



ПРИКАЗ №5

Об утверждении Правил проведения акции «Геймджем»

«14» февраля 2025 г.

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить Правила проведения акции «Геймджем» (далее- «Акция»).
2. Осуществить реализацию Акции в период с «24» февраля 2025 года по «24» сентября 2026 года включительно.
3. Место проведения Акции «Геймджем» на веб-сайте в сети Интернет:
<https://skillbox.ru/course/gamedev-manual-free/>

Приложение:

1. Приложение № 1 «Правила проведения акции «Геймджем» на 12 листах;
2. Приложение № 2 «АКТ передачи приза (ФОРМА)» на 1 листе;
3. Приложение № 3 «Смета расходов на проведение акции «Геймджем» на 1 листе;
4. Приложение № 4 «Отчет о проведении мероприятия» на 1 листе.

Директор

/Устименко В.А./

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА «Геймджем»

Принимая участие в Мероприятии, Участники полностью соглашаются с настоящими правилами (далее – «Правила»).

1. Общие положения.

1.1. Стимулирующее мероприятие «Геймджем» (далее – «Мероприятие») проводится с целью привлечения новой аудитории и увеличения узнаваемости бренда Организатора.

1.2. Организатором Акции является юридическое лицо, созданное в соответствии с законодательством Российской Федерации, а именно Частное Образовательное учреждение Дополнительного Профессионального Образования «Образовательные Технологии «Скилбокс (Коробка Навыков)» (далее – «Организатор»), оказывающее образовательные услуги на основании лицензии № ЛО35-01298-77/00179609 от 19 января 2022 г. посредством программного обеспечения «Система управления обучением LMS «Skillbox 2.0» (далее – «Платформа»)¹.

Адрес (местонахождение): 119002, г. Москва, вн.тер.г. Муниципальный Округ Хамовники, б-р Смоленский, д. 24, стр. 2, помещ. 1/3

ИНН 9704088880

КПП 770401001

ОГРН 1217700438856

телефон: +7 800 222-65-21

почта: docflow@dposkillbox.ru

1.3. Мероприятие, проводимое Организатором, не попадает под определение какого-либо вида лотереи, как это понимается согласно Федеральному закону от 11.11.2003 № 138-ФЗ «О лотереях», а также не является иной, основанной на риске, игрой.

1.4. Территория проведения Мероприятия- Российская Федерация.

1.5. В Мероприятии могут принимать участие дееспособные граждане стран территории проведения настоящего Мероприятия, постоянно проживающие на территории проведения настоящего Мероприятия (далее - «Участник»).

1.6. К участию в Мероприятии не допускаются:

- работники Организатора и лица, представляющие интересы Организатора, а также члены их семей;
- лица, признанные в установленном порядке аффилированными с Организатором;
- работники и представители третьих лиц, имеющие договорные отношения с Организатором и связанные с организацией и/или проведением Мероприятия, а также члены их семей. Исключением являются работники Организатора, которые совершают конклюдентные действия, направленные на

¹ Правообладателем программного обеспечения «Система управления обучением LMS «Skillbox 2.0» является общество с ограниченной ответственностью «Скилбокс».

участие в Мероприятии только с целью технической проверки работы Мероприятия в социальных сетях и его вспомогательных элементов (Приложение и иные (когда применимо)). В случаях попадания таких работников в число Победителей/кандидатов в Победители Мероприятия, они не учитываются Организатором Мероприятия при определении его Призеров и не претендуют на какие-либо призовые места и соответствующие призы.

1.7. Способы информирования Участников Мероприятия.

Участники Мероприятия будут информироваться о Правилах и сроках его проведения следующими способами:

– путем размещения полных Правил Мероприятия в сети Интернет на сайте: <https://skillbox.ru/course/gamedev-manual-free/> (далее – «Сайт»);

2. Сроки проведения Мероприятия.

2.1. Общий срок проведения Мероприятия: с «24» февраля 2025 года по «24» сентября 2026 года включительно. Общий срок проведения Мероприятия включает период вручения призов.

2.2. Прием заявок: с «24» февраля 2025 года по «24» февраля 2026 года включительно;

2.3. Выполнение Задания Участником: с «24» февраля 2025 года по «24» мая 2026 года включительно.

2.4. Срок определения Победителей: «24» июля 2026 года.

2.5. Период вручения призов: с «24» июля 2026 года по «24» сентября 2026 года включительно.

2.6. Любое время, указанное в настоящих Правилах, считается по московскому времени.

3. Порядок проведения Мероприятия.

3.1. Для участия в Мероприятии необходимо выполнить следующие действия:

3.1.1. в срок до «24» февраля 2026 года заключить договор об оказании платных образовательных услуг в отношении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (далее - Договор):

Номенклатура №	Название
341	Профессия Разработчик игр на Unity с нуля до Middle
1877	Разработчик игр на Unity с нуля до Middle. Тариф Экстерн
1878	Разработчик игр на Unity с нуля до Middle. Тариф Персональный
342	Профессия Разработчик игр на Unity
3403	Разработчик игр на Unreal Engine 5 с нуля
3556	Разработчик игр на Unreal Engine 5 с нуля. Тариф Базовый
3557	Разработчик игр на Unreal Engine 5 с нуля. Тариф Продвинутый

238	Профессия Разработчик VR с нуля до PRO
1698	Профессия Разработчик VR с нуля до PRO. Тариф Индивидуальный
1699	Профессия Разработчик VR с нуля до PRO. Индивидуальный Плюс
3681	Основы игрового дизайна
3682	Профессия Геймдизайнер с нуля до PRO
3683	Профессия Разработчик игр
743	Профессия Нарративный дизайнер
2710	Профессия Нарративный дизайнер. Тариф Индивидуальный
2711	Профессия Нарративный дизайнер. Тариф Индивидуальный Плюс
3669	Профессия 3D-дженералист
3670	Профессия 3D-дженералист. Тариф "Оптимальный"
3671	Профессия 3D-дженералист. Тариф "Расширенный"
3666	Профессия 3D-художник
3667	Профессия 3D-художник. Тариф "Оптимальный"
3668	Профессия 3D-художник. Тариф "Расширенный"
1782	3D-моделирование для начинающих
676	Профессия Персонажи 3D с нуля до PRO
715	Профессия 3D-художник окружения с нуля до PRO
1785	Профессия 3D-художник окружения с нуля до PRO. Тариф Индивидуальный
1787	Профессия 3D-художник окружения с нуля до PRO. Тариф Индивидуальный Плюс
205	Профессия 3D-аниматор
1771	Профессия 3D-аниматор. Тариф Индивидуальный
1770	Профессия 3D-аниматор. Тариф Индивидуальный Плюс
232	Профессия Создатель спецэффектов

1766	Профессия Создатель спецэффектов. Тариф Индивидуальный
1767	Профессия Создатель спецэффектов. Тариф Индивидуальный Плюс
3783	Профессия Концепт-художник с нуля до PRO
3784	Профессия Концепт-художник с нуля до PRO. Тариф "Индивидуальный"
3785	Профессия Концепт-художник с нуля до PRO. Тариф "Индивидуальный Плюс"
379	Профессия Концепт-художник
3788	Профессия 2D-художник. Тариф Экстерн
3789	Профессия 2D-художник. Тариф Оптимальный
3790	Профессия 2D-художник. Тариф Продвинутый

3.1.2. пройти обучение по обязательным к прохождению курсам в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, указанной в пункте 3.1.1.:

№	Название	Обязательные к прохождению курсы (для участия в Мероприятии)
341	Профессия Разработчик игр на Unity с нуля до Middle	1793 Введение в разработку игр 343 Разработчик игр на Unity с нуля
1877	Разработчик игр на Unity с нуля до Middle. Тариф Экстерн	1793 Введение в разработку игр 343 Разработчик игр на Unity с нуля
1878	Разработчик игр на Unity с нуля до Middle. Тариф Персональный	1793 Введение в разработку игр 343 Разработчик игр на Unity с нуля
342	Профессия Разработчик игр на Unity	1793 Введение в разработку игр 343 Разработчик игр на Unity с нуля
3403	Разработчик игр на Unreal Engine 5 с нуля	1793 Введение в разработку игр 2570 Игра 1. Прототип гиперказуальной игры 2571 Игра 2. Стелс-шутер

3556	Разработчик игр на Unreal Engine 5 с нуля. Тариф Базовый	1793 Введение в разработку игр 2570 Игра 1. Прототип гиперказуальной игры 2571 Игра 2. Стелс-шутер
3557	Разработчик игр на Unreal Engine 5 с нуля. Тариф Продвинутый	1793 Введение в разработку игр 2570 Игра 1. Прототип гиперказуальной игры 2571 Игра 2. Стелс-шутер
238	Профессия Разработчик VR с нуля до PRO	343 Разработчик игр на Unity с нуля
1698	Профессия Разработчик VR с нуля до PRO. Тариф Индивидуальный	343 Разработчик игр на Unity с нуля
1699	Профессия Разработчик VR с нуля до PRO. Индивидуальный Плюс	343 Разработчик игр на Unity с нуля
3681	Основы игрового дизайна	3411 Геймдизайн. Концепт игры
3682	Профессия Геймдизайнер с нуля до PRO.	3411 Геймдизайн. Концепт игры
3683	Профессия Разработчик игр	3411 Геймдизайн. Концепт игры
743	Профессия Нарративный дизайнер	388 Сценарист видеоигр 742 Нарративный дизайн
2710	Профессия Нарративный дизайнер. Тариф Индивидуальный	388 Сценарист видеоигр 742 Нарративный дизайн
2711	Профессия Нарративный дизайнер. Тариф Индивидуальный Плюс	388 Сценарист видеоигр 742 Нарративный дизайн
3669	Профессия 3D-дженералист	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
3670	Профессия 3D-дженералист. Тариф Оптимальный	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
3671	Профессия 3D-дженералист. Тариф Расширенный	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya

3666	Профессия 3D-художник	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
3667	Профессия 3D-художник. Тариф "Оптимальный"	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
3668	Профессия 3D-художник. Тариф "Расширенный"	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
1782	3D-моделирование для начинающих	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
676	Профессия Персонажи 3D с нуля до PRO	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
715	Профессия 3D-художник окружения с нуля до PRO	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
1785	Профессия 3D-художник окружения с нуля до PRO. Тариф Индивидуальный	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
1787	Профессия 3D-художник окружения с нуля до PRO. Тариф Индивидуальный Плюс	1282 Autodesk Maya 2.0 1421 3D-моделирование в Maya
205	Профессия 3D-аниматор	1282 Autodesk Maya 2.0 203 3D-аниматор с нуля до PRO
1771	Профессия 3D-аниматор. Тариф Индивидуальный	1282 Autodesk Maya 2.0 203 3D-аниматор с нуля до PRO
1770	Профессия 3D-аниматор. Тариф Индивидуальный Плюс	1282 Autodesk Maya 2.0 203 3D-аниматор с нуля до PRO
232	Профессия Создатель спецэффектов	1282 Autodesk Maya 2.0 233 Houdini с нуля до PRO 234 VFX в Houdini
1766	Профессия Создатель спецэффектов. Тариф Индивидуальный	1282 Autodesk Maya 2.0 233 Houdini с нуля до PRO 234 VFX в Houdini

1767	Профессия Создатель спецэффектов. Тариф Индивидуальный Плюс	1282 Autodesk Maya 2.0 233 Houdini с нуля до PRO 234 VFX в Houdini
3783	Профессия Концепт-художник с нуля до PRO	231 Основы 2D-графики 230 2D PRO
3784	Профессия Концепт-художник с нуля до PRO. Тариф "Индивидуальный"	231 Основы 2D-графики 230 2D PRO
3785	Профессия Концепт-художник с нуля до PRO. Тариф "Индивидуальный Плюс"	231 Основы 2D-графики 230 2D PRO
379	Профессия Концепт-художник	378 Концепт-арт в играх
3788	Профессия 2D-художник. Тариф Экстерн	231 Основы 2D-графики 230 2D PRO
3789	Профессия 2D-художник. Тариф Оптимальный	231 Основы 2D-графики 230 2D PRO
3790	Профессия 2D-художник. Тариф Оптимальный	231 Основы 2D-графики 230 2D PRO

3.1.3. перейти по ссылке в дискорд Геймбокса <https://discord.gg/DENKTxS3V6>;

3.1.4. пройти регистрацию в дискорде Геймбокса <https://discord.gg/DENKTxS3V> до “24” февраля 2026 года включительно, указав следующую информацию:

а) Имя пользователя;

б) Адрес электронной почты;

3.1.5. в период с «24» февраля 2025 года по «24» февраля 2026 года Организатор публикует в личном кабинете участника на Платформе тестовое задание. Конкретные сроки размещения тестового задания определяются Организатором самостоятельно. Участники проходят и загружают выполненное тестовое задание в следующие сроки: с “24” февраля 2025 года по “03 ” марта 2026 года. По итогам выполнения тестового задания Участник проходит в следующий этап. Результаты выполнения тестового задания будут опубликованы в следующие сроки: с “24” февраля 2025 года по “24” марта 2026 года. Данные по результатам будут оглашены в дискорде Геймбокса <https://discord.gg/DENKTxS3V6>

3.2. После успешного прохождения Участником тестового задания, согласно пункту 3.1.5. Участник присоединяется к выполнению конкурсного задания в составе команды (до 15 человек) которую подобрал Организатор. За каждой командой закрепляется наставник, курирующий процесс взаимодействия команды. Участник вправе 1 (один) раз обратиться с запросом на смену команды к Организатору в случае наличия объективных причин. Обращение может быть

направлено в дискорде Геймбокса <https://discord.gg/DENKTxS3V6>. Замена коменды для Участников является правом, но не обязанностью Организатора. Участник в составе команды должен выполнить в команде конкурсный проект (далее - Проект) в сроки, установленные п. 2.3 Правил, и загрузить Проект в дискорд Геймбокса <https://discord.gg/DENKTxS3V6>.

3.3. Требования к Проекту:

Проект должен соответствовать следующим требованиям:

- не публиковался ранее;
- должен быть оригинальным и обладать новизной;
- быть созданным в соавторстве с участниками команды;
- не должен нарушать права и законные интересы третьих лиц, в том числе, в сфере интеллектуальных прав, а также право на изображение
- не должен иметь оскорбительное или отталкивающее содержание, а также содержание, противоречащее законодательству РФ, в том числе Федеральному закону от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред здоровью и развитию». В частности, не допускаются Конкурсные работы, которые явно или косвенно: выражают неуважение к обществу; оскорбляют религиозные чувства верующих; служат пропагандой употребления (распространения) алкогольных напитков, табачной или никотин содержащей продукции; порочат честь и достоинство граждан, деловую репутацию организаций; побуждают к совершению противоправных действий, жестокости или насилию; имеют эротическое содержание;

3.4. Организатор Мероприятия оставляет за собой право отклонять/исключить Проект, если по усмотрению Организатора Проект не соответствует настоящим Правилам.

3.5. Организатор имеет право не доводить до сведения Участников причины отклонения от участия в Мероприятии.

3.6. Способы определения команды-победителя:

- Одну команду-победителя определяют Партнеры Организатора, конкретный список будет подготовлен за месяц до подведения результатов конкурса, количество Партнеров Организатора - не менее трех);
- Вторую команду-победителя определяет экспертный совет gamebox (конкретный список членов экспертного совета будет подготовлен за месяц до подведения результатов конкурса, количество членов экспертного совета- не менее 5 человек);
- Третью команду-победителя определит аудитория в голосовании (голосование приз зрительских симпатий в ТГ группе Skillbox по ссылке: https://t.me/GameDev_Academy_Skillbox).

4. Определение команды-победителя, результаты Конкурса.

4.1. В течение срока, предусмотренного п. 3 настоящих Правил, Организатор рассматривает Проекты Участников и в соответствии с положениями пункта 3.6. определяет 3 (три) команды-победителя, чей Проект в большей степени соответствуют требованиям, предусмотренным настоящими Правилами. Объявление команды-победителя осуществляется в срок, предусмотренный п. 2.4 настоящих Правил путем публикации названий проектов в Телеграм канале https://t.me/GameDev_Academy_Skillbox. Команда-победитель в категории приз зрительских симпатий определяется на основании открытого голосования по ссылке: https://t.me/GameDev_Academy_Skillbox, проходящего с «24» мая 2026 года по «24» июля 2026 года включительно.

4.2. Результаты Конкурса являются окончательными и не подлежащими пересмотру, за исключением случаев выявления Организатором в любой момент проведения Конкурса или после нарушений настоящих Правил, допущенных Победителем.

5. Призовой фонд.

5.1. Организатор предоставляет следующие награды всем трем командам- победителям, чей Проект занял призовое место:

- 1 538 461 руб (один миллион пятьсот тридцать восемь тысяч четыреста шестьдесят один) рубль 54 копеек, включая НДС по применимой ставке [в соответствии со ст. 224 НК РФ*](#);
- 1 538 461 руб (один миллион пятьсот тридцать восемь тысяч четыреста шестьдесят один) рубль 54 копеек, включая НДС по применимой ставке [в соответствии со ст. 224 НК РФ*](#);
- 1 538 461 руб (один миллион пятьсот тридцать восемь тысяч четыреста шестьдесят один) рубль 54 копеек, включая НДС 35% по применимой ставке [в соответствии со ст. 224 НК РФ*](#);

*Участники из команды-победителя в случае получения Приза, считаются уведомленными, что Организатор выступает налоговым агентом, то есть удерживает и уплачивает за каждого Участника из команды-победителя НДС по ставке 35% для налоговых резидентов и по ставке 30% для налоговых нерезидентов от суммы Приза, размер которого превышает 4000 рублей, в бюджет соответствующего уровня.

5.2. После объявления результатов Участник из команды-победителя сам должен написать на почту hello@skillbox.ru для связи с Организатором и отправки денежного приза в размере, установленном в пункте 5.1.(Приз). Приз делится поровну на всех участников из команды-победителя. Каждый участник из команды-победителя направляет на электронную почту hello@skillbox.ru заявление на выдачу приза. В заявлении указывается ФИО Участника из команды-победителя, электронная почта, имя пользователя в дискорде, паспортные данные.

5.3. Предоставление денежного приза производится путем направления Организатором на расчетный счет Участников из команды-победителя денежных средств. Во избежание сомнений Стороны согласовали, что поскольку все Проекты, принимающие участие в конкурсе, созданы в соавторстве с членами команд, сформированных Организатором, призовая сумма, указанная в пункте 5.1., делится на количество Участников команды, чей Проект занял призовое место.

5.4. Моментом получения денежного приза Участником из команды-победителя считается дата списания денежных средств с расчетного счета Организатора.

5.5. Участник из команды-победителя уведомлен о том, что с момента получения денежных средств Участник из команды-победителя несет предусмотренные законодательством Российской Федерации обязанности, связанные с получением приза, в том числе по уплате налога на доходы физических лиц со стоимости наград, превышающей 4000 руб. .

5.6. Организатор исполняет обязанности налогового агента и исчисляет, удерживает и перечисляет в бюджет сумму налога, удержанного из доходов Участников из команды-победителя, получившего приз, а также подает в налоговые органы сведения о доходах Участника из команды-победителя в виде полученной награды. Принимая участие в Конкурсе и соглашаясь с настоящими Правилами, Участники считаются надлежащим образом проинформированными о вышеуказанных положениях налогового законодательства РФ.

5.7. Для получения Приза Участник из команды-победителя обязан предоставить все или некоторые, на усмотрение Организатора, сведения и документы в надлежащем качестве:

— фамилия, имя, отчество;

- дата рождения;
- почтовый адрес;
- контактный телефон;
- скан-копия паспорта или иного документа, удостоверяющего личность;
- скан-копия свидетельства о постановке на учет в налоговом органе физического лица по месту жительства на территории Российской Федерации — ИНН (при наличии);
- скан-копия СНИЛС;
- банковские реквизиты счета;

и иную информацию по запросу Организатора, необходимую для вручения Приза Участникам из команды-победителя.

5.8. Участник, имеющий право на получение Приза, обязуется должным образом заполнить и подписать все необходимые для получения Приза документы, представляемые Организатором.

5.9. Участник принимает на себя всю ответственность за точность, полноту и достоверность предоставляемых Организатору сведений.

5.10. Передача права на получение Приза другому лицу, а также требование о предоставлении Приза в размере и форме иной, чем определено Организатором, способом и в порядке иным, чем предусмотрено настоящими Правилами, не допускается.

6. Условия проведения Конкурса:

6.1. Участие в Конкурсе бесплатное.

6.2. Осуществление Участником действий, предусмотренных п. 3.1 настоящих Правил, означает ознакомление и полное согласие Участника с условиями настоящих Правил.

6.3. Принимая участие в Конкурсе, Участник, действуя своей волей и в своем интересе, даёт своё безусловное согласие Организатору на обработку своих персональных данных, предусмотренных настоящими Правилами, с использованием и без использования средств автоматизации на следующих условиях: персональные данные будут использоваться Организатором в связи с проведением Конкурса не будут предоставляться никаким третьим лицам для целей, не связанных с Конкурсом.

6.4. Согласие даётся на совершение следующих действий с персональными данными: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, блокирование, уничтожение персональных данных для целей проведения Конкурса в том числе, для выдачи приза участнику Конкурса, признанному его обладателем согласно настоящим Правилам, а также реализации прав и исполнения иных обязанностей, предусмотренных настоящими Правилами и действующим законодательством РФ, на период проведения Конкурса, а также в течение 3 лет после окончания срока проведения Конкурса.

6.5. Участники вправе отозвать свое согласие на обработку своих персональных данных Организатором путем направления письменного уведомления на адрес, указанный в п. 1 настоящих Правил. Отзыв согласия влечет исключение из участия в Конкурсе и отказ в выдаче Приза.

6.6. Персональные данные, полученные Организатором, хранятся в соответствии с требованиями законодательства РФ на условиях конфиденциальности. Участник соглашается с тем, что его персональные данные, полученные Организатором, могут быть переданы третьим лицам с

соблюдением требований законодательства РФ и на условиях конфиденциальности в случае, если это необходимо для целей выдачи Приза участнику Конкурса.

6.7. Участник принимает на себя всю ответственность за точность, полноту и достоверность предоставляемых Организатору сведений.

6.8. Организатор не несет ответственности за нарушение сроков предоставления Приза в случае, если Участник из команды-победителя не предоставляет указанные данные. При этом, если до "07" октября 2026 года Участник из команды-победителя не представит указанные в п. 5.7 Правил данные или не выйдет на связь с Организатором, то Участник из команды-победителя теряет право на получение Приза, а его персональная часть Приза признается невостребованной.

6.9. Ограничения:

- Участник может участвовать в Конкурсе с 1 (одним) Проектом, в рамках только 1 (одной) команды и может получить не более 1 (одного) Приза.

- Не признаются Участниками: работники Организатора; лица, представляющие интересы Организатора, а также работники и представители любых других компаний, участвующих в подготовке, организации и проведении Конкурса, и их близкие родственники.

6.10. Замена Приза на иной приз/награду или денежный эквивалент не допускается.

7. Права Организатора.

7.1. Организатор имеет право отказать в выдаче Приза Участнику из команды-победителя в случаях если:

- Участник, имеющий право на получение Приза, в указанные в настоящих Правилах сроки не предоставляет / отказывается или по иным причинам не предоставляет предусмотренные Правилами документы и информацию;

- Качество высланных Участником копий документов / информации не позволяет идентифицировать их (например, невозможно прочесть документ);

- Участник из команды-победителя отказался от Приза;

- Участник не выполнил какие-либо иные действия, необходимые для получения Приза в соответствии с настоящими Правилами, либо совершил такие действия с нарушением установленного срок

7.2. Организатор оставляет за собой право в любой момент изменять настоящие Правила, в том числе, отменить/прекратить проведение Конкурса, при этом уведомление Участников об изменении Правил или отмене/прекращении Конкурса, а также публикация Правил в новой редакции производится в порядке, указанном в п. 1 настоящих Правил.

7.3. Изменения, внесенные в Правила, оформленные в виде новой редакции Правил, применяются к правам и обязанностям Организатора и Участников Конкурса, имеющим место в течение общего срока проведения Конкурса, вне зависимости от даты внесения изменений.

7.4. Организатор не несет ответственности за неполучение от Участника необходимых сведений, предусмотренных настоящими Правилами (в частности, фамилии, имени, отчества), за технические проблемы и/или неисправности каналов связи, используемых при связи с Участником при проведении Конкурса, а также за невозможность осуществления связи с Победителем из-за указанных неверных или неактуальных контактных данных.

7.5. В случае возникновения технических сложностей или спорных ситуаций с определением Победителя Организатор вправе отложить определение и объявление Победителя до полного выяснения всех обстоятельств.

7.6. Организатор оставляет за собой право не вступать в письменные переговоры либо иные контакты с Участниками кроме как в случаях, указанных в настоящих Правилах или действующим законодательством Российской Федерации.

8. Дополнительные условия:

8.1. Участником не могут быть сотрудники Организатора и аффилированных с ним лиц, а также члены их семей.

8.2. Участник из команды-победителя обязан не нарушать своими действиями права третьих лиц, а также соблюдать законодательство Российской Федерации при участии в Конкурсе.

8.3. Конкурс не является лотереей или иной основанной на риске игрой. Определение команды-победителя не носит случайного («вероятностного») характера, а производится на основании выбора Организатора в соответствии с настоящими Правилами.

8.4. Участник из команды-победителя обязуется по запросу Организатора предоставить необходимую и достоверную информацию (в том числе, фамилию, имя, отчество). Полный или частичный отказ Победителя в предоставлении данной информации автоматически освобождает Организатора от обязательств по предоставлению Приза.

8.5. Организатор по своему собственному усмотрению и в любой момент может запретить участие в Конкурсе любому лицу. Организатор вправе исключить из числа Участников любое лицо, которое допускает любого рода вмешательство в нормальное функционирование Сайта, проведение Конкурса или же действует в нарушение настоящих Правил, действует деструктивным образом или осуществляет действия с намерением досаждать, оскорблять, угрожать или причинять беспокойство любому иному лицу, которое может быть связано с Конкурсом.

8.6. Организатор ни при каких условиях не несет ответственность за технические неполадки на Сайте, повлиявшие на ход и результаты проведения Конкурса.

8.7. Если по какой-либо причине любой аспект Конкурса не может проводиться так, как это запланировано, включая причины, вызванные заражением компьютерными вирусами, неполадками в сети Интернет, дефектами, манипуляциями, несанкционированным вмешательством, фальсификацией, техническими неполадками или любой причиной, которая искажает или затрагивает исполнение, безопасность, честность, целостность или надлежащее проведение Конкурса, Организатор может на свое единоличное усмотрение аннулировать, прекратить, изменить или временно прекратить проведение Конкурса.

8.8. Организатор ни при каких условиях не несет какую-либо ответственность за какой-либо вред, причиненный Участнику в связи с участием в Конкурсе, включая, но не ограничиваясь, личности, здоровью, репутации и т.п.

8.9. Ответственность Организатора по любым из оснований, в т.ч. по выдаче Приза, ограничена исключительно суммой в 1000 рублей (максимальный размер ответственности).

8.10. Участники самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в Конкурсе (в том числе, без ограничений, расходы, связанные с доступом в сеть Интернет).

8.11. Термины, употребляемые в настоящих Правилах, относятся исключительно к настоящим Правилам.

8.12. Все спорные вопросы, касающиеся Конкурса, регулируются на основе действующего законодательства РФ.

8.13. Предоставляя свой Проект для участия в Конкурсе, Участник гарантирует, что его работа не нарушает интеллектуальные права третьих лиц. В случае претензии со стороны третьих лиц, Участник несет полную ответственность за свою работу.

8.14. Предоставлением Проекта на Конкурс Участник выражает свое согласие с публикацией предоставляемой работы на ресурсах Организатора или ресурсах компаний-партнеров в рамках проводимого Конкурса. Участник соглашается с использованием и опубликованием передаваемой работы и/или ее части в интернет-ресурсах в рекламных и иных целях Организатором и его партнерами.

Приложение № 2 к Приказу №5
от "14" февраля 2025 года

АКТ передачи приза (ФОРМА)

г. Москва

«___» _____ 2025 г.

Частное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования

«Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)», в лице директора Устименко Виталия Александровича, действующего на основании Устава, именуемое в дальнейшем «Организатор», с одной стороны, и Гр. _____ Российской Федерации

Федерации _____, ФИО, дата рождения _____, (паспорт _____, выдан _____, «__» _____ г., код подразделения _____), ИНН _____, СНИЛС _____, зарегистрирован(-а) по адресу: _____), именуемый(-ая) в дальнейшем

«Участник», с другой стороны, совместно именуемые «Стороны», составили настоящий Акт передачи приза (далее – «Акт») о нижеследующем.

1. В рамках проведения конкурса «Геймджем», проходящего с «__» _____ 2025 года по «__» _____ 2026 года включительно, Участник в рамках команды _____ из __ членов-участников выиграл следующий приз:

Описание приза _____

Сумма приза (руб.) _____

НДФЛ __% _____

2. Подписанием настоящего Акта Участник подтверждает, что он получил от Организатора указанный в п. 1 настоящего Акта приз, а Организатор обязуется удержать с Участника и уплатить НДФЛ в соответствии с п. 226 НК РФ.

3. Контактные данные Участника для связи с ним: _____

4. Участник к Организатору претензий не имеет.

5. Настоящий Акт составлен в двух идентичных экземплярах, имеющих одинаковую юридическую силу, по одному для каждой из Сторон.

УЧАСТНИК:	ОРГАНИЗАТОР:
_____	ЧОУ ДПО «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)»
(ФИО)	_____ (Устименко В.А.)

Приложение № 3 к Приказу №5
от "14" февраля 2025 года

Смета расходов на проведение акции "Геймджем"

№ п/	Наименование статьи расходов	Бюджет	Стоимость (руб.) с учетом НДС/Л
1	Денежный приз	ЦФО маркетинг	1 538 461,54 руб
2	Денежный приз	ЦФО маркетинг	1 538 461,54 руб
3	Денежный приз	ЦФО маркетинг	1 538 461,54 руб
ИТОГО			4 615 384,62 руб

Стоимость проведения Акции "Геймджем" составляет 4 615 384,62 руб (Четыре миллиона шестьсот пятнадцать тысяч триста восемьдесят четыре руб. 62 коп.)

Директор



Устименко В.А.

Отчет о проведении мероприятия «Геймджем»

Название мероприятия: «_____»

Сроки проведения: с “__” _____ по “__” _____ 2026 года

Место проведения: _____

Бюджет мероприятия: Направление _____

Цель мероприятия: привлечь новую аудиторию, поднятие имиджа компании

Результаты проведенного мероприятия:

Директор _____ Устименко В.А.