

## РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ КАПИТАНОВ ПО ДУХУ ИГРЫ

Итак, ты стал капитаном по Духу Игры своей команды! Возможно, пока в твоей команде эта должность требуется только во время турниров, а может быть вы решили, что команде не помешает иметь такого человека постоянно.

В любом случае мы, Комитет ФФДР по Духу Игры, уверены, что в этом наборе рекомендаций ты найдешь много полезной и важной информации, которая позволит улучшить Дух Игры твоей команды и, как следствие, позволит получать еще больше удовольствия от алтимата на турнирах и тренировках!

### ЗАЧЕМ ВООБЩЕ НУЖЕН КАПИТАН ПО ДУХУ ИГРЫ?

Изначально такая должность в команде действительно появилась в связи с появлением соответствующего требования в регламентах некоторых турниров. На турнире капитан по ДИ полезен команде по следующим причинам:

- Самое главное – наличие капитана по ДИ **снимает множество обязанностей с плеч основного капитана команды**. Теперь именно капитан по ДИ является основным контактным лицом для организаторов по всем вопросам, связанным с ДИ, а также контролирует все процессы, связанные с выставлением оценок за ДИ соперникам.
- Помимо этого, во время игр очень удобно, когда **в случае возникновения спорных ситуаций** всегда можно обратиться непосредственно к человеку в противоположной команде, который наверняка знает правила лучше всех и при этом обладает достаточным авторитетом в своей команде.

Многие команды быстро осознали, что наличие капитана по ДИ полезно для команды не только во время турниров, но и в рамках тренировочного процесса и жизни команды в целом:

- Любой игрок теперь знает, к кому подойти, если возникают вопросы по правилам.
- В команде появляется своего рода психолог, постоянно следящий за атмосферой в команде и решающий вопросы, связанные с низким Духом Игры отдельных игроков.
- Также капитан по ДИ обычно является ответственным за организацию подарков для соперников на турнирах, а также, что не маловажно, вечеринок своей собственной команды!

Как видишь, капитан по ДИ может быть очень полезен для команды. Но это возможно только в том случае, если он сам этого по-настоящему хочет и, как говорится, «готов соответствовать».

### КАПИТАН ПО ДУХУ ИГРЫ – КТО ОН?

Стоит понимать, что быть капитаном по ДИ – это, конечно, почетно и важно, но это еще и очень большая ответственность! В связи с этим, чтобы приносить пользу команде и качественно «капитанить» на турнире, капитан по ДИ должен обладать определенными навыками, знаниями и качествами.

- Капитан по ДИ **должен быть относительно опытным игроком** (можно примерно сказать, что он должен быть опытнее, чем игроки его команды в среднем). Это нужно по целому ряду причин, но в первую очередь для того, чтобы он имел определенный авторитет среди со-командников, т.е. чтобы они прислушивались к нему (он все же капитан).
- Он **должен знать правила очень хорошо!** Предполагается, что он не раз и не два за сезон перечитывает полную версию правил, в курсе всех обновлений и постоянно мониторит деятельность Международного Комитета по Духу Игры.
- Помимо правил, **он должен отлично разбираться в системе оценки Духа Игры** и знать все тонкости подхода к выставлению командой оценок сопернику.
- В целом, капитан по ДИ **должен понимать и лично принимать концепцию Духа Игры** – зачем это нужно спорту, командам и отдельным игрокам, и стараться активно пропагандировать Дух Игры среди сокомандников и других игроков.
- Любой капитан, в том числе капитан по ДИ, **должен осознавать свою ответственность за команду**. В связи с этим капитан по ДИ должен всегда быть готовым делать все возможное, чтобы повышать Дух Игры своей команды и отдельных игроков, а также искренне этого хотеть.
- Капитан по ДИ **должен быть максимально эмпатичным и одновременно беспристрастным**. Это означает, что в вопросах Духа Игры он не должен относиться к игрокам своей команды по-разному в зависимости от того, как от них относится к ним «в обычной жизни», и он должен быть готов поставить себя на место любого игрока, чтобы иметь возможность дать ему максимально полезный фидбэк (обратную связь). (Это же применимо по отношению к игрокам других команд на турнирах).
- Капитан по Духу Игры **должен уметь правильно и своевременно доносить до игроков фидбэк**. Это означает, что он должен иметь индивидуальный подход ко всем игрокам своей команды и понимать, что, как и когда он должен сказать конкретному игроку, чтобы фидбэк был наиболее продуктивным.
- Капитан по Духу Игры должен **знать стратегию общения BE CALM** (см. Приложение 2) и доносить эту стратегию до игроков своей команды.

## **ЧТО ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ КАПИТАН ПО ДУХУ ИГРЫ НА АККРЕДИТОВАННЫХ ФФДР ТУРНИРАХ (СОДЕРЖИТ ВЫДЕРЖКИ ИЗ РЕГЛАМЕНТА ПО ДИ 2016 ГОДА)**

\* Естественно, на других турнирах, не аккредитованных ФФДР, большинство обязанностей сохраняются при условии, что у команды есть постоянный капитан по ДИ

## Общие моменты

1. **Капитан по ДИ является таковым ТОЛЬКО вне игрового поля!** В случае, если он в данный момент находится в игре, то он является обычным игроком, который должен всегда играть согласно принципам Духа игры. (Исключением является тот факт, что, даже находясь на поле, капитан по ДИ, в отличие от других игроков, может взять «Таймаут по Духу Игры»)
2. **Наличие у команды на турнире капитана по ДИ не снимает с остальных игроков ответственности за знание и соблюдение правил.**

## Подготовка к турниру

1. Необходимо **заранее ознакомиться с регламентом турнира** в частях, касающихся Духа Игры и особенностей правил (таких, как: время игр, количество тайм-аутов, величина стол-аут счета, правила приема пулла и т.д.), а также **донести все особенности регламента до игроков своей команды** до начала первой игры на турнире (в том числе правила использования «Таймаута по Духу Игры»).
2. Если на турнире обязательным требованием является наличие у команды капитана по ДИ, то нужно не забыть отметить в ростере/заявке соответствующим образом («КДИ»).
3. Если на турнире обязательным требованием является прохождение игроками аккредитации WFDF на знание правил, необходимо **проконтролировать, чтобы все игроки прошли аккредитацию в нужной пропорции Basic-Advanced**. Игрокам, которые не делали этого раньше, нужно объяснить, как и где это сделать (показать раздел на сайте [rules.wfdf.org](http://rules.wfdf.org)).
  - 3.1. Для того, чтобы проверить, все ли игроки прошли тест, на том же сайте [rules.wfdf.org](http://rules.wfdf.org) можно скачать Excel-таблицу с данными о прохождении и по ней это проверить.
4. В случае, если директор турнира по Духу Игры делает специальную рассылку для Капитанов по ДИ, нужно обязательно **прочитать письмо и ответить на него**.
5. Рекомендовано **заранее распечатать последнюю редакцию правил**, чтобы всегда иметь правила под рукой рядом с игровым полем (как вариант, можно установить на смартфон или планшет приложение WFDF с правилами, и принести его к полю).

## На турнире (вне игр)

1. В первый игровой день капитан по ДИ обязан **явиться на встречу капитанов по ДИ**, организованную Директором турнира по ДИ (или присоединиться к встрече удаленно любым из способов, обеспеченных организаторами турнира).
2. Капитан по ДИ обязан **следить за выполнением всеми игроками и другими членами команды правил и Регламента** в части, касающейся ДИ.

3. Капитан по ДИ обязан **являться в штаб по требованию Директора по ДИ** для обсуждения низких оценок и негативных комментариев, полученных его командой во время турнира.
4. Капитан по ДИ команды, поставившей команде-сопернику в бланке по ДИ оценку «0» или «4» за один из пунктов или суммарный балл 6 и ниже или 15 и выше, обязан **самостоятельно сообщить об этом капитану по ДИ команды-соперника и обсудить с ним причины выставления таких оценок/баллов.**
5. Капитан по ДИ **является ответственным за процедуру выставления оценок за ДИ другим командам:**
  - 5.1. Он должен своевременно брать бланки оценок и возвращать их тогда, когда просят организаторы (после каждой игры или в конце дня).
    - 5.1.1. После последней игры последнего игрового дня особенно важно вернуть бланк как можно быстрее.
  - 5.2. Он должен самостоятельно руководить процессом по выставлению командой оценок и заносить оценки (и комментарии, если есть необходимость) в бланк.
    - 5.2.1. При выставлении оценок нужно руководствоваться процедурой, рекомендованной Мировым Комитетом по Духу Игры (см. Приложение 3).

## **На турнире (игра)**

1. Непосредственно перед игрой стоит **подойти к команде соперника и познакомиться с их капитаном по ДИ** – это поможет установить позитивные отношения с соперником с самого начала и ускорит решение спорных ситуаций во время игры. Также желательно представиться стаффам на поле.
2. Во время игры капитан по ДИ должен **следить за тем, как игроки его команды решают спорные ситуации и ведут себя по отношению к другим игрокам** (обеих команд). В случае необходимости нужно постараться помочь сокомандникам или направить поведение отдельных игроков в нужное русло прямо во время игры (когда игрок и капитан по ДИ оба находятся на бровке). Если такой возможности нет, нужно обязательно обсудить это после игры тет-а-тет, чтобы ситуация не повторялась впредь.
3. В случае непонимания между игроками из противоположных команд капитаны по ДИ двух команд должны как можно быстрее **обсудить проблему и предпринять меры по ее решению.**
4. Капитан по ДИ должен в случае необходимости использовать по назначению **«Таймаут по Духу Игры»:**
  - 4.1. В случае, если во время игры уполномоченный для этого человек посчитает, что одна из команд или обе одновременно не следуют принципам Духа Игры, он может объявить «Таймаут по Духу Игры»
    - 4.1.1. Уполномоченные объявить «Таймаут по Духу Игры»: капитан или капитан по ДИ одной из команд, Директор турнира по ДИ или Помощник Директора турнира

по ДИ на данном турнире, аккредитованный ФФДР гейм-адвайзер или обсервер (если присутствует на игре)

4.2. «Таймаут по Духу Игры» может быть объявлен:

4.2.1. Во время розыгрыша очка после объявления или остановки игры по любой другой причине и до того, как диск введен обратно в игру

4.2.1.1. В этом случае все игроки должны оставаться на местах, на которых они находились в момент объявления «Таймаута по Духу Игры»

4.2.1.2. Единственными, кто может сойти с места, являются капитаны и капитаны по ДИ обеих команд

4.2.1.3. Капитанам и капитанам по ДИ следует подойти друг к другу и отдельно от других игроков обсудить причины остановки игры и пути для решения данной ситуации

4.2.1.4. При необходимости они могут привлечь к обсуждению других игроков, если действия тех стали причиной объявления «Таймаута по Духу Игры» - тогда эти игроки тоже могут сойти с места

4.2.1.5. После обсуждения капитаны должны сообщить о своем решении игрокам обеих команд, и все игроки должны вернуться на позиции, которые они занимали на поле до объявления

4.2.1.6. Игра продолжается с чека

4.2.2. После окончания предыдущего очка и до пула

4.2.2.1. В этом случае игроки обеих команд должны встать в круг перемешавшись ("spirit circle")

4.2.2.2. Капитанам и капитанам по ДИ следует подойти друг к другу и отдельно от других игроков обсудить причины остановки игры и пути для решения данной ситуации

4.2.2.3. При необходимости они могут привлечь к обсуждению других игроков, если действия тех стали причиной объявления «Таймаута по Духу Игры»

4.2.2.4. После этого капитаны должны сообщить о своем решении игрокам, стоящим в кругу

4.2.2.5. Затем игроки расходятся, чтобы подготовиться к следующему очку

4.3. Во время «Таймаута по Духу Игры» игроки команд не имеют права обсуждать тактические планы на игру

4.4. Основной капитан команды может не участвовать в обсуждениях во время «Таймаута по Духу Игры», полностью делегировав эту обязанность капитану по ДИ

4.5. «Таймаут по Духу Игры» можно брать столько раз за игру, сколько необходимо, однако предполагается, что даже один «Таймаут по Духу Игры» за игру является достаточной причиной для игроков задуматься о своих действиях и предпринять все возможное для того, чтобы необходимости во втором таком таймауте не возникло

4.6. «Таймаут по Духу Игры» не уменьшает количество обычных таймаутов у команды

4.7. На время «Таймаута по Духу Игры» игровое время останавливается

4.7.1. Человек, объявивший «Таймаут по Духу Игры», должен сообщить стаффу (человеку, следящему за временем игры на данном поле) о времени начала и окончания «Таймаута по Духу Игры»

## **Приложение 1 – Примеры того, как должен поступать капитан по ДИ в разных ситуациях**

Сценарий 1: Игрок на поле делает объявление, но не уверен в том, правильно ли он поступил и как следует продолжить игру с точки зрения счета маркера или позиционирования на поле.

- После окончания очка капитан по ДИ подходит к игроку и объясняет ему правило, которое было применимо в данной ситуации.

Сценарий 2: Капитан по ДИ замечает, что игрок из команды-соперника часто забывает произнести «столинг» перед началом счета маркера.

- Капитан по ДИ подходит к капитану по ДИ другой команды и сообщает ему об этом; тот в свою очередь убеждается, что ситуация имеет место быть и доносит это до своего игрока.

Сценарий 3: На поле имело место долгое обсуждение момента, при этом все вовлеченные в обсуждение игроки не были уверены в том, как правильно разобраться в ситуации согласно правилам.

- Во время таймаута, халфтайма или сбора команды после игры капитан по ДИ сообщает всем игрокам, как нужно поступать в подобной ситуации согласно правилам.

Сценарий 4: Игрок незамедлительно отвечает несогласием на любое объявление в его сторону, не слушая объяснение игрока из противоположной команды.

- Капитан по ДИ на бровке напоминает игроку о том, почему важно слушать своего оппонента и играть с хорошим Духом Игры.

## **Приложение 2 – BE CALM**

Расшифровка стратегии коммуникации BE CALM, направленной на продуктивное и уважительное общение между игроками в процессе решения любых спорных ситуаций на поле и вне его:

1. Сделать глубокий вход и выдох
2. Описать свою точку зрения на произошедшую ситуацию
3. Принять во внимание точку зрения другой стороны
4. Спросить совета у тех, кто, возможно, видел ситуацию со стороны
5. Выслушать внимательно все стороны, принимающие участие в обсуждении
6. Принять решение

*(Помнить о том, что у игроков есть 30 секунд на то, чтобы разрешить любую спорную ситуацию. В ином случае диск возвращается предыдущему бросающему.)*

## **Приложение 3 – подход к выставлению оценок за ДИ**

Далее описан единый подход и комментарии к процессу заполнению бланка оценок за ДИ, принятый мировым комитетом по ДИ:

- В заполнении бланка ДИ должна принимать участие вся команда. Это поможет в обучении новичков и укрепит понимание принципов и значимости ДИ у опытных игроков
- Сначала это может занимать 20-30 минут, но когда вы освоитесь, вы сможете делать это так быстро, как вам хочется
- Изначально ожидается, что все команды играют с нормальным, хорошим ДИ, и эта система оценки основывается на этом ожидании. Поэтому все оценки начинают отсчитываться от «2» = Нормально. Выставляя оценки, сравнивайте оцениваемую игру с некой средней нормальной игрой - «лучше чем», «хуже чем», «такая же»
- Фокусируйтесь на каждом пункте бланка и в этот момент отвечайте только на него
- Не начинайте с определения общей оценки и не подгоняйте потом баллы под нее
- Не проводите голосование «на пальцах» на основе общего впечатления от игры
- Разбирайте конкретные игровые моменты, которые относятся к данному пункту выставления оценки в бланке ДИ
  - Если во время игры произошло 1-2 случая, во время которых хотя бы один игрок соперников наглядно продемонстрировал знание правил/избегание фола/справедливость/позитивное отношение/общение, то ставится соответствующая оценка «3» = Хорошо; если таких моментов было три и больше, то ставится оценка «4» = Отлично
  - Аналогично и в обратную сторону: если во время игры произошло 1-2 случая, во время которых хотя бы один игрок соперников наглядно продемонстрировал незнание правил/фол/несправедливость/негативное отношение/отказ от общения, то ставится соответствующая оценка «1» = Плохо; если таких моментов было три и больше, то ставится оценка «0» = Очень плохо
- Руководствуйтесь пояснениями к бланку оценок с примерами игровых ситуаций и поведения игроков и учитывайте это при выставлении оценок за ДИ
- Очень часто бывает так, что ничего особенного не происходит за всю игру, тогда по каждому пункту вы должны проставить по 2 очка и сумма в 10 очков считается Хорошим ДИ
- Реально оценивайте всю игру по всем пунктам в бланке, откажитесь от:
  - завышения баллов потому, что вам они понравились или вы сыграли в классную игру в круге
  - занижения баллов в силу предрассудков или из возмездия
- Особенно взвешивайте свои решения при желании поставить оценку «0» за какие-либо пункты или в сумме. Часто бывает так, что после напряженной плотной игры эмоции не позволяют мыслить спокойно и объективно. Постарайтесь посмотреть на негативные ситуации со стороны соперника. И если вы придете к выводу, что во всех спорных моментах не его месте поступили бы с точностью до наоборот, тогда можете ставить «0». Но все равно, лучше еще раз подумать
- Крайне рекомендуется выставление баллов за ДИ также и своей команде (самооценка) по итогам каждой прошедшей игры