

Инструкция ведущему на игровой площадке Открытого молодежного заочного кубка России

ДО ТУРНИРА:

1. Перед началом турнира ведущему предоставляется зашифрованный архив формата RAR. Пароль к архиву сообщается ведущему текстовым сообщением на номер мобильного телефона, указанный в заявке на турнир. После получения архива и пароля к нему, в любом архиваторе, поддерживающем формат RAR, необходимо разархивировать содержимое полученного архива, внимательно введя в ответ на запрос архиватора полученный пароль. Будьте внимательны при вводе пароля – ошибка даже в одном символе приведет к тому, что архив не будет распакован! Регистр символов имеет значение.

2. После того, как архиватор распакует присланный архив, распакованное содержимое рекомендуется переместить на носитель информации, который будет находиться у ведущего до начала турнира. Для этой цели подойдет обычный флэш-носитель. Во избежание возможной утечки, не рекомендуется перемещать распакованное содержимое сразу на компьютер, с которого будет воспроизводиться звук на турнире.

В архиве содержатся следующие файлы:

- Сказка-тест.mp3 – звуковой файл, который можно использовать для настройки аппаратуры;
- Тестовый вопрос.mp3 – звуковой файл с тестовым вопросом;
- Каталог «Вопросы» с файлами 01.mp3, 02.mp3, ..., 36.mp3 – вопросы турнира, именованные номером вопроса;
- Вопросы.pdf – вопросы в текстовом виде.

Каждый аудиофайл с вопросом (включая тестовый вопрос) включает в себя: озвучивание номера вопроса, озвучивание текста вопроса, сигналы «Время», «10 секунд», и отсчет 10 технических секунд на запись ответа.

Оглашение ответов осуществляется ведущим на площадке. Он же зачитывает критерии зачета, комментарии, автора вопроса. Комментарии настоятельно рекомендуется оглашать. Авторов вопросов – по желанию.

Рекомендуется иметь в распечатанном виде регламент турнира (<http://intring.ru/files/ozmkr/polozh.pdf>). Форму учетной карточки (<http://intring.ru/files/ozmkr/regcard.pdf>) рекомендуется распечатать с запасом относительно предполагаемого количества команд в игровом зале.

3. Заранее перед турниром необходимо расположить компьютер, с которого будет воспроизводиться звук, так, чтобы исключить случайное отсоединение его линейного выхода от аппаратуры усиления.

Также необходимо расположить колонки с громкоговорителями так, чтобы звук от них был слышен одинаково во всем зале. Для этого рекомендуется с компьютера запустить на проигрывание любую запись более или менее длительного звучания. Для этих целей в архив включены файлы «Сказка-тест.mp3» и «Тестовый вопрос.mp3». Обязательно нужно проверить качество воспроизведения аудиофайлов на том же

оборудовании и с использованием того же программного обеспечения, которое планируется использовать на игре!

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ТУРНИРА:

4. Регистрацию команд рекомендуется начать заблаговременно, так, чтобы начать воспроизведение аудиофайлов в назначенное на площадке время.

5. При регистрации выдать каждой команде регистрационную карту, объяснив правила ее заполнения. Также при регистрации каждой команде выдать бланки для ответов. В случае если номер команды не впечатан (вписан) в каждый бланк заранее, сообщить команде ее регистрационный номер и объяснить, как правильно написать номер команды и номер вопроса на бланке.

6. После окончания регистрации подключить носитель с пакетом к компьютеру. Запустить программу для проигрывания аудиофайлов (медиаплеер). В плеере необходимо деактивировать функцию автоматического повтора.

7. Загрузить в плеер запись «Тестовый вопрос.mp3». Объявить командам, что сейчас будет звучать тестовый вопрос (без сдачи ответов на него), и в случае плохой слышимости командам необходимо сообщить об этом ведущему. Если поступают жалобы на нечеткую слышимость, необходимо настроить оборудование или переместить команды до устранения проблемы.

В ХОДЕ ТУРНИРА:

NB: Настоятельно не рекомендуется загружать в плеер сразу все аудиофайлы (создавать плей-лист). Это может привести к тому, что по окончании минуты обсуждения начнется чтение следующего вопроса.

8. Дать командам минуту на то, чтобы успокоиться перед началом игры и установить в зале тишину. Напомнить командам, что после минуты обсуждения у них будет 10 секунд на то, чтобы написать ответ на бланке и сдать его ласточке (или, в случае отсутствия ласточек, отправить представителя команды с бланком к столу игрового жюри). Объяснить, что ответы команд, опоздавших отдать бланк ласточке (отправить представителя к столу игрового жюри) до окончания обратного отсчета, не принимаются.

9. Для каждого вопроса повторить следующие пункты:

- Дождаться (добиться) тишины в зале.
- Загрузить в плеер файл с соответствующим вопросом;
- Запустить его воспроизведение;
- После окончания обратного отсчета объявить, что сбор ответов окончен;
- После того, как последний бланк с ответом будет доставлен в игровое жюри, огласить правильный ответ на текущий вопрос и критерии зачета. В случае наличия, огласить комментарии к вопросу.

После вопросов 12 и 24 рекомендуется делать небольшой (ок. 5 минут) перерыв для отдыха команд и возможности произвести замену игроков.

10. При программном или техническом сбое, приведшем к остановке воспроизведения, или в случае непредвиденного события, которое помешало командам во время воспроизведения вопроса, допускается повторное воспроизведение этого вопроса с начала. После сигнала начала минуты обсуждения повтор текста вопроса как полностью, так и частично, (включая прочтение его ведущим) запрещен. На случай технического сбоя ведущему также рекомендуется самостоятельно отслеживать минуту обсуждения с помощью независимых технических средств (например, часов).

11. При отсчете 10 технических секунд на слове «ноль» игрок команды обязан держать карточку с ответом в поднятой руке или идти к столу сдачи ответов. Поднятие карточки, опускание руки, замена карточки, внесение исправлений в карточку после слова «ноль» являются основанием для технического незачета ответа. В этом случае карточка помечается ведущим (представителем), и в отчете должна быть указана как несданная.

12. Ответы следует собирать и скреплять по-вопросно для упрощения составления отчета и предотвращения попыток сдачи правильных ответов на предыдущие вопросы.

13. Довести до команд информацию о том, как и в какие сроки команды могут подавать апелляции на вопросы турнира, где и в какие сроки будут опубликованы результаты турнира.

14. Напомнить командам о необходимости неразглашения и необсуждения в открытых источниках вопросов турнира до 1 июня 2011 года.

ПОСЛЕ ТУРНИРА:

15. Передать представителю (в случае, если представитель и ведущий – разные лица) для обработки, создания отчета и хранения все учетные карточки команд и бланки с ответами. Представитель обязан хранить полученные карты и бланки до опубликования на сайте Кубка окончательных результатов турнира.

16. Если в ходе игры произошли сбои, потребовавшие повторного воспроизведения вопроса, об этих фактах следует также уведомить представителя. В частности, в обязательном порядке информируется представитель и Оргкомитет турнира в случае, если хотя бы один вопрос турнира был воспроизведен непосредственно ведущим на площадке.