

# ПОЛОЖЕНИЕ

## о проведении онлайн-хакатона «LeCodes 48»

*«48 часов — и приложение у вас в телефоне»*

Организатор: Общество с ограниченной ответственностью «ЛЕТАРИ» (ООО «ЛЕТАРИ»), ИНН 5904405440, КПП 590401001, адрес: улица Николая Островского, д. 59, офис 201, Пермский район, г. Пермь.

Оператор: Акционерное общество «Инновационные Интеграторы» (АО «Инновационные Интеграторы»), ИНН 9704244539, КПП 781701001, ОГРН 1247700445310, юридический адрес: 196608, город Санкт-Петербург, г. Пушкин, Октябрьский б-р, д. 50/30 литера А, помещ. 7-н, каб. / р.м. 308 / 3; e-mail: docs@hackrus.ru.

**2026**

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения онлайн-хакатона «LeCodes 48» (далее — «Хакатон»), условия участия, требования к решениям, порядок их представления, отбора Финалистов, проведения онлайн-питчинга, определения Победителей и предоставления наград.

1.2. Хакатон проводится в онлайн-формате. Цель Хакатона — познакомить аудиторию с возможностями LeCodes через практическую разработку приложений и проверить формат хакатона как канал продвижения продукта.

1.3. Участие в Хакатоне является добровольным и бесплатным.

1.4. Официальный язык Хакатона — русский. Если отдельно не указано иное, сроки и время указываются по московскому времени (UTC+3).

1.5. Организатором Хакатона является Общество с ограниченной ответственностью «ЛЕТАРИ» (ООО «ЛЕТАРИ»), ИНН 5904405440, КПП 590401001, адрес: улица Николая Островского, д. 59, офис 201, Пермский район, г. Пермь.

1.6. Организационно-техническое сопровождение Хакатона осуществляет Акционерное общество «Инновационные Интеграторы» (АО «Инновационные Интеграторы»), ИНН 9704244539, КПП 781701001, ОГРН 1247700445310, юридический адрес: 196608, город Санкт-Петербург, г. Пушкин, Октябрьский б-р, д. 50/30 литера А, помещ. 7-н, каб. / р.м. 308 / 3 (далее — «Оператор»).

1.7. Хакатон проводится дистанционно в сети Интернет. Территория проведения Хакатона — Российская Федерация.

1.8. Официальная информация о Хакатоне публикуется на сайте хакатона и на платформе регистрации Оператора; актуальные адреса Сайта и Платформы доводятся до Участников через официальные каналы Хакатона.

1.9. Совершение действий, направленных на участие в Хакатоне, включая подачу заявки, означает ознакомление и согласие Участника с настоящим Положением.

1.10. Хакатон не является лотереей или иной основанной на риске игрой.

## 2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

| Термин      | Определение                                                                                                                                                                         |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Организатор | ООО «ЛЕТАРИ», утверждающее настоящее Положение и принимающее ключевые решения по Хакатону.                                                                                          |
| Оператор    | АО «Инновационные Интеграторы», обеспечивающее организационно-техническое сопровождение Хакатона, работу платформы регистрации, коммуникации, прием решений и поддержку участников. |
| LeCodes     | платформа, использование которой является обязательной частью конкурсного решения.                                                                                                  |
| Участник    | физическое лицо, зарегистрировавшееся для участия в Хакатоне и соответствующее требованиям настоящего Положения.                                                                    |
| Команда     | один Участник либо группа из 2–3 Участников, объединившихся для выполнения одной Задачи.                                                                                            |

| Термин         | Определение                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Капитан        | Участник Команды, осуществляющий организационную коммуникацию от имени Команды.                                                                                                                                                          |
| Заявка         | регистрационная форма Участника на платформе/сайте Хакатона.                                                                                                                                                                             |
| Задача / Трек  | одно из двух направлений Хакатона: «Продукт» или «Творчество».                                                                                                                                                                           |
| Решение        | созданное Командой приложение/интерактивный продукт и сопроводительные материалы, представленные для оценки.                                                                                                                             |
| LeStore        | магазин/галерея платформы LeCodes, в которой публикуется финальная версия Решения.                                                                                                                                                       |
| Жюри           | коллегиальный орган, оценивающий Решения, определяющий Финалистов и по итогам онлайн-питчинга — Победителей.                                                                                                                             |
| Победитель     | Команда, занявшая 1-е, 2-е или 3-е место в одном из треков по итогам онлайн-питчинга и финальной оценки Жюри.                                                                                                                            |
| Оператор ПДн   | АО «Инновационные Интеграторы», осуществляющее обработку персональных данных, получаемых через платформу Хакатона, и передачу необходимых данных Организатору в соответствии с применимыми документами по обработке персональных данных. |
| Финалист       | Команда, отобранная Жюри по итогам предварительной оценки Решений и допущенная к онлайн-питчингу.                                                                                                                                        |
| Онлайн-питчинг | онлайн-презентация Решения Командой-финалистом перед Жюри с демонстрацией проекта и ответами на вопросы.                                                                                                                                 |

### 3. СРОКИ И ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Хакатон включает регистрацию, подготовку к старту, открытие, 48-часовой этап разработки, экспертную сессию, предварительную оценку и отбор Финалистов, публикацию Финалистов, подготовку к питчингу, онлайн-питчинг и определение Победителей.

| Этап                       | Срок / время (московское UTC+3)       | Содержание                                                                                             |
|----------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Регистрация                | До 27.11.2026, до 20:00 МСК           | Регистрация участников, формирование Команд, выбор трека, коммуникация в Telegram-чате.                |
| Открытие Хакатона          | 27.11.2026, пятница, 19:00            | Церемония открытия и организационный брифинг.                                                          |
| 48-часовой этап разработки | 27.11.2026, 20:00 – 29.11.2026, 19:59 | Открытие конкурсных материалов, разработка Решений, экспертная поддержка, публикация финальной версии. |

| Этап                                 | Срок / время (московское UTC+3)                                        | Содержание                                                                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Экспертная сессия                    | 28.11.2026 во второй половине дня или 29.11.2026 в первой половине дня | Консультационная сессия с экспертами по вопросам Заданий и промежуточным Решениям.            |
| Отбор Финалистов                     | 30.11–06.12.2026                                                       | Предварительная оценка Решений Жюри и отбор до 10 Команд-финалистов.                          |
| Публикация Финалистов                | 07–08.12.2026                                                          | Публикация списка Команд, допущенных к онлайн-питчингу.                                       |
| Подготовка к питчингу                | 09–10.12.2026                                                          | Подготовка Финалистов к онлайн-защите Решений.                                                |
| Онлайн-питчинг / защита              | 11.12.2026, пятница                                                    | Онлайн-презентации Решений Финалистами перед Жюри, демонстрация проектов и ответы на вопросы. |
| Определение и объявление Победителей | 11.12.2026                                                             | Определение Победителей по итогам онлайн-питчинга и публикация результатов.                   |

3.2. Регистрация завершается 27 ноября 2026 года в 20:00 по московскому времени (UTC+3).

3.3. Церемония открытия проводится 27 ноября 2026 года (пятница) в 19:00 по московскому времени. Основной конкурсный этап начинается 27 ноября 2026 года в 20:00 и завершается 29 ноября 2026 года (воскресенье) в 19:59. Экспертная сессия проводится 28 ноября 2026 года во второй половине дня либо 29 ноября 2026 года в первой половине дня; точный слот доводится до Участников через официальные каналы Хакатона.

3.4. Предварительная оценка Решений и отбор Финалистов проводятся с 30 ноября по 6 декабря 2026 года включительно. Список Финалистов публикуется 7–8 декабря 2026 года. Подготовка Финалистов к онлайн-питчингу проводится 9–10 декабря 2026 года. Онлайн-питчинг и определение Победителей проводятся 11 декабря 2026 года (пятница); результаты объявляются в этот же день после завершения питчинга. Точное время онлайн-питчинга доводится до Финалистов через официальные каналы Хакатона не позднее чем за 24 часа до его начала.

3.5. Организатор вправе изменить отдельные сроки Хакатона с публикацией соответствующей информации в официальных каналах Хакатона до вступления таких изменений в силу.

## 4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И КОМАНДАМ

4.1. Участник вправе состоять только в одной Команде в рамках Хакатона.

4.2. Команда состоит из 1–3 человек. Индивидуальное участие допускается.

4.3. Команда выбирает одну из двух Задач и представляет по ней одно финальное Решение.

4.4. До начала 48-часового конкурсного этапа допускается изменение состава Команды. После старта конкурсной разработки изменение состава Команды не допускается, если Организатор не примет иное решение в исключительном случае.

4.5. Название Команды не должно содержать незаконный, оскорбительный, дискриминационный контент, ненормативную лексику, призывы к насилию или иной контент, нарушающий законодательство Российской Федерации и права третьих лиц.

4.6. К участию в Хакатоне не допускаются сотрудники и подрядчики Организатора, Оператора и LeCodes.

## **5. РЕГИСТРАЦИЯ И КОММУНИКАЦИЯ**

5.1. Регистрация осуществляется через платформу Оператора в сроки, указанные в разделе 3 настоящего Положения.

5.2. При регистрации Участник предоставляет сведения, предусмотренные регистрационной формой: адрес электронной почты; имя, фамилию, отчество; дату рождения; номер телефона; имя пользователя в Telegram; ссылку на резюме; город проживания; имя пользователя в GitHub; уровень подготовки/позицию (Студент, Trainee, Junior, Middle, Senior, Lead); сведения о навыках, интересах, уровне подготовки, должности и роли в Хакатоне, а также иные сведения о себе, добровольно предоставленные Участником.

5.3. После регистрации Участник самостоятельно создает Команду либо присоединяется к существующей Команде. Одиночный Участник также считается Командой для целей настоящего Положения.

5.4. Основным каналом организационной коммуникации является официальный Telegram-чат Хакатона.

5.5. Уточнения условий, влияющие на всех участников, публикуются в официальном канале/чате и считаются доведенными до сведения Участников с момента публикации.

5.6. Ссылки на официальный Telegram-чат Хакатона и канал технической поддержки размещаются на Сайте и/или Платформе и доводятся до Участников после регистрации.

## **6. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЫПОЛНЕНИЯ РЕШЕНИЙ**

6.1. Конкурсная разработка длится ровно 48 часов. До старта Участники вправе изучать документацию, готовить окружение и использовать общие заготовки. Допускается использование ранее написанного кода, собственных и open-source библиотек, сторонних фреймворков, ассетов, внешних API, баз данных, backend- и облачных сервисов при соблюдении применимых лицензий и прав третьих лиц.

6.2. Основная часть итогового приложения должна использовать LeCodes непосредственно. Формальное или несущественное использование LeCodes не соответствует условиям Хакатона.

6.3. AI-инструменты могут использоваться по выбору Команды. Сам факт использования AI не является самостоятельным критерием оценки.

6.4. Команда самостоятельно обеспечивает законность использования сторонних материалов, сервисов, программного кода, изображений, музыки, 3D-ассетов и иных объектов.

6.5. После истечения 48-часового срока конкурсная версия фиксируется. Функциональные изменения после дедлайна не принимаются. Финальной считается версия, опубликованная в LeStore в установленный срок.

6.6. Решение должно запускаться и быть доступно экспертам во время проверки. При наличии авторизации Команда предоставляет тестовые доступы. При использовании внешних сервисов Команда обеспечивает инструкции и их работоспособность в период оценки.

6.7. Для первичной сдачи обязательный репозиторий и отдельная презентация не требуются. Команда предоставляет запись экрана с демонстрацией основного сценария; видео может использоваться как дополнительный материал при проблемах с запуском. Команды, отобранные в число Финалистов, дополнительно участвуют в онлайн-питчинге в порядке, установленном разделом 9.

6.8. Техническая форма карточки проекта определяется интерфейсом LeStore и Платформы; при этом обязательный состав материалов для сдачи Решения устанавливается пунктом 8.2 настоящего Положения.

## 7. ЗАДАЧИ ХАКАТОНА

### 7.1. Трек 1 — «Продукт»

Задача: создать на LeCodes работающее прикладное приложение, которое решает выбранную Командой проблему и позволяет пользователю пройти заверченный основной сценарий.

### 7.2. Трек 2 — «Творчество»

Задача: создать на LeCodes завершенное интерактивное приложение или креативный опыт, в котором действия пользователя вызывают реакцию или изменение состояния.

7.3. Участникам разрешено использовать любые AI-агенты, ранее написанный код, собственные и open-source библиотеки, совместимые сторонние фреймворки, внешние API, базы данных, backend- и облачные сервисы, а также готовые ассеты при соблюдении лицензий и прав третьих лиц.

7.4. Участникам будут предоставлены доступ к платформе LeCodes, документации, CLI/API-документации, учебным материалам, FAQ и технической поддержке в объеме, объявленном Организатором и Оператором.

7.5. Для обоих треков использование LeCodes для основной части Решения является обязательным. Финальная версия Решения должна быть опубликована на платформе LeCodes / в LeStore в установленный срок.

7.6. Полные технические условия и дополнительные ограничения доводятся до Участников через официальные материалы Хакатона. Основные критерии оценки и максимальные баллы по каждому треку установлены разделом 9 настоящего Положения.

## 8. ПОРЯДОК СДАЧИ РЕШЕНИЙ

8.1. Для участия в оценке Команда обязана до дедлайна опубликовать Решение в LeStore.

8.2. Для участия в оценке Команда обязана предоставить минимальный комплект материалов: опубликованное в LeStore Решение и ссылку на него; название проекта; состав Команды; краткое описание идеи; описание основного пользовательского сценария или механики; инструкцию по запуску, если она необходима; запись экрана с демонстрацией основного сценария. Сведения о внешних сервисах, API, AI-инструментах, а также тестовые доступы предоставляются обязательно, если они используются в Решении и необходимы для его проверки.

8.3. Решение должно оставаться доступным для проверки в течение всего периода оценки.

8.4. Дедлайн публикации финальной версии Решения — 29 ноября 2026 года (воскресенье), 19:59 по московскому времени (UTC+3).

8.5. Сдача Решения осуществляется путем публикации приложения в LeStore и загрузки ссылки на опубликованное Решение в блок «Решение» в личном кабинете на платформе Хакатона. Требования к размещению материалов указывается на ресурсах хакатона, сайте и/или платформе хакатона, в качестве решения могут использовать и другие дополнительные материалы.

## **9. ОТБОР ФИНАЛИСТОВ, ОНЛАЙН-ПИТЧИНГ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

9.1. После завершения 48-часового этапа Жюри проводит предварительную оценку Решений с 30 ноября по 6 декабря 2026 года включительно. Оценка проводится отдельно по каждому треку по критериям, установленным настоящим разделом.

9.2. Максимальный результат по каждому Решению составляет 100 баллов. По каждому критерию эксперт выставляет целое число баллов в пределах указанного диапазона. Итоговый балл формируется как сумма баллов по всем критериям соответствующего трека.

9.3. В треке «Продукт» оцениваются полезность для пользователя, завершенность основного пользовательского сценария, понятность и качество реализации. Дополнительно учитываются креативность Решения и использование LeCodes. 9.4. В треке «Творчество» оцениваются идея, впечатление, интерактивность и целостность проекта. Дополнительно учитываются визуальное/аудиовизуальное исполнение, завершенность и использование LeCodes.

9.5. По итогам предварительной оценки Жюри отбирает до 10 Команд-финалистов. Список Финалистов публикуется 7–8 декабря 2026 года в официальных каналах Хакатона. В период 9–10 декабря 2026 года Финалисты готовятся к онлайн-питчингу.

9.6. Команды-финалисты участвуют в онлайн-питчинге 11 декабря 2026 года (пятница). В рамках питчинга Финалисты представляют Решение, демонстрируют его работу и отвечают на вопросы Жюри. Защита является частью финальной оценки: Жюри оценивает представленное Решение и его представление Командой в рамках онлайн-питчинга. Точное время начала онлайн-питчинга доводится до Финалистов через официальные каналы Хакатона не позднее чем за 24 часа до его начала.

9.7. Решение может быть снято с оценки на любом этапе, если LeCodes не используется для основной части Решения; Решение невозможно запустить; Решение не опубликовано в срок; отсутствует завершенный основной сценарий/механика; выбрана неверная Задача; состав Команды нарушает лимит; после дедлайна внесены функциональные изменения; Финалист без согласования не участвует в обязательном онлайн-питчинге.

9.8. По итогам онлайн-питчинга 11 декабря 2026 года Жюри оценивает представленные Решения и их защиту и определяет Победителей по каждому треку. Результаты объявляются в этот же день после завершения питчинга в официальных каналах Хакатона.

9.9. В каждом из двух треков определяется по три Победителя — Команды, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места соответственно. Всего по итогам Хакатона определяется 6 (шесть) Команд-Победителей. Решения Жюри являются окончательными, апелляции на результаты оценки и итоги Хакатона не предусмотрены. Решение Жюри оформляется способом, определенным Организатором, и публикуется в официальных каналах Хакатона.

## **10. НАГРАДЫ**

10.1. Призовой фонд Хакатона включает денежные и неденежные награды. Общий денежный призовой фонд Хакатона составляет 200 000 (двести тысяч) рублей до удержания НДФЛ.

10.2. В каждом из двух треков устанавливаются три призовых места. Награды распределяются одинаково для каждого трека следующим образом:

| Призовое место | Награда в каждом треке     | Дополнительная награда / условия                               |
|----------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1-е место      | 100 000 (сто тысяч) рублей | Публикация приложения в App Store и Google Play силами LeCodes |
| 2-е место      | 100 000 токенов LeCodes    | Публикация приложения в App Store и Google Play силами LeCodes |
| 3-е место      | 50 000 токенов LeCodes     | —                                                              |

10.3. Денежный Приз за 1-е место в каждом треке в размере 100 000 (сто тысяч) рублей является суммой до удержания НДФЛ. При выплате денежного Приза Организатор как налоговый агент исчисляет и удерживает НДФЛ в порядке и размере, предусмотренных законодательством Российской Федерации. Фактическая сумма выплаты уменьшается на сумму удержанного НДФЛ.

10.4. Денежный Приз за 1-е место устанавливается для Команды в целом, а не для каждого Участника Команды.

10.5. Для Участников основного этапа дополнительно могут предоставляться 5 000 токенов на создание прототипа, доступ к техническим экспертам и сертификат участия — в объеме и на условиях, объявленных Организатором. Токены, предоставляемые за 2-е и 3-е места, являются отдельными призовыми наградами и не суммируются с указанными в настоящем пункте токенами, если Организатором не объявлено иное.

10.6. Денежный Приз за 1-е место независимо от количества Участников в Команде выплачивается исключительно Капитану Команды в полном размере. Если Команда состоит из 2–3 Участников, отдельные выплаты другим Участникам Команды Организатором и Оператором не производятся; дальнейшее распределение полученного денежного Приза между Участниками Команды осуществляется ими самостоятельно. Токены за 2-е и 3-е места предоставляются Команде в объеме, установленном для соответствующего призового места; технический порядок их начисления на аккаунт LeCodes доводится до Победителей Организатором отдельно. Публикация приложения в App Store и Google Play предусмотрена для Команд, занявших 1-е и 2-е место; технический порядок публикации определяется Организатором и доводится до соответствующих Победителей отдельно. Победитель может отказаться от публикации приложения в App Store и Google Play.

10.7. Выплату денежного Приза за 1-е место осуществляет Организатор — Общество с ограниченной ответственностью «ЛЕТАРИ» (ООО «ЛЕТАРИ»). Для получения Приза Капитан Команды, занявшей 1-е место, предоставляет Организатору согласие на получение Приза, а также достоверные сведения и документы, необходимые для перечисления Приза и исполнения бухгалтерских и налоговых обязанностей, включая паспортные данные, ИНН, СНИЛС и банковские реквизиты. Организатор является плательщиком Приза и при наличии предусмотренной законодательством обязанности налогового агента исчисляет, удерживает и перечисляет НДФЛ. НДФЛ удерживается из установленной суммы Приза, поэтому фактическая сумма, перечисляемая Капитану, уменьшается на сумму НДФЛ.

10.8. Денежный Приз перечисляется после получения Организатором полного комплекта достоверных сведений и документов, а также согласия Капитана на получение Приза. В случае предоставления неполных или недостоверных сведений срок выплаты исчисляется заново с даты получения последнего полного и достоверного комплекта данных. Предлагаемый срок выплаты: в течение 30 (тридцати) календарных дней с даты получения Организатором полного и достоверного комплекта сведений, документов и согласия Капитана на получение Приза.

## **11. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРАВА**

11.1. Исключительные права на созданное Командой Решение сохраняются за его авторами/правообладателями. Участие в Хакатоне и получение награды само по себе не влечет отчуждения исключительных прав Организатору или Оператору.

11.2. Участник гарантирует наличие необходимых прав и разрешений на все материалы, код, библиотеки, изображения, музыку, 3D-объекты и иные элементы третьих лиц, включенные в Решение, и самостоятельно несет ответственность за соблюдение соответствующих лицензий и прав.

11.3. Участник предоставляет Организатору и Оператору право использовать Решение и сопроводительные материалы в объеме, необходимом для проведения Хакатона: приема и хранения конкурсной работы, технической проверки, оценки Решения, отбора Финалистов, проведения онлайн-питчинга, определения Победителей, публикации результатов и содействия в размещении Решения на платформе LeCodes / в LeStore. Такое использование не означает переход исключительных прав на Решение.

11.4. Размещая Решение для участия в Хакатоне, Участники соглашаются на безвозмездное использование Организатором названия и описания проекта, изображений и скриншотов интерфейса, видеозаписей демонстрации, а также иных демонстрационных материалов Решения для публикации результатов Хакатона, подготовки и размещения кейсов, информационного и маркетингового освещения Хакатона и платформы LeCodes, в том числе на сайтах, в социальных сетях, презентациях и иных информационных материалах Организатора. Такое использование не влечет перехода исключительных прав на Решение к Организатору или Оператору.

11.5. Решение, опубликованное на платформе LeCodes / в LeStore, может сохраняться и оставаться общедоступным после завершения Хакатона без ограничения срока в качестве проекта и кейса Хакатона, если его удаление не требуется по техническим, юридическим или иным объективным причинам. Участие в Хакатоне означает согласие Участников на такое хранение и отображение Решения при сохранении исключительных прав за авторами/правообладателями.

11.6. В отношении Решений Команд, занявших 1-е и 2-е место в соответствующем треке, дополнительной наградой является содействие Организатора в публикации приложения в App Store и Google Play под аккаунтом Организатора / LeCodes. Для целей такой публикации Участники соответствующей Команды предоставляют Организатору безвозмездное неисключительное право использовать Решение в объеме, необходимом исключительно для технической подготовки, размещения, распространения и поддержания доступности приложения в указанных магазинах приложений. Исключительные права на Решение сохраняются за его авторами/правообладателями. Конкретные технические требования и действия Участников, необходимые для публикации, доводятся до соответствующих Победителей отдельно.

## 12. ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

12.1. Оператором персональных данных, получаемых от Участников через платформу Хакатона, является Оператор хакатона.

12.1. Обработка персональных данных осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» и применимыми документами Оператора ПДн. При регистрации Участник предоставляет необходимые согласия на обработку персональных данных согласно Политики обработки ПДн.

12.2. Для регистрации и проведения Хакатона могут обрабатываться следующие персональные данные: адрес электронной почты; имя, фамилия, отчество; дата рождения; номер телефона; имя пользователя в Telegram; ссылка на резюме; город проживания; имя пользователя в GitHub; уровень подготовки/позиция; сведения о навыках, интересах, уровне подготовки, должности, роли в Хакатоне и иные сведения, добровольно предоставленные Участником.

12.3. Обработка персональных данных может включать сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение, извлечение, использование, передачу (предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление и уничтожение и осуществляться как с использованием средств автоматизации, так и без их использования.

12.4. Персональные данные обрабатываются в целях регистрации и ведения профиля Участника; проверки соответствия условиям Хакатона; формирования Команд и организации взаимодействия; коммуникации с Участниками; приема и оценки Решений; отбора Финалистов; проведения онлайн-питчинга; определения Победителей; предоставления и оформления наград.

12.5. В объеме, необходимом для проведения Хакатона, Оператор ПДн вправе передавать Организатору — ООО «ЛИТАРИ» — персональные данные, которые Участники предоставляют через платформу, в том числе данные Капитанов Команд-Победителей, необходимые для оформления и выплаты Призов, а также предоставлять необходимый объем данных членам Жюри и Экспертам для оценки Решений. Передача осуществляется только в объеме, необходимом для соответствующей цели.

12.6. Фото-, видео- и иные материалы с участием Участников могут использоваться для информационного освещения Хакатона в объеме и порядке, допускаемых законодательством Российской Федерации; участники соглашаясь с политикой обработки персональных данных, подтверждают возможность использования данных материалов Организатором и/или Оператором в указанных целях..

12.7. Согласие на обработку персональных данных действует с момента его предоставления до окончания Хакатона и завершения связанных с ним процедур, но не позднее 6 месяцев со дня подведения итогов, если иной срок хранения отдельных категорий данных не установлен законодательством Российской Федерации. Документы, подлежащие обязательному бухгалтерскому, налоговому или иному хранению, могут храниться в течение установленных законом сроков.

12.8. Участник вправе отозвать согласие на обработку персональных данных путем направления обращения Оператору ПДн по контактам, указанным в политике обработки ПДн . Отзыв согласия до завершения Хакатона может повлечь невозможность дальнейшего участия, если необходимая обработка данных не может осуществляться на ином законном основании.

12.9. Для оформления и выплаты денежного Приза Организатор и/или Оператор вправе дополнительно запросить у Капитана Команды-Победителя паспортные данные, ИНН, СНИЛС, банковские реквизиты и иные сведения, необходимые для оформления и перечисления Приза, идентификации получателя, а также исполнения связанных с выплатой бухгалтерских и налоговых обязанностей.

12.10. Персональные данные, необходимые для выплаты Приза, могут передаваться Оператором Организатору, а также Организатором банку, бухгалтерской или иной привлеченной организации только

в объеме, необходимом для оформления и осуществления соответствующей выплаты и исполнения установленных законодательством обязанностей.

12.11. Политика Оператора в отношении обработки персональных данных размещается на Платформе и доступны Участнику до предоставления соответствующего согласия; ссылки на указанные документы, Сайт Хакатона и Платформу могут дополнительно публиковаться в официальных каналах Хакатона.

### **13. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРА И УЧАСТНИКОВ**

13.1. Организатор вправе запрашивать сведения, необходимые для проверки соблюдения Положения, давать обязательные для всех участников организационные разъяснения, а также отстранять Команды при существенном нарушении условий Хакатона.

13.2. Организатор обеспечивает равный доступ участников к общим уточнениям условий через официальные каналы коммуникации.

13.3. Участники обязаны предоставлять достоверные сведения, соблюдать сроки, правила коммуникации, требования Задачи, права третьих лиц и требования применимого законодательства.

13.4. Запрещаются действия, направленные на нарушение работы платформы, получение неправомерного преимущества, выдачу чужого Решения за собственное, а также иные формы недобросовестного участия.

### **14. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

14.1. Организатор вправе вносить изменения в настоящее Положение. Актуальная редакция публикуется на официальном сайте/платформе Хакатона.

14.2. Участники обязаны самостоятельно отслеживать актуальную редакцию Положения и сообщения в официальных каналах.

14.3. Вопросы, не урегулированные настоящим Положением, разрешаются Организатором с учетом применимого законодательства и принципа равных условий для участников.

14.4. Контакт Организатора по организационным вопросам: [info@letary.ru](mailto:info@letary.ru). Предлагается использовать указанный адрес как контактный канал Хакатона; при необходимости обращения, относящиеся к компетенции Оператора, передаются ему Организатором.