Положение о проведении хакатона Co-Pilot
для участников республиканского молодёжного технологического фестиваля
IT FEST ASTANA «Человек и ИИ»

1 Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает цели, порядок, условия и сроки проведения соревнования по секции «Hackathon» — хакатона «Co-Pilot» (далее — Хакатон), проводимого в рамках республиканского молодёжного технологического фестиваля IT FEST ASTANA «Человек и ИИ» (ITFest 2026) среди учащихся 10–12 классов школ, студентов колледжей и высших учебных заведений.
1.2. Организатором соревнования является Альянс университетов — Astana IT University (AITU), IITU, KBTU и UIB. Координацию подготовки и проведения секции Hackathon осуществляет Школа программной инженерии Astana IT University.
1.3. Ответственные координаторы секции Hackathon «Co-Pilot» от Школы программной инженерии AITU: Декан Школы программной инженерии Адамова Айгуль и Махметова Қуралай (далее — координаторы секции). Связаться с координаторами секции можно по электронной почте: aigul.adamova@astanait.edu.kz; kuralay.makhmetova@astanait.edu.kz; info_dce@astanait.edu.kz.
1.4. Официальная информация о соревновании, регистрации, этапах и результатах публикуется на сайте фестиваля: https://itfest.kz/.
1.5. Регистрация проводится с 20 октября по 12 ноября 2026 года. Первый этап — дистанционное отборочное тестирование 9–13 ноября; проверка ответов комиссией — 14–15 ноября; отправка результатов на электронную почту команд — 16 ноября. Второй этап — очный финал 4–5 декабря 2026 года в городе Астане в Международном выставочном центре (МВЦ), в зоне «Код-арена». Хакатон проходит в зоне «Код-арена» выставочного павильона на площадке МВЦ; открытие и награждение — на «Арене» в главном зале Конгресс-центра. Точный адрес и номера павильонов публикуются на сайте фестиваля и направляются финалистам до мероприятия. Разработка начинается 4 декабря, продолжается в разрешённое для участников время и завершается сдачей материалов до 15:00 5 декабря; затем проводятся защиты и награждение.
1.6. Цель Хакатона — развитие навыков создания полезных цифровых продуктов с применением искусственного интеллекта (ИИ), проверки результатов его работы и самостоятельного принятия технических решений.
1.7. Рабочие языки Хакатона — казахский, русский и английский. Язык тестирования, материалов и защиты не влияет на оценку.
1.8. В финале применение ИИ при разработке обязательно. Встраивать ИИ в готовый продукт необходимо только тогда, когда это прямо предусмотрено кейсом. Название Co-Pilot не означает обязательного использования конкретного сервиса.

2 Участники и состав команд

2.1. Допускаются индивидуальные участники и команды до 3-х человек. Далее слово «команда» также обозначает индивидуального участника, если не указано иное. Один человек может участвовать только в одной команде.

Лига	Участники
Лига 1 — студенческая	Студенты колледжей и высших учебных заведений
Лига 2 — школьная	Учащиеся 10–12 классов

2.2. Команда формируется только из участников одной из двух лиг: лига 1 — студенты колледжей и высших учебных заведений; лига 2 — школьники 10–12 классов. Участники одной команды могут представлять разные учебные заведения. В лиге 1 допускаются совместные команды студентов колледжей и вузов. Объединение школьников и студентов в одной команде не допускается. Индивидуальный участник относится к лиге по своему текущему месту обучения.
2.3. Команда назначает капитана для подачи заявки, получения уведомлений и сдачи материалов. При индивидуальном участии эти обязанности выполняет сам участник. Капитан отвечает за передачу организационной информации всем членам команды.
2.4. Для каждой лиги предусмотрены отдельные отборочные тесты и финальные задания соответствующего уровня сложности, отдельный рейтинг и отдельный комплект наград. В лиге 1 студенты колледжей и вузов выполняют задания единого уровня сложности; в лиге 2 школьники выполняют задания базового уровня. Индивидуальные участники соревнуются в своей лиге на тех же условиях, что и команды; отдельные награды, упрощённые задания или дополнительное время для них не предусмотрены.
2.5. Несовершеннолетние участвуют с согласия законного представителя; сведения о сопровождающем указываются при регистрации. Сопровождающий не выполняет тест или конкурсный проект за участников.

3 Сроки проведения и регистрация

Даты 2026 года	Этап и результат
20 октября — 12 ноября	Регистрация команд и индивидуальных участников
9–13 ноября	Первый этап — индивидуальное онлайн-тестирование
14–15 ноября	Проверка ответов комиссией и формирование рейтингов
16 ноября	Отправка результатов первого этапа и списка финалистов на электронную почту команд
4 декабря	Старт в 10:30, разработка проектов; ночная работа — для совершеннолетних студентов по объявленному порядку
5 декабря	Продолжение разработки; сдача до 15:00; защиты 15:00–16:30; награждение 19:00–20:00

3.1. Все сроки и время в Положении и сообщениях координаторов секции указываются по времени Астаны. Регистрация заканчивается 12 ноября в 23:59.
3.2. Капитан подаёт одну общую заявку через официальную форму: название команды, ФИО и место обучения каждого участника, лигу, выбранное направление, контакты капитана и участников, а также потребность в оборудовании и специальных условиях участия. Каждый участник указывает собственные данные для доступа к тесту.
3.3. Ссылка на регистрацию и официальный канал объявлений публикуются на сайте https://itfest.kz/. Контакты координаторов приведены в пункте 1.3. Точный адрес площадки,

номера павильонов, инструкция для тестирования и расписание финала доводятся до зарегистрированных участников через официальный канал и контакты, указанные в заявке.
3.4. Количество мест в финале и квоты по лигам публикуются до открытия регистрации. Места предоставляются командам целиком. При квоте в людях число фактически приглашённых участников может быть меньше лимита; исключать отдельных членов команды ради заполнения квоты нельзя.
3.5. Состав команды фиксируется по окончании регистрации. Исключение участника после тестирования ради повышения среднего балла не допускается. Замена возможна только по согласованию с координаторами секции, с равноценным тестированием нового участника, пересчётом результата и повторной проверкой права на место в финале.

4 Первый этап и порядок отбора

4.1. Каждый зарегистрированный участник проходит тест самостоятельно в своей учётной записи. Можно выбрать казахский, русский или английский язык. Участники одной команды вправе выбрать разные языки; версии теста внутри лиги равноценны по содержанию, сложности и оцениванию.
4.2. Тестирование доступно с 00:00 9 ноября до 23:59 13 ноября. Тест состоит из 30 вопросов; на выполнение предоставляются 60 минут и одна попытка. Начать тест следует не позднее 22:59 13 ноября, чтобы получить полные 60 минут. Ответы сохраняются при отправке или завершении отведённого времени.
4.3. Для лиги 1 (студенты колледжей и вузов) и лиги 2 (школьники 10–12 классов) разрабатываются отдельные тесты соответствующего уровня сложности. Каждый участник проходит тест своей лиги. Тест проверяет логику, основы программирования, анализ кода и ошибок, постановку задач ИИ и проверку его ответов. Готовить проект, презентацию или журнал использования ИИ на этом этапе не требуется.
4.4. Допускается использование ИИ-инструментов из перечня, опубликованного координаторами секции перед тестированием. Участник самостоятельно проверяет и отправляет ответы. Запрещены обмен ответами, коллективное выполнение теста, помощь других лиц и прохождение теста вместо участника.
4.5. После отправки участник получает подтверждение приёма ответов. Баллы и правильные ответы сразу не отображаются. 14–15 ноября комиссия проверяет ответы по единому ключу и выставляет результаты.
4.6. За правильный ответ начисляется 1 первичный балл; за неверный ответ или отсутствие ответа — 0. В вопросе с несколькими верными вариантами балл начисляется только за полностью правильный набор. Индивидуальный результат по 100-балльной шкале равен числу правильных ответов, делённому на 30 и умноженному на 100.
4.7. Результат команды — сумма индивидуальных результатов всех заявленных участников, делённая на число участников. Для одного участника учитывается его собственный результат. В командном отборе участвуют только команды, все члены которых прошли тест. Например, результаты 80, 70 и 60 дают средний балл 70.
4.8. Средний результат должен быть не ниже 70 из 100. Отдельного минимального порога для каждого члена команды нет. Преодоление порога не гарантирует приглашение: комиссия отбирает команды с наивысшими средними баллами в пределах квоты своей лиги. При расчёте порога и рейтинга используются значения без промежуточного округления; для публикации результат округляется до двух знаков.
4.9. При равенстве результатов сначала сравнивается средний балл по вопросам работы с ИИ, затем — по программированию. Если равенство сохраняется и влияет на допуск, команды занимают одну позицию; распределение пограничного места производится публичной

жеребьёвкой с протоколом. При лимите в людях размер команды не используется как дополнительное преимущество: команда, не помещающаяся в остаток квоты, первой включается в резерв, а более низкие позиции вместо неё не приглашаются.
4.10. 16 ноября на электронную почту команд, указанную при регистрации, направляются результаты первого этапа и рейтинги по лигам с названием или регистрационным номером команды, средним баллом и статусом: «финалист», «резерв» или «не прошёл». Индивидуальный результат сообщается лично участнику. Команды резерва должны также преодолеть порог 70 баллов.
4.11. Обращение об ошибке подсчёта можно направить координаторам секции до 23:59 17 ноября, указав номер заявки и основание. Комиссия рассматривает обращения до 19 ноября включительно и сообщает о подтверждённых исправлениях. Проходной порог и критерии после тестирования не меняются.
4.12. Капитан подтверждает участие команды в финале до 23:59 19 ноября. При отказе или отсутствии подтверждения место предлагается следующей подходящей команде резерва той же лиги. Обновления списка публикуются в официальном канале.
4.13. О сбое при тестировании необходимо сообщить координаторам секции сразу после обнаружения, по возможности приложив время ошибки и скриншот. Дополнительная попытка предоставляется только по решению комиссии при подтверждённом сбое и проводится по равноценному варианту.

5 Тематические направления

5.1. При регистрации команда выбирает одно направление. Все пять направлений доступны в обеих лигах. Для каждой лиги выдаются отдельные задания соответствующего уровня сложности. В лиге 1 студенты колледжей и вузов выполняют задания единого уровня сложности; в лиге 2 школьники создают работающий прототип с основным пользовательским сценарием. Конкретные обязательные функции указываются в задании своей лиги. Выбор направления не создаёт отдельного конкурса или отдельных призовых мест: проекты всех направлений участвуют в едином рейтинге своей лиги.

Направление	**Область и примеры задач**
GreenTech	Экология и ресурсы: сортировка отходов, экономия воды и энергии, экологические инициативы.
EdTech	Образование: учебные тренажёры, языковые помощники, планирование подготовки к экзаменам.
Smart City	Город и общество: навигация, доступная среда, городские мероприятия, обращения жителей.
BusinessTech	Бизнес и продуктивность: учёт заказов и запасов, планирование задач, обработка клиентских запросов.
Culture & TravelTech	Культура и туризм: маршруты по Казахстану, интерактивные гиды, проекты о культурном наследии.

5.2. Примеры направлений не являются конкурсными заданиями. Конкретные кейсы, обязательные функции, исходные данные и способы проверки выдаются 4 декабря на старте финала отдельно для каждой лиги. Команда выбирает один кейс своего направления, предназначенный для её лиги. Выполнение задания другой лиги вместо своего не допускается.

5.3. Направление можно изменить при подтверждении участия в финале, уведомив координаторов секции. После фиксации кейса на первом контрольном этапе смена допускается только с разрешения жюри и не увеличивает время работы.
5.4. Допускаются сайты, веб- и мобильные приложения, боты, игры и другие цифровые продукты, включая low-code и no-code решения, если они выполняют требования кейса. Призы распределяются по лигам, а не отдельно по каждому направлению.

6 Финальный этап 4 и 5 декабря

6.1. Финал проводится очно 4–5 декабря 2026 года в городе Астане в зоне «Код-арена» выставочного павильона на площадке Международного выставочного центра (МВЦ). Открытие и награждение проходят на «Арене» в главном зале Конгресс-центра. Все члены команды участвуют в разработке и защите с соблюдением своего режима работы. Всё время указано по времени Астаны.
6.2. Программа финального этапа

Дата 2026 года	Время	Мероприятие
4 декабря	08:00–09:30	Регистрация, размещение команд и подключение техники
	09:30–10:15	Открытие фестиваля
	10:30–13:00	Старт, выдача кейсов, выбор задачи и начало разработки
	До 13:00	**Чекпоинт 1 — регистрация выбранной задачи в онлайн-опросе**
	13:00–14:00	Обед
	14:00–19:00	Разработка проектов и консультации
	До 19:00	**Чекпоинт 2 — обновление статуса и ссылка на репозиторий с промежуточным прогрессом**
	19:00	Завершение работы школьников и всех несовершеннолетних участников
5 декабря	09:00–13:00	Продолжение разработки, тестирование и подготовка материалов
	13:00–14:00	Обед
	14:00–15:00	Завершение проектов и загрузка материалов
	До 15:00	**Чекпоинт 3 — сдача полного комплекта материалов и фиксация финальной версии**
	15:00–16:30	**Чекпоинт 4 — обязательная очная защита: до 5 минут выступления и до 3 минут вопросов**
	До 17:00	Публикация предварительных баллов
	30 минут после публикации	Приём апелляций
	До 18:30	Рассмотрение апелляций и утверждение итогов
	19:00–20:00	Награждение и закрытие фестиваля

6.3. Для школьников и всех несовершеннолетних участников работа над проектом разрешена только днём: 4 декабря — с выдачи задания в 10:30 до 19:00, 5 декабря — с 09:00 до срока сдачи в 15:00. С 19:00 4 декабря до 09:00 5 декабря они не работают над конкурсным проектом ни на

площадке, ни удалённо. Согласие родителей не отменяет это ограничение. Пребывание школьников на вечерних мероприятиях фестиваля завершается до 21:00.
6.4. Для совершеннолетних студентов колледжей и вузов предусмотрена возможность добровольной ночной работы с 4 на 5 декабря. Она не является обязательным условием участия. Наличие ночного режима в программе само по себе не разрешает оставаться в павильоне: доступ возможен только по объявленному координаторами секции порядку. При отсутствии подтверждённого ночного доступа участники покидают площадку; иной формат ночной работы допускается только по заранее объявленным единым правилам для лиги 1.
6.5. Право на ночную работу определяется возрастом и статусом каждого участника. Школьники, в том числе достигшие 18 лет, и несовершеннолетние студенты колледжей и вузов возвращаются к работе не ранее 09:00 5 декабря. В командах лиги 1 ночью могут работать только совершеннолетние участники. История изменений и журнал ИИ должны позволять определить автора и время работы. Перед ночным перерывом школьники и несовершеннолетние останавливают запущенные ими автономные задания ИИ-агентов, чтобы конкурсная работа от их имени не продолжалась ночью.
6.6. Окончательная сдача всех материалов завершается 5 декабря в 15:00. К этому времени должны быть полностью отправлены презентация, ссылка на репозиторий или проект и остальные материалы раздела 8. Материалы, отправка которых не завершена к сроку, не считаются сданными вовремя, кроме подтверждённого технического сбоя, рассмотренного по пункту 8.3. Промежуточное сохранение 4 декабря не заменяет итоговую сдачу.
6.7. С 15:00 5 декабря конкурсная версия фиксируется. Доработка продукта, презентации и других материалов, в том числе ИИ-агентами, прекращается. Команда вправе готовиться к устному выступлению и проверять запуск неизменённой сданной версии. Возможность устранения проблемы запуска регулируется пунктом 8.4.
6.8. Защиты проходят 5 декабря с 15:00 до 16:30 в формате обязательного очного питчинга — чекпоинта 4. На одну команду отводится до 8 минут: до 5 минут на презентацию и демонстрацию, до 3 минут на вопросы жюри. При необходимости организуются параллельные комиссии по единой шкале оценивания. Команда защищает версию, сданную до 15:00 5 декабря. Все участники лично присутствуют на защите и должны быть готовы объяснить свой вклад и принятые решения.
6.9. Защита и материалы могут быть на казахском, русском или английском языке. Предпочтительный язык защиты капитан сообщает при подтверждении участия в финале.
6.10. О технической проблеме или невозможности пройти контрольную точку команда немедленно сообщает ответственному организатору. Общие сбои фиксируются; изменения сроков объявляются всем затронутым командам с учётом общей программы фестиваля. Индивидуальный сбой не даёт автоматического продления срока. Порядок апелляций и время награждения указаны в разделах 9 и 10.

6.11. Обязательные чекпоинты

Все четыре чекпоинта обязательны для каждой команды и индивидуального участника. Онлайн-формы заполняет капитан от имени команды; при индивидуальном участии — сам участник. Ссылки на формы на сайте фестиваля и инструкции координаторы секции предоставляют до начала финала.

Чекпоинт 1 — до 13:00 4 декабря 2026 года

Команда обязана выбрать задачу из списка кейсов своей лиги и направления, предоставленного организаторами и партнёрами; пройти онлайн-опрос на сайте фестиваля; указать название или номер команды и выбранную задачу. Непрохождение чекпоинта 1 ведёт к дисквалификации.

Чекпоинт 2 — до 19:00 4 декабря 2026 года

Команда обязана обновить статус в онлайн-опросе и прикрепить ссылку на Git-репозиторий проекта с зафиксированным промежуточным прогрессом: указать выполненные функции и идентификатор промежуточного коммита или тег. Для разрешённых no-code решений

предоставляются доступ к проекту и экспорт либо иной согласованный способ фиксации версии. Непрохождение чекпоинта 2 ведёт к дисквалификации. Этот чекпоинт не является окончательной сдачей: далее работа продолжается по режиму, установленному пунктами 6.3–6.5.

Чекпоинт 3 — до 15:00 5 декабря 2026 года

Команда обязана загрузить на сайт фестиваля финальную презентацию, рабочий прототип или проект со ссылкой на демо при наличии и финальный репозиторий либо no-code проект, а также весь комплект обязательных материалов из раздела 8. Финальная версия фиксируется коммитом, тегом или согласованным эквивалентом. Работы, загруженные после 15:00, не принимаются. Непрохождение чекпоинта 3 ведёт к дисквалификации.

Чекпоинт 4 — очный питчинг 5 декабря 2026 года

С 15:00 до 16:30 команды лично представляют сданные проекты жюри на площадке Хакатона в Астане. Время каждой команды публикуется в расписании защит. Выступление — до 5 минут, очная сессия вопросов и ответов — до 3 минут. Все участники команды обязаны присутствовать лично. Отсутствие команды на очном питчинге считается непрохождением чекпоинта 4 и ведёт к дисквалификации независимо от качества и объёма выполненной работы.

6.12. При техническом сбое, препятствующем прохождению чекпоинта, капитан немедленно сообщает координаторам секции и по возможности передаёт подтверждение ошибки до соответствующего дедлайна. Комиссия фиксирует инцидент и объявляет порядок резервной сдачи либо иное решение. Самостоятельно переносить сроки нельзя. Решение о непрохождении чекпоинта и дисквалификации принимается с учётом подтверждённых сбоев и объяснений команды и оформляется в протоколе.

7 Требования к проекту и применению ИИ

7.1. Результат — работающий прототип или минимально жизнеспособный продукт (MVP), решающий выданный кейс. Одна идея, макет или презентация без работающего пользовательского сценария не заменяет проект.

7.2. Основная конкурсная работа выполняется с 10:30 4 декабря до 15:00 5 декабря только в разрешённые для соответствующих участников часы согласно разделу 6. Можно использовать открытые библиотеки, общедоступные шаблоны, разрешённые наборы данных и готовые модели с указанием источников. Все заготовки раскрываются на первой контрольной точке. Выдавать заранее созданный продукт за результат Хакатона запрещено.

7.3. ИИ должен применяться хотя бы в одной существенной задаче: проектировании, написании или исправлении кода, создании интерфейса, обработке данных либо тестировании. Использования ИИ только для подготовки презентации недостаточно.

7.4. Команда ведёт журнал использования ИИ и сдаёт не менее пяти содержательных записей. Каждая запись включает задачу и исполнителя, название инструмента, ключевой запрос, результат ИИ, решение команды о его использовании и способ проверки с выявленными ошибками или исправлениями.

7.5. Участники отвечают за работоспособность и достоверность результата, объясняют принятые решения и ограничения. Число запросов и объём сгенерированного кода сами по себе не дают преимущества. Личные переписки, полную историю аккаунта, пароли и ключи доступа передавать не требуется.

7.6. Перечень разрешённых инструментов, условия доступа и лимиты публикуются до финала. Обязательное задание не должно требовать покупки личной подписки. Дополнительные личные подписки разрешаются только на условиях, заранее объявленных для всех участников соответствующей лиги.

8 Что и как сдавать

8.1. До 15:00 5 декабря капитан загружает один полный комплект материалов на сайт фестиваля через официальную форму сдачи — это чекпоинт 3. Ссылка и инструкция предоставляются финалистам до начала работы. Комплект включает:

- ссылку на репозиторий с историей изменений и точным идентификатором финального коммита или тегом; для no-code — доступ к проекту и экспорт, если он поддерживается, либо иной согласованный способ фиксации версии;
- работающий прототип: ссылку на развёрнутую версию при наличии, инструкцию запуска и демонстрационные данные;
- описание проекта объёмом до пяти страниц: задача, пользователи, функции, архитектура или логика работы, роли участников, результаты проверки, ограничения и источники;
- презентацию на 5–7 слайдов в PDF; дополнительно можно приложить редактируемый файл;
- журнал использования ИИ с не менее чем пятью записями;
- резервное видео продолжительностью до трёх минут с демонстрацией основного сценария сданной версии.

8.2. Репозиторий может быть публичным или закрытым при предоставлении доступа жюри. Все ссылки должны открываться, а права доступа — действовать на протяжении проверки и защиты. Ссылки без доступа не подтверждают сдачу соответствующих материалов.

8.3. До дедлайна разрешается обновить комплект; оценивается последняя полностью отправленная версия. Капитан проверяет подтверждение отправки. Если форма не работает, до дедлайна необходимо обратиться к координаторам секции и передать материалы через объявленный резервный канал.

8.4. После дедлайна новые материалы и доработки не принимаются. Устранение исключительно проблемы запуска возможно с разрешения жюри, без изменения функций и с фиксацией действий в протоколе. Резервное видео помогает подтвердить работу проекта, но не заменяет обязательную защиту.

9 Оценивание и определение победителей

9.1. Проекты лиги 1 (студенты колледжей и вузов) и лиги 2 (школьники 10–12 классов) оцениваются раздельно по 100-балльной шкале. Внутри каждой лиги проекты оцениваются по единым критериям независимо от выбранного направления. Для каждой лиги формируется собственный общий рейтинг по всем направлениям; проекты разных лиг не конкурируют между собой. Общие критерии приведены ниже, а сложность и обязательные функции определяются заданием соответствующей лиги. Баллы отбора не прибавляются к результату финала.

Критерий	**Что оценивается**	**Баллы**
Решение задачи	Соответствие кейсу, понимание потребности и польза для пользователя	15
Работоспособность	Выполнение обязательных функций и основных сценариев	30
Работа с ИИ	Постановка задач — 10; проверка и исправление результатов — 10; обоснование решений по журналу — 5	25
Качество реализации	Логика и архитектура, работа с данными, тестирование и обработка ошибок	15
Удобство использования	Понятность интерфейса и завершённость пользовательского сценария	5

Критерий	Что оценивается	Баллы
Защита и вклад	Демонстрация, ответы и понимание участниками своей работы	10
Итого		**100**

9.2. Каждый проект оценивают не менее трёх членов жюри. Итог — среднее арифметическое их суммарных оценок. Для ранжирования используется неокруглённое значение, для публикации — значение с двумя знаками после запятой. Эксперт с конфликтом интересов заменяется другим экспертом.
9.3. При равенстве итоговых оценок последовательно сравниваются средние баллы за работоспособность, работу с ИИ и качество реализации, затем — результат отбора. Если равенство сохраняется, жюри проводит одинаковую дополнительную проверку сданных версий и фиксирует основание решения.
9.4. В каждой лиге присуждаются только три призовых места: одно первое, одно второе и одно третье — по общему итоговому рейтингу всех направлений при наличии соответствующего числа допущенных проектов. Таким образом, в двух лигах предусмотрено всего шесть призовых мест. Отдельные первые, вторые и третьи места по каждому из пяти направлений не присуждаются. Направление и размер команды не создают отдельных призовых категорий.

10 Призы и награждение

10.1. Денежный приз предоставляется за одно призовое место одной команде в целом, а не каждому её участнику. Для индивидуального победителя или призёра сумма та же. В лиге 1 (студенты колледжей и вузов) предусмотрен один общий комплект денежных наград:

Место	Лига 1 — студенты колледжей и вузов
1 место	250 000 тг
2 место	150 000 тг
3 место	100 000 тг

10.2. В лиге 2 (школьники 10–12 классов) предусмотрены следующие награды:

Место	Денежный приз	Сертификат AITU
1 место	250 000 тг	100% скидка на первый год обучения (Грант Ректора)
2 место	150 000 тг	50% скидка на первый год обучения
3 место	100 000 тг	25% скидка на первый год обучения

10.3. Каждая из указанных скидок предоставляется на первый год обучения в AITU при условии сохранения уровня успеваемости не ниже 70 баллов (C+). Выигранный сертификат на скидку не означает автоматического зачисления и не заменяет процедуру поступления. Для использования сертификата его обладатель должен сначала поступить в AITU, выполнив действующие требования приёма, и быть зачислен в университет. Скидка применяется только после зачисления в соответствии с условиями сертификата.

10.4. Число сертификатов на каждую призовую школьную команду, их получатели, срок активации и порядок применения условия об успеваемости определяются утверждёнными условиями сертификатов AITU. Эти условия публикуются до открытия регистрации; распределение сертификатов не может определяться после завершения конкурса.
10.5. Победители и призёры награждаются дипломами. Партнёры и инвесторы могут дополнительно предоставить мерч, подарки, сертификаты и специальные призы, а также стажировки для студентов колледжей, возможности акселерации и предложения о работе для студентов вузов. Перечень, количество и условия дополнительных наград и возможностей объявляются после подтверждения партнёрами и инвесторами. Участие или призовое место само по себе не гарантирует стажировку, акселерацию или трудоустройство. Дополнительные призы не заменяют денежные награды, указанные выше.
10.6. Порядок и сроки выплаты денежных призов, необходимые документы и способ оформления выплаты команде объясняется координаторами и выполняется в течение 40 календарных дней после награждения. Объявление победителей и награждение проводятся 5 декабря с 19:00 до 20:00 на «Арене» в главном зале Конгресс-центра в рамках финала фестиваля, после утверждения итогового протокола.

11 Правила участия и организационные условия

11.1. Запрещены плагиат, выполнение задания посторонними лицами, подмена участника, передача ответов теста, вмешательство в чужие проекты, обход ограничений сервисов и представление недостоверных сведений. Менторы могут консультировать, но не выполнять конкурсную работу.
11.2. Основания для недопуска или дисквалификации: подтверждённое нарушение пункта 11.1; непрохождение теста хотя бы одним членом команды; непрохождение любого обязательного чекпоинта из пункта 6.11; несдача обязательных материалов; отсутствие обязательного применения ИИ. Решение принимается после рассмотрения объяснений команды и оформляется с указанием конкретного основания. Подтверждённые технические сбои рассматриваются по пунктам 6.10, 6.12 и 8.3.
11.3. Для работы используются открытые, синтетические или обезличенные данные. Пароли, ключи API и конфиденциальные сведения не включаются в репозитории, журнал ИИ, презентации и видеозаписи.
11.4. Участникам необходимо иметь документ, подтверждающий личность и статус обучающегося, а при использовании собственного ноутбука — зарядное устройство и необходимые переходники. Потребность в предоставляемом компьютере указывается в заявке; предоставление подтверждается координаторами секции отдельно до приезда.
11.5. Сведения о доступном оборудован30ии, интернете, питании, проезде и проживании публикуются в информационном сообщении финалистам. Расходы на проезд и проживание не считаются покрываемыми организаторами без отдельного подтверждения.
11.6. Для несовершеннолетних используются сервисы, соответствующие их возрасту. Передавать чужие аккаунты для обхода возрастных ограничений нельзя. Участники соблюдают правила площадки и указания ответственных за безопасность.
11.7. Авторы сохраняют права на созданные материалы. Согласия на обработку данных, публичную демонстрацию проекта, фото- и видеосъёмку оформляются отдельно при регистрации. Передача исключительных прав на проект не является условием участия.
11.8. Организационные сообщения и изменения расписания публикуются в официальном канале и доводятся до капитанов. Критерии оценивания, проходной порог и правила распределения мест после начала соответствующего этапа не изменяются. По вопросам участия команда обращается к координаторам секции по контакту из официального анонса.