

# Молодежный Кубок Мира. Сезон 2018-2019. Регистрация команд

Для уменьшения количества ошибок при заполнении учетных карточек мы очень просим всех руководителей площадок провести регистрацию участвующих команд так, как описано в этом документе.

## 1. Предварительная подготовка (до игры)

- 1.1 Возьмите на сайте МКМ <http://student.chgk.info/> бланк учетной карточки. Он доступен в двух форматах: DOC и PDF. Формат DOC удобен, если вы хотите что-то изменить в карточке, формат PDF более универсален, этот файл вы, скорее всего, сможете открыть, даже если у вас нет программы для чтения DOC. При использовании файла PDF пропустите следующие два пункта.
- 1.2 Заполните в бланке пункт «Страна, регион, город:». Если у вас на площадке будут играть команды из разных городов, впишите только страну и регион. Регион – это область, край, республика и т.д. в России, Украине, Белоруссии, Казахстане.
- 1.3 Если вы хотите получить от команд какую-то дополнительную информацию, не предусмотренную в основной учетной карточке, вы можете заменить пункт «Дополнительно» своим вопросом.
- 1.4 Напечатайте карточки в достаточном количестве, чтобы их хватило всем командам. На всякий случай (придут незапланированные команды, кто-то испортит бланк при заполнении) напечатайте несколько запасных бланков.

## 2. Заполнение учетных карточек командами

- 2.1 **НЕ ДАВАЙТЕ** бланки карточек командам по мере того, как они приходят. Дождитесь, пока **ВСЕ** команды придут и сядут на свои места. После этого раздайте командам бланки карточек и попросите их **НИЧЕГО НЕ ПИСАТЬ** в них до того, как вы объясните, что нужно делать. Заполнение карточек должно проходить только **после чтения обращения оргкомитета**, которое вы найдете в файле с пакетом вопросов.
- 2.2 Обратите внимание участников, что **ВСЕ ЗАПИСИ** в карточке должны быть **РАЗБОРЧИВЫМИ**. Лучше всего писать отдельными печатными буквами, тогда вероятность неправильного чтения будет очень мала. Неразборчиво заполненная учетная карточка может стать причиной дисквалификации команды.
- 2.3 Попросите участников написать в карточке название команды и город (если вы не напечатали город заранее)
- 2.4 Попросите записать фамилию и имя капитана команды. В отличие от прошлых лет, капитан теперь не отмечается в каждом туре, а записывается в заголовке карточки один раз, при регистрации команды.
- 2.5 Попросите записать контактный телефон. Это должен быть телефон **одного из игроков команды или ее тренера**. После номера нужно записать, чей это телефон.
- 2.6 Попросите записать email (если он есть). Как и телефон, email должен принадлежать одному из игроков команды или ее тренеру.
- 2.7 Попросите заполнить графу «Тренер». В эту графу команда записывает ФИО человека, который готовит ее к играм. **Команда сама должна решить, кого записать в эту графу, очень просим не подсказывать и не давить на команды**. Если команда считает, что тренера у нее нет или не знает, кого записать, графа остается пустой. Об этой возможности обязательно нужно сказать.
- 2.8 Самое сложное – заполнение личных данных участников. Пожалуйста, обязательно обратите внимание на следующее:
  - 2.8.1. Каждый должен записать свои данные **собственноручно** и **разборчиво**, лучше всего – **печатными буквами**.

- 2.8.2. Обязательно заполнение **всех** данных (ФИО полностью, дата рождения полностью, учебное заведение, класс). Учебное заведение – это общеобразовательное учебное заведение (школа, гимназия и т.д.), в котором учится участник, не нужно записывать в этой графе учреждения дополнительного образования! Нужно не просто написать «школа», а указать конкретную школу – номер или название.
- 2.8.3. Команды, игроки которых не указали полные данные, к игре не допускаются.
- 2.8.4. В карточку вписываются только **присутствующие и участвующие в игре**. Участники, которые будут в дальнейшем играть в команде, но по каким-то причинам пропускают первый тур, **в карточку не заносятся!** Эти игроки должны будут вписать свои данные **собственноручно** перед тем туром, в котором они придут на игру.
- 2.8.5. Заполнив данные, участник должен поставить свою **подпись** в графе «1 тур». Эта подпись подтверждает его участие в туре и правильность заполнения всех данных.

### 3. Проверка карточек

- 3.1 После того, как все команды заполнят и сдадут карточки, обязательно просмотрите их. Если у вас нет времени просматривать карточки перед игрой, постарайтесь сделать это во время проведения первого блока вопросов.
- 3.2 При проверке обращайте внимание на ошибки: отсутствие названия команды, неполные данные участников, недостаточно разборчивый почерк. В перерыве между блоками попросите команды, допустившие ошибки, исправить их. Если карточка заполнена грязно, с большим количеством исправлений, ее лучше переписать полностью.

### 4. После игры

- 4.1 Перед оформлением отчета еще раз просмотрите все карточки. Заполните (если это не было сделано во время игры) графы «Группа» (там должна быть буква Ш, М или Д, в соответствии с Регламентом МКМ) и «Учетный номер» (правила присвоения учетных номеров команд описаны в инструкции по оформлению отчетов).
- 4.2 Сохраните карточки и не забудьте принести их на игру 2 тура!

Мы надеемся, что соблюдение этих несложных правил поможет вам и вашим игрокам правильно заполнить учетные карточки и уменьшит количество проблем при оформлении отчетов и уточнении данных.

Желаем всем успешной игры!