

ПОЛОЖЕНИЕ
о молодёжном хакатоне «Открой#Моспром»

2026 г.

1. Термины и определения

1.1 Молодёжный хакатон «Открой#Моспром» — командное соревнование по созданию новых технологических и управленческих решений для промышленной индустрии Москвы (далее — хакатон). Хакатон не является лотереей, стимулирующей лотереей либо иной основанной на риске азартной игрой.

1.2 Демо — ссылка на видеодемонстрацию работы прототипа или ссылка на разработанный прототип в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (установщик, сайт, веб-страница, веб-сервис или иное, предусмотренное кейсовой задачей).

1.3 Жюри — коллегиальный орган, состоящий из отраслевых или технических экспертов, которые оценивают результаты работы команд во время защит решений кейсовых задач. Решения в рамках каждой кейсовой задачи оценивают минимум 3 (три) представителя жюри.

1.4 Защита решения — демонстрация решения командой перед жюри.

Длительность защиты решения одной команды составляет 10 минут:

- 2 минуты — техническое подключение/подготовка;
- 5 минут — выступление;
- 3 минуты — ответы на вопросы жюри.

1.5 Кейс (кейсовая задача) — описание конкретной проблемы в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках хакатона.

1.6 Команда — группа участников в составе от 3 до 5 человек, объединившихся для выполнения выбранной кейсовой задачи хакатона. Каждый участник одновременно может входить в состав только одной команды.

1.7 Эксперт — физическое лицо, обладающее знаниями и экспертизой в одном из кейсовых направлений.

1.8 Победители — команды, набравшие наибольшее количество баллов по результатам решения одного из кейсов на основании оценок жюри по заданным критериям, установленным настоящим Положением, и занявшие с 1 по 3 места в каждом кейсе.

1.9 Прототип — работающий образец продукта, способный решить одну из кейсовых задач хакатона (программный код, веб-сервис, дорожная карта или иное, предусмотренное кейсовой задачей).

1.10 Решение — представленные участниками программный код (дорожная карта, концепция, стратегия развития или иное, предусмотренное кейсовой задачей), тизер решения, демо, презентация.

1.11 Технический эксперт — физическое лицо, обладающее компетенциями в проведении экспертизы, консультировании по вопросам технической реализации прототипов и проверке кода прототипов участников хакатона.

1.12 Технологический кейс — описание конкретной проблемы в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках хакатона, решением которой является программный код или иное, предусмотренное кейсовой задачей.

1.13 Тизер решения — краткое описание решения кейсовой задачи, включающее в себя общую информацию, технические особенности и уникальность решения.

1.14 Трекер — физическое лицо с опытом работы со стартапами и в бизнесе, привлекаемое для сопровождения и консультирования команд на хакатоне в части, касающейся продуктового мышления, командообразования и ресурсного планирования. Трекер оказывает содействие командам в постановке целей и контролирует их достижение во время хакатона.

1.15 Управленческий кейс — описание конкретной проблемы в соответствующей сфере или организационном процессе, предоставленной командам для решения в рамках хакатона, решением которой не является программный код, но всегда является механизм поддержки принятия управленческого решения (дорожная карта, концепция, стратегия развития, план мероприятий или иное, предусмотренное кейсовой задачей). Управленческие кейсы направлены на выявление управленческих компетенций у участников хакатона.

1.16 Участник — физическое лицо, гражданин Российской Федерации в возрасте от 18 до 35 лет, обладающее знаниями и навыками в сферах информационных технологий, дизайна, аналитики, наук о данных, администрирования и управления проектами, производственных процессов и наук о жизни, зарегистрированное на хакатон в установленном настоящим Положением порядке.

1.17 Чек-поинт — промежуточная проверка, отражающая динамику результатов работы команд за определённый промежуток времени.

1.18 Хакатон — формат ограниченного по времени командного соревнования по созданию прототипов решений выбранных кейсов.

1.19 Ответы на популярные вопросы участников (FAQ) — раздел сайта с типовыми вопросами участников о хакатоне и ответами на них.

1.20 Организатор хакатона — Автономная некоммерческая организация «Центр поддержки экспорта, промышленности и инвестиционной деятельности «Моспром»

(АНО «Моспром»), юридический адрес: 123112, г. Москва, Пресненская наб., д. 8, стр. 1, эт. 11, пом. IN, ком. 12, ИНН 7727025177, КПП 770301001, ОГРН 1037739318650, телефон: +7 (495) 620-20-00 доб. 39787, электронная почта: info@prom.moscow

1.21 Организатор выплаты — Общество с ограниченной ответственностью «КОНТАКТ» (ООО «КОНТАКТ»), юридический адрес: 660049, Красноярский край, г. о. город Красноярск, г. Красноярск, ул. Карла Маркса, д. 95, к. 1, помещ. 12, ком. 21, офис 618, (ИНН 2466276520, КПП 246601001, ОГРН 1142468054244), телефон: +7 (911) 135 73 09, электронная почта: info@sova.media. Адрес для корреспонденции (направление документов): 101000, а/я 548, ООО «КОНТАКТ».

2. Общие положения

2.1 Настоящее Положение определяет цель, задачи, порядок организации и проведения хакатона «Открой#Моспром» в 2026 году.

2.2 Цель хакатона — содействовать развитию экосистемы московской промышленности через проектирование, прототипирование и внедрение цифровых продуктов и сервисов.

2.3 Задачи хакатона:

- Привлечь специалистов к решению государственных и бизнес-вызовов.
- Сформировать кадровый резерв для московских предприятий.
- Усилить PR- и HR-бренд московской промышленности, показать её современное лицо молодёжи.
- Привлечь общественность к вопросам инвестиционной политики, импортозамещения, сквозных технологий и инноваций.

2.4 Проведение хакатона базируется на принципах открытости и объективности.

2.5 Официальный сайт хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»: hackathon2026.otkroimosprom.ru

2.6 Официальным языком хакатона является русский язык.

2.7 Положение действует в течение всего срока проведения хакатона и может быть изменено по инициативе Организатора хакатона, а также в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

3. Порядок проведения

3.1 Хакатон проводится в период с 24 сентября по 25 октября 2026 года и состоит из нескольких этапов.

Этапы	Сроки
· Регистрация участников · Формирование команд · Выбор кейса · Подтверждение участия	С 24 сентября по 21 октября 2026 года
· Итоговое распределение кейсов по командам	22 октября 2026 года
· Участие в хакатоне	С 23 по 25 октября 2026 года

Организатор хакатона оставляет за собой право изменения формата проведения любого из этапов. Информация об изменениях и точные даты проведения каждого из этапов подлежат публикации на сайте хакатона.

3.2 Регистрация участников

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

При регистрации на сайте претендент на участие в хакатоне обязан указать достоверную и актуальную информацию в соответствии с установленной формой регистрации и подтвердить, что ознакомился и согласен с условиями настоящего Положения и Политикой обработки персональных данных при проведении хакатона.

Организатор хакатона вправе запросить у претендента на участие в хакатоне подтверждение анкетных данных, указанных при регистрации. Указание недостоверной информации при регистрации является основанием для отказа в регистрации или дисквалификации участника.

Претендент на участие в хакатоне считается зарегистрированным, если он заполнил обязательные поля электронной формы регистрации на сайте хакатона и прошёл авторизацию, а также заполнил обязательные поля в личном кабинете.

3.3 Формирование команды

Каждый участник с момента открытия возможности формирования команд и до закрытия этапа подтверждения участия обязан в личном кабинете на сайте хакатона сформировать собственную команду либо выбрать открытую к набору участников команду для участия в её составе. Формирование команд из числа индивидуальных

участников во время проведения хакатона может производиться Организатором хакатона самостоятельно.

3.4 Выбор кейса

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

Для участия в хакатоне каждая сформированная команда должна выбрать кейсы, представленные на официальном сайте, и распределить их в порядке убывания приоритета (от наиболее предпочтительного к наименее предпочтительному).

Выбор происходит от лица команды. Выбирать кейсы от лица всей команды может администратор (капитан) команды. При формировании команд из числа индивидуальных участников назначение администратора (капитана) команды осуществляется Организатором хакатона автоматически.

Краткие описания кейсовых задач подлежат публикации на сайте хакатона до окончания возможности выбора кейса. Возможность выбора кейса будет доступна в личном кабинете участника на сайте хакатона не позднее чем за 2 календарных дня до даты начала проведения хакатона, если ёмкость кейса не будет превышена.

Количество команд в каждом кейсе не может превышать заранее заданное значение ёмкости кейса. Выбрать кейс можно до момента исчерпания его ёмкости: как только количество команд, выбравших конкретный кейс, достигает установленного лимита, возможность выбора данной кейсовой задачи становится недоступной для остальных участников.

По результатам выбора, зафиксированного на сайте хакатона в момент закрытия данного этапа, каждой команде автоматически присваивается кейс для решения на хакатоне.

Организатор хакатона оставляет за собой право изменить кейс команды после завершения этапа по обстоятельствам, которые от него не зависят, и по предварительному уведомлению администратора (капитана) команды по телефону, электронной почте или в мессенджере, указанным в личном кабинете, не позднее чем за 24 часа до начала хакатона.

Информация о закреплённом за командой кейсе будет доступна каждому участнику команды в личном кабинете.

3.5 Подтверждение участия

Для участия в хакатоне минимум 3 участника команды должны подтвердить своё участие в личном кабинете на сайте хакатона во вкладке «Команда».

3.6 Хакатон

К участию в хакатоне допускаются сформированные команды с закреплённым за ними кейсом.

Расписание хакатона подлежит публикации на сайте хакатона не позднее чем за 1 календарный день до даты проведения.

В ходе хакатона команды создают решение кейса, проходят 3 чек-поинта, в рамках каждого из которых проводится встреча с трекером и экспертами, в сроки, установленные Организатором хакатона и опубликованные в личном кабинете на сайте хакатона.

Организатор хакатона оставляет за собой право изменения формата, длительности и количества чек-поинтов. Информация об изменениях подлежит публикации в личных кабинетах участников.

К защите решений допускаются команды, присутствовавшие минимум на одном чек-поинте в полном составе.

Ссылки в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» на разработанный в рамках хакатона программный код, который хранится на Яндекс Диске, на тизер решения, на демо, на презентацию решения (размер файла презентации не должен превышать 10 Мб) должны быть доступны для скачивания или просмотра в репозитории в дни проведения хакатона и не менее 90 рабочих дней с момента оглашения результатов хакатона.

Участие в хакатоне является бесплатным. Участники самостоятельно несут все расходы, связанные с участием в хакатоне, и самостоятельно обеспечивают наличие 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.

4. Требования и условия разработки прототипа

4.1. Принимая условия настоящего Положения, участник дополнительно подтверждает и гарантирует, что:

4.1.1. Созданный участником/командой прототип не будет:

- содержать элементы порнографии или других материалов сексуального характера, пропаганду нетрадиционных сексуальных отношений;
- содержать информацию, пропагандирующую насилие и (или) возбуждающую социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду, а также призывы к свержению конституционного строя и иным противоправным действиям, нарушающим законодательство РФ;

- нарушать авторские, смежные и иные права третьих лиц, а также незаконно использовать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам;
- содержать вредоносные программы, вирусы, шпионское ПО и другие аналогичные компоненты, способные нарушить работу информационных систем или конфиденциальность данных;
- содержать иную информацию, запрещённую к распространению законодательством Российской Федерации.

4.1.2 Прототип создан в рамках участия в хакатоне и не содержит заранее заготовленный код или часть кода и прочего заготовленного ранее материала.

4.1.3 Прототип не нарушает законодательство Российской Федерации, не дискредитирует какое-либо лицо, проект или продукт и иным образом не даёт оснований для судебного преследования как наносящий ущерб имени, репутации, чести, достоинству, деятельности проекта или продукции какого-либо лица, не противоречит общественным интересам.

4.1.4 В случае использования в прототипе изображений физических лиц, от таких лиц в установленном порядке получены согласия.

4.1.5 Прототип не обременён имущественными правами третьих лиц, не является предметом претензий, судебных исков или требований третьих лиц.

4.1.6 При создании прототипа использовались только общедоступные и бесплатные ресурсы, библиотеки, шаблоны, стороннее программное обеспечение (ПО) в качестве дополнения или основы.

4.2 Участникам разрешается использовать инструменты на базе искусственного интеллекта (ИИ) при разработке решений. Применение ИИ может регламентироваться условиями конкретного кейса:

- Если условия кейса прямо разрешают применение ИИ, участники вправе использовать соответствующие сервисы и модели для создания решения.
- Если в условиях кейса установлен прямой запрет на использование ИИ, то его применение категорически не допускается на любом этапе работы над задачей (включая написание кода, создание дизайна, генерацию текстов, изображений и аналитики).

4.3 При использовании ИИ (если это не запрещено условиями кейсовой задачи) команда должна:

4.3.1 Обеспечить существенный собственный интеллектуальный и технический вклад в разработку архитектуры, логики и функциональности решения.

4.3.2 Не передавать в публичные ИИ-сервисы конфиденциальные данные, предоставленные организаторами в рамках кейсов хакатона.

4.3.3. Помечать любой контент, созданный с помощью ИИ, как сгенерированный искусственным интеллектом. Данное требование распространяется на все артефакты решения, включая (но не ограничиваясь ими) исходный код, изображения, видео, тексты и материалы презентации.

4.3.4 Раскрывать информацию об использованных ИИ-инструментах в описании решения и презентации:

- если для интеграции с ИИ использовались собственные программные решения, их код должен быть в обязательном порядке включён в репозиторий решения;
- если применялись сторонние ИИ-инструменты с открытым исходным кодом или встроенные функции ИИ-продуктов, на них необходимо сослаться в презентации решения.

5. Правила использования материалов и решений, созданных участниками в рамках хакатона

5.1 Исключительные права на все результаты интеллектуальной деятельности (РИД), созданные Участником в рамках Хакатона, сохраняются за Участником в полном объеме.

5.2 К создаваемым результатам относятся: программный код, прототипы, базы данных, алгоритмы, техническая документация, дизайн-макеты, дорожные карты, концепции, а также презентации, тизеры и видеодемонстрации защит решений.

5.3 Участник гарантирует, что созданное им решение является оригинальным и не нарушает интеллектуальные, авторские или иные права третьих лиц.

5.4 В случае предъявления претензий или исков со стороны третьих лиц, связанных с нарушением их прав при создании решения, Участник самостоятельно и за свой счет обязуется урегулировать такие претензии, а также несет полную юридическую и финансовую ответственность.

6. Критерии оценки решений кейсовых задач представителями жюри

6.1 Оценка критериев производится по 4-балльной шкале от 0 до 3 баллов.

6.2 По каждому критерию можно выставить только целое число в предложенной балльной шкале.

6.3 Оценки обязательно должны быть выставлены по каждому из представленных критериев.

6.4 Критерии оценки технологического кейса

6.4.1 Прототип: соответствует ли фактическая функциональность решения заявленной участниками?

6.4.2 Решение основной проблемы: покрывает ли разработанный продукт основную заявленную проблему в кейсе?

6.4.3 Разработка и внедрение: оправдывает ли получаемый эффект от применения решения затраты на разработку и внедрение?

6.4.4 Новаторские идеи: наличие оригинальных функциональных возможностей, имеющих прямое отношение к решению исходной задачи, либо принципиально новый подход к решению кейса (не применялся ранее, использует новую технологию, не является прямой копией существующих систем).

6.4.5 Пользовательский опыт (UX) / Пользовательский интерфейс (UI): проработанность пользовательского интерфейса.

6.4.6 Второстепенные проблемы: решает ли разработанный продукт второстепенные проблемы, указанные в кейсе, или явно не указанные, но замеченные участниками?

6.4.7 Аналитика: насколько полно проведён анализ целевой и потенциальной аудиторий, проблем пользовательского опыта, а также сервисов конкурентов и опыта применения аналогичных цифровых продуктов.

6.5 Критерии оценки управленческого кейса:

6.5.1 Решение: решает ли основную заявленную проблему в кейсе? Соответствует ли представленное решение поставленной кейсовой задаче?

6.5.2. Разработка и внедрение: соотносятся ли предполагаемая стоимость и сроки разработки и внедрения решения?

6.5.3 Новаторские идеи: новый подход к решению кейсовой задачи.

6.5.4. Масштабируемость решения: возможно ли адаптировать решение под возрастающую нагрузку или использовать его для других производственных и организационных процессов?

6.5.5 Аналитика: насколько полно проведён анализ целевой и потенциальной аудиторий, потребностей пользователей, а также опыта применения аналогичных решений на рынке.

6.5.6 Второстепенные проблемы: помогает ли разработанное решение справиться со второстепенными проблемами, указанными в кейсе, или явно не указанными, но замеченными участниками?

6.5.7. Презентация решения: оценка качества выступления спикера и визуальной проработанности слайдов презентации.

7. Правила поведения участника на хакатоне

7.1 Участник обязуется:

- соблюдать все условия настоящего Положения;
- проходить чек-поинты в назначенное время;
- предоставить Организатору выплаты данные всех участников команды, необходимые для выплаты призовых, если команда станет победителем, а именно:
 - Копию паспорта РФ (разворот с фотографией и страница с отметкой о регистрации).
 - Копию свидетельства о постановке на учёт в налоговом органе (ИНН).
 - Копию страхового свидетельства обязательного пенсионного страхования (СНИЛС).
 - Банковские реквизиты.
 - Акт приёма-передачи приза победителю хакатона (по форме Приложения № 1 к Регламенту).
 - Согласие на обработку персональных данных (по форме Приложения № 2 к Регламенту).
 - Заявление для удержания НДФЛ с призовых выплат (по форме Приложения № 3 к Регламенту).

7.2 Участник имеет право:

- своевременно получать информацию о сроках и условиях проведения хакатона.
- в любой момент отказаться от участия в хакатоне.

7.3 Участникам запрещается:

- осуществлять самостоятельную фото- и видеосъёмку в ходе участия в хакатоне материалов задач и (или) результатов выполнения задач, размещать фотографии и видеоматериалы задач хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в социальных сетях и (или) других открытых источниках информации, публиковать материалы задач и (или) результаты выполнения задач, в том числе посредством предоставления их представителям средств массовой информации.
- использовать подсказки и (или) иную помощь при участии в хакатоне.

8. Жюри

8.1 Жюри обеспечивает общественное доверие, статус и авторитет хакатона.

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

8.3 Жюри хакатона формируется и утверждается Организатором хакатона из представителей федеральных и региональных органов государственной власти, бизнес-сообщества и партнёра по кейсу, экспертов и специалистов в различных областях знаний в зависимости от типа кейсовой задачи.

8.4 При проведении экспертизы представитель жюри обязан:

8.4.1 Проводить анализ материалов, представленных участниками, на соответствие критериям отбора.

8.4.2 Заполнять оценочную форму команды с указанием баллов по каждому из критериев, указанных в настоящем Положении.

8.4.3 Заявить Организатору хакатона о самоотводе в случае необходимости оценки команды, с участником или участниками которой представитель жюри связан определёнными финансовыми и (или) другими интересами.

8.5 Количество представителей жюри хакатона в каждом кейсе — не менее 3.

8.6 В работе жюри хакатона не имеют права принимать участие близкие родственники и (или) непосредственные руководители участников хакатона.

8.7 Жюри хакатона осуществляет оценку решений, представленных участниками на защитах.

8.8 Решение жюри обжалованию не подлежит. Апелляция по результатам хакатона не предусмотрена, апелляционные заявления не рассматриваются.

8.9 Оценочная форма считается действительной и участвует в подсчёте баллов, если в ней указаны фамилия, имя, отчество (при наличии) представителя жюри, проставлены баллы по всем критериям оценки.

8.10 Подведение итогов хакатона происходит в последний день проведения хакатона.

8.11 Регламент работы жюри определяется памяткой жюри хакатона, которая направляется представителям жюри не позднее чем за 3 календарных дня до даты начала соревнований.

9. Призовой фонд (награды)

9.1 Победители хакатона награждаются денежными призами. Общий размер призового фонда — 2 500 000 (два миллиона пятьсот тысяч) рублей 00 копеек. Дипломы вручаются в электронном формате. Размер призового фонда включает в себя НДФЛ, удерживаемый Организатором выплаты при осуществлении выплат победителям хакатона, в размере, установленном Налоговым кодексом Российской Федерации.

9.2 Денежные призы выплачиваются командам, занявшим первые, вторые и третьи места в каждом кейсе хакатона:

- 1 место — 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек с учётом НДФЛ.
- 2 место — 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек с учётом НДФЛ.
- 3 место — 100 000 (сто тысяч) рублей 00 копеек с учётом НДФЛ.

Денежное вознаграждение команды распределяется между участниками команды в равных долях от общей суммы денежного приза, причитающегося соответствующей команде.

9.3 Порядок выплат денежных призов определяется Регламентом выплат денежных призов победителям молодёжного хакатона «Открой#Моспром», утверждённым Организатором выплаты. Регламент выплат публикуется на сайте в составе обновлённого Положения не позднее чем за 10 (десять) календарных дней до старта хакатона.

9.4 В рамках проведения хакатона партнёрами мероприятия могут вручаться поощрительные призы победителям, а также иным участникам. Поощрительные призы не являются гарантированными и вручаются исключительно на основании решений, самостоятельно принятых партнёрами хакатона.

9.5 Партнёрами и спонсорами хакатона могут быть любые государственные, частные и общественные организации всех уровней, а также физические лица, осуществляющие ресурсную (техническую, организационную, экспертную и иную) поддержку и содействие в организации и проведении хакатона.

9.6 Призовым фондом, не востребованным в течение 30 календарных дней с даты оглашения результатов, а также призами, от получения которых участники отказались, Организатор выплаты распоряжается по своему усмотрению. Призы не могут быть востребованы участниками повторно.

9.7 Организатор выплаты не несёт ответственности за факторы, препятствующие реализации приза, либо за его неиспользование участником.

9.8 Организатор выплаты вправе запрашивать у участника дополнительные документы и (или) сведения, необходимые для перечисления (отправки) приза. В случае непредоставления участником указанных дополнительных документов и (или) сведений Организатор выплаты вправе отказать в выдаче (выплате) призового вознаграждения.

10. Заключительные положения

10.1 Организатор хакатона имеет право незамедлительно приостановить или отстранить (исключить) от дальнейшего участия в хакатоне участников, уведомив их об этом.

10.2 Основаниями для отстранения (дисквалификации) участников и команд являются:

10.2.1 Подача участником заявления об отказе от участия в хакатоне в свободной форме на адрес электронной почты: hackathon@otkroimosprom.ru с темой письма «Отказ от участия».

10.2.2 Несоответствие требованиям, предъявляемым к участнику и установленным настоящим Положением.

10.2.3 Предоставление подложных документов или заведомо ложных сведений о себе при заполнении анкеты.

10.2.4 Использование подсказок и (или) иной помощи при участии в хакатоне.

10.2.5 Публикация ложной, дискредитирующей информации о хакатоне, его участниках и Организаторе хакатона.

10.2.6 Попытка оказать влияние на решения жюри на всех этапах проведения хакатона.

10.2.7 Отсутствие команды в полном составе на трёх чек-пойнтах.

10.2.8 Использование плагиата, копирование решений других команд или использование заранее заготовленного кода или материалов.

10.2.9 Неявка представителя команды на финальную защиту решений.

10.2.10 Оскорбительное поведение, нарушение деловой этики по отношению к Организатору, жюри или другим участникам.

10.2.11 Иные нарушения настоящего Положения

10.3 Указанная в настоящем Положении информация о порядке и правилах проведения хакатона размещается на сайте хакатона.

10.4 Организатор хакатона вправе разъяснять условия Положения и публиковать ответы на вопросы участников на официальном сайте хакатона, в том числе в специальном разделе ответов на популярные вопросы (FAQ).

10.5 Изменения, внесённые в Положение, подлежат публикации на сайте хакатона. Продолжая участие в хакатоне, участник тем самым выражает согласие с внесёнными в Положение изменениями.

10.6 Порядок разрешения спорных ситуаций

10.6.1 Все споры и разногласия, возникающие в связи с проведением хакатона, Организатор хакатона и участники стремятся разрешить путём переговоров.

10.6.2 В случае невозможности разрешения разногласий путём переговоров, письменные претензии направляются Организатору хакатона по адресу электронной почты: hackathon@otkroimosprom.ru. Срок рассмотрения претензии составляет 15 (пятнадцать) рабочих дней с даты её получения.

10.6.3 Решения жюри по вопросам профессиональной оценки решений участников и определения победителей являются окончательными, пересмотру и обжалованию не подлежат.

РЕГЛАМЕНТ
выплаты денежных призов победителям
молодёжного хакатона «Открой#Моспром»

2026 г.

1. Общие положения

1.1 Настоящий регламент определяет порядок и сроки выплаты денежных призов победителям молодёжного хакатона «Открой#Моспром» (далее — Регламент).

1.2 Регламент разработан в соответствии с законодательством Российской Федерации и Положением о молодёжном хакатоне «Открой#Моспром» (далее — хакатон).

1.3 Организатор выплаты — Общество с ограниченной ответственностью «КОНТАКТ» (ООО «КОНТАКТ»), ИНН 2466276520, КПП 246601001, ОГРН 1142468054244, телефон: +7 (911) 135 73 09.

1.4 Денежный приз выплачивается с целью поощрения участников хакатона.

1.5 Общий размер призового фонда — 2 500 000 (два миллиона пятьсот тысяч) рублей 00 копеек. Размер призового фонда включает в себя НДФЛ, удерживаемый Организатором выплаты при осуществлении выплат победителям хакатона, в размере, установленном Налоговым кодексом Российской Федерации.

1.6 Денежные призы выплачиваются командам, занявшим первые, вторые и третьи места в каждом кейсе хакатона:

- 1 место — 250 000 (двести пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек с учётом НДФЛ.
- 2 место — 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей 00 копеек с учётом НДФЛ.
- 3 место — 100 000 (сто тысяч) рублей 00 копеек с учётом НДФЛ.

Денежное вознаграждение команды распределяется между участниками команды (каждому участнику команды-победителя, предоставившему полный комплект документов в соответствии с разделом 2 настоящего Регламента) в равных долях от общей суммы денежного приза, причитающегося соответствующей команде.

2. Основания и порядок выплат денежных призов

2.1 Основанием для выплаты денежного приза является список победителей с указанием суммы выплат на каждого участника, утверждённый Организатором выплаты, и Акт приёма-передачи приза по форме в Приложении № 1 к Регламенту.

2.2 Выплата денежных призов осуществляется после размещения результатов хакатона на сайте хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» <https://hackathon2026.otkroimosprom.ru> и предоставления победителем всех данных, необходимых для выплаты денежных призов, безналичным способом, путём перечисления по банковским реквизитам победителя. Денежные призы выплачиваются при условии предоставления победителями всех необходимых документов в указанные в настоящем Регламенте сроки.

2.3. Участники команд-победителей хакатона для получения денежного приза должны:

2.3.1 В течение 5 (пяти) рабочих дней после объявления победителей (не позднее 30 октября 2026 года) направить в адрес Организатора выплаты по электронной почте hackathon@otkroimosprom.ru следующий перечень документов (копии документов):

- Копию паспорта РФ (разворот с фотографией и страница с отметкой о регистрации).
- Копию свидетельства о постановке на учёт в налоговом органе (ИНН).
- Копию страхового свидетельства обязательного пенсионного страхования (СНИЛС).
- Банковские реквизиты.
- Копию акта приёма-передачи приза победителю хакатона (по форме Приложения № 1 к Регламенту).
- Копию Согласия на обработку персональных данных (по форме Приложения № 2 к Регламенту).
- Копию заявления для удержания НДФЛ с призовых выплат (по форме Приложения № 3 к Регламенту).

2.3.2 В срок до 6 ноября 2026 года Организатор выплаты проводит верификацию документов победителей.

2.3.3 После успешно пройденной верификации документов в срок до 13 ноября 2026 года участникам команд-победителей на электронную почту будет направлено сообщение с запросом выслать на почтовый адрес Организатора выплаты следующие документы:

- Подписанные акты приёма-передачи приза победителям хакатона в 2 экземплярах.
- Подписанное Согласие на обработку персональных данных в 1 экземпляре.
- Заявление для удержания НДФЛ с призовых выплат в 1 экземпляре.

Наименование и почтовый адрес Организатора выплаты: ООО «КОНТАКТ».
Почтовый адрес: 101000, а/я 548, ООО «КОНТАКТ».

2.4 В срок до 20 ноября 2026 года каждому участнику команд-победителей необходимо выслать в адрес Организатора выплаты письма с подписанными оригиналами документов, указанных в п. 2.3.3.

2.5 Выплата денежного приза осуществляется Организатором выплаты в течение 30 (тридцати) рабочих дней с даты размещения результатов хакатона на сайте хакатона в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» <https://hackathon2026.otkroimosprom.ru>, но не ранее получения Организатором

выплаты подписанных документов от участников команд-победителей, указанных в п. 2.3.3.

2.6 Выплата производится безналичным способом, путём перечисления на банковские реквизиты участника команды-победителя, указанные в Акте приёма-передачи приза победителю хакатона.

2.7 В случае предоставления неактуальных, недостоверных или неточных данных Организатор выплаты не гарантирует выплату приза в сроки, указанные в настоящем Регламенте.

2.8 Участники команд-победителей несут ответственность за достоверность и полноту информации, указанную в документах, передаваемых Организатору выплаты для получения денежных призов. В случае предоставления участником команды-победителя некорректных и (или) недостоверных сведений, нарушения сроков предоставления участником команды-победителя документов и (или) сведений, Организатор выплаты вправе отказать в выплате денежного приза. В таком случае доля денежного приза такого участника подлежит распределению между оставшимися участниками команды-победителя в равных долях.

2.9 Призовым фондом, не востребованным в течение 30 календарных дней с даты оглашения результатов, а также призами, от получения которых участники отказались, Организатор выплаты распоряжается по своему усмотрению. Призы не могут быть востребованы участниками повторно.

2.10 Отказ от денежного приза оформляется письменным заявлением участника, составленным в свободной форме и заверенным его личной подписью. Скан-копия заявления направляется по электронной почте hackathon@otkroimosprom.ru, а оригинал высылается почтой по адресу: 101000, г. Москва, а/я 548, ООО «КОНТАКТ». В теме электронного письма обязательно указывается: «Отказ от приза хакатона «Открой#Моспром»».

2.11 Организатор выплаты вправе запрашивать у победителя дополнительные документы и (или) сведения, необходимые для перечисления денежного приза. В случае непредоставления участником команды-победителя указанных дополнительных документов и (или) сведений Организатор выплаты вправе отказать в выдаче приза.

Приложение № 1 к Регламенту выплат
денежных призов победителям молодёжного
хакатона «Открой#Моспром»

Акт
приёма-передачи приза победителю

г. Москва

« ____ » _____ 2026 г.

Общество с ограниченной ответственностью «КОНТАКТ», именуемое в дальнейшем «**Организатор выплаты**», в лице генерального директора Чернышева Владимира Васильевича, действующего на основании Устава, с одной стороны, и **ФИО:**

_____ года рождения (паспорт гражданина РФ серия

_____ № _____,

паспорт

выдан:

_____ ,

дата

выдачи:

_____, именуемый (-ая) в дальнейшем «**Победитель хакатона**», с другой стороны, заключили настоящий Акт о нижеследующем:

1. **Организатор выплаты** передал, а **Победитель хакатона** принял денежный приз в размере

_____, в соответствии с условиями проводимого хакатона.

2. **Организатором выплаты** была удержана сумма НДФЛ и перечислена в полном размере, без учёта ограничения, предусмотренного абз. 2 ч. 4 ст. 226 НК РФ, по итогам чего погашается задолженность **Победителя хакатона** перед бюджетом по уплате НДФЛ от получения Приза в полном объёме. Никаких иных налоговых обязанностей в связи с получением приза у **Победителя хакатона** не возникает.
3. **Победитель хакатона** никаких претензий относительно условий проводимого хакатона не имеет.
4. Настоящий Акт составлен в двух экземплярах по одному для каждой из Сторон.

Организатор выплаты

Победитель хакатона

_____/_____
_____/_____

М.П.

Приложение № 2 к Регламенту выплат
денежных призов победителям
молодёжного хакатона «Открой#Моспром»

СОГЛАСИЕ
на обработку персональных данных

Я,

_____,
паспорт гражданина РФ серия _____ № _____, дата выдачи:

паспорт выдан:

_____,
зарегистрированный(ая) _____ по
адресу: _____

_____, в соответствии со статьёй 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», настоящим свободно, по своей воле и в своём интересе даю Согласие Обществу с ограниченной ответственностью «КОНТАКТ» (ИНН 2466276520, КПП 246601001, ОГРН 1142468054244) на обработку моих персональных данных.

Перечень моих персональных данных, на обработку которых я даю Согласие:

- фамилия, имя, отчество;
- пол и возраст;
- дата рождения;
- гражданство;
- паспортные данные;
- адрес регистрации по месту жительства и адрес фактического проживания;
- номер телефона (домашний, мобильный);

- почтовые и электронные адреса;
- страховой номер индивидуального лицевого счёта (СНИЛС);
- идентификационный номер налогоплательщика (ИНН);
- банковские реквизиты;
- иные персональные данные, предусмотренные законодательством РФ, в целях моего участия в молодёжном хакатоне «Открой#Моспром» (далее — хакатон), а также выплаты мне причитающегося денежного приза и выдачи иных наград.

Настоящим даю Согласие ООО «КОНТАКТ» на размещение моих персональных данных, в том числе: фотографии, видео, фамилии, имени, отчества и иных, предоставленных мной сведений в информационно-коммуникационной сети «Интернет», на официальном сайте хакатона и в социальных сетях.

Настоящим даю Согласие ООО «КОНТАКТ» на передачу моих персональных данных в целях реализации хакатона, организациям, с которыми у ООО «КОНТАКТ» есть партнёрские отношения и соглашения, и иным третьим лицам для достижения целей, на которые предоставляется настоящее Согласие.

Настоящее Согласие предоставляется на осуществление любых действий или совокупности действий с использованием средств автоматизации или без использования таких средств, включая, без ограничения: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (изменение, обновление), использование, передачу (распоряжение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.

Настоящее Согласие действует со дня его подписания и до достижения целей обработки.

Я уведомлен(а) о том, что вправе отозвать своё Согласие путём направления соответствующего письменного уведомления. В случае отзыва моего Согласия на обработку персональных данных, операторы данных вправе не прекращать обработку персональных данных и не уничтожать их в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, в том числе если сроки хранения персональных данных не истекли.

_____/_____
(подпись) (ФИО.)

«__» _____ 2026 г.

Приложение № 3 к Регламенту выплат
денежных призов победителям
молодёжного хакатона «Открой#Моспром»

Генеральному директору
ООО «КОНТАКТ»
Чернышеву Владимиру Васильевичу
от _____

(ФИО. участника)

**Заявление
для удержания НДФЛ с призовых выплат**

Прошу удержать с меня налог на доходы физических лиц в размере 13%.

Сумма моего выигрыша составила:

Сумма НДФЛ составила:

_____/_____
(подпись) (ФИО.)

«__»_____ 2026 г.