

Критерии аккредитации турниров ФФДР по алтимату 7x7

Официальная версия, вступившая в силу 26.05.2017
Подготовлена комитетом по алтимату 7x7

1. Общие требования

	Критерии	Рекомендуется	Минимум
1	Размеры игровых полей	100x37 метров.	Минимум по длине 86, по ширине 32 (глубина зоны всегда 18 м.)
2	Требования по безопасности полей	По краям поля не должно быть посторонних предметов, таких как ямы, бетонные блоки, столбы, доски, бортики и тд. Если они есть, то обязательно закрывать их матами или делать большой отступ от линии зоны до них. Если это вбитые в землю ворота, то зону делаем минимум на 1 метр от ворот и желательно ищем маты. Если это сплошные предметы (бортики, стенки, блоки и тд) то отступ минимум 2 метра по краям поля и 3 метра по торцам поля.	
3	Количество игровых полей	Не менее 2 полей	Минимум 1 поле
4	Количество команд на турнире	Не менее 5 команд	Минимум 4 команды
5	Количество игр на команду	Не менее 5 игр	Минимум 4 игры
6	Количество игроков в командах	От 12 до 27 игроков	Минимум 10 игроков
7	Требования по регламенту проведения игр	Все игры должны быть одной продолжительности, подробнее смотрите "Регламент игр на аккредитованных турнирах ФФДР по Алтимату 2017"	
8	Награждение призеров турнира для каждого дивизиона	4 полных комплекта медалей и кубков (призовые места и Дух игры), 1 приз лучшему игроку (кубок и/или медали). 5 грамот (призовые места, дух игры, лучший игрок).	4 полных комплекта медалей (призовые места и Дух игры), 1 приз лучшему игроку (кубок и/или медали)
9	Оповещение администрации	Письменное уведомление о соревновании местных органов власти и/или местных официальных спортивных учреждений.	
9	Размещение основной информации о турнире	Публикация/репост анонсов, регистрации и результатов турнира на страницах РУСАЛТИМАТ вконтакте/фейсбуке, на сайте 175грамм. При публикации использовать только русские названия команд указанные при регистрации.	
10	Размещение последних новостей	На сайте турнира или в группе турнира вконтакте.	

2. Временные сроки

	Список	Рекомендуется	Минимум
1	Анонс турнира	Публикация даты начала регистрации турнира, его места и планируемых дат минимум за два (2) месяца до турнира.	
2	Открытие регистрации	Публикация точных дат турнира, регламента, суммы взноса и сроков оплаты минимум за полтора (1.5) месяца до турнира.	
3	Публикация сетки и расписания турнира	За неделю (7 дней) до турнира	
4	Внесение и удаление игроков из ростеров	Закрывается не позже чем за неделю (10 дней) до турнира	Закрывается не позже чем за пять (5) дней до турнира
5	Публикация справочника турнира	За пять (5) дней до турнира	Минимум за два (2) дня до турнира
6	Корректировка ростеров (номера и тд)	Закрывается не позже чем за три (3) дня до турнира	Закрывается не позже чем за два (2) дня до турнира
7	Публикация результатов турнира	Подготовка текста и его публикация минимум через 1 день по окончании турнира.	
8	Предоставление результатов всех игр для подсчета рейтинга	Не позднее чем через 1 день по окончании турнира.	Не позднее чем через 3 дня по окончании турнира.
9	Публикация статистики турнира	Не позднее чем через 15 дней по окончании турнира.	

3. Регистрация команд

	Список	Описание
1	Регистрация команд осуществляется по электронной почте.	<p>При регистрации необходимо указать:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Дивизион 2) Название команды (русскими и английскими буквами) 3) Страна, Город и Регион (для России) 4) Имя, e-mail и телефон координатора команды 5) Аккаунт Google для редактирования ростера команды <p>Регистрацию команды на турнир можно подтверждать только после заполнения ростера в ГУГЛ-таблице (иначе перед турниром окажется, что команды не соответствуют регламенту ФФДР, но при этом все игроки уже купили билеты).</p>
2	Требования к названию команд.	<p>При участии в аккредитованных турнирах ФФДР командам и клубам запрещается использовать названия порнографического, эротического, наркотического, экстремистского, оскорбляющего и уничижающего права человека и его достоинство содержания и характера, противоречащие нормам морали и законодательству РФ, а также любые названия, которые могут нанести репутационный и/или имиджевый ущерб организаторам аккредитованного турнира, ФФДР и ее структурным подразделениям.</p> <p>Степень соответствия данному правилу определяется оргкомитетом турнира и Президиумом Федерации.</p> <p>Оргкомитет турнира и Президиум ФФДР проводит расследование по факту использования названия, попадающего под данное правило, и может принудить команду или клуб изменить название, а в случае отказа команды или клуба это сделать,</p>

		<p>отстранить команду или клуб от участия в турнире без права восстановления.</p> <p>Заявку на рассмотрение соответствия названия команды или клуба может подать любой игрок и направить ее в оргкомитет турнира и в Президиум ФФДР.</p>
3	Регистрация ростеров осуществляется через ГУГЛ-таблицу (для каждого турнира своя таблица).	<p>В ГУГЛ-таблице для каждой команды будет свой лист, куда команды сами будут вносить игроков. Таблица закрытая, доступ только по логину ГМАЙЛ-почты. Каждая вкладка имеет разрешение на редактирование только для одной команды. Таблицы сами проверяют соответствие регламенту. Общий лист "Ростеры" публикуется в открытом доступе (вся информация об игроках кроме дат рождений и почтовых адресов).</p> <p>Для организатора турнира копируется бланк ГУГЛ-таблицы. Гмайл-почта организатора турнира делается основной для всей ГУГЛ-таблицы. Далее, задача организаторов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) получить от команд логин-аккаунт в виде гмайл-почты их координатора, 2) скопировать лист "BLANK" (бланк заявки) с сокращенным именем команды (три-четыре английские буквы), 3) запаролить лист с сокращенным именем команды для логин-аккаунта этой команды (права на редактирование). <p>* Например, для команды Долгорукие Москва копируем лист "BLANK" в лист "DOL" и паролим на почту dolgorukiye@gmail.com</p> <p>Доступ ко всему документу только по логин-аккаунтам (ссылку для всех не расшариваем - там находятся даты рождений). На листе "Команды" организатор турнира вносит названия команд и соответствующие названия листов (пример там есть), по ним считаются формулы для определения корректности ростеров, а также общий лист с ростерами (который можно расшарить). Ячейки выделенные цветом содержат формулы, копируем их для всех строк с заполненными сокращениями команд "DOL".</p>
4	Публикация ростеров команд	<p>После определения списка команд-участниц соревнований можно формировать лист "Ростеры" (с помощью формул из ГУГЛ-таблицы FORMULAS).</p> <p>Скопируйте таблицу FORMULAS к себе с другим названием и далее:</p> <ol style="list-style-type: none"> а) На листе "TEAM" заполните колонки "Команда" и "Лист" (данные берутся из основной ГУГЛ-таблицы турнира - лист "Команды", можно вставлять подряд ячейки из трех колонок, колонка "Ошибки" не нужна и скрыта в таблице FORMULAS). б) Лист "ROSTER Formula" кроме первой строчки полностью состоит из формул, если их не хватает по количеству команд (колонка "С"), просто скопируйте формулы из предыдущей строчки. Далее скопируйте в буфер обмена область от колонки "F" до колонки "N" и от строки 2 до строки N*32+1, где N - количество команд. Вставьте из буфера обмена в любой текстовый редактор (для того чтобы все содержимое буфера стало текстом). в) На листе "ROSTER Paste" скопируйте любую ячейку и нажмите ESC (чтобы ГУГЛ не глючил). Вставьте весь текст из текстового редактора начиная с ячейки "2A". Скопируйте в буфер обмена область которую только что вставили и опять вставьте ее в

		<p>текстовый редактор (значения уже будут другими так как часть формул конвертировалась в текст).</p> <p>Перейдите в основной ГУГЛ-таблице турнира на лист "Ростеры". Скопируйте содержимое текстового файла и вставьте начиная с ячейки "1А". Все строчки которые будут находиться ниже вставленной области можно удалить (чтобы не было пустых ростеров). Далее можно опубликовать ростеры на сайте турнира с помощью вставки кода File > Publish to the web ... > Embed > Ростеры > Publish.</p>
5	Фиксация ростеров команд	При фиксации ростеров просьба сортировать каждый командный лист по фамилии игроков (делается автоматической сортировкой в ГУГЛ-таблице).

4. Справочник турнира (хэндбук)

	Разделы	Рекомендуется	Минимум
1	Регламент игр	Подробный регламент игр	
2	Сетка турнира	Посев команд, группы турнира, сетка игр. Подготовить для печати на странице А4.	
3	Расписание игр	Время начала игр с номерами игровых полей.	
4	Расположение объектов турнира	Включить в хэндбук расположение полей, питания и других основных мест турнира.	
5	Контакты организаторов	Расписать кто из команды организаторов за что ответственный с контактными телефонами (диретор, транспорт, проживание, волонтеры и тп.)	
6	Контакты экстренных служб	Телефоны скорой помощи, пожарной, милиции.	
7	Полезная информация	Телефоны такси и т.д.	

5. Сервис на турнире

	Критерии	Рекомендуется	Минимум
1	Проживание	Организовать проживание каждой из команд	Сообщить участникам о возможным местах проживания
2	Питание	Наличие точки питания в 15-20 мин. ходьбы от поля или обеспечение питания на полях	Если питание не доступно вблизи игровых полей сообщить об этом участникам турнира
3	Транспорт	Организовать транспорт на поля и обратно	Сообщить о возможным способах передвижения
4	Вода	Обеспечение участников бесплатной водой на поле на протяжении всего турнира	
5	Врач	Наличие врача на поле	
6	Продажи	Возможность купить диски как плюс	

6. Инвентарь и печатная продукция

	Список	Рекомендуется	Минимум
1	Табло со счетом	Наличие табло для ведения счета на каждом игровом поле	
2	Печатная продукция организаторов (1 экз.)	Регламент ФФДР, регламент Духа игры ФФДР, правила игры в алтимат, схема разметки игровых полей, составы всех команд.	
3	Печатная продукция для ведения игр	Предоставление для каждой игры пустых бланков ведения духа игры, бланков ведения счета игры, составов играющих команд.	
4	Справочник турнира	Предоставление в печатном виде для каждой команды справочника турнира.	
5	Цифровая HD камера (720p) и штатив	Предоставить при наличии у организаторов.	Взять у одной из команд для съемки финальных игр.

7. Проведение турнира

	Список	Рекомендуется	Минимум
1	Церемонии открытия и закрытия	Обязательное проведение церемонии закрытия турнира.	
2	Подтверждение ростеров команд	Перед каждой игрой подписывать у капитанов ростеры их команд.	Подписывать у капитанов ростер команды перед началом турнира.
3	Ведения счета игр	Наличие на каждом поле минимум двух (2) волонтеров знающих правила игры.	Наличие на каждом поле минимум одного (1) волонтера знающего правила игры.
4	Статистика игроков "Пас+Гол"	Обновление в реальном времени в алтиорганайзере.	Ведется в любом удобном виде, переносится в электронный.
5	Результаты игр	После каждой игры обновление ГУГЛ-таблицы в интернете с итоговым счетом результатом	Ведется в любом удобном виде, переносится в электронный
6	Директор тунира по Духу Игры	Наличие отдельного человека, ответственный за вопросы, связанные с Духом Игры на турнире	
7	Видео-съемка игр	Предоставить оператора (любой неиграющий человек) для съемки в каждый день турнира.	Предоставить оператора (любой неиграющий человек) для съемки финальных игр во всех дивизионах.
8	Остановка игр	Если участники заметили две и более молний во время грозы, то необходимо прекратить все игры турнира минимум на 10 минут (все игроки обязаны покинуть игровые поля). Если молнии не прекращаются, то отложить все игры еще на 30 минут.	
9	Участие обсерверов	Возможность предоставить обсерверов по запросу команд.	
10	Привлечение СМИ	Пригласить для освещения турнира минимум одно СМИ (газеты, интернет-издания, телевидение и тп.). Хотя бы местный канал, пусть даже какое-нибудь студенческое СМИ.	
11	Проведение пресс-конференции	По возможности	