

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ИТ-СОРЕВНОВАНИЯ

«АгроДжем 2025»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регулирует порядок организации и проведения в России масштабного ИТ-соревнования в области разработки игр – АгроДжем 2025 (далее – Хакатон).

1.2. Организатором Чемпионата является общество с ограниченной ответственностью «Спинон». Юридический адрес: 121099, г. Москва, пер. Трубниковский, д. 4, подвал помещение 1, комната 3, ИНН: 7701415775.

1.3. Организатор определяет правила участия, обеспечивает техническое проведение, формирует состав жюри и менторов, а также организует вручение призов.

1.4. К участию в подготовке и проведении Хакатона могут привлекаться партнёры и соорганизаторы (далее — Партнёры), предоставляющие задания (треки), менторов, экспертов и призы. Список Партнёров публикуется на официальной странице Мероприятия.

1.5. Формат проведения: онлайн, продолжительностью 72 часа. Продолжительность фиксируется с момента официального старта до дедлайна сдачи работ.

1.6. Целью мероприятия является создание прототипов обучающих игр, которые: помогают закреплять знания и навыки в сфере агропромышленного комплекса (АПК), повышают интерес к аграрным профессиям и современным технологиям в сельском хозяйстве, а также демонстрируют инновационные подходы к обучению через игровые технологии.

1.7. Общая длительность основного этапа — 48 часов, без учёта подготовительного периода и финала.

2. Термины и определения

Далее по тексту Положения используются следующие термины и определения:

2.1. Генеральный партнер Мероприятия – Акционерное общество «Россельхозбанк». Генеральная лицензия Банка России № 3349 от 12.08.2015 г.

2.2. Жюри – группа экспертов, осуществляющая оценку Технологических решений Команд в рамках Хакатона.

2.3. Задачи Хакатона – задачи, определяемые Организатором и Генеральным партнером совместно с Партнерами, для решения которых Команды создают Технологические решения. Задачи публикуются на Сайте.

2.4. Заявка – электронная форма регистрации Участников, размещенная на Сайте и заполненная лицом, желающим участвовать в Мероприятии в качестве Участника, в соответствии с требованиями Положения. Неполные и/или не соответствующие требованиям настоящего Положения Заявки не рассматриваются и Заявками не признаются.

2.5. Капитан Команды – один из участников Команды, выбираемый участниками Команды, которому, в случае признания Команды Победителем Хакатона, вручается (перечисляется) приз, указанный в п. 10.2.1 Положения.

2.6. Команда – группа Участников Хакатона, объединившихся для участия в Хакатоне и создания Технологического решения по одной из Задач Мероприятия. Каждый Участник Хакатона может входить в состав только одной Команды. Количество Участников Хакатона в одной Команде ограничено: не более 5 (пяти) Участников Хакатона.

2.7. Ментор – представитель Партнера Хакатона, который проводит предварительный отбор участников Хакатона совместно с Организатором и Генеральным партнером, работает с участниками Хакатона: дает информацию о Задаче, консультирует участников по вопросам, связанным с Задачей, проводит оценку Технологических решений команд.

2.8. Победитель Хакатона по решению Задачи Мероприятия – Команда, чье Технологическое решение Задачи признано лучшим в результате оценки менторов и/или Жюри.

2.9. Сайт – сайт Мероприятия, расположенный в сети Интернет по адресу: <https://rshbdigital.ru/agrocode-hub>.

2.15. Технологическое решение – программный продукт, созданный Командой для решения одной из задач Хакатона в срок, указанный в данном Положении, представленный в виде работающего прототипа и исходного кода.

2.16. Участник – Участник Хакатона, признанный таковым в результате проведенного отбора в соответствии с настоящим Положением.

2.17. Участник Хакатона – физическое лицо, достигшее восемнадцати лет, действующее от своего имени и зарегистрированное в соответствии с правилами раздела 5 Положения для участия в Хакатоне. Для участия в Хакатоне каждый Участник Хакатона должен состоять в Команде или заявить о себе как независимый участник и войти затем в состав Команды.

2.18. Хакатон – соревнование Команд, во время которого специалисты с различной специализацией в области разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры и другие), входящие в Команды, решают одну из предложенных Задач Мероприятия за определенное время. Результатом решения Задачи Мероприятия становится прототип Технологического решения.

3. Участники соревнований

2.1. К участию допускаются физические лица в возрасте от 18 лет.

2.2. Команды. Состав команды — от 1 до 5 человек (допускается участие в одиночку). Роли внутри команды могут совмещаться. Рекомендуемые роли: геймдизайнер/сценарист — отвечает за идею и механику; программист — реализует прототип; художник/дизайнер — отвечает за визуализацию, интерфейс и стиль.

2.3. География участия. Участие разрешено независимо от региона проживания. Время и дедлайны указаны по московскому времени (MSK, UTC+3).

2.4. Ограничения:

— Один человек может участвовать только в одной команде.

— Дублирование регистраций и участие под разными именами запрещены.

— Участники обязаны самостоятельно следить за сроками и подключением к мероприятиям.

2.5. Для участия в Мероприятии проводится предварительный отбор участников по портфолио. Каждый заявитель обязан при регистрации предоставить ссылку на собственные работы (портфолио), отражающие опыт в одной или нескольких областях: геймдизайн, программирование, художественное оформление или создание интерактивных проектов.

4. Сроки проведения Мероприятия

4.1. Общий срок проведения Мероприятия: с 1 декабря 2025 года по 28 декабря 2025 года включительно.

4.2. Подача Заявок на участие в Хакатоне заканчивается в 23 часа 59 минут 15 декабря 2025 года (московское время).

4.3. Организатор совместно с Генеральным партнером и Партнерами осуществляют отбор Участников, подавших заявки индивидуально, и Команд для участия в Хакатоне в срок до 17 декабря 2025 года включительно.

4.5. Организатор объявляет допущенные к участию в Хакатоне Команды, которые подали Заявки или были сформированы в порядке, установленном настоящим Положением, путем публикации результатов на Сайте не позднее 23 часов 59 минут 17 декабря 2025 года (московское время).

4.6. Команды создают Технологические решения в период с 19 часов 00 минут 18 декабря 2025 года (московское время) по 19 часов 00 минут 21 декабря 2025 года (московское время).

4.8. Финал и защита проектов проводятся 21 декабря 2025 года в онлайн формате. Команды представляют разработанные Технологические решения (игровые прототипы) в формате онлайн-презентации продолжительностью не более 5 (пяти) минут, после чего членам Жюри предоставляется до 4 (четырёх) минут для вопросов и обсуждения представленных проектов.

3.9. Объявление победителей осуществляется 21 декабря 2025 года на закрытии Хакатона. Итоговые результаты подводятся Жюри по завершении

всех презентаций. Организатор объявляет победителей и вручает призы участникам, занявшим призовые места.

5. Порядок информирования об условиях участия в Мероприятии

5.1. С информацией об условиях и порядке, сроках проведения Мероприятия, о сроках регистрации для участия в Мероприятии, сроках, месте и порядке подведения итогов можно ознакомиться на Сайте.

5.2. Организатор оставляет за собой право изменять правила Мероприятия по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на Сайте. Такого рода изменения вступают в силу с момента их публикации на Сайте.

6. Условия участия и регистрации

6.1. Регистрация осуществляется через форму на сайте Соревнования. Участник должен предоставить: ФИО, возраст, город; e-mail для связи; ник в Telegram, ссылку на портфолио/резюме (при наличии), название команды (при наличии), мотивационное письмо до 5000 символов; согласия на обработку персональных данных и публичность.

6.2. Регистрация лиц, желающих участвовать в Мероприятии в качестве Участников, осуществляется в срок, указанный в п. 4.3 Положения, на Сайте путем заполнения Заявки.

6.3. Заявку может подать независимый Участник, Команда в лице Капитана Команды, включающая от 3 (трех) до 5 (пяти) участников. Организатор оставляет за собой право комплектации Команд по своему усмотрению даже в случае коллективной заявки. При комплектации Команд учитываются указанные навыки и специализация участников.

6.4. При заполнении Заявки для участия в Хакатоне Участнику необходимо указать следующие сведения:

6.4.1. для независимого Участника Хакатона: адрес электронной почты (e-mail); ник в Telegram; контактный телефон; имя, фамилия, текущий вид занятости, возраст Участника Хакатона; описание основной специализации и

наличия навыков для решения Задач Мероприятия; резюме, портфолио, мотивационное письмо;

6.4.2. для Команды: участники команды регистрируются индивидуально, указывая сведения согласно п. 6.4.1., а также название команды, роль.

6.5. Название Команды не должно содержать:

Ненормативную лексику (на всех языках);

Элементы и информацию, пропагандирующие насилие и (или) возбуждающие социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду; содержащие призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни; пропагандирующей употребление наркотических средств и психотропных веществ.

6.6. При подаче Заявки команда выбирает одну или несколько задач. Команда может подать Заявку на любое количество задач. Для каждой задачи нужно заполнять заявку повторно.

6.7. Команда может подать заявку на каждую задачу только один раз.

6.8. С момента направления Заявки Участник присоединяется к настоящему Положению и дает свое согласие на обработку Организатором и Генеральным партнером персональных данных, указанных в Заявке, предоставленных документах с персональными данными, в том числе согласие на совершение Организатором действий, предусмотренных п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных», любыми способами. Участник согласен с передачей персональных данных любым третьим лицам в рамках Мероприятия. Данное согласие дано без ограничения территории распространения и действует в течение 3 (трех) лет с момента направления соответствующих данных Организатору.

6.9. Участник, заполнивший Заявку, дает свое согласие и подтверждает получение им всех требуемых в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации (в том числе о персональных данных) согласий всех упомянутых или заинтересованных лиц на обработку

предоставленных данных Организатором и Генеральным партнером, а также на раскрытие Организатором и Генеральным партнером сведений, полностью или частично, представителям Партнеров.

6.10. Участник, заполнивший Заявку, подтверждает, что в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, лица, чьи данные переданы Организатору и Генеральному партнеру, уведомлены о факте передачи их данных в соответствии с требованиями такого законодательства. Участник, заполнивший Заявку, освобождает Организатора от любой ответственности в связи с их раскрытием.

6.11. Участник Хакатона считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он получил от Организатора сообщение в электронной форме о подтверждении допуска его к участию в составе Команды в Хакатоне в порядке, указанном в настоящем Положении. Сообщение направляется по e-mail, указанному в Заявке.

6.12. Организатор имеет право отказать в допуске к участию в Хакатоне без объяснения причин отказа.

6.13. Участник или Команда, создавшие в любой форме и объеме Технологическое решение до момента начала Хакатона, до участия в Хакатоне не допускаются.

6.14. Мероприятие не является лотереей и не основано на риске. Участие в Мероприятии является бесплатным. Условием участия в Мероприятии не является приобретение Организатором, Генеральным партнером или Партнерами определенного товара, оказание услуги, выполнение работы.

6.15. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Технологических решений в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.

6.16. Участник настоящим выражает согласие на осуществление любых действий со стороны Организатора и привлекаемых им третьих лиц в

отношении осуществления видео- аудио- и иной фиксации хода проведения Хакатона, включая (без ограничений) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, фото- и видеоматериалов, в том числе с участием Участника и иных лиц, а также осуществление любых иных действий с видеоматериалами, в т.ч. и их демонстрация на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц. Участник согласен с тем, что любое последующее использование его Изображений не приводит к возникновению у Организатора и/или третьих лиц, осуществляющих указанные действия по договору с Организатором, каких-либо встречных обязательств, в том числе обязательств по предоставлению отчетов об использовании или обязательств по выплате какого-либо вознаграждения.

6.17. Хакатон проводится онлайн. Для участия в Хакатоне Участнику необходимо иметь собственный компьютер и другое необходимое оборудование по усмотрению Участника. Организатор может предоставить какое-либо дополнительное оборудование для участия в Хакатоне, если это предусмотрено в рамках задачи.

6.18. Организатор публикует результаты отбора Заявок на Сайте и уведомляет о них Участников посредством электронной почты, указанной в соответствующих Заявках в срок, установленный п.3 настоящего Положения.

6.19. Участники должны подтвердить свою готовность участвовать в Хакатоне. Подтверждение участия должно быть направлено Организатору посредством электронной почты после получения уведомления о прохождении отбора.

6.20. В случае, если Участник не подтвердил свою готовность участвовать в Хакатоне в течение 24 (двадцати четырех) часов после отправки уведомления, Организатор имеет право отказать Участнику в участии в Хакатоне.

6.21. Организатор, Генеральный партнер и Партнеры не выдают устных и (или) письменных разъяснений относительно результатов оценки Заявок, а также относительно оценки каждой конкретной Заявки.

7. Формат работы и правила

7.1. Участникам предоставляются следующие рабочие материалы: условие задания, шаблоны документации и презентации; ссылки на платформы и регламент сдачи.

7.2. После официального старта Мероприятия проводится установочный вебинар-презентация кейсов. Вебинар проходит в онлайн-формате и включает: представление задач (треков) от партнёров, обзор правил участия и ответы Организатора и Менторов на вопросы участников в режиме реального времени.

7.3. После завершения вебинара участникам предоставляется возможность задавать вопросы и получать консультации через официальный чат Мероприятия в мессенджере Telegram. В чате участники могут обращаться к Мастерам-трекерам и Менторам, получать разъяснения по требованиям, критериям и техническим аспектам выполнения заданий.

7.4. В период проведения Хакатона организуются трекерские сессии. В ходе данных сессий команды консультируются с Мастерами-трекерами и Менторами, обсуждают прогресс, получают обратную связь по промежуточным результатам, рекомендации по улучшению прототипов и методическую поддержку. Формат и расписание трекерских сессий устанавливаются Организатором и доводятся до сведения участников через официальный чат и информационные каналы Мероприятия.

7.5. Финальный пакет решения (итоговый комплект материалов).

7.5.1. Для участия в итоговой оценке команда обязана предоставить финальный пакет решения, включающий полный набор материалов, подтверждающих выполнение задания. Настоящие требования применяются **во всех треках и задачах, если в индивидуальном задании не указано иное.**

7.5.2. Финальный пакет решения должен включать следующие материалы:

1. Игровой прототип — готовая сборка проекта (web, desktop или mobile билд) с инструкцией по запуску.

— Прототип должен корректно запускаться без установки платных или закрытых компонентов.

— Время первого запуска не должно превышать 15 (пятнадцати) минут.

— При наличии ограничений по совместимости команда обязана приложить демонстрационное видео (до 3 минут), демонстрирующее функциональность прототипа.

2. Pitch Deck (7–10 слайдов) — презентация, отражающая основные аспекты проекта:

— концепция и ключевая идея;

— цели и образовательные задачи игры;

— структура и механика игрового процесса;

— целевая аудитория и сценарии применения (в образовательных или корпоративных целях);

— отличительные особенности и инновационные элементы решения.

3. Методическое описание (методичка, 2–3 страницы) — документ, раскрывающий образовательную ценность игры и возможности интеграции в учебный или корпоративный процесс. В методичке должны быть отражены:

— чему обучает игра и какие навыки формирует;

— как игра может быть встроена в образовательный процесс (формат применения, продолжительность, требования к ресурсам);

— ожидаемые результаты обучения (осваиваемые компетенции, индикаторы успешности).

4. Лог разработки (в формате .MD или .CSV) — структурированный отчёт, отражающий процесс работы над проектом, включающий:

— ключевые этапы разработки и достигнутые результаты;

- использованные инструменты, движки, библиотеки, версии ПО;
- описание реализованных функций и особенностей архитектуры прототипа.

5. Проектные файлы (архив ZIP) — полный набор исходных материалов, необходимых для повторной сборки и анализа решения, включая:

- исходный код проекта;
- графические и звуковые ресурсы;
- текстовые и сценарные материалы;
- техническую документацию (ReadMe, лицензии, атрибуции, схемы, описания).

7.5.3. Все файлы должны быть структурированы и упакованы в единый архив, содержащий краткое описание состава и инструкцию по воспроизведению проекта.

7.5.4. Название архива должно содержать название команды и трека, например: TeamName_TrackNumber_Final.zip

7.5.5. Организатор оставляет за собой право не принимать к оценке проекты, не соответствующие установленным требованиям к структуре, формату или комплектности финального пакета, если в задании не предусмотрены иные условия.

8. Жюри

8.1. Жюри Хакатона формируется Организатором и Генеральным партнером. В состав жюри могут входить представители Организатора, Генерального партнера, Партнеров и отраслевые эксперты.

8.2. По каждой Задаче Хакатона формируется отдельное жюри, в которое могут входить представители от Генерального партнера, представители от Партнера задачи, отраслевые эксперты.

8.3. Все члены Жюри имеют равные права голоса.

8.4. Организатор оставляет за собой право не разглашать состав Жюри.

9. Порядок проведения Хакатона

9.1. Хакатон проводится в онлайн-формате в сроки, установленные пунктом 4 настоящего Положения. Регистрация, выдача заданий, менторские сессии, подача решений — осуществляются с использованием дистанционных коммуникационных средств (видеоконференции, электронная почта, мессенджер Telegram и иные каналы, определённые Организатором).

9.2. Для участия в Хакатоне каждая команда или индивидуальный участник выбирает только одну Задачу (Трек) из числа предложенных на официальном сайте Мероприятия. Если участник подал заявку на несколько задач, то в случае прохождения отбора он будет допущен к участию только в одном треке — по усмотрению Организатора.

9.3. . Участники, прошедшие отбор для участия в Хакатоне, получают всю организационную и техническую информацию по адресу электронной почты, указанному при регистрации, а также через официальный чат участников в Telegram. Организатор информирует Участников о регламенте, расписании не позднее чем за 24 часов до начала Хакатона.

9.4. После официального старта Мероприятия проводится установочный вебинар-презентация кейсов. Вебинар проходит 18 декабря 2025 года и включает: презентацию треков и заданий от Партнёров; разъяснение правил участия и порядка сдачи решений; ответы Организатора и Менторов на вопросы участников в режиме реального времени.

9.5. После завершения вебинара участникам предоставляется возможность получать консультации в официальном Telegram-чате Хакатона, где работают закреплённые Менторы и Мастера-трекеры. В чате участники могут задавать вопросы, получать рекомендации по реализации задач и уточнения по техническим аспектам выполнения задания.

9.6. В ходе проведения Хакатона Организатор проводит трекерские сессии (онлайн-встречи с Менторами и представителями Партнёров) для промежуточного контроля и консультаций команд.

9.7. Менторы фиксируют прогресс команд и при необходимости направляют их к экспертам-консультантам для решения технических или методических вопросов.

9.8. Организатор проводит финальные защиты проектов 21 декабря 2025 года в онлайн формате. Выступления участников проходят в формате открытых презентаций перед Жюри и представителями Партнёров. Каждой команде предоставляется не более 5 (пяти) минут на презентацию и 4 (четырёх) минут на ответы на вопросы Жюри. Выступления проводятся отдельно по каждой задаче (треку).

9.9. После завершения защит Организатор совместно с Жюри подводит итоги оценки представленных решений. Объявление победителей проводится 21 декабря 2025 года в онлайн формате. Результаты оформляются протоколом заседания Жюри и публикуются на официальных ресурсах Хакатона.

9.10. В ходе выполнения заданий Участники могут использовать результаты интеллектуальной деятельности, инструменты и программное обеспечение, предоставленные Организатором и Партнёрами Хакатона, включая методические материалы, открытые библиотеки, шаблоны и рекомендованные игровые движки. Использование сторонних ассетов допускается при условии соблюдения условий лицензий и указания источников.

9.11. Результатом работы Участников в рамках Хакатона является игровой прототип (Технологическое решение), созданный в соответствии с выданным заданием (брифом), а также полный комплект сопровождающих материалов (исходный код, документация, методическое описание).

9.12. Решение должно быть создано в период, установленный настоящим Положением, и не может являться доработкой или модификацией ранее существующего проекта, опубликованного или представленного на других мероприятиях. В случае возникновения у Организатора или Жюри

сомнений относительно даты создания прототипа или оригинальности работы, Жюри вправе отказать в допуске такого решения к процедуре оценки.

10. Порядок оценки Технологических решений, созданных Участниками Хакатона, и определения Победителей Хакатона

10.1. Жюри оценивает Технологические решения на соответствие их конкретной Задаче. Также жюри может учитывать полезность идеи, дизайн, инновационность и качество проведения презентации.

10.2. В каждой Задаче определяется 1 (одна) команда-Победитель: первое место. По итогам голосования оформляется протокол голосования Жюри.

10.3. При равенстве баллов преимущество получает проект с большей образовательной ценностью.

10.4. Организатор, Генеральный партнер и Партнеры не выдают устных и (или) письменных разъяснений относительно результатов оценки Технологических решений участников, а также относительно оценки каждого конкретного Технологического решения.

10.5. Результаты Хакатона обжалованию не подлежат.

11. Задачи

11.1. Организатор объявляет 2 (две) Задачи Хакатона в день начала приема Заявок путем размещения списка Задач и описания каждой Задачи Мероприятия на Сайте.

11.2. Организатор с привлечением Генерального партнера и Партнеров формируют перечень Задач с учетом потребностей, отражающих реальную конъюнктуру отрасли.

11.3. Все Задачи являются равноправными и равновесными.

12. Призовой фонд Мероприятия. Условия, порядок и сроки получения призов Победителями

12.1. Подведение итогов Хакатона состоится путем объявления Победителей 21 декабря 2025 года.

12.2. Призовой фонд составляет 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей (с НДС) в каждой из 2 (двух) Задач получает каждая команда, признанная Победителем Хакатона и занявшая Первое место.

12.3. Организатор является налоговым агентом и обязан удержать у каждого получателя приза и уплатить сумму налога, исчисленную в соответствии со ст. 224 Налогового кодекса Российской Федерации

12.4. Выплата денежных средств осуществляется Организатором в рублях РФ путем перечисления средств на личные банковские счета Капитанов Команд, признанных Победителями, на основании протокола голосования Жюри.

12.5. Информация о призах размещается на Сайте. Дополнительно к указанным в п.10.2 Положения призам, Организатор, Генеральный партнер и Партнеры оставляют за собой право по своему усмотрению наградить выбранные ими Команды, не объявленные Победителями, дополнительными призами в виде денежных средств в размере, определяемом Организатором и/или Партнерами, или иным ценным призом.

12.6. В течение 30 (тридцати) календарных дней после объявления Победителей в Месте проведения Мероприятия и размещения информации о Победителях на Сайте Капитаны Команд или индивидуальные Участники, признанные Победителями, обязаны связаться с Организатором для получения приза и предоставить Организатору все необходимые для этого данные, включая следующие:

— копию паспорта или иного документа, удостоверяющего личность (в т. ч. временное удостоверение личности гражданина Российской Федерации; удостоверение личности или военный билет военнослужащего действительной службы; паспорт моряка; удостоверение беженца);

— копию свидетельства о постановке на учет в налоговом органе физического лица по месту жительства на территории Российской Федерации;

— реквизиты банковского счета, в валюте Российской Федерации, открытый в банке, расположенном на территории Российской Федерации, на который должен быть перечислен денежный приз.

— копию страхового свидетельства (Страховой номер индивидуального лицевого счета (СНИЛС)).

12.7. Принятие Командой приза осуществляется самостоятельно в порядке, определенном Капитаном Команды и Организатором. Организатор производит перечисление денежного приза Капитанам Команд или индивидуальным Участникам, признанным Победителями, не позднее 90 (девяноста) календарных дней после предоставления Капитаном Команды всех необходимых данных, документов, перечисленных в п. 12.7 Положения.

12.8. Если в течение 30 (тридцати) календарных дней после объявления Победителей и размещения информации о Победителях на Сайте Мероприятия соответствующий Капитан Команды или индивидуальный Участник не свяжется с Организатором и (или) не предоставит все необходимые данные, документы, перечисленные в п.12.7 Положения, для вручения ему приза, то будет считаться, что такой Победитель отказался от получения приза.

12.9. Организатор оповещает Капитанов Команд и индивидуальных Участников, признанных Победителями, о присуждении приза, используя контактные данные, указанные Капитаном Команды или индивидуальным Участником в Заявке, и не несет ответственности за невозможность оповещения такого Капитана Команды или индивидуального Участника вследствие указания им недостоверной или неполной контактной информации.

12.10. Участники несут полную ответственность за полноту информации в заявлении на выдачу Приза. В случае обнаружения некорректности указанных сведений Организатор не несет ответственности, если Участники не имеют возможности получить приз или Участник не может воспользоваться Призом по иным причинам, не зависящим от Организатора.

12.11. Организатор не несет ответственности за распределение Капитаном Команды приза между участниками Команды, признанной Победителем. Приз распределяется между участниками Команды по договоренности между ними самостоятельно, без участия Организатора.

12.12. Организатор вправе запрашивать у Участника дополнительные документы и/или сведения, необходимые для перечисления приза.

13. Обязательные условия участия в мероприятии

13.1. Факт участия в Мероприятии означает, что Участники соглашаются с тем, что их имена, фамилии и иные материалы и данные о них могут быть использованы Организатором и Генеральным партнером и их уполномоченными представителями и (или) их рекламными агентствами в рекламных целях и в целях информирования, без оформления дополнительного соглашения с Участниками и уплаты какого-либо вознаграждения. Участвуя в Мероприятии, Участник тем самым дает свое согласие на обработку его персональных данных Организатору и Генеральному партнеру в соответствии с условиями настоящего Положения.

13.2. Участвуя в Мероприятии, Участник тем самым подтверждает, что он ознакомлен с условиями настоящего Положения, касающимися его персональных данных, в том числе с тем, что он может отозвать свое согласие на обработку персональных данных. В случае отзыва согласия на обработку персональных данных Участник не допускается к дальнейшему участию в Мероприятии.

13.3. Права Участника как субъекта персональных данных. Участник имеет право: на получение сведений об Организаторе и Генеральном партнере как операторах его персональных данных; требовать от Организатора и Генерального партнера как операторов его персональных данных уточнения своих персональных данных, их блокирования или уничтожения в случае, если персональные данные являются неполными, устаревшими, недостоверными, незаконно полученными или не являются необходимыми для заявленной цели обработки.

13.4. Решения Организатора и Генерального партнера по всем вопросам, связанным с проведением Мероприятия, в том числе с определением Победителей, является окончательным и распространяется на всех Участников.

13.5. Участники имеют право на получение информации о Мероприятии и получение призов, в случае признания их Команд Победителями, в соответствии с условиями Мероприятия, изложенными в настоящем Положении и на Сайте.

13.6. Принимая условия настоящего Положения, Участник Хакатона дополнительно подтверждает и гарантирует, что созданное им Технологическое решение не будет:

- содержать элементов порнографии или других материалов сексуального характера;

- содержать элементов и информации, пропагандирующих насилие и (или) возбуждающих социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду, или содержащих призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни;

- содержать изображений или любой другой информации либо результатов интеллектуальной деятельности, принадлежащих третьим лицам;

- нарушать авторских прав и содержать объектов интеллектуальной собственности, принадлежащих третьим лицам;

- содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.

13.7. В случае, если в процессе участия в Хакатоне будет создано Технологическое решение, являющееся охраняемым результатом интеллектуальной деятельности, как это определено в статье 1225 Гражданского кодекса Российской Федерации, исключительные права в полном объеме на такой результат интеллектуальной деятельности (включая

программный код, дизайн, документацию и иных материалы, относящиеся к нему) могут быть приобретены заинтересованным лицом у соответствующего Участника в порядке отчуждения на основании отдельного договора.

13.8. Организатор, Генеральный партнер и Партнеры оставляют за собой право использовать по своему усмотрению, без получения разрешения со стороны Участников и без выплаты им вознаграждения любые идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач (не являющиеся в соответствии с законодательством Российской Федерации объектами интеллектуальной собственности), созданные такими Участниками.

13.9. Своим участием в Мероприятии Участник подтверждает и гарантирует, что:

— использование Организатором демонстрационных файлов презентации, Технологического решения, идеи, концепции, принципов, методов, процессов, систем, способов, решения технических, организационных или иных задач, созданных и (или) представленных Участником в ходе проведения Мероприятия, в том числе размещение их в открытом доступе на интернет-сайтах, не нарушает прав на результаты интеллектуальной деятельности или иных прав как самого Участника, так и третьих лиц;

— Он согласен с тем, что Организатор вправе по своему усмотрению (без дополнительного разрешения со стороны Участника) использовать демонстрационные файлы презентации Технологического решения, Готового технологического проекта, идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач, созданные и (или) представленные Участником в ходе проведения Мероприятия, без каких-либо ограничений и выплаты Участнику какого-либо вознаграждения;

— В случае возникновения каких-либо претензии третьих лиц в отношении предоставленного Технологического решения, демонстрационных

файлов презентации Технологического решения, идеи, концепции, принципов, методов, процессов, систем, способов, решении технических, организационных или иных задач, созданных и (или) представленных Участником в ходе проведения Мероприятия, Участник обязуется самостоятельно их урегулировать в полном объеме (включая возмещение прямых и косвенных убытков третьих лиц) без привлечения Организатора.

13.10. Участник передает Организатору и Генеральному партнеру неисключительные права на использование демонстрационных файлов презентации Технологического решения (включая: право на воспроизведение, распространение, импорт, публичный показ, передачу в эфир, сообщение для всеобщего сведения) и разрешает Организатору использовать предоставленные демонстрационные файлы для их копирования или преобразования как целое или как часть, отдельно или в связях с любыми словами и/или рисунками без каких-либо ограничений и выплаты Участнику какого-либо вознаграждения. Права считаются предоставленными с момента презентации Технологического решения.

14. Освобождение от ответственности

14.1. В объеме, разрешенном действующим законодательством Российской Федерации, Участники и Победители освобождают от ответственности лиц по всем возможным и фактическим искам, обязательствам, мировым соглашениям, претензиям, требованиям, убыткам, штрафам и расходам (включая судебные расходы и издержки), независимо от того, начались ли судебные разбирательства в связи с участием в Мероприятии, подачей Заявки (в целом или какой-либо ее части), любой деятельностью, связанной с Мероприятием, вручением, принятием, использованием или неправомерным использованием какого-либо приза или травмами, смертью каких-либо лиц, ущербом для собственности, нарушением публичности или конфиденциальности информации, клеветой или лживыми измышлениями (преднамеренными и непреднамеренными), в случае нарушения договорных обязательств, гражданско-правовых норм (включая

халатность), гарантий или иных прав, в связи с любым действием, бездействием, неисполнением или нарушения соглашений, договоров, обязательств, гарантий или договоренностей, содержащихся в тексте настоящего Положения.

14.2. Кроме того, в объеме, разрешенном действующим законодательством Российской Федерации, Участники и Победители соглашаются освободить указанных выше лиц от ответственности по всем возможным или фактическим спорам, возникающим в любое время, в прямой или косвенной связи с любой претензией, поданной физическими или юридическими лицами (не обязательно согласившимися с данным Положением) в связи с проведением Мероприятия, участием в Мероприятии, подачей Заявки (в целом или какой-либо ее части) на участие в Мероприятии, любой деятельностью, связанной с Мероприятием, вручением, принятием, использованием или неправомерным использованием какого-либо приза.

15. Ограничение ответственности

15.1. Ни при каких обстоятельствах Освобождаемые от ответственности лица не будут нести ответственность по любым убыткам, возникающим у Участника, включая лиц не допущенных к участию в Мероприятии после подачи Заявки или дисквалифицированных в ходе Мероприятия, в связи с данным Мероприятием, участием в Мероприятии, любой деятельностью или ее отдельными элементами, включая подачу Заявки, доступ к Сайту, регистрацию и (или) доставку, принятие и (или) использование приза.

16. Интеллектуальная собственность

16.1. Все созданные в ходе Хакатона работы (исходный код, графика, сценарии, музыка, тексты, документация и т.п.) становятся собственностью Организатора.

16.2. Участники соглашаются на безвозмездное и безотзывное отчуждение исключительных прав на созданные ими материалы.

16.3. Организатор вправе использовать материалы в любых целях, включая коммерческие.

16.4. Права на ранее созданные участниками элементы (например, open-source) сохраняются, но они должны быть явно указаны в README.

17. Этические и юридические нормы

17.1. Запрещены проявления дискриминации, оскорблений и неэтичного поведения.

17.2. Использование ИИ-сервисов допускается при указании вкладов и источников.

17.3. Плагиат, нарушение авторских прав, несоблюдение лицензий — основания для дисквалификации.

17.4. Нарушения и санкции

— Предупреждение — за незначительные нарушения регламента.

— Штрафные баллы (до -20) — за несвоевременную сдачу или нарушения оформления.

— Дисквалификация — за плагиат, взлом, нарушение прав, подлог данных.

— Блокировка участия — в будущих мероприятиях сроком до 12 месяцев.

18. Заключительные положения

18.1. Настоящее Положение вступает в силу с момента публикации.

18.2. Организатор вправе вносить изменения до начала соответствующего этапа с обязательным уведомлением участников.

18.3. Мероприятие организовано и проводится на территории Российской Федерации в соответствии с условиями настоящего Положения и законодательством Российской Федерации.

Условия настоящего Положения распространяются как на Участников, так и на иных лиц, присутствующих в процессе проведения Мероприятия, в т. ч. членов Жюри, экспертов, менторов, партнеров, представителей СМИ, обслуживающий персонал и иных лиц.

В случае несоблюдения настоящего Положения любое из указанных лиц может быть отстранено от участия в Мероприятии. При этом в случае причинения несоблюдением настоящего Положения любого рода ущерба или вреда себе либо третьим лицам / их имуществу, Организатор и иные лица, привлекаемые для организации и проведения Мероприятия, ни при каких обстоятельствах не будут нести ответственность по факту совершения таких действий.

18.4. В случае непредвиденных обстоятельств (отключение сервисов, сбой связи, стихийные бедствия и т.д.) Организатор имеет право:

- перенести сроки этапов;
- изменить формат проведения;
- при необходимости отменить мероприятие с уведомлением участников.

18.5. Направление Заявки на участие в Мероприятии означает безоговорочное согласие Участника со всеми условиями Мероприятия и настоящего Положения.

18.6. Выполнение любого из действий, предусмотренных Положением, Капитаном Команды от имени Команды означает выражение волеизъявления на совершение указанного действия каждым из участников соответствующей Команды.

18.7. Во всем, что не урегулировано Положением, Организатор, Генеральный партнер и Участники руководствуются действующим законодательством Российской Федерации. Налоги и сборы, подлежащие уплате при получении призов, уплачиваются в порядке, установленном действующим законодательством РФ о налогах и сборах и настоящим Положением.

18.8. Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Мероприятия, подлежат разрешению путем переговоров. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров, подлежат разрешению в суде по месту нахождения Организатора.