

УТВЕРЖДАЮ
Председатель правления
АНО «ЦРИТ «ИТ-Планета»
Председатель организационного комитета
XVII Международной олимпиады
«ИТ-Планета 2026»
Шалашный С.И.
«10» февраля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Первый исполнительный
вице-президент
Международного Конгресса
промышленников и предпринимателей
Пшеничников В.К.
«10» февраля 2026 г.

Положение утверждено в редакции №3
от 10.02.2026 года.

**ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ
XVII МЕЖДУНАРОДНОЙ ОЛИМПИАДЫ
«ИТ-ПЛАНЕТА 2026»**

Редакция №3 от 10 февраля 2026 г.

1. Основные положения, цели, задачи и символика

- 1.1. XVII Международная олимпиада «ИТ-Планета 2026» (далее – ИТ-Олимпиада) – это практико-ориентированное соревнование, направленное на выявление и поддержку талантливой молодёжи в направлении информационных и инновационных технологий.
- 1.2. Организатором ИТ-Олимпиады является Автономная некоммерческая организация «Центр развития инновационных технологий «ИТ-Планета», г. Краснодар, ОГРН: 1122300005431, ИНН: 2308980846, КПП: 230901001.
- 1.3. Соорганизатором ИТ-Олимпиады выступает Международный Конгресс Промышленников и Предпринимателей, г. Москва, ОГРН: 1037739138678, ИНН: 7705109708, КПП: 770201001.
- 1.4. Автономная некоммерческая организация «Центр развития инновационных технологий «ИТ-Планета» и Международный Конгресс Промышленников и Предпринимателей обладают равными правами и являются полноправными Организаторами ИТ-Олимпиады (далее – Организаторы).
- 1.5. ИТ-Олимпиада:
 - обладает статусом лидерского проекта в направлении «Развитие молодых профессиональных кадров», присвоенным по решению экспертного совета АНО «Агентство стратегических инициатив по продвижению новых проектов».
 - внесена в план мероприятий на 2025-2026 годы по реализации Стратегии международного молодёжного сотрудничества государств – участников СНГ на 2021-2030 годы. План утверждён Советом министров иностранных дел СНГ 7 октября 2024 года.
- 1.6. Цели проведения мероприятия:
 - использование результатов ИТ-Олимпиады для коррекции существующих и внедрения новых программ обучения, для создания кадрового резерва ИТ-специалистов и оценки подготовки будущих специалистов в сфере информационных технологий в учреждениях высшего и среднего профессионального образования;
 - повышение мотивации студентов, аспирантов и дипломированных ИТ-специалистов к применению своих навыков на предприятиях различных отраслей экономики;
 - популяризация современных программных, программно-аппаратных и инновационных решений на территории всех регионов Российской Федерации и других стран участниц ИТ-Олимпиады.
- 1.7. Настоящее Положение устанавливает принципы организации, проведения и подведения итогов ИТ-Олимпиады.
- 1.8. Официальный веб-сайт ИТ-Олимпиады – <https://it-planet.org> (далее – Сайт).
- 1.9. Регистрация Участников, сбор решений и работ Участников, общение с Участниками и их представителями, а также подведение итогов осуществляется на сайте инновационной платформы BRAIM (далее – Платформа) по адресу <https://braim.org>.
- 1.10. Участие в ИТ-Олимпиаде является бесплатным.
- 1.11. Официальный язык ИТ-Олимпиады – русский.

2. Организационная структура, органы управления и сфера их компетенций

- 2.1. Главным органом управления ИТ-Олимпиады является Международный организационный комитет (далее – МОК или Международный оргкомитет).
- 2.2. Членами МОК могут являться руководители и сотрудники общественных профессиональных организаций в сфере информационных и телекоммуникационных технологий, коммерческих компаний, работающих в сфере ИКТ, представители органов государственной власти и учреждений профессионального образования.
- 2.3. Председатель МОК организует его работу, ведет заседания МОК и выполняет от лица МОК необходимые представительские и иные функции в соответствии с настоящим Положением.
- 2.4. Председатель и члены МОК XVII Международной олимпиады в сфере информационных технологий «IT-Планета 2026» утверждаются Учредителем ИТ-Олимпиады из числа Организаторов Конкурсной программы ИТ-Олимпиады, руководствуясь правилом: один Конкурс – один член оргкомитета.
- 2.5. К исключительной компетенции МОК относятся следующие вопросы:
 - утверждение и изменение сроков и формата проведения ИТ-Олимпиады;
 - определение города для проведения Международного финала ИТ-Олимпиады;
 - формирование и утверждение состава Экспертного совета международного этапа ИТ-Олимпиады;
 - утверждение результатов международного этапа ИТ-Олимпиады;
 - привлечение к организации ИТ-Олимпиады органов государственной власти, бизнес-структур и других заинтересованных юридических и физических лиц в странах, где ИТ-Олимпиада еще не проводится, а также принятие решений о присоединении других стран к ИТ-Олимпиаде.
- 2.6. Решения МОК принимаются простым большинством голосов.
- 2.7. Конкурсная программа олимпиады состоит из отдельных Конкурсов (далее и выше по тексту – Конкурс), организованных одной или несколькими коммерческими организациями, органами государственной власти, вузами и/или другими юридическими лицами (далее и выше по тексту – Организаторы), изъявившими желание организовать Конкурс, утвержденные Учредителем и оплатившие организационный взнос.
- 2.8. Члены МОК и Организаторы должны руководствоваться в своей деятельности настоящим Положением.
- 2.9. Для разработки заданий и методик проверки решений Участников по каждому Конкурсу, а также для осуществления проверки решений Организаторы Конкурсов формируют Жюри учрежденного ими Конкурса. В состав Жюри могут входить представители Организаторов ИТ-Олимпиады и ведущие специалисты по тематике проводимых Конкурсов.
- 2.10. Жюри осуществляет следующие функции в рамках своего Конкурса:
 - участвует в разработке методики проведения и критериев оценки Конкурсных заданий;
 - проверяет решения и проекты Участников;
 - определяет победителей и призеров Конкурса;
 - оформляет протокол и предоставляет его на утверждение МОК;
 - представляет МОК предложения по совершенствованию ИТ-Олимпиады.

3. Порядок организации и проведения ИТ-Олимпиады

3.1. Участники.

3.1.1. Участниками ИТ-Олимпиады считаются физические лица, прошедшие регистрацию на Платформе, соответствующие всем условиям, указанным в настоящем Положении, и условиям, указанным на Сайте, в описании и правилах Конкурса, выбранного Участником, на Платформе (далее и выше по тексту – Участник).

3.1.2. Участниками могут быть:

- студенты и аспиранты всех курсов и форм обучения учреждений высшего и среднего профессионального образования любой страны мира;
- дипломированные специалисты любой страны мира.

3.1.3. Для участников каждого конкурса ИТ-Олимпиады существуют свои возрастные ограничения, указанные в описании каждого Конкурса, входящего в состав ИТ-Олимпиады, на Сайте и/или Платформе.

3.1.4. Лицам, не достигшим 18 лет на момент регистрации в ИТ-Олимпиаде, необходимо при регистрации приложить заполненную и заверенную форму согласия родителя (законного представителя и/или лица их замещающего) на участие несовершеннолетнего ребенка в соревнованиях и разрешение на обработку и хранение персональных данных. В случае отсутствия данного разрешения Участник не допускается к соревнованиям.

3.1.5. Все Участники соревнуются на равных условиях и в установленные сроки согласно правилам, опубликованным на Сайте и/или Платформе, в описании каждого конкретного Конкурса.

3.2. Конкурсная программа.

3.2.1. Конкурсы ИТ-Олимпиады направлены на решение задач приоритетных отраслей экономики и социальной сферы.

3.2.2. Полный перечень конкурсов публикуется на Сайте.

3.2.3. Участие в Конкурсах может быть, как индивидуальное, так и командное.

3.2.4. Каждый из Конкурсов имеет свои условия, сроки проведения, количество этапов и методику оценки. Данная информация доступна в описании каждого Конкурса на Сайте и/или Платформе.

3.2.5. Помимо основной конкурсной программы, ИТ-Олимпиада включает в себя мероприятия-спутники, каждое из которых имеет собственную конкурсную программу:

- Программа «Неограниченные возможности» – программа по командной разработке инновационных проектов, улучшающих жизнь людей с инвалидностью и ОВЗ. Сайт мероприятия: <https://upcontest.org>.
- Конкурс «Кубок фиджитал спорттех инноваций» – открытый молодёжный конкурс по созданию технологических инноваций в области физической культуры и спорта. Сайт мероприятия: <https://sporttechcup.ru>.
- Олимпиада по цифровой трансформации «Терра Политех» – открытые соревнования в сфере цифровой трансформации социальных и технологических пространств. Сайт мероприятия: <https://terra-politech.ru>.
- Молодежный чемпионат «Кубок пользователей 2026» – соревнование и обучение, направленные на повышение уровня владения российскими ИТ-решениями. Сайт мероприятия: <https://usercup.ru>.

3.2.6. Победители и призеры мероприятий-спутников приравниваются к победителям и призерам ИТ-Олимпиады.

3.3. Этапы ИТ-Олимпиады.

3.3.1. Каждый конкурс предусматривает один или два отборочных этапа и финальный этап. Количество этапов указано в описании каждого конкретного Конкурса на Сайте и/или Платформе. Конкретное время проведения испытаний Конкурса устанавливается правилами Конкурса в рамках, указанных в п. 3.3.2. сроков.

3.3.2. Этапы Конкурсов проводятся в онлайн-формате в установленные сроки:

- Регистрация учебных заведений – с 10 ноября 2025 года по 28 февраля 2026 года в онлайн формате;
- Регистрация Участников – с 15 января по 28 февраля 2026 года в онлайн формате;
- Отборочные этапы – с 15 января по 20 марта 2026 года в онлайн формате;
- Международный Финал – с 24 по 27 апреля 2026 года в очном формате.

3.3.3. Сроки и форматы этапов отдельных Конкурсов могут отличаться от тех, что указаны в п. 3.3.2. Точная информация о сроках и форматах проведения этапов Конкурса указана на странице соответствующего Конкурса.

3.3.4. МОК имеет право пересматривать даты и формат проведения этапов ИТ-Олимпиады.

3.3.5. Продолжительность регистрации и испытаний в рамках этапов, критерии оценки и правила определения победителей каждого этапа определяются отдельно правилами каждого Конкурса.

3.4. Порядок и сроки регистрации.

3.4.1. Регистрация и зона ответственности представителей учебных заведений.

3.4.1.1. Руководитель учреждения высшего или среднего профессионального образования (далее – Учебное заведение), желающий обеспечить коллективное участие своих студентов и аспирантов в ИТ-Олимпиаде, назначает из числа своих сотрудников официального представителя (далее – Ответственный), который должен пройти регистрацию на Платформе в сроки, указанные в п. 3.3.2. настоящего Положения, и подтвердить свои полномочия официальным письмом, подписанным руководителем Учебного заведения. Представители филиалов и подразделений могут регистрироваться отдельно от головного учреждения.

3.4.1.2. Оргкомитет в течение 5-и рабочих дней после регистрации представителя Учебного заведения проверяет информацию и принимает решение либо о допуске учебного заведения к участию в ИТ-Олимпиаде, либо об отказе в допуске. В случае допуска, информация об учебном заведении публикуется на Сайте и/или Платформе.

3.4.1.3. После допуска Учебного заведения Ответственный получает возможность запроса всей статистической информации, касающейся Участников ИТ-Олимпиады, указавших при регистрации название данного Учебного заведения и давших свое согласие на предоставление этих данных.

- 3.4.1.4. Количество Участников от одного Учебного заведения не ограничено.
- 3.4.1.5. Основными задачами Ответственного являются:
- привлечение студентов и аспирантов своего Учебного заведения к участию в ИТ-Олимпиаде;
 - предоставление Участникам из своего Учебного заведения доступа в компьютерные классы для прохождения ими отборочного этапа и контроль соблюдения Участниками правил ИТ-Олимпиады.
- 3.4.1.6. Ответственный обязан запретить студенту/аспиранту из своего Учебного заведения принимать участие в ИТ-Олимпиаде в случае обнаружения любого из следующих фактов:
- ввод заведомо ложной информации при регистрации;
 - повторная регистрация одного и того же Участника;
 - нарушение условий настоящего Положения и/или правил Конкурса.
- 3.4.1.7. Ответственный обязуется:
- не разглашать персональные данные Участников и не передавать третьим лицам данные доступа в свой Личный кабинет на Платформе;
 - не принимать участие в ИТ-Олимпиаде как Участник и не решать за Участника задания ИТ-Олимпиады.
- 3.4.2. Регистрация и зона ответственности Участников.
- 3.4.2.1. Участник должен пройти регистрацию на Платформе согласно срокам проведения, указанным в описании конкретного Конкурса. Период подачи заявок для разных Конкурсов различается и указывается в правилах каждого Конкурса отдельно.
- 3.4.2.2. При регистрации Участник должен указать наименование Учебного заведения, в котором он обучается на данный момент времени или окончил обучение. Таким образом, Участник дает свое согласие на предоставление доступа Ответственному от указанного Участником Учебного заведения к своим данным, решениям и конкурсным работам.
- 3.4.2.3. Если Учебное заведение не зарегистрировано на Платформе (отсутствует в списке выбора), то Участник имеет право принять участие в соревнованиях как индивидуальный участник.
- 3.4.2.4. Участник может отозвать разрешение на доступ к своей информации Ответственного от Учебного заведения в своем личном кабинете на Платформе.
- 3.4.2.5. Каждый Участник имеет право пройти регистрацию на Платформе только один раз.
- 3.4.2.6. Поданная во время регистрации Участником информация проходит проверку Ответственными и представителями Учредителя. По результатам проверки может быть принято решение об отказе в праве на участие в ИТ-Олимпиаде.
- 3.4.2.7. В случае, если по результатам рассмотрения регистрационных данных было вынесено решение об отказе в допуске к

соревнованиям, Участник может оспорить данное решение, обратившись в МОК, и представив доказательства корректности своей заявки. Заявка на оспаривание запрета рассматривается в течение 5 рабочих дней с момента получения заявки, после чего принимается окончательное решение.

- 3.4.2.8. Для участия в конкретном Конкурсе Участнику необходимо ознакомиться с правилами Конкурса и подтвердить участие на странице Конкурса. Количество Конкурсов, в которых Участник может принять участие, не ограничено.
- 3.4.2.9. Для участия в командных конкурсах Участник должен создать на Платформе команду или присоединиться к уже существующей команде. В рамках одного конкурса Участник может являться создателем или участником только одной команды. Объединение Участников в команды происходит по указанному на Платформе алгоритму с использованием функционала Платформы.
- 3.4.2.10. Команды могут состоять из участников, находящихся удаленно друг от друга. В таком случае участники команд самостоятельно выбирают способ коммуникации друг с другом. Количество участников в команде определяется правилами каждого конкретного Конкурса.

3.5. Отборочные этапы.

- 3.5.1. Все отборочные этапы проходят в онлайн формате на Платформе. В рамках каждого конкурса проходит один или два отборочных этапа.
- 3.5.2. В зависимости от типа конкурса, испытаниями отборочных этапов могут быть:
 - онлайн-тестирование;
 - решение практического задания (кейса);
 - подготовка проекта/работы.
- 3.5.3. Продолжительность испытаний, точные сроки, критерии оценки и правила определения победителей каждого этапа предусматриваются правилами каждого отдельного Конкурса, опубликованными на Сайте и/или Платформе.
- 3.5.4. На прохождение онлайн-тестирования дается одна попытка. В случае возникновения технических проблем, которые помешали участнику завершить онлайн-тестирование, участник имеет право подать в МОК апелляцию с просьбой предоставления ему второй попытки прохождения тестирования.
- 3.5.5. Решение практических заданий (кейсов) проводится на удаленном сервере одновременно для всех участников данного этапа или по заранее определенному графику.
- 3.5.6. Студенты и аспиранты из зарегистрированных на Платформе Учебных заведений могут проходить испытания на базе своих Учебных заведений. Индивидуальные участники и дипломированные специалисты (выпускники) проходят испытание самостоятельно, из любого удобного для участия места.
- 3.5.7. Подготовка проекта/работы осуществляется в соответствии с заданием, описанным в правилах Конкурса. Готовый проект команды загружается на Платформу одним из членов команды.
- 3.5.8. В случае наличия в конкурсе второго отборочного этапа к нему допускаются участники, показавшие лучшие результаты в рамках первого отборочного этапа в соответствии с критериями, указанными на странице каждого отдельного конкурса. Однако, участники от одной страны не могут составлять

- более 70% от общего числа участников второго отборочного этапа конкурса в случае, если есть достаточно участников из других стран, набравших не менее 30% от максимального балла в первом отборочном этапе. Если таких участников недостаточно, Оргкомитет может изменить данное ограничение.
- 3.5.9. Результаты отборочных этапов с указанием участников, допущенных к участию в международном финале, публикуются не позднее 30 апреля 2026 года на Сайте и/или Платформе. Количество участников, допускаемых в следующий этап, указано в личном кабинете на платформе Braim в пространстве соответствующего конкурса.
- 3.6. Международный финал.
- 3.6.1. Международный финал (далее – Финал) является завершающим этапом ИТ-Олимпиады. Формат проведения Финала утверждает МОК. Информация о времени и условиях проведения финала публикуется на Сайте не позднее, чем за месяц до его проведения.
- 3.6.2. Участниками Международного финала являются Участники, ставшие победителями отборочных этапов ИТ-Олимпиады в соответствии с критериями, указанными на странице каждого отдельного конкурса. Однако, финалисты от одной страны не могут составлять более 70% от общего числа финалистов в случае, если есть достаточно участников из других стран, набравших не менее 30% от максимального балла в отборочных этапах. Если таких участников недостаточно, Оргкомитет может изменить ограничение для лучшего представительства разных стран.
- 3.6.3. Список Участников финального этапа по каждому Конкурсу публикуется на Сайте и/или Платформе.
- 3.6.4. Тип испытания, его длительность, критерии оценки и другие особенности указываются в правилах каждого Конкурса на Сайте и/или Платформе.
- 3.6.5. Для участия в Финале Участникам необходимо предъявить паспорт, а также студенческий билет, справку об обучении или диплом в зависимости от статуса Участника.

4. Итоги ИТ-Олимпиады

- 4.1. Победители и призеры.
- 4.1.1. По результатам Финала по каждому Конкурсу определяются три Участника (команды), занявшие 1, 2 и 3 места. Победителями ИТ-Олимпиады считаются Участники, награжденные дипломами 1-й степени. Призерами считаются Участники, награжденные дипломами 2-й и 3-й степени.
- 4.1.2. Определение победителей происходит в соответствии с правилами Конкурсов, опубликованных на Сайте и Платформе.
- 4.1.3. Итоги ИТ-Олимпиады фиксируются протоколами и после объявления результатов обжалованию не подлежат.
- 4.1.4. Победители и призёры получают дипломы и медали от Учредителя.
- 4.1.5. Победителям и призёрам также могут быть предоставлены призы от Организаторов конкурсов. В этом случае они получают их в сроки, указанные Организатором соответствующего конкурса. МОК и Учредитель не несут юридической, финансовой или иной ответственности за дополнительные призы от Организаторов.

4.1.6. Положения пунктов 4.1.1-4.1.5 в равной степени распространяются на победителей и призеров мероприятий-спутников, которые указаны в разделе 3.2.5.

4.2. Рейтинги и статусы.

4.2.1. По результатам отборочных этапов и финала ИТ-Олимпиады Участникам каждого Конкурса присваиваются следующие статусы, подтверждаемые сертификатами и дипломами:

- «Участник отборочных этапов» – присваивается Участникам ИТ-Олимпиады, принявшим участие хотя бы в одном отборочном этапе одного или более Конкурсов, вне зависимости от показанного результата.
- «Победитель/призер по стране» – присваивается Участникам (командам) от каждой страны по каждому конкретному Конкурсу, занявшим 1, 2 и 3 места в рейтинге среди всех Участников своей страны. Дополнительные условия получения данного статуса могут быть указаны в описании конкретного конкурса на Сайте и/или Платформе.
- «Участник Международного финала» – присваивается Участникам ИТ-Олимпиады, приглашенным на Финал и принявшим участие в Финале в одном из Конкурсов.
- «Победитель/призер Международного финала» – присваивается Участникам (командам) по каждому отдельному Конкурсу, занявшим 1, 2 и 3 места в рейтинге среди всех Участников.

4.2.2. На основании результатов, показанных студентами и аспирантами, МОК присваивает учреждениям ВО (университеты) и СПО (колледжи, техникумы) статусы и составляет рейтинги лучших Учебных заведений в рамках ИТ-Олимпиады. Для получения статуса и участия в рейтинге Учебное заведение должно быть зарегистрировано на Платформе.

4.2.3. Оргкомитет присваивает отдельно учреждениям высшего и среднего профессионального образования следующие статусы:

- «Победитель ИТ-олимпиады по федеральному округу» (только для учебных заведений из России).
- «Победитель ИТ-Олимпиады по стране».
- «Абсолютный чемпион Международной ИТ-Олимпиады».

4.2.4. Оргкомитет составляет рейтинг 30 учреждений высшего и среднего профессионального образования, чьи представители продемонстрировали наилучшие результаты в рамках ИТ-Олимпиады.

5. Финансирование ИТ-Олимпиады

5.1. Участие в ИТ-Олимпиаде образовательных организаций, а также физических лиц (представителей образовательных организаций и индивидуальных участников) является бесплатным на всех этапах ИТ-Олимпиады за исключением затрат, указанных в п. 3.6.4 и 3.6.8.

5.2. Финансирование олимпиады осуществляется за счет:

- собственных средств Учредителя;
- спонсорских взносов, грантов и пожертвований государственных и частных юридических лиц, а также физических лиц;
- организационных взносов Организаторов конкурсной программы;

- средств субъекта Российской Федерации или другой страны-участницы ИТ-Олимпиады, и/или юридического лица, принимающего на своей базе Финал и получающий статус «Соорганизатор международного финала» (далее – Соорганизатор Финала).
- 5.3. Спонсорские и иные взносы направляются на организацию ИТ-Олимпиады, финансирование деятельности МОК и на уставную деятельность Учредителя. Размер спонсорских взносов зависит от уровня участия Спонсора. Уровни участия, преференции в рамках каждого уровня и размер спонсорского взноса регламентируются пакетом документов (спонсорским пакетом), который утверждает Учредитель.
- 5.4. Соорганизатор Финала берет на себя часть обязательств по организации Финала, перечень которых утверждает Учредитель. Соорганизатор Финала также обязан осуществить финансовый вклад (далее – Организационный взнос) в размере, утвержденном Учредителем. Организационный взнос направляется на организацию Финала.
- 5.5. В случае отсутствия финансирования МОК вправе отменить проведение Конкурса(ов) или пересмотреть сроки и правила их проведения на любом этапе ИТ-Олимпиады, а также временно приостановить любые этапы ИТ-Олимпиады до момента появления необходимого финансирования.

6. Заключительные положения

- 6.1. ИТ-Олимпиада, настоящее Положение, а также любая деятельность, связанная с ИТ-Олимпиадой, регулируются законодательством Российской Федерации.
- 6.2. Организатор ИТ-Олимпиады вправе вносить изменения в настоящее Положение без предварительного уведомления Участников, их законных представителей и Ответственных.
- 6.3. Ни при каких обстоятельствах Организатор и Соорганизатор ИТ-Олимпиады не несут никакой ответственности перед Участниками, их законными представителями и Ответственными ИТ-Олимпиады, помимо прямо указанной в настоящем Положении ответственности. При отказе Участника от участия в ИТ-Олимпиаде в любое время, Организатор не возмещает никакие убытки, которые могут возникнуть у Участника в связи с участием в ИТ-Олимпиаде.
- 6.4. В случае нарушения Участником настоящего Положения Организатор ИТ-Олимпиады оставляет за собой право отказать Участнику в дальнейшем участии в ИТ-Олимпиаде в любое время без возмещения каких-либо убытков и расходов Участнику, его законным представителям и Ответственному.
- 6.5. Выполнение любого из действий, предусмотренных Положением, от имени Участника, его законных представителей или Ответственного, означает выражение волеизъявления Участника на совершение указанного действия.
- 6.6. Все споры и разногласия, возникающие в связи с организацией и проведением ИТ-Олимпиады, подлежат разрешению путем переговоров. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров, подлежат разрешению в суде по месту нахождения Учредителя.