

ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ МУЛЬТИДИСЦИПЛІНАРНИЙ ТУРНІР

ІТ-КУБОК НТУ «ХПІ» 2026

«Харківське троєборство»
16–25 листопада 2026 року

ПРАВИЛА УЧАСТІ ТА ПРОВЕДЕННЯ

1. Загальні положення
2. Учасники, команди та ліги
3. Варіанти участі
4. Реєстрація
5. Етапи проведення
    5.1. Освітній етап — 16–20 листопада
    5.2. Онлайн-турнір — 21 листопада
    5.3. Очний Турнірний день — 21 листопада
    5.4. Підбиття підсумків і нагородження
6. Оцінювання та рейтинги
7. Визначення переможців і нагородження
    7.1. Окремі номінації освітнього етапу
    7.2. Підсумковий рейтинг онлайн-турніру
    7.3. Підсумковий рейтинг очного турніру
    7.4. Абсолютні переможці ІТ-Кубку
    7.5. Загальні правила нагородження
8. Академічна доброчесність
    8.1. Загальні принципи
    8.2. Заборонені дії
    8.3. Поведінка учасників
    8.4. Контроль дотримання правил
    8.5. Прозорість оцінювання
9. Технічні вимоги та контроль академічної доброчесності
    9.1. Освітній етап
    9.2. Онлайн-турнір
    9.3. Очний турнір
    9.4. Перевірка академічної доброчесності
10. Порушення, санкції та апеляції
    10.1. Апеляції та оскарження рішень
11. Безпека та зміни у проведенні
12. Комунікація та контакти

1. Загальні положення

ІТ-Кубок НТУ «ХПІ» 2026 «Харківське троєборство» — всеукраїнський мультидисциплінарний турнір серед учнів старших класів, що проводиться 16–25 листопада 2026 року.

Програма ІТ-Кубка поєднує освітній етап із лекціями, практичними заняттями та тестуванням, а також командні змагання в онлайн- та очному форматах. Результати онлайн-турніру й очного турнірного дня визначаються окремо, з відповідним нагородженням переможців.

ІТ-Кубок охоплює п’ять напрямів: математику, програмування, англійську мову, кібербезпеку 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

Під час реєстрації кожна команда обирає один із двох варіантів участі в ІТ-Кубку:

- **Тільки освітній етап.** Команда бере участь у навчальних і змагальних активностях, які проводяться онлайн та охоплюють

математику, програмування, англійську мову, кібербезпеку й промптинг. Також команда може 21 листопада взяти участь в онлайн-турнірі з математики, англійської мови та програмування. Участь в онлайн-турнірі не є обов'язковою і здійснюється відповідно до Регламенту проведення онлайн-турніру ІТ-Кубка НТУ «ХПІ» 2026.

- **Освітній етап + турнірний день.** Команда бере участь в освітньому етапі, який проводиться онлайн, а також в очному турнірному дні 21 листопада у безпечному просторі НТУ «ХПІ».

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

Підбиття підсумків і нагородження переможців онлайн-турніру та очного турніру проводяться окремо відповідно до порядку, визначеного розділом 5 цих Правил.

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 їх проведення, перенести чи скасувати заходи.

4. Реєстрація

1. Заклад освіти заповнює реєстраційну форму до 13 листопада 2026 року та отримує посилання на реєстрацію команд.
2. Кожна команда визначає капітана, обирає варіант участі та заповнює реєстраційну форму до 13 листопада 2026 року.
3. Після реєстрації команда отримує підтвердження й подальші інструкції від організаторів та долучається до офіційного каналу ІТ-Кубку (https://t.me/it_kubok_khpi).
4. Telegram-канал ІТ-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

Освітній етап є спільним для всіх зареєстрованих команд ІТ-Кубка та проводиться онлайн. Він поєднує навчальні й змагальні активності за п’ятьма напрямами: математикою, програмуванням, англійською мовою, кібербезпекою та промптингом.

Навчальна складова передбачає лекції, практичні заняття та інші освітні заходи.

Змагальна складова охоплює виконання тестових та практичних завдань, за результатами яких учасникам індивідуально нараховуються бали. Бали з математики, програмування та англійської мови з відповідними ваговими коефіцієнтами враховуються під час формування підсумкових рейтингів.

Активності з кібербезпеки та промптингу оцінюються окремо, а їхні результати відзначаються у відповідних номінаціях.

5.2. Онлайн-турнір — 21 листопада

Онлайн-турнір проводиться 21 листопада з трьох напрямків: математики, англійської мови та програмування.

Участь в онлайн-турнірі не є обов’язковою і доступна для команд, які обрали варіант «Тільки освітній етап».

Змагання онлайн-турніра проводяться **з обов’язковим прокторингом.** Порядок участі, технічні вимоги, правила проведення змагань і перевірки результатів визначаються Регламентом проведення онлайн-турніру ІТ-Кубка НТУ «ХПІ» 2026.

5.3. Очний Турнірний день — 21 листопада

Очний Турнірний день проводиться **тільки офлайн** у безпечному просторі НТУ «ХПІ». Він складається з трьох блоків завдань: із математики та англійської мови та програмування.

5.4. Підбиття підсумків і нагородження

Підсумки онлайн-турніру та очного турніру підбиваються окремо. Для кожного з них формується власний рейтинг і визначаються переможці в двох лігах.

Нагородження переможців очного турніру відбувається 21 листопада 2026 року безпосередньо після завершення змагань у безпечному просторі НТУ «ХПІ».

Нагородження переможців онлайн-турніру проводиться 25 листопада, в онлайн-форматі, після перевірки матеріалів прокторингу, завершення процедури розгляду апеляцій та затвердження остаточних результатів.

6. Оцінювання та рейтинги

За виконання визначених організаторами завдань **освітнього етапу** командам нараховуються бали. Ці бали враховуються з установленим ваговим коефіцієнтом під час формування підсумкових рейтингів онлайн-турніру та очного турніру.

Підсумковий рейтинг **онлайн-турніру** 21 листопада формується з урахуванням балів освітнього етапу та результатів трьох предметних етапів онлайн-турніру: математики, англійської мови та програмування.

Підсумковий рейтинг **очного турніру** формується з урахуванням балів освітнього етапу та результатів очних змагань з математики, англійської мови та програмування 21 листопада.

Рейтинги онлайн-турніру та очного турніру **формуються незалежно** один від одного, окремо в Першій та Другій лігах.

Команди, які завершили участь після освітнього етапу та **не брали участі в жодному з турнірів**, отримують сертифікати учасників ІТ-Кубка.

Результати активностей із **кібербезпеки та промптингу** розглядаються окремо відповідно до умов відповідних номінацій.

7. Визначення переможців і нагородження

Нагородження учасників ІТ-Кубка здійснюється за трьома групами результатів:

- окремі номінації освітнього етапу з промптингу та кібербезпеки;
- підсумковий рейтинг онлайн-турніру;
- підсумковий рейтинг очного турніру.

Переможці визначаються окремо в Першій та Другій лігах. Рейтинги онлайн-турніру й очного турніру формуються незалежно один від одного з урахуванням балів освітнього етапу відповідно до розділу 6 цих Правил.

7.1. Окремі номінації освітнього етапу

У номінаціях «Промптинг» і «Кібербезпека» переможці визначаються серед усіх команд незалежно від обраного варіанта участі.

У кожній лізі за кожною номінацією нагороджуються команди, які посіли перше, друге та третє місця.

7.2. Підсумковий рейтинг онлайн-турніру

У рейтингу онлайн-турніру 21 листапада беруть участь команди, які обрали варіант «Тільки освітній етап» і взяли участь в онлайн-турнірі.

За результатами підсумкового рейтингу онлайн-турніру в кожній лізі нагороджуються:

- одна команда — дипломом I ступеня;
- дві команди — дипломами II ступеня;
- три команди — дипломами III ступеня.

Переможці визначаються після перевірки матеріалів прокторингу та завершення процедури розгляду апеляцій. Нагородження переможців відбудеться онлайн 25 листопада.

7.3. Підсумковий рейтинг очного турніру

У рейтингу очного турніру беруть участь команди, які обрали варіант «Освітній етап + турнірний день» і взяли участь в очних змаганнях 21 листопада.

За результатами підсумкового рейтингу очного турніру в кожній лізі нагороджуються:

- одна команда — дипломом I ступеня;
- дві команди — дипломами II ступеня;
- три команди — дипломами III ступеня.

Переможці визначаються за результатами очного турніру та нагороджуються 21 листопада після завершення змагань.

7.4. Абсолютні переможці IT-Кубку

За результатами підсумкового рейтингу очного турніру в кожній лізі визначаються три команди, які отримують статус абсолютних переможців IT-Кубка.

Ці команди входять до числа 12 команд, відзначених дипломами I, II та III ступенів за результатами очного турніру.

7.5. Загальні правила нагородження

Команди, які беруть участь в онлайн- або очному турнірі, мають можливість здобути призові місця у відповідному турнірному рейтингу.

Команди, які завершили участь після освітнього етапу та не брали участі в онлайн- або очному турнірі, отримують сертифікати учасників IT-Кубка.

8. Академічна доброчесність

8.1. Загальні принципи

IT-Кубок проводиться з метою розвитку знань і практичних навичок, обміну досвідом, популяризації IT-культури та підтримки інтересу учнів до сучасних технологій.

Усі учасники зобов’язані дотримуватися принципів чесності, поваги, відповідальності та академічної доброчесності. Змагальні завдання виконуються самостійно, силами учасників команди, без сторонньої допомоги та відповідно до правил, установлених для кожного етапу.

Під час реєстрації учасники повинні надавати достовірні відомості про себе, зокрема інформацію, що впливає на визначення ліги. Свідоме надання неправдивих даних або приховування інформації з метою отримання переваги є підставою для дискваліфікації всієї команди. Організатори мають право перевіряти ці відомості на будь-якому етапі ІТ-Кубка.

8.2. Заборонені дії

Під час виконання змагальних завдань забороняється:

- отримувати допомогу від сторонніх осіб, експертів, інших команд або через несанкціоновані інформаційні ресурси;
- використовувати інструменти штучного інтелекту, готові рішення, програмний код, літературу та інші матеріали, якщо це не дозволено умовами відповідного завдання;
- копіювати чужі відповіді, програмний код або рішення та видавати їх за власні;
- обмінюватися відповідями й рішеннями з іншими командами;
- втручатися в роботу змагальних платформ і засобів контролю, обходити встановлені обмеження або перешкоджати здійсненню контролю;
- допускати образи, дискримінацію, погрози та іншу неетичну поведінку.

Використання штучного інтелекту допускається лише тоді, коли це прямо передбачено умовами конкретного завдання, зокрема завдань із промптингу.

8.3. Поведінка учасників

Учасники зобов’язані дотримуватися правил командної взаємодії, виконувати організаційні та технічні інструкції уповноважених представників організаторів, а в разі технічних проблем, спірних ситуацій

або підозри на порушення — повідомляти організаторів у порядку, установленому для відповідного етапу.

8.4. Контроль дотримання правил

Способи контролю академічної доброчесності залежать від формату проведення змагань і визначаються розділом 9 цих Правил.

Організатори мають право перевіряти роботи та результати учасників. Порядок перевірки академічної доброчесності під час онлайн-турніру, зокрема використання матеріалів прокторингу, визначається окремим Регламентом проведення онлайн-турніру ІТ-Кубка НТУ «ХПІ» 2026.

У разі виявлення порушень застосовуються заходи, передбачені розділом 10 цих Правил.

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

9.1. Освітній етап

Під час освітнього етапу учасники самостійно виконують тестові та практичні завдання, дотримуючись принципів академічної доброчесності.

Тестування освітнього етапу проводиться **без прокторингу, відеоспостереження та обов'язкового запису екранів**. Відповідальність за чесне виконання завдань покладається на самих учасників.

9.2. Онлайн-турнір

Онлайн-турнір із математики, англійської мови та програмування проводиться **з обов’язковим прокторингом.**

Усі вимоги до технічного забезпечення, робочого місця, відео- та аудіозапису, командної комунікації, передавання й зберігання матеріалів прокторингу, а також порядок перевірки результатів і дій у нестандартних ситуаціях визначаються окремим **Регламентом проведення онлайн-турніру ІТ-Кубка НТУ «ХПІ» 2026**.

9.3. Очний турнір

Очний турнір проводиться в безпечному просторі НТУ «ХПІ» під безпосереднім контролем уповноважених представників організаторів.

Під час змагань забороняється отримувати сторонню допомогу, використовувати інструменти штучного інтелекту, довідкові матеріали, особисті електронні пристрої та інші засоби, не дозволені умовами відповідного змагання.

Учасники зобов’язані дотримуватися встановленого порядку виконання завдань та інструкцій організаторів.

9.4. Перевірка академічної доброчесності

Організатори мають право перевіряти результати змагань і матеріали, що підтверджують дотримання правил академічної доброчесності.

Під час онлайн-турніру для перевірки використовуються матеріали прокторингу. Записи команд, які претендують на призові місця, підлягають обов’язковій перевірці. Порядок такої перевірки, вимоги до записів та умови доступу до них визначаються Регламентом проведення онлайн-турніру.

У разі встановлення порушень застосовуються заходи, передбачені розділом 10 цих Правил.

10. Порушення, санкції та апеляції

За порушення правил академічної доброчесності, умов окремих завдань або встановленого порядку участі організатори можуть застосовувати попередження, зниження чи анулювання балів за завдання, а також дискваліфікацію з окремої номінації, етапу або ІТ-Кубка загалом.

Рішення про застосування санкцій ухвалюється в кожному випадку окремо, з урахуванням обставин порушення, наявних матеріалів і результатів перевірки.

10.1. Апеляції та оскарження рішень

Команди мають право подавати апеляції щодо оцінювання результатів онлайн-турніру, технічних збоїв, матеріалів прокторингу, виявлених порушень і застосованих санкцій.

Підстави, строки, порядок подання та розгляду апеляцій визначаються розділом 12 Регламенту проведення онлайн-турніру ІТ-Кубка НТУ «ХПІ» 2026.

Остаточні результати онлайн-турніру затверджуються після завершення строку подання та розгляду апеляцій.

11. Безпека та зміни у проведенні

У разі виникнення обставин, що впливають на безпеку учасників, організатори можуть змінювати час, місце або порядок проведення окремих активностей ІТ-Кубка.

Про відповідні зміни учасників повідомляють через офіційні канали комунікації.

12. Комунікація та контакти

Основна інформація щодо реєстрації, розкладу, технічних вимог, організації змагань та їхніх результатів оприлюднюється через офіційні інформаційні ресурси ІТ-Кубка, зокрема Telegram-канал: https://t.me/it_kubok_khpi