

Спортивное «Что? Где? Когда?»

Спортивное «Что? Где? Когда?», конечно, ничего не имеет общего со спортивными состязаниями, которые мы можем наблюдать, например, на Олимпийских играх.

Появился этот вид «спорта» после того, как миллионы наших соотечественников увидели телепередачу «Что? Где? Когда?». Умные люди в разных городах нашей страны довольно быстро поняли, что могут отвечать на вопросы ничуть не хуже телевизионных знатоков. А так как Охотничий домик в Нескучном саду, конечно, не мог вместить всех желающих играть, по всей стране, как грибы после дождя, росли клубы знатоков. В результате сего процесса естественного отбора в разных местах практически одновременно зародились первые правила спортивного «Что? Где? Когда?». Как водится, все эти правила нужно было как-то систематизировать. Так появился кодекс спортивного «Что? Где? Когда?» от Международной Ассоциации Клубов, который должен быть настольной книгой любого знатока.

Как же знатоки играют в «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана? Ввиду того, что желающих играть много, а желающих писать вопросы не очень, главная особенность этой версии состоит в том, что соревнование команд друг против друга на одних и тех же вопросах. Количество команд в общем случае ограничено только размером помещения, в котором проводятся игры. В составе команды должно быть не более шести человек. Ограничения снизу нет: случаи, когда игроки выступали в одиночку, известны. Иногда разрешается также наличие ограниченного числа запасных игроков в команде и замены игроков между турами.

Ведущий игры, который в идеале должен обладать хорошей дикцией и приятным внешним видом (на практике это редко удается, но компенсируется иногда искрометным юмором), задаёт командам вопрос. На обсуждение вопроса отводится минута (кроме случаев так называемых «блицев» — вопросов с укороченным контролем времени). Игроки команд совещаются, стараясь делать это по возможности тише, дабы не подслушали соперники. После окончания минуты знатокам даётся ещё около 10 секунд для записи ответа на бумажках (ответных карточках). После чего капитан команды поднимает вверх руку с упомянутой карточкой. Карточки собирают ассистенты (в разных странах они получили разное название — ласточки, снегурочки). Собранные ответы передаются в компетентное (в теории) жюри, которое засчитывает или не засчитывает ответы командам. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.

Ответ считается неправильным в следующих случаях:
если он не соответствует фактам вопроса, т. е. просто неправильный ответ (ответ «Синбад Мореход» на вопрос «Назовите человека, выбросившего за борт персидскую княжну»);
если форма ответа не соответствует форме вопроса (например, ответ «Гладиолус» на вопрос «Как пройти в библиотеку?»);

ответ недостаточно конкретный (например, ответ «человек» на вопрос «Кто убил Джона Кеннеди?»);
сдано более одного варианта ответа, один из которых неверен (ответ «Россия или Монголия, однозначно» на вопрос «Гимн какой страны начинается словами „Россия — священная наша держава“?»);
в ответе допущены грубые ошибки, искажающие суть ответа (ответ «Владимир Медведев» на вопрос «Кто сейчас является президентом России?»).

После задания всех вопросов подводятся итоги соревнования. Как правило, победителем становится команда, правильно ответившая на большее количество вопросов. При равенстве очков в ход идут дополнительные показатели, как-то: суммарный рейтинг команды, сумма мест по турам, задание дополнительных вопросов, жребий.

Для правильного ответа на вопрос «Что? Где? Когда?» («взятия» вопроса) должны требоваться один или несколько логических шагов, интуитивный поиск, «озарение» и т. п. Вопросы, требующие от игроков прямого знания малоизвестных фактов, воспринимаются негативно, а вопросы, которые не требуют ничего, кроме прямого знания, вообще находятся за рамками игры. Распространена аббревиатура ЧЗВЧГКНЯ — «чистое знание вопросом ЧГК не является».

О вопросах спортивного «Что? Где? Когда?»

Распространёнными приёмами для написания вопросов спортивного «Что? Где? Когда?» являются «пропуски», когда требуется восстановить пропущенные слова в некотором тексте, и «замены», когда требуется понять, какие слова были заменены. В некоторых вопросах используется раздаточный материал. Это, как правило, отпечатанные картинка или текст.

По построению вопроса могут быть выделены такие разновидности, как одноходовки и многоходовки (в зависимости от числа необходимых для взятия логических ходов), «мозаики» (об объекте вопроса сообщаются различные факты, по которым нужно определить объект) и пр.

К некачественным вопросам относят:

«гробы» — вопросы, которые из-за их недостатков или чрезмерной для турнира данного уровня сложности не смогла взять ни одна команда из игравших на турнире; впрочем, некоторые «гробы» являются очень качественными;

«детские вопросы», или «гайки», — вопросы, которые взяли все команды;
«свечки» — «засвеченные» вопросы, то есть те, которые полностью или частично повторяют игравшиеся ранее;

вопросы с дуальными ответами (например, «Назовите русского поэта, погибшего на дуэли?»);

некорректные вопросы, базирующиеся на ложных фактах (например, «Назовите русскую реку, впадающую в Индийский океан»). Такие вопросы могут быть сняты апелляционным жюри, если регламент турнира предусматривает это.