


УТВЕРЖДАЮ
Первый заместитель
Генерального директора
АНО «Россия – страна возможностей»


_____ А.В. Агафонов
1 сентября 2023 г.
№ 01-28/01.09.23-02

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении хакатонов по искусственному интеллекту по решению бизнес-проблем и социальных проблем, в том числе на основе государственных наборов данных, в рамках федерального проекта «Искусственный интеллект»

Редакция 3

Москва
2023

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения хакатонов по искусственному интеллекту по решению бизнес-проблем и социальных проблем, в том числе на основе государственных наборов данных, в рамках федерального проекта «Искусственный интеллект» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» (далее – федеральный проект, проект «Искусственный интеллект», хакатоны соответственно) в 2023 году в целях достижения результата 1.15 федерального проекта.

1.2. Проект «Искусственный интеллект» – комплекс соревнований и образовательных мероприятий, направленный на выявление и раскрытие потенциала специалистов в сфере информационных технологий, искусственного интеллекта, дизайна и управления цифровыми проектами, реализуемый в 2023 году (далее – проект).

1.3. Официальный сайт/платформа проекта: hacks-ai.ru (далее – официальный сайт).

1.4. В 2023 году проводятся региональные, окружные, всероссийские и международные хакатоны.

1.5. Официальным языком региональных, окружных, всероссийских и международных хакатонов является русский, при этом на международных хакатонах могут использоваться дополнительно иностранные языки.

1.6. Проект не является лотереей, стимулирующей лотереей либо иной основанной на риске азартной игрой.

1.7. Участие в хакатонах является бесплатным.

1.8. Автономная некоммерческая организация «Больше, чем путешествие» (далее – АНО «БЧП») осуществляет обеспечение участников проекта туристским поездками в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие», указанными в п. 15.2 настоящего Положения.

Порядок реализации проекта «Программа «Больше, чем путешествие» устанавливается в совместном регламенте АНО «РСВ» и АНО «БЧП».

2. Оператор проведения хакатонов

2.1. В соответствии с п. 1.15 раздела 3 паспорта федерального проекта оператором проведения хакатонов (далее – оператор результата, организатор) является автономная некоммерческая организация «Россия – страна возможностей» (ОГРН: 1187700010464). Адрес: 109004, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Таганский, ул. Станиславского, д. 21, стр. 3, помещ. I, ком. 70.

2.2. Оператор результата имеет право привлекать в качестве партнеров компании, ассоциации и другие юридические лица для организации и обеспечения проведения хакатонов.

3. Права и обязанности оператора результата

3.1. Оператор результата обязан:

3.1.1. Провести хакатоны в соответствии с настоящим Положением.

3.1.2. Обеспечить передачу призов победителям и призерам хакатонов в соответствии с настоящим Положением.

3.2. Оператор результата имеет право:

3.2.1. Пользоваться всеми правами, предусмотренными настоящим Положением и законодательством Российской Федерации.

3.2.2. Отказать в выдаче приза участнику, который нарушил требования и/или не выполнил обязанности, предусмотренные настоящим Положением.

3.2.3. Передавать контактные данные участника с его согласия в целях последующей коммуникации с постановщиком задачи, партнерами и иными третьими лицами по вопросам, связанным с проведением хакатонов.

3.2.4. Вносить изменения в настоящее Положение. Изменения, внесенные в настоящее Положение, подлежат публикации на официальном сайте. Продолжая участие в хакатонах, участник тем самым выражает согласие с внесенными в Положения изменениями.

3.2.5. Давать официальные разъяснения настоящего Положения, а также давать

официальные ответы по всем вопросам, связанным с хакатонами, путем их публикации на официальном сайте, в частности в разделе FAQ.

3.2.6. Размещать дополнительную информацию о хакатонах на официальном сайте.

4. Цели, задачи и результаты, приоритетные отрасли и технологии искусственного интеллекта для проведения проекта

4.1. Цели проекта:

поиск, развитие и поддержка талантливых, перспективных специалистов в области создания продуктов и сервисов с использованием технологий искусственного интеллекта;
повышение уровня обеспечения российского IT-рынка и рынка технологий искусственного интеллекта квалифицированными кадрами;
формирование и развитие ИИ-сообщества;
популяризация тематики искусственного интеллекта;
создание и пилотирование новых решений силами участников;
развитие компетенций в сфере искусственного интеллекта и цифровой экономики;
решение глобальных проблем, стоящих перед человечеством, в частности связанных с вопросами экологии, здоровья и благополучия человека;
позиционирование России как полноправного участника глобального ИИ-сообщества;
решение задач российской экономики и промышленности, а также задач, связанных с вопросами экологии, здоровья и благополучия человека.

4.2. Задачи проекта:

создание возможностей для личностной и профессиональной самореализации граждан в сфере информационных технологий, искусственного интеллекта, дизайна и управления;
развитие коммуникативных навыков, создание коммуникационной площадки для формирования команд, обмена опытом, содействие дальнейшему развитию и трудоустройству участников, содействие в экспертизе и запуске технологических проектов;
обмен опытом и изучение лучших международных практик в сфере искусственного интеллекта;
создание единого сообщества специалистов для целей формирования кадрового резерва;
создание эффективных инструментов развития рынка высоких технологий.

4.3. Требуемый результат решения кейсового задания прописывается в описании кейсового задания или задачи на официальном сайте. Результатом проведения хакатонов может быть:

готовое решение кейсового задания;
прототип готового решения кейсового задания;
дорожная карта;
набор данных, отвечающий заданному алгоритму;
программный код;
программа и методика;
новая технология;
другое решение, отвечающее условиям кейсового задания.

4.4. Приоритетными для проведения хакатонов отраслями являются:

промышленность;
сельское хозяйство;
строительство, городское и жилищно-коммунальное хозяйство;
транспорт и логистика;
здравоохранение;
другие отрасли, в которых формируют наборы данных федеральные органы исполнительной власти и внебюджетные фонды, реализующие ведомственные программы цифровой трансформации.

4.5. Приоритетными технологиями для искусственного интеллекта являются:

компьютерное зрение;
обработка естественного языка;

распознавание и синтез речи;
интеллектуальная поддержка принятия решений;
перспективные методы искусственного интеллекта.

5. Используемые термины

автоматическая валидация – проверка правильности работы (предсказательной способности) аналитической модели, построенной на основе машинного обучения или других алгоритмов, а также удостоверение, что она соответствует требованиям решаемой задачи с помощью специально созданного для проверки решений алгоритма;

админ команды – физическое лицо, достигшее возраста 14 лет, зарегистрировавшееся на Платформе и отвечающее требованиям к участию в хакатонах, установленных в настоящем Положении, уполномоченное участниками команды на действия в рамках хакатона от лица команды: выбор кейсового задания, загрузка разработанных материалов команды на Платформу, внесение информации на Платформу о выступающем для защиты разработанного решения;

апелляция – аргументированное заявление участника мероприятия о своем несогласии с результатами, поданное в соответствии с настоящим Положением;

ассесмент участников – оценка комплекса неспециализированных, важных для карьеры навыков участников хакатонов, не связанных с конкретной предметной областью (soft skills). Оценка основана на анализе поведенческих проявлений, демонстрирующих уровень развития компетенций;

базовый уровень (бейзлайн) – начальная метрика, полученная кейсодержателем и используемая как базовая метрика;

бизнес-метрика – экономический/управленческий показатель эффективности представленного командами решения;

валидатор – программный скрипт проверки точности решения по заданной метрике, на вход принимает два файла – файл решения участника и референсный файл с верными значениями;

всероссийский хакатон – хакатон, участниками которого являются граждане Российской Федерации и количество участников которого составляет не менее 1 тыс. человек;

датасет (набор данных) – обработанный массив машиночитаемых данных (текстовых, графических, аудио, видео, числовых, цифровых, табличных), прошедших предварительную подготовку (обработку) в соответствии с требованиями законодательства Российской Федерации об информации, информационных технологиях и о защите информации и необходимых для разработки программного обеспечения на основе искусственного интеллекта;

демо – разработанный во время хакатона прототип (программный код, установщик, сайт, веб-страница, веб-сервис и т.д.), если того требует решение поставленной задачи;

искусственный интеллект (ИИ) – комплекс технологических решений, позволяющий имитировать когнитивные функции человека (включая самообучение и поиск решений без заранее заданного алгоритма) и получать при выполнении конкретных задач результаты, сопоставимые как минимум с результатами интеллектуальной деятельности человека. Комплекс технологических решений включает информационно-коммуникационную инфраструктуру, программное обеспечение (в том числе с использованием методов машинного обучения), процессы и сервисы по обработке данных и поиску решений;

кейсовое задание (задача) – описание конкретной бизнес-проблемы и (или) социальной проблемы в соответствующей отрасли (сфере), представленное к решению в рамках хакатона;

команда – группа участников хакатона, действующая от своего имени, в количестве от 3 (трех) до 5 (пяти) человек, объединившихся для выполнения кейсового задания. Каждый участник может входить в состав только одной Команды в рамках хакатона;

Лига Новичков – объединение команд по признаку участия в хакатонах проекта «Искусственный интеллект» впервые. Подразумевает под собой наличие дополнительного призового фонда (при необходимости) и возможность награждения участников дополнительными призами (подарками);

масштабирование (скалирование) – возможность изменения размера решения в зависимости от потребностей задачи;

международный хакатон – хакатон, участниками которого являются граждане Российской Федерации и иностранные граждане и количество участников которого составляет не менее 1 тыс. человек;

метрика – численный показатель качества, точности и эффективности представленного командами решения;

окружной хакатон – хакатон, не менее 126 участников которого являются жителями определенного федерального округа Российской Федерации и количество участников которого составляет не менее 250 человек;

открытые данные – информация, размещенная в сети Интернет в виде систематизированных данных, организованных в формате, обеспечивающем ее автоматическую обработку без предварительного изменения человеком, в целях неоднократного, свободного и бесплатного использования;

отраслевая сессия – формат взаимодействия отраслевых экспертов и участников хакатона, в процессе которого участники имеют возможность задать вопросы экспертам по кейсовому заданию. Сессия может проводиться в онлайн- и гибридном формате;

отраслевой эксперт – физическое лицо, обладающее знаниями в одном из направлений социальной и/или бизнес-проблемы кейсового задания, которое оказывает информационно-консультационное содействие участникам хакатона при решении кейсового задания;

платформа – официальный сайт Проекта: <https://hacks-ai.ru> (далее – Платформа);

победители и призеры – команды, набравшие наибольшее количество баллов по результатам решения одного из кейсовых заданий на основании оценок жюри по заданным критериям, установленным настоящим Положением, занявшие с 1 по 3 место;

постановщик задачи (кейсодержатель) – лицо, предоставляющее информацию для формулирования задачи в целях ее дальнейшего решения участниками хакатона и набор исходных данных, который необходимо использовать в решении сформулированной задачи;

прототип – работающий образец продукта, способный решить одно из кейсовых заданий хакатона, используемый командами для демонстрационных целей;

региональный хакатон – хакатон, в котором не менее 51 участника являются жителями определенного субъекта (субъектов) Российской Федерации и количество участников которого составляет не менее 100 человек;

репозиторий – хранилище исходных кодов решений кейсовых заданий хакатона;

скринкаст – видеозапись функциональности разработанного прототипа, если того требует решение;

стоп-кодинг – завершение технической части написания кода командами, после которого любые изменения в репозитории будут считаться нарушением правил и приведут к дисквалификации команды;

технический эксперт – физическое лицо, имеющее компетенции в проведении экспертизы и/или консультировании по вопросам технической реализации прототипов решений и проверке кода прототипов решений участников хакатона на базе технологий искусственного интеллекта, которое оказывает информационно-консультационное содействие участникам хакатона при решении кейсового задания;

технологии искусственного интеллекта – технологии, основанные на использовании искусственного интеллекта, включая компьютерное зрение, обработку естественного языка, распознавание и синтез речи, интеллектуальную поддержку принятия решений и перспективные методы искусственного интеллекта;

тизер решения – краткое описание решения кейсового задания, включающее общую информацию, технические особенности и уникальность решения, необходимое при решении любого типа заданий;

трекер – физическое лицо с бизнес-опытом и опытом работы со стартапами, привлекаемое оператором результата для сопровождения и консультаций команд на хакатоне в части, касающейся

продуктового мышления, командообразования, ресурсного планирования. Трекер оказывает содействие командам в постановке целей и контролирует их достижение во время проведения хакатона. Трекер может осуществлять оценку работы команды в течение чек-поинтов путем выставления баллов, а также проводить ассессмент участников;

участники – физические лица, зарегистрировавшиеся на Платформе и отвечающие требованиям к участию в хакатонах, установленным в настоящем Положении;

хакатон по искусственному интеллекту – конкурс, на котором специалисты – разработчики программного обеспечения (далее – участники хакатона, участники) совместно решают поставленную организаторами бизнес-проблему и (или) социальную проблему (проблемы) в сфере искусственного интеллекта за ограниченное время, в том числе с использованием государственных наборов данных, а также по итогам которого определяются призеры и победители (далее – хакатон);

чек-ап (проверка готовности команды к защите) – быстрая проверка трекерами готовности команды участников к презентации решения кейсового задания;

чек-поинт – промежуточная проверка результатов, отражающая динамику работы команд за определенный промежуток времени;

эксперты – совокупное наименование для технических и (или) отраслевых экспертов.

6. Права и обязанности участника

6.1. Участник имеет право:

6.1.1. Знакомиться с настоящим Положением.

6.1.2. Принимать участие в хакатонах в порядке, определенном настоящим Положением.

6.1.3. На получение приза в случае объявления его победителем или призером при условии отсутствия нарушений настоящего Положения со стороны участника.

6.1.4. Знакомиться с информацией об изменениях в настоящем Положении.

6.1.5. В любой момент отказаться от участия в хакатоне.

6.2. Участник обязан:

6.2.1. Соблюдать все условия настоящего Положения.

6.2.2. В случае объявления победителем или призером для получения приза предоставить всю необходимую информацию, указанную в разделе 15 настоящего Положения, оператору результата.

6.2.3. Не использовать данные, материалы и информацию, представленные на официальном сайте, путем копирования, воспроизведения, а также в любых коммерческих целях без предварительного письменного разрешения оператора результата.

6.2.4. Не регистрировать аккаунт (учетную запись) от имени лица, которым не является (фальшивый аккаунт); не действовать от имени организации, компании, марки, юридического или физического лица и пр., чьи интересы он не уполномочен представлять; при регистрации использовать только достоверную информацию и данные.

6.2.5. Не регистрировать множественные аккаунты (учетные записи) для участия в хакатоне.

6.3. Участником не может являться лицо, ранее принимавшее участие в хакатоне в роли трекера, эксперта или члена жюри.

6.4. В случае нарушения указанных обязательств участник несет ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации, а также может быть лишен права на участие в хакатонах и/или его участие в хакатоне может быть приостановлено в соответствии с п. 16.2 настоящего Положения.

7. Основные требования к постановщику задачи

7.1. Постановщиком задачи (кейсодержателем) может являться юридическое лицо, реализующее свою деятельность на территории Российской Федерации.

7.2. Постановщик задачи направляет на хакатон для оказания консультаций (очно или онлайн) сотрудников своей организации в количестве не менее 4 человек: не менее 2 экспертов и не менее 2 членов жюри.

7.3. Постановщик задачи формирует для участников хакатона задачу, отвечающую следующим требованиям:

- для задачи отобраны и размечены данные;
- описан бизнес-процесс, для которого будет решаться задача;
- сформулирован образ результата, достигаемый за время проведения хакатона;
- разработанное участниками решение возможно оценить метрикой.

7.4. Постановщик задачи несет ответственность за содержание данных, предоставляемых в датасете.

8. Основные требования к проведению хакатонов

8.1. Региональные хакатоны проводятся в 25 субъектах Российской Федерации в период с мая по декабрь 2023 года. Даты, правила и формат проведения региональных хакатонов подлежат публикации на официальном сайте не менее чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до даты начала проведения хакатона.

8.1.1. Проведение одного регионального хакатона предполагает представление к решению не менее 1 (одного) и не более 3 (трех) кейсовых заданий.

8.1.2. Участники могут принимать участие в региональных хакатонах неограниченное количество раз при условии, что они не являлись победителями предыдущих региональных хакатонов в 2023 году.

8.1.3. Языком проведения регионального хакатона является русский.

8.2. Окружные хакатоны проводятся в восьми федеральных округах Российской Федерации в период с мая по декабрь 2023 года. Даты, правила и формат проведения окружных хакатонов подлежат публикации на официальном сайте не менее чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до даты начала проведения хакатона.

8.2.1. Проведение одного окружного хакатона предполагает представление к решению не менее 3 (трех) и не более 10 (десяти) кейсовых заданий.

8.2.2. Участники могут принимать участие в окружных хакатонах неограниченное количество раз при условии, что они не являлись победителями предыдущих окружных хакатонов в 2023 году.

8.2.3. Языком проведения окружного хакатона является русский.

8.3. Всероссийские и международные хакатоны проводятся 2 раза в период с мая по декабрь 2023 года. Даты, правила и формат проведения всероссийских и международных хакатонов подлежат публикации на официальном сайте не менее чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до даты начала проведения хакатона.

8.3.1. Проведение одного всероссийского и/или международного хакатона предполагает представление к решению не менее 3 (трех) и не более 10 (десяти) кейсовых заданий.

8.3.2. Участники могут принимать участие во всероссийских и международных хакатонах неограниченное количество раз при условии, что они не являлись победителями предыдущих всероссийских и/или международных хакатонов в 2023 году.

8.3.3. Языком проведения всероссийского хакатона является русский. При проведении международного хакатона могут дополнительно использоваться иностранные языки. При необходимости на физической площадке проведения международного хакатона оператор результата может обеспечить присутствие переводчика.

9. Порядок проведения хакатонов

9.1. Для участия в хакатонах участнику необходимо выполнить следующие действия:

- пройти регистрацию на официальном сайте;
- сформировать команду;
- выбрать кейсовое задание для решения;
- подтвердить участие в выбранном хакатоне;
- принять персональное участие в хакатоне.

9.2. Точные даты проведения хакатонов подлежат публикации организатором на официальном сайте не менее чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до даты начала хакатонов.

9.3. Оператор результата оставляет за собой право изменения дат и формата проведения любого из хакатонов, в том числе в связи с эпидемиологической и иной форс-мажорной ситуацией. Информация об указанных изменениях и точные даты проведения каждого из хакатонов подлежат публикации на официальном сайте.

9.4. Лица, изъявившие желание участвовать в хакатоне, допускаются к участию только в составе команды. Численность команды – от 3 (трех) до 5 (пяти) человек.

9.5. Регистрация участника на официальном сайте.

Претендент на участие в хакатоне должен пройти электронную регистрацию на официальном сайте, включающую создание личного кабинета и заполнение анкеты, не позднее даты окончания регистрации на участие в конкретном хакатоне.

Регистрация завершается не позднее чем за 2 (два) дня до даты начала проведения хакатона.

При регистрации на официальном сайте претендент на участие в хакатоне обязан указать достоверную и актуальную информацию на русском языке в соответствии с установленной формой регистрации, а также подтвердить, что ознакомился и согласен с условиями настоящего Положения и политикой обработки персональных данных при проведении хакатона. Участники международного хакатона могут указывать информацию на русском или английском языке на выбор.

Оператор результата вправе запросить у претендента на участие в хакатоне подтверждение данных, указанных при регистрации.

Указание недостоверной информации при регистрации является основанием для лишения права участника на участие в данном хакатоне.

Претендент на участие в мероприятии считается зарегистрированным, если он заполнил обязательные поля электронной формы регистрации на официальном сайте, прошел авторизацию через адрес электронной почты, а также заполнил обязательные поля в личном кабинете, доступном по ссылке из письма-подтверждения регистрации аккаунта.

9.6. Формирование команды.

Возможность формирования команды становится доступна в личном кабинете участника на официальном сайте не позднее чем за 7 (семь) календарных дней до даты начала проведения хакатона.

Каждый участник в период формирования команд, до закрытия этапа подтверждения участия имеет возможность в личном кабинете на официальном сайте сформировать либо выбрать команду для участия в ее составе.

Формирование команд из числа индивидуальных участников, не сформировавших или не выбравших команду для участия в ее составе во время проведения хакатона, может производиться оператором результата самостоятельно при согласии индивидуальных участников, в том числе с использованием инструментов на основе анализа данных или генераторов случайных чисел. При несогласии индивидуального участника с решением оператора результата по распределению в команду вышеуказанным способом участник к хакатону не допускается.

9.7. Выбор кейсового задания.

Для участия в хакатоне каждой сформированной команде необходимо выбрать одно из представленных на официальном сайте кейсовых заданий.

К этапу выбора кейсовых заданий допускаются участники только в составе сформированных команд.

От лица всей команды выбор кейса производит создатель (админ) команды.

Темы кейсовых заданий, краткие описания и названия организаций, предоставивших задания, подлежат публикации на официальном сайте до окончания возможности выбора заданий.

Возможность выбора задания для решения становится доступна в личном кабинете создателя (админа) команды на официальном сайте не позднее чем за 3 (три) дня до даты начала проведения хакатона.

Количество команд для решения каждого кейсового задания не может превышать заранее заданное значение, размещаемое на официальном сайте после публикации всех тематик кейсовых заданий, кратких описаний и названий постановщиков задач.

По результатам выбора, зафиксированного на официальном сайте на момент закрытия этапа регистрации, каждой команде автоматически направляется для решения выбранное ранее кейсовое задание.

Оператор результата оставляет за собой право изменить задание команды после завершения этапа выбора кейсового задания по обстоятельствам, которые от него не зависят, предварительно уведомив создателя (админа) команды по телефону/электронной почте/посредством приложений для обмена мгновенными сообщениями, указанных в личном кабинете создателя (админа) команды, не позднее чем за 24 часа до даты начала хакатона.

9.8. Подтверждение участия в хакатоне.

Для участия в хакатоне каждый участник команды не позднее чем за 3 (три) календарных дня до даты начала проведения текущего хакатона, должен подтвердить свое участие в личном кабинете на официальном сайте.

При отсутствии подтверждения участия со стороны кого-либо из членов команды команда допускается к участию в хакатоне в случае, если число ее членов, подтвердивших свое участие, удовлетворяет требованию, установленному в п. 9.4 настоящего Положения. Лицо, не подтвердившее участие, не может принимать участие в текущем хакатоне. В случаях выявления факта участия неподтвержденных участников команда подлежит дисквалификации.

Оператором результата обеспечивается направление уведомлений на адреса электронной почты участников хакатона, указанных при регистрации, о начале (при актуальности) и завершении этапов проведения хакатона.

9.9. Участие в хакатоне.

9.9.1. Региональный хакатон.

Региональные хакатоны проводятся в онлайн-формате.

Целевой аудиторией региональных хакатонов являются физические лица – граждане Российской Федерации, достигшие возраста 14 (четырнадцати) лет, обладающие компетенциями в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта.

К участию в региональном хакатоне допускаются сформированные команды, подтвердившие свое участие в соответствии с настоящим Положением.

Расписание каждого регионального хакатона подлежит публикации на официальном сайте не позднее чем за 1 (один) день до даты проведения хакатона.

В ходе регионального хакатона команды создают решение, проходят 3 (три) чек-поинта, в рамках каждого из которых проводится встреча с трекером и экспертами (отраслевыми и/или техническими), в сроки, установленные оператором хакатона и опубликованные в личном кабинете участника на официальном сайте. Оператор хакатона оставляет за собой право изменения формата, длительности и количества чек-поинтов. Информация об изменениях подлежит публикации на официальном сайте.

К защите решений допускаются команды, присутствовавшие минимум на 2 (двух) чек-поинтах (включая последний).

В зависимости от типа кейсового задания ссылки на открытый репозиторий, на тизер решения, на демо, на презентацию решения (до 10 Мб) и/или на скринкаст должны быть доступны для скачивания или просмотра в репозитории в даты проведения хакатона, а также в течение 90 (девяноста) рабочих дней с момента оглашения результатов хакатона.

9.9.2. Окружной хакатон.

9.9.2.1. Окружные хакатоны проводятся в очном формате. При необходимости организатором может быть принято решение о проведении окружных хакатонов в гибридном (очно-заочном) или онлайн-формате (заочном).

Целевой аудиторией окружных хакатонов являются физические лица – граждане Российской Федерации, достигшие возраста 14 (четырнадцати) лет.

К участию в окружном хакатоне допускаются сформированные команды, подтвердившие свое участие в соответствии с настоящим Положением.

Расписание каждого окружного хакатона подлежит публикации на официальном сайте не позднее чем за 1 (один) день до даты проведения хакатона.

В ходе окружного хакатона команды создают решение, проходят 3 (три) чек-поинта, в рамках каждого из которых проводится встреча с трекером и экспертами (отраслевыми и/или техническими), в сроки, установленные оператором и опубликованные в личном кабинете участника на официальном сайте. Оператор результата оставляет за собой право изменения формата, длительности и количества чек-поинтов. Информация об изменениях подлежит публикации на официальном сайте.

К защите решений допускаются команды, присутствовавшие минимум на 2 (двух) чек-поинтах и на 1 (одном) из них в полном составе команды.

В зависимости от типа кейсового задания ссылка на открытый репозиторий, на тизер решения, на демо, на презентацию решения (до 10 Мб) и/или на скринкаст должны быть доступны для скачивания или просмотра в репозитории в даты проведения хакатона, а также в течение 90 (девяноста) рабочих дней с момента оглашения результатов хакатона.

9.9.2.2. Лига Новичков:

В рамках проведения окружного хакатона реализуется Лига Новичков (для граждан Российской Федерации, достигших возраста 14 (четырнадцати) лет), участвующих в хакатоне проекта «Цифровой прорыв. Сезон: Искусственный интеллект» впервые.

9.9.2.3. Целью Лиги Новичков является выявление и поддержка перспективных граждан, достигших возраста 14 (четырнадцати) лет, разработчиков программного обеспечения, обладающих компетенциями в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта, имеющих теоретические знания и не имеющих опыта работы в области искусственного интеллекта, и содействие в получении ими практических знаний, опыта и новых компетенций, а также популяризация образования в областях искусственного интеллекта.

9.9.2.4. Задачи Лиги Новичков:

комплексная оценка и влияние на развитие профессионального, лидерского и инновационного потенциала, профориентация и практическое обучение школьников и студентов в сфере разработки программного обеспечения на основе искусственного интеллекта;

вовлечение школьников и студентов в рассмотрение конкретных задач в приоритетных для проведения хакатонов отраслях согласно п. 4.4 настоящего Положения, выявление на базе их предложений перспективных и интересных подходов к решению актуальных проблем в области искусственного интеллекта;

мотивация школьников и студентов к выстраиванию профессиональных траекторий в отрасли, повышение имиджа специалистов, занятых в сфере искусственного интеллекта, популяризация образования в областях искусственного интеллекта;

вовлечение участников, ранее не участвовавших в хакатонах проекта «Цифровой прорыв. Сезон: Искусственный интеллект».

9.9.2.5. Команды, которые не соответствуют условиям допуска к участию в Лиге Новичков на момент начала хакатона, перемещаются в Профи-Лигу (с одновременным оповещением команды), а в случае отказа – не допускаются к участию.

Если хотя бы один из индивидуальных участников в команде соответствует условиям, относящимся к Профи-Лиге, а остальные участники – к Лиге Новичков, то вся команда автоматически перемещается в Профи-лигу.

9.9.2.6. Целью Профи-Лиги является выявление и поддержка перспективных граждан, обладающих компетенциями в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта, имеющих опыт работы в области искусственного интеллекта, желающих повысить уровень развития профессиональных компетенций.

9.9.2.7. Задачи Профи-Лиги:

создание крупнейшего научно-практического общества в сфере информационных технологий, искусственного интеллекта, дизайна и управления для граждан, обладающих

компетенциями и опытом работы в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта, с участием представителей предприятий, органов власти, научно-образовательных центров, общественных и экспертных объединений;

вовлечение специалистов в рассмотрение конкретных задач в приоритетных для проведения хакатонов отраслях согласно п. 4.4 настоящего Положения, выявление на базе их предложений перспективных и интересных подходов к решению актуальных проблем в области искусственного интеллекта;

создание эффективного инструмента для компаний по формированию кадрового резерва из числа специалистов, наиболее адаптированных к работе в реальных условиях, инвестированию в развитие человеческого капитала, продвижению бренда искусственного интеллекта в молодежной и профессиональной среде.

9.9.2.8. Команды, которые не соответствуют условиям допуска на участие в Профи-лиге на момент начала хакатона, перемещаются в Лигу Новичков (с одновременным оповещением команды) либо не допускаются к участию.

9.9.3. Всероссийские и международные хакатоны.

Всероссийские и международные хакатоны проводятся в гибридном формате с возможностью дистанционного участия или онлайн-формате.

Целевой аудиторией всероссийского хакатона являются физические лица – граждане Российской Федерации, достигшие возраста 14 (четырнадцать) лет, обладающие компетенциями в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта

Целевой аудиторией международного хакатона являются физические лица – граждане Российской Федерации, достигшие возраста 14 (четырнадцать) лет, обладающие компетенциями в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта, и физические лица – граждане иностранных государств, достигшие возраста 14 лет, обладающие полной правоспособностью в соответствии с законодательством соответствующих иностранных государств, а также компетенциями в сфере разработки решений на основе технологий искусственного интеллекта.

Оператор результата оставляет за собой право изменения форматов проведения всероссийских и международных хакатонов. Информация о форматах и изменениях подлежит публикации на официальном сайте не позднее чем за 14 (четырнадцать) рабочих дней до даты проведения хакатона.

К участию во всероссийском и международном хакатонах допускаются сформированные команды, подтвердившие свое участие в соответствии с настоящим Положением.

Расписание каждого всероссийского и международного хакатона подлежит публикации на официальном сайте не позднее чем за 1 (один) день до даты проведения хакатона.

В ходе участия во всероссийском и/или международном хакатонах команды создают решение, проходят 3 (три) чек-поинта, в рамках каждого из которых проводится встреча с трекером и экспертами (отраслевыми и/или техническими), в сроки, установленные оператором хакатона и опубликованные в личном кабинете участника на официальном сайте. Оператор хакатона оставляет за собой право изменения формата, длительности и количества чек-поинтов. Информация об изменениях подлежит публикации на официальном сайте.

К защите решений допускаются команды, присутствовавшие минимум на 2 (двух) чек-поинтах (включая последний).

В зависимости от типа кейсового задания ссылки на открытый репозиторий, на тизер решения, на демо, на презентацию решения (до 10 Мб) и/или на скринкаст должны быть доступны для скачивания или просмотра в репозитории в даты проведения хакатона, а также в течение 90 (девяноста) рабочих дней с момента оглашения результатов хакатона.

10. Требования и условия разработки решения кейсового задания

10.1. Принимая условия настоящего Положения, участник подтверждает и гарантирует, что созданное участником решение не будет:

содержать элементы порнографии или других материалов сексуального характера;

содержать элементы и информацию, пропагандирующие насилие и/или возбуждающие социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду, содержать призывы к свержению конституционного строя и разжиганию межнациональной розни;

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

нарушать авторские и любые другие исключительные права третьих лиц на принадлежащие таким лицам результаты интеллектуальной деятельности, в том числе содержать изображения либо любые иные охраняемые в соответствии с законодательством Российской Федерации объекты исключительных прав третьих лиц, не принадлежащие участнику на законных основаниях.

нарушать законодательство Российской Федерации, дискредитировать какое-либо лицо, проект или продукт и противоречить общественным интересам.

10.2. В случае использования в решении изображений физических лиц, от таких лиц в порядке, установленном законодательством Российской Федерации, должны быть получены соответствующие согласия.

10.3. Решение не должно быть обременено имущественными правами третьих лиц, являться предметом претензий, судебных исков или требований третьих лиц.

10.4. При создании решения не должно использоваться программное обеспечение, нарушающее работу официального сайта и создающее возможность изменения результатов. В случае выявления оператором результата попыток выведения из строя платформы и/или информационной системы оператора результата, участник, предпринявший такие попытки, лишается права на участие в хакатонах и/или получение приза по результатам участия в хакатоне.

10.5. Решение кейсового задания, постановщиком которых выступают органы государственной власти, является публичным и должно быть размещено в открытом доступе на специализированном ресурсе.

10.6. В репозиторий загружается файл «readme», содержащий в том числе тип лицензии (включая актуальную ссылку на ее текст), на условиях которой предоставляется доступ к решению задачи/кейсового задания, из следующего списка: Apache 2.0, Creative Commons BY 4.0 «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная/публичная лицензия Creative Commons с указанием авторства версии 4.0 Международная. Для победителей и призеров хакатонов, получивших приз, предоставление доступа на условиях лицензии является обязательным, при этом вид лицензии определяется оператором результата с учетом типа решения задачи/кейсового задания.

10.7. Права на результаты интеллектуальной деятельности участников (решение, другие произведения), созданные в период проведения хакатонов, принадлежат участникам (авторам). При этом оператор результата вправе в информационных и/или рекламных целях, а также целях проведения хакатонов (и будущих хакатонов) использовать результаты интеллектуальной деятельности участников. Участники соглашаются на использование, изменение, сокращение, дополнение и снабжение таких результатов интеллектуальной деятельности иллюстрациями, предисловием, послесловием, комментариями или какими бы то ни было пояснениями оператора результата без выплаты им денежной компенсации (вознаграждения).

11. Требования к материально-техническому обеспечению хакатонов

11.1. Помещение проведения хакатонов, проводимых в очном и гибридном форматах, выбирается отдельно для каждого места проведения хакатона и должно соответствовать следующим требованиям:

вмещать аудиторию не менее 125 (ста двадцати пяти) человек (для региональных и окружных хакатонов, проводимых в гибридном формате), не менее 250 (двухсот пятидесяти) человек (для региональных и окружных хакатонов, проводимых в очном формате), не менее 500 (пятисот) человек (для всероссийских и международных хакатонов, проводимых в гибридном формате);

должно быть обеспечено санитарно-бытовыми помещениями и устройствами;

обладать условиями для доступа в здание лиц с ограниченными возможностями;

предоставлять возможность неограниченного круглосуточного доступа в помещение проведения хакатонов для его участников и организаторов.

11.2. Оператор результата должен обеспечить следующее оборудование помещения:

столы, стулья или иные предметы мебели для рассадки участников;

канцелярские наборы;

флипчарты;

необходимое количество розеток для подключения компьютеров;

беспроводной доступ в сеть «Интернет». Wi-Fi-точки обеспечения беспроводного доступа в сеть Интернет должны быть рассчитаны на количество одновременных подключений: 1,5 * планируемое количество участников;

устройства, обеспечивающие возможность проведения презентаций результатов хакатона;

беспроводной доступ в информационно-коммуникационную сеть Интернет;

компьютерно-проекционное (мультимедийное) оборудование (проектор, экран, персональный компьютер);

звукоусиливающее оборудование.

11.3. В период проведения хакатона участники самостоятельно обеспечивают наличие персональной вычислительной техники и программного обеспечения, необходимых им для разработки публичного результата хакатона.

11.4. Участники самостоятельно обеспечивают наличие в период проведения хакатонов необходимых им для реализации решения собственной персональной вычислительной техники (ноутбуков, планшетов и т.п.), зарядных устройств к ней, программного обеспечения для разработки решения, его презентации и т.п.

11.5. Оператор результата оставляет за собой право обеспечения участников хакатона питанием исходя из графика проведения хакатона, его формата, а также длительности пребывания участников в месте проведения хакатона.

12. Жюри

12.1. В целях оценки решений участниками кейсовых заданий, утверждения результатов участников, а также определения призеров и победителей на основе проведенной оценки организатор формирует жюри хакатона, в состав которого входят специалисты, обладающие профессиональным опытом, представители постановщиков задач, федеральных и региональных органов государственной власти, ведомств, а также представители науки и образования, бизнес-сообщества, общественных организаций, эксперты в области информационных технологий и искусственного интеллекта.

12.2. Жюри хакатона состоит из технических членов жюри и отраслевых членов жюри и формируется в отношении каждого хакатона не позднее чем за 5 (пять) календарных дней до его проведения.

12.3. Состав жюри хакатона формируется путем приглашения организатором лиц, соответствующих указанным критериям, и утверждается локальным нормативным актом организатора. Численность членов жюри хакатона составляет не менее 2 (двух) человек по каждому кейсовому зданию.

12.4. Технические и отраслевые члены жюри.

12.4.1. Технические члены жюри осуществляют оценку решений участниками кейсовых заданий с технической точки зрения в соответствии с критериями оценки, установленными в п. 13.5 настоящего Положения, а также осуществляют проверку результатов автоматизированных средств оценивания.

12.4.2. Отраслевые члены жюри осуществляют оценку решений участниками кейсовых заданий с общеотраслевой точки зрения в соответствии с критериями оценки, установленными в п. 13.6 настоящего Положения.

12.4.3. При проведении оценки решений участниками кейсовых заданий технические и отраслевые члены жюри обязаны:

проводить анализ материалов, представленных участниками, на соответствие критериям оценки, установленным настоящим Положением;

заполнять оценочную форму команды на платформе с указанием баллов по каждому из критериев оценки, установленных настоящим Положением;

заявить оператору результата о самоотводе в случае необходимости оценки команды, с участником или участниками которой технический или отраслевой член жюри имеет конфликт интересов.

12.5. Жюри хакатона определяет порядок организации своей работы в соответствии с настоящим Положением. Организатором могут предъявляться дополнительные требования к организации работы жюри хакатона, направляемые председателю жюри хакатона не менее чем за 3 (три) календарных дня до даты начала проведения хакатона.

12.6. Заседания жюри хакатона проводятся по итогам проведения хакатона, а также по мере необходимости. Форма проведения заседания жюри хакатона определяется с учетом важности вопросов повестки дня. Допускается проведение заседаний жюри в заочной (дистанционной) форме, но приоритет отдается очной форме заседания.

12.7. Заседание жюри хакатона по вопросу подведения итогов хакатона осуществляется в последний день проведения данного хакатона.

12.8. Решение жюри об утверждении результатов участников (победители, призеры, общий рейтинг команд участников) формируется на основе методов, указанных в разделе 13 настоящего Положения. Решения жюри хакатона, в том числе решения об утверждении результатов участников, а также об определении призеров и победителей хакатона, принимаются простым большинством голосов от общего числа присутствующих на заседании членов жюри хакатона путем проведения открытого голосования. Каждый член жюри хакатона имеет один голос. При равенстве голосов решающим является голос председательствующего на заседании жюри хакатона.

12.9. Решение жюри хакатона оформляется протоколом, который подписывает председатель жюри хакатона или замещающее его лицо.

12.10. На первом заседании жюри хакатона простым большинством голосов избирается председатель, который осуществляет общее руководство деятельностью жюри хакатона, председательствует на заседаниях, организует его работу.

В случае отсутствия на заседаниях жюри хакатона председателя его функции осуществляет один из членов, выбранный по решению жюри хакатона.

12.11. Жюри хакатона является представительным и публичным органом, который обеспечивает общественное доверие, статус и авторитет проекта в рамках реализации хакатонов.

12.12. Деятельность жюри хакатона должна основываться на принципах независимости мнения, профессионализма и компетентности оценки, непредвзятости заключений.

12.13. В состав жюри хакатона не могут быть включены лица, состоящие в родстве с участником хакатона либо являющиеся его непосредственным руководителем.

13. Требования к результату и критерии оценивания на хакатонах

13.1. Оценка решений производится по 4-балльной шкале – от 0 до 3 баллов в технологических и управленческих кейсах.

13.2. По каждому критерию возможно выставить только целое число в предложенной балльной оценке.

13.3. Оценки обязательно должны быть выставлены по каждому из представленных критериев в зависимости от типа кейсового задания.

13.4. Критерии оценки решений технологических кейсов на хакатонах:

прототип;

решение основной проблемы;

разработка и внедрение;

новаторские идеи;

UI/UX;

второстепенные проблемы;

аналитика.

13.5. Критерии оценки решений управленческих кейсов на хакатонах:

решение;
разработка и внедрение;
экономический эффект;
новаторские идеи;
масштабируемость решения;
аналитика;
второстепенные проблемы;
презентация решения.

13.6. Результат решения кейсового задания одной команды – сумма баллов по всем критериям в рамках решения технологических и управленческих кейсов.

13.7. Критерии оценки решений дата-кейсов на хакатонах: для оценки дата-кейсов применяется метод экспертных оценок, которые выставляют члены жюри, и автоматизированные средства оценивания точности работы решений и/или их сочетание.

13.8. На основании описанных ниже характеристик члены жюри выставляют оценки.

13.8.1. Технический эксперт оценивает решение по следующим критериям:

запускаемость кода;
обоснованность выбранного метода (описание подходов к решению, их обоснование и релевантность задаче);
точность работы алгоритма (возможность оценить формальной метрикой с обоснованием выбора);
адаптивность/масштабируемость;
отсутствие в решении импортного ПО и библиотек, кроме свободно распространяемых, с обоснованием выбора;
наличие интеграционных интерфейсов, в первую очередь интерфейсов загрузки данных.

13.8.2. Отраслевой эксперт и/или представитель кейсодержателя оценивает решение по следующим критериям:

релевантность поставленной задаче (команда погрузилась в отрасль, проблематику; предложенное решение соответствует поставленной задаче; проблема и решение структурированы);
уровень реализации (концепция/прототип и т.д.);
проработка пользовательских историй (UI/UX);
реализация в решении требований заказчика;
выступление команды (умение презентовать результаты своей работы, строить логичный, понятный и интересный рассказ для презентации результатов своей работы).

13.9. Автоматизированные средства оценивания точности работы предложенных участниками алгоритмов (решений) выставляют оценку в диапазоне от 0 до 1, где 1 означает 100 % точность работы решения.

13.10. Итоговая оценка определяется как сумма баллов всех экспертов: технического, отраслевого и/или представителя кейсодержателя; как значение, выданное автоматизированными средствами оценивания, либо как итоговый балл жюри, умноженный на оценку автоматизированной системы.

13.11. В рамках проведения отдельного хакатона организатором могут быть установлены дополнительные правила оценки, отличающиеся от указанных в настоящем разделе.

14. Апелляционная комиссия

14.1. Апелляционная комиссия (далее – Комиссия) формируется организатором в целях разрешения спорных вопросов о несогласии участников хакатона в составе команды с процедурой защиты решения кейсового задания. В состав Комиссии входят не менее 3 (трех) человек, включая председателя Комиссии и членов Комиссии.

14.2. В состав Комиссии могут входить представители организатора, а также представители партнеров хакатона.

14.3. Апелляция может быть подана создателем (админом) команды в письменной форме с указанием причин несогласия членов команды с процедурой защиты решения кейсового задания и приложением необходимых подтверждающих документов. Апелляция подается в течение 24 часов с момента появления результатов оценки решения кейсового задания в виде скан-копии подписанного оригинала апелляции на электронную почту info@rsv.ru с темой письма: «Апелляция. Фамилия и инициалы заявителя». Апелляции, не соответствующие данным требованиям, не рассматриваются.

14.4. Решение о формировании Комиссии принимается в случае получения апелляции для ее рассмотрения.

14.5. В части, не урегулированной Положением о работе апелляционной комиссии в соответствии с п. 14.8 Положения, Комиссия самостоятельно устанавливает порядок рассмотрения поступающих апелляций и способы информирования участников о результатах такого рассмотрения.

14.6. Срок рассмотрения апелляции не может превышать 30 (тридцать) рабочих дней со дня ее получения.

14.7. По результатам рассмотрения апелляций Комиссией выносятся одно из следующих решений:

об удовлетворении апелляции с последующим пересмотром результатов Проекта с учетом обнаруженной ошибки;

об отказе в удовлетворении апелляции.

14.8. Порядок работы Комиссии регулируется Положением о работе апелляционной комиссии.

15. Призовой фонд (награды)

15.1. Победители и призеры региональных, окружных, всероссийских и международных хакатонов награждаются дипломами и электронными сертификатами.

15.2. Победители и призеры Лиги Новичков окружных хакатонов могут быть награждены туристскими поездками в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие».

15.3. Оператор результата оставляет за собой право объявления выплаты призов в денежной форме победителям и призерам окружных, всероссийских и/или международных хакатонов.

15.4. Оператор результата оставляет за собой право вручения иных ценных наград победителям и призерам окружных, всероссийских и/или международных хакатонов. Решение о предоставлении таких наград публикуется на официальном сайте.

15.5. Выплата призов в денежной форме победителям и призерам окружных, всероссийских и/или международных хакатонов производится оператором результата либо иным лицом по поручению или с согласия оператора результата на основании предоставленных победителями и призерами данных, запрошенных оператором результата, и подписанного обеими сторонами соглашения о порядке предоставления приза в денежной форме участникам хакатона по решению бизнес-проблем и социальных проблем, в том числе на основе государственных наборов данных, в рамках федерального проекта «Искусственный интеллект» (далее – соглашение о выплате приза). Выплата приза в денежной форме производится путем перечисления в равных долях от общей суммы выигрыша команды денежных средств на счет каждого участника команды, указанного в соглашении о выплате приза, в течение 30 (тридцати) рабочих дней с даты подписания сторонами соглашения о выплате приза.

В случае если во время проведения хакатона количество участников команды уменьшилось, денежный приз переводится только действующим членам команды.

15.6. Участники несут полную ответственность за достоверность и полноту информации в заявлении на получение приза. Оператор результата не несет ответственность, если участники не имеют возможности получить приз или участник не может воспользоваться призом по иным причинам, не зависящим от оператора результата. В случае предоставления участником

некорректных и/или недостоверных сведений оператор результата вправе отказать в выдаче (выплате) приза; доля приза в денежной форме, рассчитанная на данного участника, не подлежит распределению между оставшимися участниками команды, выплате им и остается у оператора результата.

15.7. Оператор результата либо иное уполномоченное им лицо считается исполнившим обязательство по переводу приза в денежной форме в момент списания денежных средств с расчетного счета оператора результата.

15.8. В целях выплаты приза в денежной форме участники обязаны представить оператору результата в течение 10 (десяти) рабочих дней после объявления результатов каждого хакатона и не позднее 15 декабря 2023 года следующие документы:

два экземпляра соглашения о выплате приза (оригинал) с указанием Ф.И.О. участника, даты его рождения, паспортных данных (включая номер, серию, место и дата выдачи паспорта, код подразделения, место проживания участника), номера ИНН, СНИЛС, а также реквизитов банковского (расчетного) счета (включая номер счета, наименование банка, номер корреспондентского счета, БИК, ИНН, КПП банка);

копия СНИЛС участника;

копия ИНН участника;

копия паспорта участника (2, 3 страниц, а также страницы с указанием актуального места жительства);

реквизиты банковского (расчетного) счета участника, открытого на имя участника в любом банке Российской Федерации.

15.9. Победители и призеры международных хакатонов, не являющиеся гражданами Российской Федерации, в целях выплаты им призов в денежной форме должны предоставить информацию о любом банковском (расчетном) счете, открытом на их имя в российском банке. Перечисление приза в денежной форме на расчетный счет, открытый в иностранном банке, не допускается.

15.10. Призовым фондом, не востребованным в течение 90 (девяноста) рабочих дней с даты оглашения результатов, а также призами, от получения которых участники отказались, оператор результата распоряжается по своему усмотрению. Призы не могут быть востребованы участниками повторно.

15.11. Оператор результата не несет ответственность за факторы, препятствующие реализации приза, либо за неиспользование приза.

15.12. Оператор результата вправе запрашивать у участника дополнительные документы и/или сведения, необходимые для перечисления/оплаты приза. В случае непредоставления участником указанных дополнительных документов и/или сведений оператор результата вправе отказать в выдаче (выплате) приза, и приз остается у оператора результата.

15.13. Принимая участие в хакатоне, участники подтверждают:

что они уведомлены о том, что призы в денежной форме, предоставляемые победителям и призерам хакатонов, могут выступать объектом налогообложения в соответствии с законодательством Российской Федерации. Организатор (если применимо) производит исчисление и удержание сумм НДФЛ в порядке, установленном законодательством Российской Федерации;

свое согласие на передачу персональных данных третьим лицам в рамках обязательств организации по сбору и передаче данных о цифровом следе участников мероприятий в цифровое решение для учета и развития участников сообществ в сфере искусственного интеллекта по согласованию с оператором результата указанного цифрового решения с соблюдением требований, установленных законодательством Российской Федерации в области персональных данных;

свое согласие на участие в социологическом опросе граждан, заинтересованных в развитии технологий искусственного интеллекта, об удовлетворенности условиями работы в Российской Федерации.

15.14. В рамках проведения хакатонов по согласованию с организатором партнеры имеют право предусмотреть вручение иных поощрительных призов участникам. Такие призы не являются гарантированными и предоставляются исключительно на усмотрение партнеров для каждого соответствующего хакатона.

15.15. Нарушение правил, указанных в настоящем Положении, в том числе в ходе процедуры получения приза, является основанием для отказа от предоставления призов (включая поощрительные призы) без каких-либо компенсаций или возмещений. В случае если правила нарушены участником команды, доля приза в денежной форме, рассчитанная на данного участника, не подлежит распределению между оставшимися участниками команды и выплате им и остается у оператора результата.

16. Особые условия

16.1. Решения оператора результата по всем вопросам, связанным с проведением хакатонов, являются окончательными и не подлежащими пересмотру.

16.2. В случае нарушения участником требований настоящего Положения оператор результата по своему усмотрению вправе лишить его права на участие в хакатонах и/или приостановить его участие в хакатоне, уведомив его об этом по каналам электронной коммуникации в срок не позднее даты начала последнего в настоящем сезоне хакатона.

16.3. Основаниями для приостановления участия в хакатоне или лишения права (исключения) участия в хакатоне также могут являться:

подача участником заявления о приостановлении участия в хакатоне или его исключении из хакатона;

несоответствие предъявляемым к участнику требованиям, установленным настоящим Положением;

представление подложных документов или заведомо ложных сведений о себе при заполнении анкеты;

самостоятельная фото- и видеосъемка в ходе участия в хакатоне материалов заданий и результатов выполнения заданий, размещение фотографий и видеоматериалов заданий хакатонов в сети Интернет, в социальных сетях или других открытых источниках информации, публикация материалов заданий и результатов выполнения заданий, в том числе посредством предоставления их представителям средств массовой информации;

публикация ложной, дискредитирующей информации о хакатоне и его участниках;

иные нарушения настоящего Положения.

16.4. Оператор результата на свое усмотрение может признать недействительными все заявки на участие, а также запретить дальнейшее участие в хакатонах любому лицу, которое подделывает или извлекает выгоду из подделки процесса подачи заявок на участие в хакатонах или же действует в нарушение настоящего Положения, действует иным деструктивным образом, осуществляет иные действия с намерением оскорблять, угрожать или причинять беспокойство любому иному лицу, которое может быть связано с хакатонами.

16.5. Если по какой-либо причине любой аспект хакатонов не может осуществляться так, как это запланировано, включая причины, вызванные заражением ЭВМ компьютерными вирусами, неполадками в сети Интернет, дефектами, манипуляциями, несанкционированным вмешательством, фальсификацией, техническими неполадками или любой причиной, не контролируемой оператором результата, которая искажает или затрагивает выполнение заданий, безопасность, честность, целостность или надлежащее проведение хакатонов, оператор результата может по своему усмотрению аннулировать, прекратить, изменить или временно приостановить проведение хакатонов или же признать недействительными любые заявки на участие в хакатонах.

16.6. Оператор результата не несет ответственность за сбои в сети Интернет, а также за действия организаций, обеспечивающих их работу.

16.7. Оператор результата не несет ответственность за нарушение участниками хакатонов каких-либо прав третьих лиц, в том числе интеллектуальных (авторских) прав. Принимая участие в хакатонах, участник обязуется самостоятельно и за свой счет нести убытки, связанные

с нарушением любых прав третьих лиц, а также в полном объеме возместить убытки оператору результата, если таковые возникнут по вине участника.

16.8. Участники самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в хакатонах (логистика, проживание в регионе проведения хакатона и т.п.). В отдельных случаях по решению организатора обеспечение указанных расходов может осуществлять организатор.

16.9. Все спорные вопросы, касающиеся хакатонов, регулируются на основе действующего законодательства Российской Федерации. В случае возникновения ситуаций, допускающих неоднозначное толкование настоящего Положения, и (или) вопросов, не урегулированных настоящим Положением, окончательное решение о таком толковании и (или) разъяснении принимается исключительно оператором результата.