

**Положение  
о проведении Всероссийского онлайн-хакатона  
«Код доступа»**

**1. Общие положения**

1.1. Положение о проведении Всероссийского онлайн-хакатона «Код доступа» (далее соответственно – Положение, Хакатон) устанавливает порядок организации и проведения Хакатона.

1.2. Организатор Хакатона – федеральное государственное автономное научное учреждение «Федеральный институт цифровой трансформации в сфере образования» (далее – Организатор).

1.3. Хакатон проводится с целью повышения мотивации обучающихся к изучению информационных технологий, приобретения дополнительных компетенций через проектную деятельность, формирования осознанного отношения к выбору будущей профессии.

1.4. Задачами Хакатона являются:

- расширение у обучающихся базовых знаний в сфере информационных технологий;
- развитие у обучающихся навыков проектной деятельности;
- развитие у обучающихся коммуникативных, социальных, исследовательских компетенций в сфере информационных технологий;
- выявление и поддержка талантливых детей в сфере информационных технологий.

1.5. Информация о Хакатоне размещается в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» по адресу: <https://it-cube.ficto.ru/>.

1.6. Консультационно-методическая поддержка обеспечивается по телефону: +7 (495) 009- 98-88 доб. 1050, и по электронной почте: [it-cube@ficto.ru](mailto:it-cube@ficto.ru).

1.7. Организационно-методического сопровождение и оперативное руководство проведения Хакатона осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

1.8. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в Положение.

**2. Оргкомитет Хакатона**

2.1. Оргкомитет Хакатона формируется из числа представителей Организатора и утверждается приказом Организатора. В состав Оргкомитета входят председатель, заместитель председателя, секретарь и иные члены Оргкомитета. Число членов Оргкомитета составляет не менее 3 человек.

2.2. Оргкомитет Хакатона:

- определяет место и даты проведения всех этапов Хакатона;
- определяет задания и критерии их оценивания на всех этапах Хакатона;
- принимает решение о количестве призовых мест;
- принимает решение о корректировке сроков проведения этапов Хакатона, извещая об изменениях посредством официальных ресурсов Организатора: <https://it-cube.ficto.ru/>, [https://vk.com/itcube\\_official](https://vk.com/itcube_official);
- принимает решение о дисквалификации участников за нарушение порядка и правил поведения при проведении мероприятия, а также об аннулировании результатов соревнований.

2.3. Заседание Оргкомитета проводится в очном или дистанционном формате и считается правомочным, если на нем присутствуют более половины членов Оргкомитета.

2.4. Решения Оргкомитета принимаются большинством голосов присутствующих на заседании членов Оргкомитета и оформляются протоколом, который подписывается председателем Оргкомитета, либо председательствующим на заседании в случае отсутствия председателя Оргкомитета.

### **3. Участники Хакатона**

3.1. В Хакатоне могут участвовать обучающиеся Центров цифрового образования детей «ИТ-куб» в возрасте 10–18 лет (далее – участник).

3.2. Хакатон предполагает индивидуальное участие.

3.3. Один участник может быть зарегистрирован только один раз. Регистрация участников осуществляется в порядке, предусмотренном пунктом 7.1 Положения.

3.4. От одного субъекта Российской Федерации допускается неограниченное количество участников.

3.5. Принимая решение об участии в Хакатоне, участники при регистрации в мобильном приложении «Игра первых» дают согласие на обработку персональных данных в соответствии с политикой обработки персональных данных приложения «Игра первых».

### **4. Экспертная комиссия Хакатона**

4.1. Состав экспертной комиссии Хакатона, утверждается Организатором.

4.2. Экспертная комиссия отслеживает выполнение участниками заданий на всех этапах Хакатона.

4.3. Проверяет корректность автоматического формирования финальных результатов Хакатона

4.4. Экспертная комиссия предоставляет только итоговые результаты, предоставляя оценку Организатору мероприятия путем утверждения итогового протокола мероприятия.

4.5. Апелляции на решения экспертной комиссии не принимаются.

## 5. Сроки и этапы проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится в период с **15.10.2025 по 17.10.2025** в три этапа:

- отборочный этап – работа над отборочными заданиями;
- полуфинал – работа над заданием полуфинала;
- финал – работа над заданием финала.

5.2. После завершения соревновательной части Хакатона проводятся работа экспертной комиссии и объявление результатов (октябрь 2025 г.).

## 6. Направления Хакатона

6.1. Хакатон проводится по направлению – Программирование.

## 7. Порядок проведения Хакатона

7.1. Для участия в Хакатоне необходимо в срок до 10.10.2025 (включительно) подать заявку для регистрации посредством заполнения Яндекс-формы, размещенной на сайте в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»: <https://forms.yandex.ru/u/68b6feba068ff040d59c1f17>.

7.2. После подачи заявки для регистрации участникам Хакатона будет направлена пригласительная ссылка для регистрации в мобильном приложении «Игра первых» (далее – Приложение).

7.3. Хакатон проводится с использованием программного обеспечения Приложения. Участникам Хакатона необходимо установить Приложение. Задания Хакатона размещаются в Приложении и предполагают ввод ответов для автоматической проверки в соответствующих модулях Приложения.

7.4. Участник мероприятия, прошедший регистрацию, имеет возможность накапливать в Приложении игровые ресурсы (далее – Движкоины) за выполнение заданий и обменивать их на призы, предоставляемые Организатором, его партнером/партнерами или иными организаторами и соорганизаторами Хакатона.

7.5. Движкоины – это виртуальные условные единицы расчетов в Приложении, получаемые участником мероприятия в соответствии с настоящим Положением и используемые исключительно в соответствующих рамках. Движкоины не являются средствами платежа или каким-либо видом валюты или ценной бумаги и могут быть обменяны на памятные подарки и специальные предложения Организатора, его партнера/партнеров или иных организаторов и соорганизаторов, а также иных участников совместных инициатив в порядке и на условиях настоящего положения. Движкоины не имеют денежной стоимости и не могут быть обменяны на рубли Российской Федерации.

7.6. Движкоины начисляются участнику мероприятия за выполнение заданий Хакатона в Приложении. За выполнение каждого задания участнику начисляется определенное количество Движкоинов в зависимости от сложности задания. Предварительно перед запуском каждого задания, участник имеет возможность ознакомиться с количеством Движкоинов предоставляемых Организатором за выполнение данного задания.

7.7. Участник вправе обменять Движкоины на памятные подарки в игровом



модуле Приложения «Мастерская». После выполнения участником каждого задания, количество Движкоинов за его выполнение суммируется к уже имеющимся у участника Движкоинов. Количество Движкоинов отражается и визуализируется в Приложении.

7.8. Движкоины подлежат обмену на памятные сувениры в сроки не позднее **01.11.2025**. Количество памятных сувениров ограничено.

7.9. Один Участник может получить только один памятный сувенир из доступных в игровом модуле Приложения «Мастерская».

## **8. Итоги проведения Хакатона**

8.1. Все участники Хакатона, прошедшие этапы, предусмотренные пунктом 5.1 Положения, получают сертификат об участии.

## **9. Финансовые условия**

9.1. Участие в Хакатоне осуществляется на безвозмездной основе.

## **10. Символика Хакатона**

10.1. Символика Хакатона отражает его цифровую направленность и инновационный формат. Ключевым элементом эмблемы Хакатона является акцент на использование мобильного приложения как основной платформы проведения, что подчеркивает современный подход к организации мероприятия и его доступность для участников. Название «Код доступа» символизирует открытие новых знаний, возможностей и вхождение в мир цифровых компетенций.

10.2. Официальная эмблема Хакатона, используемая Организатором в период, установленный пунктом 5.1 Положения, при использовании информации о проведении Хакатона на стороне субъектов Российской Федерации является обязательным.