

Молодежный Кубок Мира. Сезон 2020-2021

Правила оформления отчетов

В этой инструкции описано оформление отчетов МКМ в сезоне 2020-2021. Форма отчета внешне совпадает с прошлогодней, но необходимо пользоваться новым бланком, так как изменен формат файла и некоторые элементы во внутренних структурах отчета. Советуем даже опытным представителям хотя бы один раз прочитать инструкцию, чтобы вспомнить все правила и, возможно, обратить внимание на какие-то ранее незамеченные детали.

Желтым фоном выделены правила, которые чаще всего нарушаются. Пожалуйста, обратите особое внимание на эти пункты.

Голубым фоном выделены самые существенные изменения по сравнению с прошлым годом.

Не пугайтесь «обилия букв» в инструкции. Ее достаточно бегло просмотреть один раз, а затем использовать как справочник, в котором можно найти ответы на вопросы, возникающие при оформлении отчета. На самом деле оформить отчет совсем несложно, а инструкция получилась такой длинной, потому что мы постарались как можно подробнее объяснить все детали.

Для работы с отчетом рекомендуется программа *Excel*. Допускается использование любых версий Excel и аналогичных программ из пакетов OpenOffice и LibreOffice. Независимо от того, какая программа использовалась, окончательный файл отчета необходимо сохранить в формате Excel (файл XLSX). При использовании старых версий Excel допускается (хотя это и нежелательно) сохранение в формате XLS.

Некоторые листы в файле отчета защищены. Это сделано для того, чтобы уменьшить возможность случайной порчи внутренней структуры отчета. **Снимать защиту с листов запрещено, отчеты со снятой защитой приниматься не будут.**

1. Общий порядок оформления и отправки отчета

1.1 Перед проведением тура сделайте заготовку отчета:

1.1.1. Перед *первым* туром переименуйте файл отчета, подставив вместо RU00Z код своей площадки. Например, для Ангарска (код RU38D) файл должен называться МКМ-2020-RU38D-1.xlsx.

1.1.2. Перед вторым и последующими турами **скопируйте файл** предыдущего отчета, заменив последнюю цифру имени файла на номер очередного тура. Например, отчет Ангарска о проведении 5 тура МКМ должен называться МКМ-2019-RU38D-5.xlsx.

Обратите внимание! Все буквы в имени файла (МКМ и буквы в кодах площадок) – латинские! 2020 в имени файла – это год *начала* турнира, его **не надо менять** даже для туров, которые будут проводиться уже в 2021 году.

Важно! Чтобы получить заготовку очередного отчета, надо **скопировать файл** предыдущего отчета под новым именем. **Нельзя копировать данные из одного файла в другой**, кроме случаев, явно указанных в инструкции.

1.2 Заполните лист Площадка (правила заполнения каждого листа приведены в отдельном разделе инструкции).

1.3 После регистрации команд заполните лист Команды. Если в туре участвует много новых команд и вы не успеваете заполнить все данные, перед игрой достаточно указать **коды** команд и их игровые **номера** (правила задания кодов и номеров приведены в отдельном разделе инструкции), остальные данные можно будет дописать по ходу игры или после ее окончания. Запишите на лист Таблица игровые номера команд.

1.4 Во время игры по ходу проверки ответов команд заполняйте лист Верно. При этом на листе Таблица будет **автоматически** формироваться текущий счет. Спорные ответы сразу записывайте на лист Ответы.

1.5 Если после игры команды подают апелляции, занесите их на лист Апелляции.

- 1.6 Отправьте предварительный отчет. Он должен содержать заполненные листы Площадка, Команды, Верно, Таблица, Апелляции. На листе Ответы должны присутствовать все спорные ответы команд.
- 1.7 После получения результатов работы Жюри внесите необходимые коррективы на лист Верно. Заполните листы Составы и Ответы.
- 1.8 Отправьте окончательный отчет.

2. Лист Площадка

- 2.1 В ячейку В1 записывается номер текущего тура. Номер тура должен быть числом от 1 до 7, никаких слов в этой ячейке быть не должно.
- 2.2 В ячейки В2-В4 записывается код площадки, название города, фамилия и имя представителя.
- 2.3 Информация об *игровых площадках* заполняется в строках, начиная с 8 – по одной игровой площадке в каждой строке. Для большинства отчетных площадок заполнить нужно будет ровно одну строку. **Если вы проводите игру в одном месте несколько раз, заполните отдельную строку для каждого игрового сеанса.**
 - 2.3.1. В графе Город указывается населенный пункт, в котором проводилась игра.
 - 2.3.2. В графе Место проведения указывается *название учреждения*, где проходила игра.
 - 2.3.3. В графе Код места указывается один из следующих кодов:
 - 2.3.3.1. ШК, если игра проходила в школе, лицее, гимназии.
 - 2.3.3.2.ДО, если игра проходила в учреждении дополнительного образования.
 - 2.3.3.3.ВУЗ, если игра проходила в высшем учебном заведении.
 - 2.3.3.4.КУЛЬТ, если игра проходила в учреждении культуры (клуб, библиотека и т.д.)
 - 2.3.3.5.ДР во всех остальных случаях.
 - 2.3.4. В графах Дата и Время указывается дата и местное время проведения игры, в графе МСК указывается московское время проведения игры. Дата записывается в формате ДД.ММ.ГГГГ (число двумя цифрами, точка, месяц двумя цифрами, точка, год четырьмя цифрами). Время записывается в формате ЧЧ:ММ (часы двумя цифрами, **двоеточие**, минуты двумя цифрами).
 - 2.3.5. В графе День *автоматически* указывается день недели. Проверьте, что там указан именно тот день, когда вы проводили игру. Если совпадения нет, то скорее всего, вы допустили ошибку в дате.

3. Лист Команды

- 3.1 В каждой строке листа, начиная со строки 4, содержится информация об одной команде. Основная информация вносится один раз, при первой игре команды. В последующих турах только дописываются игровые номера. **Разрешается копирование информации из других файлов.** Например, можно скопировать данные команд из отчетов прошлого года.
- 3.2 В графе Код команды указывается 8-значный код команды. (Пояснения о кодах и игровых номерах – в конце инструкции.)
- 3.3 В графе Название указывается выбранное командой название. Это название нужно **точно переписать** с учётной карточки команды.
- 3.4 В графе Группа указывается группа команды. Это должна быть одна из букв Ш, М, Д, Н.
 - 3.4.1. Группа Ш ставится, если в команде есть хотя бы один ученик среднего профессионального учебного заведения или 10-12 класса общеобразовательной школы.
 - 3.4.2. Группа М ставится, если в команде нет учеников средних профессиональных учебных заведений и 10-12 классов, но есть хотя бы один ученик 8-9 класса.

- 3.4.3. Группа Д в отчете МКМ ставится, если все игроки команды учатся в 7 и более младших классах.
- 3.4.4. Группа Н ставится для команд, играющих *вне зачета МКМ*. Эти команды *можно не включать в отчет*, но если вы заполняете отчет непосредственно на игре, вам может быть удобно внести в него эти команды, задать для них коды и игровые номера и подсчитывать их результаты.

Напоминание. Команды, играющие в зачет МКМ, не могут включать игроков, имеющих законченное среднее образование.

- 3.5 В графе Город указывается населенный пункт, который представляет команда. Необходимо *заполнить* этот пункт *для всех команд*, даже если все они представляют один и тот же город.
- 3.6 В графе Капитан указываются имя и фамилия капитана. Если у команды нет капитана, графа оставляется незаполненной.
- 3.7 В графе Тренер указывается тренер команды, **записанный в учетной карточке**. *Если команда не указала тренера, графа не заполняется.*
- 3.8 В разделе Игровые номера в графе текущего тура указывается **игровой** номер команды в этом туре. **Если команда пропустила тур, графа не заполняется.**
- 3.9 Если команда сыграла какой-то тур на другой площадке, в отчетах *следующих* туров в качестве игрового номера этой команды в туре, сыгранном на другой площадке, указывается знак * (звездочка).

4. Лист Составы

- 4.1 В каждой строке листа, начиная со строки 3, содержится информация об одном игроке. Основная информация вносится один раз, при первой игре. **Разрешается копирование информации из других файлов**. Например, можно скопировать данные игроков из отчетов прошлого года.
- 4.2 Порядок записей игроков в файле произвольный. **Рекомендуется группировка игроков по командам**. При добавлении во 2 и последующих турах новых игроков, их лучше вставлять не в конец общего списка, а рядом с игроками соответствующей команды. Между данными игроков разных команд рекомендуется для удобства оставлять пустую строку.
- 4.3 В графах Фамилия, Имя и Отчество указываются соответствующие данные.
- 4.4 В графе Дата рождения указывается полная дата рождения игрока в формате ДД.ММ.ГГГГ (число двумя цифрами, точка, месяц двумя цифрами, точка, год четырьмя цифрами)
- 4.5 В графе Статус указывается код учебного заведения: одна из русских букв С, Ш, Н.
- 4.5.1. Код С ставится для студентов средних профессиональных учебных заведений (колледжей).
- 4.5.2. Код Ш ставится для учащихся средних школ, гимназий, лицеев.
- 4.5.3. Код Н ставится для игроков, которые не обучаются ни в каком учебном заведении.
- Обратите внимание!** У игрока не может быть статуса М или Д! Для всех школьников, независимо от класса, используется только статус Ш!
- 4.6 В графе Класс указывается класс (для статуса Ш) или курс (для статуса С). Данные записываются в виде **числа**, никакие уточнения (слова «класс», «курс», буквенное обозначение класса) **не допускаются**.
- 4.7 В графах Тур 1, Тур 2 и т.д. указываются **полные 8-значные коды** команд, за которые данный игрок выступал в соответствующих турах. Если игрок пропустил тур, графа остается пустой. **Если игрок в ходе турнира выступает за разные команды, он заносится в отчет один раз**, с указанием в соответствующих графах команды, за которую он играл в каждом туре.

5. Лист Верно

- 5.1 Каждый столбец листа **Верно** соответствует одному вопросу. В него заносится информация о командах, давших **верные и спорные** ответы на соответствующий вопрос.
- 5.2 **Игровые номера** команд, давших **верные** ответы на вопрос, заносятся в произвольном порядке в любые клетки рабочей зоны (строки 3-52) соответствующего вопроса.
- 5.3 **Игровые номера** команд, давших **спорные** ответы на вопрос, заносятся в произвольном порядке в любые клетки рабочей зоны (строки 3-52) соответствующего вопроса. Перед игровым номером команды, давшей спорный ответ, ставится знак «\» (обратная косая черта).

Пример. Запись «5» в любой ячейке столбца 12 означает, что команда с игровым номером 5 верно ответила на вопрос 12. Запись «\8» в любой ячейке столбца 6 означает, что команда с игровым номером 8 дала спорный ответ на вопрос 6.

- 5.4 Для каждого ответа, оформленного как спорный, на листе **Ответы** обязательно должен быть приведен его полный текст.

Пример. Если в столбце 6 есть запись «\8», то на листе **Ответы** в строке, соответствующей команде с игровым номером 8, в столбце, соответствующем вопросу 6, должен быть полный текст ответа команды 8 на вопрос 6.

- 5.5 При оформлении **окончательного** отчета (после публикации решений Жюри) все пометки о спорных ответах должны быть устранены. Если Жюри признало ответ верным, нужно удалить из ячейки знак «\». Если Жюри признало ответ неверным, нужно очистить ячейку.

6. Лист Таблица

- 6.1 На листе **Таблица** формируется турнирная таблица с результатами всех команд.
- 6.2 Перед игрой занесите в графу **Номер** игровые номера всех участвующих в туре команд.
- 6.3 После заполнения графы **Номер** должны **автоматически** заполниться графы **Код**, **Название**, **Группа**. Проверьте правильность их заполнения. Если эти графы не заполняются или заполняются неверно, убедитесь, что на листе **Площадка** верно указан номер тура, а на листе **Команды** присутствуют данные о командах и их игровые номера. **Если все заполнено верно, а автоматического заполнения не происходит, обратитесь за консультацией в Оргкомитет, не заполняйте эти графы вручную!**
- 6.4 По мере заполнения листа **Верно** основная таблица должна формироваться **автоматически**. Если этого не происходит, обратитесь за консультацией в Оргкомитет.

7. Лист Ответы

- 7.1 На лист **Ответы** обязательно записываются **все спорные ответы** команд. Кроме того, на этот лист **можно занести все ответы некоторых команд**. Для некоторых команд заполнение всех ответов **обязательно**, для остальных команд это делается **по желанию** составителя отчета.
- 7.2 В графу **Номер** заносятся игровые номера команд, для которых будут вводиться ответы. Графа **Код** заполняется автоматически.
- 7.3 В графы **Ответ 1**, **Ответ 2** и т.д. вписываются ответы команд на соответствующие вопросы.
- 7.4 Ответ необходимо списать с карточки **в точности** так, как он там записан. Если вы хотите что-то пояснить (например, указать, что ответ записан неразборчиво или описать сделанный командой рисунок), добавьте свои пояснения **в квадратных скобках**.

Важно! **Нельзя копировать в ответы данные из других файлов!** Если несколько команд дали абсолютно одинаковый ответ, разрешается копирование из одной ячейки данного листа в другую, но первый ответ должен быть обязательно **набран**, а не скопирован.

- 7.5 Если ответ команды записан в **несколько строк** и вы считаете разбиение на строки важным, вставьте между строками знак «//» (две наклонные черты). Перед этим знаком и после него должны стоять пробелы.

Пример. Ответ команды записан в две строки, в первой строке – «один», во второй – «два». В этом случае в ячейке с ответом нужно сделать запись (без кавычек) «один // два»

7.6 Если в ответе команды есть **рисунок**, он описывается в квадратных скобках.

Пример. В качестве ответа команда нарисовала человечка. В этом случае в ячейке с ответом нужно сделать запись (без кавычек) «[нарисован человечек]»

7.7 Если в ответе команды использованы **нестандартные символы**, отсутствующие на клавиатуре, их нужно описать в квадратных скобках, даже если вы знаете, как можно ввести этот символ по коду или через выбор из таблицы символов.

Пример. В ответе команды использован знак π . В этом случае в ячейке с ответом нужно сделать запись (без кавычек) «[пи]»

Пояснение. Обычные знаки препинания и арифметических действий (плюс, минус, точка, запятая, вопросительный знак, восклицательный знак, доллар и т.д.) можно просто набрать, их не надо описывать в квадратных скобках.

7.8 Некоторые ответы программа Excel обрабатывает особым образом. К таким ответам относятся, например, слова «истина» и «ложь», даты, ответы, начинающиеся со знаков «плюс» и «минус». Чтобы такие ответы обрабатывались без дополнительных преобразований, перед ответом нужно поставить знак ' (апостроф). На стандартной клавиатуре апостроф находится на клавише с буквой Э, набирается в режиме латинских букв, без нажатия shift.

Пример 1. Команда сдала ответ «ложь». В ячейке с ответом нужно сделать запись (без кавычек) «'ложь».

Пример 2. Команда сдала ответ «12 апреля». В ячейке с ответом нужно сделать запись (без кавычек) «'12 апреля».

7.9 **Зачеркнутые на карточке слова не считаются частью ответа**, вводить их не надо. Если зачеркнутые слова кажутся вам важными и вы хотите обязательно включить их в отчет, нужно записать их в квадратных скобках с пометкой «зачеркнуто».

Пример. Команда написала на карточке слово «бегемот», зачеркнула его и написала «гиппопотам». В этом случае в ячейку с ответом нужно записать (без кавычек) «гиппопотам» или «гиппопотам [бегемот – зачеркнуто]»

7.10 Если команда сдала пустую карточку, в соответствующую ячейку записывается (в квадратных скобках, без кавычек) «[пусто]».

7.11 Если команда поставила на карточке прочерк, в соответствующую ячейку записывается (в квадратных скобках, без кавычек) «[прочерк]».

7.12 Если команда не сдала карточку с ответом, в соответствующую ячейку записывается (в квадратных скобках, без кавычек) «[не сдано]».

7.13 При правильном заполнении листа **Верно** ячейки на листе **Ответы** подсвечиваются зеленым цветом для верных ответов и желтым для спорных. Это должно помочь составителю отчета убедиться, что все ответы введены на правильные места. При использовании для оформления отчета программ, отличных от Excel, **подсветка может не работать**.

8. Лист Апелляции

8.1 На листе **Апелляции** оформляются апелляции, поданные командами.

8.2 В графе **Вопрос** записывается номер вопроса (от 1 до 24).

8.3 В графе **Авторский ответ** указывается ответ, данный в пакете вопросов.

8.4 В графе **Ответ команды** при подаче апелляции на зачет указывается ответ команды, дословно списанный с карточки. Этот ответ должен **обязательно присутствовать** на листе **Ответы** и быть **отмечен как спорный**. Рекомендуется просто **скопировать этот ответ с листа Ответы**. Для апелляций на снятие вопроса указание ответа команды не обязательно.

8.5 В графе Тип указывается слово **Зачет**, если апелляция подается на зачет, или слово **Снять**, если апелляция подается на снятие. Слова **Зачет** или **Снять** записываются *полностью, без сокращений*.

8.6 В графе Текст пишется полный текст апелляции в произвольной форме.

8.7 При оформлении апелляций рекомендуется прочитать соответствующий раздел Регламента и не включать в отчет апелляции, противоречащие Регламенту.

9. Отправка отчетов

9.1 Просмотрите отчет. Убедитесь, что в него включены все необходимые данные.

9.2 Сохраните файл в формате XLSX.

9.3 Отправьте отчет в Оргкомитет по адресу koord@student.chgk.info

9.4 Если отчет содержит ошибки, вы получите письмо со списком обнаруженных ошибок. Исправьте их и отправьте отчет повторно. Если вы не понимаете, в чем ошибка, или не знаете, как ее исправить, обратитесь в Оргкомитет за консультацией.

10. Приложение. Коды и игровые номера команд

10.1 Каждая команда, участвующая в турнире, получает уникальный *код*. Код команды состоит из 8 знаков. Первые 5 знаков совпадают с кодом площадки, на которой играет команда, последние 3 знака назначает руководитель площадки по своему выбору. Можно использовать произвольные трехзначные числа, можно кодировать группу команды или какие-то другие данные.

10.2 Код команды назначается при регистрации и сохраняется в течение всего турнира.

10.3 Коды команд не должны повторяться.

10.4 В каждом туре каждая команда получает *игровой номер*. Обычно это просто порядковый номер команды на площадке (1, 2, 3 и т.д.), но руководитель площадки может использовать любые другие номера по своему усмотрению. Команда указывает свой игровой номер на карточках с ответами.

10.5 В разных турах одна и та же команда может иметь разные игровые номера.

Важно! Пожалуйста, **не путайте игровые номера и коды команд**. Коды команд обязательно должны быть 8-значными и состояться по определенным правилам. Номера желательно делать более короткими, чтобы с ними удобно было работать.

10.6 На листе **Команды** отчета указывается *код* каждой команды и ее *игровой номер* в каждом туре, в котором она участвовала.

10.7 На листе **Составы** указываются *коды* команд, в которых играл каждый участник.

10.8 На листе **Верно** указываются *игровые номера* команд, давших верные и спорные ответы.

10.9 На листах **Таблица** и **Ответы** указываются *игровые номера* команд. **Коды** на этих листах заполняются *автоматически*.