед (первое, второе, салат, напиток, хлеб)	Соответствие санитарным нормам (СанПиН)
Ужин	Комплексный ужин (горячее блюдо, гарнир, напиток)	Калорийность не менее 600 ккал
Сухой паёк	Для выездных экскурсий (при необходимости)	По согласованию

9.3.3. Образовательная и соревновательная программа:

Статья расходов	Содержание
Оплата труда экспертов и модераторов	Гонорар (договоры ГПХ или трудовые договоры)

Начисления на оплату труда	Страховые взносы (30,2% от фонда оплаты труда)
Приобретение расходных материалов	Канцелярия, бланки сертификатов и дипломов, бумага и т.д.
Аренда и подготовка площадок	В т.ч. уборка, обслуживание, охрана (если не предоставлено партнёрами бесплатно)
Техническое оснащение	Аренда недостающего оборудования (ноутбуки, проекторы, экраны), приобретение ПО (лицензии)

9.3.4. Профориентационная и культурно-досуговая программа:

Статья расходов	Примечание
Транспортные услуги внутри г. Ханты-Мансийска	Аренда автобусов для перемещения участников
Входные билеты на экскурсии	Музеи, технопарк (если не предоставлено партнёрами бесплатно)
Организация командных игр и квестов	Закупка реквизита, оплата ведущих (при необходимости)

9.3.5. Наградная продукция и сувениры:

Продукция	Количество (ориентир)	Изготовитель
Сертификаты участников (бланки)	50 шт.	Типография
Дипломы победителей и призёров	9 комплектов (по кол-ву команд-призёров)	Типография
Кубок «Джуниор АйТи»	1 шт. (переходящий), 1 шт. (на постоянное хранение при трёхкратной победе)	Изготовление на заказ
Брендируемая продукция (футболки, бейсболки, блокноты, ручки, значки)	50 комплектов	Типография / сувенирная фирма
Бейджи участников	50 + запас	Типография

9.3.6. Административные расходы Организатора:

Статья расходов	Пояснение
Заработная плата сотрудников Организатора (в части, относящейся к мероприятию)	В соответствии со штатным расписанием
Командировочные расходы сотрудников	Проезд, проживание (при необходимости)
Связь, интернет, почтовые расходы	Для организации коммуникации с «ИТ-кубами»
Расходы на обеспечение безопасности	Медицинское сопровождение, охрана (если требуется)

9.4. Расходы, покрываемые за счёт направляющей стороны («ИТ-куба» / муниципалитета)

9.4.1. Транспортные расходы до г. Ханты-Мансийска и обратно:

Логистический сценарий	Ориентировочная стоимость (туда-обратно)
Автобусное сообщение (в пределах Югры)	В соответствии с тарифами перевозчиков

Железнодорожный транспорт	В соответствии с тарифами РЖД (плацкарт)
Авиатранспорт (для отдалённых населённых пунктов)	В соответствии с тарифами авиакомпаний (эконом-класс)

9.4.2. Организатор рекомендует «IT-кубам» приобретать билеты не позднее чем за 14 дней до начала финала (для получения минимальных тарифов).

9.4.3. Дополнительные расходы направляющей стороны (при наличии требований учредителя):

Статья расходов	Условия возникновения
Страхование жизни и здоровья участников на период поездки	Если это предусмотрено локальным нормативным актом, регулирующим выезд детей
Суточные (или компенсация питания в пути)	При длительности поездки более 6 часов
Сопровождение медицинского работника в поездке (если группа более 20 человек)	В соответствии с требованиями перевозчика или учредителя

9.4.4. Направляющая сторона вправе привлекать родительские средства для компенсации транспортных расходов только при условии добровольности и документального оформления (договор целевого займа или пожертвования). Взимание платы с родителей в принудительном порядке не допускается.

9.5. Расходы, покрываемые за счёт партнёров (спонсорская помощь)

9.5.1. Допустимые формы спонсорской поддержки:

Форма	Пример	Учёт
Денежные средства	Перевод на расчётный счёт Организатора с пометкой «спонсорская помощь на Первенство»	Заключение договора пожертвования
Имущественный взнос	Предоставление призов (гаджеты, сертификаты в IT-магазины, книги, ПО)	Акт приёма-передачи
Предоставление услуг (безвозмездно)	Предоставление площадки, питания, транспортных услуг	Договор безвозмездного оказания услуг

9.5.2. Назначение привлечённых спонсорских средств:

Назначение	Пояснение
Транспортные расходы до г. Ханты-Мансийска и обратно	При отсутствии финансирования у направляющей стороны
Дополнительное награждение	Победители и призёры получают специальные призы от партнёров (помимо основных дипломов и кубка)
Улучшение культурно-досуговой программы	Проведение дополнительных мастер-классов, экскурсий
Сувенирная продукция	Брендируемая продукция партнёров для участников

9.5.3. Организатор не вправе направлять спонсорские средства на покрытие расходов, уже обеспеченных субсидией (кроме случаев, когда субсидия уменьшена).

9.5.4. Информация о спонсорах размещается на официальном сайте и в печатных материалах Первенства (буклеты, программа) с согласия спонсоров.

9.6. Финансовая отчётность и контроль

9.6.1. Внутренний контроль (со стороны Организатора):

Мера	Периодичность	Ответственный
Составление сметы расходов на Первенство	До начала финансового года	Бухгалтерия АНО ДПО «Институт развития компетенций»
Кассовое исполнение сметы (лимиты)	В ходе подготовки и проведения	Директор, бухгалтерия
Проверка целевого использования субсидии	В соответствии с условиями Соглашения	Руководитель, бухгалтерия
Составление отчёта об использовании субсидии	По окончании финансового года	Бухгалтерия

9.6.2. Внешний контроль:

Орган контроля	Предмет проверки	Периодичность
Департамент образования и науки ХМАО-Югры (главный распорядитель бюджетных средств)	Целевое использование субсидии	По требованию или планово
Контрольно-счётная палата ХМАО-Югры	Соблюдение бюджетного законодательства	При плановых проверках
Налоговые органы	Соблюдение налогового законодательства	В рамках общих проверок

9.6.3. Документы, подлежащие хранению для целей контроля:

Документ	Срок хранения
Договоры с экспертами, модераторами, поставщиками	5 лет
Приказы о направлении сотрудников в командировку	5 лет
Справки-отчёты о проведении мероприятия	5 лет
Итоговые протоколы Первенства	5 лет
Бухгалтерские документы, подтверждающие расходы	5 лет (или в соответствии с законодательством)

9.7. Порядок привлечения внебюджетных средств (пожертвования)

9.7.1. Организатор вправе привлекать добровольные пожертвования от физических и юридических лиц для улучшения качества проведения Первенства.

9.7.2. Пожертвования оформляются договором пожертвования (в простой письменной форме).

9.7.3. Пожертвования не могут быть целевыми под условие победы конкретного участника или команды (запрет на коммерциализацию).

9.7.4. Сведения о всех поступивших пожертвованиях (без указания суммы, по желанию жертвователя) публикуются в годовом отчёте Организатора.

9.8. Порядок взаиморасчётов между «IT-кубами» и Организатором. Взаиморасчёты между «IT-кубами» и Организатором не производятся (каждая сторона несёт свою часть расходов самостоятельно). Исключение — случаи, когда «IT-куб» добровольно оказывает спонсорскую помощь (через договор пожертвования).

9.9. Особенности финансирования отборочного этапа

9.9.1. Отборочный этап проводится «IT-кубами» за счёт собственных средств куба (или средств учредителя). Организатор не компенсирует расходы «IT-кубов» на проведение отборочного этапа.

9.9.2. «IT-куб» вправе привлекать для проведения отборочного этапа:

- собственные материально-технические ресурсы (помещения, оборудование);

- педагогические кадры (без дополнительной оплаты со стороны Организатора);
- муниципальные или иные бюджетные средства (при наличии правовых оснований);
- добровольную помощь родителей (организационная, не денежная).

9.9.3. Организатор безвозмездно предоставляет «IT-кубам» задания для отборочного этапа и методические материалы.

9.10. Налоговые аспекты

9.10.1. Организатор уплачивает налоги и страховые взносы с сумм, выплачиваемых физическим лицам (эксперты, модераторы, сотрудники) в установленном законодательством порядке.

9.10.2. Спонсорская помощь, полученная Организатором, не облагается налогом на прибыль при условии целевого использования. Организатор ведёт отдельный учёт доходов (целевых поступлений) и расходов.

9.11. В случае изменения объёмов финансирования (уменьшения субсидии) Организатор уведомляет «IT-кубы» не позднее чем за 30 дней до начала финала и совместно с ними принимает решение о возможности проведения Первенства в запланированном объёме либо о корректировке программы.

9.12. Все спорные вопросы финансового характера решаются путём переговоров между Организатором и «IT-кубом», а при отсутствии согласия — в судебном порядке в соответствии с законодательством Российской Федерации.

10. ВКЛЮЧЕНИЕ ПЕРВЕНСТВА В ПЕРЕЧЕНЬ МИНИСТЕРСТВА ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ РЕСУРС «ТАЛАНТ И УСПЕХ» (ГИР)

10.1. Нормативно-правовые основания

10.1.1. Настоящий раздел разработан в соответствии со следующими нормативными документами:

Документ	Содержание
Постановление Правительства Российской Федерации от 17 ноября 2015 г. № 1239	«Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, и сопровождения их дальнейшего развития»
Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 июля 2024 г. № 527 (или действующий на соответствующий год)	«Об утверждении Порядка формирования и ведения государственного информационного ресурса о детях, проявивших выдающиеся способности»
Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (ежегодный)	Об утверждении Перечня олимпиад и иных интеллектуальных и (или) творческих конкурсов, мероприятий на соответствующий год

10.1.2. Указанные документы устанавливают, что сведения о победителях и призёрах мероприятий, включённых в Перечень Минпросвещения России, подлежат внесению в Государственный информационный ресурс о детях, проявивших выдающиеся способности (ГИР «Талант и успех»).

10.2. Статус Первенства по отношению к Перечню Минпросвещения России

10.2.1. Организатор ежегодно планирует ходатайствовать о включении регионального командного инженерного первенства «КУБИТВА» (в составе Проектной школы «Джуниор АйТи. Битва Кубов») в Перечень олимпиад и иных интеллектуальных и (или) творческих конкурсов, мероприятий, утверждаемый Министерством просвещения Российской Федерации на соответствующий год.

10.2.2. Текущий статус мероприятия (включено / не включено) публикуется на официальном сайте Организатора не позднее чем за 30 дней до начала отборочного этапа.

10.2.3. В случае, если Первенство не включено в Перечень на соответствующий год:

– участники не теряют права на участие, награждение и получение сертификатов;

– сведения о победителях и призёрах не передаются в ГИР;

– организатор уведомляет «ИТ-кубы» и участников об этом факте при публикации информационного письма.

10.2.4. В случае, если Первенство включено в Перечень на соответствующий год:

– сведения о победителях и призёрах (1, 2, 3 места по каждому направлению) передаются оператору ГИР в установленном порядке (см. п. 10.5);

– участники получают дополнительное преимущество при поступлении в вузы и участии в сменах «Сириуса» (в соответствии с правилами приёма конкретных образовательных организаций).

10.3. Обоснование соответствия Первенства критериям для включения в Перечень

10.3.1. Для включения в Перечень Минпросвещения России мероприятие должно соответствовать определённым критериям. Ниже представлено соответствие Первенства «КУБИТВА» этим критериям.

Критерий (основной)	Соответствие Первенства	Доказательство
Наличие обязательной соревновательной процедуры	Первенство включает финал — командное решение комплексного задания с оценкой жюри	Разделы 7.4, 8.2 настоящего Положения
Прозрачная система оценки — балльная, с утверждёнными критериями	Используется 100-балльная система, критерии дифференцированы по направлениям	Раздел 8.2.2
Коллегиальный орган оценки (жюри)	Жюри: эксперты, независимые от «ИТ-кубов» – участников	Раздел 4.3
Определение победителей и призёров (1, 2, 3 места)	По каждому направлению определяются 3 призовых места в командном зачёте	Раздел 8.2.1
Открытость и публичность	Публикация Положения, итоговых протоколов и результатов на официальном сайте	Раздел 8.4.4
Направленность на выявление и развитие одарённых детей	Проектная школа включает учебно-тренировочные сборы, соревнование, профориентацию	Раздел 7.1
Очная финальная стадия (допускается дистанционный отбор)	Финал — очно в г. Ханты-Мансийске, отборочный этап — в «ИТ-кубах»	Раздел 6.5

10.4. Порядок передачи сведений в ГИР «Талант и успех» (при включении Первенства в Перечень)

10.4.1. Условия для передачи сведений (должны быть соблюдены все):

№	Условие	Ответственный за проверку
----------	----------------	----------------------------------

1	Первенство включено в Перечень Минпросвещения России на соответствующий год	Организатор (проверяет по приказу)
2	Итоговый протокол финала подписан председателем жюри и директором Организатора	Председатель жюри, директор

10.5. Организатор не несёт ответственности за:

- использование переданных сведений оператором ГИР (Фондом «Талант и успех») способами, не предусмотренными законодательством;
- отказ вузов или иных организаций учитывать сведения из ГИР при приёме (это право образовательной организации);
- невозможность внесения сведений из-за технического сбоя на стороне оператора ГИР (при условии своевременного направления протокола).

10.6. Участники и родители, не согласные с передачей персональных данных в ГИР, имеют право отказаться от этого без ущерба для права на участие в Первенстве, получение диплома и сертификата.

10.7. Организатор не может гарантировать участникам, что сведения о них обязательно будут внесены в ГИР, так как это зависит от:

- решения Минпросвещения России о включении Первенства в Перечень;
- технической готовности оператора ГИР принять сведения;
- своевременного предоставления «IT-кубами» всех необходимых согласий.

11. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

11.1. Юридическая сила Положения

11.1.1. Настоящее Положение является основным регламентирующим документом регионального командного инженерного первенства «КУБИТВА» и Проектной школы «Джуниор АйТи. Битва Кубов».

11.1.2. Положение вступает в силу с момента его утверждения директором АНО ДПО «Институт развития компетенций».

11.1.3. Положение действует до момента его замены новой редакцией или отмены. Новая редакция может быть утверждена не ранее чем за 60 дней до начала отборочного этапа очередного года.

11.1.4. Утверждённое Положение размещается на официальном сайте Организатора в открытом доступе.

11.1.5. Электронная версия Положения на официальном сайте имеет равную юридическую силу с бумажной версией, подписанной директором.

11.2. Внесения изменений в Положение

11.2.1. Сроки внесения изменений относительно даты проведения Первенства:

Тип изменения	Минимальный срок до начала отборочного этапа	Минимальный срок до начала финала
Корректировка контактной информации	5 дней	5 дней
Изменение перечня направлений (раздел 3)	30 дней	45 дней
Изменение порядка отбора (раздел 5)	45 дней	60 дней

Изменение критериев оценки (раздел 8)	Не допускается (кроме исправления технических ошибок)	Не допускается
Изменение дат проведения	60 дней	60 дней
Изменение иных положений, не влияющих на права участников	15 дней	30 дней

11.2.2. Публикация изменений:

– Изменения публикуются в виде **новой редакции Положения** (полный текст) либо в виде **отдельного документа «Изменения в Положение»** (с указанием даты и пунктов, которые изменены).

– При публикации изменений указывается **дата вступления в силу**.

– Если изменения опубликованы с нарушением установленных минимальных сроков, они не применяются к текущему циклу Первенства (кроме случаев, когда изменения улучшают положение участников и не ущемляют их прав).

11.3. Порядок разрешения споров и конфликтных ситуаций

11.3.1. Споры между участниками и Организатором:

Инстанция	Предмет спора	Порядок обращения	Срок рассмотрения
Модератор / руководитель направления	Оперативные вопросы (очередность, условия выполнения)	Устное обращение на месте	Немедленно
Жюри (в рамках финала)	Оценка результатов, баллы	Письменная апелляция (раздел 8.6)	24 часа
Оргкомитет	Организационные вопросы (не касающиеся оценки)	Письменное обращение (через «IT-куб»)	5 рабочих дней
Апелляционная комиссия	Споры по итогам финала (если не урегулированы жюри)	Письменная апелляция (раздел 8.6)	24 часа

11.3.2. Применимое право. К отношениям, не урегулированным Положением, применяется законодательство Российской Федерации.

11.4. Форс-мажор и обстоятельства непреодолимой силы

11.4.1. Определение форс-мажора для целей Положения:

Категория	Примеры
Природные явления	Наводнение, землетрясение, ураган, лесной пожар
Техногенные аварии	Крупная авария на энергосетях, обрушение здания
Эпидемии, пандемии	Введение карантина, запрет на массовые мероприятия
Военные действия, террористические акты	Ведение военного положения, комендантского часа
Решения органов власти	Запрет на проведение массовых мероприятий, закрытие границ региона

11.4.2. Действия сторон при наступлении форс-мажора:

Ситуация	Действие Организатора	Действие «IT-кубов» / участников
Форс-мажор наступил до начала отборочного этапа (за 30 дней)	Принять решение: перенести сроки, провести в дистанционном формате или отменить	Ожидать решения, корректировать планы

Форс-мажор наступил в период отборочного этапа	Приостановить этап, согласовать новые сроки с «IT-кубами»	Предоставить информацию о невозможности завершить этап
Форс-мажор наступил перед финалом (за 14–30 дней)	Принять решение: перенести финал, сократить программу, перевести в дистант или отменить	Уведомить участников, сохранить приобретённые билеты (при возможности)
Форс-мажор наступил во время финала	Эвакуировать участников, обеспечить безопасность, организовать отъезд	Следовать инструкциям Организатора

11.4.3. Информирование о форс-мажоре:

- организатор уведомляет «IT-кубы» и партнёров незамедлительно при наступлении обстоятельств (в течение 24 часов) через официальный сайт, электронную почту и телефонную связь;
- публикует официальное уведомление о решении (перенос, отмена) в течение 48 часов.

11.4.4. Финансовые последствия форс-мажора:

Случай	Финансовые обязательства
Перенос сроков (финал состоится позже)	Обязательства сторон сохраняются; расходы на перенос (штрафы за аннуляцию брони и пр.) несёт Организатор (если иное не предусмотрено договором с площадкой)
Отмена финала	Организатор возмещает направляющим сторонам документально подтверждённые расходы на проезд (билеты), если билеты были приобретены до объявления об отмене (при условии, что билеты не подлежат возврату)
Проведение финала в дистанционном формате	Организатор пересматривает смету (уменьшаются расходы на проживание, питание, транспорт). Сэкономленные средства возвращаются субсидиателю в установленном порядке

11.5. Персональные данные участников

11.5.1. Согласие на обработку персональных данных:

- для участия в Первенстве (отборочном этапе и финале) требуется письменное согласие родителя (законного представителя) на обработку персональных данных участника (несовершеннолетнего).
- согласие оформляется по форме, предоставляемой Организатором, и направляется в составе заявки на финал.

11.5.2. Цели обработки персональных данных (в соответствии с Федеральным законом № 152-ФЗ):

Цель	Правовое основание
Формирование списков участников, ведение протоколов	Положение, согласие субъекта
Обеспечение безопасности (пропускной режим, медицинская помощь)	Договор (публичная оферта)
Организация проживания и питания	Договор, согласие
Внесение сведений в ГИР «Талант и успех» (при включении Первенства в Перечень)	Отдельное согласие (или включение в общее)
Публикация итогов (ФИО, название команды, статус) в открытых источниках	Законный интерес (прозрачность)

11.5.3. Отзыв согласия:

- участник (родитель) вправе отозвать согласие на обработку персональных данных в письменной форме.
- в случае отзыва после подачи заявки на финал, но до начала финала — участник не допускается к участию (замена на другого участника из резервного списка).
- в случае отзыва после завершения финала — Организатор прекращает дальнейшую обработку (за исключением архивного хранения протоколов).

11.6. Заключительные положения о взаимодействии с третьими лицами

11.6.1. Подрядчики и поставщики:

- родитель вправе отозвать согласие на обработку персональных данных в письменной форме;
- в случае отзыва после подачи заявки на финал, но до начала финала — участник не допускается к участию.

11.6.2. Средства массовой информации:

- Организатор обеспечивает освещение Первенства в СМИ (региональных и муниципальных) по согласованию с партнёрами;
- фото- и видеосъёмка участников в ходе официальных мероприятий допускается без дополнительного согласия (в информационных целях). Коммерческое использование изображений участников требует отдельного согласия.

11.6.3. Независимые наблюдатели:

- по решению Организатора к участию в качестве **независимых наблюдателей** (без права вмешательства в процесс оценки) могут приглашаться представители Департамента образования и науки Югры, родительской общественности, общественных организаций.
- наблюдатели допускаются на площадки финала по предварительной аккредитации.

11.7. Признание Положения утратившим силу и переходные положения

11.7.1. Признание утратившим силу:

- настоящее Положение утрачивает силу с момента утверждения новой редакции Положения на следующий год.
- отдельные положения могут быть признаны утратившими силу досрочно по решению Организатора (с публикацией изменений).

11.7.2. Переходные положения при смене редакции:

Ситуация	Порядок действий
Новая редакция утверждена, но отборочный этап текущего года не начался	Применяется новая редакция в полном объёме
Новая редакция утверждена после начала отборочного этапа, но до финала	Применяется старая редакция для текущего цикла, новая — со следующего года (за исключением изменений, улучшающих положение участников, которые могут быть введены решением Оргкомитета)
Новая редакция утверждена после завершения финала	Применяется к следующему циклу

11.8. Заключительные формальные положения

11.8.1. Настоящее Положение составлено на русском языке в двух экземплярах (электронная и бумажная версии).

11.8.2. В случае расхождения между разделами Положения приоритет имеют положения, лучше обеспечивающие права и законные интересы участников.

11.8.3. Если какое-либо положение настоящего Положения будет признано недействительным или не имеющим юридической силы, это не влечёт недействительность остальных положений.

11.8.4. Ссылки на нормативные правовые акты в настоящем Положении даны по состоянию на дату утверждения. При изменении законодательства применяются действующие нормы, даже если в Положении не сделана прямая ссылка на новую редакцию.