

# Молодежный Кубок Мира. Сезон 2022–2023

## Правила оформления отчётов

В этой инструкции описано оформление отчётов МКМ в сезоне 2022–2023. По сравнению с прошлым сезоном изменений практически нет, но в любом случае отчёт надо оформлять на бланке этого года, пользоваться прошлогодней формой нельзя. Советуем всем, даже опытным представителям, хотя бы один раз прочитать инструкцию, чтобы познакомиться с изменениями, вспомнить все правила и, возможно, обратить внимание на какие-то ранее незамеченные детали.

Жёлтым 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 отчёта. На самом деле оформить отчёт совсем несложно, а инструкция получилась такой длинной, потому что мы постарались как можно подробнее объяснить все детали.

Для работы с отчётом рекомендуется программа *Excel*. Допускается использование любых версий Excel и аналогичных программ из пакетов OpenOffice и LibreOffice. Независимо от того, какая программа использовалась, окончательный файл отчёта 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 отчёта защищены. Это сделано для того, чтобы уменьшить возможность случайной порчи внутренней структуры отчета. **Снимать защиту с листов запрещено, отчёты со снятой защитой приниматься не будут.**

Бланк отчёта специально спроектирован так, чтобы его можно было заполнять непосредственно во время игры. Настоятельно рекомендуем делать именно так. На небольших площадках можно к концу тура иметь полностью оформленный отчёт со всеми ответами команд.

Бланк отчёта рассчитан на **30 команд**. Это ограничение введено для уменьшения размера файла. Если на вашей отчётной площадке больше 30 команд, напишите в оргкомитет, мы расскажем, как правильно подготовить отчёт в этом случае.

### 1. Общий порядок оформления и отправки отчёта

- 1.1 Перед проведением тура сделайте заготовку отчёта:
- 1.2 Перед **первым** туром переименуйте файл отчёта, подставив вместо RU00Z код своей площадки. Например, для Ярославля (код RU76A) файл должен называться МКМ-2022-RU76-1.xlsx.
- 1.3 Перед вторым и последующими турами **скопируйте файл** предыдущего отчёта, заменив последнюю цифру имени файла на номер очередного тура. Например, отчёт Ярославля о проведении 5 тура МКМ должен называться МКМ-2022-RU76A-5.xlsx.

**Обратите внимание!** Все буквы в имени файла (МКМ и буквы в кодах площадок) – **латинские!** **2022** в имени файла – это год **начала** турнира, его **не надо менять** даже для туров, которые будут проводиться уже в 2023 году.

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

- 1.4 Заполните лист **Площадка** (правила заполнения каждого листа приведены в отдельном разделе инструкции).

- 1.5 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.
- 1.6 Во время игры по ходу проверки ответов команд заполняйте лист **Верно**. При этом на листе **Таблица** будет **автоматически** формироваться текущий счёт. Спорные ответы сразу записывайте на лист **Ответы**. Если команд немного, можно сразу вносить в отчёт **все** ответы команд, это сэкономит ваше время при дальнейшем оформлении и поможет при проверке заметить возможные ошибки зачёта.
- 1.7 Если после игры команды подают апелляции, занесите их на лист **Апелляции**.
- 1.8 Отправьте предварительный отчёт. Он должен содержать заполненные листы **Площадка**, **Команды**, **Верно**, **Таблица**, **Апелляции**. На листе **Ответы** должны присутствовать все спорные ответы команд.
- 1.9 После получения результатов работы Жюри внесите необходимые коррективы на лист **Верно**. Заполните листы **Составы** и **Ответы**.
- 1.10 Отправьте окончательный отчёт.

## 2. Лист Площадка

- 2.1 В ячейку **С1** 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 **С2-С4** записывается код площадки, название города, фамилия и имя представителя.
- 2.3 Информация об **игровых сеансах** заполняется в строках, начиная с 8, – по одному сеансу в каждой строке. Для большинства отчётных площадок заполнить нужно будет ровно одну строку. **Если вы проводите игру в одном месте несколько раз, заполните отдельную строку для каждого игрового сеанса.**
- 2.4 В графе **Код сеанса** указывается условное обозначение данного игрового сеанса. Это может быть любое число, слово, любое удобное для вас обозначение. Коды разных сеансов в одном отчёте не должны повторяться.
- 2.5 В графе **Город** указывается населённый пункт, в котором проводилась игра.
- 2.6 В графе **Место проведения** указывается **название учреждения**, где проходила игра.
- 2.7 В графе **Код места** указывается один из следующих кодов:
- 2.8 **ШК**, если игра проходила в школе, лицее, гимназии.
- 2.9 **ДО**, если игра проходила в учреждении дополнительного образования.
- 2.10 **ВУЗ**, если игра проходила в высшем учебном заведении.
- 2.11 **КУЛЬТ**, если игра проходила в учреждении культуры (клуб, библиотека и т. д.)
- 2.12 **ОНЛАЙН**, если игра проводилась дистанционно.
- 2.13 **ДР** во всех остальных случаях.
- 2.14 В графе **Ведущий** указывается ФИО ведущего, который проводил данный игровой сеанс.
- 2.15 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).
- 2.16 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 отчётов 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 отчёте МКМ ставится, если все игроки команды учатся в 7 и более младших классах.
- 3.4.4. Группа Н ставится для команд, играющих **вне зачёта МКМ**. Эти команды **можно не включать в отчёт**, но если вы заполняете отчёт 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 зачёт 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 учётной 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 \* (звёздочка).

### 4. Лист Сеансы

- 4.1 В каждой строке листа, начиная со строки 2, содержится информация об одной команде, сыгравшей в туре.
- 4.2 В графе Код команды указывается 8-значный код команды. Графы Номер и Название должны заполниться автоматически. Если при этом возникает ошибка (данные не заполняются, данные заполняются неверно), проверьте, что указанный код есть на листе Команды.
- 4.3 В графе Код сеанса указывается код игрового сеанса, в котором участвовала данная команда. Графы Место, Дата и Время должны заполниться автоматически. Если при этом возникает ошибка (данные не заполняются, данные заполняются неверно), проверьте, что указанный код сеанса есть на листе Площадка.
- 4.4 Если команда пропустила тур, можно либо вообще не включать её в список на данном листе, либо оставить пустой графу Код сеанса.

## 5. Лист Составы

- 5.1 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 отчётов прошлого года.
- 5.2 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.**
- 5.3 В графах **Фамилия**, **Имя** и **Отчество** указываются соответствующие данные.
- 5.4 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)
- 5.5 В графе **Статус** указывается код учебного заведения: одна из русских букв С, Ш, Н.
- 5.6 Код С ставится для студентов средних профессиональных учебных заведений (колледжей).
- 5.7 Код Ш ставится для учащихся средних школ, гимназий, лицеев.
- 5.8 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!

- 5.9 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**.
- 5.10 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.

## 6. Лист Верно

- 6.1 Каждый столбец листа **Верно** соответствует одному вопросу. В него заносится информация о командах, давших **верные и спорные** ответы на соответствующий вопрос.
- 6.2 **Игровые номера** команд, давших **верные** ответы на вопрос, заносятся в произвольном порядке в любые клетки рабочей зоны (строки 3–32) соответствующего вопроса.
- 6.3 **Игровые номера** команд, давших **спорные** ответы на вопрос, заносятся в произвольном порядке в любые клетки рабочей зоны (строки 3–32) 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.

- 6.4 **Для каждого ответа, оформленного как спорный, на листе Ответы обязательно должен быть приведён 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.

- 6.5 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.

## 7. Лист Таблица

- 7.1 На листе **Таблица** формируется турнирная таблица с результатами всех команд.

- 7.2 Перед игрой занесите в графу **Номер** игровые номера всех участвующих в туре команд.
- 7.3 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!*
- 7.4 По мере заполнения листа **Верно** основная таблица должна формироваться *автоматически*. Если этого не происходит, обратитесь за консультацией в Оргкомитет.

## 8. Лист Ответы

- 8.1 На лист **Ответы** обязательно записываются *все спорные ответы* команд. Кроме того, на этот лист *можно занести все ответы некоторых команд*. Для команд, игравших дистанционно, **для команд маленьких площадок (3 и менее команд на одном игровом сеансе)**, для команд с высокими результатами и для команд, указанных Оргкомитетом, заполнение всех ответов *обязательно*, для остальных команд это делается *по желанию* составителя отчёта. Для площадок с небольшим количеством команд рекомендуется включать в отчет все ответы всех команд. Пороговый уровень, начиная с которого результаты считаются высокими, указывается координаторами после объявления решений Жюри каждого тура.
- 8.2 В графу **Номер** заносятся игровые номера команд, для которых будут вводиться ответы. Графа **Код** заполняется автоматически.
- 8.3 В графы **Ответ 1**, **Ответ 2** и т.д. вписываются ответы команд на соответствующие вопросы.
- 8.4 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.

- 8.5 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»

- 8.6 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]»

- 8.7 Если в ответе команды использованы *нестандартные символы*, которые вы не можете ввести, их нужно описать в квадратных скобках.

**Пояснение.** Обычные знаки препинания и арифметических действий (плюс, минус, точка, запятая, вопросительный знак, восклицательный знак, доллар и т. д.), греческие буквы, некоторые математические знаки можно просто набрать или вставить как символы, их не надо описывать в квадратных скобках.

- 8.8 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».

8.9 **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 отчёт, 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]»

8.10 Если команда сдала пустую карточку, в соответствующую ячейку записывается (в квадратных скобках, без кавычек) «[пусто]». **Карточка, на которой нет ничего, кроме зачёркнутого текста, а также карточка, в которой стоит прочерк, приравнивается к пустой.**

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

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

## 9. Лист Апелляции

9.1 На листе Апелляции оформляются апелляции, поданные командами.

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

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

9.4 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.

9.5 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**.

9.6 В графе **Текст** пишется полный текст апелляции в произвольной форме.

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

## 10. Отправка отчетов

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

10.2 Сохраните файл в формате XLSX.

10.3 Отправьте отчет в Оргкомитет по адресу [koord@student.chgk.info](mailto:koord@student.chgk.info)

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

## 11. Приложение. Коды и игровые номера команд

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

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

11.3 Коды команд не должны повторяться.

11.4 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.

11.5 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.

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

11.7 На листе Сеансы указывается *код* каждой команды.

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

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

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