

Руководство Сопровождающего Команды

Обзор

Роли: Сопровождающий Команды, напоминающий в технических зонах, Главный Сопровождающий Команды

Описание роли

Основная обязанность Волонтера, сопровождающего команды на соревнованиях - помочь командам вовремя добраться от технической зоны до соревновательной зоны, чтобы мероприятие прошло гладко и по расписанию.

Требования к уровню навыков	
Технические	низкий
Физические	высокий
Административные	средний
Коммуникативные	высокий
Предварительная подготовка	низкий

Временные затраты

Сопровождающие Команды должны рассчитывать на 6-8 часов активной работы на соревнованиях полного дня.

Соответствующая форма одежды

- Наденьте удобную обувь с закрытыми носком и пяткой, так как большую часть дня придется стоять и перемещаться между технической и соревновательной зонами
- В соревновательной и в технической зоне необходимо использовать защитные очки

Обучение и подача заявок волонтерами

Волонтеры должны подать заявку на сайте firstrobotics.ru или через формы подачи заявок на мероприятия, размещаемые в социальных сетях Лиги Инженеров. После подачи заявки с вами свяжется Координатор Волонтеров для уточнения ваших дальнейших действий.

Волонтерам, сопровождающим команды следует обратиться к Директору Мероприятия, чтобы узнать, есть ли какие-либо дополнительные требования, например, проведение совещаний перед соревнованиями. Примерное время обучения - один час.

Роли и Обязанности

Лига Инженеров - это веселье для всех. Самая важная задача волонтера - создавать безопасную, веселую и доброжелательную обстановку для всех участников. Когда выполняете задачи своей роли, всегда принимайте решения так, чтобы команда получала положительный опыт участия. Попросите помощи от организаторов мероприятия, если вы чувствуете, что выполнение ваших задач конфликтует с положительным опытом для команды.

Сопровождающий Команды

Отвечает за организацию движения команд к игровому полю и обратно, обеспечивая соблюдения расписания мероприятия. В задачи Сопровождающего Команды входят:

Задачи
Сопровождение команд к комнатам собеседования с экспертами
Информирование команды о приближающемся их матче
Расстановка и позиционирование команд при подготовке к началу матчей
Ограничение доступ посторонних лиц в соревновательную зону
Поддержание непрерывного потока команд на игровое поле
Направлять команды на поле и помогать им покинуть поле

Напоминающий в технических зонах

Эта роль Сопровождающего Команды заключается в информировании команд в технических зонах о необходимости присутствовать на их ближайшем матче. Основная задача напоминающего - взаимодействовать с участниками и лидерами команд в технических зонах для того чтобы отправить команду в соревновательную зону на матч. Хотя предполагается, что команды должны явиться к Волонтерам, сопровождающим команды до начала матча, часто бывает необходимо найти команду, которая не явилась на предстоящий матч.

Главный Сопровождающий Команды

Главный Сопровождающий Команды управляет потоком команд в зону соревнований и из нее, работая совместно с Директором Мероприятия, Главным Техническим Специалистом и Сопровождающими Команды. Главный Сопровождающий Команды организует работу по созданию и регулированию потоков участников в техническую зону и из нее, поддерживая их безопасность, упорядоченность и своевременность. Основные задачи главного Сопровождающего Команды:

Задачи

Работа с Директором Мероприятия и Главным техническим специалистом по созданию свободных путей в технические зоны и из них к соревновательной зоне
Поддержание безопасных, упорядоченных и своевременных потоков команд и роботов
Контроль и поддержание правильного количества команд в очереди на соревновательное поле
Направлять Сопровождающих Команды, когда необходимо, чтобы обеспечить непрерывный поток команд на поля

Главный Сопровождающий Команды может назначить Сопровождающих Команды Напоминающими в технических зонах, в зависимости от количества волонтеров и расстояния между зонами.

Необходимое условие для получения роли Главного Сопровождающего Команды
Для работы в качестве Главного Сопровождающего Команды необходим опыт работы в качестве Сопровождающего Команды.

в День Проведения Мероприятия

Прибытие на мероприятие

Обычно Директор Мероприятия или Координатор Волонтеров обозначают время вашего ожидаемого прибытия с помощью почты/сообщения в чате за неделю до мероприятия. В большинстве случаев прибытие за 1 час до начала собеседований с экспертами/матчей достаточно.

Когда вы прибудете на площадку зарегистрируйтесь и встретитесь с Координатором Волонтеров и Главным Сопровождающим.

Главный Сопровождающий Команды должен зарегистрироваться и встретиться с Координатором Волонтеров, а также с Директором Мероприятия и/или Супервайзером игрового поля, чтобы узнать, какие пути перемещения команд между зонами запланированы и где располагаются столы ожидания матчей.

Матчи и расписание

На многих мероприятиях используются цветные ленты на полу или таблички для обозначения направлений движения между зонами и формирования зон ожидания рядом с соревновательными полями.

Учитывайте следующее при планировании путей движения:

- Минимизируйте пересечение путей перемещения с роботами
- Приоритезируйте команды, идущие к полю, перед теми, кто покидает поле
- Избегайте смешивания путей зрителей и команд

Зона ожидания - это место, где команды располагаются перед матчем, демонстрируя свою готовность играть матч. Обычно оно состоит из нескольких столов с цветными отметками, показывающими где должны разместиться красный и синий альянс соответственно.

Длина очереди на матч зависит от размера мероприятия

Постоянная необходимость нахождения в очереди на матч - не очень хороший опыт для команд, поэтому длина очереди должна основываться на размере мероприятия и количестве соревновательных полей. Длина очереди должна быть как можно меньшей, в то же время гарантируя что команды будут готовы и доступны к началу матча.

Участие в матчах

Ваша задача убедиться, что команды знают свое расписание матчей, однако являться на свой матч вовремя - это ответственность команд. Команды также имеют право отказаться от участия в матче. В таком случае применяются правила из Регламента Соревнований.

Если команда говорит, что они не будут участвовать в матче, на который вы их зовете:

- Дайте команде понять, что дополнительный напоминаний о матче не будет.
- Напомните команде, что они должны отправить одного представителя команды операторов на матч, иначе команда не будет претендовать на получения очков за матч.
- Информировать Главного Сопровождающего, что команда сказала, что не будет играть в матче.
- Главный Сопровождающий будет работать с волонтерами соревновательной зоны, чтобы начать матч.
- Пока команда не задерживает матч, она может явиться играть в матче, даже если они сказали до этого, что не будут его играть.

Взаимодействие с командами и поддержка

При взаимодействии с командами, пожалуйста, всегда учитывайте точку зрения команды. Команды вложили много времени и усилий в своего робота и хотят убедиться, что все готово к матчу, перед тем как они выйдут его играть. Попытки сделать улучшение или исправление в последнюю минуту - очень тяжелый момент для команды, и это иногда может вызвать задержку в старте матча.

Обратитесь к Главному Сопровождающему и Главному Судье, если команда постоянно опаздывает в зону ожидания, чтобы получить дополнительные инструкции. Только Главный Судья может назначать официальные предупреждения в соответствии с Регламентом Соревнований.

Важные Инструменты

Расписание матчей

Расписание матчей будет сформировано только после того, как все команды зарегистрируются на мероприятии и успешно пройдут инспекции. Расписание матчей

показывает, к какому цвету альянсу относится команда в каждом матче, это необходимо для правильной расстановки команд на игровом поле (см. рисунок ниже).

Сопровождающему Команд необходимо расписание матчей, так как оно показывает, какая команда в каких матчах участвует. Попросите Директора Турнира или Супервайзера игрового поля предоставить расписание матчей для Сопровождающих Команды.

Количество соревнующихся команд

Количество матчей каждой команды

Альянс Красный или Синий

Общее количество матчей

Start	Match	Field	Red 1	Red 2	Blue 1	Blue 2
Saturday, March 22, 2025						
4:40 PM	Qualification 1	1	20891	11044	18742	27950
4:48 PM	Qualification 2	2	20942	28419	20940	24400*
4:56 PM	Qualification 3	1	17517	17590	16772	27928
5:04 PM	Qualification 4	2	24927	28420	28474	9746

Запланированное время начала матча

Номер Соревновательного поля

Индикатор суррогатного матча

Некоторые мероприятия могут иметь более одного соревновательного поля. Убедитесь, что вы поняли за какое поле ответственны.

План Технических Зон

Получите план технических зон либо у Директора Турнира, либо у Администратора Технических Зон. Наличие плана с указанием местоположения каждой команды в технических зонах является ключевым моментом, так как Сопровождающим Команды может понадобиться найти команды, у которых предстоят матчи, но которым еще не сообщили об этом напоминающие в технических зонах. Ниже приведены примеры планов технических зон.

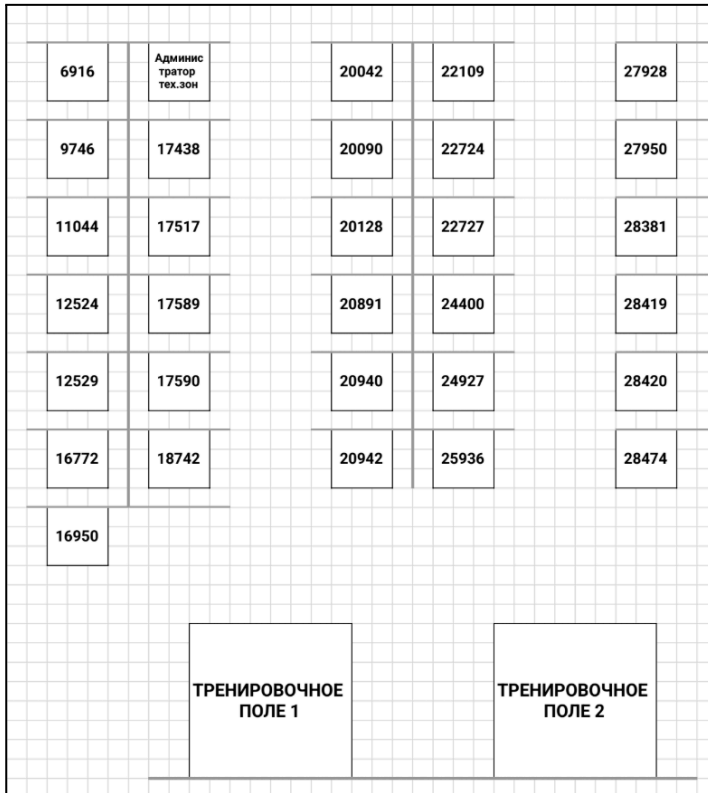


Рис. 2. Пример плана технических зон чемпионата на 30 команд.



Рис. 3. Пример плана технических зон с размещением зон на нескольких этажах.

Полезные ссылки и информация

Помощь перед мероприятием

Пн - Пт 10:00 - 18:00 МСК (UTC+3)

Email: volunteer@firstrobotics.ru

Ресурсы Лиги Инженеров

Сайт Лиги Инженеров: <https://firstrobotics.ru/>

Телеграм Лиги Инженеров: <https://t.me/firsttechchallenge>

Обратная связь

Мы стремимся создать качественные мануалы и документацию. Если у вас есть, что сказать про этот мануал, пожалуйста напишите на info@firstrobotics.ru Спасибо!