

Добрый день, уважаемые коллеги.

Эта лирическая инструкция адресована в первую очередь тем, кто только в этом году присоединяется к Чемпионату Московской области по игре «Что? Где? Когда?». Возможно, некоторые советы покажутся Вам наивными, несерьезными и незначительными, тем не менее, постарайтесь прочесть.

1. **Пакеты вопросов (игровые материалы)** высылаются ведущим на почту заархивированными. На телефон ведущему приходит пароль. Чтобы распечатать архив надо ввести пароль в окно, в котором он запрашивается. Советы – дождитесь, пока архив полностью закачается. Введите пароль, если сразу не получилось нужно проверить: не зажата ли клавиша «caps lock», «fn» (если у вас ноутбук), какой язык включен и все такое. Хотя гораздо проще создать текстовый документ (он же блокнот), ввести туда пароль, потом его скопировать и вставить в поле, в котором он запрашивается.

Получив пакет вопросов, первым делом распечатайте его и проверьте наличие раздаток. Если раздатки есть – их тоже распечатайте из расчета как минимум 3 штуки на команду. Процесс распечатки не надо откладывать на «утро перед игрой» и утешать себя «приду де на работу пораньше и распечатаю». К утру перед игрой и краска в принтере может закончиться, и компьютер сломаться, и автобус опоздать.

Если Вы общаетесь с командами не только в процессе игры, постарайтесь максимально сократить время между прочтением Вами пакета и игрой. В повседневном общении Вы можете непроизвольно сболтнуть факты из вопросов.

Распечатанные вопросы и раздатки лучше хранить (брать с собой на игру в отдельном файле/пакете). Кроме того, советую сделать чистый нулевой лист пакета. Постарайтесь, таким образом, максимально оградить вопросы от засветки. Пусть будет привычкой, прочитав вопрос – перевернуть листы с вопросами чистой стороной вверх. Уходя на перерыв, берите вопросы с собой или убирайте их так, чтобы игроки «выясняя промежуточные результаты» даже случайно не могли обнаружить вопросы. Особенно будьте внимательны, когда проводите две игры подряд и при этом для организации первой игры Вам помогает кто-то из тех, кто будет играть во вторую игру. В таком случае можно сразу предупредить игрока-помощника, что в документах к игре будет подшивка листов, на нулевом листе которой будет написано, например, «Только для [Ваши ФИО]». (Помнится, когда еще в институте только начинала играть, я пару раз ответы на предыдущие вопросы, «подглядывала», причем, совершенно случайно, когда сдавала ответ на стол ведущим). Также трепетно стоит относиться к «незасветке» раздаток. Заранее командам их тоже видеть не надо. Для таблиц подсчета результатов, писчих принадлежностей и прочего – найдите другую папочку.

2. **Карточки (бланки) для ответов** – в архиве есть документ с бланками для ответов. 36 листочков умещается на листе А4. Очень желательно разрезать карточки предварительно и каждый комплект бланков для ответов скрепить скрепкой. Даже в случае режима жесткой экономии не печатайте бланки на черновиках. Иногда команде приходится задействовать оборотную сторону бланка, а иногда часть бланков с одной стороны может «засалиться руками» и шариковая ручка на бланке писать не будет. В процессе игры требуйте от команд ОБЯЗАТЕЛЬНО сдавать бланки после каждого вопроса, даже если они не придумали на него ответ.

3. Регистрация команд.

За полчаса до игры надо начинать регистрацию команд. Как она выглядит – ведущий или ответственный товарищ сидит за столом. Перед ним находится таблица подсчета результатов, учетные карточки команд и бланки для ответов, соединенные скрепками.

Постарайтесь сделать так, чтобы общался с организаторами по оргвопросам 1 человек от команды, возможно, капитан.

Процесс регистрации:

- 1) Капитан подходит к ведущему
- 2) Ведущий выдает учетную карточку капитану
- 3) Капитан возвращается к команде, команды заполняет карточку, возвращает ведущему.
- 4) Получив обратно учетную карточку – проверьте правильность ее заполнения (разборчивость фамилий, имен и отчеств, особенно если они оригинальные, похожесть цифр 2 и 5 и т.д.) Если Вы только начинаете общаться с командами – потребуйте, чтобы на карточке были указаны контактные данные команды. (Обидно будет потом не найти/не проинформировать команду о следующем туре). Если Вы проводите первую игру и у вас есть возможность – распечатайте на маленьких листочках график игр. Раздайте хотя бы по одному на команду
- 5) Если карточка заполнена правильно, отложите ее в сторону, внесите название команды в очередную строку, поставьте номер этой строки на верхней карточке стопки бланков для ответов, отдайте команде. (Это номер под которым значится команда в данной игре, этот номер надо попросить команду сразу прописать на всех карточках).
- 6) Минут за 5 до конца времени регистрации, объявите, что осталось 5 минут и на данный момент зарегистрировались... дальше огласите «команда №1 – название», «команда №2 – название» и т.д.

4. Подсчет результатов:

Условно говоря, есть два способа ведения результатов:

- 1) Бумага и КАРАНДАШ.
- 2) Электронная таблица.

Бумага и КАРАНДАШ хороши тем, что от техники, электричества и прочего не зависят. Даже если вы используете электронную таблицу, всегда имейте при себе на всякий случай распечатанную таблицу. Случиться может всякое, ноут повиснет, свет выключат. Таблицу можно вести двумя способами:

Способ номер №1 (правильные ответы отмечаются плюсом, неправильные пустыми клетками/минусами/точками, можно использовать знак ? как обозначение спорного ответа)

Номер вопроса:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	итог
Название команды																
Элен и ребята	+		+	+		+	+	?		+	+		+	+		9+?
Клиника		+		+	+				+		+				+	6
Интерны			+				+					+			+	4
Команда Хауса		+	+			+		+				?				4+?
Ангар №13	+			+			+		+					+		5
Красная ячейка			+		+			+					+		+	5
Отряд «Кобра»		+				+								+		3
Умные и красивые				+						+				+		3

Чем хороша такая система – объяснить ее можно быстро и любому человеку.

Способ номер №2 (правильные ответы отмечаются нарастающими цифрами, неправильные пустыми клетками/минусами/точками, можно использовать знак ? как обозначение спорного ответа)

Номер вопроса:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	итог
Название команды																
Элен и ребята	1		2	3		4	5	?		6	7		8	9		9+?
Клиника		1		2	3				4		5				6	6

Интерны			1			2					3			4	4
Команда Хауса		1	2			3		4			?				4+?
Ангар №13	1			2			3		4					5	5
Красная ячейка			1		2			3				4		5	5
Отряд «Кобра»		1				2							3		3
Умные и красивые				1						2				3	3

Этот способ несколько сложнее. Плюсы – сразу видно текущие результаты в любой момент игры. Минусы – сложнее исправлять технические ошибки.

Способ №3

Электронная таблица. Она в отдельной папочке находится. Если разберетесь – понравится. Огромный плюс – таблица самостоятельно считает рейтинг (т.е. у вас не будет проблем с определением 1 места, если команды набрали одинаковое количество баллов), лидирующая команда при вводе ответов на каждый вопрос – оказывается вверху таблицы, в ходе игры можно разными цветами ответить возрастные группы команд и подводить итоги еще и внутри групп. Однако придется почитать еще одну страницу инструкций, чтобы освоить табличку. На ноуте в настойках надо будет снизить уровень безопасности, чтобы система допустила работу макросов в таблице. Не надо забывать вводить ответы на вопрос, на который никто не дал ответ.

Сдаваемые бланки надо комплектовать повопросно (так потом легче отчет делать будет). (Я, например, к плотной бумаге сложенной гармошкой скрепкой прикрепляю пачки с ответами на каждый вопрос. Можно использовать файлы для дисков. В случае ошибки Вам надо быстро и оперативно найти пачку с вопросом нужного номера)

5. Перерывы

Любой турнир принято делить на туры, как правило, по 12 или 15 вопросов. В случае Чемпионата области это туры по 12 вопросов. Может возникнуть необходимость сокращать перерывы или во взрослом пакете делать не 3 тура по 12, а 2 по 18. Если вы принимаете такое решение, убедитесь предварительно, что вопросы, расположенные в пакете на границе туров – не имеют привязки к перерывам. (Могут быть намеки типа «размяли ноги», «убили в себе лошадь», «подышали воздухом» и т.д.)

После завершения каждого тура, по возможности оглашайте промежуточные результаты. Этим вы пресечете паломничество любопытных команд к ведущему (помните, что тут возможна случайная засветка раздаток и вопросов), и в случае допущения технической ошибкой, обнаружите это раньше.

Прежде, чем проводить награждение – огласите предварительные результаты, команды должны успеть сверить со своими данными. От технических ошибок, поверьте, никто не застрахован. А если учесть еще и «понятность» почерков одаренных подростков и молодежи – то совсем печально иногда бывает.

6. Сопутствующие турниры:

Школьная часть Чемпионата области проводится на вопросах «Школьного регионального кубка» (ШРек)

Студовзрослая часть – на вопросах «Открытого Всероссийского синхронного чемпионата» (ОВСЧ, в просторечии овощ)

В любой команде Чемпионата может быть 9 человек, 6 основных и 3 запасных. За игровым столом больше 6 человек быть не может. Нюанс – для студовзрослых команд, те туры, в которых принимает участие игрок под номером 9 в зачет «Открытого Всероссийского синхронного чемпионата» не идет.

В рассылке есть документы по проведению Чемпионата области, ШРеКа и ОВСЧ. Распечатайте все официальные документы, будьте готовы предоставить их игрокам, ежели они возжелают.

В этом году в регламент проведения ОВСЧ введены дополнительные, достаточно жесткие моменты (п. 9.3.).

Поэтому просьба сообщать ЧЕСТНО о настоящем фактическом времени проведения игр.

Заявлен был график игр (время и место проведения игр) в соответствии с приложенным документом.

Финал:

Зачем сложности с очным финалом? Ну, во-первых, страна должна знать своих героев, командам не мешало бы почаще встречаться. Во-вторых, иногда возникают вопросы о лидировании команд в синхронных соревнованиях, и провалах на очных встречах. Собственно для решения таких вопросов очные финалы и придуманы.

Студовзрослый финал – не является туром ОВСЧ, команды могут спокойно дозаявлять 9-го игрока

Школьный финал – вещь сложная. Ибо очный финал есть и у ШРеКа, и у Чемпионата области (по очевидным причинам, аббревиатуру из нашего соревнования не делая).

Итого, для школьников в последние выходные марта надо провести два очных финала: суббота – финал ШРеКа, в воскресенье – финал Чемпионата области. Для некоторого удобства есть альтернативный вариант участия в финалах – участие в фестивале «Ступинские горизонты». Участие только в финалах предполагает, что команды дважды за выходные приезжают в одно и то же место, отыгрывают 48 вопросов и уезжают. Участие в финалах – бесплатное. Участие в фестивале предполагает расширенную программу (но в том числе и оба финала), проживание и питание на базе, посему участие в фестивале платное. Участие в фестивале не является обязательным.

7. Отчет – самая сложная часть.

Здесь придется поработать руками, запастись чаем и нервами, возможно, помощником. Подробное описание техники составления отчета будет в отдельной, нелирической инструкции. Отчет должен содержать перепечатанную учетную карточку (отдельный файл для каждой команды), данные о времени и месте проведения игр, и все ответы всех команд (это самое тяжкое).

Отправляя отчет на нужный адрес – вы отправляете его не живому человеку, а «роботу», а точнее программе, которая проверяет форматные и логические ошибки. Если укажите неверную группу, например «9б» (нет у нас в этом сезоне такой группы) – программа напишет – неверно указана группа в такой-то строке файла. Если, вводя ответ на вопрос номер 23, Вы промахнулись и указали номер 13, то программа выдаст Вам – нет ответов на вопрос номер 23, более одного ответа для всех команд на вопрос номер 13.

Процесс долгий, но он дает возможность отследить все спорные ответы, даже те, которые Вам таковыми не показались. Иногда в этом отчете удастся обнаружить ошибки команд. Например, на вопрос 14 был правильный ответ «лес», на вопрос 15 был правильный ответ «фандорин». Случайно карточка с 14 ответом попала в пачку 15-го и была введена как ответ на 15-й вопрос и наоборот. Технически это весьма возможно. Когда технический секретарь выбирает спорные ответы – он такую ошибку может заметить и будет команде не минус обидные два балла, а заслуженное количество плюсовиков.

8. При возникновении проблем пишите мне yuliya.kosheeva@mail.ru (Юлия Кошечева) или Кириллу Теймуразову (kbt@intrin.ru)

Далее дословно цитирую «Самоучитель начинающего ведущего», нашла его в сети году в 2005 и очень часто вспоминаю. Местами он повторяет «лирическую инструкцию».

1. Вспомни, всех ли предупредил об игре, а то скандалов не оберешься. Но это лучше пораньше дня за два, за три.

2. Перед игрой хорошо выпись - денек будет еще тот!

3. Подготовь по возможности себе помощников, реквизит и озвучку. Если зал велик - микрофон совсем-таки не помешает. Помощники нужны двух сортов - красивые девочки, чтоб собирать записки, и человек потолковей, чтоб вести протокол.

Если некого запрячь - обдумай, как будешь делать это сам. Учти, что в этом случае надо объявить, чтоб ответы несли на стол ведущего сами - будет давка, проверь, широки ли в зале проходы.

4. Изготовь или поручи изготовить бланк для учета ответов. Обычная таблица, по горизонтали - команды, по вертикали - вопросы. Предусмотри все предварительные и запасные вопросы, чтоб места на бланке хватило.

5. Если вопросы писал не сам - хотя бы прочти их вместе с автором, чтоб не сбиваться при всех, как бывает прямо на записи с некоторыми московскими ведущими, в частности, мариупольского происхождения. Я их отлично понимаю - сам из этих краев и с русскими ударениями несколько нетверд, но почему бы заранее не принять мер? Особенно неприятно будет, если из-за ошибочного прочтения вопрос признают некорректным (см. случай в разделе 3.3, вопрос о водке "Абсолют"). Еще неприятней выйдет, если не признают (в финале телефонного чемпионата МАК в вопросе о духах команде Мороховского ошибочно прочли "венской королевы" вместо "венгерской", мы половину минуты крутились вокруг Вены и не ответили, а именно этого очка нам и не хватило, чтоб победить).

6. Оденься попристойней, но удобно - возможно, придется побегать между стульев. Проверь, захватил ли секундомер и, кроме него, ручку, если придется писать.

7. Приди в зал пораньше и наори на тех, кто должен его готовить - они опять не расставили столы, как надо. Как расставят, предупреди, чтоб после игры не разбегались, пока не поставят все на место, а то могут быть неприятности с хозяином зала, а он (обычно не хозяин, а зал) на улице не валяется.

8. По возможности здоровайся с приходящими или хотя бы улыбайся - если ведущего ненавидят, это плохо. Постарайся начать вовремя, но помни, что это почти невозможно. В своем клубе можно начинать точно в срок, а кто не пришел, тот сам виноват - это подтягивает явку. Но на больших турнирах это получается не всегда по целому ряду причин.

9. Когда все будет готово, объяви о начале турнира. Если в зале есть спонсоры - скажи что-нибудь хорошее о них, без издевки и ерничанья, а то следующий турнир будешь играть черт знает где. Представь авторов вопросов и апелляционное жюри, если нужно - повтори механизм подачи апелляций.

10. Если неясно, сколько команд пришло и какие - проведи переключку и запиши всех в таблицу. Напомни, что на каждой записке должно быть написано название команды и номер вопроса - в противном случае любая записка будет сочтена принадлежащей Неизвестной Команде, которая, бывало, и турниры выигрывала. И никаких претензий по

этому поводу. В ходе игры можешь одних таких растяп помиловать, если их авторство никто не оспаривает. Но не более одного раза - и это, кстати, тоже не обязательно.

11. Начинай игру, пока все не разбежались.

12. Вопрос проходит так: читаешь вопрос, а дочитав до конца, говоришь "Время!".

Пускаешь в этот момент секундомер (см. п. 6). По прошествии 50 секунд громко говоришь "Десять!" (но не вопишь, чтоб не случилось какого конфуза с нервными игроками). По истечении минуты говоришь: "Время! Уважаемые знатоки, запишите и сдайте ваши ответы!". Ждешь еще 10 секунд и начинаешь отсчитывать: "Пять, четыре, три, два, один..., ноль!". После слова "ноль" ответы берешь только у тех, кто до этого пикантного момента поднял руку с запиской. Настаивай на том, чтоб не знающие ответа тоже сдавали записки с прочерком - а то потом начнутся разговоры, что правильный ответ был, а ведущий его потерял. Сразу предупреди, что протесты на этот факт не принимаются.

13. Особо отлавливай тех, кто поднял руку с другой бумажкой, а сдать пытается дописанную после счета "ноль". Собирающие ответы - плохие помощники в этом деле, берут их когда не попадая, за ними нужен глаз да глаз. После того, как у кого-то самого наглого ответ действительно не возьмешь (надо, чтоб это было для всех очевидно), сдавать начинают вовремя. Но ненадолго, так что все равно следи.

14. Если можешь - назови тех, кому ответ засчитан. До этого можешь прочесть самые смешные из неправильных ответов - для разрядки. Кто их дал - не называй, нечего людей позорить, и на старуху бывает проруха. Если назвал давших правильные ответы и кто-то запротестовал - посмотри его записку. Если это техническая ошибка (так бывает довольно часто) - исправь. Если нет - предложи ему подать протест в установленном порядке и продолжай игру, не втягиваясь в бесполезное толковище. Если протестов нет - можешь выбросить эти записки, чтоб не затовариваться ненужной бумагой. Если команд слишком много и это снижает темп - только объяви, какой ответ засчитан, а уж в конце скажи, кто сколько очков набрал, и тогда принимай все возможные жалобы (желание узнать, какие ответы засчитаны, а какие нет, не есть протест - удовлетворяется немедленно и залога не требует). Но при этой схеме записки следует хранить до конца срока подачи протестов, причем крайне желательно записки по каждому вопросу держать отдельно.

15. Где-то после 12-15 вопросов при больших турнирных дистанциях обязателен пяти- либо десятиминутный перерыв - покурить и прочее. Сразу объяви, что в назначенное время начнешь читать следующий вопрос вне зависимости от того, будет ли кто-то в зале, и слово это сдержи. Теперь можно.

16. Если команд очень много и помощников нет - просто отмечай в таблице крестиками, кто ответил, потом посчитаешь. Если есть кому это делать - можно писать итоги сразу нарастающим числом. Если команд немного и ведущий таблицу успевает - пусть считает и рейтинги. Рейтинг вопроса есть число не ответивших на него команд плюс единица (чтоб не было нулей даже, когда все ответили - впрочем, это не принципиально). Его тоже неплохо вести нарастающим числом, чтоб всегда иметь итоги. Не успеваете - плюньте, не велики баре, подождут. Хуже будет, если что-то напутаете неправильно и объявите. Результаты сообщай, когда сочтешь нужным по драматургии. Перед последними двумя турами - обязательно (если они вообще есть, а то и перебьются).

17. Проведя последний вопрос, скажи что-нибудь официальное об окончании тура. Хоть число взятых каждой командой вопросов объявить все-таки придется. Подчеркни, что это

еще неофициальные результаты. Не расслабляйся - работы еще хватит. При необходимости - скажи командам, чтоб хоть со своего места убрали бумажки, в том числе и конфетные, а то упаришься.

18. Ответь всем недовольным, какие вопросы им засчитаны. Гони всех протестантов в апелляционное жюри. Напоминай про залог и необходимость сдачи протестов в письменном виде. Сразу проверь все жалобы на технические ошибки (типа "мы правильно ответили, но нам не засчитали" - бывает сплошь и рядом) и по возможности все исправь.

19. Проверь, убрала ли назначенная на это команда в зале. Не убрала и разбежалась - сам убирай, ты и виноват. А то потом поищешь зал, а ведь каждый последующий обычно хуже предыдущего.

20. Положи результаты так, чтоб их, не дай Бог, не потерять, и уноси ноги, пока цел.

21. Получив официальный результат с учетом всех исправлений и протестов, сообщи его всем, кому следует (как хорошо, что в наше время в этих словах нет второго смысла - помню, что он был, и даже помню, какой).

22. Придя домой, поменьше разговаривай с домашними, поскольку они в твоих неприятностях не виноваты. Нечего на них отвязываться из-за чужой невоспитанности, а из-за своей - тем паче.

23. Перед сном подумай: "Господи, мне это надо?".