

Спортивное ЧГК — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить **ещё больше?**



Внимание! Статья-детектор!

Одним из побочных эффектов от прочтения этой статьи является так называемый butthurt.
Если вы начнёте ощущать боль в нижней части спины, следует немедленно прекратить дальнейшее чтение и смириться с фактом, что вы **вчера попали в нижнюю половину турнирной таблицы.**

«Эрудиция — это пыль, вытряхнутая из книги в пустой череп»

— А. Бурс

«Ну-и-как-это-брать-блядь-руки-оторвать-автору-этого-вопроса-кстати-кто-блядь-автор????!!!»

— Довольно сдержанная реакция сферической команды на невзятый вопрос

«...Попутно давно заметил, что так называемая чгк-тусовка, это сборище зачастую без культурных людей застрявшим на ментальном уровне сознания. Впрочем, эта одна из их многочисленных бед, движимые завястью, призрением и не доотценки ближнего они пытаются конкурировать забывая одну простую истину "и первый в этом мире, в раю станит последним!"»

— Эмиль Шалмиев

Спортивное ЧГК (быдл. *ЧуГуКа, ЧеГеКа, ЧуГеКа*) — игра, возникшая в 1989 году на базе [телевизионной передачи](#) с таким же названием и за 20 лет изрядно завоевавшая сердца и мозги [упоротого небыдла](#). Правила не ушли далеко от телеварианта — те же 6 (или чуть менее чем 6) игроков за столом, та же минута на взятие вопроса. Главное отличие — знатоки играют не против телезрителей, а ~~стенка на стенку~~ команда против команды, причём одновременно соревнующихся команд могут быть десятки. Несомненный плюс от этого — команды лишены возможности ныть, будто другим достались вопросы попроще, ведь пакет один на всех. Приходится ныть по другим поводам.

В чем суть?

Телеигра «Что? Где? Когда?» породила массовое движение. Оно распространено в [этой стране](#), а также [на Украине](#), в [Белоруссии](#), [Прибалтике](#), Азербайджане, [Израиле](#) и ещё кое-где по мелочам. Вопросы составляются пока что исключительно на восточнославянских языках, то есть игра всё ещё является расово верной. Несмотря на это, есть информация, что в [Австралии](#) коварно пишут вопросы и проводят игры на английском языке для англосаксонских аборигенов. В последние годы игр на других языках прибавилось: [на армянском](#), [румынском](#) и, конечно же, на [мове](#) ([Галицкий синхрон](#), получивший лицензию МАК, [например](#)).

Самоназвание движения — «Спортивное „Что? Где? Когда?“». Народ собирается мелкими группами по несколько команд, чтобы вместе практиковать прокачку мозга. Примерно раз в квартал эти мелкие группы организуют сходняки (т. н. фестивали), собираясь стаями по 200—500 человек, [с целью](#)



[Поташев](#) тоже играет в спортивное ЧГК и там тоже чего-то выигрывает



выяснить, у кого IQ длиннее. Также проводится масса чемпионатов России по «спортивному „Что? Где? Когда?“» и даже чемпионат мира, в котором участвуют преимущественно еврейские жида, живущие как в России, так и за её пределами. Выливаются в пьянки. В целом безвредны.

Нормальные ЧГК-вопросы в наши дни бывают исключительно в спортивном ЧГК. Телевизионные же катятся в сраное говно чем дальше, тем шибче. Впрочем, **рак** разъедает и спортивное ЧГК, ибо в силу неизбежного вырождения любого более-менее массового течения доля интеллектуального большинства среди знаточьа стремительно приближается к **критической**. Главный же вклад в энтропию Вселенной вносит то, что этот процесс затрагивает и авторов вопросов.

Центрами развития «спортивного „Что? Где? Когда?“» в этой стране следует считать **Москву** с **Подмосковьем**, **Питер**, **Нижний Новгород**, **Самару**, Воронеж и **Краснодар** (выборка сделана по местам проведения самых известных фестивалей и приблизительному общему показателю винрарности команд). А вообще игрища случаются почти во всех облцентрах и даже не только в них.

В **Минске** же, помимо филиала телевизионного ЧГК, снимают старый добрый «Брэйн-Ринг». Леонид Купридо (тот самый, из КВН) легко уделывает истерика Козлова в качестве ведущего по всем пунктам. Записным объектом для стёба является «прославленный белорусский знаток Леонид Климович» — эксперт игры, всячески выпячивающий на экране свой интеллект и с пальца берущий половину вопросов (видимо, потому, что является автором over 95% общего их количества). Отснято уже два сезона, причём первый финал года практически всухую выиграла команда из *города* (по заявлению Купридо) Новобелица. Во время съёмок охреневшее знаточье даже пыталось найти этот город на карте Беларуси, но анонимус знает, что это всего лишь район города Гомеля. Второй сезон в эпичнейшей финальной схватке выиграла команда медицинского центра «Нордин», в котором кроме всего прочего кодируют от алкоголизма, что какбе намекает знаточью на пользу хотя бы периодической трезвости. Кстати, не исключено, что именно для того, чтоб не дискредитировать трезвый образ спонсора чемпионов сезона, Климовича погнажи из «экспертов игры» ссаными тряпками. Но к следующему сезону «Нординовцы», очевидно, благополучно взломали код, и международный кубок выиграла опять-таки Новобелица, в полуфинале вынеся чемпионов мира по ЧуГуКе из какого-то чуркистана, а в финале катком пройдясь по детской команде «Онега» с незабвенной **Агнией Сергеюк** в составе. Плачь, анонимус!

Правила

Основные правила, рекомендованные МАК для всех турниров, описаны в **Кодексе ЧГК**. За подробностями — **в другое место**. Ключевые правила:

- Играют до шести человек. Возможны запасные.
- Одна минута на вопрос. Возможны группы вопросов — «блицы» и т. д., суммарное время обсуждения — та же минута.
- Ответы сдаются в письменном виде — на бумажке. Хотя в ДС — уже нет. Капитан (или уполномоченный капитаном организм) набирает ответ на планшете, подцепленный к страничке текущей игры через вайфай-роутер, предоставляемый оргами. Отдельный лулз в этом — как в случае игры на несколько десятков команд отдельные группировки задротов парятся с подключением ноунеймового планшета к и без того перегруженной точке доступа.
- Основной показатель, по которому определяется место команды — количество правильных ответов.
- Если ответ не в точности совпадает с авторским, он может быть зачтён. Но не факт, что будет. Для этого есть игровое и апелляционное жюри.

Рейтинг

Для того, чтобы командам, не игравшим один и тот же турнир, было чем померяться, придуман **рейтинг**. Рейтинг команды рассчитывается по довольно сложной формуле, в основе которой лежит **рекурсия**: бонус к рейтингу команды, получаемый за каждый турнир, зависит от занятого места и от рейтинга самого турнира — который, в свою очередь, определяется рейтингами участвующих команд, накопленными к моменту начала игры. Однако все регулярно находят в нём ошибки, после исправления которых команда нашедшего почему-то всегда поднимается на несколько мест.

Для того, чтобы командам, игравшим один и тот же турнир и взявшим одинаковое количество вопросов, было, чем померяться, придуман рейтинг вопроса. Анонимус поясняет, что рейтинг вопроса в основном считается исходя из «уровня сложности» вопроса — при равном количестве взятых вопросов рейтинг выше у той команды, которая взяла «более сложные», то есть взятые меньшим количеством команд, вопросы. Данный нюанс нередко является темой для срачей, ибо сложный вопрос (т. н. «гроб») может оказаться чрезвычайно простым для некоторых игроков, либо просто «грибным» — правильный ответ



свитера и повешенные на спинки зимние куртки — **неотъемлимая** часть ЧГК в этой стране



Педобир без ноги любит **ростовское**

оказывается лютым бредом на первый, второй и третий взгляд. Четвертый же взгляд в половине случаев говорит, что вопрос в принципе раскручивается, но вот сделать это за минуту в условиях стресса трудновато.

ЧГК

Ну, и [фаллометрия](#), чё уж там. Опять же, для кого-то главное — не играть синхроны, а [показывать всем на сайте рейтинга, что они это сделали](#).

Апелляции

Если кто-то думает, что выигрывает в ЧГК та команда, которая берёт больше всех вопросов, то он глубоко заблуждается. Для того, чтобы кто-то там не мог выиграть просто оттого, что [умнее остальных](#), придуманы апелляции (апели), которые рассматривает специальное жюри. Когда команда видит, что очков до призового места ей не хватает ну совсем чуть-чуть, она начинает [штмаповать апелли пачками](#).

Апелляции бывают двух типов:

1. требования зачёта *другого* ответа, удовлетворяющего всем условиям вопроса — это «*дуаль*», см. ниже.
2. требования снятия вопроса (в случае наличия в нём ошибки, степень необходимой ошибки зависит от турнира). Конечно же с аннулированием результатов всех, «*взявших*» этот вопрос.

Обычно срачи по этому поводу нечасты, ибо каждый игрок научен горьким опытом: *апелляционному жюри пофиг всё*. Поэтому редкие подачи в форме снятия невзятого вопроса или засчитанной дуали воспринимаются как манна небесная. Главное в апелли второго рода — убедить жюри, что неточность в вопросе ну очень помешала команде дать правильный ответ. Справедливости ради стоит отметить, что попадают и впрямь некорректные вопросы — по формулировке (чаще) или просто по неверным исходным данным (реже).

В некоторых случаях оказывается выгодным написать апелль на снятие взятого вопроса, что некоторые и делают (от лица других команд, поскольку это вообще-то запрещено). В качестве защитной меры от шквала слепленных из говна и палочек недоапелляций часто вводится денежный залог: какие-то десять долларов в кассу турнира, и апелляция принята. Если после рассмотрения решение вынесено в пользу подавшей команды — залог возвращается.

А по факту всё зависит от того, что за фрукты сидят в апелляционном жюри. Если сидят унылые безвольные дочки, то угрозами и воззваниями к авторитетам Великих можно убедить их в чём угодно. Если же внезапно попались хардкорные знатоки, то самого с говном смешают. Вероятность попадания на знатоков напрямую зависит от уровня турнира. Для повышения [этой вероятности](#) даже придумана специальная сертификация арбитров.

Как это вообще происходит

1. **Аудитория всегда слишком мала.** То есть, если даже она больше, чем надо — это только на пару игр, ну максимум — полсезона. Потом обязательно набегут ньюфаги, и игроков в помещение набьется [как селедок в бочке](#).
2. **Ведущий всегда читает либо слишком тихо и невнятно, либо включает обезьяну-ревуна.** И даже в тех случаях, когда он методом бесконечных проб и ошибок находит золотую середину, [чуть более, чем половина зала люто, бешено НЕНАВИДИТ](#) его. Есть, впрочем, и нормальные ведущие, которые читают громко и правильно, но команды всё равно по привычке негодуют.
3. **Минуты всегда слишком короткие.** Кроме случаев взятия «на палец» (см. ниже). В этих случаях минуты внезапно оказываются длиннее, чем надо. Обычно можно успеть сходить [припудрить носик](#).

Ну, а вообще — шесть человек нагибаются к центру стола и начинают беспорядочно друг другу что-то втирать. Если сочетание игрового опыта и умения общаться в конкретном наборе человек, известное как «сыгранность», у команды на высоком уровне, то втирают чуть менее беспорядочно. Какую-то систему обсуждения за минуту выстроить чаще всего нереально — собственно, тем-то игра и интересна.

В конце минуты капитан должен «отсечь» все неправильные версии и выбрать единственно верную. Главная функция капитана на игре — именно эта, поскольку «направить обсуждение» за минуту опять-таки очень сложно. Ещё одно непреломное правило:

Из двух возможных ответов капитан всегда выбирает неверный. Даже если в ходе обсуждения родились два правильных ответа, на 59-й секунде капитана стукнет озарение, и он напишет заведомо неверный ответ. Капитанов за это особенно [нежно любят](#)^[1]... В лучших традициях [мёрфианства](#), в тех редких случаях, когда капитан оказывается умнее всех и единственный выходит на правильную версию, он не может убедить в ней ни других, ни даже себя, и его «затапывают» с максимально бредовым вариантом.

ОколоЧГК-шные игрища

Проводятся, как правило, в дни основных, ЧГК-шных игрищ в качестве приятного дополнения. Однако в некоторых разыгрывается нешуточная борьба за обладание серьёзными наградами. В приведённом ниже

списке они будут отмечены особо.

Даугавпилс

В честь города в Латвии, где, собственно, игра и была придумана; по-простому — «Десятка». Команде поочередно раздаётся задания, включающие в себя по 10 тематических, но, как правило, не имеющих никакого смысла ребусов. И за определённое количество времени необходимо решить каждый из них.

Брэйн-ринг

Правила чуть менее, чем полностью совпадают с телевизионными. То есть (если кто-то уже не помнит), две команды максимум по шесть человек сидят за двумя столами и слушают вопрос. Зачитав вопрос, ведущий командует «Время» и подаёт сигнал, возвещающий начало данных на размышление 60^[2] секунд. Отвечает команда, первой нажавшая кнопку на столе (боксёр в составе обычно люто выручал), огласив пространство электронным писком и вспышкой лампочки. Если ответившая команда даёт неправильный ответ, вторая команда получает 10^[3] 20 секунд на размышление^[4]. Доставляющий элемент: если нажать кнопку между командой «Время» и запуском секундомера, произойдёт фальстарт. Впрочем, второй команде не удастся сполна порадоваться фэйлу соперника — им будет предоставлено 20 секунд (как если бы первая команда просто дала неправильный ответ). Основное отличие от телеверсии в том, что при большом количестве заявившихся команд на ранних стадиях игры проходят параллельно за разными столами. На заре техногенной эры (а, может быть, и сейчас) у одной или обеих команд кнопка отказывалась срабатывать правильно, или механизм отказывался функционировать при неаккуратном дыхании в его сторону.

Своя игра

А по-простому — свояк. От телевизионной версии, напротив, отличается очень сильно. На обычных играх из-за большого количества одновременно играющих команд навороченная электроника заменяется либо (чаще) хлопками (отвечает тот, кто первый хлопнет), либо бумажками, заполняемыми ответами на задаваемые широковещательно вопросы. На более рейтинговых и крупных турнирах кнопки таки применяются. Вопросы, как и в телевизионной версии, главным образом, не на работу мозгами, а на банальную эрудицию. Существует командная модификация свояка — «Эрудит-квартет». Команда выдвигает четырёх человек, которые по очереди выходят к кнопкам (ну, то есть хлопать) и играют как в обычную Свою Игру, по раунду на игрока.

Всё остальное

- **Эрудит-квартет** — по сути командный свояк, играется, в жизни не догадаетесь, вчетвером, по одной теме на игрока в каждом туре. Первый тур открытый: объявляется 4 темы, команда спокойно распределяет игроков. Второй полуоткрытый: объявляется первая тема, команда посылает первого игрока (надеясь, что та самая идеальная для него тема не выпадет следующей), тот играет, объявляется вторая и так далее. Третий, соответственно, закрытый: команды посылают игроков в неизвестность по одному, как в плохом кино. Доставляет муками выбора игрока, особенно во втором туре и срачем в команде, вызванным тем, что шесть больше четырех, и кому-то придется отдыхать.
- **Риск-версия** — незаслуженно забытая версия брейна, в которую играют 5 игроков с одной заменой 1 раз за матч. Матч состоит из 3 игр по 4 вопроса, из них хотя бы 1 «из шляпы» (аналог «чёрного ящика» в ЧГК). После вопроса следует предложение рискнуть (ответить сразу и в случае правильного ответа получить 2 очка) или сыграть (25 секунд на размышление и 1 очко за правильный ответ).
- **Чеширский кот** — тот же брейн, но с одной свистоперделкой: после каждого взятого командой вопроса ответивший правильно игрок выходит нафиг из-за игрового стола. Выигрывает та команда, у которой быстрее всего никого не останется за столом. Названо по имени передачи с таким названием, шедшей в Израиле два сезона (вообще-то, игра придумана в России — ваш знаток-кун). Что интересно, собственно название относится к правилу которое было только в сезоне первом; а именно что если обе команды не отвечают на вопрос, у какого то виртуального чеширского кота начинают исчезать части тела. Если кот счезает целиком — обе команды проигрывают.
- **Негритянское ЧГК, негритянский брейн** — всё наоборот: после каждого невзятого вопроса выпиливается один участник команды. В вариациях — несчастный выбирается с помощью русееккой рулетки игральной кости. После взятого вопроса возвращается один игрок (опять же, зависит от вариаций — иногда игрок выбывает до конца игры). Процесс заканчивается либо вместе с вопросами, либо вместе с игроками.
- **Микст** — довольно доставляющий подвид ЧГК (впрочем, бывает и в других играх). В каждой команде играют два человека разного пола. Поскольку 2 **значительно меньше 6**, такие игры становятся лютым испытанием для моска.
- **Индивидуальное ЧГК** — по названию понятно. Там все-таки стараются выбирать вопросы попроще, но испытание тоже лютое.
- **Мультиигры (многоборье)** — довольно локальное развлечение некоторых ЧГКшников. В основном это несколько невзаимосвязанных друг с другом заданий на эрудицию, логику и угадывание. Чаще всего на задание дается 5+ минут. Пример такого задания: угадать фильмы по их гипонимичным названиям — for example, «Преферанс, шекели, аркебузы»^[5]. Или по антонимичным названиям —

например, «Чёрная луна тундры»^[6]. Также встречается угадывание по картинкам названий музыкальных групп и пр., даже названий присутствующих в зале команд. Что характерно, чаще всего мультиигры суют в распорядок игр хреновые организаторы.

- **Пойры** — наиболее известная разновидность заданий из многоборья. Из названия книги вырывается несколько идущих подряд букв. По ним надобно догадаться, что это за книга и кто её автор. Например, «**Пойры**» — «**Скупой рыцарь**», Пушкин. Или «**Итилиту**» — «**Хоббит, или Туда и Обратно**», Толкиен. А теперь, уважаемые знатоки, отгадайте, что означает «**Нассал**»^[7] (*ответ в примечании*).
- **Шляпа** — самая интеллектуально легкая и живая игра из этого семейства. Играется парами и сводится к тому, что один игрок должен за 20 секунд объяснить другому смысл слов, написанных на бумажках, доставаемых из шляпы.
- **Сто к одному** — забава по мотивам одноименной телепередачи. В наличии две команды по 5-8 человек, скоростное нажатие на кнопку и вопросы типа «Что может быть квадратным?», на которые нужно дать 6 популярных ответов. Доставляет необходимостью думать, как среднестатистический человек с улицы. Как и многие игры, основанные на передачах, по сравнению с аналогом упрощена в ущерб зрелищности.
- **Банальности** — играемое в большой компании развлечение. На словосочетание, степень упоротости которого зависит только от ОБВМ ведущего игры, нужно за три минуты написать 10 ассоциаций — существительных в единственном числе и именительном падеже. Побеждает тот, чьи ассоциации больше всего совпали с ассоциациями других. Быстро надоедает, поэтому обычно больше десяти фраз играется редко. На практике забава, как правило, выливается в тупой подбор однокоренных слов.
- **Марафон** — ужос и **песец**. Игра, ничем не отличающаяся от обычной, если не считать длительность — сутки и больше. Обычно до конца игры большинство не досиживает: сваливают в ужасе, боясь за свой мозг. У большинства же оставшихся и досидевших думалка к концу игры представляет собой киселеподобную однородную субстанцию, в результате чего фейлятся даже самые очевидные вопросы, а игроков очень неплохо вставляет.
- **Тройка** — гибрид свояка и брейна, органично сочетающий в себе недостатки обоих видов игр. Обычно играют две команды по три человека, кнопки и тупой ведущий в наличии. Игрок рассаживаются один за другим и не могут общаться между собой (то есть запрещено это делать, но выход есть всегда). Оговаривается, можно ли давить кнопку/хлопать во время озвучивания вопроса. Зачитывается вопрос, а затем «кнопочник» если он знает ответ или подзревает, что знает кто-то из сидящих за ним, давит кнопку. Ответы команда дает начиная с последнего игрока и до кнопочника, повторить вариант своего визави не возбраняется. Очки за правильные ответы начисляются по количеству правильных версий.
- **Чёрные тройки** — правила соответствуют обычным правилам троек, вопросы легче, чем в ЧГК и ориентированы на индивидуальную игру, тематика вопросов ничем не ограничена [примеры вопросов черных троек](#).
- **Пентагон (Реалии)** — игра проводится для команд ЧГК до/после самого ЧГК. Суть игры проста: команде даётся некий вопрос (считающийся первой подсказкой) и 30 секунд на шевеление мозгом, если команда отвечает верно, то получает 5 баллов, если нет — следующая подсказка и новые 30 секунд, однако за правильный ответ после подсказки команда получает 4 балла, если нет — следующая подсказка, 30 секунд и 3 балла. И так идёт до последней подсказки. Побеждает команда, набравшая больше всего очков. (Кстати, если команда отвечает неверно при первой подсказке, то она может ответить снова на следующей).
- **Завалинка (Надуваловка)** — игра особо популярная у школьников и у всех остальных тоже. Проводится как правило в 24 или 36 раундов (по 12 с перерывом и промежуточными результатами). Каждый раунд состоит из двух частей. В первой ведущий диктует командам 3-4 **нечасто используемых в жизни** слова. За минуту (иногда чуть больше) команды должны написать на бумажке как можно более убедительное, но при этом неправильное значение слов. Затем ведущий читает для каждого слова определения на одно больше чем количество команд. Соответственно все, кроме одного, — придуманные командами, одно — правильное. Требуется решить, какое именно. Если команда угадывает, ей дается 10 5 (да как договорятся) баллов, если нет — «убедительной» команде засчитывается один балл. Игра примечательна тем, что при сколько угодно значимом количестве команд и, соответственно, размере помещения, действия отдельных игроков отследить невозможно, что ведет к почти безостановочному юзанью [педивикии](#).
- **Чёрный ЧГК** — правила обычные, но составители вопросов ничем морально не ограничены, в результате чего вопросы чуть более чем полностью состоят из пошлости, а то и мата.
- **Кубок Ржевского** — люто доставляющее на некоторых фестивалях мероприятие. Суть его напоминает где-то «Чёрное ЧГК», но каноничные правила требуют создать такую формулировку вопроса, при которой ответ должен быть пошлым, но конечно, таковым не является. Но фишка в том, что неправильно ответивший игрок должен снять элемент одежды. Играют до полного обнажения (*ололо!*). Анонимусу известен случай, когда играть вышло 2 человека из команды, при этом один был только в тапках, трусах и пальто. И выиграл.
- **Пивной Брейн** — дополнительный конкурс для знатоков с различной стадией алкоголизма в анамнезе. Вместо кнопочной системы используются 2 бутылки пива, выставляемые перед командами в начале минуты. После команды «Время» алкобрейнеры начинают засасывать пиво, передавая бутылку по кругу, при этом пытаясь обсудить вопрос. Роль нажатия кнопки выполняет стук пустой бутылки по столу. Вопросы для игры рекомендуются подбирать из младшей школьной лиги, так как к 20-му вопросу моск участников уже плещется в «Жигулевском», как говно в проруби.
- **Пьяный Свояк** — развлечение для бывалых алкобрейнеров с высокой эрудицией и ЧСВ, проводимое

на больших турнирах внутри команды вечером в гостинице. Играется так же, как и обычная «Своя Игра», но после правильного ответа на каждый вопрос игрок выпивает рюмку напитка (водка, когнак, вискаръ — для труЪ, пиво — для нищевродских и школьных команд). В конце концов выливается в банальное пьянство, которым по сути и является.

- **Ворошиловский стрелок** — особое порождение некоего сумрачного гения из ЧГК, по фамилии коего и названа. Представляет из себя командную вариацию «своей игры» с **капитаном и цветными лампочками**. Есть команда (максимум — 4 человека, плюс до 2 запасных), один из которых — капитан за синей лампочкой, традиционно дохнувший после всех или в дуэли с вражеским, напротив стоит другая такая же. Возраст, как правило, регламентирован (хотя бывают в погоне за призами и натуральные нарушения баланса), гендер — нет. Отвечают, как и в Своейке, на вопросы ведущего, поделенные на темы. Ответивший **выгоняет** противника, стоящего за лампочкой с таким же цветом, выигрывает команда, выгнавшая из-за стола противника в полном составе. По идее, полагаются еще бонусы для аксакалов-победителей, но что-то нихера не пашет эта система. Более-менее развита уж точно в **Краснодаре**, в других городах — ХЗ, но организатор-единоросс страстно рассказывает про игрища на **Селигере** с **Онотоле**. Главный минус — слабая **ориентация** на **Единую Россию**, хотя в обмен на некоторый флюордрос (в виде предвыборных плакатиков в зале в количестве **over 9000**) на последнем турнире давали очень даже осязаемые призы. А так игра ничего, но эмблема просто ужасна.

Жаргон

Специфический жаргон занимает важное место в жизни каждого **настоящего** ЧГКшника. Ниже приведен список наиболее часто встречающихся жаргонизмов.

- **Баклан** — в общем-то, интуитивно понятно. Если игрок читал (слышал, писал etc) об ответе на зафейленный вопрос, то он нарекается таким именем и приговаривается к анальным карам.
 - Чаще бакланом называют сам факт фейла в результате неверного выбора между наличествовавшими версиями, иногда ведет к унынию участников команды. В *неотборе* правильной версии виноват капитан.
- **Бескрылка** — Стихотворение, заполнить пропуск в котором нужно фразой из известного источника (для легких вариантов — из стихов, но бывают и садистские варианты). Обычно на нормальных турнирах не играют. Пример:

У рояля подпилены ножки,
Кем-то тихо задушен тромбон,
Пополам были сломаны ложки,
И утоплен в реке саксофон.
Барабаны разрезаны ровно,
Альт и скрипка попали в огонь.
По театру, хихикая злобно,
(*спойлер*: одинокая бродит гармонь)

Еще (вопрос был сыгран в телеверсии):

«Что? Где? Когда?»

Интересует всех.

Ее секрет откроется в грядущем:

Как был достигнут видимый успех

(*спойлер*: При полностью невидимом ведущем.)

- **Будильник** — **субстанция**, состоящая из кока-колы, растворимого кофе и всего, что попадет под руку. В Сибири также известна под названием «Коктейль „**Несчастливая любовь**“» — разбивает сердце и не обогащает половую жизнь. Используется на ЧГК-марафонах (см. выше) и кагбэ должна разгонять моск и тормозить сон. На самом деле, иногда работает, но чаще с нее тупо едет крыша и начинаешь играть гораздо хуже, чем без нее. Среди определенного количества команд (в основном питерских) очень популярно использование **амфетамина** и «колес» (под видом экстази, в них чаще всего тот же фен) для подстегивания головного мозга. Эффект потрясающий, но перенюхавшие игроки начинают пороть хрень вместо сколько-нибудь адекватных ответов, причем делают это так убедительно, что команда просто обречена на поражение. Особо хардкорные игроки, по слухам, используют **винт**, но доказанных фактов ни разу не встречалось.
- **Взять на 61-ой секунде, синдром 61-ой секунды** — техдрама, означающая взятие вопроса после сдачи листка с ответом. Ласта, как правило, не остановишь, да и, как было отмечено, за такие вещи (правка карточки, с подсмотром в чужие ответы) можно получить санкции.
- **Гроб** — вопрос, не взятый всеми присутствующими командами. Вариант: **болт**. Антоним — **антигроб**, **детский вопрос**, **пишисдавай**, **гайка**, **палец**, **дырка**, **Польша**.
- **Держать форму** — помнить, что именно спрашивается. Знатоки, знайте: недержание часто приводит к баттхёрту. Часто за держание формы отвечает специально назначенный игрок, называемый **лифчик** либо **фармацевт** и т. п. Тема была раскрыта «**Уральскими пельменями**» в пародии на ЧГК:

Ты тупой, что ли? При чём здесь гладиолус? Она в синей юбке. В 16-м веке её бы сожгли на

костре. Тебя спрашивают, почему. Так и надо отвечать: **потому что гладиолус**.

- **Дуаль** — ответ, подходящий под вопрос идентично авторскому. Бывает полной и логической. Последняя — это когда всё, что важно для раскрутки совпадает, но такое начало вопроса: «В № 10 журнала „Лидор Зажопья“...» — как правило не способствует полному совпадению фактов (это называется *метка*). Полная дуаль — зверь редкий, логическая же бывает гораздо чаще. **ИЧСХ**, никогда не засчитывается.
- **Дуплет** — 2 вопроса по 30 секунд, очко дают только за оба вопроса. Также встречается **Блиц** — 3 вопроса по 20 секунд. Ответы на вопросы дуплета или блица обычно логически взаимосвязаны (например, «крокодил — залупа — сыр», «триста — у тракториста»). Есть подвид «Суперблиц» (блиц играет один игрок из команды без помощи остальных).
- **Зачёт по смыслу** — хитрая формулировка «правильности» правильного ответа на вопрос; кровавый генератор апелляций. Суть зачёта по смыслу в том, что автор не указывает точности приближения ответа команды к авторскому, оставляя решение апелляционному жюри, ведущему, **Онотоле** — в общем, кому выйдет. В результате чего недокрученный и далёкий от истины ответ может оказаться верным, а ответ, полностью синонимичный с авторским — неверным. Нередко провоцирует команды на заявления о «глубоком проникновении в суть вопроса» (см. ниже).
- **Знаточье поганое/позорное** — какбэ ироничное самоназвание сабжа.
- **Коломна** — вопрос, правильный ответ на который надо выбрать методом тыка из двух и более версий.
- **Кнопка**, ака **палец** — вопрос, берущийся на первой секунде. Этимология восходит к игре «брэйн-ринг». Связанное понятие — «**перекнопчили**» (**обжали**): обе команды знали ответ ещё до команды «Время», оба кнопчика втопили кнопки в первую секунду, но кто-то успел на долю секунды раньше... Вгоняет в уныние не слабее «баклана», особенно кнопчика. Большинство брейн-систем живет крайне недолго в том числе и из-за **несдержанных** кнопчиков. **ИЧСХ**, ведущие любят разрешать «кнопочными» вопросами ничейные ситуации.
- **(В связи с тем, что) Команда (глубоко) проникла в автора суть вопроса** — типичная формулировка для апелляции, прямо говорящая о ЧСВ команды. Обратная сторона зачёта по смыслу.
- **Крутить вопрос** — обсуждать; отсюда недокрут (инъекция с дополнительными нервными клетками в мозг оказалась недостаточной) и перекрут (горе от ума).
- **Ласточка, ласт, стриж** — либо игрок, сидящий ближе всех к жюри, и таскающий ответки (и обычно мужского полу), либо заранее избранные для этого **фапабельные** девушки. Редкое исключение — ласточки, одетые в «билайновские» футболки (ну а что — помещения оплачивать надо), могут цугундерно называться «пчелами». Также, в связи с популярностью у гламурных кис шуточки о том, что **пингвины — это ласточки, которые едят после 18.00** известны случаи, когда упитанного сборщика ответов ведущий называл пингвином. В Израиле называются снегурочками (название пошло от какого-то новогоднего турнира, где их соответствующе одели). Иногда (обычно в ЧГК-лагерях) ласточкой бывают малолетние дети некоторых игроков, которых, видимо, не с кем оставить.
- **Легионер** — игрок, у которого игроголизм перевешивает отсутствие команды настолько, что он предлагает услуги интеллектуального характера другим.
- **Накрывать** — тактика, в большей степени свойственная брейну, свояку и тройке. В случае с тройкой все три игрока называют разные версии, надеясь, что хоть один из них окажется прав. В случае с брейном — накрывают игроки не одной команды, а обе — только в этом случае одна из них оказывается в дураках. А свояк... нутыпонял. Алсо, «накрыли вопрос» означает, что вопрос взяла на палец вся команда.
- **Нахохлились** — обычно верхом технологий и эргономики в брейн-ринге является неубиваемая и непотопляемая кнопка, сидят же игроки дай бог за круглыми пластиковыми столиками, чаще — школьными партами. Во время вычитки вопроса игроки способны принять самые невообразимые позы, только чтобы сосредоточить свои кулаки (пальчик выкидывать на радость кнопчику) максимально компактно и говорить тихо, но чтобы все игроки команды слышали друг друга (другая команда вполне может подслушивать, с таким сталкивался любой брейнер; вообще, хорошие уши — седьмой игрок в команде).
- **Ответ заключен в вопросе (вопрос «на школу»)** — вопросы типа «Кто изобрёл дизельный двигатель?».
- **Отсечка** — слова или словосочетания, не позволяющие сделать дуаль и дающие возможность раскрутить сложный вопрос. Искусство расставлять правильные отсечки очень ценится среди знатоков, так как корявые/неоправданные отсечки превращают вопрос в мусор либо сбивают его уровень до детсадовского.
- **Пуант** — мнения разошлись.
 1. подсказка в конце сложного вопроса, по которой можно сразу дать ответ. Пример: «Этот город расположен недалеко от Санкт-Петербурга и существует уже около трёхсот лет. Несмотря на свои небольшие размеры, он успел прославиться в 1710, 1795, 1817, 1887, 1905, 1937 и 1941 годах. В честь какого великого русского поэта эфиопского происхождения, обучавшегося там в 1811—1817 годах, этот город получил своё нынешнее название.»
 2. это как раз не подсказка, а западня. То есть вопрос сначала примитивнейший, типа «Этот человек возглавлял русское войско во время Куликовской битвы...». Команда ставит пальцы — типа о, знаем. И вдруг в конце вопроса его непосредственная формулировка — «А как звали его третью жену?». Вот как об этом сказано в винрарном «Катехизисе начинающего вопросника» Дмитрия Жаркова (не **этого**): «26. В вопрос надо вставлять пуант. Пуант — это как если бы в конце стометровки был резкий поворот. Или противотанковая надолба, если пуант первосортный. Пуант ничему не помогает, но позволяет махом срубить лес растущих на столе

пальцев.» [4].

- **Пушкин** — универсальный ответ (не знаешь, что писать — пиши «Пушкин»!). Иногда даже работает. Второй по популярности ответ — «Игра». Есть даже поговорка: «Не знаешь что отвечать — отвечай „Пушкин“, если „Пушкин“ не подходит — отвечай „Игра“». Если речь идет о городе — «Венеция».
 - Яркий пример трансформации мема в сознании народа. Анонимус утверждает, что в игре телевизионного ЧГК, породившую продолжение мема, было — «если не Пушкин, то муха». А история весёлая вышла. На юбилейных играх 2000-го, в самом финале, знаточье дважды сфейлилось на мухе. Сперва был задан откровенный гроб про то, с кем поэт сравнивал куртизанку. Услышав ответ «муха», сборная 80-х, включая Бялко, Друзя и Владимирского, превзошла Харрисона Форда в плане офигевания лицом. А затем, уже сборной клуба (4 игрока из сборной 80-х + 3 из 90-х, поскольку Друзь обитал в обеих сборных) был заперот вопрос про чешского художника по фамилии Муха. Ну, вроде бы и забыли, если б уже в 2001-м всё та же сборная 80-х, со всё тем же капитаном Сидневым (которой и сборной клуба тож капитанил, так что ему эти мухи были особенно приятны) зафейлила вопрос с таким же ответом. Сменивший Ворошилова Крюк деликатно потроллил знатоков, напомнив, как их покусали мухи годом раньше. В результате, пришлось играть решающий раунд, на который остался Бялко. Ну, и взял его, дав ответ «Игра». На вопрос Крюка «Вы уверены?» вспомнил уже лет пять в зомбоящике не звучавшую фразу: «Если не знаешь, что отвечать — отвечай Пушкин или Игра, и Пушкин здесь не подходит». — «Или муха», — выкрикнул из зала Сиднев, доставив всем присутствующим. Так мем и прижился. Крюк потом регулярно его форсил на характерных вопросах.
 - Алсо, чуть менее, чем все вопросы с ответом «Пушкин» — про этот жаргонизм. В силу этого факта на все вопросы про писателей, где речь явно не о Пушкине, пишут «Набоков»
 - Иногда заменяется «Гладиолусом», а в последнее время — и «Гарри Поттером».
 - Весьма часто заменяется «Лопатой».
 - С очень недавних пор стало популярно писать на листочках «Волчанка».
 - С ещё более недавних пор стал распространённым ответ «Йаааазь».
 - В связи с недавними выборами встречаются ответы «Путин» и «Единая Россия».
- **Раздатка** — если в вопрос входит фрагмент из кучи символов, картинка или подобная мозгодробительная информация, считается обязательным раздавать бумажки с этой информацией (обычно две-три на команду), которые и называются раздатками.
- **Свеча** — вопрос, уже встречавшийся команде раньше. Как правило, дополнительный балл в копилку команды, но если ответ не вспомнен или не выведен — это фейл. Вариант: **баян** и **паленка**.
- **Система** — сигнальная установка (две кнопки и две лампочки, красного и зелёного цвета, устанавливаемые на столы) для брэйна. При подключении третьей кнопки с лампочкой превращается в систему для своей игры.
- **Сруль** — диагноз выносится вопросу постфактум после оглашения ответа, которым оказывается никому не известный хрен с горы или другое **ЩИТО**, о котором никто никогда слышал. Названо в честь известнейшего бердичевского актера по имени Сруль Пинхусович Каценеленбоген^[8].
- **Утешиловка** — вопрос, взятый полностью всеми командами. Варианты: **свечка**, **гайка**, **тоталка**, **антигроб**, **детский вопрос**, **пишисдавай**, **палец**, **дырка**, **Польша**, **Праздник общего ответа**.

Вопросы

Суть вопроса ЧГК состоит в том, что сам вопрос *изначально* содержит в себе информацию, оперируя которой, при должном уровне и соотношении смекалки и эрудиции, можно получить другую информацию. Полученное же является либо ответом, либо его частью. В силу и вследствие этого, вопрос ЧГК строится на четырёх традиционных схемах:

[Предложение руки на Тель-Авивской лиге ЧГК - Айсман + Элинор, 19 апреля 2015](#)
Иногда у вопроса скрытый смысл.

- **Неизвестное об известном** — даваемая о предмете вопроса (событие, объект, личность — одним словом, то, вокруг чего всё вертится) информация, кажущаяся не очень важной при обыденном описании предмета вопроса, является тесно связанной с общеизвестной информацией о нём.
- **Параллели** — некоторые события/предметы/персоны, имеющие между собой *относительное* сходство, имеют *почти абсолютное* сходство в отдельных деталях, на чём и строится вопрос.
- **Многозначность и символичность** — фигурирующие в вопросе события/предметы/персоны оказываются подобраны таким образом, что их сочетание является «подходящим друг к другу» более чем в одном варианте их рассмотрения.
- **Исключения и парадоксы** — даётся информация о событии/предмете/персоне, наглядно демонстрирующая отклонение от общеизвестного правила особо хитрым способом.

Также существует негласный критерий так называемого «повода для вопроса». Суть этого критерия в том, что ответ должен хотя бы немного **рвать шаблон**. Другими словами, факт, лежащий в основе вопроса, должен быть одновременно и логичным и экстраординарным, не являясь, при этом, чем-то совершенно непостижимым для понимания неспециалиста.

Для того чтобы реализовать всё вышеперечисленное в тексте, очень часто используются несколько традиционных приёмов подачи информации, а именно:

- **Замена** — одно или несколько особо важных слов в тексте вопроса заменяются другими. Замена

может быть основана на созвучии, на смысловой связи; редкий, но особо виртуозный вариант — на грамматической структуре: отдельно заменяются две части слова, которые после замены складываются в другое слово — например замена слова САКСАУЛ (сакс+аул) на ГОТЛАНД (гот+ланд). Также слово может заменяться на «ЭТО», «АЛЬФА», «ПЕРВОЕ» и т. д. с сохранением грамматического рода и числа. Или без сохранения — тут уж как повезёт. В качестве ответа такой вопрос может требовать как восстановление замены (Что мы заменили на «ЭТО?»), так и что-либо другое.

- **Вопрос задаёт %персонажname%** — говорится перед текстом вопроса. Означает, что вышеназванный персонаж может ассоциативно привести к правильной версии, но непосредственно к тексту вопроса он отношения не имеет. Например, если говорится, что вопрос задаёт Сигурни Уивер, то высока вероятность, что ответом будет «Чужой», при том что сам текст будет, например, о наличии т. н. «чужого рода» в языках индейцев. В последнее время встречается очень редко.
- **Раздатка** — бумажка с картинкой, текстом или ещё чем-то, которая раздаётся игрокам перед вопросом. Иногда даже не бумажка, а какой-нибудь предмет. Раздатка либо непосредственно относится к вопросу (например, распечатка картины, по которой и придуман вопрос), либо, опять же, может ассоциативно натолкнуть на версию или помочь отсеять неверные варианты.
- **Ложный след** — см. «дуаль» и «пуант». Вопрос составлен таким образом, что на него сразу же приходит в голову однозначный и кажущийся очевидным ответ. Однако, разумеется, этот ответ будет неверен, верен будет другой, а одна маленькая деталь в вопросе фэйлит все попытки обосновать «дуальность» очевидного и авторского ответа. Чаще всего такие вопросы основаны на сходстве биографий каких-либо исторических лиц либо на идентичности исторических событий. Например, долго и упорно давать завуалированное описание [Французской революции](#), но потом вернуть какой-то пункт, из которого будет следовать, что [на самом деле](#) речь идёт о революции 1917-го года в России.
- **Школа** — большая часть ответа содержится в теле вопроса. Либо имеется в виду *простейшая* игра слов. Главное — не перемудрить. Вариант: ответ или его значительная часть был в одном из предыдущих вопросов. Типа, сначала вопрос с ответом «актёр Сруль Кацеленбоген из Бердичева», а через два вопроса — вопрос «Один известный актёр... в каком городе жил этот актёр?».
- **Пропуск слова/буквы** — очевидно же. В тексте вопроса пропускается слово или буква, которое кардинально меняет смысл сказанной информации. Задача — восстановить пропущенное, и либо дать ответ с учётом этого пропуска, либо непосредственно указать, что пропустили.
- **Мы не спрашиваем вас о том, как/что/где...** — намёк [с особым цинизмом](#). Да, вас не спрашивают, как звали Сальери, вас спрашивают, например, как звали Вивальди, но чтобы ответить на вопрос с формулировкой «Мы не спрашиваем вас, как звали великого отравителя — назовите фамилию его тёзки и коллеги» — знать вам это потребуется. ВАРНИНГ! Эта категория вопросов особенно часто вызывает недержание формы (см. выше).
- **Назовите %что-то/кого-то%, название/имя которого вы явно слышали** — это означает, что этот кто-то/что-то со 100% вероятностью фигурировал в предыдущих вопросах тура либо в самом задаваемом вопросе.
- **«Оговорки» ведущего** — попытка как бы случайно выдать недостающую в вопросе информацию. В тексте вопроса идёт пометка «чтецу», в которой от ведущего (ну или кто там читает вопросы) требуется какбе случайно оговориться, прочихаться, что-то достать из кармана, что-то сделать и т. д. Поскольку более-менее опытные ЧГКшники знают, что такой приём бывает (хоть и не очень часто), вся команда на играх пляшется на ведущего как на обвиняемого при допросе, что априори приубавляет эффект неожиданности.
- **Как бы аллюзии и как бы намёки** — в тексте вопроса используются слова и/или выражения с определённой коннотацией, которые, по замыслу автора вопроса, должны служить подсказками (ну или хотя бы помогать в отборе той самой правильной из N имеющихся версий). Ещё бывает, что сама форма вопроса [символизирует](#). Обычно используется как дополнение к информации, излагаемой в вопросе другими способами, но случается иногда и так, что весь вопрос состоит из этих самых аллюзий и намёков, ИЧСХ, кажущихся понимабельными только лишь самому автору вопроса (см. «Артём Колесов» и «пошуту как автор»)

Разумеется, всё это может комбинироваться. Например, для создания «ложного следа» часто делается пропуск слова (о чём, конечно же, говорится заранее, но вопрос от этого не теряет остроты), а в случае замен часто слышится «мы не спрашиваем, что мы заменили на...»

Выдающиеся деятели

- **Анатолий Рафаилович Белкин**, Анатбел. Капитан команды «Неспроста» и начальник (самоназвание — командор) одноимённого клуба в Москве, еврейский расовый жид, чем весьма гордится. [Статья об Анатбеле в Педивикии](#), написанная им самим (после [нехилого срача](#) основательно подправлена). Некогда он был весьма уважаем как хороший игрок и вопросник. Однако его периодически начинали подозревать в чём-нибудь нехорошем, а именно в махинациях с вопросами турниров, в подготовке которых он участвовал и в которых он играл. В этой связи родился мем [слив](#), означающий выдачу текстов вопросов с ответами или только ответов некоей команде с целью помочь ей. Сам Анатбел [по непонятной причине](#) усердно внедрял мем [слив за секс](#). Впрочем, ничего не доказали. А вот когда редакторы вопросов стали замечать, что у них ломают почтовые ящики, его



Анатбел как бы

говорит нам:
«Накося,
выкуси!»

наконец-то спалили и предали анафеме. Ему правда, пофиг, поскольку у него есть свой клуб с блэджкеком и шлюхами мацой и синагогой. Стоит также заметить, что все турниры под названием «Неспроста́тая Весна/Зима/Осень и т. п.» составлены из отстойнейших по качеству вопросов. Также запомнился участием в передаче «Своя Игра», где постоянно срался с ведущим.

- **Георгий Жарков**. Про него и так все знают. До недавнего времени являлся одним из наиболее активных ЧГК-троллей. Регулярно выступал с предложениями реорганизовать обюрократившееся ЧГК-движение, что неизменно влекло за собой срач в каментах. Принял истинную веру 28 февраля 2016.
- **Гноевых** — Алексей «Учитель» Гноевых, ВНЕЗАПНО получивший известность автор вопросов категории «гроб» и категории «что курил автор вопроса». По его собственным словам — создатель **принципиально нового** типа вопросов ЧГК. Ненавидим почти всеми ЧГКшниками, которым довелось хоть раз играть его вопросы^{[9][10]}. И это всё помимо того, что его фамилия и внешность доставляют и сами по себе. Кроме того, вышеуказанный тролль, причем если вначале троллил успешно, вызывая тонны ненависти, то потом приелся и эффекта на публику уже не производит.
- **Артём Колесов** — очень плодовитый вопросник и хозяин аж целого турнира имени себя (Первенство Правого Полушария, оно же ППП), на котором играют только его вопросы. Вопросы от Колесова часто отличаются невероятно извращённой логикой, которую и за логику-то сложно посчитать. Хотя при более детальном рассмотрении, оказывается, что допереть было вполне можно, но уже поздно. А ещё А. К. — единственный вопросник, который додумался в некоторых вопросах указать источником даже не то что ЛОАВ/ЛНА, а всего лишь **скромное** «Мнение автора вопроса». Делит звание самого мозговыносящего автора вопросов с Гноевых, в последнее время уверено опережая его в этом **соревновании**.

Алсо, многие известные телевизионные ЧГКшники не брезгают и спортивной его версией. Точнее сказать, многие спортсменки не брезгают телеЧГК. Автор этой правки лично видел на играх таких личностей, как Александр Друзь, Максим Поташёв и даже **Великий и Ужасный**.

А ещё среди знатоков есть локальный культ **дохлых героев**. Поскольку игра сформировалась в конце 80-х, и даже самым древним мастодонтам, из играющих по сей день, сейчас всего лишь где-то около шестидесяти, смерть от естественных, неестественных, и противоестественных причин — пока ещё не самое частое явление в ЧГК-среде. Поэтому, как только какой-нибудь не самый распоследний знаток возьми да и помре, **скорбящие** сокомандники экс-знатока придумывают такую штуку как **мемориал**. Это, по сути, обыкновенный турнир, отличающийся от прочих минутой молчания и парой-тройкой фраз о почившем. Ня, смерть. Некоторые мемориалы, как например, Мемориал Коноваленко, впоследствии перерастают в весьма важные рейтинговые турниры и даже избавляются от «траурности».

Пеар и журналистика

Блага цивилизации понемногу захватывают даже спортивное ЧГК. Помимо уютных бложек знаточья, отчеты о турнирах весной 2011 стали появляться в специально созданной коммуне. Содержание: пересказ очередного действия, обильно приправленное **тонким юмором** и значительным **духовным богатством** в виде цитат и каламбуров, заезженных чуть менее чем полностью. Если в зале оказался знаток с **говнозеркалкой** (или нищеврод с мыльницей), трансляции сопровождаются фотокадрами с заваленным горизонтом, натянутыми улыбками победителей и крайне малым числом фапабельных дам в кадре.

Есть версия, что этот утренник для младшей школы задуман, чтобы показать бюрократам из управлений по молодежной политике, каким прогрессивным и жизнерадостным является этот ваш интеллектуальный спорт. Надо же выбивать аудитории и средства на призы. Но также коммуна может помочь похудению, так как после прочтения этих пресс-релизов неиллюзорно тошнит.

Мемы

- **Детский брейн**, он же **Свояк за десять** — ругательство, означающее слишком легкий вопрос. Считается, что детский брейн подразумевает абсолютно тупые вопросы, берущиеся на первой секунде. Некоторый эквивалент ругательства «**школота**», употребляется, в основном, соответствующим контингентом с комплексом неполноценности.
 - Иногда еще и означает совершенно бессмысленный процесс. Исторически — фестиваль в Самаре, 2003 год. Ведущий детского брейна после 5 подряд не взятых ни одной командой вопросов выдает фразу: «Детский брейн. Бессмысленный и беспощадный».
- **ДС** — синонимично спортивному ЧГК, расшифровывается как «Дурацкие Состязания».
- **Израильский синхрон** — турнир, где по умолчанию вопросы считаются **соответствующими по менталитету** — хитрыми и очень сложными. На самом деле, из-за того, что в Израиле зачастую используются вопросы, написанные где-нибудь в Центральной России (равно как и наоборот), отличие от обычных турниров заметить трудно.
- **Команда %team_name% в начале пути/даёт всем фору** — при объявлении промежуточных результатов как бы намекает всем, что %team_name% до сих пор не взяла ни одного вопроса.
- **Пошутки как автор** — вопрос, основанный на личных **трипах** домыслах автора и его собственных хитрозавёрнутых логических цепочках. Соответственно, для взятия необходимо **накуриться** мыслить

точно так же, как и сам автор, что, как минимум, затруднительно. Более тривиальное использование — упрек автору вопроса в **петросянстве**.

- **ЛОАВ/ЛНА** — соответственно, Личный Опыт Автора Вопроса или Личное Наблюдение Автора. Указывается в графе источник. В хорошем случае — если вопрос действительно составлен по биографии автора, или по его наблюдениям. В плохом — если желание автора написать вопрос побеждает возможность указать (то есть найти) источник информации.
- **Остроумный друг автора вопроса** — некая суперпозиция предыдущих двух пунктов. Видать, в связи с избыточью вопросных фактов, частота употребления его в вопросах значительно выросла. **ИЧСХ**, услышав сию формулировку в начале вопроса, команды начинают люто срать кирпичами. Особенно доставляет видеть это и в ответе, скажем, на вопрос: «Назовите его четырьмя словами».
- **ЧЗВЧГКНЯ** — *Чистое знание вопросом ЧГК не является*. Школьные команды ругаются этой аббревиатурой не только на ЧЗ, но и на любой вопрос, где нужно хотя бы минимальное знание **школьной программы**.
- **Что курил автор вопроса?** — довольно частое восклицание, изредка включается в сами вопросы под тем или иным соусом. Означает нестандартность мышления автора.
- **ХВСЧ** — расшифровывается как «Хитровыебанный Всероссийский Синхронный Чемпионат», по аналогии с ОВСЧ (Открытым Всероссийским Синхронным Чемпионатом, или ОВОЩем). Также можно расшифровать как «Хитровыебанный Вопрос Спортивного Чугука». Данная аббревиатура какбе намекает на те вопросы, туры и даже отдельные турниры, ответить на которые правильно можно разве что случайно. **Капитан Очевидность** утверждает, что в вопросах класса ХВСЧ есть несколько совершенно не связанных друг с другом частей и ответ, не связанный прямо ни с одной из несвязанных частей. Монстром по созданию вопросов ХВСЧ класса считается харьковчанин **Дмитрий Башук**. Правильный ответ на ХВСЧ изрядно доставляет знаточью, **ИЧСХ** некоторые дают таки верные ответы.
- **Хурмы!** — мем, ставший **люто, бешено** популярным после Открытого Кубка **Этой Страны** по Чугека 2010. **Редакторы** понимали, что игравшее вопросы знаточье опосля будет чувствовать себя так себе. Поэтому решили спросить, не хочется ли знаточью после оральной казни ОКРом заесть все это дело сладенькой хурмой, которая упоминалась в паре вопросов. Как выяснилось, хотелось **почти всем**. После этого случая выкрик «Хурмы мне, блеать!!111» вслед за оглашением ответа на какой-либо вопрос какбе намекает на отвращение, которое эрудит чувствует к автору и желание закусить только что запихнутый ему вопрос чем-то сладким.
- **Школьная программа** — очень, очень, очень разнообразна. Стандартный ответ любого вопросника на упрек «почему все это должны знать?». Поскольку ШП разная даже в двух соседних школах, любое её упоминание неизбежно выливается в длительные срачи. ШП должен знать каждый знаток, во избежание баттхерта.
- **Электрогенератор** — один из наиболее широко известных мемов, выбравшийся за пределы ЧГК-шных тусовок.



Дмитрий Башук



Алексей Гноевых, благодаря которому Нижний Новгород носит гордое звание гнойника на теле российского ЧГК


«Вопрос: «В нём вам может встретиться сакура или луна. А вот электрогенератор не может. Назовите это».

Ответ: Хокку.

Письменная апелляция, полностью и дословно:

«Автор вопроса, Электрогенератор В зад себе засунь» Апелляция принята.

»

— Автор апелляции —  **ablackey**

ЧГК-быдло

Типаж (самоназвание — *знаточье, знатопа*) распространяется с возрастающей скоростью. Разгадка одна: все большему количеству людей глубоко пофиг священнодействие интеллектуальных игр и элитарность, они приходят просто **на людей посмотреть и себя**

показать.

Среди отличительных признаков типажа можно назвать:

- Показушный алкоголизм. Почему-то считается круто — знать наизусть все столицы мира, всех князей киевских и кесарей римских, выдавать за минуту over 9000 версий и в то же время быть якобы полностью опустившимся алконавтом. Впрочем, кое-кто действительно не притворяется.
- Постоянный стеб над процессом игры. Психологические корни очевидны — стремление поставить себя выше этой вашей интеллектуальной элитарности. Особенно, разумеется, этим страдают не выигрывающие команды.
- Своеёбство. Майки, блокноты, украшения, плечи особо [увлеченных](#) знатоков — встретить сову, изрядно подзаебавшего [маскота теледомика](#), можно где угодно. В запущенных случаях на игровом столе торчит потасканный экземпляр, на который кладутся потные лапки в командном рукопожатии. Есть мнение, что гораздо более адекватным символом спортивного ЧГК будет обычная [w:линейка](#).
- Тесная [командная сплоченность](#), комплекс превосходства одной отдельно взятой команды — ну, тут, собственно, [nuff said](#), это не видовая, а [родовая](#) характеристика.



[Привлекательная самка](#) в окружении задротов. Слева направо: Потанина, Панайотти, Скипакий, Новиков, Мухаматулин, Малкин.

Алсо, данное сообщество чуть более, чем наполовину состоит из эпичных фриков. Проявляться это может по-разному — от присваивания членам и не-членам команды вымышленных и невымышленных воинских званий («Пента») до полной невозможности поддержать разговор на любую тему, кроме Игры, при огромном количестве фактологического мусора в башке (кто угодно). В общем, не стоит забывать, что от обычного быдла знаточье отличается только тем, что ему периодически приходится напрягать мозг.

Алсо, среди женской части знаточья уровень [духовно богатых дев](#) значительно выше среднего по стране и миру. Причину [угадайте сами](#). Соотношение привлекательных фемин к непривлекательным — примерно 50 на 50. Причем привлекательные фемин в основном встречаются в студенческих командах. Ближе к верху рейтинга всё наоборот. Утешает только тот факт, что с ними можно (обычно) нормально поговорить, а не только [сами знаете что](#). Впрочем, сексуальное влечение у них успешно сублимируется в Игру.

Школьное ЧГК

Неплохой инструмент для воспитания [нашей молодежи](#) в духе интеллектуального развития, высокой социализации и прочих [общепринятых ценностей](#). Существуют отдельные чемпионаты для школьных команд, победители которых могут вызвать лютейший интеллектуальный [баттхерт](#) у 95% человечества самим фактом своего существования.

Если взрослому ЧГК-задроту игра ~~часто идет~~ *может пойти*, да и то сомнительно, ибо постоянная прокачка мозга явно не способствует деградации, во вред, то **школоте она полезна чуть реже, чем всегда**. Сами посудите — работы у школьника пока нет, тья ему еще один хрен не дают (а если школьник женского пола, то до продолжения рода еще достаточно далеко), с социализацией почти наверняка проблемы имеются, то есть вред от ЧГК получить проблематично. С другой стороны, игра в самом деле люто, бешено развивает общую эрудицию, что, собственно, и требуется в основном от человека в школьном возрасте, также развивает мозг, что требуется от человека в любом возрасте. Да и с тем же общением там дела хорошо обстоят, то есть сферический типаж задрота, как у компьютерных игрофагов, развивается очень редко.

Анон хотел бы заметить, что большая часть его знакомых знатоков, начавших играть в школьные годы, начала пить, курить и заниматься сексом (и рассказывать байки доверчивым анонам) еще классе в 8-10, зачастую раньше, чем многие их неинтеллектуальные сверстники. А все из-за чемпионатов и фестивалей, на которых родители неиллюзорно далеко, а все прелести социализации — крайне близко.

Промежуточную позицию занимают турниры по ЧГК для студентоты. Как «школьники», так и «студенты» определяются по возрасту, а вовсе не по каким-то фимозным критериям, что выгодно отличает ЧГКшников от [луркоебов](#) как субкультуру.



Школьницы и их [тренер](#) (Алексей Богословский). Ещё школьники, обезображенные интеллектом: [1], [2], [3].

Умный текст

Дело в том, что у знаточья старше лет 25 все-таки уже должны быть несколько иные жизненные ориентиры, более важные, чем фаллометрия в отвлеченных знаниях. У Набокова в «Защите Лужина» описан хотя и шахматист, но этот типаж вполне подошел бы и ЧГК-нерду, такие дела. Нет, то есть играть можно, но лучше без фанатизма. Хотя без фанатизма редко удается побеждать на сколько-нибудь значительном уровне.

Троллинг

Троллинг ЧГК-сообществ довольно вкусен, поскольку поциенты очень разношерстны и разноплановы — пожалуй, среди субкультур ЧГК доминирует по этому показателю. Рекомендуемые набросы:

- Правила ЧГК несколько устарели и приводят к дискриминации новых команд/профанаии ЧГК. Предлагаю следующее: (*список*).
- Хочу собрать команду по определенному признаку (*половому, расовому, религиозному, возрастному etc*). Не подскажите, где взять игроков?
- ЧГК развивает [замкнутость и социофобию](#).
- Трезвая команда при прочих равных имеет большое преимущество над командой, регулярно употребляющей алкоголь.
- Нетрезвая команда при прочих равных имеет большое преимущество над командой, не употребляющей алкоголь.
- Ну и, само собой, срач вокруг каждого конкретного вопроса — это вообще повседневное занятие ЧГКшников. Впрочем, таким способом они и сами годно троллят друг друга, а анону, понимающему суть, остается только смотреть и кушать.
- [Еврейские расовые жида](#) управляют не только миром, но даже и мировым ЧГК!

Ну, ты примерно понел, в каком ключе надо действовать? Тогда — вперед. Впрочем, именно в силу разношерстности ЧГКшников троллодетекторы в их онлайн-сообществах развиты, как правило, очень хорошо. Имей это в виду, Анон.

Начинающему знаточью

Ты прочитал статью, и тебе тоже захотелось меряться мозгами и задрачиваться не на тян, а на собственную эрудицию и крутизну? Ты хорошо подумал, Анон? ЭТО ОПАСНО ДЛЯ МОЗГА, я гарантирую это.

Суть этой движухи в том, что участие в ней становится как бы симулякром жизненного успеха: не достигший ничего в жизни человек находит радость и удовлетворение в занятии первых мест в чемпионатах Задрищенска по ЧГК и кубках Мухосранска по эрудит-квартету. Дополнительной радостью становится то, что он ощущает свое превосходство над окружающей его толпой — ведь он знает, в каком году был написан «Евгений Онегин» и кого победил Михаил Таль в 1960 году. Поэтому, анон, если ты знаешь, что склонен ко всякой херне и боишься за свое будущее — лучше не суйся: ЧГК заберет у тебя кучу времени и энергии, а заодно отобьет желание работать, учиться и устраивать личную жизнь.

Есть, правда, и другая сторона этой медали: если ты посмотришь на составы команд, побеждающих в наиболее серьезных турнирах, то почти не увидишь там унылых задротов — все люди вполне устроились в жизни и могут позволить себе тратить свободное время и деньги на интеллектуальный спорт. Это как бы еще раз доказывает, что если ты умеешь своего добиваться, то добьешься своего везде: и в своей профессии, и в любом увлечении, включая ЧГК.

Если все вышеизложенное тебя не останавливает — ну что ж... Вот тебе парочка рекомендаций.

Как выигрывать

Для «Своей Игры» нужно много знать и быстро думать. Команду для эрудит-квартета или троек составлять из спецов по разным темам.

Для «Брейна» важно уметь давить на кнопку на первой секунде и за время, пока твоей команде передают слово, на основании услышанного в вопросе составить что-то более-менее логичное. Если ничего не составил, отвечать «Пушкин». Алсо, лучше сажать на кнопку отдельного игрока, а не капитана команды.

С ЧГК сложнее всего. Здесь для успеха прежде всего нужен опыт. Причём желателен опыт в том клубе, который проводит главные соревнования. Связано это с тем, что в разных клубах разные авторы вопросов, и, следовательно, по-разному строятся логические цепочки. Дело в том, что турниров существует туева хуча. Редакторов, готовящих пакеты — тоже. Но обычно опытная и действительно сильная команда сильно ни одного турнира не сливает. Бывают, разумеется, исключения, но общая тенденция такова.

Полезно найти команду из игроков, заметно превосходящих тебя по игре: в такой команде, при должном прилежании, можно подняться до общего уровня за год-полтора. Если же никуда тебя брать не хотят, то собирай команду из таких же неудачников, как ты, и начинай играть много и упорно. Поверь, это даст свои плоды, хоть и не сразу. Хорошо, хотя бы на первых порах, найти тренера, который надручит команду-новичка на основные темы и приемы взятия вопросов, а заодно познакомит с тусовкой.

Алсо, если ты явно не соответствуешь критериям эрудита, то поиграй лучше во [что-нибудь другое](#), во избежание баттхерта. Без обид.

Как собирать команду

Тут, Анон, все в меру твоей фантазии. Смотря чего ты хочешь — просто попить пивка под благовидным предлогом или войти в десятку Чемпионата России. С первым случаем все понятно, а два основных подхода во втором случае таковы.

- **Профессиональный** — берешь шесть эпичных гиков в разных сферах, включая себя. Собственно, и все, теперь тренируйтесь. Но такой метод часто не работает — гик гику рознь. Алсо, такая команда имеет тенденцию к превращению в такой серпентарий, что играть становится чуть более, чем невыносимо.
- **Коллективистский** — берется группа товарищей (желательно, правда, тоже в основном гиков) и задрачивается на тренировках. +9000 к сыгранности, но еще поиди поищи такую тусовку.
 - Хороший пример: студенческие игры. Там никакой особой идеологии нет: обычно команда — это люди из одной группы, с одного курса, с одного факультета, ну, или сборная вуза. Тем более, вуз в таком случае оплачивает поездки на фестивали и т. д.

Переформирование состава

Лучше хорошо думать о составе с самого начала и набирать таких игроков, которым не захочется расплевываться через месяц. То есть, во-первых, достаточно бесконфликтных (или в теплых отношениях друг с другом), а во-вторых — примерно совпадающих по уровню.

Впрочем, даже это редко помогает. Практически всегда через несколько месяцев игры всплывают вопросы типа «Кто у нас слабое звено?» и «Кого нам не хватает?». Компромиссным вариантом может быть перевод кого-нибудь крайнего в запасные, но это мало чем отличается от простого выпинывания из команды.

При переизбытке народу оптимальным будет определить человека четыре как основу, а остальных как запасных и устраивать ротации на каждую игру. Впрочем, это не гарантирует ничего.

Словом, чей-то баттхерт так или иначе практически неизбежен, к этому надо быть готовым.

По-настоящему серьезным событием в жизни команды является уход капитана. Заменять его, как правило, некому (дураков нет), и заканчивается это все капитальной сменой состава вплоть до роспуска всей команды. Вот такой вот epic fail.

Как писать вопросы

«Скажите, а его адрес тут не указан? »

— Типичная реакция знаточья после объявления имени автора вопроса

Сначала поиграй хотя бы годик, Анон. Иначе получится малолетнее долбоебство и полное непонимание сути. Склеить в вопрос два бессвязных факта и получить сотни справедливых лучей лоботомии от играющих — конечно, тоже вариант, но так ли уж тебе хочется быть **раком**? Добрый анон хотел бы добавить, что писать говновопросы можешь сколько хочешь — все равно редактуру ни одного нормального чемпионата они не пройдут и самое большее, на что ты можешь надеяться, это неодобрительное: «Че за херня?» твоих друзей.

Очень желательно, чтобы твой вопрос доставлял. В общем, все как здесь, на Лурке, и процент хрени **такой же**, что символизирует.

Чистого знания должно требоваться минимум, а нестандартных логических ходов ^[11] — максимум (но так, чтобы они влезали в минуту обсуждения). В идеале, лучший вопрос — тот тот, который можно взять, не выходя за рамки школьной программы. Источники надо брать авторитетные (**Педивикия**, к примеру, таким не является)^[12].

Кроме того, уже в первый год игрового опыта ничего тебе не мешает открыть книгу «Что? Где? Когда?» ^[5] и прочитать хотя бы главу «Как не надо делать вопросы». Это позволит тебе, как минимум, обсуждая недавнюю игру с другими знатоками вечером в баре, оценивать вопросы адекватно, а не по принципу: «Что я взял — клёво, — остальное отстой».

А вообще, оно тебе надо, Анон? Не хватало еще к твоему задротству прибавить ЧГК, тем более с написанием вопросов... Впрочем, как знаешь. Но лучше все-таки забей на это дело, а? Вообще говоря, вопросы самому писать полезно, но иногда имеет смысл подумать о сообществе, которое будет на этих вопросах играть (предположим, на твою команду повесили ведение очередного регионального регулярного тура) и таки заказать пакет вопросов у тех, кто пишет их профессионально.

Ссылки

- **ЗНАточье** — в лицах

Примечания

- ↑ В жизни сопутствует часто успех, и тем, кто несется, и тем, кто несет. Но тот, кто в игре отвечает за всех, после игры отвечает за всё…
- ↑ Некий анон сообщает об особо хардкоровой разновидности с 30 секундами на размышление, но это, видимо и к счастью, большая редкость.
- ↑ 10 секунд было только в телеверсии, давным-давно.
- ↑ В некоторых вариантах — всё оставшееся время.
- ↑ Ответ — «Карты, деньги, два ствола».
- ↑ Ответ — «Белое солнце пустыни».
- ↑ «Война с саламандрами», Карел Чапек.
- ↑ <http://chgk1.narod.ru/matl/articles/raznoe/04.htm> .
- ↑ На самом деле, вопросник он вполне себе неплохой, вот с редактурой проблемы, да и пишет очень много, что дает высокое численное (но не процентное) содержание говна. Если его кто и ненавидит, то скорее за его деятельность в уютной жежеешечке по принципу «Ты мудака, и ты мудака, а я **Оноре де Бальзак**»
- ↑ Алексей, залогиньтесь
- ↑ Но таких, которые уже встречались каждому игроку в других вопросах не менее четырех раз. По-настоящему нестандартные ходы вызывают **возмущенные отклики** в стиле «как это брать» и «где здесь вообще логика». Напротив, нестандартный ход, давно ставший стандартным, основной массой игроков воспринимается с обожанием.
- ↑ И да и нет — по причине доступности википедии огромное количество вопросов в графе «источник» имеет именно её. В случае апелляции начинается копание в источнике источника — то есть в ссылках с википедии на другие места и так далее, пока автор не упрётся в какую-либо книгу/учебник/лекцию/цитату/и т. п. Если же подобное найдено не будет — вопрос с 95% вероятностью будет снят.



Спорт

Adidas Championat.com Dance Dance Revolution DTM Fandom Hard Gay
Let's get ready to rumble! NASCAR Pump It Up Remi Gaillard Ru football Special Olympics
Yao Ming Агния Сергеюк Айкидо Александр Друзь Александр Курицын Алкоголик
Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барцевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства
Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассерман
Велосипедист Владимир Турчинский Вузузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го
Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков
Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин англиш
Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью
Ногомьяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер
Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг
Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка
Рыжий Гарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов
Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол
Стритрейсер Схватка двух йоккодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1
Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы
Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры

w:Спортивное ЧГК