



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Открытого Кубка по управлению проектами 2026 в г. Москве

Редакция 5.0 от 3 сентября 2026 г.

МОСКВА · 4–5 СЕНТЯБРЯ 2026 · ВЫСШАЯ ШКОЛА БИЗНЕСА НИУ ВШЭ



1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Открытого Кубка по управлению проектами 2026 в г. Москве (далее — Мероприятие, Кубок), требования к участникам и командам, общие принципы проведения конкурсных активностей, оценивания, определения результатов, рассмотрения апелляций и награждения.
- 1.2. Организатор Мероприятия — Общество с ограниченной ответственностью «Русский управленческий корпус» (ООО «РУК»), ОГРН 1267700231435, ИНН 9710161619; 125047, г. Москва, ул. 2-я Тверская-Ямская, д. 26, помещ. 2/1 (далее — Организатор).
- 1.3. Партнёр-организатор Мероприятия — Высшая школа бизнеса НИУ ВШЭ, оказывающая организационно-методическую поддержку и предоставляющая площадку для проведения Мероприятия.
- 1.4. Даты и место проведения Мероприятия: 4–5 сентября 2026 года; г. Москва, ул. Шаболовка, 28/11, стр. 4, Высшая школа бизнеса НИУ ВШЭ.
- 1.5. Участие в Мероприятии является добровольным, бесплатным и не предусматривает внесения организационного взноса.
- 1.6. Официальная информация о Мероприятии размещается на официальной странице Мероприятия на сайте Кубка — **cup.managame.ru** — либо по иному адресу, официально объявленному Организатором. Актуальной считается последняя опубликованная редакция соответствующего документа.
- 1.7. Неотъемлемой частью настоящего Положения являются:
 - Приложение 1 — Программа Мероприятия;
 - Приложение 2 — Регламент конкурсных активностей, артефактов и оценивания.
- 1.8. Изменения в настоящее Положение и приложения к нему вносятся **не позднее 3 сентября 2026 г. включительно** и публикуются на сайте Кубка с указанием даты редакции. После указанной даты Организатор вправе уточнять исключительно организационные параметры Мероприятия — расписание и порядок потоков, распределение помещений, технические требования, составы экспертов, Судейской коллегии и Жюри, — объявляя такие уточнения до начала соответствующей активности. Перечень конкурсных активностей, максимальные

баллы, критерии и шкалы оценивания после указанной даты не изменяются, за исключением случаев, предусмотренных п. 1.2 Приложения 2 и п. 3.7 настоящего Положения.

1.9. Основные понятия:

- **«Организатор»** — юридическое лицо, указанное в п. 1.2 настоящего Положения.
- **«Оргкомитет»** — рабочий орган Организатора, обеспечивающий подготовку и проведение Мероприятия, организационную координацию и фиксацию решений в пределах своих полномочий.
- **«Команда»** — группа участников Кубка численностью от 5 до 15 человек, выступающая под единым названием.
- **«Капитан команды»** — участник команды, определённый командой для координации её работы и взаимодействия с Организатором.
- **«Конкурсная активность»** — предусмотренная Программой и Регламентом активность, результат которой оценивается и учитывается при определении итогового результата команды.
- **«Артефакт»** — зафиксированный результат работы команды или участника, предусмотренный правилами соответствующей активности.
- **«Гейт»** — установленный момент фиксации артефакта или выполнения требования.
- **«Бортовой журнал команды»** — артефакт, который ведётся капитаном и отражает ход работы команды, ключевые решения, изменения, применённые инструменты, результаты и выводы.
- **«Паспорт проекта»** — установленный Организатором документ команды в форме одностраничника, содержащий основные сведения о проекте и результаты его проработки по предметным областям Кубка.
- **«Эксперт»** — лицо, привлечённое Организатором для оценки конкурсных активностей, отнесённых к компетенции экспертов.
- **«Экспертная группа»** — определённая Организатором группа экспертов, выступающая как единый коллективный субъект в предусмотренных Регламентом голосованиях.
- **«Судейская коллегия»** — коллегиальный рабочий состав, формируемый Организатором для сопровождения процедуры оценивания, проверки полноты оценочных материалов, сведения и проверки результатов.
- **«Жюри»** — коллегиальный состав лиц, привлечённых Организатором для оценки конкурсных активностей, отнесённых к компетенции Жюри, и участия в рассмотрении итоговых результатов.
- **«Сайт Кубка»** — официальный информационный ресурс Мероприятия, указанный в п. 1.6.

2. Участники и команды

- 2.1. К участию допускаются физические лица, достигшие возраста 18 лет на момент подачи заявки, являющиеся гражданами Российской Федерации либо лицами с видом на жительство в Российской Федерации и владеющие русским языком на уровне, достаточном для участия в деловых играх и защите проектов.
- 2.2. Участие командное. Команда состоит из 5–15 человек, выступает под единым названием и самостоятельно определяет капитана.
- 2.3. Участники, зарегистрировавшиеся индивидуально и не имеющие команды, могут быть объединены Организатором в сборные команды.
- 2.4. Регистрация осуществляется через официальную страницу Мероприятия до 1 сентября 2026 г. включительно либо до полного набора участников.

- 2.5. По завершении подготовительного этапа фиксируются состав команды и капитан. Последующие изменения допускаются по решению Организатора.
- 2.6. Организатор вправе отказать в регистрации или допуске к участию при несоответствии требованиям настоящего Положения, предоставлении недостоверных сведений, нарушении правил Мероприятия либо превышении установленной вместимости площадки.
- 2.7. Неполный состав команды в ходе Мероприятия сам по себе не является основанием для автоматического прекращения участия, если фактический состав позволяет продолжить выполнение конкурсных активностей.

3. Порядок проведения, артефакты и гейты

- 3.1. Мероприятие включает подготовительный этап, первый конкурсный день, второй конкурсный день и посткубковую рефлекссию.
- 3.2. Время и последовательность активностей устанавливаются Приложением 1.
- 3.3. Перечень конкурсных активностей, артефактов и гейтов, максимальные баллы, критерии и правила оценивания устанавливаются Приложением 2.
- 3.4. Отдельные конкурсные активности могут проводиться параллельно основной программе.
- 3.5. Обязательные артефакты фиксируются на Сайте Кубка либо иным официально определённым Организатором способом. Для оценивания используется версия, зафиксированная к соответствующему гейту.
- 3.6. Капитан обеспечивает своевременную фиксацию обязательных артефактов команды и ведение Бортового журнала команды.
- 3.7. При подтверждённом техническом сбое Организатор вправе определить альтернативный способ или срок фиксации результата, обеспечивающий сопоставимые условия для команд.
- 3.8. Посткубковая рефлексия проводится после завершения Кубка, не оценивается и не изменяет конкурсные результаты.

4. Оценивание, Эксперты, Судейская коллегия и Жюри

- 4.1. Максимальный положительный итоговый результат команды составляет 100 баллов. Структура баллов и порядок их начисления или вычета устанавливаются Приложением 2.
- 4.2. К одинаковым конкурсным активностям всех команд применяются одинаковые критерии и шкалы оценивания.
- 4.3. Эксперты оценивают активности, отнесённые к их компетенции. Жюри оценивает активности, отнесённые к его компетенции, и участвует в рассмотрении итоговых результатов.
- 4.4. Судейская коллегия обеспечивает сопровождение процедуры оценивания, проверку полноты оценочных материалов, сведение и проверку результатов.
- 4.5. Итоговые результаты Мероприятия утверждаются Организатором с учётом результатов оценивания и решений Жюри.
- 4.6. Оргкомитет вправе применять штрафные баллы за нарушение настоящего Положения, правил Кубка или норм профессиональной этики. **Размер штрафных баллов за одно нарушение не может превышать 5 баллов.** Основание применения штрафных баллов и их размер фиксируются в протоколе и доводятся до капитана команды.
- 4.7. Эксперт, член Судейской коллегии или Жюри обязан сообщить Организатору о наличии обстоятельств, способных повлиять на объективность работы в отношении конкретной команды. При наличии конфликта интересов Организатор вправе исключить соответствующее лицо из рассмотрения результата этой команды либо заменить его.

5. Апелляции и разрешение спорных ситуаций

- 5.1. Команда вправе подать апелляцию на результат конкретной конкурсной активности, применение штрафных баллов либо иной элемент расчёта, непосредственно повлиявший на итоговый результат команды.
- 5.2. **Результаты конкурсных активностей доводятся до команд по мере готовности.** Апелляция на результат отдельной конкурсной активности подаётся капитаном команды в течение одного часа с момента официального доведения соответствующего результата.
- 5.3. **Итоговый зачёт** — сводный результат Кубка — доводится до капитанов команд не позднее чем за 15 минут до начала награждения. Апелляция в части итогового зачёта (арифметика сведения, применение вычетов и штрафных баллов, учёт результатов отдельных активностей) подаётся в течение этого времени, до начала награждения. По истечении указанного срока итоговый зачёт считается окончательным, а результаты — подлежащими объявлению и награждению.
- 5.4. Организатор вправе заранее установить более продолжительные сроки подачи апелляций, объявив об этом до начала соответствующей активности.
- 5.5. Апелляция должна содержать оспариваемый результат, основание несогласия, соответствующий критерий или процедуру и, при необходимости, ссылку на своевременно зафиксированный артефакт.
- 5.6. Основаниями для пересмотра могут являться арифметическая или техническая ошибка; применение критерия или шкалы, не предусмотренных правилами активности; неучёт своевременно зафиксированного артефакта; нарушение установленной процедуры; конфликт интересов; иное объективно проверяемое обстоятельство, способное повлиять на результат.
- 5.7. Новые или доработанные после соответствующего гейта версии артефактов при рассмотрении апелляции не учитываются.
- 5.8. Эксперт или член Жюри, чья оценка оспаривается, вправе представить пояснение, но не принимает единоличного решения по собственной оценке.
- 5.9. Для рассмотрения апелляции Организатор привлекает не менее двух лиц из числа экспертов или Жюри, не имеющих конфликта интересов по рассматриваемому вопросу.
- 5.10. По результатам рассмотрения апелляции результат может быть оставлен без изменения, исправлен, пересчитан либо направлен на повторную независимую оценку.
- 5.11. Подача апелляции не является основанием для снижения результата или применения санкций к команде. При подаче апелляции с итогового результата команды удерживается апелляционный залог в размере 1 балла за каждую поданную апелляцию. При удовлетворении апелляции полностью или частично залог возвращается команде; при оставлении апелляции без удовлетворения залог не возвращается. Удержание и возврат залога фиксируются в протоколе и доводятся до капитана команды.
- 5.12. Решение по апелляции фиксируется Организатором и является окончательным в рамках Мероприятия.
- 5.13. Спорные ситуации, прямо не урегулированные настоящим Положением и его приложениями, разрешаются Организатором исходя из необходимости единообразного применения правил и недопущения необоснованного преимущества отдельной команды.

6. Результаты, номинации и награждение

- 6.1. Призовые командные номинации Мероприятия:
— «Чемпион»;

- «Лучшая защита»;
- «Лучшее нападение»;
- «Лучший вратарь».

- 6.2. «Чемпион» — команда, набравшая наибольшую итоговую сумму баллов. При равенстве итогового результата преимущество определяется последовательно по более высокому результату игры «Выступления команд и защиты проектов», затем по более высокому результату игры «Дебаты команды».
- 6.3. «Лучшая защита» определяется по результатам игры «Выступления команд и защиты проектов».
- 6.4. «Лучшее нападение» определяется по результатам игры «Дебаты команды».
- 6.5. «Лучший вратарь» определяется по совокупному результату информационного сопровождения команды.
- 6.6. Для командных номинаций действует принцип «одна команда — один командный кубок». Команда, ставшая Чемпионом либо уже получившая одну командную номинацию, не может получить другой командный кубок. Номинации распределяются в порядке, указанном в п. 6.1; если лучший результат соответствующей активности принадлежит команде, уже получившей кубок, право на номинацию переходит к следующей команде по результату.
- 6.7. В каждой командной номинации определяется один победитель. При равенстве результата в отдельной номинации преимущество получает команда с более высоким итоговым результатом Кубка; при сохранении равенства применяются показатели, указанные в п. 6.2.
- 6.8. Все участники, допущенные к участию и принявшие участие в Мероприятии, получают именные сертификаты участника Открытого Кубка по управлению проектами 2026 в г. Москве.
- 6.9. Сертификат участника подтверждает участие в Мероприятии и не является документом об образовании, квалификации или допуске к профессиональной деятельности.
- 6.10. Из числа капитанов трёх команд, занявших первые места в общем зачёте, сертификат обладателя внутреннего профессионального титула Кубка «Руководитель проектной команды» получает капитан, набравший максимальное количество баллов за игру «Ретроспектива» и обратная связь. **При равенстве максимального результата сертификат получают все капитаны с таким результатом — но не более трёх.**
- 6.11. Ограничение «одна команда — один командный кубок» не распространяется на персональное награждение капитанов.

7. Персональные данные, фото- и видеосъёмка и интеллектуальные права

- 7.1. Обработка персональных данных участников осуществляется в соответствии с законодательством Российской Федерации, Политикой обработки персональных данных Организатора и предоставленными участниками согласиями. При регистрации на Сайте Кубка участник подтверждает ознакомление с Политикой и даёт согласие на обработку персональных данных, а также на фото-, аудио- и видеосъёмку и использование своего изображения в порядке, предусмотренном п. 7.2. Участие в Мероприятии без регистрации на Сайте Кубка не допускается.
- 7.2. На Мероприятии может осуществляться фото-, аудио- и видеосъёмка. Использование изображения участника осуществляется в порядке и пределах, предусмотренных законодательством Российской Федерации и предоставленными согласиями, если получение такого согласия требуется.
- 7.3. Участники и команды несут ответственность за правомерность использования в представляемых материалах объектов интеллектуальных прав третьих лиц.

- 7.4. Команда обязана исключить из публично представляемых материалов сведения ограниченного доступа, конфиденциальную информацию и иную информацию, раскрытие которой запрещено законом или обязательствами перед третьими лицами.

8. Правила поведения и заключительные положения

- 8.1. Участники обязаны соблюдать настоящее Положение, его приложения, правила площадки, требования безопасности и нормы профессионального взаимодействия.
- 8.2. Не допускаются вмешательство в работу другой команды; намеренное нарушение работы используемых информационных систем; получение несанкционированного доступа к материалам других команд; давление на экспертов, членов Судейской коллегии или Жюри; предоставление заведомо недостоверных сведений; действия, создающие угрозу безопасности участников или препятствующие проведению Мероприятия.
- 8.3. В зависимости от характера нарушения Организатор или Оргкомитет в пределах своих полномочий вправе вынести предупреждение, применить штрафные баллы, потребовать прекращения нарушения, не учитывать материал, отстранить участника от отдельной активности либо исключить участника или команду из Мероприятия.
- 8.4. Организатор вправе отменить, перенести или приостановить Мероприятие либо изменить его организационные параметры при возникновении обстоятельств, объективно препятствующих проведению Мероприятия в первоначально установленном порядке.
- 8.5. Открытый Кубок по управлению проектами 2026 в г. Москве является негосударственным, неполитическим, неправительственным мероприятием, проводимым частной организацией, не является официальным спортивным чемпионатом Российской Федерации и не относится к официальным государственным соревнованиям.
- 8.6. Контакты Оргкомитета:
- A@Lyakin.ru
 - +7 (925) 518-42-66
 - Telegram: @lyakin

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

к Положению о проведении Открытого Кубка по управлению проектами 2026 в г. Москве

ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ

Подготовительный этап

4 августа, 19:00 — Установочный вебинар: как устроен Кубок, этапы, команды, домашнее задание. Запись — в ленте Кубка.

До 4 сентября — Домашнее задание: собраться в команду, определить название, состав и капитана; подготовить приветственный видеоролик до 1,5 минуты; создать командный чат в МАХ или Telegram и добавить в него представителя Оргкомитета. Участники без команды обращаются к Организатору после регистрации для объединения с другими участниками.

День 1 — пятница, 4 сентября

Время	Активность
13:00–14:00	Сбор участников
14:00	Открытие, приветственные слова
14:30	Объяснение правил игры и старт
14:35	Конкурс «Представление команд»
15:10	Игра: «Жеребьёвка и выбор проектной инициативы»
16:00	Игра: «Защита на станциях»
18:00	Завершение первого дня; вечером — подготовка материалов к защите в командах

День 2 — суббота, 5 сентября

Время	Активность
09:00–10:00	Сбор участников
10:15	Игра: «Квиз»
11:00	Игра: «Выступления команд и защиты проектов»
12:30	Игра: «Дебаты команды»
13:30	Завершение оценивания публикаций в социальной сети. Материалы, размещённые после 13:30, в оценивание не принимаются
13:45	Игра: «Ретроспектива» и обратная связь
14:20	Игра: «Конкурс видеореюме»
14:50–15:05	Работа Жюри по подведению итогов; параллельно — «Свободный микрофон»
15:05	Доведение итогового зачёта до команд; окно апелляции по итоговому зачёту — 15 минут (п. 5.3 Положения)
15:20	Объявление результатов и награждение
15:35	Общее фото
15:45	Завершение мероприятия

Решение проектных задач и онлайн-тестирование проводятся на площадке параллельно основной программе.

Посткубковая рефлексия

Проводится ориентировочно через одну неделю после завершения Кубка и не влияет на конкурсные результаты.

РЕГЛАМЕНТ КОНКУРСНЫХ АКТИВНОСТЕЙ, АРТЕФАКТОВ И ОЦЕНИВАНИЯ

1. Общие правила

- 1.1. Настоящий Регламент определяет конкурсные и организационные активности, артефакты и гейты, критерии, максимальные баллы, субъектов оценивания и правила фиксации результатов.
- 1.2. Механика голосования за видеоматериалы, ранжирования по разделу 4 и игры «Дебаты команды» рассчитана на участие **пяти команд**. При ином фактическом числе команд **Организатор пропорционально корректирует шкалы ранжирования и схему пар в игре «Дебаты команды», объявляя об этом до начала соответствующей активности**. Максимальные баллы конкурсных активностей и максимальный положительный итоговый результат в 100 баллов при этом не изменяются.
- 1.3. Максимальный положительный итоговый результат команды составляет 100 баллов:

$$1 + 1 + 5 + 35 + 5 + 10 + 10 + 6 + 6 + 10 + 5 + 5 + 1 = 100$$

- 1.4. Вычет за смену направления, невозвращённый апелляционный залог и штрафные баллы уменьшают фактический итоговый результат.
- 1.5. Если одну активность оценивают несколько экспертов или членов Жюри, итоговая оценка определяется как среднее арифметическое их индивидуальных оценок, если для соответствующей активности не установлен иной порядок.
- 1.6. Промежуточные вычисления производятся без ручного округления. Результат конкурсной активности и итоговая сумма отображаются с точностью до двух знаков после запятой, если правила активности не предусматривают целочисленный результат.
- 1.7. При расхождении между настоящим Регламентом и ранее подготовленным оценочным листом в части максимального балла, коэффициента пересчёта, ранжирования или конкурсной механики применяется настоящий Регламент. В ранее подготовленных оценочных листах не применяются строки «Дополнительный балл от Эксперта» и «Видео-отчёт по работе команды» в листе ретроспективы: дополнительный балл учитывается только по п. 2.14, а видеорезюме оценивается отдельно по п. 2.12.

2. Активности, артефакты, критерии и баллы

2.1. Подготовительный этап. Командный чат

- Краткое пояснение: выполнение организационного требования.
- Артефакт / гейт: командный чат в MAX или Telegram; в чат добавлен представитель Оргкомитета до начала очной части Кубка.
- Кто фиксирует: Организатор.
- Баллы: **+1**.

2.2. День 1. Анкета Организатора

- Краткое пояснение: участие всех членов команды в анкетировании.
- Артефакт / гейт: ответы всех членов команды.
- Кто фиксирует: Организатор.
- Баллы: **+1** при 100 % заполнении членами команды.

2.3. День 1. Конкурс «Представление команд»

- Краткое пояснение: приветственный видеоролик команды.
- Артефакт / гейт: приветственный видеоролик продолжительностью до 1,5 минуты, подготовленный до начала очной части Кубка.
- Кто оценивает: все команды и Экспертная группа посредством голосования по разделу 3 настоящего Регламента.
- Баллы: **0–5**.

2.4. День 1. Смена выбранного направления

- Краткое пояснение: команда вправе один раз изменить направление, выбранное по результатам жеребьёвки.
- Фиксация: факт изменения направления фиксирует Организатор.
- Вычет: **–1 балл**.

2.5. День 1. Игра «Защита на станциях»

Команда проходит пять станций. На каждой станции учитываются актуальная версия Паспорта проекта и материалы, представленные командой. Оценивают эксперт(ы) станции. Максимум каждой станции — 7 баллов; суммарно — **35 баллов**.

2.5.1. Станция «Концепция» — максимум 7 баллов

Критерии исходного оценочного листа, каждый по шкале 0; 0,5; 1:

- 1) основные параметры проекта: название, заказчик, исполнитель, сроки, бюджет;
- 2) проблематика проекта, её числовое выражение, оценка целевой аудитории и масштаба проблемы;
- 3) суть и концепция проекта: за счёт чего будут достигнуты цели и преодолены основные проблемы и препятствия;
- 4) цели, выраженные через показатели и связанные со стратегическими целями организации;
- 5) альтернативные варианты решения;
- 6) связь и влияние проекта на показатели систем более высокого порядка — города, региона, страны.

Максимальный исходный результат — 6 баллов. Итог станции = исходный результат / 6 × 7.

2.5.2. Станция «Обоснование и содержание» — максимум 7 баллов

Критерии, каждый по шкале 0; 0,5; 1:

- 1) обоснование проекта и выгода для заказчика или инвестора;
- 2) экономическая оценка и финансово-экономические показатели выгод;
- 3) оценка расходов и доходов, график поступления и расходования средств;
- 4) дисконтирование денежных потоков и инвестиционные показатели проекта;
- 5) цели проекта и не менее трёх целевых показателей;
- 6) не менее пяти результатов или продуктов проекта и критерии их получения;
- 7) ограничения проекта — не менее пяти, допущения и зависимости проекта.

Максимальный исходный и итоговый результат — 7 баллов.

2.5.3. Станция «Заинтересованные стороны» — максимум 7 баллов

Критерии, каждый по шкале 0; 0,5; 1:

- 1) основные заинтересованные стороны проекта; ориентир оценочного листа — не менее 15;

- 2) анализ отношения заинтересованных сторон к проекту, текущая и желаемая заинтересованность;
- 3) визуализация или карта заинтересованных сторон, анализ основных лиц, принимающих решения, и влиятельных противников проекта;
- 4) план управления коммуникациями для основных лиц, принимающих решения.

Максимальный исходный результат — 4 балла. Итог станции = исходный результат / 4 × 7.

2.5.4. Станция «Планирование» — максимум 7 баллов

Критерии:

- 1) ресурсное планирование проекта: сроки, бюджет, необходимые ресурсы — 0; 0,5; 1;
- 2) структурная декомпозиция работ и продуктов или результатов проекта — от 0 до 2 с шагом 0,5;
- 3) ресурсный план, оценка сроков и бюджета на основании декомпозиций — от 0 до 2 с шагом 0,5;
- 4) календарное планирование: основные этапы, зависимости и длительности — 0; 0,5; 1;
- 5) детальное календарное планирование, например диаграмма Ганта — от 0 до 2 с шагом 0,5;
- 6) план контроля по вехам или контрольным точкам — 0; 0,5; 1.

Максимальный исходный результат — 9 баллов. Итог станции = исходный результат / 9 × 7.

2.5.5. Станция «Управление рисками» — максимум 7 баллов

Критерии:

- 1) основные риски проекта; ориентир — от 10 до 25; описание позволяет оценить вероятность и влияние — 0; 0,25; 0,5;
- 2) реестр рисков, группировка и отсутствие дублирования — 0; 0,25; 0,5;
- 3) анализ рисков, признаки повышения вероятности, вторичные и остаточные риски — 0; 0,25; 0,5;
- 4) качественная или количественная оценка рисков, тренды и критерии пересмотра — от 0 до 1 с шагом 0,25;
- 5) план управления рисками: стратегия, до- и послесобытийные мероприятия, мониторинг и ответственный — 0; 0,5; 1;
- 6) уровни полномочий при решениях об отклонении сроков и/или бюджета при реализации изменений — 0; 0,25; 0,5;
- 7) последствия отказа от изменения и несколько сценариев его реализации — 0; 0,5; 1;
- 8) объективные и/или субъективные причины реализации изменения — 0; 0,25; 0,5;
- 9) оценка влияния изменения на бюджет, движение денежных средств и график проекта; актуализация реестра рисков — 0; 0,25; 0,5.

Максимальный исходный результат — 6 баллов. Итог станции = исходный результат / 6 × 7.

2.6. День 2. Игра «Квиз»

- Краткое пояснение: объективный результат выполнения заданий квиза.
- Артефакт / гейт: результат, зафиксированный используемой системой или Организатором.
- Кто фиксирует: Эксперты / Организатор.
- Баллы: **0–5** по правилам раздела 4.

2.7. День 2. Игра «Выступления команд и защиты проектов»

- Краткое пояснение: представление и защита проектного решения.

- Артефакт / гейт: финальная презентация защиты и Паспорт проекта версии 2.0, зафиксированные до выступления команды.
- Кто оценивает: Жюри.
- Баллы: **0–10**.

Критерии исходного оценочного листа, каждый по шкале 0; 0,5; 1:

- 1) презентационные материалы — суть, содержание, полнота;
- 2) презентационные материалы — оформление и эстетика;
- 3) доклад — донесённая суть и полнота раскрытия проекта;
- 4) доклад — креативность представления, уверенность и чёткость докладчиков;
- 5) ответы на вопросы Жюри;
- 6) соблюдение тайминга.

Максимальный исходный результат — 6 баллов. Итог защиты = исходный результат / 6 × 10.

2.8. День 2. Игра «Дебаты команды»

- Краткое пояснение: игра проводится в два этапа — полуфинал и финал — по схеме пар и ролей, зафиксированной в расчётном листе дебатов.
- Артефакт / гейт: Паспорт проекта версии 2.0 доступен другим командам для подготовки.
- Кто оценивает: Жюри.
- Баллы: **0–10**.
- Механика и критерии: раздел 5.

2.9. День 2, параллельно основной программе. Решение проектных задач

- Краткое пояснение: объективный результат выполнения проектных заданий.
- Артефакт / гейт: результат выполнения заданий, зафиксированный Организатором.
- Кто фиксирует: Эксперты / Организатор.
- Баллы: **0–6** по правилам раздела 4.

2.10. День 2, параллельно основной программе. Онлайн-тестирование

- Краткое пояснение: участвовать может любое количество членов команды; в командный зачёт включается лучший индивидуальный результат участника команды.
- Артефакт / гейт: результаты, зафиксированные используемой системой.
- Кто фиксирует: Эксперты / Организатор.
- Баллы: **0–6** по правилам раздела 4.

2.11. День 2. Игра «Ретроспектива» и обратная связь

- Краткое пояснение: команда анализирует результаты своей работы на Кубке, капитан представляет командную ретроспективу.
- Артефакт / гейт: Бортовой журнал команды и презентация командной ретроспективы, зафиксированные до выступления капитана.
- Кто оценивает: Эксперты.
- Баллы: **0–10**.

Бортовой журнал ведётся капитаном начиная с подготовительного этапа и до завершения конкурсной программы второго дня. Он является рабочим доказательным артефактом команды и источником материалов для игры «Ретроспектива» и обратная связь.

Структура Бортового журнала:

- 1) Титул — название команды, капитан, участники команды, проект / проектная инициатива;

- 2) Целевое и фактическое состояние — командная цель и цель капитана; по выбранным критериям фиксируются целевое состояние, признаки достижения, фактическое состояние и результат;
- 3) Подготовительный этап — рабочие записи, материалы / ссылки и самопроверка организационной готовности команды;
- 4) День 1 — записи первого дня, рефлексия команды, материалы / ссылки и фиксация прохождения жеребьёвки, пяти станций и версий Паспорта проекта 1.0 и 2.0;
- 5) День 2 — записи второго дня, материалы / ссылки и фиксация прохождения основных конкурсных активностей второго дня;
- 6) Ретроспектива и обратная связь — восемь блоков: что сработало и не сработало; «было — стало»; применённые инструменты; сильные и слабые стороны работы команды; план последующих улучшений и действий; организация командной работы и распределение ответственности капитаном; вовлечение участников и делегирование; использование Бортового журнала для фиксации решений;
- 7) Резюме и дальнейшие шаги — итоговое резюме, что команда будет улучшать, перечень дальнейших действий с ответственными и сроками;
- 8) Топ-5 вредных советов — выученные уроки команды;
- 9) Заметки — дополнительные записи и материалы / ссылки;
- 10) Пожелания организаторам — что понравилось, что можно улучшить, предложения, что важно сохранить, дополнительный комментарий.

Для конкурсного оценивания игры «Ретроспектива» и обратная связь используются только предусмотренные ниже критерии. Остальные разделы Бортового журнала являются подтверждающими и рабочими материалами и самостоятельных баллов не дают.

Презентация командной ретроспективы формируется на основании Бортового журнала и раскрывает пять содержательных блоков оценки ретроспективы: что сработало и не сработало; «было — стало»; применённые и освоенные инструменты; сильные и слабые стороны командной работы; план улучшений и список «в работу» на следующие полгода. Разделы Бортового журнала, относящиеся к работе капитана, используются как подтверждение трёх критериев деятельности капитана.

Оценка:

Содержательная часть — максимум 7 баллов:

- 1) что сработало и не сработало; советы себе и организаторам — 0–3 с шагом 0,5;
- 2) самоанализ «было — стало» — 0; 0,5; 1;
- 3) анализ применённых и освоенных инструментов — 0; 0,5; 1;
- 4) анализ сильных и слабых сторон командной работы — 0; 0,5; 1;
- 5) план улучшений и список «в работу» на следующие полгода — 0; 0,5; 1.

Деятельность капитана — максимум 3 балла:

- 1) организация командной работы и распределение ответственности — 0; 0,5; 1;
- 2) вовлечение участников и делегирование — 0; 0,5; 1;
- 3) использование Бортового журнала для фиксации решений — 0; 0,5; 1.

Максимальный результат игры «Ретроспектива» и обратная связь — 10 баллов.

2.12. День 2. Игра «Конкурс видеорезюме»

— Краткое пояснение: видеорезюме о работе команды на Кубке.

— Артефакт / гейт: видеорезюме продолжительностью до 1,5 минуты, зафиксированное до начала конкурса.

- Кто оценивает: все команды, Экспертная группа и Жюри посредством голосования по разделу 3.
- Баллы: **0–5**.

2.13. До 13:30 Дня 2. Публикация в социальной сети

- Краткое пояснение: публикация о команде и проекте.
- Артефакт / гейт: ссылка на публикацию и её доступность для оценки не позднее 13:30 второго конкурсного дня.
- Кто оценивает: Эксперты.
- Баллы: **0–5**.

Каждый критерий оценивается в 0; 0,5; 1:

- 1) понятно представлена команда;
- 2) раскрыты суть проекта, проблема или задача и предлагаемое решение;
- 3) показан реальный ход работы команды на Кубке, конкретные решения, материалы или результаты;
- 4) публикация структурирована, читаема и визуально понятна;
- 5) сформулирован итог, вывод или ценность участия команды и проекта для внешнего читателя.

2.14. В течение Кубка. Дополнительный балл Оргкомитета

Оргкомитет вправе начислить команде до 1 дополнительного балла за действие, достижение или вклад, выходящие за обязательные требования Кубка и создающие дополнительную ценность для участников, проекта или мероприятия. Основание начисления фиксируется в протоколе.

Баллы: **0–1**.

2.15. В течение Кубка. Штрафные баллы

- Основание: нарушение Положения, правил Кубка, требований безопасности, установленных процедур или норм профессиональной этики.
- Размер штрафных баллов определяется Оргкомитетом с учётом обстоятельств нарушения и **не может превышать 5 баллов за одно нарушение** (п. 4.6 Положения).
- Основание применения и размер штрафных баллов фиксируются в протоколе и доводятся до капитана команды.

3. Голосование за видеоматериалы

- 3.1. Каждый голосующий субъект получает три «сердечка» и обязан отдать их двум разным командам. Команда не вправе голосовать за собственный видеоматериал.
- 3.2. В конкурсе «Представление команд» голосующими субъектами являются каждая команда и Экспертная группа как единый коллективный субъект.
- 3.3. В игре «Конкурс видеореферате» голосующими субъектами являются каждая команда, Экспертная группа и Жюри как единые коллективные субъекты.
- 3.4. Решение команды фиксирует капитан после внутреннего решения команды. Экспертная группа и Жюри также получают по три «сердечка» и оформляют по одному коллективному решению.

3.5. Команды ранжируются по количеству полученных «сердечек»:

Место	Баллы
1 место	5 баллов
2 место	4 балла
3 место	3 балла
4 место	2 балла
5 место	1 балл

При отсутствии видеоматериала, представленного в установленный срок, команда получает 0 баллов в соответствующей активности.

3.6. При равенстве количества «сердечек» команды получают одинаковое место и одинаковое количество баллов. Для последующих мест применяется **плотное ранжирование**: 1, 2, 2, 3, 4.

4. Квиз, проектные задачи и онлайн-тестирование

4.1. При равенстве исходного результата команды получают одинаковое место и одинаковое количество баллов. Для последующих мест применяется **плотное ранжирование** (например: 1, 2, 2, 3, 4).

4.2. Квиз:

Место	Баллы
1 место	5 баллов
2 место	4 балла
3 место	3 балла
4 место	2 балла
5 место	1 балл

При отсутствии зачётного результата — 0 баллов.

4.3. Решение проектных задач:

Место	Баллы
1 место	6 баллов
2 место	5 баллов
3 место	4 балла
4 место	3 балла
5 место	2 балла

При отсутствии зачётного результата — 0 баллов.

4.4. Онлайн-тестирование: для командного зачёта используется лучший индивидуальный результат участника команды.

Место	Баллы
1 место	6 баллов
2 место	5 баллов
3 место	4 балла
4 место	3 балла
5 место	2 балла

При отсутствии зачётного результата — 0 баллов.

5. Игра «Дебаты команды»

- 5.1. Дебаты проводятся в два этапа: полуфинал и финал. Состав пар, критерий дебата и распределение ролей в каждой паре фиксируются в расчётном листе дебатов.
- 5.2. В каждом оцениваемом выступлении команда оценивается по трём критериям:
 - 1) Содержание;
 - 2) Актёрское мастерство;
 - 3) Контраргументы.
- 5.3. Каждый критерий оценивается по шкале 0; 0,5; 1 балл в соответствии с действующим оценочным листом. Максимальный исходный результат за одно оцениваемое выступление — 3 балла.
- 5.4. По каждому оцениваемому выступлению в расчётном листе фиксируется показатель «Итого» как сумма баллов по трём критериям.
- 5.5. Итоговый исходный результат команды в игре «Дебаты команды» определяется суммой оценок за предусмотренные расчётным листом выступления команды. Максимальный исходный результат команды — 6 баллов.
- 5.6. Итоговый конкурсный балл рассчитывается по формуле: исходный результат / 6 × 10. Максимальный итоговый результат за игру «Дебаты команды» — 10 баллов.

6. Фиксация результатов

- 6.1. Паспорт проекта версии 1.0 фиксируется до начала работы команды на станциях.
- 6.2. Паспорт проекта версии 2.0 фиксируется не позднее завершения первого конкурсного дня и становится доступным другим командам для подготовки к игре «Дебаты команды».
- 6.3. Эксперт или член Жюри фиксирует результат в предусмотренном Организатором оценочном листе или информационной системе.
- 6.4. Судейская коллегия проверяет полноту оценочных материалов, сводит и проверяет результаты.
- 6.5. Числовой результат исправлении технической или арифметической ошибки, удержании или возврате апелляционного залога либо по результатам апелляции.
- 6.6. После завершения оцениваемых активностей Судейская коллегия передаёт сводные результаты Организатору и Жюри. После игры «Конкурс видеореферате» Жюри подводит итоги; параллельно для участников проводится «Свободный микрофон».
- 6.7. Результаты конкурсных активностей доводятся до команд по мере готовности; итоговый зачёт доводится до капитанов команд не позднее чем за 15 минут до начала награждения (п. 5.2–5.3 Положения).