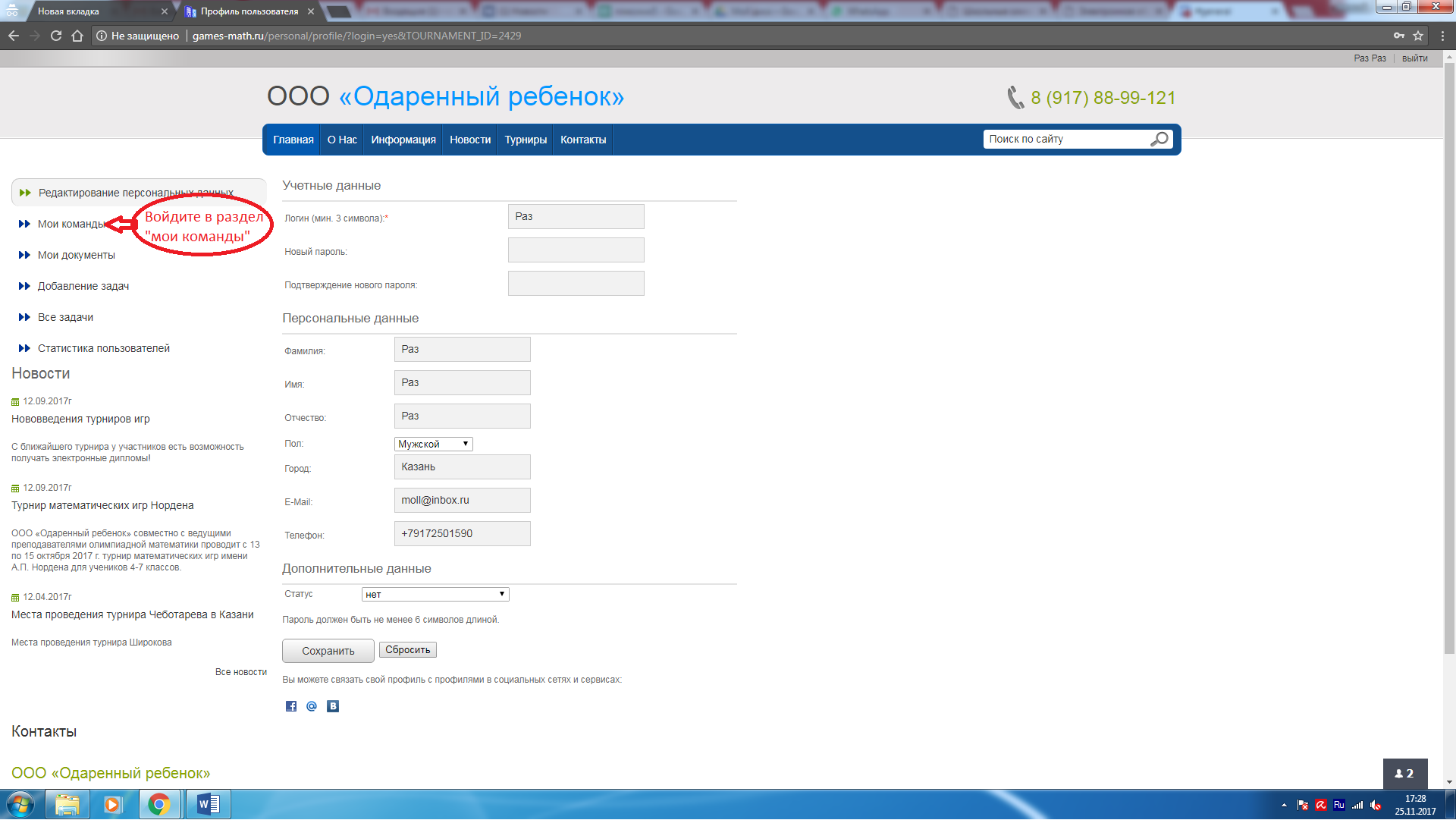
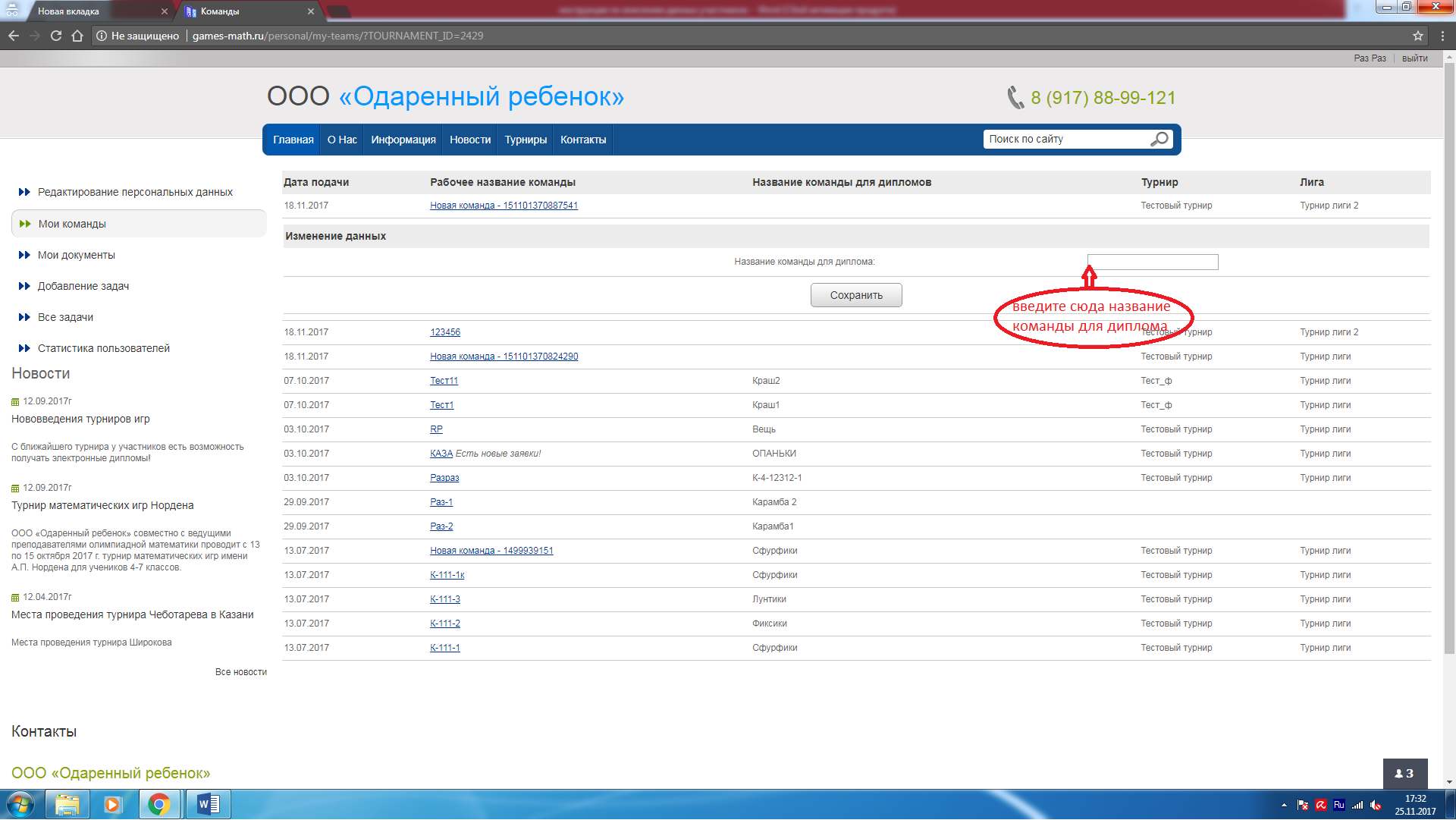
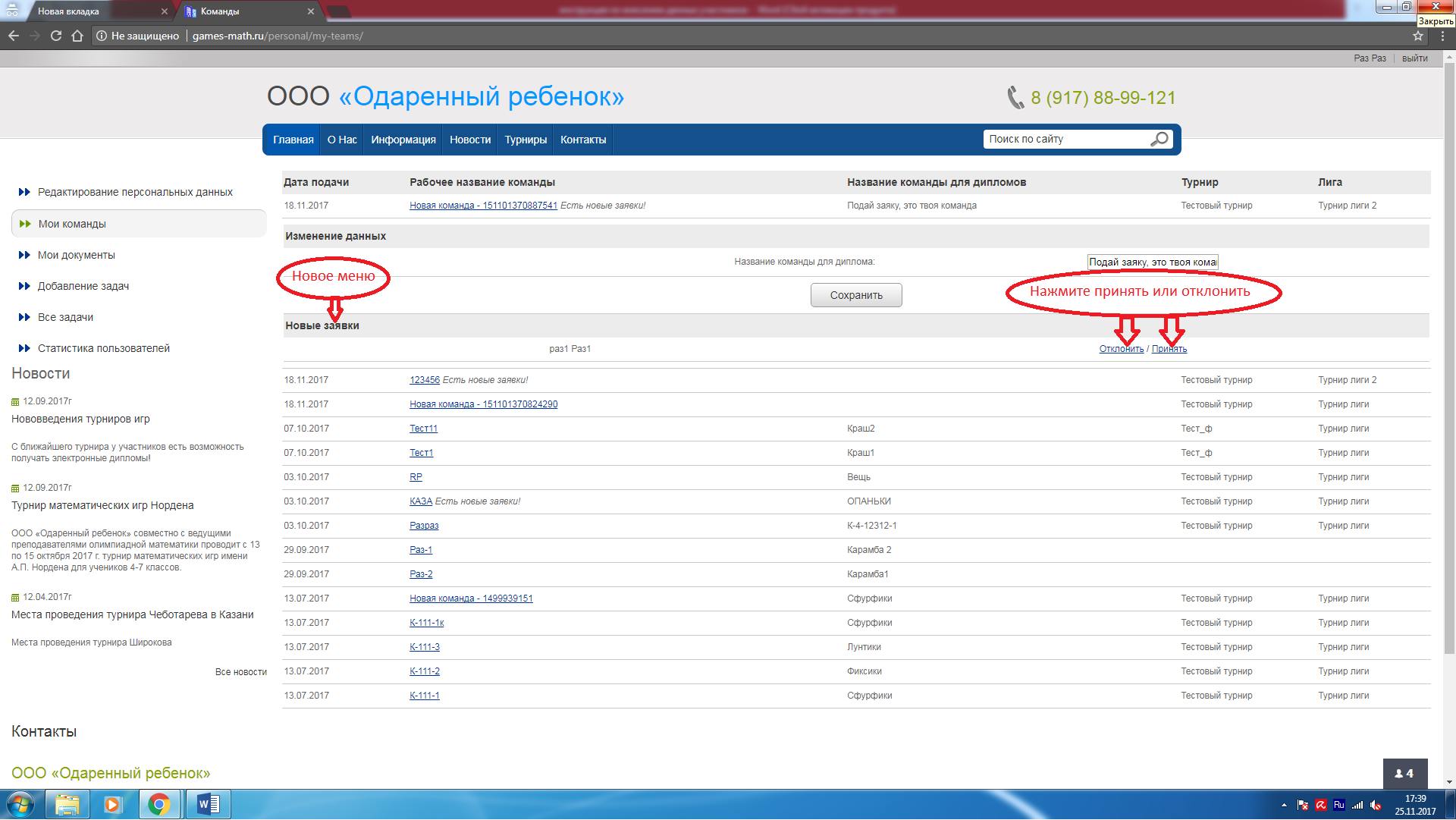
**Если вы не хотите, чтобы участники команд получили электронные версии дипломов, а получили только бумажные версии (одну на команду)**

1. Зарегистрируйте ваши команды на сайте games-math.ru. Как это сделать можно прочитать вот в этом файле: http://kazan-math.info/data/2017-2018/shir/ins\_komanda.docx
2. После одобрения участия вашей команды в турнире, вам на почту будет выслан excel-файл, в который надо внести все данные всех детей.
3. Отправить этот файл ответным письмом, на тот e-mail, с которого пришел не заполненный файл.
4. На этом регистрация участников закончена. Если она выполнен в срок, то школьники получат бумажные сертификаты участника.

**Примечание.** Бумажные дипломы выдаются один раз. Оргкомитет исправляет только ошибки, допущенные им, и если вы неправильно внесли какие-то данные, то получите бумажные версии с этими не правильными данными.

**Если вы хотите, чтобы участники команд получили не только бумажные версии (одну на команду), а также электронные версии дипломов**

1. Зарегистрируйте ваши команды на сайте games-math.ru. Как это сделать можно прочитать вот в этом файле: http://kazan-math.info/data/2017-2018/shir/ins\_komanda.docx
2. Зайдите в раздел «мои команды» (предварительно пройдя авторизацию на сайте).
3. Нажмите на нужную команду. Введите «название команды для диплома».
4. После этого сообщите это название участникам команды, чтобы они могли легко найти нужную им команду и подать в нее заявку. Как ее подать можно прочитать в этом файле http://kazan-math.info/data/2017-2018/shir/ins\_uchastnik.docx
5. После того, как участник подал заявку вам надо ее одобрить. Повторите пункты 1 и 2 этой инструкции.
6. Нажмите на нужную команду. Откроется меню с новыми заявками. Нажмите принять если хотите, чтобы этот участник был в вашей команде, или отклонить если это участник не из этой команды.
7. Таким образом нужно одобрить четырех участников. После окончания турнира эти участники (и вы сами) сможете получить электронные версии дипломов.