KAZAKH-BRITISH TECHNICAL UNIVERSITY

ПОЛОЖЕНИЕ

о конкурсе стартап-проектов с применением искусственного интеллекта

«StartUp Battle — IT FEST 2026»

4–5 декабря 2026 года · г. Астана · МВЦ «EXPO»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, условия и порядок проведения конкурса стартап-проектов с применением искусственного интеллекта «StartUp Battle — IT FEST 2026» (далее — Конкурс). Положение также устанавливает требования к участникам и проектам, порядок оценки, определения победителей, награждения и рассмотрения апелляций.

1.2. Конкурс проводится 4–5 декабря 2026 года в г. Астане, в Международном выставочном центре «EXPO», в рамках фестиваля IT FEST 2026 (далее — Фестиваль).

1.3. Организатор Конкурса — акционерное общество «Казахстанско-Британский технический университет» (далее — Организатор). Конкурс проводится в рамках деятельности Альянса высших учебных заведений Общественного фонда «NNEF», направленной на развитие образовательных инициатив, поддержку талантливой молодёжи, популяризацию инновационного предпринимательства и современных технологий.

1.4. Организатор принимает заявки, формирует жюри, обрабатывает персональные данные участников, выплачивает денежные призы и предоставляет образовательный грант. К проведению Конкурса и учреждению дополнительных призов Организатор вправе привлекать партнёров. Их перечень публикуется на официальных ресурсах.

1.5. Конкурс является открытым конкурсом с предварительной квалификацией участников в значении статьи 910 Гражданского кодекса Республики Казахстан (Особенная часть). Опубликованное Положение — это предложение принять участие в Конкурсе. Подавая заявку, участник подтверждает, что ознакомился с Положением и принимает его условия.

1.6. Участие в Конкурсе бесплатное. Организатор не взимает с участников регистрационных и иных взносов.

1.7. Конкурс проводится в соответствии с:

- Гражданским кодексом Республики Казахстан;
- Законом Республики Казахстан от 17 ноября 2025 года № 230-VIII «Об искусственном интеллекте» (вступил в силу 18 января 2026 года);
- Законом Республики Казахстан от 21 мая 2013 года № 94-V «О персональных данных и их защите»;
- Законом Республики Казахстан от 10 июня 1996 года № 6-I «Об авторском праве и смежных правах»;

– Законом Республики Казахстан от 8 августа 2002 года № 345-II «О правах ребёнка в Республике Казахстан»;
– Налоговым кодексом Республики Казахстан, введённым в действие с 1 января 2026 года;
– иными нормативными правовыми актами Республики Казахстан.

1.8. Основные термины:

– **стартап-проект (проект)** — технологический продукт или бизнес-решение, которое команда разрабатывает и намерена коммерциализировать;
– **команда** — группа из 2–3 участников, подавших одну заявку на один проект;
– **капитан** — член команды, который подаёт заявку и представляет команду во взаимодействии с Организатором;
– **категория** — группа команд, которые соревнуются между собой: категория «Школьники» и категория «Студенты» (раздел 3);
– **MVP** — минимально жизнеспособный продукт в значении пункта 4.3 Положения;
– **ИИ-компонент** — функция проекта, основанная на технологиях искусственного интеллекта или машинного обучения: собственные модели или интегрированные сторонние модели и сервисы (через API, open-source и т. п.);
– **жюри** — эксперты, которые оценивают проекты и определяют официальные результаты Конкурса;
– **ИИ-жюри** — система на основе моделей искусственного интеллекта, которая оценивает проекты по тем же критериям, что и жюри, в демонстрационном и консультативном порядке (раздел 7);
– **AI-карта проекта** — обязательный раздел заявки с описанием ИИ-компонента, данных, рисков и того, как команда использовала ИИ (Приложение 2);
– **законный представитель** — родитель, усыновитель (удочеритель), опекун или попечитель несовершеннолетнего участника.

1.9. Рабочие языки Конкурса — казахский и русский. Выступления и материалы допускаются также на английском языке.

1.10. Положение, изменения к нему, составы жюри и результаты этапов публикуются на официальном сайте Фестиваля https://itfest.kz/ в Telegram-чате участников Конкурса https://t.me/+u1jO4ouBeb1jMGYy (далее — официальные ресурсы).

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Цель Конкурса — выявление и поддержка перспективных молодёжных стартапов, развитие предпринимательского и инновационного мышления, стимулирование практического применения технологий искусственного интеллекта, а также создание условий для реализации инновационных идей и развития технологического предпринимательства среди молодёжи.

2.2. Задачи Конкурса:

– дать школьникам и студентам площадку, чтобы представить свои разработки предпринимательскому и профессиональному сообществу;

– развивать предпринимательские и продуктовые компетенции участников;
– показать на практике, что побеждает человек, который умеет работать с ИИ;
– открыто сопоставлять оценки жюри и ИИ-жюри, чтобы повышать ИИ-грамотность участников и зрителей;
– связать молодые команды с предпринимателями, инвесторами, технологическими компаниями и университетами;
– продвигать практики ответственного ИИ, соответствующие требованиям законодательства Республики Казахстан.

3. Участники и категории

3.1. В Конкурсе участвуют команды **численностью от 2 до 3 человек**. Команды соревнуются в двух категориях:

– **«Школьники»** — учащиеся 10–11 классов общеобразовательных школ, лицеев и гимназий (в организациях с 12-летним обучением — 11–12 классов);
– **«Студенты»** — обучающиеся вузов Республики Казахстан по программам бакалавриата и магистратуры, в том числе иностранные граждане.

3.2. Все члены команды должны относиться к одной категории на дату подачи заявки. Команды, в которых есть и школьники, и студенты, не допускаются. В одной команде могут объединяться учащиеся разных школ или студенты разных вузов, курсов и специальностей.

3.3. Участник может входить только в одну команду. Команда подаёт только одну заявку. Состав команды можно изменить до публикации итогов онлайн-полуфинала, заменив не более одного участника и письменно уведомив Организатора. После этого состав команды не меняется.

3.4. Команда вправе привлечь ментора (научного руководителя, педагога, наставника). Ментор не является членом команды, не выступает на питче и не отвечает на вопросы жюри.

3.5. Несовершеннолетний участник (школьник или студент, не достигший 18 лет) допускается к Конкурсу только при наличии письменного согласия законного представителя по форме Приложения 4. Согласие охватывает участие в Конкурсе, обработку персональных данных, фото- и видеосъёмку, трансляцию выступлений и поездку на финал. На финале команды категории «Школьники» присутствуют только вместе с сопровождающим педагогом или законным представителем.

3.6. К участию не допускаются члены жюри, работники Организатора, непосредственно задействованные в организации Конкурса, а также их близкие родственники.

3.7. Расходы на проезд, проживание и питание участников, менторов и сопровождающих лиц несут участники или направляющие организации, если Организатор не объявил иное.

3.8. Участник с особыми образовательными потребностями или инвалидностью может указать в заявке, какие условия ему необходимы (доступ к площадке, дополнительное время, ассистент). Организатор обеспечивает разумные условия участия.

3.9. Участники Конкурса вправе участвовать в других секциях Фестиваля. Совпадения в расписании секций не являются основанием для переноса выступления.

4. Требования к проектам

4.1. Конкурс открыт для проектов из различных отраслей: образование, здравоохранение, финансы, экология, промышленность, цифровые технологии и другие сферы. Проекты могут быть мобильными и веб-приложениями, программным обеспечением, платформами, аппаратными и аппаратно-программными решениями.

4.2. Обязательное условие — применение технологий искусственного интеллекта в предлагаемом продукте или решении. ИИ-компонент должен обеспечивать ключевой сценарий продукта. Принимаются как собственные модели, так и интеграции сторонних моделей и сервисов (языковых моделей, компьютерного зрения, рекомендательных систем и др.). Если ИИ-компонент можно убрать без потери основной ценности продукта, проект не соответствует условию.

4.3. Участники представляют готовые стартап-проекты на стадии не ниже MVP. MVP — это работающий программный код или устройство, которые обеспечивают базовую работоспособность решения и позволяют продемонстрировать ключевой сценарий использования, включая работу ИИ-компонента. Презентационные макеты без реализованной логики (в том числе дизайн-макеты в Figma) не рассматриваются. В категории «Школьники» допускается функциональный прототип, в том числе созданный на no-code или low-code платформах, если в нём реально работает ИИ-логика.

4.4. Участники демонстрируют практическую значимость, инновационность и потенциал дальнейшего развития проекта. Заявка включает бизнес-модель, анализ конкурентов, краткий бизнес-план с финансовыми допущениями и AI-карту проекта. Состав заявки и упрощённые требования для категории «Школьники» приведены в Приложении 2.

4.5. К Конкурсу допускаются проекты, у которых уже есть активные пользователи, первые продажи, контракты или гранты, а также проекты, прошедшие акселераторы. Эти достижения учитываются при оценке по критерию «Бизнес-модель и тяга».

4.6. Проект участвует вне конкурса (демонстрация на стенде без оценки и без права на призы), если на дату подачи заявки выполняется хотя бы одно условие:

- общий объём привлечённых внешних инвестиций превышает 50 000 000 тенге;
- выручка проекта за последние 12 месяцев превышает 50 000 000 тенге;
- проект занимал 1–3 места в секции «StartUp Battle» фестиваля IT FEST 2024 или IT FEST 2025. Исключение — случаи, когда жюри признало продукт существенно новым.

Решение об участии вне конкурса принимает Организатор на основании сведений из заявки. Решение сообщается команде вместе с итогами онлайн-полуфинала и сопровождается кратким обоснованием.

4.7. Не допускаются проекты, которые:

- подпадают под запреты Закона Республики Казахстан «Об искусственном интеллекте». Это системы ИИ, которые используют подсознательные или

манипулятивные методы, эксплуатируют уязвимость человека, оценивают и классифицируют людей по социальному поведению или личным характеристикам, распознают эмоции без согласия человека, собирают и обрабатывают персональные данные с нарушением закона или создают запрещённые законом результаты;

- создают синтетические изображения, видео или голос реальных людей (дипфейки) без их согласия;
- связаны с азартными играми и пари без соответствующей лицензии, финансовыми пирамидами, обходом регуляторных требований или иной противоправной деятельностью;
- нарушают права третьих лиц на результаты интеллектуальной деятельности;
- пропагандируют насилие, дискриминацию, экстремизм или иное противоправное поведение.

4.8. Если в проекте пользователь взаимодействует с ИИ или получает созданный ИИ контент, продукт должен уведомлять об этом пользователя. Если проект обрабатывает персональные данные, команда описывает правовые основания и меры защиты. Пробелы в этих вопросах снижают оценку по критерию «Ответственный ИИ». Явные нарушения законодательства являются основанием для отказа в допуске.

4.9. Команды вправе и даже поощряются использовать ИИ-инструменты при разработке продукта и подготовке материалов (ассистенты программирования, генерация изображений, тексты). Такое использование раскрывается в AI-карте проекта. Питч проводят члены команды лично. ИИ-аватар или синтезированный голос может использоваться только как часть демонстрации продукта.

5. Этапы и сроки проведения

5.1. Конкурс проводится в два этапа:

Этап	Сроки и формат	Содержание и результат
Регистрация команд	11–22 ноября 2026 г. (до 23:59 по времени Астаны), онлайн	Регистрация через официальный сайт: https://itfest.kz/ Далее при выборе секции «StartUp Battle», участники переходят на платформу aistartify.com На данной платформе обязательное заполнение данных проекта и регистрация с использованием следующих промокодов: Промокод для школьников: **ITFEST2026S** Промокод для студентов: **ITFEST2026U** **Инструкция:** **https://kbtuedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/s_sultanov_kbtu_kz1/IQCNpZf3AO_9TLLHoWTsZEbdAc_ukObG4-Ce40XlBktrBSU?e=ehhgcE** **Телеграм канал для участников:** https://t.me/+u1jO4ouBeb1jMGYy

Этап	Сроки и формат	Содержание и результат
I этап — онлайн-полуфинал	23–24 ноября 2026 г., онлайн; итоги — до 24 ноября 2026 г.	Предварительный отбор на основании представленных стартап-проектов: экспертная оценка материалов заявки. В финал проходят 30 команд: 15 в категории «Школьники» и 15 в категории «Студенты»
Подтверждение участия	До 25 ноября 2026 г.	Финалисты подтверждают очное участие и направляют согласия (Приложение 4)
II этап — очный финал, день 1	4 декабря 2026 г., Вторая половина дня, МВЦ «EXPO»	Питч-сессии по категории «Школьники» перед жюри: 15 команд. Жюри и ИИ-жюри открывают вердикты одновременно, проходит голосование зала. Определяются I–III места в каждой категории
II этап — очный финал, день 2 (суперфинал)	5 декабря 2026 г., Первая половина дня, Арена — главный зал Фестиваля, МВЦ «EXPO»	Питч-сессии по категории «Студенты» перед жюри: 15 команд. Жюри и ИИ-жюри открывают вердикты одновременно, проходит голосование зала. Определяются I–III места в каждой категории
Награждение	5 декабря 2026 г., 19:00–20:00, Арена	Оглашение результатов Вручение денежных призов, гранта КБТУ, призов партнёров и специальных номинаций

5.2. Регламент выступлений:

– питч до 5 минут и вопросы жюри до 3 минут на команду. Питч-сессии категорий проходят параллельно в разных залах с отдельными составами жюри;

5.3. Все 30 команд-финалистов 4 и 5 декабря представляют проекты в демо-зоне StartUp Battle на площадке Фестиваля. Место для стенда предоставляет Организатор.

5.4. Если финалист не подтвердил участие в срок, его место занимает следующая команда той же категории по рейтингу онлайн-полуфинала. Точное расписание выступлений в день 1 финала публикуется не позднее 2 декабря 2026 года.

6. Регистрация и заявка

6.1. Заявку подаёт капитан через электронную форму на сайте Фестиваля https://itfest.kz/ в период с 11 по 22 ноября 2026 года. Заявки, поданные после срока или иным способом, не рассматриваются.

6.2. В течение 1 рабочего дня после окончания регистрации Организатор проверяет комплектность заявок. Если выявлены формальные недостатки (отсутствует документ или ссылка недоступна), капитан получает уведомление и может устранить их один раз в течение 1 рабочего дня.

6.3. Подавая заявку, капитан подтверждает, что:

– все члены команды ознакомлены с Положением и согласны с ним;

– каждый член команды дал согласие на обработку персональных данных (раздел 11), а за несовершеннолетних — их законные представители (Приложение 4);

– сведения в заявке достоверны, а команда обладает правами на проект и его материалы (раздел 10).

6.4. Организатор вправе на любом этапе запросить документ, подтверждающий статус учащегося или студента. Если сведения в заявке окажутся недостоверными, команда дисквалифицируется.

7. Жюри и ИИ-жюри

7.1. Проекты оценивает экспертное жюри из представителей предпринимательского сообщества, технологической индустрии и инновационной экосистемы. В каждой категории на каждом этапе работает жюри из 5–7 человек. Работники Организатора составляют не более одной трети жюри. Составы жюри и председатели утверждаются Организатором и публикуются до начала соответствующего этапа.

7.2. Конфликт интересов. Член жюри до начала этапа письменно сообщает о конфликте интересов. Член жюри не оценивает проект, если он:

– является ментором, научным руководителем, учителем или преподавателем кого-либо из членов команды;

– является родственником члена команды;

– имеет финансовый интерес в проекте или в прямо конкурирующем бизнесе;

– является работником организации образования, в которой обучается член команды.

Оценка такого проекта рассчитывается по оценкам остальных членов жюри.

7.3. Члены жюри обязуются не использовать сведения из материалов участников в целях, не связанных с Конкурсом, и не передавать их третьим лицам. Отдельные соглашения о неразглашении (NDA) с участниками не заключаются.

7.4. ИИ-жюри оценивает проекты по тем же критериям (Приложение 1).

7.5. Оценки ИИ-жюри носят демонстрационный и консультативный характер и не влияют на официальные результаты Конкурса. Исключение — специальная номинация «Выбор ИИ-жюри». **Официальные результаты определяет только жюри.** Это соответствует принципу приоритета человека и человеческого контроля, закреплённому в Законе Республики Казахстан «Об искусственном интеллекте».

7.6. Команда вправе до начала финала письменно отказаться от оценки ИИ-жюри. Такой отказ не влияет на официальную оценку, но команда не участвует в номинации «Выбор ИИ-жюри».

7.7. Результаты Конкурса используются в общефестивальной механике табло «ЛЮДИ : ИИ» в порядке, установленном организаторами Фестиваля. На официальные итоги Конкурса механика табло не влияет.

8. Порядок оценки и определения победителей

8.1. Порядок выступлений в финале определяется жеребьёвкой и публикуется заранее. Регламент времени (пункт 5.2) соблюдается строго: по истечении времени ведущий останавливает выступление. Демонстрация продукта проходит вживую или в виде видеозаписи длительностью до 60 секунд в пределах времени питча.

8.2. Итоговую версию презентации (PDF) финалист загружает до начала выступлений: для дня 1 — до 23:59 3 декабря, для суперфинала — до 10:00 5 декабря. После этого замена материалов не допускается. Так все команды находятся в равных условиях, в том числе перед ИИ-жюри.

8.3. Проекты оцениваются по шести критериям, всего до 100 баллов (Приложение 1):

Критерий	**Максимум баллов**
1. Проблема и рынок	15
2. Продукт и MVP	20
3. Роль и качество ИИ	20
4. Ответственный ИИ и право	10
5. Бизнес-модель и тяга	20
6. Команда и питч	15
Итого	**100**

8.4. Критерии едины для обеих категорий. Каждая категория ранжируется отдельно, поэтому жюри оценивает проекты с учётом уровня категории.

8.5. Каждый член жюри выставляет баллы по каждому критерию. Оценка команды на этапе — среднее арифметическое итоговых баллов членов жюри, оценивших проект. Если проект оценили 5 и более членов жюри, перед расчётом исключаются одна наибольшая и одна наименьшая оценки.

8.6. При равенстве баллов выше ставится команда с большим баллом по критерию 3, затем по критерию 2. Если равенство сохраняется, решение принимает председатель жюри.

8.7. Определение результатов:

- по итогам онлайн-полуфинала в финал проходят 15 команд каждой категории с наибольшими баллами при условии, что они набрали не менее 50 баллов. Если таких команд меньше 15, в финал проходит меньшее число команд;
- I, II и III места в каждой категории определяются по баллам финала;
- баллы каждого этапа рассчитываются заново. Результаты предыдущих этапов не суммируются.

8.8. Итоги онлайн-полуфинала публикуются на официальных ресурсах и направляются капитанам. Итоги финала объявляются 5 декабря на церемонии закрытии. В течение 10 рабочих дней после Фестиваля на официальных ресурсах публикуется сводная ведомость баллов финала (итоговые баллы по критериям без указания оценок отдельных членов жюри).

9. Призы и награды

9.1. Денежные призы

9.1.1. Денежные призы вручаются победителям и призёрам **в каждой категории**:

Место	Категория «Школьники»	Категория «Студенты»
I место	150 000 тенге	150 000 тенге
II место	100 000 тенге	100 000 тенге
III место	50 000 тенге	50 000 тенге

Таким образом, каждое место присуждается двум командам — по одной в каждой категории. Общий призовой фонд — 600 000 тенге.

9.1.2. Размеры призов указаны до налогообложения. Организатор, выплачивающий приз, исполняет обязанности налогового агента в соответствии с Налоговым кодексом Республики Казахстан.

9.1.3. Денежный приз выплачивается безналичным переводом каждому члену команды в равных долях. Иное распределение возможно, если все члены команды подписали письменное соглашение о нём (за несовершеннолетних — их законные представители).

9.2. Образовательный грант КБТУ

9.2.1. Команде, занявшей I место в категории «Школьники», предоставляется образовательный грант на обучение в КБТУ на условиях, установленных Организатором.

9.2.2. Грант предоставляется каждому члену команды-победителя и покрывает 100% стоимости обучения за 4 года. Он действует при поступлении в КБТУ в год окончания школы в соответствии с правилами приёма КБТУ. Перечень образовательных программ, на которые распространяется грант, определяет Организатор и сообщает победителям до церемонии награждения.

9.2.3. Грант не передаётся другим лицам и не заменяется денежным эквивалентом. Грант вручается дополнительно к денежному призу.

9.3. Призы партнёров и специальные номинации

9.3.1. Победителей и призёров ожидают дополнительные призы от партнёров Конкурса. Условия таких призов (стажировки, участие в акселерационных программах, сертификаты и др.) определяют партнёры и объявляют до начала финала.

9.3.2. Специальные номинации (диплом и, при наличии, приз партнёра):

- **«Выбор ИИ-жюри»** — участник суперфинала с наибольшим баллом ИИ-жюри. Номинация вручается и в том случае, если выбор ИИ-жюри совпал с выбором жюри;
- **«Приз зрительских симпатий»** — участник суперфинала, набравший больше всего голосов зала. Голосование проходит через Telegram-бот Фестиваля: один голос на один зарегистрированный QR-бейдж. Организатор вправе аннулировать голоса с признаками накрутки;
- **«Ответственный ИИ»** — финалист с наибольшим средним баллом по критерию 4 в день 1 финала.

9.4. Все участники онлайн-полуфинала получают электронные сертификаты участника, финалисты — дипломы финалиста. Менторы команд-призёров получают благодарственные письма.

9.5. Неденежные призы не заменяются денежным эквивалентом. Если команда не присутствует на церемонии награждения, она не теряет право на приз. Приз, не востребованный в течение 3 месяцев после Фестиваля, считается невостребованным.

10. Интеллектуальная собственность и конфиденциальность

10.1. Все права на проекты, программный код, данные, товарные знаки и иные результаты интеллектуальной деятельности остаются у участников. Организатор не приобретает на них прав, кроме лицензии по пункту 10.3.

10.2. Участники гарантируют, что обладают правами на проект и представленные материалы. Они также гарантируют, что используют сторонние компоненты (open-source библиотеки, модели, API, наборы данных, изображения) в соответствии с их лицензиями и условиями использования. Ответственность по претензиям третьих лиц несут участники.

10.3. Участники безвозмездно предоставляют Организатору простую (неисключительную) лицензию на использование названия, логотипа, краткого описания проекта, скриншотов, презентации и фото- и видеозаписей выступлений. Лицензия действует в течение 3 лет на территории всех стран и даётся для освещения, продвижения и отчётности Конкурса и Фестиваля, включая трансляции и публикации в социальных сетях. Сведения, которые участник пометил в материалах как конфиденциальные, не публикуются.

10.4. Согласно Закону Республики Казахстан «Об искусственном интеллекте», результат, созданный с использованием ИИ, охраняется авторским правом только при наличии творческого вклада человека. Участникам рекомендуется документировать вклад команды; в AI-карте проекта он указывается обязательно.

10.5. Финал публичен: выступления транслируются и записываются. Участники сами решают, какие сведения раскрывать. Не рекомендуется включать в материалы коммерческую тайну, исходный код и ноу-хау. Непубличные материалы заявки доступны только жюри, ИИ-жюри (в обезличенном виде) и уполномоченным работникам Организатора.

11. Персональные данные

11.1. Организатор собирает и обрабатывает персональные данные участников, менторов, сопровождающих лиц и законных представителей для проведения Конкурса, связи с участниками, публикации результатов, выплаты призов, предоставления гранта и отчётности. Обрабатываются следующие данные: фамилия, имя, отчество; дата рождения; контактные данные; место учёбы, класс или курс; фото- и видеоизображение. Индивидуальный идентификационный номер (ИИН) и банковские реквизиты запрашиваются только у получателей денежных призов.

11.2. Персональные данные хранятся в течение 1 года после завершения Фестиваля. Документы, связанные с выплатой призов и предоставлением гранта, хранятся в течение срока, установленного законодательством. По истечении срока данные уничтожаются.

11.3. ИИ-жюри получает только обезличенные материалы: имена участников, наименования организаций образования и фотографии из них удаляются. Персональные данные не передаются поставщикам моделей ИИ, в том числе за рубеж.

11.4. Участник (законный представитель) вправе получить сведения о своих персональных данных, потребовать их изменения или уничтожения, а также отозвать согласие на их обработку. Если согласие отозвано до окончания Конкурса, участник не может продолжить в нём участвовать.

11.5. Согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего даёт его законный представитель (Приложение 4).

12. Правила поведения и честной игры

12.1. Участникам запрещается:

- проявлять неуважение к соперникам, жюри, организаторам и зрителям, выражать агрессию, допускать оскорбления или физическую конфронтацию;
- вмешиваться в работу жюри, давать жюри комментарии или указания во время оценки;
- нарушать общественный порядок, приносить на площадки алкоголь, табачные изделия и средства для их потребления, наркотические средства;
- использовать в названиях команд, логотипах и материалах оскорбительные или провокационные слова и рекламу сторонних ресурсов;
- распространять заведомо ложные или оскорбительные сведения о Конкурсе, участниках, жюри и Организаторе.

12.2. Нарушения честной игры (являются основанием для дисквалификации):

- **попытки манипулировать ИИ-жюри**: скрытые инструкции и промпт-инъекции в презентациях, метаданных файлов, невидимом тексте, QR-кодах и речи, а также любое иное воздействие на модели ИИ-жюри вне установленной процедуры. Свои навыки взлома ИИ участники могут проявить в секции CyberSecurity Фестиваля;
- выдача работы человека за работу ИИ («волшебник из страны Оз») или заранее записанной демонстрации за живую без раскрытия этого жюри;
- недостоверные сведения о тяге проекта (пользователях, выручке, контрактах, инвестициях);
- плагиат, представление чужого проекта или проекта, поданного другой командой;
- накрутка голосов зрителей.

12.3. Меры ответственности: предупреждение, снижение итогового балла на этапе до 20%, дисквалификация, аннулирование результатов и возврат полученного приза или гранта (если нарушение выявлено после награждения). Решение принимает председатель жюри совместно с Организатором. До принятия решения команде предоставляется возможность дать объяснения.

13. Изменение условий и отмена Конкурса

13.1. Организатор вправе изменить условия Конкурса до окончания регистрации, но не позднее чем за 3 календарных дня до этого срока. Изменения публикуются тем же способом, что и Положение, и командам, уже подавшим заявки, направляется уведомление.

13.2. После окончания регистрации допускаются только изменения, не ухудшающие положение участников, а также изменения, вызванные обстоятельствами непреодолимой силы или решениями государственных органов: перенос дат, смена площадки, перевод этапа в онлайн-формат. О таких изменениях участников уведомляют незамедлительно.

13.3. Организатор не отвечает за сбои связи и оборудования на стороне участников при загрузке материалов. Если сбой произошёл на стороне Организатора, команде предоставляется возможность повторной загрузки.

14. Заключительные положения

14.1. Контактная информация Конкурса: ответственное лицо — Жумагазин Санжар Ерболович, электронная почта s.zhumagazin@kbtu.kz, телефон +7 705 193 8242.

14.2. Вопросы толкования Положения разрешает Организатор. Ответы на типовые вопросы публикуются на официальных ресурсах.

14.3. Положение утверждается на казахском и русском языках. Оба текста имеют одинаковую силу.

14.4. Споры, связанные с Конкурсом, разрешаются путём переговоров, а при недостижении согласия — в порядке, установленном законодательством Республики Казахстан.

Приложение 1

к Положению о конкурсе «StartUp Battle — IT FEST 2026»

Критерии оценки проектов

Критерий	Баллы	На что смотрит жюри
1. Проблема и рынок	0–15	Насколько реальна и значима проблема; подтверждена ли она данными или интервью с пользователями; кто целевой клиент; объём и доступность рынка (в том числе в Казахстане и Центральной Азии)
2. Продукт и MVP	0–20	Работает ли продукт и показан ли ключевой сценарий; качество реализации и пользовательского опыта; техническая архитектура; масштабируемость
3. Роль и качество ИИ	0–20	ИИ создаёт ключевую ценность, а не служит украшением; обоснован ли выбор модели или подхода; есть ли метрики качества и как они измерены; что сделано командой сверх готового API; как обрабатываются ошибки ИИ
4. Ответственный ИИ и право	0–10	Законность данных и защита персональных данных; уведомление пользователей об ИИ; самооценка уровня риска и меры его снижения; человеческий контроль; соблюдение лицензий и прав на ИС
5. Бизнес-модель и тяга	0–20	Как проект зарабатывает; юнит-экономика и финансовые допущения; анализ конкурентов и отличия; стратегия выхода на рынок; подтверждённая тяга (пользователи, пилоты, продажи, письма о намерениях)
6. Команда и питч	0–15	Компетенции и распределение ролей; ответы на вопросы; ясность и убедительность питча; соблюдение времени; насколько грамотно команда использует ИИ как инструмент в своей работе
Итого	**100**	

Шкала для каждого критерия: 0–20% от максимума — не раскрыто; 21–50% — раскрыто слабо; 51–80% — раскрыто хорошо; 81–100% — раскрыто отлично и подтверждено доказательствами.

В категории «Школьники» по критериям 1 и 5 достаточно проработки на уровне Lean Canvas и анализа конкурентов; детальная финансовая модель не требуется.

Приложение 2

к Положению о конкурсе «StartUp Battle — IT FEST 2026»

Состав заявки и требования к материалам

Материал	Требования
1. Анкета команды	Название проекта и команды; категория; ФИО, дата рождения, организация образования, класс или курс и контакты каждого члена; роли в команде; ментор (при наличии); город; потребность в особых условиях участия (пункт 3.8)
2. Питч-дек	PDF, не более 12 слайдов, до 20 МБ. Рекомендуемая структура: проблема, решение, демо, роль ИИ, рынок, конкуренты, бизнес-модель, тяга, команда, планы и запрос (инвестиции, пилот, менторство)
3. Видеопитч	До 3 минут: выступление членов команды с презентацией проекта. Ссылка на видео с открытым доступом
4. Демо-видео	До 2 минут: запись экрана или работы устройства без монтажа, показывающая ключевой сценарий и работу ИИ-компонента. По возможности — ссылка на рабочую версию или репозиторий с доступом для жюри
5. Бизнес-документы	Категория «Студенты»: бизнес-модель (Lean Canvas или Business Model Canvas), анализ не менее 3 конкурентов или альтернатив, краткий бизнес-план с финансовыми допущениями на 12–24 месяца. Категория «Школьники»: Lean Canvas и анализ не менее 3 конкурентов или альтернатив
6. AI-карта проекта	По форме ниже, объём до 2 страниц
7. Подтверждение статуса	Справка с места учёбы, ученический или студенческий билет каждого члена команды
8. Согласия	Отметки о согласии с Положением и на обработку персональных данных; для несовершеннолетних — скан подписанного согласия законного представителя (Приложение 4). Финалисты направляют согласие не позднее срока подтверждения участия

Форма AI-карты проекта

№	Вопрос	Что указать
1	Какую задачу решает ИИ в продукте	Ключевой сценарий; что происходит без ИИ
2	Модели и сервисы	Собственные модели, сторонние API, open-source; названия и версии; лицензии и условия использования
3	Данные	Источники; есть ли персональные данные; правовые основания; обезличивание; как получено согласие
4	Качество	Метрики (точность, полнота, доля ошибок и т. п.), на каких данных и как измерены
5	Уровень риска	Самооценка: минимальный, средний или высокий (по классификации Закона РК «Об искусственном интеллекте»), с обоснованием
6	Ограничения и контроль	Известные ошибки и ограничения; где решение принимает или проверяет человек

№	Вопрос	Что указать
7	Прозрачность	Как пользователь узнаёт, что взаимодействует с ИИ или получает созданный ИИ контент
8	ИИ в работе команды	Какие ИИ-инструменты команда использовала при разработке и подготовке материалов и для чего
9	Вклад команды	Что создано людьми: архитектура, код, данные, дизайн, исследования

Приложение 3

к Положению о конкурсе «StartUp Battle — IT FEST 2026»

Регламент работы ИИ-жюри

1. Статус. ИИ-жюри — демонстрационный и консультативный инструмент. Его оценки не влияют на официальные результаты Конкурса, кроме номинации «Выбор ИИ-жюри» (пункт 7.5 Положения). Работа ИИ-жюри проходит под постоянным контролем человека.

2. Состав. ИИ-жюри — ансамбль из 2–3 моделей разных поставщиков. Так снижается влияние особенностей одной модели. Перечень моделей и их версии публикуются не позднее 27 ноября 2026 года и не меняются до окончания финала.

3. Входные данные. Все команды находятся в равных условиях. ИИ-жюри получает только итоговую презентацию (PDF, загруженную в срок по пункту 8.2) и автоматическую расшифровку питча и ответов на вопросы жюри. Материалы обезличиваются: удаляются имена, наименования организаций образования и фотографии участников. Доступа к интернету и иным сведениям о командах у ИИ-жюри нет.

4. Критерии и инструкция. ИИ-жюри оценивает по критериям Приложения 1. Инструкция (системный промпт) фиксируется до начала финала. Её хэш-сумма (SHA-256) публикуется до 4 декабря 2026 года, полный текст — после суперфинала. Так можно проверить, что инструкция не менялась во время Конкурса.

5. Режим оценки. Модели работают в детерминированном режиме (минимальная температура генерации). Оценка каждой команды запускается 3 раза, в качестве результата берётся медиана. ИИ-жюри выдаёт баллы по каждому критерию и краткое обоснование (до 100 слов), которое выводится на экран.

6. Роль оператора. Технический оператор только запускает оценку и выводит результат на экран. Ручная правка оценок и обоснований запрещена. Журналы работы (входные данные, ответы моделей, время) хранятся 90 дней для рассмотрения обращений и анализа.

7. Показ. В день 1 финала оценки ИИ-жюри показываются после выступления каждой команды, параллельно с оценками жюри. В суперфинале вердикты жюри и ИИ-жюри открываются одновременно после всех выступлений. Ведущие разбирают расхождения в 15 и более баллов, комментарии дают члены жюри.

8. Защита данных. Организатор использует модели на условиях, исключающих обучение моделей на входных данных, если поставщик предоставляет такую возможность. Персональные данные в ИИ-жюри не передаются.

9. Сбой. Если ИИ-жюри недоступно, этап проходит без него. Официальные результаты от этого не зависят.

10. Открытые данные. После Фестиваля Организатор публикует обезличенный анализ расхождений между оценками жюри и ИИ-жюри по критериям для исследовательских и образовательных целей.

Приложение 4

к Положению о конкурсе «StartUp Battle — IT FEST 2026»

Согласие законного представителя несовершеннолетнего участника

Я, _____ (ФИО законного представителя),

удостоверение личности № _____, выдано _____ «___» _____ 20___ г.,

являясь _____ (родителем / опекуном / попечителем) несовершеннолетнего

_____ (ФИО участника), «___» _____ 20___ г. р.,

обучающегося в _____ (организация образования, класс или курс),

ознакомившись с Положением о конкурсе стартап-проектов «StartUp Battle — IT FEST 2026» (https://itfest.kz/, далее — Положение), даю согласие на:

- участие несовершеннолетнего в Конкурсе на условиях Положения, включая очный финал 4–5 декабря 2026 года в г. Астане;
- сбор и обработку АО «Казахстанско-Британский технический университет» персональных данных несовершеннолетнего, указанных в разделе 11 Положения, в целях, указанных в Положении, сроком на 1 год после завершения Фестиваля;
- фото- и видеосъёмку несовершеннолетнего, трансляцию и публикацию записей выступлений в целях освещения Конкурса и Фестиваля (пункт 10.3 Положения);
- обработку обезличенных материалов проекта системой ИИ-жюри (Приложение 3 Положения): ☐ согласен / ☐ не согласен (нужное отметить);
- получение несовершеннолетним денежного приза, образовательного гранта и иных призов в порядке раздела 9 Положения.

Подтверждаю, что несовершеннолетнего на очном финале будет сопровождать: _____ (ФИО, телефон).

Мне известно, что я вправе отозвать настоящее согласие, направив письменное заявление Организатору, и что отзыв согласия до окончания Конкурса делает дальнейшее участие невозможным.

Контактный телефон: _____ E-mail: _____

«___» _____ 2026 г.

_____ (подпись) _____ (расшифровка подписи)