

«УТВЕРЖДАЮ»

Президент
Региональной физкультурно-спортивной
общественной организации
«Федерация спортивного программирования
Республики Дагестан»

М.М. Абдулаев

«04» сентября 2026 г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Республиканского фестиваля по спортивному
программированию «ТехноСпортФест-2026»

I. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения фестиваля «ТехноСпортФест-2026» (далее – Фестиваль).

1.2. Фестиваль проводится в соответствии с правилами вида спорта «спортивное программирование», утвержденными Министерством спорта Российской Федерации.

1.3. Организатор: Федерация спортивного программирования Республики Дагестан при грантовой поддержке Главы Республики Дагестан.

1.4. Партнерами Фестиваля являются Министерство цифрового развития Республики Дагестан, Министерство по физической культуре и спорту Республики Дагестан, Министерство по делам молодежи Республики Дагестан, ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет», ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет», ООО «ИРИБ», Институт территориального развития «Каспиум», Центр развития международного сотрудничества на Кавказе, а также иные организации, оказывающие содействие в проведении Фестиваля.

1.5. Цель Фестиваля: развитие ИТ-компетенций молодежи, популяризация спортивного программирования, выявление талантливых участников и формирование кадрового резерва.

Задачи:

- развитие практических навыков в области программирования и разработки цифровых продуктов;
- вовлечение школьников и студентов в соревновательную и проектную деятельность;
- создание площадки для обмена опытом и взаимодействия участников;
- выявление и поддержка перспективных участников для дальнейшего развития.

II. Сроки и площадки проведения

2.1. Дистанционный этап: с 19 по 23 сентября 2026 года.

2.2. Финальный этап Фестиваля по всем дисциплинам проводится в период с 26 по 30 сентября 2026 года.

2.3. Финальные этапы Фестиваля проводятся на площадках образовательных и иных организаций Республики Дагестан, определенных Организатором. Информация о конкретных площадках, времени начала и порядке участия доводится до финалистов дополнительно.

III. Участники

3.1. К участию допускаются лица в возрасте от 12 лет, включая школьников, студентов и иную молодежь.

3.2. Участие осуществляется в индивидуальном или командном формате в зависимости от дисциплины и соответствующего соревновательного зачета.

3.3. Условия участия отдельных категорий участников определяются настоящим Положением и регламентами соответствующих дисциплин.

IV. Регистрация и отбор

4.1. Регистрация осуществляется до 18 сентября через онлайн-форму: <https://forms.yandex.ru/u/697de09e02848f4d2ba5177f/> .

4.2. Зарегистрированные участники проходят дистанционный отборочный этап в соответствии с установленным графиком. Информация о цифровых платформах, времени проведения, порядке подключения и выполнения заданий доводится до участников дополнительно.

4.3. К финальному этапу допускаются участники, выполнившие условия дистанционного отборочного этапа в соответствии с регламентом соответствующей дисциплины.

4.4. При наличии свободных мест и организационно-технической возможности Организатор вправе провести дополнительный набор участников и расширить состав участников финального этапа.

V. Дисциплины фестиваля

5.1. Алгоритмическое программирование

Дисциплина проводится в индивидуальном формате в двух самостоятельных соревновательных зачетах:

- среди школьников;
- среди студентов профессиональных образовательных организаций и образовательных организаций высшего образования.

5.1.1. Алгоритмическое программирование – школьники

- отборочный этап проводится дистанционно на специализированной интернет-платформе;
- участники индивидуально выполняют алгоритмические задачи различного уровня сложности;
- к финальному этапу допускаются участники, выполнившие условия дистанционного отборочного этапа;
- Организатор вправе расширить состав участников финального этапа с учетом количества зарегистрированных участников и организационно-технических возможностей площадки;
- финальный этап проводится в очном формате;
- в финальном этапе участникам предлагается новый комплект алгоритмических задач;

- оценка результатов осуществляется с учетом количества решенных задач, набранных баллов, времени выполнения и иных показателей, предусмотренных регламентом;
- по итогам соревнования формируется индивидуальный рейтинг и определяются победитель и призеры среди школьников.

5.1.2. Алгоритмическое программирование – студенты

- отборочный этап проводится дистанционно на специализированной интернет-платформе;
- участники индивидуально выполняют алгоритмические задачи различного уровня сложности;
- к финальному этапу допускаются участники, выполнившие условия дистанционного отборочного этапа;
- Организатор вправе расширить состав участников финального этапа с учетом количества зарегистрированных участников и организационно-технических возможностей площадки;
- финальный этап проводится в очном формате;
- в финальном этапе участникам предлагается новый комплект алгоритмических задач;
- оценка результатов осуществляется с учетом количества решенных задач, набранных баллов, времени выполнения и иных показателей, предусмотренных регламентом;
- по итогам соревнования формируется индивидуальный рейтинг и определяются победитель и призеры среди студентов.

5.2 Продуктовое программирование

Дисциплина проводится среди студентов в командном формате. В состав команды входят **от 3 до 5 человек**.

- отборочный этап проводится дистанционно;
- в рамках отборочного этапа команды выполняют и представляют решение специально разработанного кейса;
- каждый член команды должен быть зарегистрирован в качестве участника Фестиваля;
- к финальному этапу допускаются команды, выполнившие условия дистанционного отборочного этапа;
- Организатор вправе расширить состав участников финального этапа с учетом количества зарегистрированных команд и организационно-технических возможностей площадки;
- финальный этап проводится в формате очного хакатона;
- для финального этапа участникам предоставляется отдельный кейс;
- команды разрабатывают решение кейса с возможной реализацией прототипа цифрового продукта;
- работа включает анализ задачи, проектирование, разработку решения и подготовку презентации;

- по итогам работы команды представляют и защищают свои решения перед экспертной комиссией;
- в процессе выполнения заданий могут проводиться промежуточные проверки для оценки хода выполнения работы;
- продолжительность хакатона и подробный порядок его проведения устанавливаются регламентом дисциплины;
- оценка осуществляется экспертной комиссией с учетом соответствия решения поставленной задаче, проработанности архитектуры и логики продукта, практической применимости решения, качества реализации и защиты проекта;
- по итогам соревнования формируется командный рейтинг и определяются команда-победитель и команды-призеры.

5.3 Программирование информационных систем безопасности

Дисциплина проводится в индивидуальном формате.

- отборочный этап проводится дистанционно и предполагает индивидуальное выполнение заданий по информационной безопасности;
- к очному этапу допускаются участники, выполнившие условия дистанционного отборочного этапа. Организатор вправе расширить состав участников финального этапа с учетом количества зарегистрированных участников и организационно-технических возможностей площадки;
- очный этап проводится в формате индивидуального соревнования с обязательным присутствием участников на площадке;
- формат проведения, продолжительность соревнования, порядок выполнения заданий и иные условия определяются регламентом дисциплины и доводятся до участников дополнительно;
- участники выполняют задания в течение установленного времени;
- оценка результатов осуществляется по количеству набранных баллов, корректности выполнения заданий и времени их выполнения;
- при равенстве результатов учитываются дополнительные показатели, предусмотренные регламентом дисциплины;
- по итогам соревнования формируется индивидуальный рейтинг участников и определяются победитель и призёры.

5.4 Программирование беспилотных авиационных систем (БАС)

Дисциплина проводится в индивидуальном формате.

- отборочный этап проводится дистанционно и предполагает выполнение заданий в области программирования беспилотных авиационных систем;
- к очному этапу допускаются участники, выполнившие условия дистанционного отборочного этапа. Организатор вправе расширить состав участников финального этапа с учетом количества

зарегистрированных участников и организационно-технических возможностей площадки;

- очный этап проводится в формате индивидуального соревнования с обязательным присутствием участников на площадке;
- в рамках соревнования участники выполняют программно-технические задания, связанные с разработкой алгоритмов управления, программированием полётных заданий, навигацией и иными задачами в области беспилотных авиационных систем;
- при выполнении заданий могут использоваться беспилотные авиационные системы, специализированные программные среды, симуляторы и иные технические средства, определённые Организатором;
- формат проведения, продолжительность соревнования, состав заданий и порядок их выполнения определяются регламентом дисциплины и доводятся до участников дополнительно;
- оценка результатов осуществляется организаторами с учетом корректности выполнения задания, эффективности разработанного решения и достигнутого результата;
- при равенстве результатов применяются дополнительные критерии, предусмотренные регламентом дисциплины;
- по итогам соревнования формируется индивидуальный рейтинг участников и определяются победитель и призёры.

VI. Подведение итогов

6.1. Победители и призёры определяются по итогам выступления участников в соответствующих дисциплинах с учетом установленных регламентов, критериев оценки и форматов проведения (включая выполнение заданий, промежуточные проверки при наличии и итоговые результаты).

6.2. В каждом соревновательном зачёте определяются 1, 2 и 3 места.

6.3. В случае равенства результатов решение принимается организаторами в соответствии с правилами вида спорта «спортивное программирование» и регламентами соответствующих дисциплин.

VII. Награждение

7.1. Победители и призёры Фестиваля награждаются дипломами, медалями, кубками и ценными призами.

7.2. Общий призовой фонд Фестиваля составляет 150 000 рублей.

7.3. Распределение призового фонда между дисциплинами определяется организаторами.

VIII. Раздаточные материалы и поддержка участников

8.1. Каждый участник очного этапа Фестиваля получает комплект раздаточных материалов (участника), включающий брендированную продукцию Фестиваля.

8.2. В состав комплекта входят: брендированная футболка участника и бейдж участника.

8.3. Организатор вправе дополнять состав комплекта участника в зависимости от возможностей и партнерской поддержки Фестиваля.

IX. Заключительные положения

9.1. Настоящее Положение является основным документом, регламентирующим проведение Фестиваля.

9.2. Организатор оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящее Положение, а также в регламенты дисциплин с обязательным информированием участников.

9.3. Участие в Фестивале означает полное согласие участника с условиями настоящего Положения.

9.4. Все спорные вопросы, не урегулированные настоящим Положением, решаются Организатором с учетом правил вида спорта «спортивное программирование».

9.5. Организатор вправе использовать фото- и видеоматериалы, полученные в ходе проведения Фестиваля, в информационных и отчетных целях.

9.6. Участники обязуются соблюдать правила поведения на площадках проведения Фестиваля и требования Организатора.