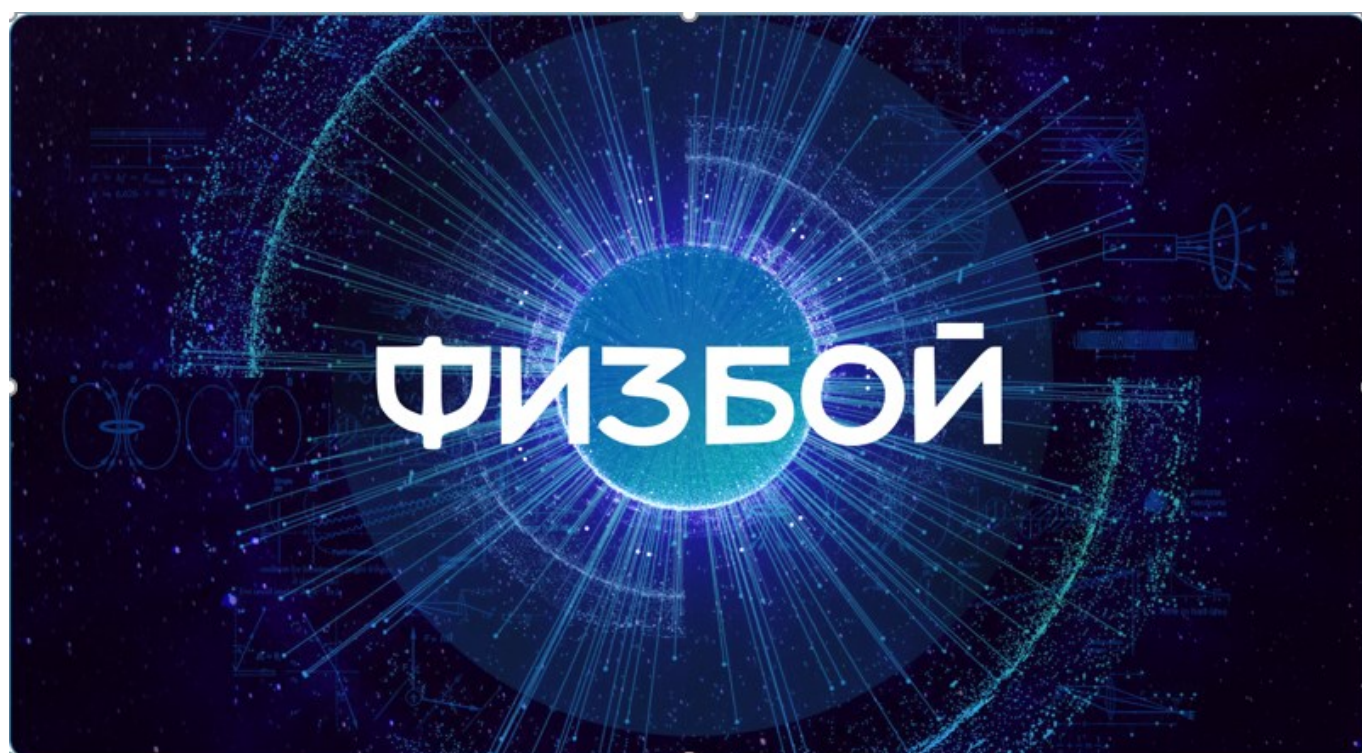


Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой»

Руководство пользователя



Москва
2022

Содержание

Термины и определения.....	4
1 Общие сведения	5
2 Системные требования	7
3 Права и роли пользователей	8
3.1 Права Участника.....	8
3.2 Права Капитана команды	9
3.3 Права Эксперта	9
3.4 Права Создателя соревнований.....	10
3.5 Права Модератора	11
3.6 Права Администратора.....	12
4 Сайт «ФизБой».....	13
4.1 Список соревнований	14
4.2 Страница соревнования.....	17
4.2.1 Название соревнования.....	19
4.2.2 Информация о соревновании	19
4.2.3 Статус соревнования	21
4.2.4 Информация о команде	22
4.2.5 Информация об этапах	22
4.2.6 Задания этапа.....	26
4.2.7 Решения Участников.....	29
4.2.8 Результаты	29
4.3 Страница команды.....	31
5 Менеджер соревнований.....	34
5.1 Вход в «Менеджер соревнований»	34
5.2 Список соревнований	34
5.3 Создание соревнования	36
5.3.1 Создание черновика соревнования.....	37
5.3.2 Страница соревнования	39
5.3.3 Список этапов соревнования	40
5.4 Редактирование данных соревнования	46
5.4.1 Редактирование информации о соревновании	46
5.4.2 Продление регистрации	48
5.4.3 Перенос соревнования	48
5.5 Копирование соревнования.....	49
5.6 Задания этапа	50
5.6.1 Создание задания	52

5.6.2 Редактирование задания.....	53
5.6.3 Удаление задания	54
5.6.4 Редактирование проходного балла этапа	54
5.7 Участники соревнования.....	55
5.7.1 Правила дисквалификации	55
5.7.2 Одиночное соревнование	56
5.7.3 Командное соревнование	57
5.8 Список Экспертов.....	58
5.9 Запуск соревнования	59
5.10 Результаты соревнования	60
5.10.1 Результаты этапа одиночного соревнования.....	60
5.10.2 Результаты этапа командного соревнования.....	61
5.11 Завершение соревнования	62
5.12 Удаление соревнования.....	63
6 Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме.....	64
6.1 Режим решения заданий.....	64
6.1.1 Таймер	65
6.1.2 Активность членов команды.....	66
6.1.3 Управляющие кнопки	66
6.1.4 Автосохранение состояния сцены-решения.....	68
6.1.5 Состояния сцены	68
6.2 Режим просмотра заданий.....	69
6.2.1 Управляющие кнопки	69
6.2.2 Сброс изменений до сохраненного состояния	70
6.2.3 Отзыв задания с проверки.....	70
6.3 Завершение работы в соревновательном режиме.....	71
7 Проведение соревнования	72
7.1 Рекомендации организаторам	72
7.2 Порядок проведения соревнования.....	73
8 Оценка решений.....	75
8.1 Регистрация.....	75
8.2 Выставление оценок	76
9 Участие в соревновании	78
9.1 Регистрация.....	78
9.2 Выполнение заданий	81
9.3 Отправка задания на проверку	82
9.4 Результаты этапа.....	83

Термины и определения

Термин	Определение
Аватар	Графическое представление пользователя
Менеджер соревнований	Веб-сервис для создания и проведения соревнований. Входит в состав приложения «Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой»
Режим просмотра	Режим работы Виртуальных лабораторий, предназначен для просмотра заданий, выполненных в рамках ФизБоя
Режим решения заданий	Режим работы Виртуальных лабораторий, предназначен для выполнения заданий в рамках ФизБоя
Сайт «ФизБой»	Веб-приложение для получения информации о соревнованиях, регистрации и участия в них. Входит в состав приложения «Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой»
Соревновательный режим	Режим работы Виртуальных лабораторий, предназначен для выполнения заданий или просмотра выполненных заданий в рамках ФизБоя
Сцена	Виртуальное трехмерное пространство, в пределах которого пользователь может взаимодействовать с объектами Виртуальной лаборатории. Понятие «сцена» включает также данные о выполняемом задании
ФизБой	Соревнование, проводимое на базе приложения «Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой»

1 Общие сведения

Данное руководство предназначено для знакомства с функционалом по организации, управлению и участию в соревнованиях, проводимых с помощью приложения «Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой».

«Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой» (далее — Виртуальная лаборатория «ФизБой») — это набор веб-приложений и сервисов, предоставляющий возможность организаторам создавать и проводить соревнования, а пользователям — принимать участие в этих соревнованиях.

Со страницы Виртуальной лаборатории «ФизБой» пользователь может перейти:

- на **сайт «ФизБой»** — для получения информации о соревнованиях, регистрации и участия в соревновании;
- на веб-сервис **«Менеджер соревнований»** — для организации соревнований на базе серии приложений «Виртуальные лаборатории». Для доступа к «Менеджеру соревнований» у пользователя должны быть права Создателя соревнований, Модератора или Администратора.

Соревнование может состоять из любого количества этапов, которые в свою очередь могут быть разбиты на подэтапы. В рамках одного этапа на разных его подэтапах доступен единый набор заданий. Время между подэтапами считается перерывом. Во время перерыва участники не могут работать над выполнением заданий.

Участники выполняют задания в тех **Виртуальных лабораториях**, которые указаны в правилах соревнования. При этом Виртуальные лаборатории открываются в специальном, соревновательном, режиме. Для участия в соревновании у пользователя должны быть лицензии на эти лаборатории.

Просмотреть список соревнований могут все пользователи, независимо от регистрации на портале и наличия лицензий.

Виртуальная лаборатория «ФизБой» предоставляет следующий функционал:

- для **организаторов** соревнований:
 - возможность создавать соревнования;
 - возможность создавать этапы с ограничением по времени проведения;
 - возможность создавать задание, в котором указывается его наименование, описание и используемая Виртуальная лаборатория;
 - возможность проводить публичные соревнования;
 - возможность проводить приватные соревнования;

- возможность проверять выполненные задания и выставять за них оценки в рамках соревнования;
 - возможность просматривать выставленные оценки;
 - возможность управлять списками участников (дисквалификация, настройка правил перехода между этапами);
 - возможность выгружать таблицу со всеми выставленными оценками;
- для **участников** соревнований:
- возможность регистрироваться в публичном соревновании;
 - возможность регистрироваться в приватном соревновании по ссылке;
 - возможность создавать команду для участия в соревновании;
 - возможность получать задания во время этапа;
 - возможность во время проведения этапа выполнять задания в Виртуальной лаборатории;
 - возможность во время проведения этапа отправлять из Виртуальной лаборатории выполненные задания на проверку;
 - возможность просматривать статус задания и оценку за выполненное задание;
 - возможность просматривать статистику по каждому этапу;
 - возможность принимать участие в неограниченном количестве соревнований.

2 Системные требования

Минимальные системные требования для работы приложения «Виртуальная лаборатория «Физика», раздел «Соревновательные механики. ФизБой»:

- **процессор:** Intel серии Ivy Bridge / AMD серии Bulldozer;
- **оперативная память:** 4 ГБ;
- **видеокарта:**
 - встроенная: Intel HD Graphics 5000 / Intel Iris;
 - дискретная: GeForce 400 серии / Radeon HD 7000 серии;
- **разрешение экрана:** 1920x1080 / 1920x1200 (4K и Retina экраны требуют видеокарты большей мощности для комфортной работы);
- **поддерживаемые браузеры:** Chrome, Яндекс.Браузер, Opera 44+, Firefox 51+, Safari 15+.
- **поддерживаемые операционные системы:**
 - Microsoft Windows 7 (x64 версии) с поддержкой драйверов WebGL 2.0;
 - MacOS X Snow Leopard 10.6 с поддержкой драйверов WebGL 2.0;
 - Linux или Debian с поддержкой драйверов WebGL 2.0.

3 Права и роли пользователей

В рамках соревнования, проводимого с помощью Виртуальной лаборатории «ФизБой», каждому зарегистрированному пользователю назначается одна из ролей:

- Участник. Участник может получить права Капитана команды;
- Эксперт;
- Создатель соревнований;
- Модератор;
- Администратор.

3.1 Права Участника

Роль «Участник» по умолчанию выдается любому пользователю, зарегистрированному на соревнование.

Участник не имеет доступа к «Менеджеру соревнований».

Участник имеет права на следующие действия на **сайте «ФизБой»**:

- Действия на странице списка соревнований:
 - просматривать список всех публичных соревнований;
 - просматривать информацию о личных (в которых пользователь зарегистрирован) приватных соревнованиях в общем списке;
 - переходить на страницу публичного соревнования;
 - переходить на страницу приватного соревнования по ссылке;
 - отменять заявку на участие;
 - запускать Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме (для выполнения или просмотра заданий).
- Действия на странице конкретного соревнования:
 - регистрироваться на соревнование как Участник/Капитан команды;
 - создавать команды;
 - просматривать список команд;
 - присоединяться к существующей команде.
- Действия на странице команды:
 - присоединяться к команде;
 - покидать команду на этапе регистрации;
 - копировать ссылку на страницу команды.

3.2 Права Капитана команды

При создании команды пользователь имеет дополнительные права — Капитана команды (это права, а не роль).

Капитан команды не имеет доступа к «Менеджеру соревнований».

Капитан команды имеет права на следующие действия на **сайте «ФизБой»**:

- Действия на странице списка соревнований:
 - просматривать список всех публичных соревнований;
 - просматривать информацию о личных (в которых пользователь зарегистрирован) приватных соревнованиях в общем списке;
 - переходить на страницу публичного соревнования;
 - переходить на страницу приватного соревнования по ссылке;
 - отменять заявку на участие;
 - запускать Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме (для выполнения или просмотра заданий).
- Действия на странице конкретного соревнования:
 - регистрироваться на соревнования как Участник/Капитан команды;
 - отменять свою заявку на участие/покидать соревнование во время проведения;
 - просматривать список команд.
- Действия на странице команды:
 - расформировывать команду на этапе регистрации;
 - принимать заявки о приеме в команду;
 - удалять Участников из команды;
 - редактировать название и информацию о команде;
 - назначать Капитана команды;
 - покидать команду на этапе регистрации;
 - копировать ссылку на страницу команды.

3.3 Права Эксперта

Эксперт — это пользователь, у которого есть права для выставления оценок за работы Участников в рамках конкретного соревнования. Создатель соревнования автоматически становится Экспертом в своем (созданном им) соревновании. Экспертом также может стать пользователь с ролью «Модератор» или «Администратор» (после принятия его заявки в «Менеджере соревнований»). Пользователь, получивший роль Участника соревнования, не может быть в нем Экспертом, и наоборот.

Эксперт, если он не является Создателем соревнований, не имеет доступа к «Менеджеру соревнований».

Эксперт имеет права на следующие действия на **сайте «ФизБой»**:

- просматривать список всех публичных соревнований;
- просматривать информацию о личных частных соревнованиях в общем списке;
- переходить на страницу публичного соревнования;
- переходить на страницу частного соревнования по ссылке;
- выставлять оценки на странице соревнования;
- запускать Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме.

3.4 Права Создателя соревнований

Права Создателя соревнований необходимы для создания соревнований в «Менеджере соревнований» и управления ими. Создатель соревнований автоматически получает права Эксперта в **своих** (созданных им) соревнованиях. Создатель соревнований не может участвовать в **своих** соревнованиях, но имеет право участвовать в **чужих** (созданных другими пользователями).

Создатель соревнований имеет права на следующие действия:

– Действия на **сайте «ФизБой»**:

- просматривать список всех публичных соревнований;
- просмотр информации о **своих** частных соревнованиях в общем списке;
- переходить на страницу публичного или частного соревнования;
- запускать Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме;
- регистрироваться как участник / капитан команды на странице **чужого** соревнования.

– Управление соревнованием в «**Менеджере соревнований**»:

- просматривать список всех активных публичных соревнований;
- просматривать информацию о всех личных соревнованиях;
- создавать и модерировать **свои** соревнования;
- удалять **свои** соревнования;
- запускать **свои** соревнования;
- останавливать **свои** соревнования;
- дисквалифицировать / отменять дисквалификацию / удалять пользователей из списка Участников **своего** соревнования;
- редактировать данные (даты, этапы) **своего** соревнования.

– Управление ресурсами в «**Менеджере соревнований**»:

- просматривать работы, присланные на модерацию;
- запускать испытания участников из списка модерации;

- одобрять присланные на модерацию испытания;
- выставлять оценки работам, созданным на этапах, предусматривающих такую оценку;
- просматривать и выгружать таблицу с результатами соревнования.

3.5 Права Модератора

Права Модератора необходимы для получения доступа к «Менеджеру соревнований» и управления соревнованием. Роль «Модератор» выдается пользователю службой технической поддержки Виртуальных лабораторий. Модератор может участвовать в соревновании только в роли Эксперта.

Модератор имеет права на следующие действия:

- Управление соревнованием в «**Менеджере соревнований**»:
 - создавать и редактировать информацию о всех соревнованиях;
 - просматривать список всех активных (публичных и частных) соревнований;
 - просматривать список всех черновиков соревнований;
 - просматривать информацию о всех **своих** соревнованиях;
 - создавать и модерировать **свои** соревнования;
 - удалять **свои** соревнования;
 - запускать **любые** соревнования;
 - останавливать **любые** соревнования;
 - дисквалифицировать / отменять дисквалификацию / удалять пользователей из списка Участников **любого** соревнования;
 - редактировать данные (даты, этапы) любого соревнования.
- Управление ресурсами в «**Менеджере соревнований**»:
 - просматривать работы, присланные на модерацию;
 - запускать испытания участников из списка модерации;
 - одобрять результаты испытаний, присланных на модерацию;
 - редактировать личные ресурсы пользователей;
 - выставлять оценки работам, созданным на этапах, предусматривающих такую оценку;
 - просматривать и выгружать таблицу с результатами соревнования.
- Действия на **сайте «ФизБой»**:
 - просматривать список всех публичных соревнований;
 - просматривать **свои** частные соревнования в общем списке;
 - переходить на страницу публичного соревнования;
 - запускать Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме (для выполнения или просмотра заданий).

3.6 Права Администратора

Администратор — администратор сайта competitions.vr-labs.ru, имеющий неограниченный доступ к «Менеджеру соревнований» и максимальные права в Виртуальной лаборатории «ФизБой». Роль «Администратор» выдается пользователю службой технической поддержки Виртуальных лабораторий. Администратор может участвовать в соревновании только в роли Эксперта.

Администратор имеет права на:

- Управление соревнованиями в «**Менеджере соревнований**»:
 - создавать и редактировать все соревнования;
 - просматривать список всех активных (публичных и частных) соревнований;
 - просматривать список всех черновиков соревнований;
 - просматривать все **свои** соревнования;
 - создавать и модерировать **свои** соревнования;
 - удалять любые соревнования;
 - запускать любые соревнования;
 - останавливать любые соревнования;
 - дисквалифицировать / отменять дисквалификацию / удалять пользователей из списка Участников любого соревнования;
 - редактировать данные (даты, этапы) любого соревнования.
- Управление ресурсами в «**Менеджере соревнований**»:
 - просматривать работы, присланные на модерацию;
 - запускать испытания участников из списка модерации;
 - одобрять результаты испытаний, присланных на модерацию;
 - редактировать личные ресурсы пользователей;
 - удалять личные ресурсы пользователей;
 - выставлять оценки работам, созданным на этапах, предусматривающих такую оценку;
 - просматривать и выгружать таблицу с результатами соревнования.
- Действия на **сайте «ФизБой»**:
 - просматривать список всех публичных соревнований;
 - просматривать информацию о **своих** частных соревнованиях в общем списке;
 - переходить на страницу публичного соревнования;
 - запускать Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме (для выполнения или просмотра заданий).

4 Сайт «ФизБой»

На Главной странице сайта «ФизБой» отображаются шапка сайта и список соревнований (Рисунок 1).



Рисунок 1 – Главная страница сайта «ФизБой»

Шапка сайта отображается на всех страницах сайта (Рисунок 2).



Рисунок 2 – Шапка сайта «ФизБой»

При нажатии на логотип **ФИЗБОЙ** на любой странице веб-приложения, кроме первой, пользователь вернется на стартовую страницу приложения со списком соревнований.

Если пользователь не авторизован, справа отображается кнопка «Войти», которая переводит его на страницу авторизации. Если пользователь авторизован, отображается его имя и аватар. При нажатии на эти элементы открывается меню пользователя (Рисунок 3).

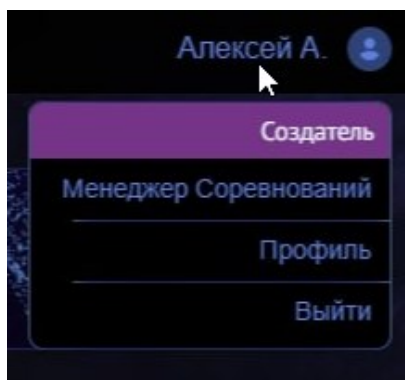


Рисунок 3 – Меню пользователя

Меню состоит из пунктов:

- роль пользователя (см. раздел 3 «Права и роли пользователей»);
- «Менеджер соревнований» — для перехода в «Менеджер соревнований», отображается для Администратора, Модератора и Создателя соревнований (см. п. 5.1 «Вход в «Менеджер соревнований»»);
- «Профиль» — для перехода на страницу «Профиль пользователя» на портале VR-Labs;
- «Выйти» — для перехода на Главную страницу сайта с выходом из текущей учетной записи.

4.1 Список соревнований

В списке соревнований (Рисунок 4) отображаются публичные соревнования и те приватные соревнования, в которых пользователь является или был Участником или Создателем.

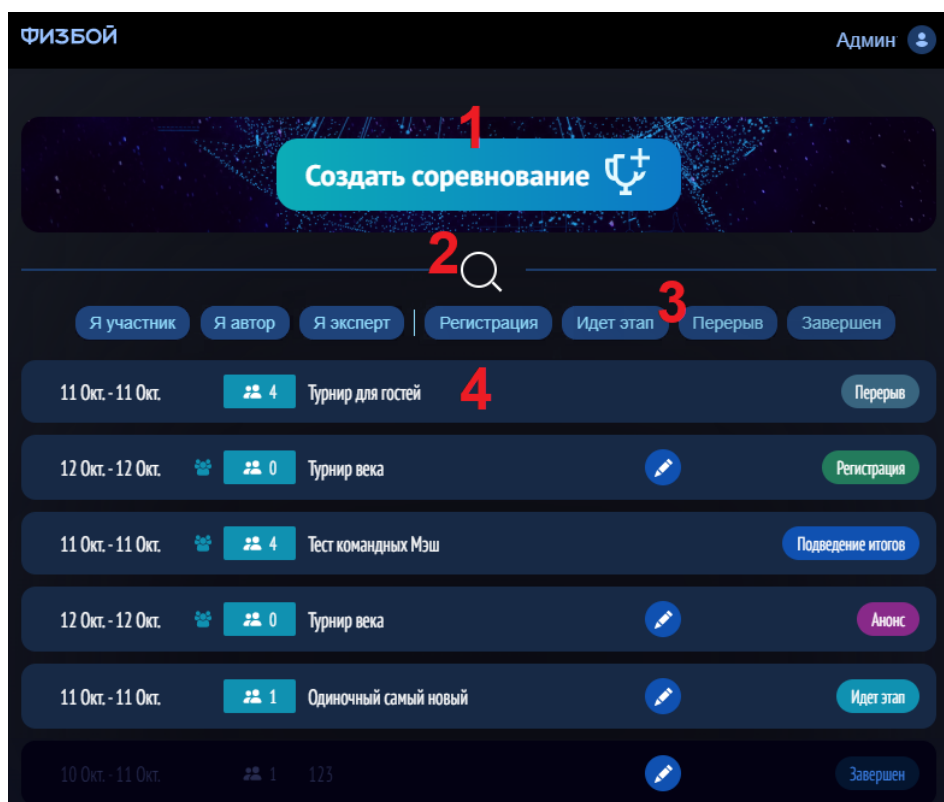


Рисунок 4 – Список соревнований

На Главной странице со списком соревнований расположены (Рисунок 4):

- 1) **Кнопка**  для перехода в «Менеджер соревнований». Кнопка отображается для Модератора, Создателя соревнований и Администратора. Для всех остальных пользователей отображается заголовок «Соревнования».
- 2) **Строка поиска.** При нажатии на иконку  отображается поле для ввода подстроки, по которой будет проходить поиск (Рисунок 5). По мере ввода символов в строку поиска в списке остаются только соревнования, в названии которых содержится введенная подстрока.

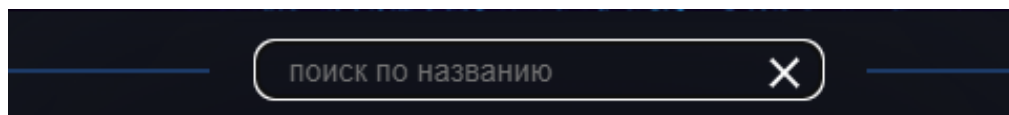


Рисунок 5 – Активная строка поиска

- 3) **Фильтры.** Позволяют оставить в списке только соревнования, отвечающие критериям выбранных фильтров. По умолчанию все фильтры выключены, т.е. в списке отображаются все соревнования (Рисунок 6).

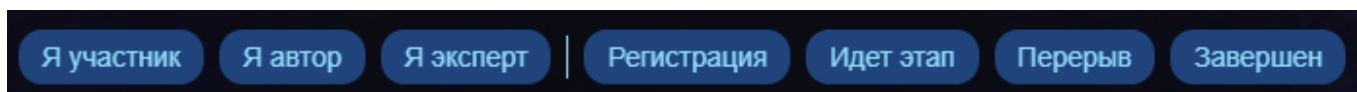


Рисунок 6 – Фильтры списка соревнований

Нажатие на выключенный фильтр активирует его — фильтр меняет цвет. Если выделено несколько фильтров, в списке остаются соревнования, которые отвечают критерию хотя бы одного выбранного фильтра. При таком выборе фильтров, как на Рисунке 7, в списке соревнований останутся все те, в которых пользователь является или Участником, или Экспертом. Нажатие кнопки  снимает все фильтры.

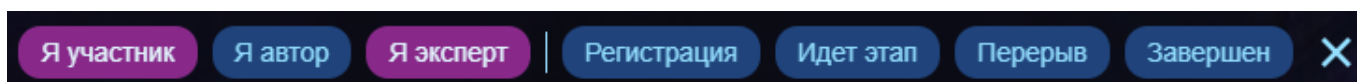


Рисунок 7 – Активные фильтры

Перечень фильтров и их критерии:

- **Я участник** — соревнования, в которых пользователь зарегистрирован и является или являлся Участником. Фильтр отображается только для авторизованных пользователей;
- **Я автор** — соревнования, которые создал пользователь. Фильтр отображается только для авторизованных пользователей;
- **Я эксперт** — соревнования, в которых пользователь является Экспертом. Фильтр отображается только для авторизованных пользователей;
- **Регистрация** — все соревнования, на которые открыта регистрация;
- **Идет этап** — все соревнования, которые проходят непосредственно в данный момент;

- **Перерыв** — все соревнования, в которых сейчас перерыв;
- **Завершен** — все завершенные соревнования.

4) Строки соревнований:

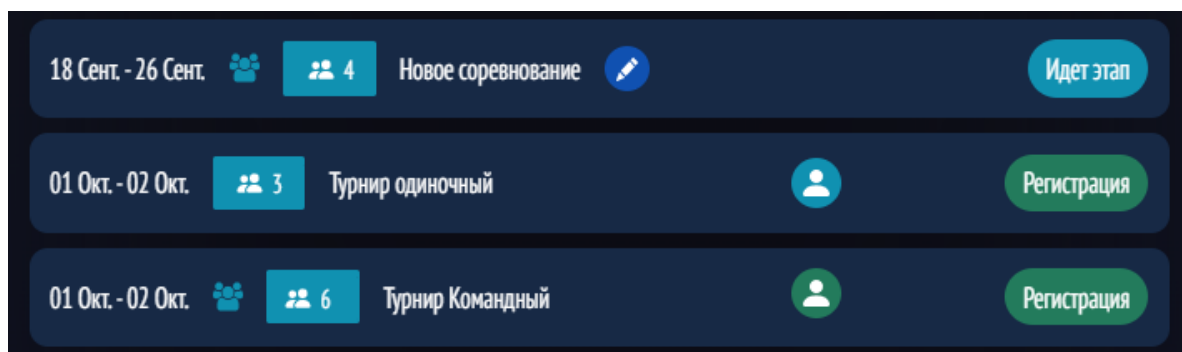


Рисунок 8 – Строки соревнований

Каждая строка отображает информацию о конкретном соревновании (Рисунок 8):

- даты проведения;
- иконку , если это командное соревнование;
- количество зарегистрированных Участников, например: ;
- название соревнования;
- статус пользователя. Могут отображаться иконки статусов, перечисленных в Таблице 1.

Таблица 1 – Статусы пользователя

Иконка	Статус	Описание статуса
	Автор	Пользователь является автором (Создателем) этого соревнования
	Эксперт	Пользователь является Экспертом в данном соревновании
	Участник	Пользователь зарегистрирован, участвует или участвовал в соревновании
	Участник команды	Пользователь зарегистрирован или участвовал в соревновании
	Капитан	Пользователь является капитаном команды в данном соревновании
	Дисквалифицированный Участник	Пользователя дисквалифицировали в соревновании
	Дисквалифицированный член команды	Команду пользователя дисквалифицировали в соревновании
	Доступ ограничен	Пользователя заблокировали в соревновании (дисквалифицировали до окончания регистрации)
	Доступ команды ограничен	Команду, членом которой является пользователь, заблокировали (дисквалифицировали до окончания регистрации)
	Занято призовое место	Соревнование закончено, пользователь занял в нем призовое место

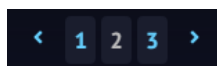
- статус соревнования. Возможен один из следующих статусов:
 - **Анонс** — соревнование запущено, но регистрация еще не началась;
 - **Регистрация** — идет регистрация;
 - **Регистрация завершена** — регистрация уже завершена, но первый этап еще не начался;
 - **Идет этап** — в данный момент идет подэтап соревнования;
 - **Перерыв** — соревнование началось, но еще не закончилось, и в данный момент нет активных подэтапов;
 - **Подведение итогов** — больше нет предстоящих этапов или подэтапов, но соревнование еще не завершено организатором. Отличается от перерыва тем, что больше нет предстоящих этапов/подэтапов;
 - **Завершен** — соревнование завершено организатором.



Если соревнования нет в списке, но вы уверены, что оно существует, возможно, оно приватное. Попросите организатора поделиться с вами ссылкой на него.

Если список соревнований не помещается на одной странице, то под списком отображаются

кнопки для навигации по страницам списка:



При нажатии на строку соревнования открывается страница конкретного соревнования.

4.2 Страница соревнования

Страница соревнования предназначена для получения информации о конкретном мероприятии, а также для участия в нем.

Попасть на страницу соревнования можно из списка соревнований либо по прямой ссылке (для каждого соревнования есть свой уникальный URL-адрес).



Рисунок 9 – Страница соревнования

Страница состоит из блоков, состав и содержание которых зависит от этапа и роли пользователя (Рисунок 9):

- 1) название соревнования (см. п. 4.2.1 «Название соревнования»);
- 2) информация о соревновании (см. п. 4.2.2 «Информация о соревновании»);
- 3) статус соревнования (см. п. 4.2.3 «Статус соревнования»);
- 4) информация о команде (см. п. 4.2.4 «Информация о команде»);
- 5) информация об этапах / информация об Участниках и Экспертах (см. п. 4.2.5 «Информация об этапах»);

- 6) задания этапа (см. п. 4.2.6 «Задания этапа»);
- 7) результаты (см. п. 4.2.8 «Результаты»);
- 8) решения Участников (см. п. 4.2.7 «Решения Участников»).

4.2.1 Название соревнования

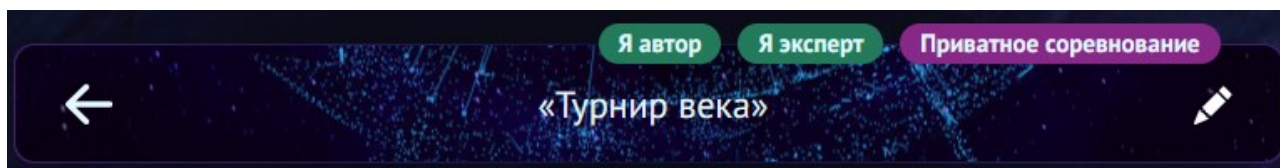


Рисунок 10 – Блок названия соревнования

Кнопка  ведет на страницу «Список соревнований» (Рисунок 10). При нажатии на иконку  (она отображается только для публичного соревнования) в буфер копируется гиперссылка на это соревнование. Если пользователь — автор соревнования, справа от названия отображается кнопка , с помощью которой открывается страница этого соревнования в «Менеджере соревнований» (см. п. 5.3.2 «Страница соревнования»). Слева над названием отображается роль (или роли) пользователя в соревновании и другая полезная информация (например, «Доступ ограничен», «Заявка в эксперты», «Приватное соревнование» и др.).

4.2.2 Информация о соревновании

Блок содержит общую информацию о соревновании и кнопки для регистрации в соревновании. До начала первого этапа этот блок открывается в **развернутом** виде и в нем содержатся (Рисунок 11):

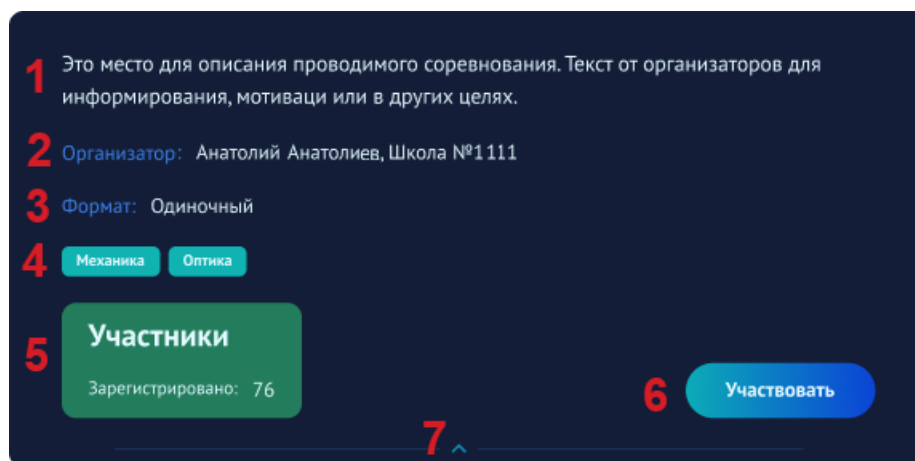


Рисунок 11 – Развернутый вид блока информации о соревновании

- 1) **описание соревнования**;
- 2) информация об **организаторе**;
- 3) **формат**: одиночный или командный;
- 4) **названия Виртуальных лабораторий**, по которым могут встретиться задания в рамках соревнования. Перечень задается до публикации соревнования и неизменен. Если у

пользователя нет активной лицензии на лабораторию, то ее название выделяется темным фоном и точкой в правом верхнем углу (Рисунок 12):

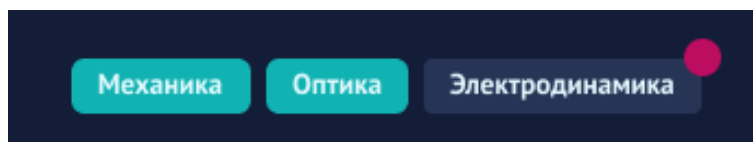
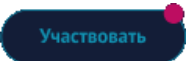


Рисунок 12 – Названия используемых Виртуальных лабораторий

5) информация о **количестве Участников/команд**;

6) **кнопки действий**. В зависимости от этапа и роли пользователя могут отображаться следующие кнопки:

-  — отображается для Создателя этого соревнования, Модератора и Администратора. При нажатии кнопки в «Менеджере соревнований» открывается страница текущего соревнования (см. п. 5.3.2 «[Страница соревнования](#)»).
-  — отображается во время регистрации для авторизованного пользователя, если он еще не участвует в этом соревновании. При нажатии пользователь попадает в список Участников. Если же у пользователя не хватает активных лицензий или в соревновании не осталось свободных мест, кнопка будет заблокирована: .
-  — отображается во время регистрации на командное соревнование для авторизованного пользователя, если он еще не участвует в этом соревновании, не подал заявку в команду и имеет лицензии на все лаборатории, используемые в соревновании. При нажатии кнопки открывается окно «Создание команды» (Рисунок 13).

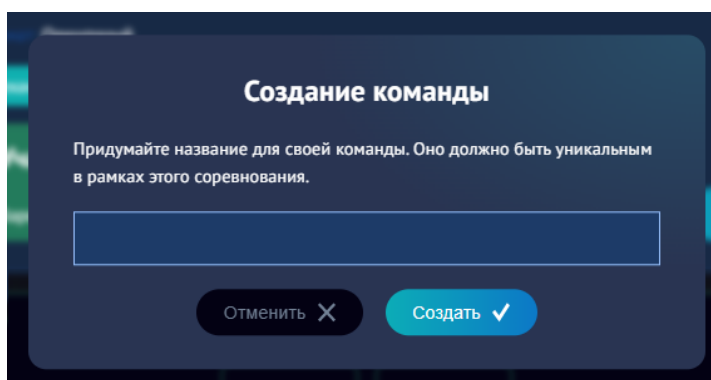


Рисунок 13 – Окно «Создание команды»

Вводимое название команды должно быть уникальным в рамках соревнования. Созданная команда автоматически добавляется в список Участников соревнования, а ее создатель становится ее Капитаном. Можно создать команду, даже если список участников уже полный и нет свободных мест.

Если у пользователя не хватает активных лицензий, кнопка будет заблокирована:



-  (Список команд) — отображается во время регистрации на командное соревнование для авторизованного пользователя, если он еще не участвует в этом соревновании. При нажатии в блоке «Информация об этапах» открывается список команд, из которого пользователь может подать заявку на участие в составе команды.
-  — отображается во время регистрации:
 - для пользователя, который является Экспертом или подал заявку в Эксперты. При нажатии пользователь удаляется из списка «Эксперты» или удаляется его заявка;
 - для зарегистрированного Участника. При нажатии в случае одиночного соревнования пользователь исключается из списка Участников, в случае командного — открывается страница команды Участника.

После отказа пользователь может зарегистрироваться повторно.

- 7) Кнопка «Свернуть/Развернуть»  — для переключения между **полным** и **сокращенным** видом.

После начала первого этапа по умолчанию блок «Информация о соревновании» открывается в **сокращенном** виде (Рисунок 14):

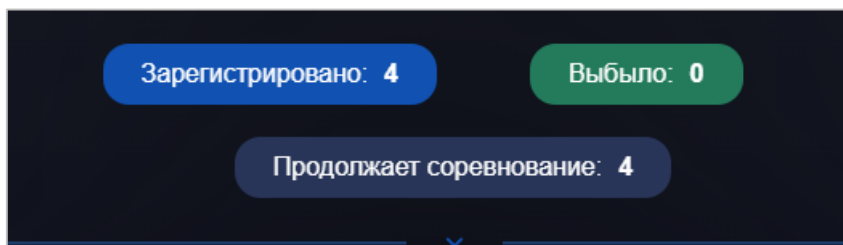


Рисунок 14 – Сокращенный вид блока информации о соревновании

4.2.3 Статус соревнования

Блок отображает текущий статус проведения соревнования и таймер (в отдельных случаях).

Примеры возможных статусов приведены на Рисунке 15.

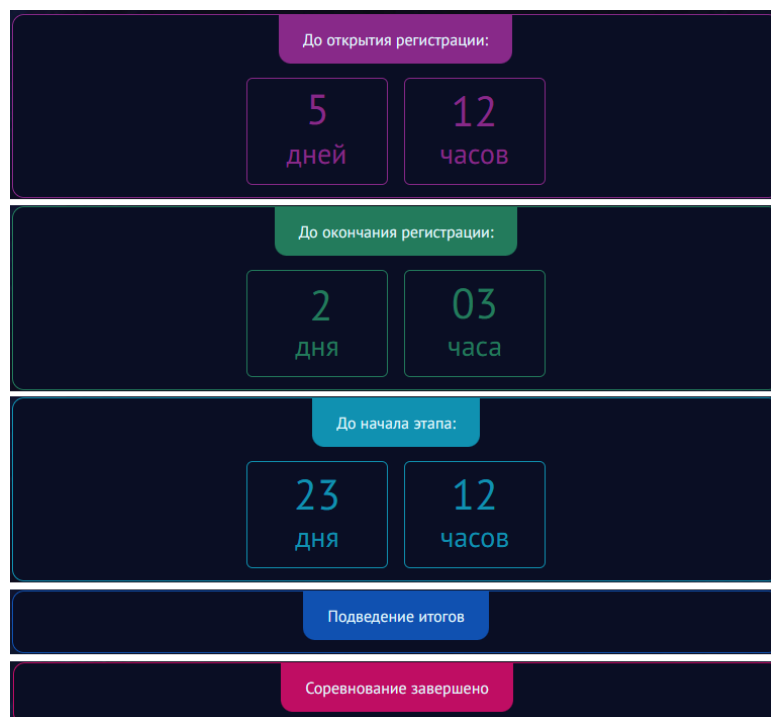


Рисунок 15 – Статусы соревнования

4.2.4 Информация о команде

Блок отображается только для командного соревнования и содержит название команды, в которой состоит пользователь (как Капитан или член команды), и кнопку перехода на страницу команды . Если есть заявки о вступлении в команду, то отображается информация об их количестве (Рисунок 16):



Рисунок 16 – Информация о команде

4.2.5 Информация об этапах

Блок «Информация об этапах» содержит (Рисунок 17):

- 1) Кнопку для открытия вкладки «Информация о командах»  в случае командного соревнования (см. п. 4.2.5.1 «Список команд») или вкладки «Информация об участниках»  — в случае одиночного соревнования (см. 4.2.5.2 «Список Участников»). При нажатии на одну из этих кнопок ниже отображается список команд / Участников и список Экспертов. Эти списки отображаются только после начала регистрации.
- 2) Кнопки переключения между вкладками этапов. Под кнопками отображаются данные выбранного этапа: время проведения подэтапов и описание выбранного этапа.

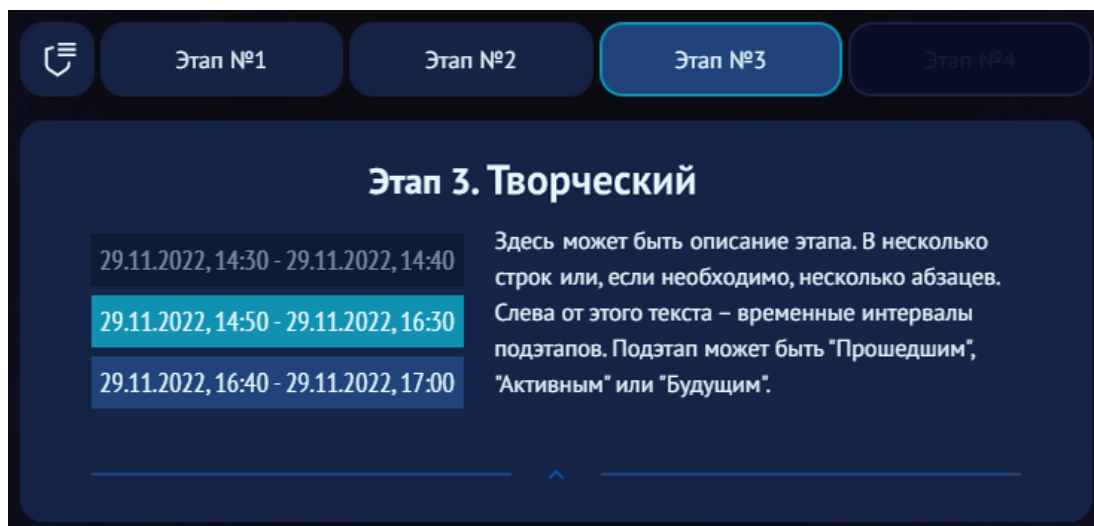


Рисунок 17 – Информация об этапах

С помощью кнопки «Свернуть/Развернуть»  под описанием этапа можно переключения между полным и сокращенным видом блока «Информация об этапах».

4.2.5.1 Список команд

Список команд (Рисунок 18) отображается в блоке «Информация об этапах» во время командного соревнования: с начала регистрации и до начала первого этапа — по умолчанию, а далее — при нажатии кнопки .

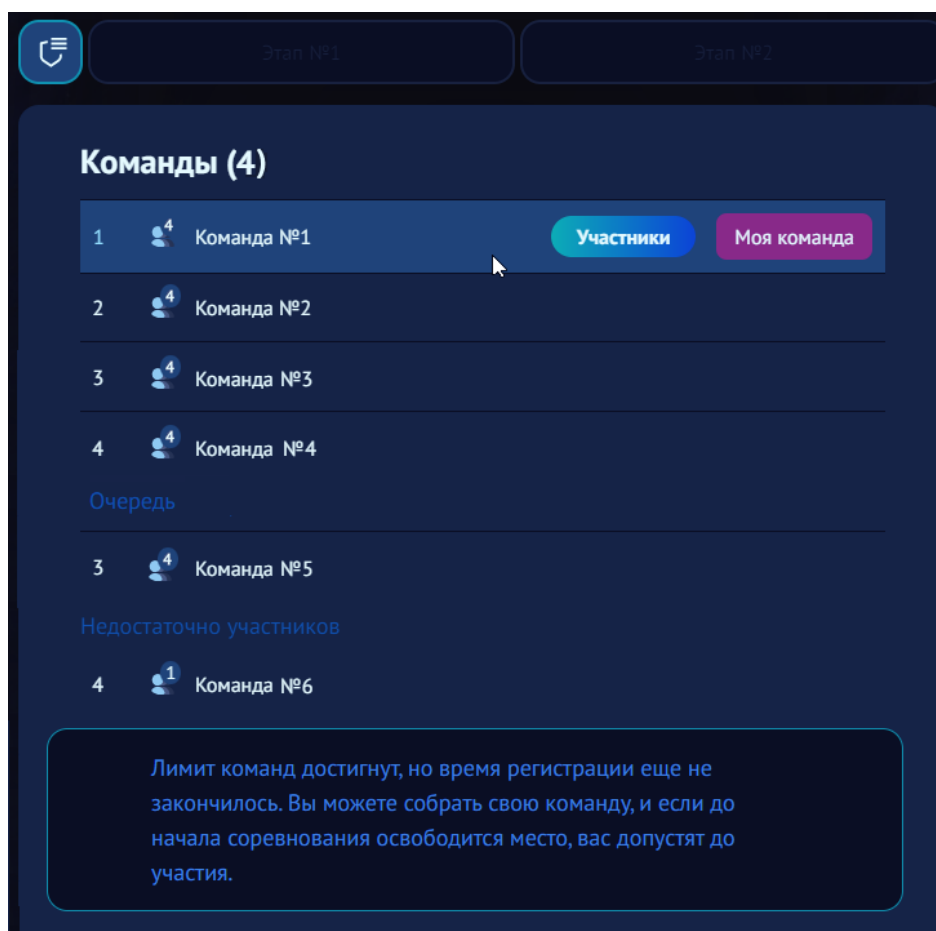


Рисунок 18 – Вкладка «Список команд»

В строках списка могут отображаться следующие элементы:

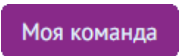
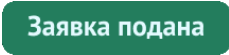
- кнопка  — для просмотра списка членов команды, отображается при наведении указателя на строку. При нажатии кнопки открывается страница команды (см. п. 4.3 «Страница команды»);
- статус  — отображается в строке команды, в которую принят пользователь;
- кнопка  — отображается при наведении указателя на строку во время регистрации, если пользователь не состоит ни в одной команде и не подавал заявок на вступление. Нажимая на эту кнопку, пользователь подает заявку на вступление в команду. Если пользователь состоит в другой команде, или подал заявку в другую команду, или у пользователя недостаточно лицензий на Виртуальные лаборатории, кнопка заблокирована:  ;
- статус  — отображается только во время регистрации в строке команды, на вступление в которую пользователь подал заявку;
- кнопка  (Отменить заявку) — отображается при наведении указателя на строку во время регистрации рядом со статусом  , если пользователь подал заявку на вступление в команду (Рисунок 19).



Рисунок 19 – Строка команды, в которую пользователь подал заявку на вступление

При нажатии кнопки  открывается диалоговое окно для подтверждения отмены.

Если все места согласно ограничениям соревнования заняты, то команда в момент комплектации попадает в список «Очередь». Если в списке «Команды» освобождается место либо Администратор изменяет лимит количества команд в большую сторону, то в него попадают первые из очереди. Если Администратор изменяет лимит количества команд в меньшую сторону, последние зарегистрированные команды попадают в очередь.

Если количество Участников недостаточно для участия команды в соревновании или во время регистрации команда перестает отвечать критерию количества Участников, команда включается в раздел списка «Недостаточно участников». Необходимое количество членов команды устанавливает Создатель соревнования в «Менеджере соревнований» (см. п. 5.3.1 «Создание черновика соревнования»).

4.2.5.2 Список Участников

Список Участников (Рисунок 20) отображается в блоке «Информация об этапах» во время одиночного соревнования: с начала регистрации и до начала первого этапа — по умолчанию, а далее — при нажатии кнопки .

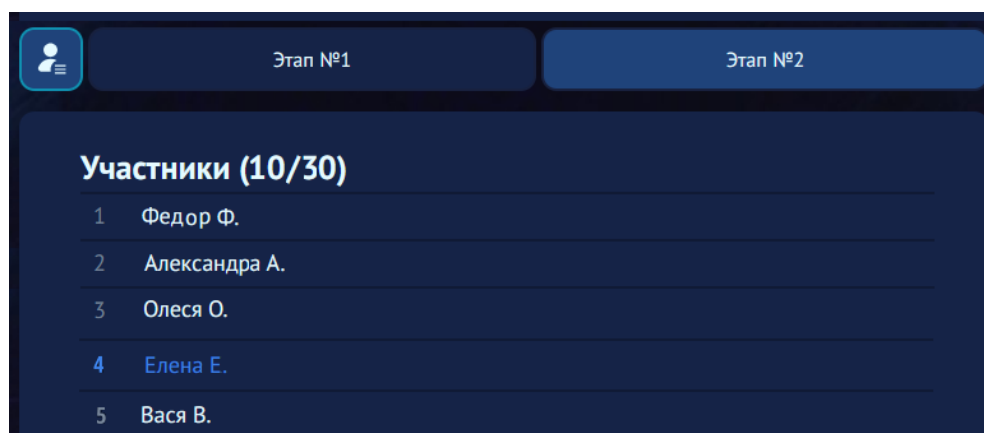


Рисунок 20 – Список Участников

Если пользователь участвует в соревновании, его строка выделена другим цветом.

До начала регистрации вместо списка Участников или команд отображается текстовая подсказка: *Информация об участниках будет доступна, когда откроется регистрация.*

4.2.5.3 Список Экспертов

Список Экспертов (Рисунок 21) открывается в блоке «Информация об этапах» под списком Участников или списком команд: с начала регистрации и до начала первого этапа — по умолчанию, а далее — при нажатии кнопки  или . Блок содержит список Экспертов, оценивающих работы Участников во время проведения соревнования. В списке отображаются пользователи, чьи заявки на участие в роли Эксперта одобрил (в «Менеджере соревнований») Создатель соревнования, Модератор или Администратор (см. п. 5.8 «Список Экспертов»).

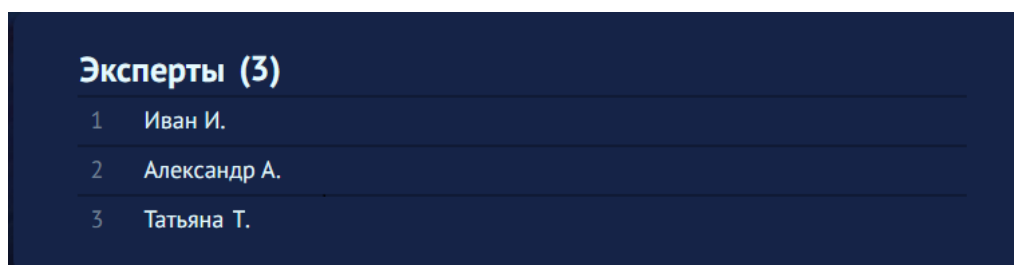


Рисунок 21 – Список Экспертов

Подать заявку на участие в роли Эксперта в соревновании может пользователь с ролью Создателя соревнований, Модератора или Администратора (см. раздел 8 «Оценка решений»). Во время регистрации под списком Участников отображается кнопка «Подать заявку Эксперта» (Рисунок 22). Кнопка не отображается для пользователей, зарегистрировавшихся как Участники соревнования.

Рисунок 22 – Кнопка «Подать заявку Эксперта»

Отменить заявку на участие в роли Эксперта или само участие в качестве Эксперта можно только до окончания этапа регистрации. Отменить участие, если эксперт заблокирован, нельзя.

4.2.6 Задания этапа

Блок содержит информацию о заданиях активного этапа.

В блоке отображаются карточки заданий (Рисунок 23), которые Создатель соревнования прикрепил к конкретному этапу. Для Участников соревнования эти карточки видны только во время этапа. В течении этапа Участникам нужно выполнить эти задания, а в перерыве до следующего этапа Экспертам и Модератору — оценить выполненные работы Участников.



Рисунок 23 – Задания этапа

Карточка задания может содержать (Рисунок 24):



Рисунок 24 – Карточка задания

- номер задания;
- названия задания;
- название Виртуальной лаборатории, в которой нужно выполнить задание;

- максимальное количество баллов, которое можно получить за выполнение задания, например ;
- статус «Черновик»  — отображается в углу карточки (Рисунок 23), если Участник начинал выполнять задание и для него сохранен черновик.
- статусы Участников и задания — отображаются пиктограммы Участников / членов команды со статусом их текущей работы над заданием (Таблица 2).

Таблица 2 – Статусы текущей работы Участников

Статус	Описание
 Просматривает задание	Участник во время этапа просматривает информацию о задании
 Решает задание	Участник в данный момент в Виртуальной лаборатории выполняет это задание (у Участника хотя бы на одной вкладке открыта сцена в процессе выполнения задания)
 Задание решено	Участник команды выполнил это задание, но оно не отправлено на проверку, потому что решение от команды уже было отправлено. Статус меняется на «Решает задание», если пользователь начал редактировать работу
 Задание сдано	Участник команды отправил задание на проверку. Отображается, когда пользователь сдал работу из приложения или Капитан команды сдал работу из списка решенных работ. Если есть такой статус, ниже отображается подпись «на проверке». Статус меняется на «Задание решено», если Участник или Капитан отозвал работу
 Задание сдано	Участник одиночного соревнования сдал работу

Участник видит статусы других членов своей команды, а также свой статус, если он решает задачу на другой вкладке браузера.

Кликните по карточке, чтобы открыть окно «Информация о задании» с подробной информацией о задании (Рисунок 25). Состав элементов в окне может меняться в зависимости от прав пользователя (Участник или Капитан команды), времени просмотра (до или во время этапа), стадии выполнения задания пользователем (пользователь приступил к решению, завершил и т. д.).

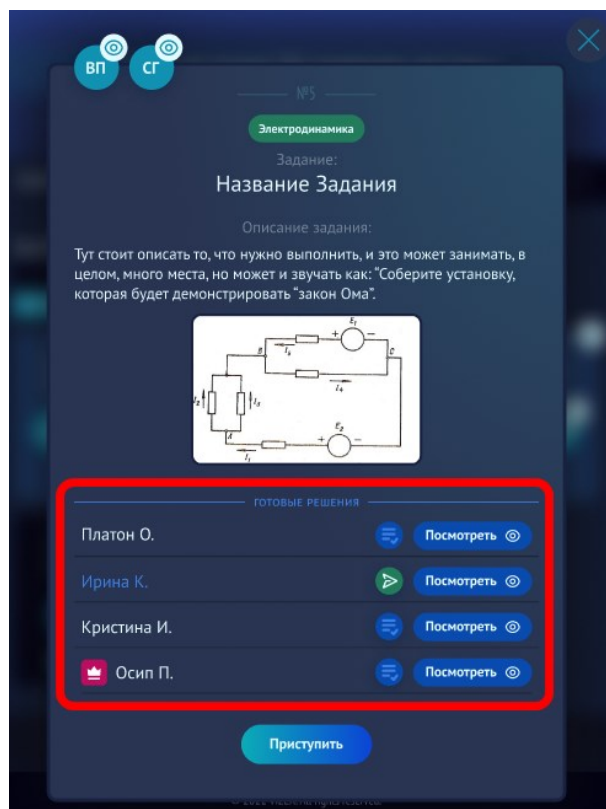


Рисунок 25 – Окно «Информация о задании»

Во время командного соревнования, если кто-то из членов команды уже решил это задание, в окне отображается список «Готовые решения» (Рисунок 25). В этом случае строка списка может содержать:

- имя и фамилию (в сокращенном формате «Имя Ф.») Участника, который отправил свое решение;
-  (На проверке) — статус решения, которое находится на проверке. На проверке может одновременно находиться только одно решение от команды. Чтобы отправить другое решение, необходимо сначала отозвать текущее;
-  — иконку Капитана команды;
- кнопку  — для запуска решения в лаборатории в режиме просмотра. Кнопка доступна, если есть оцененное или отправленное на оценку решение. Перезаписать оцененное или отправленное на оценку решение нельзя;
- кнопку  — для отправки решения на проверку. Кнопка доступна только Капитану команды, если нет других решений от команды на проверке;
- кнопку  — для отзыва отправленного на оценку решения. Кнопка доступна для отправленного на оценку решения только Капитану команды или автору решения.

Чтобы закрыть окно «Информация о задании», кликните мимо карточки или нажмите клавишу Esc.

4.2.7 Решения Участников

Блок «Решения участников» (Рисунок 26) предназначен для проверки Экспертами заданий, отправленных Участниками, и выставления оценок (см. раздел 8 «Оценка решений»). Оценка выставляется по каждому отдельно сданному заданию.

Решения участников			
Проходной балл : 100			
Участники	Решение	Блокнот	Оценка
Задание 1 ⓘ			80 баллов
Руслан Р.		Задание 1 - отметки	50
Глеб Г.		6+6 -----...	20
Задание 2 ⓘ			70 баллов
Арсений А.		Блокнот пуст	70
Руслан Р.		786867 78...	20
Задание 3 ⓘ			70 баллов
Арсений А.		Блокнот пуст	60
Глеб Г.		Блокнот пуст	55

Рисунок 26 – Решения участников

Блок виден только Экспертам с момента окончания этапа и не позднее, чем за 2 минуты до начала следующего.

Блок содержит таблицу с работами Участников. В каждой строке таблицы:

- имя и фамилия Участника;
- кнопка  — для открытия выполненного задания на отдельной вкладке в режиме просмотра;
- ссылка на содержимое блокнота. Открывает содержимое блокнота в отдельном окне;
- поле для ввода оценки.

4.2.8 Результаты

4.2.8.1 Результаты этапа

Результаты этапа представляют собой таблицу со списком Участников/команд и их оценками за этап, выставляемыми вручную Экспертами и Модератором соревнования.

- в одиночном соревновании отображается личный результат — сумма всех баллов, полученных Участником за все выполненные задания (Рисунок 27);
- в командном соревновании — сумма всех баллов, полученных за все выполненные задания членами команды (Рисунок 28).

Результаты		
№	Участник	Оценка
1	Федор Ф.	24.00
	Задание №1	4.00
	Задание №2	8.00
	Задание №3	12.00
2	Таня Т.	24.00
3	Иван И.	24.00
4	Сергей С.	23.00
не прошли этап		
5	Александр А.	5.00

Рисунок 27 – Результаты этапа в одиночном соревновании

Результаты		
№	Команды	Оценка
	Команда №1	124.00
1	Задание по ФИЗИКЕ №4 Алексей А.	39.00
	Задание по ХИМИИ №5 Александр А.	40.00
	Бонусное задание для набора баллов Семен С.	45.00
2	Команда №2	24.00
не прошли этап		
3	Команда №13	—

Рисунок 28 – Результаты этапа в командном соревновании

Строку результатов можно развернуть/свернуть с помощью кнопок  / .

В таблице отображаются результаты того этапа, вкладка которого выбрана в блоке «Информация об этапах» (см. п. 4.2.5 «Информация об этапах»). Оценки выставляются в перерыве между этапами, поэтому таблица результатов текущего этапа становится доступной за несколько минут до окончания перерыва, следующего за этим этапом.

В таблице с результатами этапа отображаются:

- список Участников/команд, у которых есть оценки на этом этапе. Список дисквалифицированных Участников/команд отображается в конце списка, в разделе «не прошли этап»;
- результаты всех Участников/команд, допущенных к этапу, независимо от их результатов, наличия сданных работ или дисквалификации на этом этапе;
- Участники/команды, восстановленные на текущем этапе, даже если они были дисквалифицированы ранее.

В результатах этапа не отображаются Участники/команды, которые не были допущены к этапу (т.е. были дисквалифицированы на предыдущих этапах). Но если Участника/команду восстановили, то считается, что он не был дисквалифицирован и он снова будет отображаться в результатах прошедших этапов (в результатах пропущенных этапов будет отображаться прочерк «--»).

Если Участнику/команде не было выставлено оценок, независимо от сданных работ, в результате отображается прочерк «--».

4.2.8.2 Результаты соревнования

Результатами соревнования считаются результаты последнего этапа (Рисунок 29). Дополнительно к занятым местам в строках команд или Участников, занявших первые три места, отображаются кубки: золотой, серебряный, бронзовый. При одинаковом количестве баллов команды или Участники разделяют кубок между собой.

Результаты			
№	Участник	Оценка	
1	Александр А.	99.00	🏆
2	Федор Ф.	94.00	🥈
2	Иван И.	94.00	🥈
3	Сергей С.	44.00	🥉
4	Александр И.	24.00	
не прошли этап			
3	Таня Т.	--	

Рисунок 29 – Результаты соревнования

4.3 Страница команды

Страница команды (Рисунок 30) предназначена для просмотра и редактирования информации о команде ее Капитаном, а также для вступления в команду — для других Участников.

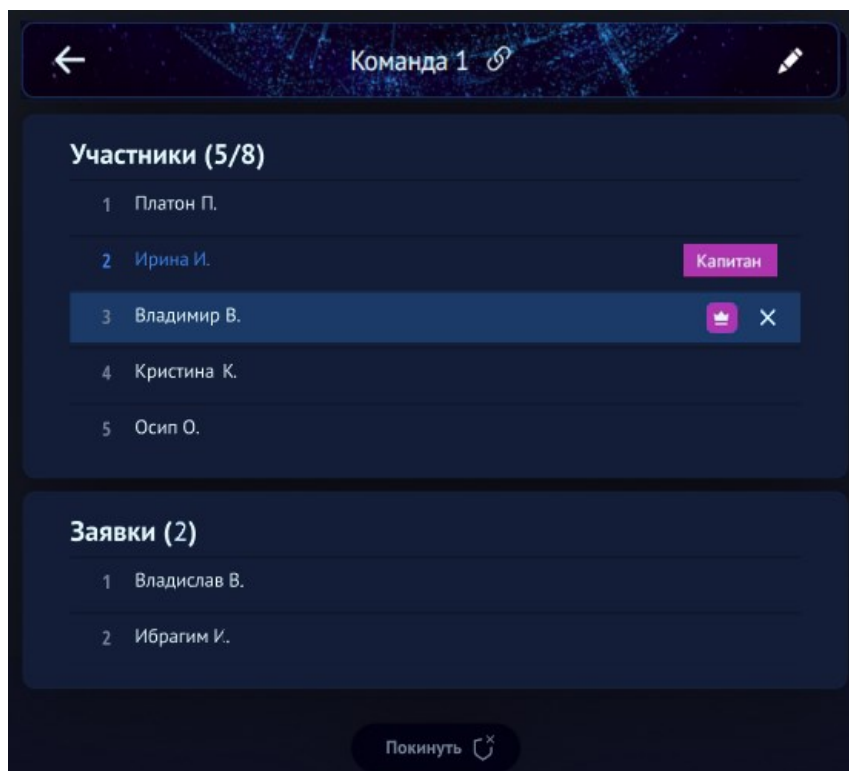


Рисунок 30 – Страница команды

На странице команды расположены:

– Строка названия команды, которая содержит:

- кнопку «Назад»  для возвращения на страницу соревнования;
- название команды;
- кнопку «Редактировать» . Кнопка отображается только для Капитана команды во время регистрации. При нажатии открывается поле для редактирования названия;
- кнопку «Скопировать ссылку» . При нажатии в буфер копируется ссылка на страницу команды.

– Список «Участники». В строке с именем Участника могут отображаться:

- статус **Капитан** — в строке с именем Капитана. По умолчанию Капитаном становится создатель команды, но эти права можно передать. Строки отсортированы по дате принятия заявки на вступление в команду;
- кнопка «Назначить капитаном»  — для передачи прав Капитана выбранному Участнику команды. Кнопка отображается только для Капитана при наведении курсора на строку и только до окончания соревнования;
- кнопка «Удалить участника»  — отображается только для Капитана при наведении курсора на строку. Во время регистрации кнопка служит для удаления пользователя из списка Участников, во время проведения соревнования — для блокировки Участнику доступа к выполнению заданий.

- Список «Заявки» — список заявок пользователей на вступление в команду, отсортированных по дате подачи. Список видит только Капитан и члены команды и только во время регистрации. При наведении указателя на строку с именем Участника для Капитана в ней отображаются кнопки:
 - «Принять в команду»  — для добавления пользователя в список членов команды;
 - «Отклонить заявку»  — для отклонения заявки пользователя.
- Кнопки доступных действий, расположенные под списками Участников. Их состав и внешний вид может меняться:
 - кнопка  — для исключения Участника из команды. При этом пользователь исключается из числа Участников соревнования. Если команду покидает Капитан, то Капитаном назначается Участник, первым подавший заявку в команду. Если команду покидает Капитан, а в команде больше нет Участников, команда расформировывается. Кнопка доступна только члену и Капитану этой команды и только во время регистрации;
 - кнопка  — для включения пользователя в список «Заявки». Кнопка отображается для пользователя, не состоящего в команде в этом соревновании, и только во время регистрации. Подача заявок в команду закрывается за 1 минуту до окончания времени регистрации;
 - кнопка  — отображается для члена и Капитана другой команды, а также для гостя и для авторизованного пользователя с количеством лицензий, недостаточным для участия в соревновании. Кнопка отображается во время регистрации, но недоступна для взаимодействия;
 - кнопка  — для удаления пользователем заявки на вступление в команду. Кнопка отображается, если такая заявка пользователем была подана. Заявка «сгорает» после окончания регистрации, если ее не приняли.

5 Менеджер соревнований

«Менеджер соревнований» предназначен для управления соревнованиями, в которых Участники смогут организованно выполнять задания, а Эксперты — проверять задания и определять победителей.

Управление соревнованием включает создание, редактирование, завершение, удаление соревнования, ведение списка Участников соревнования, модерацию заданий. Управление соревнованиями осуществляется зарегистрированными пользователями с ролью «Администратор», «Модератор» или «Создатель соревнований» непосредственно с сайта «ФизБой» и из «Менеджера соревнований».

5.1 Вход в «Менеджер соревнований»

Вход в «Менеджер соревнований» осуществляется при выборе одноименного пункта в меню пользователя на сайте «ФизБой» (Рисунок 3). При входе открывается страница «Список соревнований» (Рисунок 31).

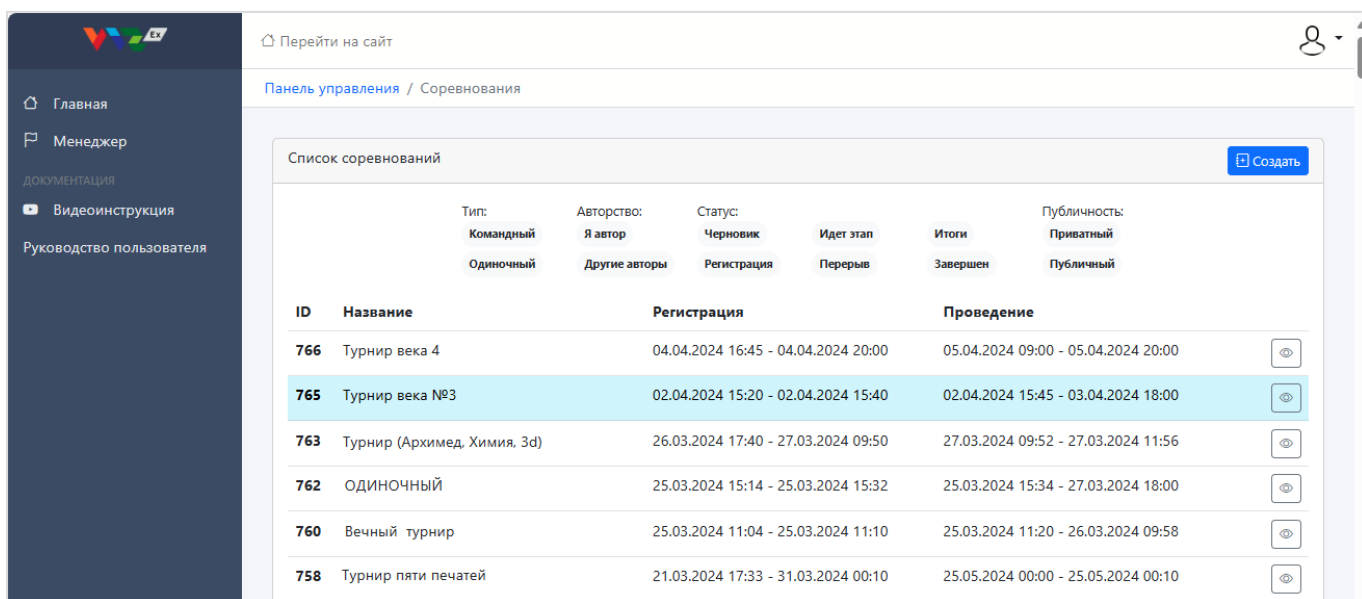


Рисунок 31 – Вход в «Менеджер соревнований»

5.2 Список соревнований

Страница «Список соревнований» (Рисунок 32) предназначена для создания, управления, завершения соревнований ФизБоя и содержит таблицу со списком соревнований. Состав данных на странице зависит от роли пользователя.

Список соревнований						Создать
Тип:		Авторство:		Статус:		Публичность:
Командный		Я автор		Черновик		Приватный
Одиночный		Другие авторы		Регистрация		Публичный
ID	Название	Регистрация		Проведение		
418	Приватный одиночный	18.11.2022 10:45 - 18.11.2022 11:58		18.11.2022 12:00 - 18.11.2022 21:00		 
417	Командный	17.11.2022 16:55 - 17.11.2022 16:58		17.11.2022 16:59 - 18.11.2022 15:15		
416	Одиночный приватный	17.11.2022 09:56 - 17.11.2022 09:59		17.11.2022 10:00 - 17.11.2022 22:00		 
415	Одиночный	16.11.2022 15:30 - 16.11.2022 15:33		16.11.2022 15:35 - 17.11.2022 21:00		
414	Турнир пяти печатей	10.11.2022 15:10 - 10.11.2022 15:30		10.11.2022 16:00 - 10.11.2022 17:45		 
413	Регистрация целый день	15.11.2022 10:32 - 15.11.2022 18:00		16.11.2022 00:00 - 16.11.2022 00:10		 
412	Приватный командный	15.11.2022 22:32 - 15.11.2022 22:37		15.11.2022 22:38 - 15.11.2022 22:42		 

Рисунок 32 – Страница «Список соревнований»

В зависимости от локальной роли пользователя в списке отображаются следующие соревнования:

- для Создателя соревнований — все свои (созданные этим пользователем) и все публичные;
- для Модератора — все свои, все публичные и все приватные;
- для Администратора — все свои, все публичные, все приватные и все черновики.

Соревнования, созданные текущим пользователем, выделены голубым фоном.

Над списком соревнований отображаются группы фильтров. Если включен какой-либо фильтр, то в списке отображаются соревнования, соответствующие критерию этого фильтра. По умолчанию все фильтры выключены, т.е. в списке отображаются все соревнования. Нажатие на выключенный фильтр активирует его — фильтр меняет цвет. Если выделено несколько фильтров, в списке остаются соревнования, которые отвечают критерию хотя бы одного выбранного фильтра. При таком выборе фильтров, как на Рисунке 33, в списке соревнований останутся все одиночные соревнования и те соревнования, на которые в текущий момент идет регистрация.

Тип:	Авторство:	Статус:		Публичность:
Командный	Я автор	Черновик	Идет этап	Приватный
Одиночный	Другие авторы	Регистрация	Перерыв	Публичный

Рисунок 33 – Активные фильтры

Перечень фильтров и их критерии:

- «Тип»:
 - «Командный» — все соревнования, в которых можно участвовать только в составе команды;
 - «Одиночный» — все соревнования, в которых можно участвовать только вне команд.
- «Авторство»:

- «Я автор» — все соревнования, созданные пользователем;
 - «Другие авторы» — соревнования, созданные другими пользователями.
- «Статус»:
- «Черновик» — соревнование не опубликовано;
 - «Регистрация» — в настоящий момент идет регистрация на соревнование;
 - «Идет этап» — в настоящий момент идет подэтап соревнования;
 - «Перерыв» — в настоящий момент не проходит никаких подэтапов и в соревновании есть следующий подэтап;
 - «Итоги» — в настоящий момент не проходит подэтапов и в соревновании нет следующих подэтапов/этапов;
 - «Завершен» — соревнование завершено.
- «Публичность»:
- «Приватный»: для Создателя соревнований — все свои приватные соревнования, для Модератора и Администратора — все приватные соревнования всех пользователей;
 - «Публичный» — все соревнования без ограничений приватности.

В строках таблицы (Рисунок 32) справа от времени проведения соревнования могут быть расположены иконки, информирующие о статусе соревнования:

- у активного соревнования (которое запущено, но еще не завершено) иконка отсутствует;
- черновик соревнования — ;
- завершенное соревнование — ;
- приватное соревнование — .

Справа в каждой строке таблицы расположена кнопка просмотра информации о соревновании . При нажатии кнопки открывается страница соревнования (см. п. [5.3.2 «Страница соревнования»](#)).

5.3 Создание соревнования

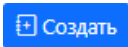
Создавать соревнования могут Администратор, Модератор или Создатель соревнований.

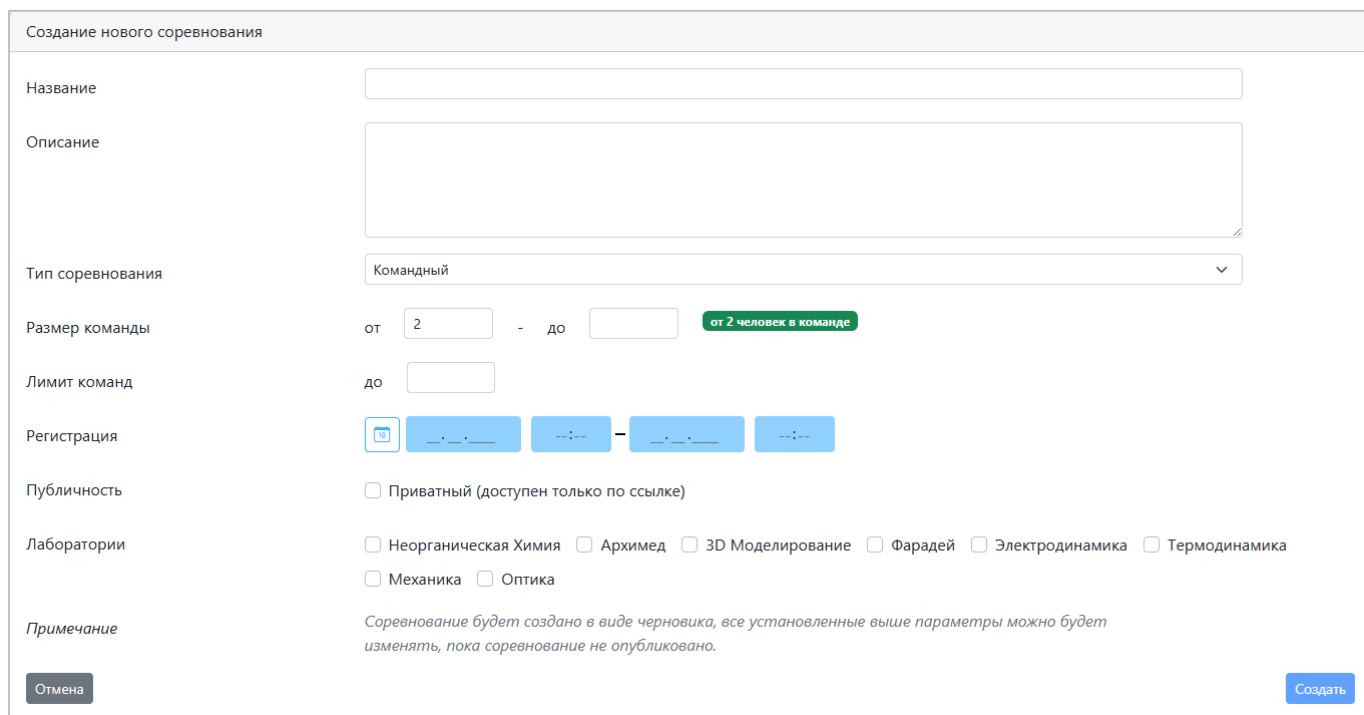
Создание соревнования включает в себя следующие действия:

- 1) Создание черновика соревнования, содержащего информацию о соревновании и датах регистрации (см. п. [5.3.1 «Создание черновика соревнования»](#)).
- 2) Создание этапов соревнования. Необходимо создать хотя бы один этап, чтобы можно было опубликовать соревнование (см. п. [5.3.3.1 «Создание этапа»](#)).
- 3) Публикация соревнования, чтобы пользователи узнали о соревновании и смогли зарегистрироваться на него.

5.3.1 Создание черновика соревнования

Для создания черновика соревнования:

- 1) Авторизуйтесь в Виртуальной лаборатории «Физбой» и откройте «Менеджер соревнований».
- 2) Нажмите кнопку  на странице «Список соревнований» (Рисунок 32). Откроется страница «Создание нового соревнования» (Рисунок 34).



Создание нового соревнования

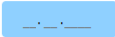
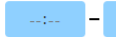
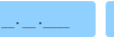
Название

Описание

Тип соревнования

Размер команды от - до от 2 человек в команде

Лимит команд до

Регистрация   -  

Публичность ☐ Приватный (доступен только по ссылке)

Лаборатории ☐ Неорганическая Химия ☐ Архимед ☐ 3D Моделирование ☐ Фарадей ☐ Электродинамика ☐ Термодинамика
☐ Механика ☐ Оптика

Примечание Соревнование будет создано в виде черновика, все установленные выше параметры можно будет изменять, пока соревнование не опубликовано.

Рисунок 34 – Страница «Создание нового соревнования»

- 3) Введите название и описание соревнования.
- 4) Из выпадающего списка выберите тип соревнования: командный или одиночный.
- 5) Если выбран командный тип соревнования, то отобразятся поля «Размер команды». С помощью счетчиков от - до укажите размер команды.
- 6) Введите значение в поле «Лимит участников» / «Лимит команд».
- 7) Укажите начало и окончание регистрации. Для этого введите значения в поля «Регистрация» или нажмите кнопку . Откроется форма «Календарь» (Рисунок 35). В верхней части формы выберите опцию «День» или «Период» и задайте дату (или даты) и время начала и окончания регистрации.

Рисунок 35 – Форма «Календарь»



При заполнении полей надо учитывать следующее:

- регистрация Участников должна начинаться позже текущего времени и заканчиваться до начала первого этапа соревнования;
- регистрации должна заканчиваться позже начала регистрации, позже текущего времени и раньше начала любого этапа этого соревнования.

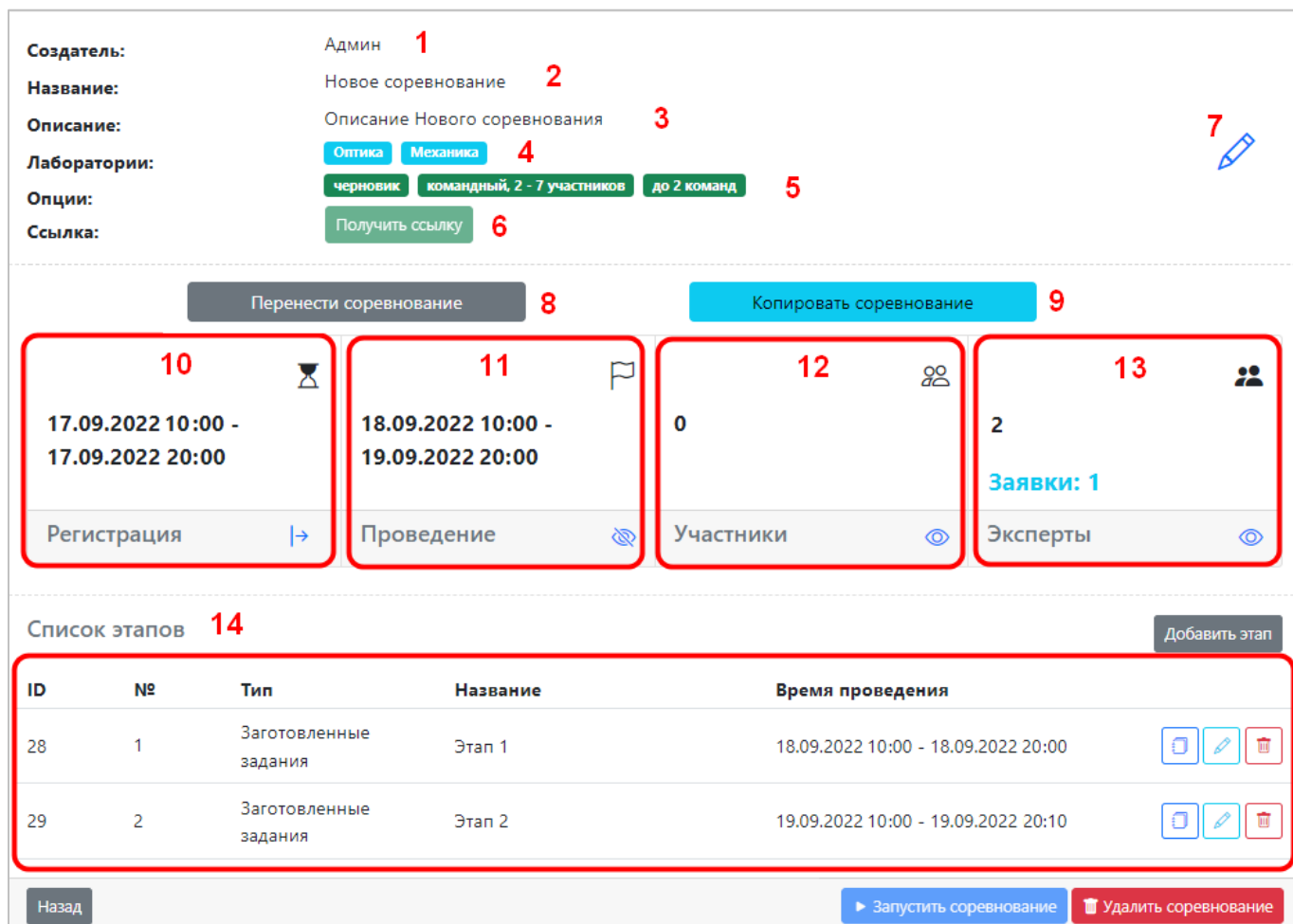
- Если вы создаете приватное соревнование, установите флажок «Приватный». Изменить приватность соревнования можно в любой момент времени до окончания соревнования.
- В группе элементов «Лаборатории» выберите те лаборатории, использование которых потребуется для выполнения заданий соревнования (можно редактировать до начала регистрации). Должна быть выбрана хотя бы одна лаборатория.
- Подтвердите создание соревнования, нажав кнопку **Создать**. Откроется страница соревнования (Рисунок 36). В списке соревнований (Рисунок 32) появится строка с данными о созданном соревновании со статусом «Черновик»  (для отмены создания соревнования — кнопка **Отмена**).



Не забудьте создать этапы соревнования (см. п. 5.3.3.1 «Создание этапа»).

5.3.2 Страница соревнования

Страница соревнования (Рисунок 36) содержит информацию о конкретном соревновании и предназначена для ее просмотра и редактирования. Чтобы открыть страницу, в списке соревнований (Рисунок 32) нажмите кнопку «Просмотр»  в строке с данными нужного соревнования.



The screenshot shows the 'Competition Page' interface. At the top, there are fields for 'Создатель:' (Admin, 1), 'Название:' (Новое соревнование, 2), 'Описание:' (Описание Нового соревнования, 3), 'Лаборатории:' (Optics, Mechanics, 4), 'Опции:' (Draft, Team, 2-7 participants, up to 2 teams, 5), and 'Ссылка:' (Get link, 6). Below these are buttons 'Перенести соревнование' (8) and 'Копировать соревнование' (9). The main section contains four cards: 10 (Registration, 17.09.2022 10:00 - 17.09.2022 20:00), 11 (Conduct, 18.09.2022 10:00 - 19.09.2022 20:00), 12 (Participants, 0), and 13 (Experts, 2, Заявки: 1). At the bottom is a table 'Список этапов' (14) with columns ID, №, Тип, Название, and Время проведения. The table has two rows: ID 28, № 1, Type 'Заготовленные задания', Name 'Этап 1', Time '18.09.2022 10:00 - 18.09.2022 20:00'; and ID 29, № 2, Type 'Заготовленные задания', Name 'Этап 2', Time '19.09.2022 10:00 - 19.09.2022 20:10'. At the very bottom are buttons 'Назад', '▶ Запустить соревнование', and 'Удалить соревнование'.

ID	№	Тип	Название	Время проведения
28	1	Заготовленные задания	Этап 1	18.09.2022 10:00 - 18.09.2022 20:00
29	2	Заготовленные задания	Этап 2	19.09.2022 10:00 - 19.09.2022 20:10

Рисунок 36 – Страница соревнования

На странице соревнования отображаются:

- 1) ФИО Создателя соревнования;
- 2) название соревнования;
- 3) описание соревнования;
- 4) перечень используемых Виртуальных лабораторий;
- 5) дополнительная информация о соревновании;
- 6) кнопка , с помощью которой вы можете скопировать ссылку на соревнование в буфер обмена и затем поделиться ею.
- 7) кнопка «Редактировать»  для редактирования названия соревнования, описания соревнования и времени регистрации;
- 8) кнопка  — отображается до начала первого этапа (см. п. 5.4.3 «Перенос соревнования»);

- 9) кнопка  — для копирования соревнования (см. п. 5.5 «Копирование соревнования»);
- 10) в окне «Регистрация» — время и даты начала и окончания регистрации. После начала регистрации и до начала первого этапа в нижнем правом углу окна отображается кнопка «Продлить регистрацию»  (см. п. 5.4.2 «Продление регистрации»);
- 11) в окне «Проведение» — время и даты проведения соревнования. Они формируются автоматически: дата начала соревнования — дата начала первого этапа, дата окончания соревнования — дата окончания последнего этапа. В нижнем правом углу окна расположена кнопка «Скрыть»  для скрытия панели «Список этапов» (14);
- 12) в окне «Участники» — количество Участников, зарегистрированных на соревнование. Чтобы перейти к списку Участников (см. п. 5.7 «Участники соревнования»), нажмите кнопку «Показать» ;
- 13) в окне «Эксперты» — количество пользователей, утвержденных в роли Экспертов, и количество поданных заявок. Чтобы перейти к списку Экспертов (см. п. 5.8 «Список Экспертов»), нажмите кнопку «Показать» ;
- 14) панель «Список этапов».

5.3.3 Список этапов соревнования

Панель «Список этапов» (Рисунок 37) содержит перечень всех этапов, проводимых в рамках этого соревнования, и предназначена для создания, редактирования и удаления этапов.

Список этапов					Добавить этап
ID	№	Тип	Название	Время проведения	
763	1	Заготовленные задания	Этап 1	29.11.2022 12:10 - 29.11.2022 13:00	 
764	2	Заготовленные задания	Этап 2	29.11.2022 14:00 - 29.11.2022 14:20	 
766	3	Заготовленные задания	Этап 3	29.11.2022 14:30 - 29.11.2022 14:40 29.11.2022 14:50 - 29.11.2022 16:30 29.11.2022 16:40 - 29.11.2022 17:00	  
767	4	Заготовленные задания	Этап 4	29.11.2022 17:30 - 29.11.2022 18:00	  

Рисунок 37 – Панель «Список этапов»

Справа в списке этапов могут отображаться кнопки управления этапами (Таблица 3).

Таблица 3 – Кнопки управления этапами соревнования

Вид кнопки	Название	Назначение
	Редактировать	Открытие формы «Редактирование этапа (см. п. 5.3.3.2 «Редактирование этапа»». Редактировать данные этапа можно только до его начала. Но кнопка отображается до окончания этапа, т. к. с момента начала и до окончания этапа еще можно редактировать время окончания этапа

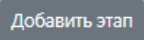
Вид кнопки	Название	Назначение
	Задания этапа	Переход на страницу «Задания этапа» (см. п. 5.6 «Задания этапа»). Редактировать задания этапа можно до его начала. После начала этапа форма открывается в режиме просмотра. Счетчик на кнопке отображает количество заданий, прикрепленных к этапу, иконка  — отсутствие заданий
	Статистика этапа	Переход на страницу «Результаты этапа» (см. п. 5.10 «Результаты соревнования»). Кнопка отображается только для завершившихся этапов
	Модерация этапа	Переход к оценке решений (открывается страница сайта «ФизБой» с открытой вкладкой этапа). Счетчик на кнопке отображает количество решений, ожидающих оценки
	Удалить	Удаление этапа из списка (см. п. 5.3.3.3 «Удаление этапа»). Кнопка отображается до начала этапа

Цветовое выделение этапов на панели:

- с красной окантовкой — черновик этапа;
- белый — этап анонсирован;
- зеленый — этап проходит в настоящее время;
- желтый — ожидается модерация заданий этапа;
- серый — этап завершен.

5.3.3.1 Создание этапа

Для создания этапов соревнования выполните следующие действия:

- 1) В списке соревнований (Рисунок 32), в строке с данными соревнования нажмите кнопку «Просмотр» . Откроется страница соревнования (Рисунок 36).
- 2) Нажмите кнопку . Откроется форма создания этапа (Рисунок 38).

Заготовленные задания

Название этапа

Заготовленные задания

Описание

Дисквалификация:

☒ Автоматическая дисквалификация

Прохождение этапа

Проходной балл

Примечание:

Укажите проходной балл при добавлении заданий

Время проведения:

dd.mm.yyyy

hh:mm

–

dd.mm.yyyy

hh:mm

Примечание:

Отмена

Создать

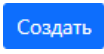
Рисунок 38 – Форма создания этапа

41

- 3) Заполните поля: «Название этапа» и «Описание».
- 4) При необходимости выключить автоматическую дисквалификацию снимите флажок «Дисквалификация» (подробнее об автоматической дисквалификации см. п. 5.7.1 «Правила дисквалификации»).
- 5) Если установлено условие «Автоматическая дисквалификация», выберите из выпадающего списка условие прохождения этапа: «Проходной балл» или «Отсев по количеству мест», при котором «Автоматическая дисквалификация» будет срабатывать (подробнее о дисквалификации см. п. 5.7.1 «Правила дисквалификации»).
- 6) Если было выбрано условие прохождения этапа «Отсев по количеству мест», то отобразится поле «Отсев по количеству мест». Укажите, сколько мест будет доступно для прохождения на следующий этап.
- 7) В группе полей «Время проведения» укажите время, в которое будет проходить этап. Для этого введите значения времени и дат в поля или воспользуйтесь инструментом «Календарь», нажав кнопку .



Позже в настройках уже созданного этапа можно будет добавить подэтапы — временные интервалы, в которых также можно решать задания этапа. Добавлять подэтапы можно и во время проведения соревнования, но только пока не закончился последний подэтап.

- 8) Подтвердите создание этапа, нажав кнопку , или отмените создание этапа, нажав кнопку .
- 9) Повторите шаги 2-8 данного сценария для каждого нового этапа.

5.3.3.2 Редактирование этапа



Редактировать этап можно только до его начала.

Чтобы отредактировать этап:

- 1) В списке этапов (Рисунок 37), в строке с данными об этапе нажмите кнопку «Редактировать» . Откроется форма редактирования этапа (Рисунок 39), аналогичная форме создания этапа.

Рисунок 39 – Форма редактирования этапа

2) Внесите необходимые корректировки в данные этапа, учитывая следующее:

- Изменять название и описание этапа можно, только пока этап не начался (позже эти поля будут заблокированы).
- Изменять условия этапа, правила дисквалификации можно не менее, чем за 5 минут до начала этапа (позже эти поля будут заблокированы).

Нажмите кнопку **Обновить**, если хотите сохранить результаты редактирования, или кнопку **Отмена** для отмены редактирования.

3) При необходимости откорректируйте даты и время подэтапов:

- Для **редактирования** времени подэтапа нажмите кнопку . Откорректируйте значения в полях «Время проведения» или нажмите кнопку  и в открывшейся форме «Календарь» (Рисунок 35) укажите время и дату начала и окончания подэтапа. Для подтверждения редактирования нажмите кнопку , для отмены редактирования — кнопку . Веденные данные должны удовлетворять условиям:

- начало подэтапа — позже текущего времени;
- начало подэтапа — позже даты окончания регистрации;
- начало подэтапа — раньше, чем его окончание;

- временной интервал проведения подэтапа не должен попадать в интервал проведения другого подэтапа или этапа, пересекаться с ним, полностью или частично перекрывать другой этап или его подэтап.



Если подэтап уже начался, то до его окончания можно изменить только время и дату его окончания (см. п. 5.3.3.3 «Продление этапа»).

- Для **добавления** подэтапа нажмите кнопку . Появятся поля для создания временных интервалов нового подэтапа:

The form consists of a row of input fields. From left to right: a calendar icon button, a date field labeled 'dd.mm.yyyy', a time field labeled 'hh:mm', a minus sign separator, another date field labeled 'dd.mm.yyyy', another time field labeled 'hh:mm', a close button (X), and a confirmation button (checkmark).

Рисунок 40 – Время проведения подэтапа

Укажите временной интервал подэтапа и нажмите кнопку .



Добавлять подэтапы можно и во время проведения соревнования, но только пока не закончился последний подэтап.

- Для **удаления** подэтапа нажмите кнопку . Кнопка отображается, только если подэтапов больше, чем 1. Удалять подэтапы можно, пока они не начались и до их начала не менее 5 минут.

4) Чтобы закрыть форму редактирования этапа, нажмите на в правом верхнем углу формы.

5.3.3.3 Продление этапа

Если подэтап уже начался, то до его окончания можно его продлить. В это время на форме редактирования этапа (Рисунок 39) в строке с данными активного подэтапа вместо кнопки отображается кнопка (Рисунок 41).

Этап "Заготовленные задания"

×

Название этапа

Этап 2

Описание

Описание этапа 2

① Дисквалификация:

☒ Автоматическая дисквалификация

① Прохождение этапа

Проходной балл

▼

Примечание:

Укажите проходной балл при добавлении заданий

Отмена

Обновить

Подэтапы

① Время проведения:

⌚

03.04.2024 11:30

03.04.2024 13:30

→

✎

⌚

03.04.2024 14:00

03.04.2024 14:30

🗑

✎

⌚

03.04.2024 14:35

03.04.2024 14:40

🗑

✎

⊕

Примечание:

Не забудьте добавить задания к этапу. Можно использовать любые, но если участник их уже решал, вероятно будет не так интересно.

Рисунок 41 – Форма редактирования этапа. Идет первый подэтап

Чтобы продлить этап:

- 1) Нажмите кнопку . В нижней части формы отобразятся периоды всех подэтапов активного этапа и всех последующих этапов текущего соревнования (Рисунок 42).

Продлить активный подэтап

Этап № 2

03.04.24 11:30

03.04.2024 13:30

📅

03.04.24 14:00

03.04.24 14:30

03.04.24 14:35

03.04.24 14:40

Этап № 3

03.04.24 15:00

03.04.24 16:00

Этап № 4

03.04.24 17:00

03.04.24 18:00

Отмена

Продлить

Рисунок 42 – Продление активного подэтапа

- 2) Нажмите кнопку  в поле окончания активного подэтапа и установите новую дату и/или время (Рисунок 43).

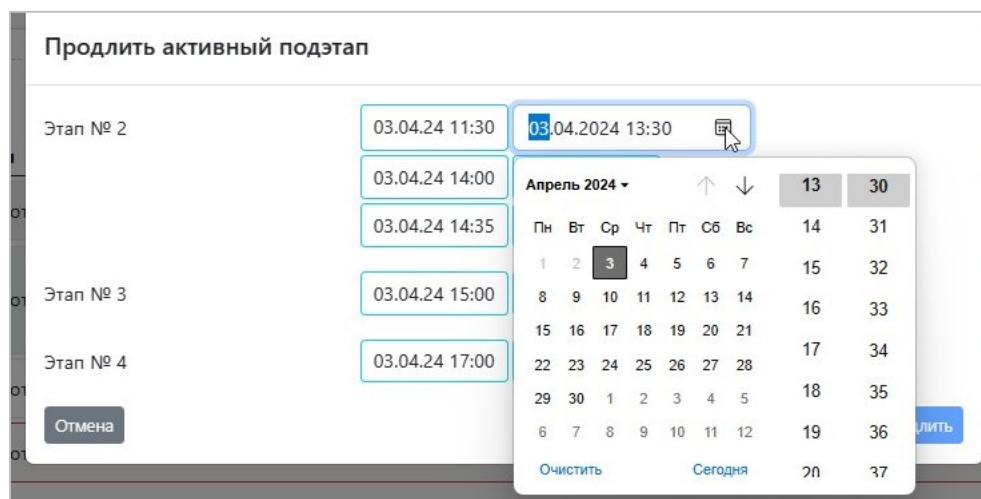


Рисунок 43 – Корректировка времени активного подэтапа



Если введенное время окончания активного подэтапа больше времени начала следующего подэтапа/этапа, то время проведения всех подэтапов/этапов, следующих за активным, сдвигается таким образом, что их длительность остается прежней, а перерывы между ними составляют не менее 2 минут.

- 3) Нажмите кнопку **Продлить**, если хотите сохранить результаты редактирования, или кнопку **Отмена** для отмены редактирования.

5.3.3.4 Удаление этапа



Удалить этап можно только до его начала.

Чтобы удалить этап, в списке этапов (Рисунок 37), в строке с данными об этапе нажмите кнопку «Удалить!» и во всплывающем окне подтвердите удаление.

5.4 Редактирование данных соревнования

5.4.1 Редактирование информации о соревновании

Редактировать данные соревнования могут Администратор, Модератор или Создатель соревнований.



Редактировать можно только незавершенное соревнование.

Чтобы отредактировать данные соревнования:

- 1) В списке соревнований (Рисунок 32), в строке с данными о соревновании нажмите кнопку «Просмотр» . Откроется страница соревнования (Рисунок 36).
- 2) Нажмите кнопку . В верхней части страницы откроется редактор соревнования (Рисунок 44).

Рисунок 44 – Редактор соревнования

- 1) Если необходимо, отредактируйте название и описание соревнования (эти данные можно редактировать до окончания соревнования).
- 2) Если необходимо, отредактируйте тип соревнования: командный или одиночный (можно редактировать до начала регистрации).
- 3) Если соревнование — командное, и надо отредактировать размер команды, то с помощью счетчиков от - до укажите размер команды. При этом:
 - Значение в поле «от _» можно редактировать до начала регистрации.
 - Если значение в поле «до _» задано, то после начала регистрации его можно изменять только в большую сторону. Если не задано, то его можно редактировать только до начала регистрации.
- 4) Если необходимо, отредактируйте значение в поле «Лимит участников» / «Лимит команд» (после начала регистрации можно изменять только в большую сторону).
- 5) Если необходимо, отредактируйте начало и окончание регистрации (дату начала регистрации можно редактировать до начала регистрации, дату окончания регистрации — до начала первого этапа). Для этого отредактируйте значения в полях «Регистрация» или нажмите кнопку . Откроется форма «Календарь» (Рисунок 35). В верхней части формы выберите опцию «День» или «Период» и укажите дату (или даты) и время начала и окончания регистрации.
- 6) Нажмите кнопку «Сохранить»  для сохранения изменений или кнопку «Отменить»  для отмены редактирования.
- 7) При необходимости создайте этапы соревнования (см. п. [5.3.3.1 «Создание этапа»](#)) или отредактируйте их (см. п. [5.3.3.2 «Редактирование этапа»](#)).

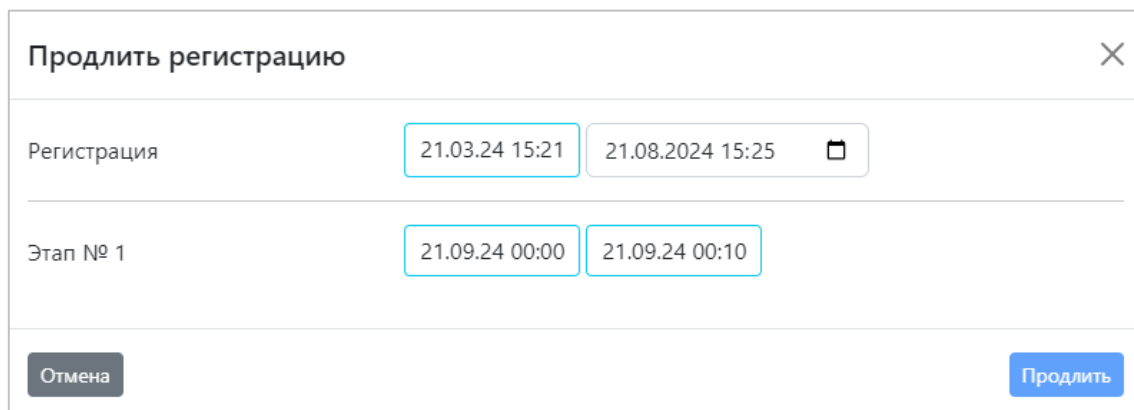
5.4.2 Продление регистрации



Продлить регистрацию можно только, пока не начался первый этап.

Чтобы продлить регистрацию на соревнование:

- 1) В списке соревнований (Рисунок 32), в строке с данными о соревновании нажмите кнопку . Откроется страница соревнования (Рисунок 36).
- 2) Нажмите кнопку  в нижнем правом углу окна «Регистрация». Откроется форма «Продлить регистрацию» (Рисунок 45).



The form titled "Продлить регистрацию" (Extend registration) contains the following fields:

Registration	21.03.24 15:21	21.08.2024 15:25	
Этап № 1	21.09.24 00:00	21.09.24 00:10	

Buttons: **Отмена** (Cancel), **Продлить** (Extend)

Рисунок 45 – Форма «Продлить регистрацию»

- 3) Нажмите кнопку  в поле окончания регистрации и установите новую дату и/или время. Новое время окончания регистрации не должно быть ранее, чем текущее время. При этом, если при продлении время регистрации накладывается на один из этапов, то всё этапы сдвигаются «гармошкой» на более позднее время так что:
 - сохраняется порядок этапов;
 - перерыв между окончанием регистрации и первым этапом будет не менее 1 минуты;
 - каждый следующий этап будет сдвинут, только если он пересекается с предыдущим или нарушен порядок этапов;
 - перерывы между этапами могут сократиться, но не менее, чем до 2 минут.
- 4) Сохраните изменения, нажав кнопку **Продлить**, или отмените действие, нажав кнопку **Отмена**.
- 5) При необходимости откорректируйте время проведения этапов на форме редактирования этапов (см. п. 5.3.3.2 «Редактирование этапа»).

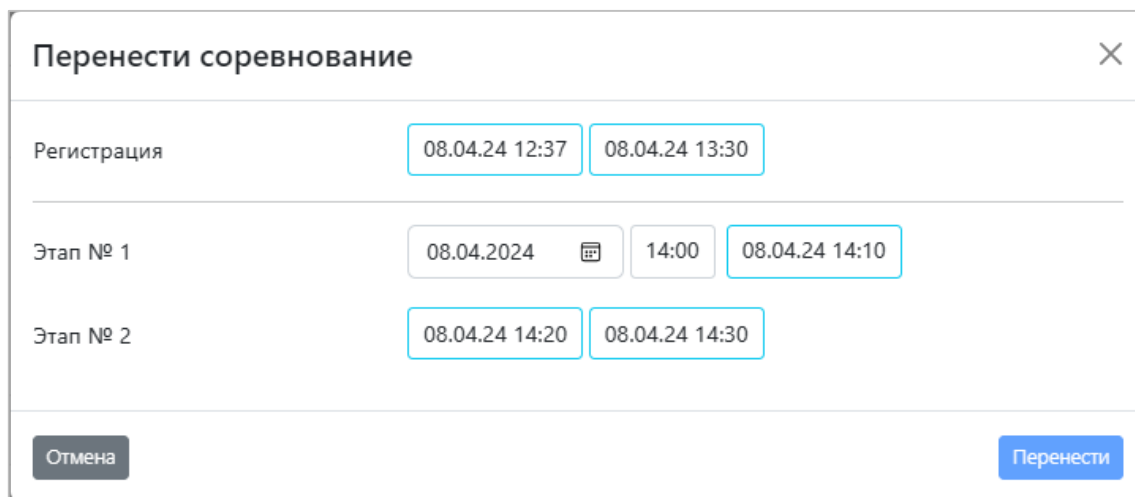
5.4.3 Перенос соревнования



Перенести соревнование можно только, пока в нем не начался первый этап. При переносе соревнования можно изменить только дату. Время устанавливается отдельно — на форме редактирования этапа.

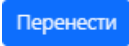
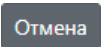
Чтобы перенести соревнование:

- 1) В списке соревнований (Рисунок 32), в строке с данными о соревновании нажмите кнопку . Откроется страница соревнования (Рисунок 36).
- 2) Нажмите кнопку . Откроется форма «Перенести соревнование» (Рисунок 46).



Форма «Перенести соревнование» с заголовком и кнопкой закрытия. В ней три строки для редактирования времени: «Регистрация» с полями 08.04.24 12:37 и 08.04.24 13:30; «Этап № 1» с полями 08.04.2024 (с календарем), 14:00 и 08.04.24 14:10; «Этап № 2» с полями 08.04.24 14:20 и 08.04.24 14:30. Внизу — кнопки «Отмена» и «Перенести».

Рисунок 46 – Форма «Перенести соревнование»

- 3) Нажмите кнопку  в поле начала первого этапа и установите новую дату. Новая дата должны быть больше текущей. При изменении даты начала первого этапа структура соревнования сохраняется:
 - этапы сохраняют порядок;
 - перерывы между этапами сохраняют свою продолжительность;
 - время регистрации при переносе может оказаться в прошлом. Это допустимо, но время регистрации выделяется красной рамкой.
- 4) Сохраните изменения, нажав кнопку , или отмените действие, нажав кнопку .

Все пользователи, которые успели зарегистрироваться на соревнование, останутся зарегистрированными. Они могут отказаться от участия на сайте «ФизБой».

5.5 Копирование соревнования

Чтобы скопировать соревнование:

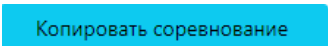
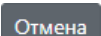
- 1) В списке соревнований (Рисунок 32), в строке с данными о соревновании нажмите кнопку . Откроется страница соревнования (Рисунок 36).
- 2) Нажмите кнопку . Откроется форма «Копировать соревнование» (Рисунок 47).

Рисунок 47 – Форма «Копировать соревнование»

- 3) При необходимости измените название соревнования.
- 4) При необходимости с помощью кнопки  отредактируйте дату и время начала и окончания регистрации и дату и время первого этапа. При редактировании длительность всех этапов, подэтапов и перерывов сохраняется.
- 5) Сохраните изменения, нажав кнопку , или отмените действие, нажав кнопку .

В результате копирования соревнования:

- пользователь, копирующий соревнование, становится автором нового соревнования (организатором) и, соответственно, Экспертом;
- все задания и прикрепленные к ним сцены копируются в новое соревнование;
- не копируются список участников и экспертов и все другие данные о соревновании (результаты, решения и т.п.).

5.6 Задания этапа

Страница «Задания этапа» (Рисунок 48) предназначена для просмотра списка заданий этапа, а также для добавления заданий в список, их редактирования и удаления. Страница открывается при нажатии кнопки «Задания этапа»  в строке с данными об этапе на панели «Список этапов» (Рисунок 37).



Создать, отредактировать и удалить задание этапа можно не позднее, чем за 1 минуту до начала этого этапа.

Задания этапа

Заготовленная сцена
Текстовое задание

ID	Лаборатория	Тип	Название	Баллы	
1950	Электродинамика		Задание 1	100	 
1951	Оптика		Задание 2	100	 
<i>Проходной балл: (0 - без ограничений)</i>				0	

Назад

Рисунок 48 – Страница «Задания этапа»

Каждая строка списка содержит:

- идентификатор задания;
- название используемой Виртуальной лаборатории;
- иконку, отображающую тип: «Текстовое задание»  или «Заготовленная сцена» .
- название задания;
- количество баллов за задание. В поле отображается максимальное количество баллов, которое Эксперт или Модератор сможет выставить при проверке этого задания (редактируемое значение от 0 до 100);
- кнопка «Редактировать» . При нажатии открывается форма для редактирования задания. Кнопка отображается не позднее, чем за 1 минуту до начала этапа;
- кнопка «Удалить» . При нажатии открывается окно подтверждения удаления. Кнопка отображается не позднее, чем за 1 минуту до начала этапа.

Над списком заданий не позднее, чем за 1 минуту до начала этапа, отображаются кнопки:

-  Заготовленная сцена — для добавления задания-сцены;
-  Текстовое задание — для добавления текстового задания.

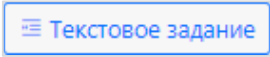
Проходной балл — условие этапа, указывающее, сколько баллов Участник или команда должны получить для прохождения на следующий этап. Максимальный проходной балл равен сумме всех баллов, которые могут быть выставлены за задания этапа. Если включена автоматическая дисквалификация, то Участники, не набравшие установленное количество баллов, дисквалифицируются автоматически перед началом следующего этапа.

5.6.1 Создание задания

Чтобы создать задание:

1) В списке этапов (Рисунок 37), в строке с данными об этапе нажмите кнопку «Задания этапа» . Откроется страница «Задания этапа» (Рисунок 48).

2) Для создания текстового задания:

а) нажмите кнопку . Откроется форма «Текстовое задание» (Рисунок 49).

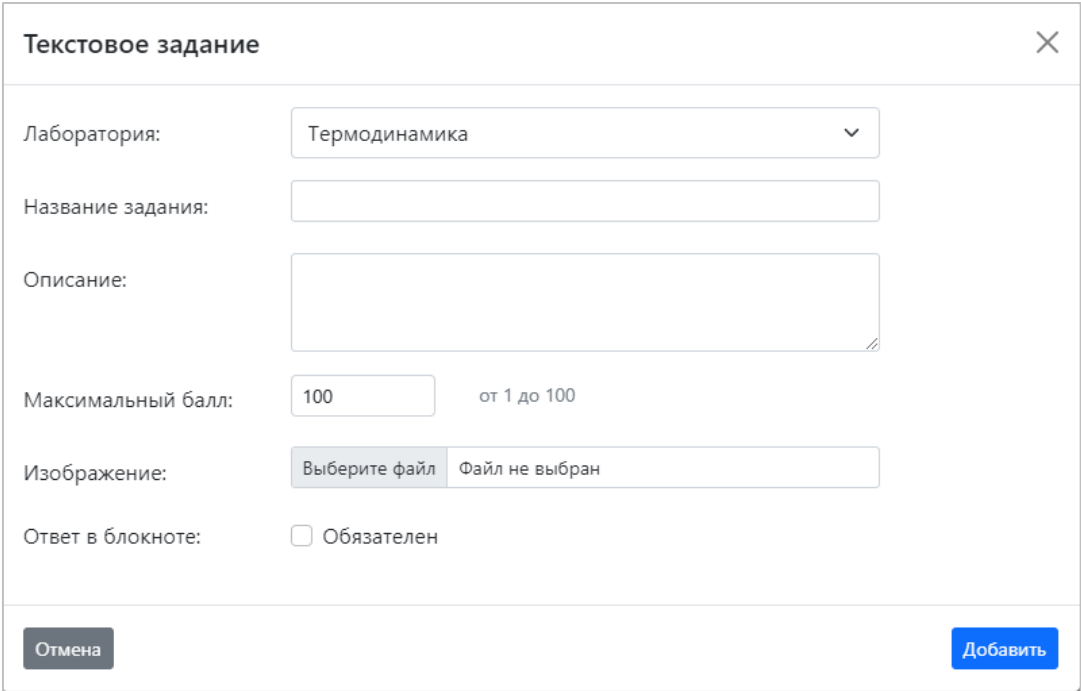
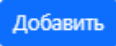


Рисунок 49 – Форма «Текстовое задание»

- б) выберите Виртуальную лабораторию из выпадающего списка (список лабораторий, в которых нужно будет решать задания, ограничен списком, заданным при создании соревнования);
- в) введите название, описание задания и максимальный балл за него;
- г) нажмите кнопку «Выберите файл» и загрузите изображение;
- д) установите флажок «Ответ в блокноте», если задание можно сдать только при наличии в блокноте записей или корректной ссылки;
- е) нажмите кнопку . В список на странице «Задания этапа» будет добавлено созданное задание с иконкой  (Рисунок 48).

3) Для создания задания «Заготовленная сцена»:

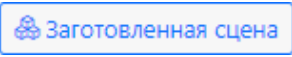
а) нажмите кнопку . Откроется форма «Заготовленная сцена» (Рисунок 50).

Рисунок 50 – Форма «Заготовленная сцена»

- б) в поле «Ссылка на задание» вставьте ссылку на сцену в Виртуальной лаборатории и нажмите кнопку **Загрузить**. На форме отобразятся данные заготовленного задания (Рисунок 51);

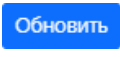
Рисунок 51 – Форма «Заготовленная сцена» с данными сцены

- в) при необходимости отредактируйте название задания, описание, максимальный балл, прикрепите изображение. Если для задания ответ в блокноте необязателен, снимите соответствующий флажок;
- г) нажмите кнопку **Добавить**. В список на странице «Задания этапа» будет добавлено созданное задание с иконкой  (Рисунок 48).

5.6.2 Редактирование задания

Чтобы отредактировать задание этапа:

- 1) В списке этапов (Рисунок 37), в строке с данными об этапе нажмите кнопку «Задания этапа» . Откроется страница «Задания этапа» (Рисунок 48).

- 2) В строке задания, которое надо отредактировать, нажмите кнопку . В зависимости от типа задания в режиме редактирования откроется форма «Текстовое задание» (Рисунок 49) или «Заготовленная сцена» (Рисунок 50).
- 3) Внесите необходимые корректировки:
- в поля «Лаборатория» (в случае текстового задания), «Название задания», «Описание» и «Максимальный балл»;
 - при необходимости редактирования ссылки на изображение удалите его, нажав кнопку , и загрузите новое изображение;
 - установите/снимите флажок «Ответ в журнале»;
- 4) Нажмите кнопку  для сохранения корректировок. Нажмите кнопку , если хотите отменить редактирование.
- 5) При необходимости откорректируйте максимальный балл за задание в столбце «Баллы» на странице «Задания этапа».

Вы можете отредактировать значение максимального балла за задание на странице «Задания этапа» (Рисунок 48), не открывая форму редактирования задания. Для этого нажмите указателем по полю в столбце «Баллы» в строке нужного задания, введите значение максимального балла и сохраните введенное значение, нажав кнопку «Сохранить» .

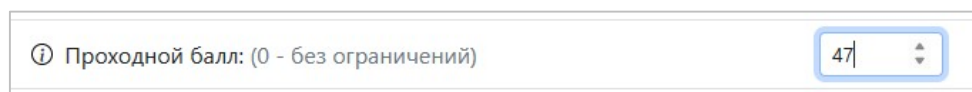
5.6.3 Удаление задания

Чтобы удалить задание из списка заданий этапа:

- 1) В списке этапов (Рисунок 37), в строке с данными об этапе нажмите кнопку «Задания этапа» . Откроется страница «Задания этапа» (Рисунок 48).
- 2) В строке с заданием, которое нужно удалить, нажмите кнопку .

5.6.4 Редактирование проходного балла этапа

На странице «Задания этапа» (Рисунок 48) нажмите указателем по полю «Проходной балл» (Рисунок 52), введите значение проходного балла за этап и сохраните значение, нажав кнопку .



Проходной балл: (0 - без ограничений) 47

Рисунок 52 – Редактирование проходного балла

5.7 Участники соревнования

В зависимости от типа соревнования (одиночное или командное) для просмотра состава Участников открывается страница «Список участников» (см. п. 5.7.2 «Одиночное соревнование») или страница «Список команд» (см. п. 5.7.3 «Командное соревнование»).

5.7.1 Правила дисквалификации

Отбор Участников осуществляется с помощью механизма дисквалификации. Администратор, Модератор или Создатель соревнования могут дисквалифицировать Участника в «Менеджере соревнований» с помощью **автоматической дисквалификации** или вручную.

Режим **автоматической дисквалификации** включается/отключается при создании этапа соревнования (см. п. 5.3.3.1 «Создание этапа»). При этом задается правило дисквалификации:

- **Проходной балл** — условие этапа, указывающее, какое минимальное количество баллов, которое Участник или команда должны получить суммарно за все выполненные задания для прохождения на следующий этап. Участники или команды, не набравшие его, будут дисквалифицированы перед началом следующего этапа. Количество баллов настраивается в карточке заданий этапа (см. п. 5.4.2 «Продление регистрации»).
- **Отсев по количеству мест** — правило дисквалификации, при котором количество Участников, которое может перейти на следующий этап, ограничено местами. При этом если несколько Участников или команд наберет одинаковое количество баллов, они занимают одно место.

Если включить **автоматическую дисквалификацию**, то за минуту до начала этапа система исключит из соревнования всех Участников/команды, которые не проходят по установленным критериям:

- если сумма баллов за все выполненные задания этапа ниже проходного балла;
- если не сдали ни одну работу на проверку;
- если Участник не явился на одиночное соревнование (если во время этапа у Участника не было ни одной активной сессии в Виртуальной лаборатории или на сайте «ФизБой»);
- в случае одиночного соревнования — если количество мест в этапе ограничено (Участники с одинаковым количеством баллов занимают одно место, поэтому пройти в этап может Участников больше, чем мест).

Если по каким-то причинам требуется восстановить Участника, который был дисквалифицирован автоматически, это можно сделать, открыв в список Участников и отменив дисквалификацию.

Дисквалифицировать или восстановить дисквалифицированного Участника или команду можно **вручную** на странице «Список участников» или «Список команд». На этих страницах справа в строке с данными Участника/команды расположены управляющие кнопки:

- «Дисквалифицировать» . При нажатии кнопки Участнику/команде будет запрещено дальнейшее участие в соревновании. Кнопка доступна в любое время проведения соревнования.
- «Вернуть» . При нажатии кнопки дисквалифицированному Участнику/команде будет разрешено дальнейшее участие в соревновании. Вернуть Участника/команду можно в любой момент соревнования.

5.7.2 Одиночное соревнование

Страница «Список участников» (Рисунок 53) предназначена для управления списком Участников, зарегистрировавшихся на соревнование. Страница открывается с помощью кнопки «Показать»  в окне «Участники» (12) на странице соревнования (Рисунок 36).

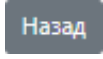
Список участников				
ID	ФИО	Email	Зарегистрирован	
2	Иван Иванов	example1@example.com	05.12.2022 16:02	
3	Степан Степанов	example2@example.com	05.12.2022 16:26	
Дисквалифицированные				
4	Сергей Сергеев	example5@example.com	05.12.2022 16:56	
Назад				

Рисунок 53 – Страница «Список участников»

Список Участников состоит из следующих блоков:

- «Участники» — список пользователей, которые зарегистрировались на соревнование. Идет первый в списке и не содержит заголовка.
- «Дисквалифицированные» — список пользователей, заблокированных Модератором.
- «Не прошли регистрацию» — отображает пользователей, которые не смогли пройти регистрацию. Отображается после окончания времени регистрации.

Кнопки «Дисквалифицировать»  и «Вернуть»  описаны в п. 5.7.1 «Правила дисквалификации».

Для возвращения к странице соревнования нажмите кнопку .

5.7.3 Командное соревнование

Страница «Список команд» предназначена для управления списком всех команд и открывается по кнопке «Показать»  в окне «Участники» (12) на странице соревнования (Рисунок 36).

В верхнем правом углу страницы расположена кнопка для переключения между подробным списком ( — в столбце «Участники» отображается состав членов каждой команды — Рисунок 54) и сокращенным списком ( — в столбце «Участники» отображается только количество членов в каждой команде — Рисунок 55).

Список команд				Скачать 	
ID	Команда	Участники	Зарегистрирована		
1	Команда 1	1. Участник 1 2. Участник 2	07.09.2022 14:46		
2	Команда 2	1. Участник 3 2. Участник 4 3. Участник 6	07.09.2022 14:46		
Не прошли регистрацию					
3	Команда 3	1. Участник 7 (Капитан)	07.09.2022 14:46		
4	Команда 4	1. Участник 9 (Капитан) 2. Участник 10	07.09.2022 14:46		
Назад					

Рисунок 54 – Страница «Список команд» — подробный список

Список команд				Скачать 	
ID	Команда	Участники	Зарегистрирована		
1	Команда 1	2	07.09.2022 14:46		
2	Команда 2	3	07.09.2022 14:46		
Не прошли регистрацию					
3	Команда 3	1	07.09.2022 14:46		
4	Команда 4	2	07.09.2022 14:46		
Назад					

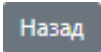
Рисунок 55 – Страница «Список команд» — сокращенный список

Список команд состоит из следующих блоков:

- «Участники» — список пользователей, которые зарегистрировались на соревнование. Идет первым в списке и не содержит заголовка.

- **«В очереди»** — список команд во время этапа регистрации, которые стоят в очереди. По окончании регистрации блок не отображается.
- **«Не полные»** — список команд во время этапа регистрации, количество Участников в которых недостаточно для участия. По окончании регистрации блок не отображается.
- **«Дисквалифицированные»** — список команд, заблокированных Модератором во время регистрации. Пока идет этап регистрации, Участники могут выходить из заблокированных команд или расформировывать их, а также переходить в другие команды.
- **«Не прошли регистрацию»** — список команд, которые не смогли пройти регистрацию. Отображается после окончания времени регистрации.

Кнопки «Дисквалифицировать»  и «Отменить дисквалификацию»  описаны в п. 5.7.1 «Правила дисквалификации».

Для возвращения к странице соревнования нажмите кнопку .

5.8 Список Экспертов

Страница «Список экспертов» (Рисунок 56) предназначена для управления списками всех зарегистрировавшихся экспертов и заявок пользователей в Эксперты. Страница открывается по кнопке «Показать»  в окне «Эксперты» (13) на странице соревнования (Рисунок 36).

Список экспертов				Скачать 
ID	ФИО	Email	Зарегистрирован	
14	Эксперт 1	example1@example.org	07.09.2022 14:44	
Заявки				
4	Эксперт 2	example2@example.org	07.09.2022 14:43	 
Заблокированные				
15	Эксперт 3	example3@example.org	07.09.2022 14:45	
				

Рисунок 56 – Страница «Список экспертов»

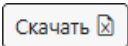
Список Экспертов состоит из следующих блоков:

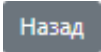
- **«Эксперты»** — список пользователей, которые зарегистрировались в соревновании как Эксперты. Идет первый в списке и не содержит заголовка.
- **«Заявки»** — список пользователей, которые перешли по ссылке-приглашению в Эксперты. После окончания соревнования не отображается.
- **«Заблокированные»** — список заблокированных пользователей.

Справа в строке с данными пользователя могут отображаться:

- иконка «Создатель соревнования» ;
- кнопка «Принять»  — для одобрения заявки и добавления пользователя в список Экспертов;
- кнопка «Заблокировать» / «Отклонить» :
 - в списке Экспертов кнопка «Заблокировать»  служит для перемещения пользователя в список «Заблокированные»;
 - в списке «Заявки» кнопка «Отклонить»  служит для отклонения заявки пользователя в Эксперты;
- кнопка «Разблокировать»  — для перемещения пользователя из списка «Заблокированные» в список Экспертов.

После окончания соревнования действия с списками Экспертов и заявок невозможны.

Кнопка  предназначена для скачивания списка Экспертов в формате XLSX и доступна после окончания регистрации.

Для возвращения к странице соревнования нажмите кнопку .

5.9 Запуск соревнования

Запустить соревнование могут Администратор или Модератор. Создатель соревнований может запустить свое соревнование.



Запустить можно соревнование, в котором есть хотя бы один этап с хотя бы одним заданием.

Чтобы запустить соревнование, выполните следующие действия:

- 1) В списке соревнований (Рисунок 32), в строке с данными черновика соревнования, нажмите кнопку «Просмотр» , расположенную рядом с иконкой . Откроется страница соревнования (Рисунок 36).

- 2) Нажмите кнопку .

У запущенного соревнования в списке соревнований исчезнет иконка «Черновик» . Его нельзя удалить, но можно завершить, поэтому вместо кнопок  и  на странице соревнования будет отображаться кнопка .



На сайте «ФизБой» в списке соревнований появится запущенное соревнование со статусом «Анонс».

5.10 Результаты соревнования

Результаты отдельных этапов отображаются на странице «Статистика этапа». Результаты последнего этапа являются результатами соревнования в целом. Страница открывается при нажатии кнопки «Статистика этапа»  в строке с данными об этапе на панели «Список этапов» (Рисунок 37). В зависимости от формата соревнования откроется страница результатов одиночного (см. п 5.10.1 «Результаты этапа одиночного соревнования») или командного (см. п 5.10.2 «Результаты этапа командного соревнования») соревнования.

В верхнем правом углу страницы «Статистика этапа» расположена кнопка для переключения между подробным и сокращенным вариантом представления результатов этапа:

- кнопка «Кратко»  расположена над сокращенным вариантом. При нажатии кнопки сокращенный вариант отображения меняется на подробный;
- кнопка «Подробно»  расположена над подробным вариантом. При нажатии кнопки подробный вариант отображения меняется на сокращенный.

Вы можете скачать таблицу в формате Excel с результатами этапа/соревнования, нажав кнопку . При этом скачивается подробный вариант таблицы.

5.10.1 Результаты этапа одиночного соревнования

Страница «Статистика этапа» (Рисунок 57) одиночного соревнования содержит:

- места, занятые Участниками по результатам этапа;
- список всех Участников этапа соревнования;
- количество заданий, выполненных Участником;
- итоговое количество баллов, набранных каждым Участником;
- статус Участника: «Прошел» / «Не прошел»;
- средняя (от всех Экспертов и Модератора) оценка, полученная каждым Участником за каждое задание. Число столбцов с оценками в таблице равно числу заданий этапа. Подробный вариант таблицы (Рисунок 58) содержит также оценки от всех Экспертов и ссылку на решение задания Участником.

Статистика этапа					
Занятое место	ФИО	Решенных заданий	Всего баллов	Статус участника	Задание по ФИЗИКЕ
1	Участник 1	1	99.00	Прошел	99 (Средняя)
2	Участник 2	1	95.00	Прошел	
3	Участник 3	0	Нет работ	Прошел	Не сдано

Назад Экспорт в Excel

Рисунок 57 – Страница «Статистика этапа» одиночного соревнования.
Краткий вариант

Статистика этапа					
Занятое место	ФИО	Решенных заданий	Всего баллов	Статус участника	Задание по ФИЗИКЕ
1	Участник 1	1	99.00	Прошел	99 (Средняя) 105 (эксперт 1) 100 (эксперт 2) Решение
2	Участник 2	1	95.00	Прошел	95 (Средняя) 100 (эксперт 1) 90 (эксперт 2) Решение
3	Участник 3	0	Нет работ	Прошел	Не сдано

Назад Экспорт в Excel

Рисунок 58 – Страница «Статистика этапа» одиночного соревнования.
Подробный вариант

5.10.2 Результаты этапа командного соревнования

Страница «Статистика этапа» (Рисунок 59) командного соревнования содержит:

- места, занятые командами по результатам этапа;
- список всех команд, принявших участие в этапе соревнования;
- список всех членов команд, принявших участие в этапе соревнования;
- количество заданий, выполненных командой;
- итоговое количество баллов, набранных каждой командой;
- статус команды: «Прошла» / «Не прошла»;
- средняя (от всех Экспертов и Модератора) оценка, полученная каждой командой за каждое задание. Число столбцов с оценками в таблице равно числу заданий этапа.

Подробный вариант таблицы (Рисунок 60) содержит также оценки от всех Экспертов и ссылку на решение задания командой.

Статистика этапа								
Занятое место	Команда	Участники	Решенных заданий	Всего баллов	Статус команды	Задание по ФИЗИКЕ	Задание по ХИМИИ	Бонусное задание для набора баллов
1	Команда 1	Участник 1 Участник 2	3	243.00	Прошла	99 (Средняя)	99 (Средняя)	45.00 (Средняя)
2	Команда 2	Участник 3 Участник 4	2	190.00	Прошла	95 (Средняя)	95 (Средняя)	Не сдано
3	Команда 3	Участник 5 Участник 6	0	Нет работ	Не прошла	Не сдано	Не сдано	Не сдано

Назад Экспорт в Excel

Рисунок 59 – Страница «Статистика этапа» командного соревнования.
Краткий вариант

Статистика этапа								
Занятое место	Команда	Участники	Решенных заданий	Всего баллов	Статус команды	Задание по ФИЗИКЕ	Задание по ХИМИИ	Бонусное задание для набора баллов
1	Команда 1	Участник 1 Участник 2	3	243.00	Прошла	99 (Средняя) (Участник 1) 105 (эксперт 1) 100 (эксперт 2) Решение	99 (Средняя) (Участник 2) 105 (эксперт 1) 100 (эксперт 2) Решение	45.00 (Средняя) (Участник 1) 50 (эксперт 1) 40 (эксперт 2) Решение
2	Команда 2	Участник 3 Участник 4	2	190.00	Прошла	95 (Средняя) (Участник 3) 90 (эксперт 1) 100 (эксперт 2) Решение	95 (Средняя) (Участник 4) 90 (эксперт 1) 100 (эксперт 2) Решение	Не сдано
3	Команда 3	Участник 5 Участник 6	0	Нет работ	Не прошла	Не сдано	Не сдано	Не сдано

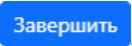
Назад Экспорт в Excel

Рисунок 60 – Страница «Статистика этапа» командного соревнования.
Подробный вариант

5.11 Завершение соревнования

Завершить соревнование могут Администратор, Модератор или Создатель этого соревнования.

Чтобы завершить соревнование:

- 1) На странице соревнования (Рисунок 36) нажмите кнопку .
- 2) В диалоговом окне (Рисунок 61) установите переключатель в правое положение и подтвердите завершение соревнования, нажав кнопку .

Завершение соревнования

☐ Я подтверждаю то, что хочу завершить соревнование (Действие необратимо)

Отмена Завершить

Рисунок 61 – Окно подтверждения завершения соревнования

Завершить можно только активное соревнование.

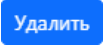
Преждевременное завершение соревнования возможно в любое время. Если соревнование завершено в процессе этапа, финальными результатами считаются результаты предыдущего этапа. Если соревнование завершено в перерыве между этапами, финальными результатами считаются результаты этого этапа.

5.12 Удаление соревнования

Администратор может удалить любое соревнование. Создатель соревнований может удалить только свое соревнование.

 Удалить можно только завершенное соревнование.

Чтобы удалить соревнование:

- 1) На странице соревнования (Рисунок 36) нажмите кнопку .
- 2) В диалоговом окне установите переключатель в правое положение и подтвердите удаление соревнования, нажав кнопку .

Удаление соревнования

☐ Я подтверждаю то, что хочу удалить соревнование (Действие необратимо)

Отмена Удалить

Рисунок 62 – Окно подтверждения удаления соревнования

6 Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме

Соревновательный режим (Рисунок 63) — режим, в котором Виртуальная лаборатория запускается с сайта «ФизБой» во время соревнования для выполнения заданий или для просмотра выполненных заданий.



Рисунок 63 – Виртуальная лаборатория в соревновательном режиме

Виртуальные лаборатории имеют два соревновательных режима:

- **режим решения заданий** — режим работы Виртуальных лабораторий для выполнения заданий в рамках ФизБоя;
- **режим просмотра заданий** — режим просмотра сцены без возможности ее сохранения или сохранения ее копии.

6.1 Режим решения заданий

Виртуальная лаборатория запускается в **режиме решения заданий**, если в течении подэтапа соревнования:

- Участник еще не приступал к решению этой задачи и открывает Виртуальную лабораторию с сайта «ФизБой» с помощью кнопки **Приступить** (Рисунок 64);
- Участник уже приступал к решению этой задачи, но прервал решение и открывает Виртуальную лабораторию с сайта «ФизБой» с помощью кнопки **Продолжить**.

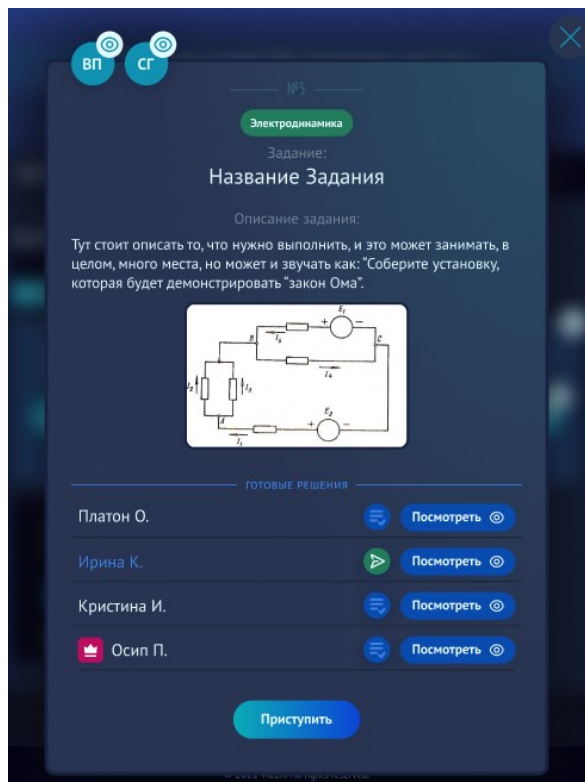


Рисунок 64 – Окно «Информация о задании»

В режиме решения заданий в верхней части экрана Виртуальной лаборатории отображается таймер, группа управляющих кнопок и иконки активности членов команды (в случае командного соревнования) (Рисунок 65).



Рисунок 65 – Управляющие кнопки в режиме решения заданий

6.1.1 Таймер

Таймер отображает время, оставшееся до окончания текущего подэтапа (Рисунок 66). Если задание нужно решить за определенное время или за несколько промежутков времени, то таймер отображает время до ближайшего перерыва.



Рисунок 66 – Таймер

При наведении указателя мыши на таймер отображается всплывающая подсказка: *Перейти на сайт «ФизБой»*. Клик по кнопке открывает страницу текущего соревнования на отдельной вкладке.

При изменении, добавлении или удалении подэтапов во время проведения этапа время на таймере обновляется.

6.1.2 Активность членов команды

Местоположение блока активности членов команды зависит от Виртуальной лаборатории. Пример на Рисунке 67 актуален для лабораторий по физике. Блок содержит инициалы членов команды и статус их работы по отношению к открытому заданию.

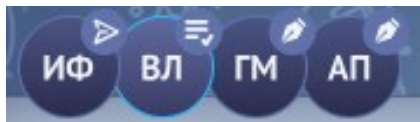


Рисунок 67 – Блок активности членов команды

Возможные статусы:

- «Выполняет»  — пользователь открыл задание и выполняет его в текущий момент (у него создан черновик этой работы).
- «Работа готова»  — пользователь завершил и опубликовал работу, но она не сдана в качестве командного решения.
- «Сдал»  — пользователь завершил, и работа сдана в качестве командной.

6.1.3 Управляющие кнопки

В режиме решения заданий отображаются кнопки:

- «Открыть задание» ;
- «Блокнот для заметок» ;
- «Сохранить прогресс» ;
- «Сдать работу» .

6.1.3.1 Карточка задания

Карточка задания (Рисунок 68) открывается/закрывается с помощью кнопки-переключателя  и отображает то же содержимое, что и окно «Информация о задании» (Рисунок 25) на сайте «ФизБой», за исключением кнопок действий:

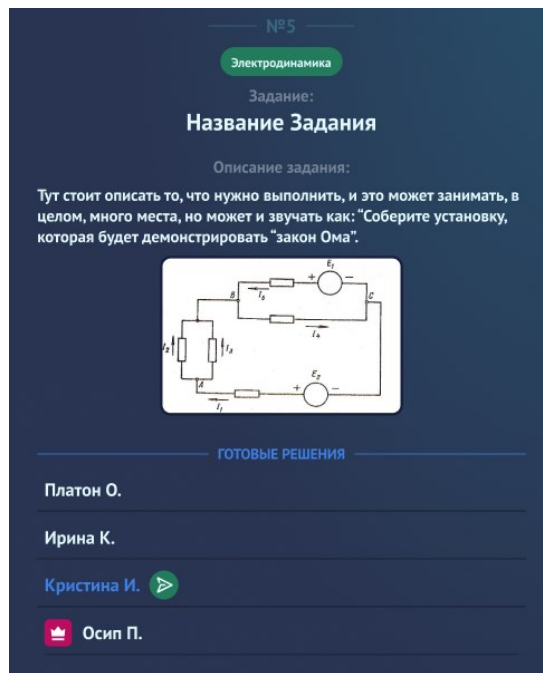


Рисунок 68 – Карточка задания

6.1.3.2 Блокнот

В соревновательном режиме в Виртуальной лаборатории доступен блокнот (Рисунок 69).

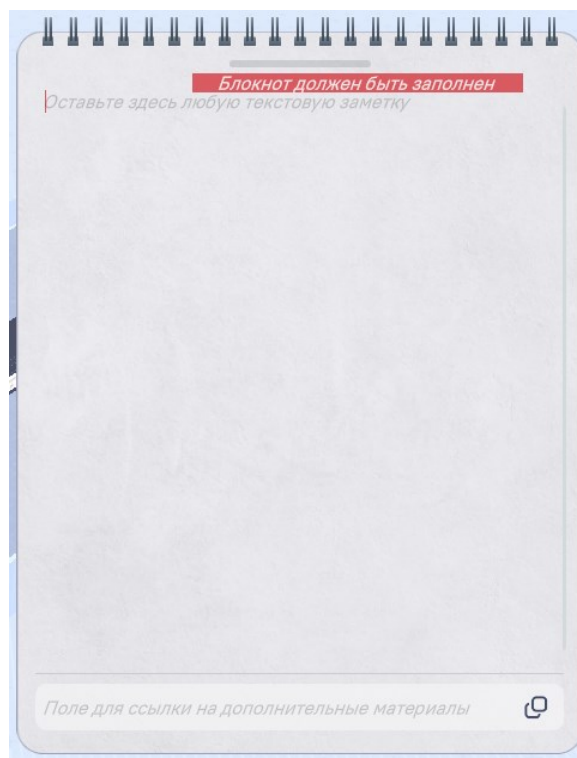


Рисунок 69 – Блокнот

Блокнот открывается/закрывается с помощью кнопки-переключателя . В режиме решения заданий блокнот содержит два редактируемых текстовых поля: поле для текста, в которое можно вносить текстовую информацию в свободной форме, и поле для ссылки на дополнительные материалы. Содержимое этих полей вместе с решением сохраняется по кнопке сохранения  и/или автосохраняется раз в период автосохранения (30 секунд).

Содержимое блокнота доступно для просмотра Экспертам в блоке «Решений участников» на сайте «ФизБой» без загрузки самого решения (см. п. [4.2.7 «Решения Участников»](#)).

6.1.3.3 Отправка на проверку. Публикация работы для команды

Решение заданий, выполняемых во время соревнования, можно сдать в качестве решения от команды или отметить как готовое, чтобы другие Участники могли его посмотреть. Пользователь сам решает, когда он выполнил задание. Автоматических проверок задания (кроме проверки заполнения блокнота) нет.

При нажатии кнопки  работа отправляется на проверку. При этом:

- Если по условиям этапа необходимо заполнить блокнот, а он не заполнен, работа не сдается.
- Если для сдаваемой работы нет сданных решений от других членов команды, работа получает статус «Готова» и «Сдана».
- Если для сдаваемой работы есть сданные решения от других членов команды, работа получает статус «Готова».

6.1.4 Автосохранение состояния сцены-решения

Решение, создаваемое во время этапа, автоматически сохраняется на сервере. Автосохранение — действие системы по сохранению состояния сцены — происходит раз в 30 секунд или по истечению таймера подэтапа.

Автосохранение не происходит во время перерыва.

Доступ к автосохраненному состоянию сцены есть у Участника только во время подэтапов текущего этапа.

Сохраненное состояние сцены загружается в следующих случаях:

- при нажатии кнопки  в карточке задания;
- при перезагрузке страницы браузера, если на вкладке было открыто решение задания.

Автосохраненное состояние сцены содержит все, что и при ручном сохранении, а также содержимое журнала.

Автосохранение не работает в режиме просмотра.

6.1.5 Состояния сцены

Черновик — сцена-решение в процессе выполнения задания, ее можно редактировать. Черновик виден только его автору. Его можно продолжить редактировать по кнопке  на сайте «ФизБой».

Готова — сцена-решение в зафиксированном виде, ее нельзя редактировать, автосохранение при просмотре не работает. Готовая сцена видна Участнику и всей команде в списке решений

задания. Ее может просмотреть любой член команды, а Капитан может ее отправить в качестве работы от команды, если нет других сданных работ.

Сдана — сцена-решение, сданная в качестве решения от команды. Сданная работа видна всем членам команды, а после окончания этапа доступна для проверки Модератору и Экспертам соревнования. Сдать можно только одну работу по одному заданию. Автор может отозвать свою работу. Капитан может отозвать любую работу команды.

6.2 Режим просмотра заданий

В **режиме просмотра заданий** можно просматривать сцену, но нельзя сохранить ее копию.

Виртуальная лаборатория запускается в режиме просмотра заданий в следующих случаях:

- Сцена была открыта с помощью кнопки **Посмотреть**  в карточке задания (Рисунок 70), когда кто-либо из команды сдал работу.

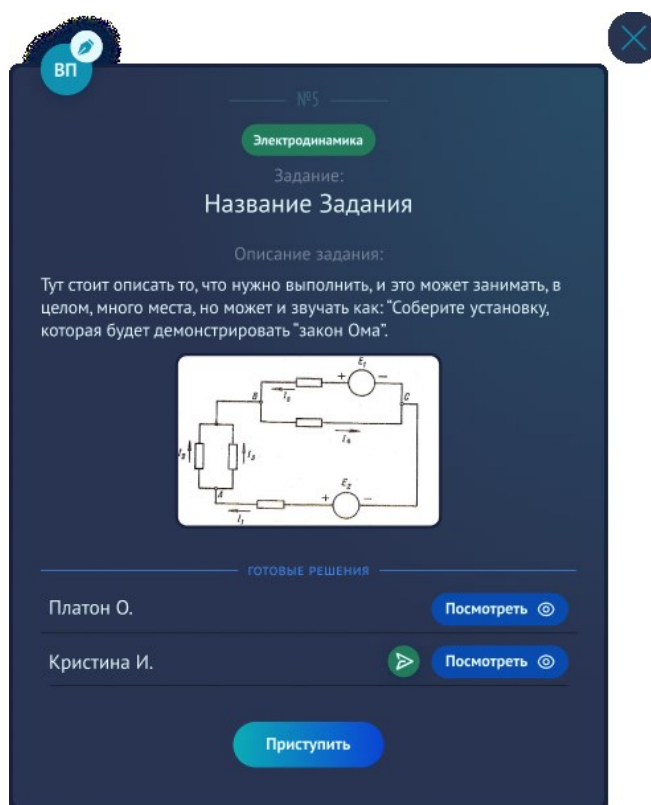


Рисунок 70 – Карточка задания

- Сцена была открыта с помощью кнопки  в блоке «Решения участников» на сайте «ФизБой» во время оценки решений этапа (см. п. 4.2.7 «Решения Участников»).

6.2.1 Управляющие кнопки

В режиме просмотра решенных заданий отображаются кнопки (Рисунок 71):

- «Открыть задание» ;
- «Блокнот для заметок»  (блокнот доступен только для чтения);

- «Сбросить изменения» ;
- «Отозвать работу»  (кнопка отображается для Капитана или автора решения).



Рисунок 71 – Управляющие кнопки в режиме просмотра

В этом режиме не отображается кнопка Главного меню .

6.2.2 Сброс изменений до сохраненного состояния

Если во время просмотра вы что-то изменили в сцене, с помощью кнопки «Сброс»  вы можете вернуть сцену к состоянию на момент открытия. При нажатии кнопки открывается окно «Сброс» (Рисунок 72).

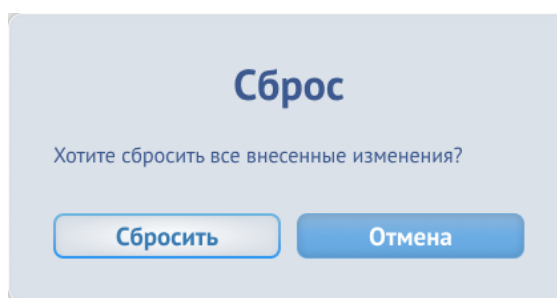


Рисунок 72 – Окно «Сброс»

Кнопка «Сбросить» — для загрузки сохраненного состояния готовой работы, кнопка «Отмена» — для закрытия окна без изменений в сцене.

6.2.3 Отзыв задания с проверки

При нажатии кнопки «Отозвать работу»  работа отзывается с проверки, становится черновиком и открывается в режиме редактирования. Кнопка доступна вместо кнопки «Сдать работу» , пока идет этап. Отозвать работу может только ее автор или Капитан команды из Виртуальной лаборатории в режиме просмотра или из окна «Информация о задании» (Рисунок 25) на сайте «ФизБой». Нельзя отозвать работу позже 1 минуты до окончания этапа.

При отзыве работы автором, если в сцене есть изменения, откроется окно «Синхронизация» (Рисунок 73).

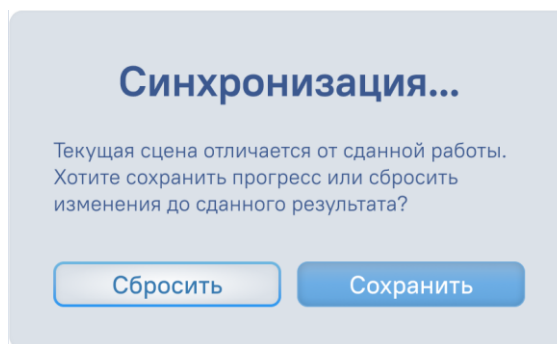


Рисунок 73 – Окно «Синхронизация»

Кнопка «Сохранить» — для сохранения текущего состояния сцены, кнопка «Сбросить» — для загрузки сохраненного состояния готовой работы. В обоих случаях включается автосохранение.

6.3 Завершение работы в соревновательном режиме

Режим РРЗ доступен только во время проведения подэтапа, поэтому по его окончании приложение переходит в обычный режим.

В промежутках между подэтапами и этапами отображается панель «Перерыв в этапе» (Рисунок 74) или «Этап завершен». Панель перекрывает полностью приложение, ограничивая работу с ним. Таймер отображает время до начала следующего подэтапа/этапа. По окончании отсчета таймера панель закрывается, позволяя продолжить редактирование сцены или перейти на страницу соревнования на активный этап.

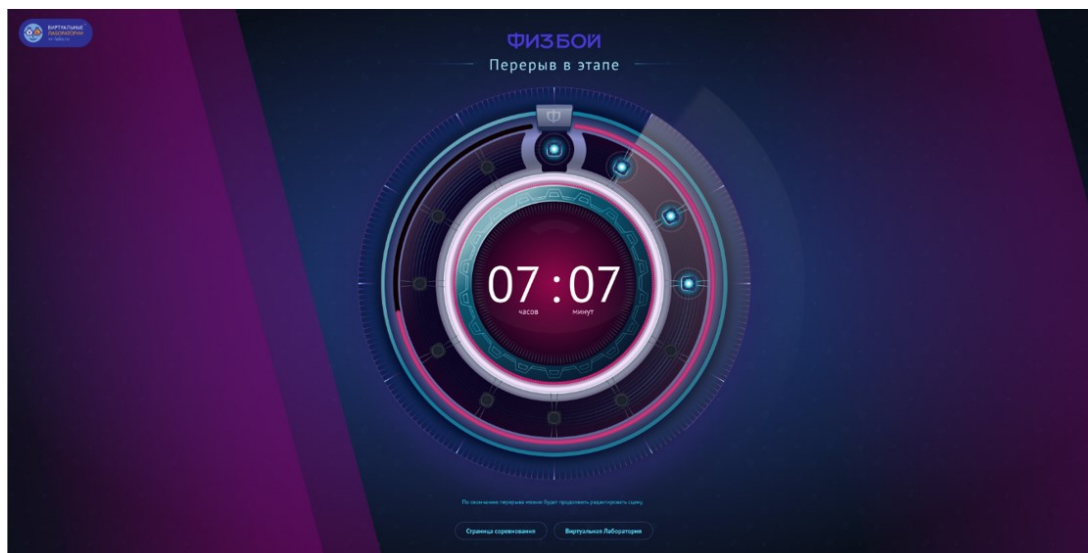


Рисунок 74 – Панель «Перерыв в этапе»

По окончании последнего подэтапа отображая панель «Соревнование завершено».

На всех панелях доступны кнопки:

- **Страница соревнования** — на новой вкладке открывается страница этого соревнования;
- **Виртуальная Лаборатория** — на новой вкладке открывается Виртуальная лаборатория в обычном режиме.

7 Проведение соревнования

7.1 Рекомендации организаторам

Для успешного проведения соревнования «ФизБой» на базе Виртуальных лабораторий необходимо выполнить следующие требования:

1) Назначить Создателя соревнования.

Создатель соревнования — пользователь, который будет создавать мероприятие в «Менеджере соревнований» (см. раздел [5 «Менеджер соревнований»](#)). Так как у Создателя соревнований есть все инструменты для создания, управления, редактирования и завершения мероприятия, назначьте на эту роль пользователя, который точно будет на связи в момент проведения мероприятия и сможет оперативно реагировать на события.

2) Назначить Экспертов.

Эксперты — пользователи, которые будут оценивать соревнование (см. раздел [8 «Оценка решений»](#)). От их оценок будут зависеть результаты и, соответственно, победители мероприятия.

Во время проведения соревнования Эксперты должны быть на месте и между этапами проверять задания и выставлять им оценки. Если оценки не будут выставлены, это может негативно повлиять на проведение мероприятия, т. к. следующий этап начнется автоматически, независимо от наличия оценок, а подсчет средних баллов и определение победителей в этапе при соответствующей настройке соревнования может проходить автоматически. Соответственно, на этап могут не пройти Участники, которых не оценили.

3) Сообщить о соревновании потенциальным участникам.

Регистрация участников происходит на сайте «ФизБой».

История участия и результаты этого и других соревнований будут сохраняться за учетной записью участников.

Задача организатора или его команды — заранее сообщить потенциальным участникам о том, где будет проходить регистрация, поделиться с ними ссылкой на опубликованное соревнование и, при необходимости, ссылкой на раздел данного Руководства, описывающий действия Участников соревнования (см. раздел [9 «Участие в соревновании»](#)).

Пользователи могут самостоятельно заранее подготовиться — во время регистрации создать команды, пригласить в них участников.

4) Провести соревнование.

У Создателя соревнования есть все инструменты для проведения и модерации соревнования (см. раздел [5 «Менеджер соревнований»](#)).

5) Завершить соревнование.

В спорной ситуации после окончания последнего этапа Создатель соревнования может решить продолжить соревнование и добавить этап.

Завершение всегда происходит в ручном режиме (см. п. 5.11 «Завершение соревнования»), поэтому после последнего этапа Создатель соревнования должен его завершить вручную, чтобы всем стали доступны результаты и Участники узнали имена победителей.

Время на оценку последнего этапа ограничено только желанием Создателя соревнования. Его можно оценивать до тех пор, пока соревнование не остановлено.

7.2 Порядок проведения соревнования

В качестве организатора соревнования может выступать Администратор, Модератор или Создатель соревнования.

Порядок проведения соревнования следующий:

1) Создание соревнования:

- а) Создатель соревнований / Администратор / Модератор создает соревнование в «Менеджере соревнований» (см. п. 5.3 «Создание соревнования»).
- б) Организатор объявляет о соревновании, приглашая участников ссылкой на мероприятие либо сообщив название соревнования, по которому его можно найти на сайте «ФизБой».

2) Регистрация участников:

- а) Пользователи открывают сайт «ФизБой» во время открытой регистрации и регистрируются в качестве Участников или Капитанов команд (см. п. 9.1 «Регистрация»).

3) Проведение:

- а) Участники знакомятся с заданиями на странице этапа во время его проведения (см. п. 9.2 «Выполнение заданий»).
- б) Участники выполняют задания в Виртуальной лаборатории в соревновательном режиме (см. раздел 6 «Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме»).
- в) Участники из Виртуальной лаборатории отправляют выполненные задания на проверку до окончания установленного времени (см. п. 9.3 «Отправка задания на проверку»).
- г) Модератор / Создатель соревнования может исключить любого Участника соревнования с помощью кнопки «Дисквалифицировать» (см. п. 5.7 «Участники соревнования»):
 - дисквалифицировать Участника можно в любой момент соревнования;
 - если пользователь был случайно дисквалифицирован, его можно вернуть в состав Участников с помощью кнопки «Вернуть»;

- вернуть дисквалифицированного Участника можно только в тот же этап, с которого он был дисквалифицирован.
- д) Если этап состоит из нескольких подэтапов, то в перерыве между подэтапами Участники отдыхают, ожидая начала следующего подэтапа. Выполнение заданий в это время невозможно.
- е) После окончания этапа Участники отправляются на перерыв и ожидают следующего этапа.
- ж) В перерыве между этапами Эксперты оценивают решения Участников (см. раздел 8 «Оценка решений»).
- з) При необходимости в соревнование можно добавлять еще этапы, пока оно не завершено.
- и) Соревнование считается завершенным, только когда его вручную завершает Модератор / Создатель соревнования (см. п. 5.11 «Завершение соревнования»).
- к) Результатами соревнования считаются результаты последнего проведенного этапа, в котором оценены (отмодерированы) все решения (см. п. 5.10 «Результаты соревнования»).

8 Оценка решений

В данном разделе описаны действия пользователя, который участвует в соревновании в роли Эксперта.

Подать заявку на участие в роли Эксперта в соревновании может пользователь с ролью Создателя соревнований, Модератора или Администратора.

8.1 Регистрация

Чтобы стать Экспертом, выполните следующие действия:

- 1) Запустите Виртуальную лабораторию «ФизБой» (при необходимости авторизуйтесь).
Откроется список соревнований (Рисунок 75).

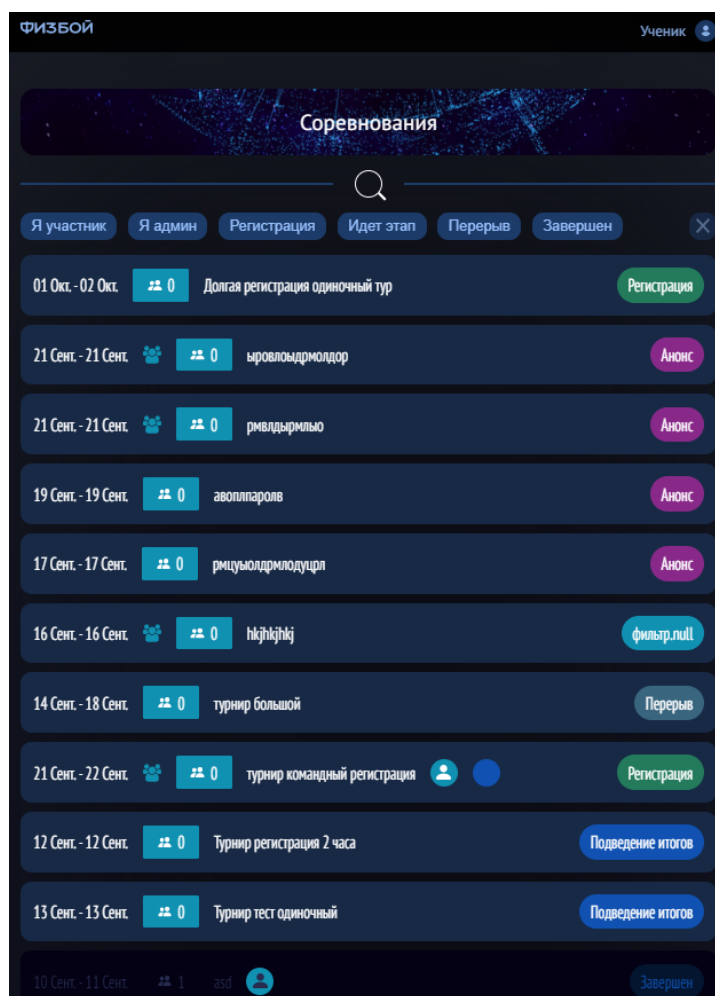


Рисунок 75 – Список соревнований

- 2) Нажмите на строку нужного соревнования с открытой регистрацией (статус **Регистрация** отображается в строке соревнования). Откроется страница соревнования.
- 3) В нижней части блока «Информация об этапах», под списком Участников/команд (т. е. когда нажата кнопка  или ), нажмите кнопку **Подать заявку эксперта** (кнопка не отображается для пользователей, уже зарегистрировавшихся как Участники соревнования).

- 4) В открывшемся окне «Заявка эксперта» (Рисунок 76) нажмите кнопку «Да, я буду оценивать».

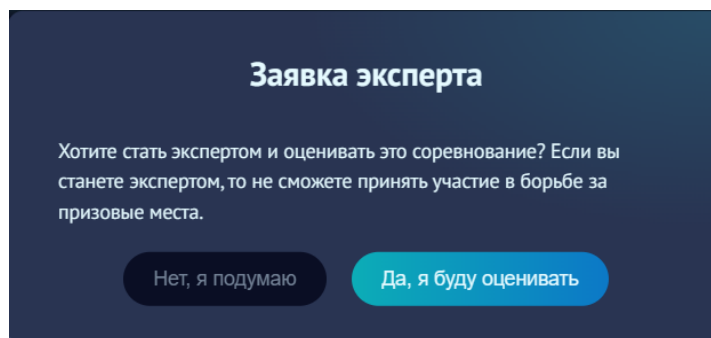


Рисунок 76 –Окно «Заявка эксперта»

Вы будете включены в список «Заявки» в «Менеджере соревнований», и ваша заявка будет ожидать одобрения Модератора. В это время вместо кнопки «Подать заявку Эксперта» отображается текст: *Ваша заявка на рассмотрении.*

- 5) Дождитесь одобрения Модератора. При принятии Модератором вашей заявки вы будете включены в список Экспертов, под списком отобразится сообщение о том, что Вы являетесь экспертом данного соревнования.

8.2 Выставление оценок

Блок «Решения участников» (Рисунок 77) доступен только Экспертам после окончания этапа и не позднее, чем за 2 минуты до начала следующего. В это время необходимо проверить решения, присланные на проверку, и выставить за них оценки. За каждое отдельно сданное решение выставляется своя оценка. В качестве результирующей принимается средняя оценка от всех Экспертов и Модератора (округляется до сотых).

Решения участников			
Проходной балл : 150			
Участник	Решение	Блокнот	Оценка
№1. Название задания (50 баллов) ⓘ			
Albert Flores		Нет описания	✗ 12 ✓
Annette Black		Суммы = 40; Разница между	12
Albert Flores		Запись в блокноте...	5
Kathryn Murphy		Нет описания	?
№2. Название задания (44 балла) ⓘ			
Eleanor Pena		Запись в блокноте...	?
Robert Fox		Нет описания	?

Рисунок 77 – Решения участников

Чтобы выставить оценку за решение:

- 1) При необходимости прокрутите страницу соревнования до блока «Решения участников» (Рисунок 77).
- 2) Строки в таблице сгруппированы по заданиям. Выберите задание, решение по которому вы будете проверять.
- 3) Для просмотра решения в строке с данными конкретного Участника нажмите кнопку . На отдельной вкладке браузера откроется Виртуальная лаборатория в режиме просмотра с выбранным решением.
- 4) Для просмотра содержимого блокнота нажмите на ссылку с началом описания. Поверх текущей страницы откроется окно с содержимым блокнота (Рисунок 78).

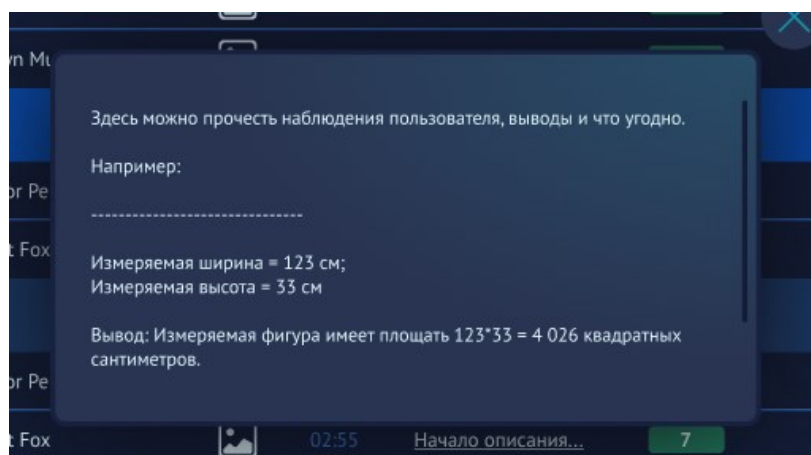


Рисунок 78 – Просмотр блокнота

- 5) Для выставления оценки за решение кликните по полю в столбце «Оценка», введите значение и нажмите . Для удаления нажмите .

9 Участие в соревновании

В данном разделе описаны действия пользователя в процессе регистрации и участия в соревновании.

Пользователь может одновременно участвовать в любом количестве соревнований.

Для того чтобы участвовать в соревновании, необходимо иметь подтвержденную учетную запись на портале VR-Labs и лицензии на отдельные Виртуальный лаборатории, которые используются для выполнения заданий этого соревнования.

9.1 Регистрация

Чтобы стать Участником, выполните следующие шаги:

- 1) Запустите Виртуальную лабораторию «ФизБой». Откроется список соревнований (Рисунок 79).

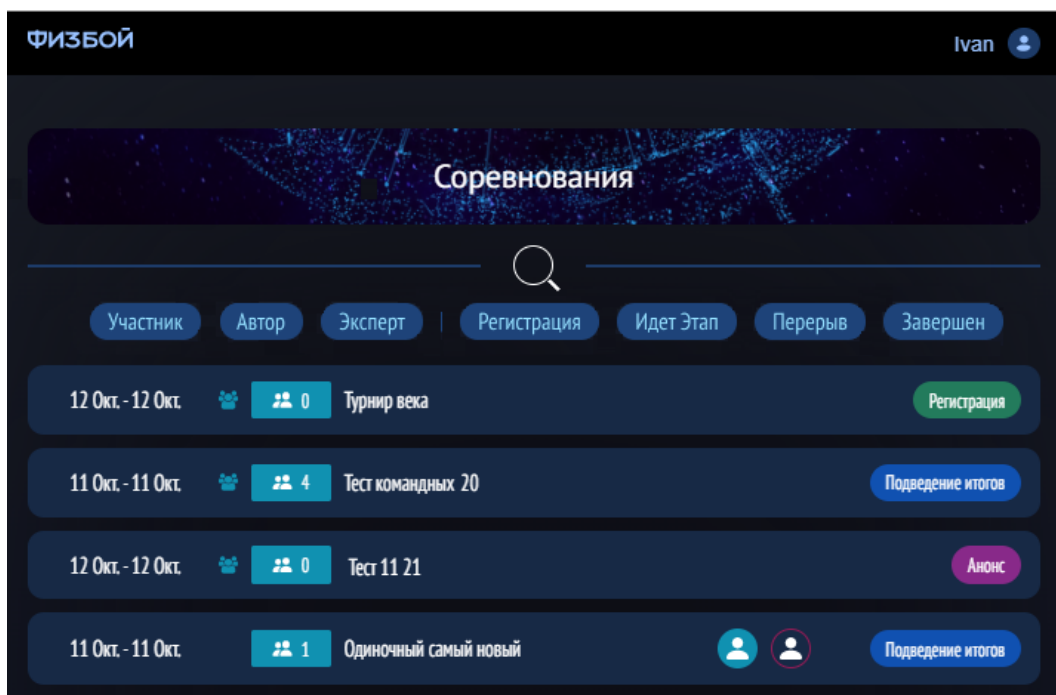


Рисунок 79 – Список соревнований

- 2) Нажмите на строку нужного соревнования с открытой регистрацией (статус **Регистрация** отображается в строке соревнования). Откроется страница соревнования.
- 3) В зависимости от типа соревнования:
 - Если соревнование одиночное, нажмите кнопку **Участвовать** (Рисунок 80).

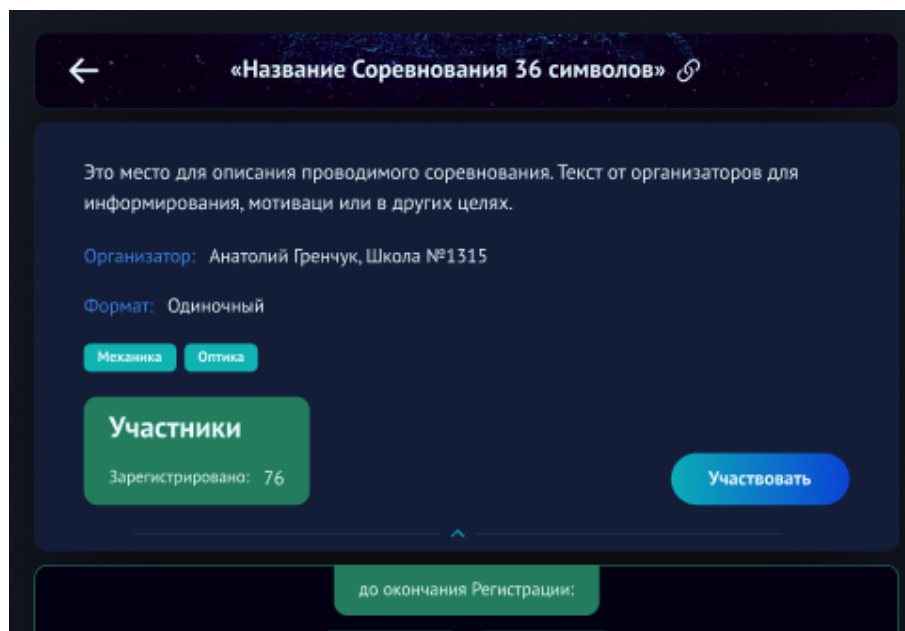


Рисунок 80 – Информация об одиночном соревновании

– Если соревнование командное:

- Для участия в роли Капитана команды:

а) Нажмите кнопку  (Рисунок 81).

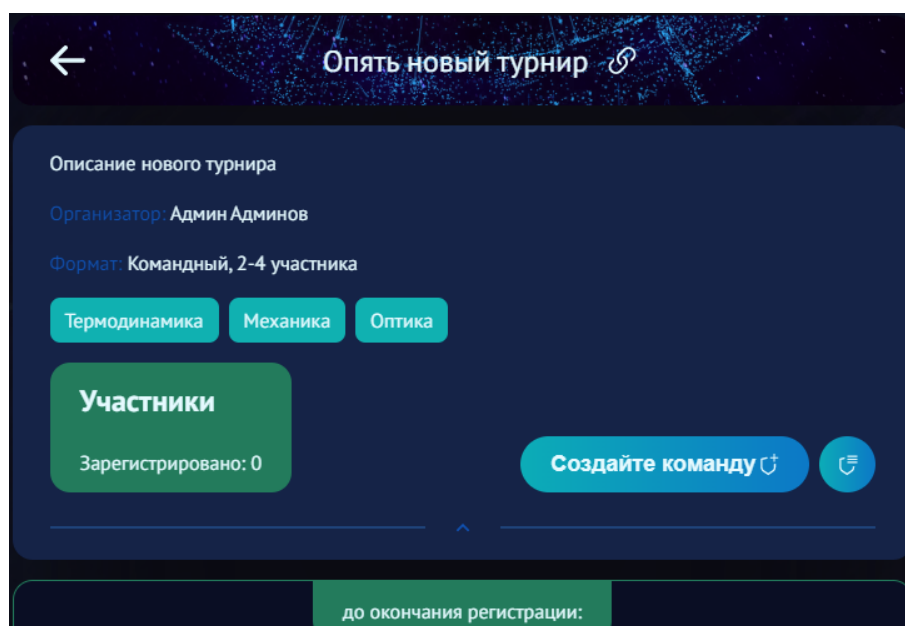


Рисунок 81 – Информация о командном соревновании

б) В открывшемся окне введите название команды (Рисунок 82). Оно должно быть уникальным в рамках соревнования и не превышать 22 символов.

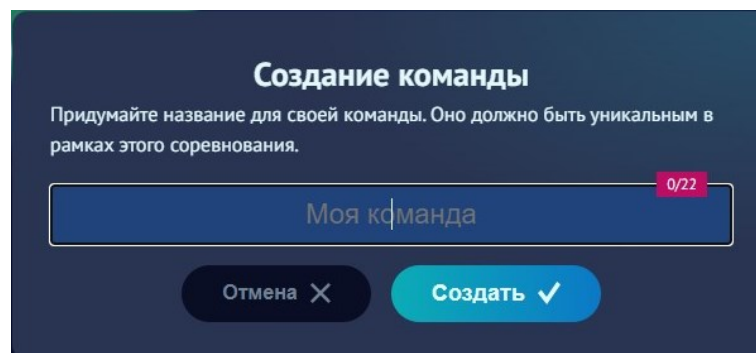


Рисунок 82 – Окно «Создание команды»

- в) Нажмите кнопку . Созданная команда автоматически добавляется в список Участников соревнования, а ее создатель становится ее Капитаном.
- г) На странице команды скопируйте ссылку на команду и поделитесь ею, чтобы пользователи не искали команду в списке, а могли сразу перейти на ее страницу (см. п. 4.3 «Страница команды»).
- д) На странице команды отслеживайте список заявок на вступление в команду и при необходимости принимайте Участников или отклоняйте их заявки, используя кнопки  и . Вы также можете передать права Капитана другому Участнику команды с помощью кнопки .
- Для участия в соревновании в роли члена команды:
 - а) Откройте список команд с помощью кнопки .
 - б) Выделите строку с командой и нажмите кнопку  (Рисунок 83).

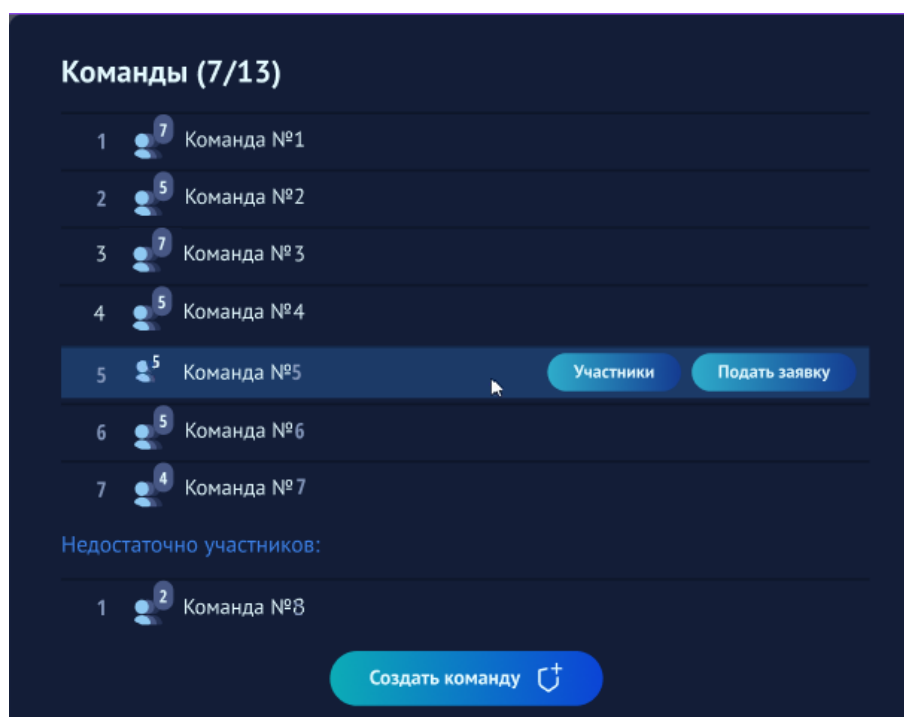


Рисунок 83 – Список команд

Если предварительно требуется просмотреть состав команды, нажмите кнопку **Участники**. Откроется страница команды, на которой также расположена кнопка **Подать заявку** (Рисунок 84).

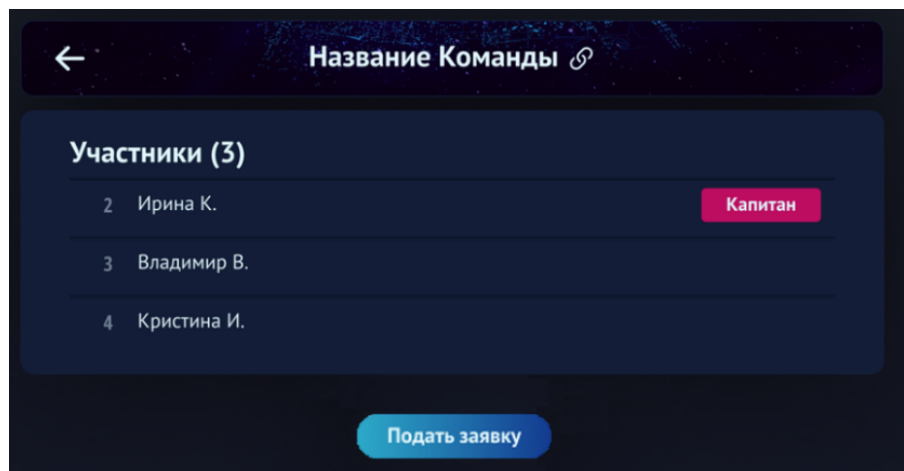


Рисунок 84 – Страница команды

Кроме того, вы можете попросить прямую ссылку на страницу команды, перейти по ней и на странице команды нажать кнопку **Подать заявку**.

- в) Дождитесь, когда Капитан команды одобрит вашу заявку. После этого ваше имя появится в списке членов команды.

9.2 Выполнение заданий

Во время проведения этапа:

- 1) Запустите Виртуальную лабораторию «ФизБой» (при необходимости авторизуйтесь).
Откроется список соревнований (Рисунок 75).
- 2) Нажмите на строку нужного соревнования, чтобы открыть его страницу.
- 3) На странице соревнования ознакомьтесь со списком заданий (Рисунок 85).



Рисунок 85 – Задания этапа

- 4) В списке заданий нажмите на карточку конкретного задания. Откроется окно «Информация о задании» (Рисунок 86).

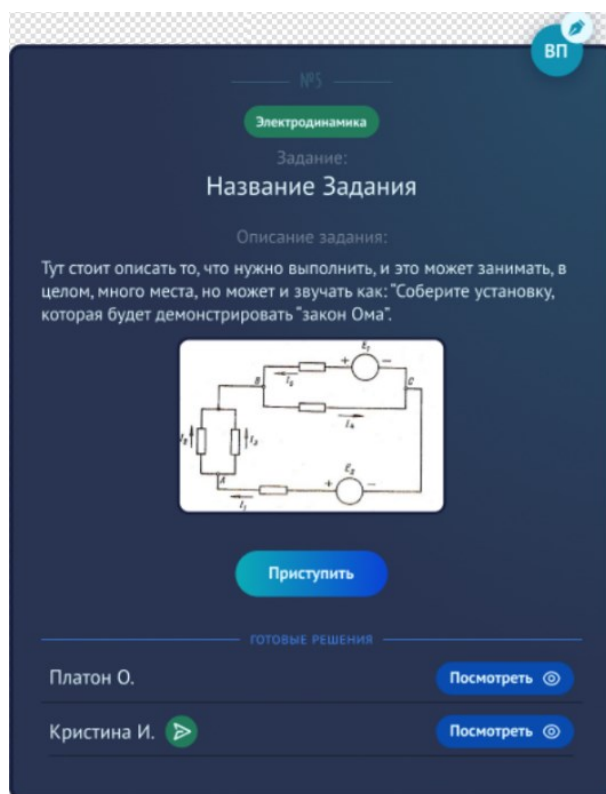


Рисунок 86 – Окно «Информация о задании»

- 5) Начните выполнять задание, нажав кнопку **Приступить**. Откроется предусмотренная в задании Виртуальная лаборатория в режиме решения заданий (см. раздел 6 «Виртуальные лаборатории в соревновательном режиме»).

- 6) В процессе выполнения задания вы можете:

- с помощью кнопки  открыть карточку задания справа от окна Виртуальной лаборатории (см. п. 6.1.3.1 «Карточка задания»);
- с помощью кнопки  открыть блокнот для заметок (см. п. 6.1.3.2 «Блокнот»);
- с помощью кнопки  сохранить прогресс выполнения задания.

Задание, над которым кто-то из команды начал работать, получает статус «В работе» . Одновременно задачу могут решать несколько членов команды, но сдать работу на проверку может только один. Выполненные задания нужно сдать до окончания этапа.

9.3 Отправка задания на проверку

После выполнения отправьте работу на проверку с помощью кнопки «Сдать работу» . Если во время выполнения работы другой член команды сдаст ее раньше, то возможность сдать

работу на проверку будет заблокирована. Отправленная на проверку работа получит статус «На проверке» .

9.4 Результаты этапа

Узнать оценки, полученные за выполненные задания, вы можете на странице соревнования на сайте «ФизБой» на вкладке этапа (см. п. [4.2.8.1 «Результаты этапа»](#)). Если соревнование командное, то на вкладке этапа дополнительно можно узнать информацию об активности членов команды, статусы заданий и полученные оценки.