

Молодёжный Кубок Мира. Оформление учётных карточек

В Регламенте МКМ сказано, что Оргкомитет имеет право запросить у руководителей площадок электронные или бумажные версии учётных карточек всех или некоторых команд. Как правило, Оргкомитет просит предъявить отсканированные карточки. В конце сезона это нужно сделать для лучших команд площадки, в некоторых особых случаях Оргкомитет просит прислать карточки отдельных команд после очередного тура.

В этом документе описаны правила оформления карточек для сдачи их в Оргкомитет МКМ.

1. Информация на карточке.

Перед сканированием карточки необходимо заполнить все основные поля в её заголовке. Нужно указать регион, город, 8-значный учётный номер команды, группу (Ш, М или Д). Без этой информации обрабатывать карточки очень сложно.

2. Получение электронной копии.

Желательно найти возможность *отсканировать* карточку.

В самом крайнем случае, если отсканировать никак не получается, можно *сфотографировать* карточку, но в этом случае нужно обязательно убедиться, что на фото попала *вся карточка*, резкость и разрешение достаточны для того, чтобы все надписи легко читались.

3. Технические требования к сканированию.

- 1) Сканирование выполняется в *полноцветном* режиме. Чёрно-белые копии хуже читаются, на них не всегда удастся рассмотреть некоторые детали.
- 2) Разрешение сканирования не ниже 200 точек на дюйм. При меньшем разрешении читать тексты на карточке сложно.
- 3) Карточка каждой команды сканируется в отдельный файл.
- 4) Формат файла – jrg. Карточки в других форматах не принимаются.

При соблюдении всех перечисленных требований должен получиться файл с разрешением *примерно* 1600 на 1200 точек, размером от 300 до 500 килобайт.

Если у вас получилось существенно меньше, то скорее всего, что-то сделано неверно.

4. Имя файла.

Для итоговых карточек в конце сезона имя файла записывается в виде

КодКоманды НазваниеКоманды.jrg

Для карточек, которые сканируются и отправляются после очередного (не последнего) тура имя файла записывается в виде

КодКоманды-НомерТура НазваниеКоманды.jrg

Здесь КодКоманды – это её 8-значный учётный номер. Перед номером тура (если он нужен) ставится знак минус, перед названием команды – пробел.

Пример. Команда называется «Кузявые бутявки», её учётный номер – RU00Z001. В этом случае файл с карточкой, отсканированной после 4 тура, должен называться

RU00Z001-4 Кузявые бутявки.jrg

Файл с итоговой карточкой этой команды должен называться

RU00Z001 Кузявые бутявки.jrg

5. Отправка в Оргкомитет.

Все карточки нужно выложить на Яндекс-диск (рекомендуется) или в любое другое облачное хранилище и прислать в Оргкомитет ссылку, по которой их можно скачать.

Рекомендуется сложить все карточки в одну облачную папку и прислать ссылку на эту папку.

Допускается упаковать все карточки в один архив формата RAR или 7Z и прислать ссылку на архив.

Пожалуйста, **не используйте архивы формата ZIP**. При их распаковке часто возникают проблемы.

Присылать карточки почтой **нельзя**. Они **не будут получены**.

С любыми возникающими вопросами и проблемами обращайтесь в Оргкомитет.

Мы обязательно постараемся вам помочь.