



ADVANCE WEB CUP

РЕГЛАМЕНТ

ПРАВИЛА ЗА УЧАСТИЕ

III национално състезание по програмиране за ученици

Издание 2026/2027 · Кръг I: 11.01.2027 г. – 17.01.2027 г.

Версия 1.1 · В сила от 20.10.2026 г. · последна промяна 22.10.2026 г.

01 ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

ЧЛ. 1 Организатор

Състезанието е на Фондация „Advance Web Education“, не на отделно училище.

- (1) Advance Web Cup се организира от Фондация „Advance Web Education“, с основен образователен партньор Advance Academy.
- (2) Фондацията определя датите, категориите, журито и критериите за всяко издание.

ЧЛ. 2 Кой участва

Всеки ученик от 1. до 12. клас, от цялата страна. Можеш да участваш в повече от една категория – за всяка се плаща отделна такса.

- (1) Участник може да бъде всеки ученик от 1. до 12. клас в категорията и възрастовата група, отговаряща на неговия клас. Не се допуска участие в по-горна или по-долна възрастова група.
- (2) Ученик може да участва в повече от една категория. За всяка категория се подава отделна заявка и се заплаща отделна такса за участие.
- (3) Състезанието е изцяло онлайн и не изисква присъствие на определено място.
- (4) Един участник – един e-mail: всеки участник се записва с отделен e-mail адрес, който не е използван за друг участник. С него се създава акаунт в онлайн платформата, през която се предават проектите, и на него се изпращат данните за вход. Заявка с e-mail, който вече е регистриран, не се приема.

ЧЛ. 3 Индивидуално участие

Участва се сам, не в отбор. Родител може да помага с техниката, не с проекта.

- (1) Всеки проект се изработва и защитава от един участник.
- (2) Груповите заявки и проекти, изработени съвместно от повече от един ученик, се дисквалифицират.

02 ПРОЕКТИТЕ

ЧЛ. 5 Оригиналност

Направи проекта специално за състезанието. Можеш да ползваш готови модели, звуци и картинки – просто ги запиши в описанието.

- (1) Проектът трябва да е създаден от участника в периода на съответния кръг и специално за Advance Web Cup.
- (2) Допуска се използване на готови ресурси – модели, текстури, звуци, шрифтове, библиотеки – при условие че са свободни за използване и са изброени в описанието на проекта. Участникът носи отговорност за спазването на авторските права върху използваните ресурси.
- (3) Проекти, публикувани преди старта на кръга, или копирани изцяло или частично от други автори, се дисквалифицират.
- (4) След крайния срок на кръга проектът не се променя. Проект, редактиран след срока, се дисквалифицира.

ЧЛ. 6 Авторство на кода и помощ от AI

Учи се откъдето искаш, включително от AI. Но всеки ред трябва да можеш да обясниш на финала – затова той носи най-много точки.

- (1) Участникът носи отговорност, че разбира целия код в проекта си, независимо откъде е учил (учител, книга, интернет, AI инструмент).
- (2) При защитата журито може да зададе въпроси за всяка част от кода и да поиска малка промяна на живо.
- (3) Ако участникът не може да обясни основната логика на проекта си, журито може да анулира точките му от предходните кръгове.

ЧЛ. 4 Платформа CAMO SCRATCH

- (1) Проектът се изработва в Scratch 3 (scratch.mit.edu) от профила на участника.
- (2) Предава се като линк към споделен проект. Проект, който не е споделен и журито не може да отвори, получава 0 точки.
- (3) Не се приемат ремикси на чужди проекти.

ЧЛ. 4 Платформа CAMO ROBLOX

- (1) Проектът се изработва в Roblox Studio и се предава като файл .rbxl. Публикуването в Roblox не е задължително.
- (2) Проектът започва от празния шаблон Baseplate. Проект, създаден от готов изгрови шаблон (Obby, City, Racing и др.), се дисквалифицира.
- (3) Моделите от Toolbox са разрешени, ако са изброени при предаването. Оценяват се собствените скриптове и постройки на участника.

ЧЛ. 4 Платформа САМО УЕБ САЙТ

- (1) Проектът се изработва с HTML и CSS, а от 8. клас и с JavaScript. PHP е по избор и не е задължителен. Предава се като ZIP архив с изходния код или линк към публично хранилище, с кратко обяснение как се стартира – в текстов файл или в коментар в кода.
- (2) Готови шаблони за сайтове не се допускат. Библиотеки (напр. Bootstrap) са разрешени, ако са посочени в краткото обяснение към проекта.

ЧЛ. 4 Платформа САМО ПРОГРАМИРАНЕ

- (1) Проектът се изработва на Python, Java, C# или C++ по избор на участника, като конзолно приложение. Предава се като изходен код – файл или ZIP архив, с кратко обяснение как се стартира – в текстов файл или в коментар в кода.
- (2) Стандартната библиотека на езика е разрешена. Външни библиотеки се посочват в краткото обяснение към проекта.

03 КРЪГОВЕ И СРОКОВЕ

ЧЛ. 7 Срокът е срок

Системата спира да приема проекти в обявения час. Закъснели предавания не се оценяват.

- (1) Всеки кръг има обявени начало и край. Системата за предаване се затваря точно в обявения час.
- (2) Технически проблем от страна на участника не удължава срока. При технически проблем от страна на организатора срокът може да се удължи с обявление за всички.

ЧЛ. 8 Кръг I и тайната съставка

Темата идва в понеделник. Тайната съставка – задължителен елемент, който никой не знае предварително – идва в четвъртък.

- (1) Темата на Кръг I се обявява в понеделник, 10:00 ч., едновременно за всички категории.
- (2) В четвъртък, 10:00 ч., се обявява „тайната съставка“ – допълнително задължително условие, което участникът трябва да взради в проекта си.
- (3) Кръг I е квалификационен: първите 10 участници от всяка възрастова група продължават към Кръг II.

ЧЛ. 9 Кръг II е с камера

Ново условие, всички стартират в един и същи час и правят проекта от нулата, с включена камера и споделен екран.

- (1) Кръг II започва в обявения час с ново, непознато дотогава условие. Проектът се изработва от нулата в рамките на обявената продължителност.
- (2) Участникът работи с включена камера и споделен екран във видеоразговор, наблюдаван от организаторите.

ЧЛ. 10 Финал и защита

Получаваш лични указания за награждане, имаш време да ги изпълниш, после защитаваш пред журито на живо.

- (1) Всеки финалист получава лични писмени указания за награждане на проекта от Кръг II.
- (2) Защитата се провежда онлайн, на видеоразговор с журито: 10 минути участникът представя проекта и обяснява кода си, следват 5 минути въпроси и малка промяна на живо по молба на журито.
- (3) Крайното класиране се определя от резултатите на Кръг II и защитата на финала.
- (4) Отделна церемония по награждаване няма – класирането и наградите се обявяват след защитата на финала.

04 ОЦЕНЯВАНЕ

ЧЛ. 11 Оценяване

Всеки проект се оценява от двама членове на журито поотделно. Крайната оценка е средната. Всеки кръг е от 100 точки.

- (1) Крайният резултат се формира от Кръг II (40%) и защитата на финала (60%). Кръг I е само квалификация и не влиза в крайния резултат.
- (2) Всеки проект се оценява самостоятелно от двама членове на журито. Крайната оценка е средноаритметичната. При разлика между двете оценки с повече от 10 точки проектът се оценява и от трети член на журито и се взема средната от трите оценки.
- (3) При равен краен резултат по-напред се класира участникът с повече точки от защитата на финала, а при ново равенство – с повече точки за „Обяснение на кода“.
- (4) Подробните критерии за всяка категория, възрастова група и кръг са в документа „Критерии за оценяване“ на съответната категория. Обобщение е в таблицата по-долу.

SCRATCH

Кръг	Критерии (точки)
Кръг I	Връзка с темата 20, Тайната съставка 15, Блокове и логика 30, Креативност 20, История/игра 15
Кръг II	Изпълнено условие 40, Работещ проект 30, Креативност 15, Завършеност 15
Кръг III	Надграждане 35, Обяснение на кода 40, Промяна на живо 25

ROBLOX

Кръг	Критерии (точки)
Кръг I	Тема и идея 10, Тайната съставка 10, Изпълнено задание 15, Скриптове 35, Свят и строене 25, Завършеност 5
Кръг II	Изпълнено условие 40, Работещ код 30, Креативност 15, Завършеност 15
Кръг III	Надграждане 35, Обяснение на кода 40, Промяна на живо 25

УЕБ САЙТ

Кръг	Критерии (точки)
Кръг I	Връзка с темата 20, Тайната съставка 15, Код (HTML/CSS/JS) 30, Креативност 20, Функционалност 15
Кръг II	Изпълнено условие 40, Работещ код 30, Креативност 15, Завършеност 15
Кръг III	Надграждане 35, Обяснение на кода 40, Промяна на живо 25

ПРОГРАМИРАНЕ

Кръг	Критерии (точки)
Кръг I	Връзка с темата 20, Тайната съставка 15, Код и логика 30, Креативност 20, Коректност 15
Кръг II	Изпълнено условие 40, Работещ код 30, Креативност 15, Завършеност 15
Кръг III	Надграждане 35, Обяснение на кода 40, Промяна на живо 25

05 РЕЗУЛТАТИ И ВЪЗРАЖЕНИЯ

ЧЛ. 12 Журието решава окончателно

Възражения се приемат до 3 дни след обявяване на резултатите, писмено на имейл.

- (1) Резултатите от всеки кръг се обявяват на страницата на състезанието и в официалните канали на организатора.
- (2) Възражение по резултат се подава писмено на info@advancewebcup.com до 3 дни след обявяването му, с описание на конкретния спорен момент.
- (3) Решението на журието по възражение е окончателно.

06 НАГРАДИ

ЧЛ. 13 Награди

Медал и предметна награда за първите три места във всяка възрастова група. Всеки участник получава сертификат и 15% отстъпка за ученическите онлайн програми на Advance Academy.

- (1) Първо, второ и трето място във всяка от 12-те възрастови групи получават съответно златен, сребърен и бронзов медал, грамота и предметна награда.
- (2) Всеки участник, предал проект в поне един кръг, получава сертификат за участие и 15% отстъпка за ученическите онлайн програми на Advance Academy.
- (3) Специалните награди („Най-добра тайна съставка“, „Най-добра защита“, „Награда на публиката“) се връчват извън класирането по точки.
- (4) Наградите за всяко издание са описани на страницата „Награди“. Няма паричен награден фонд.

07 ЛИЧНИ ДАННИ

ЧЛ. 14 Лични данни на участника

Регистрацията изисква съгласието на родител. Пълните подробности са в страницата „Поверителност и данни на деца“.

- (1) Регистрация на участник под 18 години се извършва само със съгласието на родител или настойник, изразено при записването.
- (2) Какви данни се събират, за какво се ползват, колко дълго се пазят и как може да се поиска тяхното изтриване е описано подробно в „Поверителност и данни на деца“.
- (3) Личните данни не се предоставят на трети страни извън партньорите, необходими за провеждането на състезанието (напр. куриер за наградите).

08 ПУБЛИКУВАНЕ НА ПРОЕКТИТЕ

ЧЛ. 15 Публикуване на проектите

Проектът остава твой. С участието си позволяваш да го покажем на сайта и в социалните мрежи на състезанието.

(1) Авторските права върху проекта остават на участника.

(2) С участието си участникът и неговият родител или настойник се съгласяват проектът, името на участника, категорията, възрастовата група и резултатът да бъдат публикувани на сайта и в официалните канали на Advance Web Cup с цел популяризиране на състезанието.

(3) Снимки и видео от онлайн срещите и финала се публикуват само със съгласието на родителя или настойника.

09 ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ РАЗПОРЕДБИ

ЧЛ. 16 Промени в регламента

Организаторите могат да променят регламента. Всяка промяна се публикува тук, с нова версия и дата, и се съобщава на записаните участници по имейл.

- (1) Организаторите си запазват правото да изменят и допълват настоящия регламент, включително датите, категориите, критериите за оценяване и наградите.
- (2) Всяко изменение се публикува на advancewebcup.com/reglament/ с отбелязани номер на версията и дата на последна промяна и се съобщава на записаните участници по имейл.
- (3) Изменения, които засягат вече започнал кръг, се прилагат за него само ако са в полза на участниците или се налагат от технически причини или непредвидени обстоятелства.
- (4) Актуална е версията, публикувана на сайта към момента на провеждане на съответния кръг.

ЧЛ. 17 Непредвидени обстоятелства

Ако нещо извън контрола ни попречи на кръга, можем да го отложим или да удължим срока – еднакво за всички.

- (1) При технически проблем от страна на организатора, срив на използваните платформи или други обстоятелства извън контрола на организаторите, те могат да удължат срока, да отложат или да проведат повторно даден кръг.
- (2) Решението се взема еднакво за всички засегнати участници и се обявява на сайта и по имейл.
- (3) При отмяна на изданието по вина на организатора заплатените такси се възстановяват изцяло.

ЧЛ. 18 Приемане на регламента

Със записването участникът и неговият родител приемат този регламент.

- (1) С подаването на заявка за участие участникът и неговият родител, настойник или учител, подал заявката, потвърждават, че са запознати с настоящия регламент, Общите условия и Политиката за поверителност и ги приемат.
- (2) Въпроси относно регламента се изпращат на info@advancewebcup.com.
- (3) За неуредените в регламента въпроси решение взема организационният комитет на състезанието.