

Положение о проведении XV Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им», 2026

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения [XV Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им»](#) (далее – Чемпионат) с целью повышения уровня знаний в области новых технологий, эффективного и безопасного использования интернета и цифровых инструментов.

Организаторы Чемпионата:

- Координационный центр доменов .RU/.РФ
- ПАО «Ростелеком»

2. Цели и задачи Чемпионата

Цель – повышение уровня знаний школьников и студентов об интернете и цифровых технологиях, совершенствование навыков эффективного и безопасного использования IT-технологий, повышения общего уровня цифровой грамотности в соревновательной форме.

Задачи:

- формирование цифровой культуры как необходимого условия развития навыков осознанного и безопасного поведения в интернете, а также безопасного и эффективного использования цифровых технологий;
- привлечение школьников, родителей (законных представителей), педагогов к изучению цифровых технологий и практическому их использованию;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами цифровых устройств;
- повышение уровня информированности школьников, их родителей (законных представителей), педагогов о важности цифровой грамотности и цифровой гигиены; развитие соответствующих навыков;
- популяризация использования современных информационных и цифровых технологий и инструментов в рамках образовательного процесса;
- повышение интереса к IT-технологиям как к будущей профессии (профориентация).

3. Этапы проведения Чемпионата

Чемпионат проходит в два этапа:

- Первый этап: выполнение творческих заданий
- Второй этап: участие в онлайн-турнире (выполнение игровых заданий на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в специальном турнирном модуле)

Команды и Индивидуальные участники Чемпионата могут принимать участие как двух этапах, так и в любом одном. Однако в финальном рейтинге Чемпионата учитываются результаты обоих этапов.

Команды и Индивидуальные участники также могут получить *дополнительные баллы* к своему результату по итогам первого и второго этапа Чемпионата, участвуя в офлайн- и онлайн-мероприятиях, партнером в которых выступает проект «Изучи интернет – управляй им» и на которых дополнительно объявляется возможность получить дополнительные (призовые) баллы в Чемпионате (*подробнее – п. 10 Положения*).

4. Сроки проведения Чемпионата в 2026 году

Регистрация участников: 15 сентября, 12:00 – 15 ноября, 23:59 (МСК)

Первый этап (*выполнение творческих заданий*): 15 сентября – 15 ноября, 23:59 (МСК)

Второй этап (*онлайн-турнир*): 16-30 ноября, 23:59 (МСК)

Подведение итогов (*начисление баллов за 1 и 2 этап, начисление дополнительных баллов, подсчет общего количества баллов*): до 8 декабря

Объявление результатов: 10 декабря

5. Участники: кто может принимать участие в чемпионате

Чемпионат проводится в двух категориях: «Индивидуальный зачет» и «Командный зачет».

Выполнять задания Чемпионата могут школьники и студенты – строго до 18 лет, резиденты Российской Федерации.

Лица, которым уже исполнилось 18 лет, могут принять участие в Чемпионате только в качестве капитана команды. При этом капитан команды не выполняет задания Чемпионата, его функция исключительно организационная – сбор и регистрация команды.

6. Индивидуальные участники: условия и регистрация

Участниками «Индивидуального зачета» могут стать школьники и студенты строго до 18 лет, резиденты РФ.

Для регистрации участника на Чемпионат (строго до 15 ноября, 23:59 МСК) необходимо:

- [Зарегистрироваться](#) или [авторизоваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет - управляй им»
- Перейти в [Личный кабинет](#) и в разделе [Настройки](#) заполнить Анкету участника
- Заявиться для участия в Чемпионате в специальном разделе сайта

Индивидуальный участник может участвовать как в двух, так и в любом одном этапе Чемпионата, а именно:

- выполнить творческие задания на первом этапе Чемпионата
- и/или выполнить задания онлайн-турнира на втором этапе Чемпионата

Индивидуальный участник также может получить дополнительные (призовые) баллы Чемпионата (см. п. 10 Положения).

Результаты всех этапов суммируются – это и является итоговым результатом Индивидуального участника в Чемпионате. Итоговый результат отображается в рейтинге Чемпионата (в специальном разделе на сайте «Изучи интернет – управляй им»).

Индивидуальные участники, занявшие по итогам Чемпионата места с 1 по 5, имеют право на получение дипломов и ценных призов.

7. Команды: условия и регистрация; капитан команды

В «Командном зачете» соревнуются группы участников, т.е. команды. Каждая команда состоит из:

- Игроков – школьников и/или студентов строго до 18 лет, резидентов РФ; количество игроков в одной команде – от 2 до 3 человек.
- Капитана – лицо любого возраста (в том числе старше 18 лет), резидента РФ. При этом капитан команды **не** выполняет задания Чемпионата, его функция исключительно организационная – сбор и регистрация команды.
- Один капитан может зарегистрировать не более одной команды.

Команду на Чемпионат регистрирует только капитан команды. **Инструкция для Капитана команды:**

- Капитан и каждый игрок команды должны [зарегистрироваться](#) или [авторизоваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им»
- Капитан и каждый игрок команды должны заполнить Анкету участника в [Личном кабинете](#) и в разделе [Настройки](#)
- Далее Капитану необходимо выбрать в Личном кабинете раздел «Команда»
- В графе «Название команды» капитан должен вписать уникальное название своей команды и нажать кнопку «Создать»

- Далее капитану откроется страница с формой добавления игроков в команду
- Игроков можно найти по логинам или другим данным и добавить в команду, нажав предназначенную для этого кнопку; каждый добавленный игрок получит уведомление об этом на электронную почту и в личном кабинете

Инструкция для участника команды

- После регистрации и заполнения «Анкеты участника», сообщите логин своему капитану
- Ждите приглашения в команду
- Подтвердите свое участие в команде:
 - перейдя по ссылке из письма, которое получают на указанную ими при регистрации электронную почту
 - или нажав соответствующую кнопку во всплывающем окне, отображаемом при авторизации на сайте

Причины, по которым пользователи не подтвердили свое участие, могут быть следующими:

- Пользователь не получил письмо с предложением об участии в команде или проигнорировал его
- Пользователь не авторизовался на сайте и, соответственно, не увидел всплывающее окно с предложением участия в команде
- При приглашении пользователя капитаном команды, сам капитан пригласил не того пользователя, ошибившись в данных приглашаемого участника

Команда может участвовать как в двух, так и в любом одном этапе Чемпионата, а именно:

- выполнить творческие задания на первом этапе Чемпионата (*баллы за выполненное задание начисляются не каждому игроку, а команде*)
- и/или выполнить задания онлайн-турнира на втором этапе Чемпионата (*на этом этапе задания выполняет каждый игрок команды; баллы, набранные всеми игроками, суммируются; затем определяется средний балл и среднее время выполнения заданий*)

Команда также может получить дополнительные (призовые) баллы Чемпионата (см. п. 10 Положения).

Команды, занявшие по итогам Чемпионата места с 1 по 5, имеют право на получение дипломов и ценных призов (приз получает каждый игрок команды-победителя и также капитан команды).

От одного учебного заведения принять участие в Чемпионате может несколько команд. При этом составы команд должны быть уникальными, а капитаны - разными.

8. Творческие задания (первый этап Чемпионата)

Творческие задания могут выполнять и команды, и индивидуальные участники.

Задание №1: Новость и/или Пост о проведении Чемпионата в 2026 году

Индивидуальный участник и команда могут подготовить:

- **Пост** о проведении Чемпионата для публикации в социальных сетях (*внимание: на сообщество и/или страницу пользователя, где будет опубликован пост, должны быть подписаны не менее 50 человек; дата создания страницы/сообщества – не менее 1 года назад*)
- **Новость** о проведении Чемпионата для публикации на сайте учебного заведения

Публикация должна содержать:

- полное название Чемпионата и ссылку на официальную страницу Чемпионата
- призыв к участию в Чемпионате
- сроки регистрации на Чемпионат
- информацию о том, кто может стать участником Чемпионата
- информацию о призах победителям Чемпионата
- сроки проведения первого и второго этапов Чемпионата

Количество публикаций: не более 1 поста и не более 1 новости

Баллы за выполненное задание:

- новость на сайте учебного заведения: до 3000 баллов (каждому участнику и каждой команде от одного учебного заведения)
- пост: до 2000 баллов

Срок публикации новости и/или поста: не позднее 14 ноября 2026 года

Срок передачи результата (ссылок на публикации) организаторам Чемпионата: не позднее 14 ноября 2026 года

Как передать результат задания: подготовить электронное письмо и отправить его по адресу info@igrainet.ru;

- в теме письма необходимо указать: Задание № 1 – [название команды или логин индивидуального участника]
- письмо должно содержать:
 - № задания;
 - логин + имейл индивидуального участника **или** название команды + логин и имейл её капитана;
 - **прямые** ссылки на публикации или скриншоты публикаций, **если ваш аккаунт в соцсетях доступен для просмотра только «Друзьям»**

Сроки начисления баллов за выполненное задание: не позднее 8 декабря 2026 года.

Задание №2: «Создай настольную ИИгру»

Придумайте концепцию настольной игры с помощью ИИ – от идеи и правил до игрового поля, карточек и персонажей.

Главное тематическое направление настольной игры – цифровой мир: интернет, технологии, цифровая культура, безопасность, цифровая грамотность, гигиена и всё, что связано с нашей жизнью онлайн.

Главное, чтобы в настолку было интересно играть, а заодно можно было узнать что-то полезное.

Что нужно сделать – подготовить и собрать в один PDF-файл следующие материалы:

1. Ваш первый промпт для ИИ: покажите, с какого запроса вы начали придумывать настольную игру.

2. Как вы улучшали идею: добавь **минимум 3 версии** улучшения промпта + каждую версию **сопроводи 1-2 короткими предложениями**: что вы изменили; что добавили или уточнили; зачем это понадобилось.

3. Паспорт настольной игры:

- название;
- тема;
- возраст игроков;
- количество игроков;
- сколько длится одна партия.

4. Описание мира настольной игры (4-5 предложений): расскажите, где и когда происходит действие игры, что это за мир, какая в нем обстановка и что делает его особенным; кто такие игроки, какая у них миссия и что произойдёт, если они проиграют

5. Правила и механика настольной игры. Объясните:

- как проходит ход игрока;
- что нужно делать, чтобы победить;
- какие есть бонусы и препятствия;
- придумай и опиши **2–3 бустера**, например, бонусы, особые способности, неожиданные события или препятствия;
- если у игроков есть разные роли, то кратко расскажи о каждой.

6. Визуализируйте настольную игру. Добавьте в PDF-файл **минимум 3 иллюстрации**, также созданных с помощью ИИ. Например: игровое поле или карту; карточки; жетоны; персонажей; предметы или другие элементы игры.

7. Рефлексия (4–5 предложений): расскажите, чему учит ваша настольная игра; что в ней самое интересное; кому вы бы её посоветовали и почему именно этой аудитории.

Главное – не бойтесь экспериментировать. Здесь нет единственно правильной игры – нам интересно увидеть именно вашу идею и то, как вы используете ИИ, чтобы превратить её в настоящий игровой мир.

Срок передачи PDF-файла с выполненным заданием: не позднее 15 ноября 2026 года

Баллы за выполненное задание: до 40 000 баллов

Как передать результаты выполненного задания: подготовить электронное письмо и отправить его по адресу info@igrainternet.ru;

- в теме письма необходимо указать: Задание № 2 – [название команды или логин индивидуального участника]
- письмо должно содержать:
 - № задания;
 - логин + имейл индивидуального участника **или** название команды + логин и имейл её капитана;
 - готовую работу, то есть PDF-файл, прикрепленный к письму либо в виде ссылки на файлообменник (с возможностью скачивания).

Оценка работы: каждый проект будет оцениваться по нескольким критериям:

- навыки составления промптов/использования ИИ-инструментов
- грамотность
- креативность, оригинальность
- эстетичность (органичность, сочетаемость всех элементов, стилистическая выдержанность)
- соответствие общим требованиям, перечисленным выше

Сроки начисления баллов выполненное задание: не позднее 8 декабря 2026 года

9. Проведение онлайн-турнира (второй этап Чемпионата). Как выполнять задания онлайн-турнира, тема заданий

Онлайн-турнир (второй этап Чемпионата) проводится на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» - в специальном разделе, где с 16 по 30 ноября 2026 года будет доступен турнирный модуль.

Турнирный модуль состоит из 16 игровых заданий разной сложности.

Тема заданий: «Искусственный интеллект и нейросети».

Задания можно выполнить только один раз. Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира, то есть с 16 по 30 ноября 2026 года.

Внимание: Игроки Команды могут выполнять задания, находясь в разных помещениях (например, каждый у себя дома), но начать выполнение заданий должны почти

одновременно: *разница между первым и последним нажавшим кнопку «Начать турнир» игроком не может превышать 7 минут.*

На выполнение заданий отводится фиксированное количество времени – 60 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «Начать турнир».

Внимание: прервать выполнение заданий, или продолжить выполнение заданий, спустя 60 минут, или начать выполнение заданий заново – невозможно.

Внимание: Задания необходимо выполнять **исключительно** на стационарном компьютере или ноутбуке (на планшете и смартфоне часть заданий может быть недоступна!).

Внимание: перед стартом онлайн-турнира будет определено минимально возможное время прохождения турнира. Прохождение турнира за время ниже возможного будет восприниматься организаторами как использование посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. *Участники и Команды, замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.*

Количество баллов: до 4000 баллов.

Баллы за онлайн-турнир начисляются сразу - по мере того, как игроки (Индивидуальные участники или Игроки команды) выполняют задания турнира.

10. Дополнительные (призовые) баллы Чемпионата

Команды и Индивидуальные участники могут получить *дополнительные (призовые) баллы* к своему результату по итогам первого и второго этапа Чемпионата, участвуя в офлайн- и онлайн-мероприятиях, партнером в которых выступает проект «Изучи интернет – управляй им» и на которых дополнительно объявляется возможность получить бонусные баллы в Чемпионате.

В Чемпионате 2026 года дополнительные (бонусные) баллы будут начислены участникам IX Всероссийской онлайн-конференции «Умный мир руками детей», которая проводилась 24-25 июня 2026 года

- дополнительные баллы начисляются участникам **конференции, которые выступили на одной из секций с презентацией собственного научно-технического проекта**
- **количество баллов:** 8000
- баллы начисляются Индивидуальному участнику Чемпионата или Команде, если участник конференции входит в состав Команды, заявившейся на Чемпионат
- если в состав Команды, заявившейся на Чемпионат, входит несколько участников конференции, каждый из которых выступил со своим индивидуальным проектом, то Команде начисляются по 8000 баллов за каждого участника конференции

- если состав Команды, заявившейся на Чемпионат, совпадает (полностью или частично) с составом команды, выступавшей на конференции с презентацией общего/группового проекта, то команде начисляются только 8000 баллов

11. Определение победителей

Победителями становятся Индивидуальные участники и Команды, набравшие наибольшее количество баллов за выполнение заданий первого и второго этапа Чемпионата, а также за участие в партнерских мероприятиях (см. п. 10 Положения).

В рейтинге Чемпионата учитываются:

- *для Индивидуального участника:* баллы за выполнение творческих заданий (первый этап), баллы за выполнение заданий онлайн-турнира и время выполнения этих заданий (второй этап), дополнительные баллы (см. п. 10 Положения)
- *для Команды:* баллы за выполнение творческих заданий (первый этап), средний балл всех игроков Команды за выполнение заданий онлайн-турнира и среднее время выполнения этих заданий (второй этап), дополнительные баллы (см. п. 10 Положения)

Финальный рейтинг формируется отдельно для каждой категории участников:
отдельно в «Индивидуальном зачете» и отдельно в «Командном зачете».

Перед стартом онлайн-турнира (второй этап Чемпионата) будет определено минимально возможное время выполнения заданий онлайн-турнира. Выполнение заданий за время ниже возможного будет восприниматься организаторами как использование посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата.

Индивидуальные участники и Команды (полностью или отдельные ее игроки), замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.

12. Призовые места

Победитель (лидер рейтинга по результатам всех этапов)

- «Индивидуальный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место
- «Командный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место

Специальная номинация «Лучший ИИ-проект»

- «Индивидуальный зачет»: 5 лучших проектов (без распределения по местам)
- «Командный зачет»: 5 лучших проектов (без распределения по местам)

Специальная номинация «Лучший в онлайн-турнире»

- «Индивидуальный зачет»: 1, 2 и 3 место
- «Командный зачет»: 1, 2 и 3 место

Специальный приз: «Лучший пост»

- «Индивидуальный зачет»: 1 лучшая работа
- «Командный зачет»: 1 лучшая работа

На усмотрение организаторов Чемпионата количество призовых мест может быть как добавлено, так и сокращено. Также организаторами могут быть введены специальные категории победителей.

13. Призы победителям

Победители Чемпионата в Индивидуальном и Командном зачетах награждаются дипломами и ценными призами:

Категория «Победитель»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды*
 - 1 место – сертификат маркет-плейса [Ozon](#) на сумму 9 000 рублей
 - 2 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 7 000 рублей
 - 3 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 5 000 рублей
 - 4 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 4 000 рублей
 - 5 место – сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 3 000 рублей
- *Капитанам команд:* сертификат маркет-плейса Ozon на сумму 2000 рублей

Категория «Лучший ИИ-проект»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды:* Универсальная подарочная карта [Giftery Card](#) номиналом 3 000 рублей (дает возможность обмена на 450+ сертификатов известных брендов)
- *Капитанам команд:* Универсальная подарочная карта Giftery Card номиналом 1 500 рублей (дает возможность обмена на 450+ сертификатов известных брендов)

Категория «Лучший в онлайн-турнире»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды*
 - 1 место – сертификат сервиса электронных и аудиокниг [«Литрес»](#) на сумму 2000 рублей
 - 2 место – сертификат сервиса электронных и аудиокниг «Литрес» на сумму 1500 рублей
 - 3 место – сертификат сервиса электронных и аудиокниг «Литрес» на сумму 1000 рублей
- *Капитанам команд:* сертификат сервиса электронных и аудиокниг «Литрес» на сумму 1000 рублей

Категория «Лучший пост»

- *Индивидуальному участнику и каждому Игроку команды:* сертификат сервиса электронных книг «Литрес» на сумму 1500 рублей
- *Капитану команды:* сертификат сервиса электронных и аудиокниг «Литрес» на сумму 1000 рублей

Призы и дипломы будут отправлены победителям и призерам Чемпионата «Почтой России».

Участники, не занявшие призовых мест, смогут получить именные онлайн-сертификаты. Сертификаты станут доступны в разделе [«Мероприятия»](#) Личного кабинета на сайте «Изучи интернет – управляй им» после завершения Чемпионата.

14. Общие правила. Ограничения и обязанности

Участник может заявиться на чемпионат только в одной категории: или в «Индивидуальном зачете», или в «Командном зачете».

На портале запрещены множественные регистрации одного и того же участника.

Запрещено использование сторонних программ, генерирующих данные игры и/или позволяющих осуществлять контроль над процессом прохождения заданий турнирного модуля – вмешиваться в игровую механику. Под вмешательством в игровую механику понимается использование любых посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. Участники, замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.

Каждый участник Чемпионата может выполнить задания с занесением результатов в общий рейтинг только один раз.

Участник Чемпионата обязан указывать при регистрации реальные данные. В случае победы участник предоставляет организаторам свои паспортные данные или данные законного представителя (необходимы для уплаты налога на приз).

Информация о порядке и ходе проведения Чемпионата размещается на информационных ресурсах организаторов.

*Оргкомитет оставляет за собой **право вносить изменения в Положение** о проведении Чемпионата без предварительного уведомления участников соревнований.*

15. Контакты организаторов Чемпионата

По всем вопросам, связанным с регистрацией, участием в первом и/или втором этапе Чемпионата, необходимо обращаться по электронному адресу info@igrainternet.ru.