

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ДИРЕКТОРА ТУРНИРА ПО ДУХУ ИГРЫ WFDF & BULA

Требования

- Хорошо знать систему оценки Духа Игры ВФЛД
- Хорошо знать стратегию BE CALM
- Хорошо знать правила алтимата
- Опыт игры - минимум 5 лет, и хотя бы некоторый опыт игры на национальном/международном уровне
- Не играть в команде на данном мероприятии (гибкое требование в рамках ФФДР)
- Хорошие навыки общения
- Свободное владение английским языком (гибкое требование в рамках ФФДР)

Обязанности

До соревнования

- Донести до каждой команды, чтобы они назначили капитана по Духу Игры, получить его контактную информацию (телефон, почту), начать переписку с капитанами.
- Убедиться, что все игроки имеют соответствующий уровень аккредитации по Правилам Алтимата, установленный ВФЛД.
- организовать и продвигать собрание капитанов по Духу Игры, оповестить их всех, чтобы они присутствовали.
- Убедиться, что на турнире предусмотрена система по сбору, внесению, подсчету и публикации оценок по Духу Игры.
- Продвигать игру с высоким Духом онлайн и в буклетах.
- Создать ламинированные бланки для записи и самооценки, с примерами и пояснениями к системе оценки Духа Игры.
- Убедиться, что на турнире предусмотрены призы для победителей по Духу Игры.

На соревнованиях

- Руководить ассистентом.
- Собирать, вносить, подсчитывать и распространять оценки по Духу Игры (среди игроков на турнире и по всему миру онлайн).
- Собирать недостающие оценки, убедиться, что все оценки за каждый день внесены в систему.
- Поговорить с капитанами по Духу тех команд, которые поставили низкие оценки своим соперникам, чтобы понять причины и потом, если нужно, поговорить с капитаном по Духу тех команд, которые получили низкие оценки; попросить их принять меры для улучшения Духа Игры в команде и повышения своих оценок.
- Поговорить с капитанами по Духу тех команд, которые поставили очень высокие оценки своим соперникам, чтобы понять причины.
- Общаться со всеми командами, у которых бывают проблемы или вопросы по Духу Игры.

- Созвать групповое собрание среди капитанов по Духу в дивизионе, если там наблюдаются проблемы.
- Смотреть игры, где могут быть проблемы, расследовать причины поведения команды или, если попросят, дать команде свой отзыв.
- Ежедневно встречаться с директорами Турнира (оргкомитетом) и предупредить их, если на турнире есть команды с проблемным Духом.
- Наградить победителей.

Рекомендации

Как и во многих административных должностях на крупных турнирах у Директора по Духу Игры и его ассистентов большой круг обязанностей. Эти рекомендации, возможно, несколько облегчат их работу.

До турнира

- За 12-8 недель до турнира: убедитесь, что у вас есть имейлы и телефоны всех капитанов по Духу и возможно даже всех капитанов (во время турнира капитаны могут не иметь ежедневного доступа в почту)
- Поощряйте команды получить аккредитацию как можно раньше.
- Проверьте аккредитации игроков как можно раньше, это может быть длительным процессом.
- Стимулируйте капитанов по Духу разослать своим игрокам документы - бланк оценки Духа Игры, бланк с примерами и рекомендациями, чтобы все игроки ознакомились с ними до турнира
- Напомните капитанам о дате и времени собрания по Духу Игры. Способствуйте тому, чтобы они пришли на собрание или встретились с вами лично после, если они не могут присутствовать на собрании по какой-то причине.
- Создайте и настройте Excel файл для сбора оценок, внесите туда все команды и игры.

На соревнованиях

- Привезите ноутбук (или два) в хорошем состоянии в идеале с последней версией windows (например, если вы будете работать в excel для внесения оценок).
- Держите внесенные оценки и записи отзывов хорошо организованными, чтобы легко можно было найти нужный бланк, т.к. игроки и капитаны могут приходить к вам, чтобы узнать оценки, которые они получили или исправить те, которые выставили они.
- Сделайте отдельные папки для каждого дивизиона.
- Внутри папок по дивизионам держите оценки за каждый игровой день в отдельной подпапке/файле.
- Если вы используете бумажные бланки, отмечайте сомнительные бланки и оценки разными цветами и держите их отдельно до решения проблемы. Отмечайте внесенные оценки другим цветом.
- Если вы используете электронную систему для сбора оценок, выпишите себе команды и проблемы, которые нужно расследовать.
- Быстрый доступ к расписанию очень важен, чтобы найти команды до или после их игр (прямо перед разминкой будет самый удобный момент).
- На очень крупных турнирах вам, возможно, потребуются отдельные волонтеры, который будет искать и обходить команды, которые не сдали бланки или не внесли оценки, или чтобы передать командам, чтобы они подошли к директору по Духу Игры.

Сбор и публикация оценок по Духу Игры

- Рекомендация: старайтесь, чтобы оценки были легко понятными и легко доступными для всех и в течение всего турнира. Это позволит команде, у которой не очень хорошие оценки, исправить свое поведение в течение турнира, основываясь на отзывах.
 - Если возможно, публикуйте индивидуальные оценки по ходу турнира, но не выкладывайте средние баллы для каждой команды. Это сохранит некую интригу до конца, но все же позволит командам отслеживать, какие оценки они получают.
 - Поощряйте капитанов по Духу, чтобы они посещали ваш тент регулярно и сверялись со своими оценками по Духу (желательно один человек от команды, чтобы не создавать толпу).
- Публикуйте оценки за игру только после того, как обе команды выставили оценки
- Команды могут поменять оценку, которую они выставили ранее с разрешения Директора по Духу Игры, основываясь на получении новых знаний о Духе Игры, или если они вместе с командой пересмотрели игру и решили, что они выставили оценку неправильно. Это особенно может случаться, когда:
 - А) Команда не использовала ранее эту систему оценки и случайно поставили очень высокую или очень низкую оценку по неопытности.
 - Б) Время от времени бывает, что команды ставят некорректные оценки на эмоциях, например, после поражения или в отместку, если они думают, что им поставят/поставили низкую оценку, или даже основываясь на предвзятом отношении к команде-сопернику.

Финалы и церемонии награждения

- В идеале оценки за все игры должны быть внесены до начала церемонии награждения, включая финалы.
- По возможности, рекомендуем Директору по Духу Игры встретиться с капитанами команд, играющих в финалах, перед играми, чтобы познакомиться и напомнить, что Дух Игр особенно важен и отслеживается в финалах и играх, которые могут транслироваться по ТВ или которые придут смотреть много зрителей.
 - Также поддерживайте строгое соблюдение правил игры, что показывает высокий Дух, например, чтобы игроки соблюдали безопасную зону 3 метра от игрового поля, а игроки на поле соблюдали временные рамки для обсуждения.
- Перед финальными играми, убедитесь, что команды знают, что оценки за финалы учитываются в расчете и важно, чтобы они сначала сдали заполненные бланки до того, как уйдут на заслуженный отдых или празднование.
- Очень важно, чтобы победитель определялся только после того, как оценки за все игры были внесены в систему. Если это нереально сделать, тогда после проверки всех возможных исходов.
 - Это значит, что на место любой пропущенной оценки Директор по Духу Игры должен внести 0 и 20 и проверить, как изменится результат и расстановка сил для всех команд, повлияет ли это на положение лидера.
 - Тем не менее, все равно существует возможность ошибиться, поэтому надежнее всего не вручать приз до того, как все оценки будут внесены.
- Несмотря на то, что это испортит сюрприз победителям, лучше предупредить их заранее и попросить присутствовать на церемонии в командной форме