

ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ МУЛЬТИДИСЦИПЛІНАРНИЙ ТУРНІР

ІТ-КУБОК НТУ «ХПІ» 2026

«Харківське троєборство»
16–25 листопада 2026 року

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕННЯ ОНЛАЙН-ТУРНІРУ

1. Загальні положення
2. Учасники та склад команд
3. Порядок проведення змагань
4. Академічна доброчесність та командна комунікація
5. Обов’язковий прокторинг
6. Вимоги до відеозапису
7. Робоче місце й технічна підготовка
8. Завантаження, передавання, зберігання та захист записів
9. Технічні збої та обставини небезпеки
10. Перевірка академічної доброчесності
11. Порушення та санкції
12. Апеляції та оскарження рішень
13. Оцінювання, рейтинги та нагородження

1. Загальні положення

1.1. Цей Регламент визначає порядок проведення онлайн-турніру ІТ-Кубка НТУ «ХПІ» 2026 «Харківське троєборство», права й обов’язки команд, вимоги до академічної доброчесності, прокторингу, перевірки результатів, апеляцій та дій за надзвичайних обставин.

1.2. Онлайн-турнір є окремою командною змагальною складовою ІТ-Кубка. Він включає три послідовні предметні етапи: математика, англійська мова, програмування.

1.3. Онлайн-турнір має окремий рейтинг і систему нагородження в Першій і Другій лігах. Його результати не об'єднуються з результатами очного турнірного дня.

1.4. Дати, час початку, тривалість етапів, змагальні платформи та порядок оцінювання повідомляються через офіційні ресурси ІТ-Кубка до початку відповідних етапів. Усі години зазначаються за київським часом.

1.5. До онлайн-турніру застосовуються загальні Правила участі та проведення ІТ-Кубка.

1.6. Усі ситуації, не передбачені цим Регламентом, зокрема щодо технічних збоїв, безпекових обставин, порядку участі команд, перевірки та зарахування результатів і нарахування балів, розглядаються **на розсуд журі ІТ-Кубка** з урахуванням обставин конкретної ситуації та принципів чесного змагання.

2. Учасники та склад команд

2.1. До змагання допускаються команди, зареєстровані відповідно до загальних Правил ІТ-Кубка та віднесені до відповідної ліги.

2.2. На онлайн-турнірі команда може виступати у складі двох або трьох учасників. Один із них виконує обов’язки капітана. Відсутність третього учасника сама по собі не є порушенням і не дає команді додаткового часу чи інших переваг.

2.3. У кожному предметному етапі від початку до офіційного завершення мають залишатися щонайменше два активні учасники команди. Усі активні учасники підлягають прокторингу.

2.4. Учасник, який не бере участі в певному етапі, не має права допомагати активним членам команди, спілкуватися з ними про завдання або отримувати доступ до умов та відповідей під час цього етапу.

2.5. Залучення до виконання завдань осіб, не внесених до зареєстрованого складу команди, забороняється. Заміна зареєстрованого учасника після початку онлайн-турніру неможлива.

2.7. Капітан відповідає за організаційний зв’язок з оргкомітетом, перевірку комплектності відеозаписів, їх завантаження на YouTube та передання посилань.

2.8. За кожною командою закріплюється відповідальна повнолітня особа від закладу освіти, зазначена під час реєстрації. Вона відповідає за своєчасне інформування організаторів про технічні проблеми, безпекові обставини та інші нестандартні ситуації, які можуть вплинути на участь команди або її результати. Для оперативного зв'язку організатори визначають відповідальних представників за кожним із трьох напрямів: математика, англійська мова та програмування.

3. Порядок проведення змагань

3.1. Онлайн-турнір складається з трьох етапів у такій послідовності: I — математика; II — англійська мова; III — програмування. Кожен етап проводиться в окремий визначений організаторами часовий проміжок.

3.2. Усі етапи є командними: учасники однієї команди можуть спільно обговорювати завдання, шукати рішення, перевіряти відповіді та писати програмний код.

3.3. Учасники однієї команди можуть перебувати в одному приміщенні або в різних місцях. Допустимі засоби комунікації визначає розділ 4 цього Регламенту.

3.4. Кожен активний учасник використовує особисте робоче місце, а подання відповідей здійснюється через акаунт або акаунти, визначені організаторами. Кількість спроб, мови програмування, спосіб надсилання рішень і технічні параметри перевірки повідомляються до початку етапу.

3.5. Учасник має приєднатися до етапу завчасно, перевірити доступ до платформи та розпочати прокторинг до відкриття завдань.

3.6. Подання відповідей після завершення встановленого часу не допускається, крім випадків загального збою платформи та окремого рішення організаторів.

3.7. Порядок дострокового завершення участі визначається розділом 3.8–3.11; безпекові винятки — розділом 9.

3.8. Активний учасник може завершити свою участь раніше, якщо після його виходу в команді залишаться щонайменше два активні учасники під безперервним прокторингом.

3.9. Для дострокового завершення учасник чітко називає вголос під запис своє прізвище та ім’я і заявляє про вихід із етапу, виходить з облікового запису змагальної системи та припиняє спілкуватися з командою щодо завдань. Лише після цього він може зупинити власний запис.

3.10. Учасник, який достроково завершив участь, не може повертатися до цього етапу, передавати підказки або допомагати команді до його завершення. Матеріали прокторингу такого учасника передаються на перевірку в загальному порядку.

3.11. Якщо команда виступає удвох, жоден із двох учасників не може достроково завершити участь у звичайному порядку. Винятки, пов’язані з небезпекою чи технічними обставинами, розглядаються відповідно до розділу 9.

4. Академічна доброчесність та командна комунікація

4.1. Кожна команда виконує змагальні завдання самостійно — силами своїх активних зареєстрованих учасників. Самостійність є командною: обговорення всередині команди дозволене.

4.2. Під час усіх трьох етапів забороняється отримувати допомогу від тренерів, учителів, батьків, інших команд, сторонніх осіб або автоматизованих систем.

4.3. Забороняється використовувати генеративний штучний інтелект та ШІ-помічники, зокрема ChatGPT, GitHub Copilot, JetBrains AI Assistant, Full Line Code Completion, Cursor та аналогічні функції. До початку етапу їх слід вимкнути, включно з фоновими й вбудованими підказками.

4.4. Забороняється шукати розв’язки в інтернеті, використовувати сторонні онлайн-сервіси, друковану чи електронну літературу, готові відповіді та наперед написаний код, якщо організатори прямо не дозволили відповідні матеріали для конкретної дисципліни.

4.5. Дозволяється користуватися змагальною платформою, програмами для виконання завдань, локальними редакторами коду й компіляторами в межах окремо оприлюдненого переліку. Дозволених «заздалегідь підготовлених» матеріалів за замовчуванням немає.

4.6. Командна розмова голосом або через погоджений організаторами засіб зв’язку дозволена, проте її зміст має потрапляти в аудіозапис прокторингу кожного учасника, який бере участь у такій розмові.

4.7. Навушники дозволено використовувати лише для спілкування з членами власної команди та для офіційних звернень до організаторів. Програма запису повинна захоплювати звук із навушників, голос учасника та інші звуки робочого місця.

4.8. Забороняється обмінюватися відповідями з іншими командами, приховувати засоби зв’язку, використовувати сторонні акаунти, втручатися в роботу платформи та навмисно обмежувати прокторинг.

4.9. Звернення до журі або технічної підтримки з організаційних питань дозволяються виключно через офіційний канал зв’язку; звернення не можуть містити прохання підказати спосіб розв’язання задачі.

4.10. Кожен учасник відповідає за власні дії, а виявлене порушення може вплинути на результат усієї команди за процедурою, визначеною розділами 10–11.

5. Обов’язковий прокторинг

5.1. Прокторинг є обов’язковою умовою участі в кожному з трьох етапів онлайн-турніру. Він здійснюється шляхом локального відео- й аудіозапису з подальшою перевіркою організаторами.

5.2. Обов’язкового постійного спостереження в прямому ефірі не передбачається; учасники самостійно налаштовують і зберігають записи відповідно до Технічної інструкції.

5.3. Кожен активний учасник забезпечує окремий повний комплект матеріалів прокторингу на кожному етапі, незалежно від того, хто з команди вводить остаточну відповідь або надсилає програму.

5.4. Комплект повинен дозволяти перевірити особу учасника, дії на комп’ютері, використовувані програми, перебування на робочому місці, відсутність несанкціонованої допомоги та командну комунікацію.

5.5. Перед початком першого етапу кожен учасник зобов’язаний провести пробний запис і перевірити зображення, звук, видимість системного часу, достатню якість коду та синхронність відеоджерел.

5.6. Невиконання вимог прокторингу може призвести до непідтвердження результату, але має розглядатися за процедурою розділу 10; технічна помилка не прирівнюється автоматично до навмисного порушення.

6. Вимоги до відеозапису

6.1. Упродовж кожного етапу записується весь екран робочого комп'ютера, а не лише окреме вікно або ділянка. Системний час повинен бути постійно видимим.

6.2. Частота запису екрана — щонайменше 10 кадрів на секунду. Якість має дозволяти прочитати умови, відповіді, програмний код і побачити перемикання між вікнами.

6.3. Необхідно забезпечити фронтальне відео обличчя учасника — так, щоб було видно напрямок погляду, зокрема під час набору коду, — та окремий огляд робочого місця, рук, пристроїв і простору навколо.

6.4. Огляд робочого місця можна забезпечити другою вебкамерою або камерою смартфона. Якщо троє учасників працюють в одному приміщенні, спільна оглядова камера може охоплювати кількох учасників, але обличчя та екран кожного мають бути зафіксовані окремо.

6.5. Аудіозапис повинен містити голос учасника, голоси співрозмовників із команди (у тому числі з навушників) і звуки робочого місця.

6.6. Кожен учасник забезпечує один зведений відеозапис на кожен предметний етап, який містить запис повного екрана, зображення з необхідних камер та звук. Зображення з камер не повинні перекривати системний час або важливий вміст екрана.

6.7. Перед початком етапу, на записі й до відкриття завдань, учасник демонструє: налаштування запису всього екрана та одного монітора; відсутність заборонених програм; робоче місце з кількох ракурсів; відсутність поруч сторонніх телефонів, планшетів, смартгодинників та підготовлених матеріалів. Смартфон, який використовується лише як камера прокторингу, повинен бути зафіксований у своєму положенні.

6.8. Показувати чисті аркуші паперу до початку етапу не потрібно. Правила використання паперу для чернеток, якщо він буде дозволений, оголошуються організаторами окремо.

6.9. Запис починається до відкриття завдань і триває безперервно до офіційного завершення етапу або належно задокументованого дострокового виходу відповідно до п. 3.8–3.10.

6.10. Заборонено навмисно зупиняти, редагувати чи монтувати запис, приховувати частину екрана, вимикати мікрофон або закривати камеру. Якщо програмне

забезпечення автоматично розбило запис на кілька файлів, усі оригінальні частини зберігаються.

6.11. Технічна інструкція може рекомендувати конкретні програми, зокрема OBS Studio. Приклад того, як налаштувати запис: https://youtu.be/Po8RC9TdmuA Що має вийти в результаті: https://youtu.be/Dfw7tTtsK88

Ці приклади не замінюють вимог цього Регламенту.

7. Робоче місце й технічна підготовка

7.1. Один активний учасник використовує один комп'ютер та один робочий монітор. Додатковий екран для читання завдань або відповідей заборонено.

7.2. Додаткові пристрої допускаються лише для прокторингу, дозволеної командної розмови або погодженого організаторами доступу до системи змагання. Вони не можуть використовуватися для пошуку відповідей або стороннього зв'язку.

7.3. Учасник має забезпечити працездатність комп'ютера, камери або камер, мікрофона, програми запису, засобу командної комунікації та достатньо вільного місця для файлів відеозапису.

7.4. Перед кожним етапом учасник перевіряє тестовий запис: повний екран, системний час, обличчя, огляд робочої зони та захоплення звуку співрозмовників із навушників.

7.5. Якщо команда працює в одному приміщенні, обладнання організовується так, щоб не створювати перешкод для розпізнавання кожного учасника та його дій.

8. Завантаження, передавання, зберігання та захист записів

8.1. Кожен учасник команди забезпечує три окремі відеозаписи прокторингу — по одному на кожен предметний етап онлайн-турніру: математику, англійську мову та програмування. Кожен відеозапис має відповідати вимогам розділу 6 цього Регламенту. Запис усіх відео команда завантажує **на YouTube або Google Диск.**

8.2. Для завантаження відеозаписів **на YouTube** команда може обрати один із двох способів:

- **За предметними етапами.** Капітан команди завантажує відеозаписи всіх учасників на свій YouTube-канал і створює три плейлисти: «Математика», «Англійська мова», «Програмування». Кожен плейлист містить записи всіх учасників команди за відповідний етап.

- **За учасниками.** Кожен учасник самостійно завантажує свої три відеозаписи на власний YouTube-канал і створює один плейлист із записами всіх трьох предметних етапів.

8.3. Команда може також розмістити відеозаписи прокторингу **на Google Диску.**

У такому разі відеозаписи впорядковуються в папках за тим самим принципом, що й плейлисти на YouTube:

- **За предметними етапами** — три папки («Математика», «Англійська мова», «Програмування»), кожна з яких містить записи всіх учасників команди за відповідний етап.
- **За учасниками** — дві або три папки залежно від складу команди, кожна з яких містить три відеозаписи відповідного учасника.

8.4. У разі завантаження матеріалів на на YouTube відеозаписи та плейлисти встановлюються **в режим «Не для всіх»** (Unlisted). При завантаженні на Google Диск для всіх папок і відеофайлів необхідно встановити **доступ «Усі, хто має посилання» з правами «Читач»**, щоб організатори могли переглядати записи без запиту на надання доступу.

Публічне розміщення заборонено. Зазначені режими не є конфіденційним сховищем: кожен, хто одержить посилання, зможе переглянути або поширити матеріали.

8.5. Назву відео рекомендовано формувати без повних імен дітей: **«ITCUP26_НазваКоманди_НазваЕтапу_Учасник1».** У формі передавання капітан окремо зазначає відповідність умовних позначень(Учасник1, Учасник2, Учасник3) зареєстрованим учасникам (Ім’я та Прізвище).

8.6. Незалежно від обраного способу капітан команди збирає посилання на всі плейлисти:

- у разі групування за предметними етапами — **три посилання;**
- у разі групування за учасниками — **два або три посилання**, залежно від кількості учасників команди.

Таким чином, команда з двох учасників надає загалом шість відеозаписів, а команда з трьох учасників — дев'ять. Відповідальність за повноту комплекту несе капітан команди.

8.7. **Капітан надсилає посилання** на плейлисти або папки Google Диска через офіційну форму IT-Кубка, оприлюднену організаторами. Кількість посилань

визначається обраним способом групування відеозаписів відповідно до пункту 8.6 цього Регламенту.

Вимоги до повноти матеріалів, строків їх передавання та зберігання однакові незалежно від обраної платформи.

8.8. Загальний строк завантаження відеозаписів та передавання посилань — **до 23:59 суботи 21 листопада за київським часом**. За обґрунтованої технічної чи безпекової причини команда може невідкладно звернутися із запитом про індивідуальне продовження строку.

8.9. Капітан перевіряє, що всі відеозаписи повністю завантажені, доступні за наданими посиланнями та відкриваються без входу до облікових записів їхніх власників. Сам факт створення плейлистів або папок без доступну до відеозаписів у організаторів не підтверджує передавання матеріалів прокторингу.

8.10. Учасники та капітан не видаляють відеозаписи з YouTube або Google Диска і зберігають їхні локальні оригінали до оголошення остаточних результатів онлайн-турніру та завершення строку розгляду апеляцій.

8.11. Організатори використовують записи виключно для перевірки дотримання Регламенту, з'ясування технічних і спірних ситуацій, розгляду апеляцій та затвердження результатів. Доступ до посилань надається лише уповноваженим особам.

9. Технічні збої та обставини небезпеки

9.1. У разі виникнення технічного збою, зокрема зупинки відеозапису, втрати звуку, інтернет-з'єднання, електропостачання або інших несправностей, учасник за можливості фіксує обставини під запис та невідкладно повідомляє відповідальну особу від закладу освіти.

Відповідальна особа забезпечує своєчасне повідомлення представника оргкомітету за відповідним предметним напрямом через визначені організаторами контакти. Якщо зв'язок із відповідальною особою відсутній, капітан або учасник може повідомити організаторів самостійно.

9.2. Учасник усуває проблему, наскільки це можливо, не використовуючи заборонені джерела допомоги, і продовжує запис. Усі частини запису та первинні файли зберігаються без редагування.

9.3. Повідомлення про збій саме по собі не гарантує зарахування результату, але є важливою обставиною під час його перевірки. Навмисне приховування збою або його наслідків може розглядатися як порушення.

9.4. Організатори окремо перевіряють тривалість і причину переривання, зміст доступних записів, журнали платформи та вплив збою на можливість встановити доброчесність. Технічний збій не є автоматичним доказом обману.

9.5. **У разі оголошення повітряної тривоги або безпосередньої загрози безпеці учасник негайно припиняє роботу та діє за правилами безпеки, зокрема прямує в укриття.**

9.6. Учасник не зобов'язаний продовжувати відеофіксацію під час евакуації, у сховищі чи в іншій небезпечній ситуації. Якщо можливо без ризику, перед виходом він оголошує причину й час на записі; якщо ні — повідомляє відповідальну особу від закладу щойно це стане безпечно. Відповідальна особа від закладу освіти повідомляє представника оргкомітету за відповідним напрямом про обставини переривання участі щойно це стає безпечно та технічно можливо.

9.7. Після вимушеної перерви учасник зберігає наявні відеофайли та не відновлює розв'язання завдань без офіційного повідомлення організаторів щодо порядку продовження участі. Обговорення умов завдань зі сторонніми заборонено.

9.8. Індивідуальне зупинення часу на період тривоги не відбувається автоматично. Організатори розглядають ситуацію на підставі повідомлення команди, доступних технічних даних і безпекових обставин, та можуть підтвердити перевірювану частину результату або ухвалити інше рішення, яке не створює необґрунтованої переваги.

9.9. **Сам факт залишення робочого місця через повітряну тривогу не є порушенням Регламенту.** Водночас результат може залишитися непідтвердженим, якщо після перерви відсутні достатні дані для його перевірки.

9.10. Під час масових безпекових обставин організатори мають право перенести етап для всіх або визначеної групи команд та повідомити порядок продовження через офіційний канал.

10. Перевірка академічної доброчесності

10.1. Усі команди передають повні матеріали прокторингу незалежно від набраних балів і місця в попередньому рейтингу.

10.2. **Для всіх команд, які претендують на призові місця, обов’язково перевіряються записи кожного активного учасника за всі три предметні етапи.**

10.3. Організатори також можуть вибірково перевіряти інші команди та проводити додаткові перевірки в разі виникнення обґрунтованих питань.

10.4. Для перевірки можуть використовуватися записи екрану, камер та аудіо, історія подання відповідей, журнали платформи, порівняння коду, пояснення учасників і капітана.

10.5. Незвично швидке виконання, високий бал або зовнішня схожість фрагментів коду самі по собі не є достатніми доказами порушення. Висновок повинен базуватися на перевірених фактах та їх сукупності.

10.6. Якщо запис прокторингу відсутній, неповний, недоступний або недостатньо якісний, організатори можуть запросити пояснення, первинні файли та інші підтверджувальні матеріали. До завершення перевірки результат відповідного етапу має статус попереднього.

10.7. Якщо перевірити дотримання правил об’єктивно неможливо, результат відповідного учасника або команди може бути не підтверджено, навіть якщо навмисний обман не доведено. Підстава такого рішення має бути чітко зафіксована.

10.8. До підтвердження матеріалів прокторингу та завершення апеляцій попереднє місце в рейтингу не гарантує присудження нагороди.

10.9. Командам забезпечується можливість надати пояснення щодо обставин, які впливають на зарахування результату.

11. Порушення та санкції

11.1. До порушень належать: стороння допомога, використання ШІ та заборонених матеріалів, обмін рішеннями з іншими командами, підміна особи, використання стороннього робочого місця, фальсифікація чи навмисне переривання прокторингу, порушення правил командної комунікації.

11.2. Залежно від тяжкості, обставин та наслідків порушення організатори можуть застосувати попередження, анулювання конкретної відповіді, анулювання балів предметного етапу або дискваліфікацію команди з онлайн-турніру.

11.3. Зафіксований технічний збій, неповна відеофіксація через об’єктивні обставини та навмисна фальсифікація розглядаються як різні ситуації. Рішення щодо зарахування результату не завжди є дисциплінарною санкцією.

11.4. Перед рішенням, що може призвести до анулювання результату чи дискваліфікації, капітану або відповідальній контактній особі команди повідомляють сутність претензії та надають можливість надати пояснення й докази.

11.5. Рішення ухвалює уповноважена комісія організаційного комітету на підставі зібраних матеріалів.

11.6. Команда одержує повідомлення про рішення та порядок його оскарження. Якщо санкція впливає на рейтинг, організатори вносять відповідні зміни після завершення визначеної процедури.

12. Апеляції та оскарження рішень

12.1. Капітан або відповідальна контактна особа може подати апеляцію щодо оцінювання, технічного збою, неврахованих матеріалів прокторингу, виявленого порушення або рішення про санкцію.

12.2. Апеляція подається письмово до визначеного організаторами контакту із зазначенням назви команди, дисципліни, часу події, суті заперечення та доступних підтверджувальних матеріалів.

12.3. Строк подання апеляцій становить 24 години з моменту публікації відповідного попереднього результату або отримання рішення, якщо організатори не визначили більший строк у спеціальному оголошенні до початку етапу.

12.4. Апеляції розглядає уповноважена комісія, члени якої не мають конфлікту інтересів стосовно відповідної команди й за можливості не брали участі в первинному рішенні.

12.5. Комісія може запросити оригінали відеофайлів, додаткові технічні дані чи пояснення; команді повідомляють мотивоване рішення та його вплив на результати.

12.6. Після завершення встановленого строку апеляцій і їх розгляду організаційний комітет затверджує остаточний рейтинг. Подальші звернення розглядаються лише за істотних нових обставин відповідно до рішення оргкомітету.

13. Оцінювання, рейтинги та нагородження

13.1. Результати трьох предметних етапів формують окремий командний рейтинг онлайн-турніру.

13.2. Нарахування балів із математики, англійської мови та програмування, ваги дисциплін, правила рівності результатів і критерії визначення переможців затверджуються організаторами.

13.3. Команди змагаються і нагороджуються окремо в Першій та Другій лігах. Виступ удвох замість утрьох не є підставою для автоматичного зменшення балів або зміни ліги.

13.4. Бали онлайн-турніру об’єднуються з балами освітнього етапу. Кібербезпека й промптинг не входять до рейтингу онлайн-турніру.

13.5. Кількість призових місць і види нагород визначає організаційний комітет та повідомляє до початку онлайн-турніру.

13.6. Попередні рейтинги можуть публікуватися оперативно, але переможці затверджуються тільки після обов’язкової перевірки матеріалів прокторингу команд-претендентів і розгляду апеляцій.