



Юным интеллектуалам на заметку (железные правила членов команды в игре «Что? Где? Когда?»)

1. Когда читается вопрос, надо внимательно слушать.

Начинать обсуждение, пока не прозвучала команда «Время!», нельзя. Привычка обсуждать, не дожидаясь окончания чтения вопроса, уходит корнями в родственную «Что?Где?Когда?» игру «Брейн Ринг». Поскольку там право ответа получает команда, первой нажавшая на кнопку, игрокам приходится быть готовыми к тому, что как только вопрос будет задан и прозвучит сирена, соперник может дать ответ. В «Что?Где?Когда?» ситуация принципиально иная - минута в распоряжении команды есть всегда. Нет ни малейшего смысла пытаться добавить к ней несколько секунд, рискуя прослушать ключевые моменты вопроса.

2. В команде хотя один человек должен конспектировать вопрос.

Есть немало игроков, которым записывать вопрос категорически противопоказано, поскольку это мешает им его внимательно слушать. Но один человек, которому конспектирование не мешает, найдется практически в любой команде. Нередко встречаются вопросы, имеющие сложную структуру. Удержать их в голове непросто. В таких случаях очень удобно иметь за столом человека, к которому можно обратиться за уточнением. Разумеется, не стоит пытаться записывать вопросы дословно. Достаточно записать основные факты, имена, даты, а главное - зафиксировать логическую структуру вопроса.

3. Форма вопроса обязательно должна быть зафиксирована.

«Формой» принято называть последнюю фразу вопроса, определяющую, что именно необходимо указать в ответе. В отличие от телеигры, где перед ответом всегда можно попросить ведущего повторить вопрос, в спортивном «Что? Где? Когда?» уточнить форму не у кого. И если команда полностью раскрутила вопрос, поняла, что речь в нем идет, например, о Дон Кихоте, но забыла, имя его оруженосца или имя его коня требуется назвать, очко в случае ошибки она не получит. Такие ситуации всегда очень обидны, и надо приложить все усилия, чтобы в них не попадать. Команда должна четко определить, кто из игроков фиксирует форму вопроса. Именно у этого игрока капитан перед сдачей каждого ответа должен уточнять, не ошибся ли он.

4. Первая версия - самая ценная.

Давно замечено, что из всех версий, рождающихся в течение минуты, правильной чаще всего оказывается первая. Трудно сказать, связано это с неизученными свойствами интуиции или тоже является наследием «Брейн Ринга»... На эту закономерность не стоит слишком полагаться - достаточно, чтобы игроки обязательно озвучивали первую пришедшую в голову мысль, а диспетчер обсуждения - старался ее не забывать.

5. Нельзя всю минуту обсуждать одну версию.

Весьма распространенная ошибка - команда всю минуту пытается себя убедить в правильности придуманной версии. В этом нет никакого смысла - если версия единственная, разумный капитан все равно ее ответит. Гораздо

правильнее попытаться придумать альтернативные варианты. И не надо бояться «затоптать» правильный ответ - хороший капитан этого не допустит, а плохой найдет способ ответить неправильно, даже если выбирать не из чего.

6. Нельзя прекращать обсуждение, пока нет абсолютной уверенности в правильности придуманной версии.

Эту ошибку чаще всего допускают начинающие команды, но нередко и признанные мастера так радуются придуманной красивой версии, что перестают думать. А потом оказывается, что автор задумал еще более красивый ответ. Или менее красивый, но команде, лишившейся очка, от этого не легче. Даже если версия полностью соответствует всем условиям вопроса, нет гарантии, что автор имел в виду именно ее. Поэтому закрывать обсуждение до окончания минуты можно, только если команде известен факт, на котором построен вопрос.

7. После того как ответ сдан, о вопросе следует забыть.

А теперь представим себе, что команда не удержала форму вопроса или допустила другой обидный прокол. Самое страшное, что это может надолго выбить из колеи. Если команда сокрушается по поводу одной ошибки, за ней неминуемо следуют другие. Поэтому, что бы ни произошло, как только ответ сдан, обсуждение вопроса надо заканчивать и ни в коем случае не вспоминать о нем до окончания тура (а лучше - до конца турнира). Надо понимать, что, во-первых, от ошибок не застрахован никто, а во-вторых, переживать имеет смысл только о том, что можешь изменить.

8. Минута обсуждения.

Необходимо учитывать громкость голоса и остроту слуха отдельных игроков. Тот, кто говорит тише, должен сидеть ближе к диспетчеру. Кроме того, надо иметь в виду, что в любой команде существуют "связки" - пары игроков, которые лучше сыграны и активнее взаимодействуют во время обсуждения друг с другом, чем с другими сокомандниками. Итак, игроки за столом, вопрос задан, начинается обсуждение. Конечно, у каждой команды стиль свой, но очень условно можно выделить два типа обсуждения - активное и сдержанное. Практика показывает, что в спортивном ЧГК команды, поддерживающие высокий эмоциональный накал обсуждения, побеждают реже, чем спокойные и сдержанные. Команда, обсуждающая спокойно и неторопливо, успевает за минуту гораздо больше. В ее субъективном восприятии минута тянется дольше. Наоборот, чем более суетливо команда обсуждает, тем быстрее, по ее ощущениям, заканчивается минута. Версии ответа должны выдвигаться максимально кратко и емко. К сожалению, нередко встречаются игроки, стремящиеся сообщить команде все, что они знают о предмете обсуждения. Знают такие игроки обычно очень много, но их познания в подавляющем большинстве случаев не имеют никакого отношения к делу. «Недержание знаний» вообще очень распространено среди игроков в ЧГК, причем они готовы делиться бесконечными запасами своей эрудиции постоянно, как во время обсуждения, так и в мирное время. И если вне игры это еще можно как-то терпеть, за столом необходимо жестко пресекать. Чтение лекций - просто пустая трата времени.