

ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ МУЛЬТИДИСЦИПЛІНАРНИЙ ТУРНІР

ІТ-КУБОК НТУ «ХПІ» 2026

«Харківське троєборство»
16–22 листопада 2026 року

ПРАВИЛА УЧАСТІ ТА ПРОВЕДЕННЯ

1. Загальні положення

ІТ-Кубок НТУ «ХПІ» 2026 — всеукраїнський мультидисциплінарний турнір серед учнів старших класів. Турнір проводиться 16–22 листопада 2026 року та складається з освітнього етапу, турнірного дня й підбиття підсумків та нагородження.

ІТ-Кубок проводиться за п’ятьма напрямами: математика, програмування, англійська мова, кібербезпека та промптинг.

2. Учасники, команди та ліги

До участі допускаються учні 10–11 класів закладів загальної середньої освіти України. Команда складається з трьох учасників. До команди можуть входити учні одного або різних закладів освіти. Кількість команд від одного закладу освіти не обмежується.

Учасники змагаються у двох лігах:

- Перша ліга — команди, у складі яких принаймні один учасник навчається у класі з поглибленим вивченням фізики, математики, економіки чи інформаційних технологій або відвідує додаткові заняття з математики, логіки, програмування і т.п. в закладах шкільної або позашкільної освіти або є призером олімпіад із відповідних дисциплін
- Друга ліга — команди з класів інших профілів.

Визначення переможців і нагородження здійснюються рішенням організаційного комітету окремо в кожній лізі.

3. Варіанти участі

Кожна команда під час реєстрації обирає один із двох варіантів участі:

- **Тільки освітній етап.** Усі навчальні та змагальні активності освітнього етапу проводяться онлайн, зокрема завдання з математики, програмування, англійської мови, кібербезпеки та промптингу.
- **Освітній етап + турнірний день.** Освітній етап проводиться онлайн. Турнірний день 21 листопада відбувається виключно офлайн у безпечному просторі НТУ «ХПІ».

Обраний варіант участі можна змінити лише до 14 листопада 2026 року.

Турнірний день та підбиття підсумків і нагородження проводяться офлайн у безпечному просторі НТУ «ХПІ».

У разі зміни безпекової ситуації або виникнення обставин, що унеможливлюють безпечне проведення офлайн-заходів, організатори залишають за собою право змінити дату, час, місце або порядок проведення, перенести чи скасувати заходи.

4. Реєстрація

1. Заклад освіти заповнює реєстраційну форму до 1 листопада 2026 року та отримує посилання на реєстрацію команд.
2. Кожна команда визначає капітана, обирає варіант участі та заповнює реєстраційну форму до 14 листопада 2026 року.
3. Після реєстрації команда отримує підтвердження й подальші інструкції від організаторів та долучається до офіційного каналу IT-Кубку (https://t.me/it_kubok_khpi).
4. Telegram-канал IT-Кубку є основним каналом комунікації з учасниками. Тут будуть усі важливі оголошення, оновлення, посилання та організаційна інформація.

5. Етапи проведення

5.1. Освітній етап — 16–20 листопада

Усі зареєстровані команди беруть участь в освітньому етапі IT-Кубку, який поєднує навчальну та змагальну складові.

Навчальна складова передбачає лекції, практичні заняття та інші освітні активності з напрямів ІТ-Кубку, що проводяться онлайн.

Змагальна складова передбачає виконання завдань, за результатами яких учасникам нараховуються бали.

Завдання з математики та програмування входять до **змагального блоку освітнього етапу**. Остаточний порядок і розклад його проведення визначаються організаторами та повідомляються учасникам заздалегідь.

Активності з кібербезпеки та промптингу проводяться окремо. Їхні результати відзначаються у відповідних номінаціях.

5.2. Турнірний день — 21 листопада

Турнірний день проводиться **тільки офлайн** у безпечному просторі НТУ «ХПІ». Він складається з блоку завдань із математики та англійської мови, перерви, а також блоку завдань із програмування.

5.3. Підбиття підсумків і нагородження — 22 листопада

Закриття ІТ-Кубку, оголошення результатів і нагородження відбуваються офлайн у НТУ «ХПІ». Для тих, хто не може бути присутнім очно, організатори забезпечують можливість онлайн-підключення для перегляду.

6. Оцінювання та рейтинги

За завдання освітнього етапу нараховуються бали. Принципи оцінювання, ваги окремих завдань та терміни публікації результатів мають бути доведені до учасників до початку відповідних активностей.

Для команд, які обрали варіант «тільки освітній етап», формується **загальний залік освітнього етапу** за результатами математики та програмування.

Для команд, які обрали варіант «Освітній етап + турнірний день», формується **підсумковий рейтинг ІТ-Кубку:** бали освітнього етапу (з математики та програмування) додаються до балів турнірного дня.

Переможці окремих номінацій «Промптинг» і «Кібербезпека» визначаються серед усіх команд, незалежно від обраного варіанта участі.

7. Визначення переможців і нагородження

Нагородження проводиться окремо в кожній лізі відповідно до обраного варіанту під час реєстрації. Призові місця встановлюються за трьома групами результатів.

7.1. Окремі номінації освітнього етапу

У номінаціях «Промптинг» та «Кібербезпека» переможці визначаються серед усіх команд. У кожній лізі в кожній номінації нагороджуються команди, які посіли 1, 2 і 3 місця.

7.2. Загальний залік освітнього етапу

Серед команд, які обрали варіант «тільки освітній етап», у кожній лізі нагороджуються: одна команда дипломом I ступеня, дві команди дипломами II ступеня та три команди дипломами III ступеня.

7.3. Підсумковий рейтинг IT-Кубку

Серед команд, які брали участь в офлайн-турнірному дні, у кожній лізі нагороджуються: одна команда дипломом I ступеня, дві команди дипломами II ступеня та три команди дипломами III ступеня.

7.4. Абсолютні переможці IT-Кубку

За результатами підсумкового рейтингу IT-Кубку окремо в кожній лізі визначаються три команди, які отримують статус абсолютних переможців IT-Кубку. Ці команди входять до числа 12 команд, відзначених дипломами I, II та III ступенів за підсумковим рейтингом IT-Кубку.

7.5. Загальне правило нагородження

Кожен учасник заходу отримує диплом учасника відповідно до обраного варіанта участі.

8. Академічна доброчесність

8.1. Загальні принципи

IT-Кубок проводиться з метою розвитку знань і практичних навичок, обміну досвідом, популяризації IT-культури та підтримки зацікавленості учнів у сучасних технологіях.

Усі учасники ІТ-Кубку зобов’язані дотримуватися принципів чесності, поваги, відповідальності та академічної доброчесності.

Учасники мають виконувати змагальні завдання без сторонньої допомоги, дотримуючись правил командної взаємодії та умов, установлених організаторами для відповідних напрямів і етапів.

Під час реєстрації учасники зобов’язані надавати повну та достовірну інформацію про себе, зокрема відомості, що впливають на визначення ліги, у якій змагатиметься команда.

Свідоме надання неправдивих відомостей або приховування інформації з метою отримання переваги, зокрема участі в іншій лізі, є порушенням правил ІТ-Кубку та підставою для дискваліфікації всієї команди.

Організатори залишають за собою право перевіряти достовірність наданих даних на будь-якому етапі проведення ІТ-Кубку.

8.2. Заборонені дії

Під час виконання змагальних завдань забороняється:

- отримувати сторонню допомогу від інших осіб, експертів, чат-ботів або через несанкціоновані інформаційні ресурси;
- використовувати інструменти штучного інтелекту, готові рішення, програмний код, літературу чи інші матеріали, якщо це не дозволено умовами відповідного завдання;
- копіювати чужі відповіді, програмний код або рішення та видавати їх за власні;
- обмінюватися відповідями чи рішеннями з іншими командами;
- втручатися в роботу змагальних платформ, засобів контролю або інших технічних систем з метою отримання переваги;
- обходити встановлені організаторами обмеження чи перешкоджати здійсненню контролю;
- допускати образи, дискримінацію, погрози та іншу неетичну поведінку під час спілкування.

Винятки щодо використання штучного інтелекту допускаються лише тоді, коли це прямо передбачено умовами конкретного завдання.

Зокрема, використання інструментів ШІ може бути складовою завдань із промптингу.

8.3. Поведінка учасників

Учасники зобов’язані:

- дотримуватися етичних норм спілкування;
- самостійно виконувати завдання в межах установлених правил;
- виконувати організаційні та технічні інструкції уповноважених представників організаторів;
- у разі виникнення технічних проблем, спірних ситуацій або підозри на порушення негайно повідомляти організаторів чи спостерігачів.

8.4. Роль організаторів

Організатори забезпечують контроль дотримання правил академічної доброчесності, мають право перевіряти роботи, результати та матеріали дистанційного контролю.

У разі виявлення порушень можуть застосовуватися заходи, передбачені розділом «Порушення та санкції».

8.5. Прозорість оцінювання

Критерії оцінювання змагальних завдань, принципи нарахування балів та порядок формування рейтингів доводяться до учасників до початку відповідних активностей.

Результати оприлюднюються в порядку, визначеному організаторами.

9. Технічні вимоги та контроль академічної доброчесності

Технічні вимоги та способи контролю визначаються окремо для змагального блоку освітнього етапу, інших онлайн-активностей освітнього етапу та очного турнірного дня. Відповідні інструкції повідомляються учасникам заздалегідь.

Остаточний порядок, тривалість і розклад змагального блоку освітнього етапу визначаються організаторами та повідомляються учасникам заздалегідь.

9.1. Організація дистанційного контролю

Для забезпечення академічної доброчесності **змагальний блок освітнього етапу проводиться з використанням засобів дистанційного контролю (прокторингу).**

Під час змагального блоку:

- учасники підключаються до визначеної організаторами онлайн-платформи;
- команди розподіляються між спеціально створеними віртуальними кімнатами;
- здійснюється запис екрана кожного учасника протягом виконання змагальних завдань;
- за перебігом змагального блоку спостерігають уповноважені представники організаторів (спостерігачі);
- учасники зобов’язані дотримуватися інструкцій спостерігачів та встановлених правил виконання завдань.

9.2. Правила виконання завдань під дистанційним контролем

Якщо умовами конкретного завдання не передбачено інше, під час змагального блоку:

- кожен учасник використовує один комп’ютер з одним монітором;
- забороняється використовувати додаткові електронні пристрої, якщо вони не потрібні для виконання завдань або забезпечення дозволеного зв’язку;
- забороняється звертатися до сторонніх інтернет-ресурсів, окрім визначених організаторами платформ та дозволених засобів комунікації;
- забороняється використовувати інструменти штучного інтелекту, сторонню допомогу, друковану й електронну літературу;

- забороняється використовувати заздалегідь підготовлені рішення та програмний код, якщо інше не передбачено умовами завдання;
- забороняється спілкуватися зі сторонніми особами та іншими командами;
- забороняється вимикати, переривати або навмисно обмежувати запис екрана та інші встановлені засоби контролю.

Дозволені способи комунікації між учасниками однієї команди визначаються організаторами до початку змагального блоку.

У разі технічного збою, зокрема припинення запису екрана або втрати зв’язку, учасник зобов’язаний негайно повідомити спостерігача та діяти відповідно до його інструкцій.

9.3. Перевірка академічної доброчесності

Порядок організації запису екранів, технічні вимоги, умови збереження та доступу до записів повідомляються учасникам до початку змагального блоку.

Записи екранів використовуються для перевірки дотримання правил академічної доброчесності.

Організатори мають право переглядати записи та перевіряти результати учасників у разі виявлення ознак порушень або виникнення спірних ситуацій.

Результати команд, які претендують на призові місця, підлягають обов’язковій додатковій перевірці академічної доброчесності, зокрема шляхом перегляду записів екранів учасників відповідних команд.

У разі встановлення порушень організатори застосовують заходи, передбачені розділом «Порушення та санкції».

10. Порушення та санкції

У разі порушення правил академічної доброчесності, умов окремих завдань або встановленого порядку участі організатори можуть застосувати попередження, зниження чи анулювання балів за завдання або дискваліфікацію з номінації, етапу чи IT-Кубку загалом.

Кожне рішення ухвалюється окремо, з урахуванням результатів перевірки матеріалів на дотримання вимог академічної доброчесності.

Рішення організаторів є остаточними.

11. Безпека та зміни у проведенні

У разі виникнення обставин, що впливають на безпеку учасників, організатори можуть змінити час, місце або порядок проведення окремих активностей. Відповідні зміни доводяться до учасників через офіційні канали комунікації.

12. Комунікація та контакти

Основні повідомлення щодо реєстрації, розкладу, технічних вимог та результатів доводяться до команд через офіційні ресурси IT-Кубку (https://t.me/it_kubok_khpi).