



Definindo staff

Ter uma equipa de staff confiável, competente e sólida é essencial para que a sua competição funcione sem problemas e com o menor número de incidentes possível. Aqui estão algumas ideias a serem consideradas ao definir a equipa de staff:

Pré-atribuição

Há duas maneiras principais de designar membros do staff: pode fazê-lo antes da competição ou encontrar voluntários no dia para trabalhar como juizes, corredores, embaralhadores, etc. Ambos têm vantagens e desvantagens, portanto, deve estar ciente delas e escolher o que melhor se adapta à sua comunidade local.

A pré-atribuição de elementos de staff pode ser feita de duas maneiras: pode ter membros de staff dedicados ou atribuir tarefas a competidores regulares com antecedência. Para este último, pode usar o [Groupifier](#), pois ele atribuirá tarefas automaticamente aos competidores (para obter mais informações sobre como o Groupifier funciona, verifique [este link](#)). Se precisar de fazer alterações nas tarefas, [AGE](#) ([veja isto](#)) também lhe pode ser útil.

Uma das muitas maneiras pelas quais pode pré-definir staff é designar os competidores do grupo atual como staff do grupo imediatamente a seguir ao seu, logo após terem competido, e quando se chega ao último grupo, esses competidores serão o staff do primeiro grupo da ronda. A vantagem deste método é que se evita perder tempo a procurar onde as pessoas estão (a maioria das pessoas deve terminar as suas soluções mais ou menos ao mesmo tempo, logo muitas delas já estarão perto da área de resolução), e como os competidores irão ser staff logo a seguir, evita-se estar a deparar com o problema de chamar pessoas que não apareceram na competição. Também torna mais fácil para os competidores acompanharem quando devem julgar, embaralhar, correr, etc.

É importante notar que ter uma equipa dedicada de staff e pré-atribuir tarefas aos competidores não são a mesma coisa. Com uma equipa dedicada, terá um grupo de indivíduos escolhidos a dedo que trabalhará como equipa durante toda a competição, muitas vezes recebendo algum benefício em troca do seu trabalho (por exemplo, sendo dispensado do pagamento do registo). A vantagem é não apenas que pode escolher as pessoas com mais cuidado, mas também ter tempo para fazer perguntas e treiná-las para garantir que sejam tão qualificadas quanto precisa. Este processo ajuda a evitar perder tempo a procurar voluntários na competição. Por outro lado, este processo de seleção vai custar-lhe tempo e recursos extras, uma vez que as pessoas muitas vezes vão querer algo em troca de pessoal durante toda a competição (por exemplo, ser dispensado do pagamento da inscrição). Para obter mais informações sobre a isenção de taxas de inscrição para staff, consulte a seção 1.3 do [Código de Ética](#).

Também precisa ter cuidado com a equipa dedicada para evitar escolher mais pessoas do que o necessário (por exemplo, não deve ter 40 membros de staff dedicados para uma competição com 60 participantes). Às vezes pode conseguir voluntários do próprio local para trabalhar como staff para a competição, mas como é improvável que estes estejam familiarizados com cubos, haverá algum trabalho extra a ensiná-los como funcionam os processos de competição.

Por outro lado, pré-atribuir tarefas de staff aos competidores significa ter todas as tarefas distribuídas entre os participantes. Todos ajudarão a competição realizando tarefas em algum momento do dia, logo nada é dado em troca e cada indivíduo terá uma carga de trabalho menor (veja que não há treino nem processo seletivo sofisticado). Embora isso possa resultar numa equipa um pouco menos qualificada, não há trabalho necessário para um processo de seleção ou treino antes do dia da competição (um tutorial de ajuizamento ou similar ainda deve estar em vigor na competição), e também reduz os custos da competição enquanto ainda tendo a vantagem de não perder tempo na competição a procurar voluntários.

O sistema pré-atribuído é mais adequado se a comunidade local for relativamente nova e não tiver uma equipa experiente ou não estiver familiarizada com os regulamentos. Ao treinar indivíduos específicos de antemão, pode obter uma equipa de maior qualidade do que ensiná-los apenas na competição. Se feito corretamente, a pré-alocação também resultará numa competição de maior qualidade do que a atribuição de staff só no local.



Atribuição de staff no local

Se designar staff durante a competição, economizará tempo durante o trabalho de pré-competição. No entanto, pode ter problemas para encontrar pessoas dispostas a ajudar e, mesmo que leve apenas alguns minutos para obter voluntários suficientes, isto pode significar uma quantidade significativa de tempo ao longo do dia. Precisa levar isso em consideração ao agendar a sua competição. Lembre-se de que alguns eventos levarão mais tempo para encontrar staff do que outros (por exemplo, é mais difícil encontrar embaralhadores para 7x7 do que para 2x2). Esta abordagem é útil se a sua comunidade local estiver familiarizada com os regulamentos e se houver muitas pessoas dispostas a ajudar sem receber nada em troca.

Na competição

Independentemente da abordagem que tomar, é bom fazer uma rápida recapitulação no dia da competição, cobrindo o procedimento da competição, os erros mais comuns (por exemplo, juízes levantando a cobertura antes que o competidor estar pronto) e uma visão geral dos regulamentos mais importantes, como penalidades comuns ou o que deve ser observado (por exemplo, competidores a usar fones de ouvido durante a resolução). Deixe **sempre** claro que se o membro da equipa de staff não tiver certeza sobre qualquer decisão ou ação que deve ser tomada, este deve chamar o Delegado para ajudar a resolver o problema.

Se estiver a seguir o caminho de ter staff dedicado, considere usar **grupos de staff** para o evento principal ou se tiver muitas pessoas registadas numa ronda (geralmente será 3x3 ronda 1). Um grupo de staff é quando todos os membros do staff competem ao mesmo tempo antes da ronda começar, dessa forma ficam livres para trabalhar em todos os grupos seguintes para aquela ronda. No entanto, deve evitar fazer isso para muitas rondas numa única competição, pois isso provavelmente custará mais tempo do que dividir os membros da equipa por todos os grupos. Além disso, se os grupos de staff forem realizados em qualquer horário diferente dos grupos regulares para fins logísticos (por exemplo, durante a hora do almoço), deixe isso claro no cronograma da competição.

Combinando sistemas

Como já deve ter notado, cada abordagem de atribuição de staff tem as suas próprias vantagens e desvantagens, no entanto, não há nada que o impeça de combinar métodos de staff na mesma competição. Precisa de ter cuidado para não baralhar as combinações, mas em alguns cenários, como ter uma equipa dedicada para o evento principal e alguns competidores a fazer tarefas de staff também durante outros eventos, pode funcionar bem. Ao fazer isso, não encherá a competição com muitos grupos de staff. Outra opção é atribuir tarefas mais importantes (como embaralhar) a indivíduos confiáveis e deixar que outras pessoas preencham as tarefas restantes. Tenha em mente que estas não são as únicas combinações possíveis.

Na maioria das vezes, não haverá nenhum problema importante para definir staff para as primeiras rondas, mas pode ser difícil saber quem vai prosseguir para as rondas seguintes, por isso é importante que tenha mais de uma opção de distribuição de tarefas planeada baseada nos competidores que possivelmente estarão disponíveis.



Considerações gerais de definição de staff

1. **Juízes** devem conhecer pelo menos os regulamentos básicos (como distinguir entre penalidades +2 comuns e DNFs) e devem concentrar-se no competidor que estão a ajuizar (por exemplo, não quer que os juízes continuem a usar os seus telefones ou cubos durante o ajuizamento).
2. **Embaralhadores** devem ser pessoas confiáveis para evitar embaralhamentos incorretos e, se possível, é útil obter ajuda das pessoas mais rápidas do evento, pois elas poderão embaralhar o puzzle mais rapidamente, geralmente com maior precisão. Competidores mais rápidos também são úteis em caso de embaralhamento incorreto, pois podem também resolver o puzzle mais rapidamente. Deve deixar o seu Delegado rever a lista de embaralhadores antes da competição.
3. **Corredores** devem ser pessoas que não sejam muito tímidas, pois podem precisar chamar os nomes um pouco alto em locais mais barulhentos para que os competidores possam ouvi-los. Os corredores também devem estar atentos aos competidores a terminar as suas resoluções e puzzles a ser embaralhados para transferir eficientemente os puzzles entre as estações de resolução e a mesa de embaralhamento. Se possível, os corredores também devem poder levar vários puzzles de uma só vez para evitar perder tempo. Estar familiarizado com a comunidade pode ajudar, mas não é obrigatório.
4. **Apontador de resultados** – É melhor ter alguém que seja preciso e atento aos detalhes para identificar assinaturas ou dígitos ausentes e que também esteja relativamente familiarizado com o upload de resultados para o [WCA Live](https://www.worldcubeassociation.org/live). Também é benéfico ter alguém com boas habilidades de digitação para que estes possam acompanhar o preenchimento de todos os resultados que chegam e não atrasem as rondas seguintes.