

## Советы ведущему при проведении игровых турниров

*Пожалуйста, обратите внимание на эти советы и постарайтесь, чтобы на вашей площадке не было отмеченных в них нарушений.*

**1. Чтение преамбулы.** Как правило, пакету вопросов предшествует небольшой текст, который я прошу **ОБЯЗАТЕЛЬНО** прочитать вслух. К сожалению, некоторые ведущие этого не делают или ограничиваются пересказом. Я очень прошу всех ведущих площадок: пожалуйста, **ОБЯЗАТЕЛЬНО** читайте преамбулу, даже если вам это кажется ненужным. Обращаюсь также к участникам: **ТРЕБУЙТЕ**, чтобы текст преамбулы был прочитан, там часто содержится важная в первую очередь **ДЛЯ ВАС** информация.

**2. Чтение вопроса.** Вопросы нужно читать **НЕ СПЕША**, с такой скоростью, чтобы игроки успели **УСЛЫШАТЬ** и **ОСОЗНАТЬ** каждое слово вопроса и **ЗАПИСАТЬ** главное содержание (но не весь текст – это не диктант!) При этом нужно обязательно **ВЫДЕЛЯТЬ ГОЛОСОМ** слова, **ВЫДЕЛЕННЫЕ В ТЕКСТЕ** вопроса, но **НЕ НУЖНО ВЫДЕЛЯТЬ ЧТО-ТО ЕЩЕ**, не нужно читать вопрос так, чтобы чтение давало подсказку. Вопрос читается **ОДИН РАЗ**, повторять его **НЕЛЬЗЯ**. Отвечать на вопросы команд, подсказывать им во время минуты, повторять по их просьбе слова из вопроса **НЕЛЬЗЯ**. Единственное исключение: если в вопросе есть стихотворение или длинная цитата, разрешается повторить этот фрагмент дважды, первый раз – медленно, под запись, второй – быстро, для лучшего общего восприятия.

**3. Измерение времени.** Очень важно, чтобы у ведущего был удобный инструмент для измерения времени. Лучше всего использовать компьютерную программу, которая отмерит минуту и подаст звуковой сигнал. Если такой программы нет, можно использовать секундомер (лучше отдельный, но в крайнем случае сойдет и секундомер в телефоне, при условии, что на время игры будет отключен прием звонков и СМС, так как входящие сигналы на некоторых моделях телефонов сбивают секундомер). **ОЧЕНЬ ПЛОХО** пользоваться вместо секундомера обычными часами с секундной стрелкой и запоминать, "сколько секунд было, когда началась минута обсуждения". Пожалуйста, не делайте этого! Пожалуйста, постарайтесь **ЗАРАНЕЕ** позаботиться о том, чтобы у вас был точный и надежный секундомер.

**4. Минута обсуждения.** Минута должна быть **МИНУТОЙ**. Не примерно минутой, не "минутой с гаком", не минутой и "и еще чуть-чуть", а именно минутой. Допускается после окончания минуты дать до 10 секунд для **ЗАПИСИ** ответа, но именно 10, а не 20, 30 или 40. Если команда не успела записать ответ в отведенное время, она **ОБЯЗАНА** сдать карточку с тем ответом, который успела записать, и оцениваться будет именно этот ответ.

**5. Компьютер на игре.** Я настоятельно рекомендую использовать компьютер для подсчета результатов во время игры. Ноутбуки сегодня настолько распространены, что трудно поверить в то, что у кого-то нет совсем никакой возможности для этого. Записывая результаты "на бумажку", вы делаете двойную работу, потому что потом все равно придется вводить все в компьютер. К тому же, как показывает опыт, при "бумажной" таблице возникает больше ошибок, на исправление которых приходится потом тратить дополнительные силы и время.

**6. Спорные ответы и апелляции.** Пожалуйста, внимательно прочитайте раздел регламента об апелляциях. Расскажите о нем игрокам. Постарайтесь сделать так, чтобы все спорные ответы были сразу зафиксированы и правильно оформлены в отчете, и чтобы при этом было как можно меньше "пустых" апелляций, не несущих никаких содержательных аргументов.

**7. Общение между командами.** Желательно, чтобы команды в зале сидели не слишком тесно, чтобы между ними было достаточное расстояние. Во время чтения вопроса и минуты обсуждения команды ни в коем случае не должны общаться между собой. Все общение – в пределах одной команды. Нельзя обращаться к игрокам другой команды с уточняющими вопросами, нельзя просить у них ручку или листочек, нельзя встать и подойти к другой команде. Все подобные действия должны пресекаться достаточно жестко. Попросите команды вести обсуждение не слишком громко, чтобы соседи его не слышали. Игроки должны понимать, что их громкое обсуждение может мешать другим командам, а в некоторых случаях – наоборот, подсказывать им ответ. И то и другое искажает объективный результат игры.

**8. Средства связи.** Во время игры **КАТЕГОРИЧЕСКИ НЕДОПУСТИМО** использование телефонов и другой аппаратуры. Все технические средства должны быть **ВЫКЛЮЧЕНЫ** и **УБРАНЫ**. Зазвонивший у игрока телефон может означать немедленное удаление этого игрока из зала **БЕЗ ПРАВА ВОЗВРАЩЕНИЯ**. Телефон (даже выключенный) на столе команды или в руках игрока может привести к **НЕМЕДЛЕННОМУ УДАЛЕНИЮ** всей команды и аннулированию ее результатов. Окончательное решение в таких ситуациях принимает ведущий, но я рекомендую предупредить игроков о правилах, а затем действовать максимально жестко, не принимая во внимание никаких оправданий.

**9. Дети не должны видеть вопросы.** Мы все доверяем нашим ученикам, верим в их честность. Но все-таки надо заботиться о том, чтобы вопросы случайно не попали им на глаза. Человек часто читает увиденное чисто автоматически, а некоторые дети бывают чрезмерно любопытны. Вы должны быть уверены, что **НИКТО КРОМЕ ВАС** не имеет доступа к email, на который приходят вопросы. Лучше всего, если это ваш личный адрес, который вы читаете **ДОМА**, со своего **ЛИЧНОГО** компьютера. Если вы работаете с вопросами (например, читаете их, чтобы подготовиться к игре) на школьном компьютере, делайте это **ТОЛЬКО** тогда, когда в помещении **НЕТ УЧЕНИКОВ**. Если вы ненадолго отходите от компьютера, обязательно **БЛОКИРУЙТЕ** его, чтобы без знания пароля нельзя

было увидеть, что вы делаете. Если во время игры вы читаете вопросы с экрана компьютера, убедитесь, что никто из участников не видит экран. Если к этому же компьютеру подключен проектор, будьте особенно осторожны, чтобы текст вопросов случайно не оказался на экране. Если вы читаете вопросы по напечатанному тексту, не ходите с текстом по залу, не подходите близко к игрокам – у некоторых детей очень хорошее зрение. Это особенно важно, если вы печатаете на бумаге с двух сторон: когда вы подходите к столу команды, текст на обороте легко может быть прочитан. Во время перерыва не оставляйте вопросы без присмотра! Если вы читаете с экрана – заблокируйте компьютер. Если читаете по распечатке – уберите распечатку в сумку, ни в коем случае не оставляйте ее на столе или в любом другом месте, доступном для игроков.

**10. Прием ответов.** Лучше всего, если ответы у детей собирает специальный помощник. Если такой возможности нет, постарайтесь собирать их сами. В крайнем случае, можно разрешить детям самим приносить ответы, но это должен быть действительно крайний случай. Если дети приносят вам ответы, не разрешайте им вставать и нести ответы до окончания минуты – это может мешать другим командам и создавать недопустимое общение команд. И обязательно убедитесь, что дети, которые приносят ответы, не имеют возможности даже случайно увидеть текст вопросов.

**Я хочу еще раз подчеркнуть:** все эти советы не означают недоверия к детям, они, скорее, призваны, не вводить их в соблазн, не подвергать их честность ненужным испытаниям, не создавать ситуацию, в которой дети могут даже случайно получить незаслуженные результаты, и самое главное – выполнение этих советов поможет существенно уменьшить сомнения в честности достигнутых вашими командами высоких результатов.