

ホラクラシー憲法を Google 翻訳で訳してみた

2016/11/14 訳：Google 翻訳

# \*\*結婚憲法 - 開発バージョン\*\*

# # 前文

この\*\*\_“憲法”\_\*\*は、組織のガバナンスと運営のためのルールとプロセスを定義しています。 \*\*\_“批准者”\_\*\*は、憲法の採択時に指定された\*\*組織 “\_\*\*”

の正式な権限体系としてこれらの規則を採用しています。これは、団体全体または一部統治し、実行する権限を有する。批准者と、機構のガバナンスと運営に参加することに合意した他の者（その\*\*\_“Partners”\_\*\*）は、この憲法によって付与された当局に頼ることができ、またその任務に拘束されることに同意し、制約。

## Article 1：活力を与える役割

### 1.1 ロールの定義

組織のパートナーは、通常、1つまたは複数の明示的に定義されたロールで行動することにより、組織のための作業を行います。 \*\*\_“ロール”\_\*\*は、わかりやすい名前と次のうちの1つ以上を持つ組織構成です。

- \*\* (a) \*\* a \*\* \_“目的”\_\*\*は、役割が組織に代わって追求または表明する能力、潜在性、または実現不可能な目標です。

- \*\* (b) \*\* 1つ以上の\*\*\_“ドメイン”\_\*\*は、ロールが組織のためにその財産として独占的に管理し規制するものです。

- \*\* (c) \*\* 1つ以上の\*\*\_“Accountabilities”\_\*\*、ロールが制定する組織の継続的な活動。

### 1.2 ロールフィリングの責任

組織のパートナーとして、あなたは、あなたが割り当てられていて満たしている役割ごとに、次の責任を負います。

#### 1.2.1 加工張力

あなたは、あなたの役割の目的と説明責任がどのように表現されているかを監視し、それを理想的な潜在的な表現のビジョンと比較し、現在の現実とあなたが感じる可能性の間のギャップを特定する責任を負う（それぞれのギャップは、\*\*）。また、あなたは、この憲法のもとで利用可能な権限およびその他の仕組みを使用して、これらの緊張を解決しようとする責任も負います。

#### #### 1.2.2 処理目的と説明責任

あなたは、以下を定義することによって、あなたの役割の目的と各役割の説明責任を制定する方法を定期的に検討する責任があります。

- \*\* (a) \*\* \*\* \_“Next-Actions”\_ \*\*は、すぐに実行できるアクションで、少なくとも競合する優先順位がない場合はすぐに実行することができます。そして
- \*\* (b) \*\* \*\* \_“プロジェクト”\_ \*\*は、達成するために複数の順次アクションを必要とする特定の結果であり、少なくとも競合する優先順位がない場合に向けて作業するのに役立ちます。

#### #### 1.2.3 プロジェクトの処理

あなたは、プロジェクトを前進させるのに役立つ次のアクションを定義することを含め、あなたの役割のために積極的に取り組んでいる各プロジェクトをどのように完了するかを定期的に検討する責任があります。

#### #### 1.2.4 プロジェクト、次のアクション、緊張を追跡する

お客様は、データベースまたは類似の形式で、すべてのプロジェクトおよび次のアクションをキャプチャおよび追跡し、定期的にそのデータベースをレビューおよび更新して、ロールのアクティブで潜在的な作業の信頼できるリストとして維持します。あなたは、あなたがあなたの役割について特定した緊張を、少なくともあなたが望むプロジェクトまたは次の行動に処理するか、そうでなければ解決するまで追跡する責任があります。

#### #### 1.2.5 指導の注意とリソース

あなたの役割で行動する時間がある場合は、その時点で効率的かつ効果的に実行できる潜在的な次のアクションを検討し、そのサブセットの中から組織に最

大の価値を加えると信じているものを実行する責任があります。

### ### 1.3 法律上の権限

役割に割り当てられたパートナーは、役割の目的または説明責任を成立させるのに合理的と考えられる次のアクションを実行する権限を持っています。

しかし、あなたが許可を得ている場合を除いて、他の役割または他の主権主体が所有するドメイン内で支配権を行使したり、重大な影響を及ぼすことはできません。この段落で付与された権限は、2.1.3 項によってさらに制限される。

### ### 1.4 ドメインに対する権限

役割に割り当てられたパートナーとして、役割の各ドメインを管理および規制する権限があります。場合によっては、リクエストを考慮し、許可または許可の許可を得て、ドメインのいずれかに影響を与える許可を他の人が要求した場合に、これを行うことができます。

また、あなたのドメインに対して\*\*\_“ポリシー”\_\*\*を定義することもできます。これは、他の人がドメイン内で重大な影響を制御または引き起こす権限の付与、または他の方法で承認された場合の他人への影響の制限です。ポリシーが有効になる前に、影響を受ける可能性のあるすべてのパートナーにとって便利なフォーラムにポリシーを公開する必要があります。

このセクションであなたに与えられた権限は、セクション 2.1.3 で定義された制約によってさらに制限されるかもしれません。

## 第 2 条：円の構造

### ### 2.1 円の基本

\*\*\_"サークル"\_\*\*は、その目的を達成し、そのドメインを管理し、その説明責任を制定するために独自の含まれた役割を定義することによって、さらに崩壊する可能性のある役割です。サークルが定義するロールは、その定義されたロールであり、その定義されたロールの 1 つを満たすものは、そのサークルの\*\*サー

クルメンバーです。

#### #### 2.1.1 ロールとポリシーの定義

各サークルは、この憲法第3条に記述されている「ガバナンスプロセス」\_\*\*を使用して、サークルのドメインまたはサークルのドメインを管理するポリシー内のルールを定義または修正します。この憲法の別の規則で明示的に認められていない限り、ガバナンスプロセスの外でサークルの役割または方針を定義または修正することはできません。

さらに、各サークルは、サークルの役割を制限するポリシーを定義する目的で、サークルのドメインのように、それ自身の機能およびアクティビティを制御することができる。

#### #### 2.1.2 役割がサークルドメインに影響する

サークルにルールを記入するときは、サークル自身が管理するドメインを使用したり影響を与えたり、サークルに影響を与える権限を与えたりすることができます。ただし、サークル自体に作用する制約、またはサークルの方針によって定義される制約を遵守しなければなりません。また、セクション 1.4 の条件に基づいてドメインを完全に制御または規制することはできません。

さらに、ドメイン自体またはドメイン内の重要な資産を譲渡または処分することはできません。また、ドメインのサークルの権利を大幅に制限することはできません。ただし、必要な権限を保持している役割またはプロセスが許可する場合、これらの制限は適用されません。

#### #### 2.1.3 コントロールの委任

サークルが役割の1つでドメインを定義すると、そのドメインに影響を与え、制御し、規制するサークルの権限は、その役割に代わってサークルから削除されます。

ただし、サークルは、そのドメイン代表団を修正または削除する権利、またはドメイン内の役割の権限をさらに付与または制限するポリシーを定義または変更する権利を保持します。

デフォルトでは、このように委任されたドメインは、ドメイン自体またはドメイン内の重要な資産を処分する権限、またはサークル外の資産を移転する権限、またはサークルのドメインに対する権利を大幅に制限する権限を除外します。サークルは、サークルのポリシーで必要な権限を明示的に付与することによって、これらの保持された権限を委譲することもできます。

いずれにしても、すべてのドメイン代表団は、常にサークル自身が最初に持っていた権限に限定されます。

### ### 2.2 サークルリードリンク

各サークルには、付録 A に定義されている定義と、このセクションで定義されているその他の責任と権限を持つ\*\*\_ "リードリンク役割" \_\*\*があります。

リードリンクの役割を満たしている人は、その能力で行動している間、サークルの\*\*\_ "リードリンク" \_\*\*と呼ばれます。

#### #### 2.2.1 未分化機能を保持する

サークルのリードリンクは、サークル自体の目的とアカウントビリティを継承し、サークルが役割のみであり、リードリンクがその役割を果たすように、サークルに定義されたすべてのドメインを制御します。しかし、これは、これらの説明責任およびドメインがサークル内の役割に置かれていないか、または委任されていない限り適用されます。

さらに、リードリンクは、サークルのガバナンスプロセス以外のサークルの役割を制限するポリシーを定義していない場合があります。

#### #### 2.2.2 優先順位と戦略を定義する

サークルのリードリンクは、サークルの相対優先度を定義することができます。

さらに、リードリンクは、Circle のより一般的な\*\* \_ "Strategy" \_ \*\*、または継続的に自己識別の優先順位でサークルの役割を導く発見的手法である複数の戦略を定義することができます。

#### #### 2.2.3 リードリンクの役割の修正

サークルは、独自のリードリンクの役割に説明責任やその他の機能を追加したり、役割の目的を変更したり、役割を完全に削除したりすることはできません。

ただし、サークルは、サークル内の別の役割に配置するか、またはそれらを制定する別の方法を定義することによって、リードリンク役割の説明責任、ドメイン、権限、または機能を削除することができます。これが発生すると、委任がそのまま残っている限り、リードリンクロールから関連する要素または権限が自動的に削除されます。

### ### 2.3 コアサークルメンバー

一部のサークルメンバーはサークルのガバナンスプロセスに参加することが許可されているため、サークルのコアサークルメンバーです。

コアサークルメンバーは、次のルールを使用して決定されます。

#### #### 2.3.1 ベースメンバーシップ

このセクションの条件に基づいて特別な任命または除外が行われない限り、サークルのコアサークルメンバーは次のとおりです。

- \*\* (a) \*\*各パートナーは、サークル内で定義された役割を果たします。
- \*\* (b) \*\*セクション 2.2 で定義されたサークルのリードリンク。
- \*\* (c) \*\* 2.6.4 項で定義されたサークルに選出された各代表リンク。
- \*\* (d) \*\*およびセクション 2.7 で定義されているように、各サークルへのクロスリンク。

#### #### 2.3.2 複数の埋め込みロールの除外

サークル内の同じ定義された役割に複数のパートナーが割り当てられている場合、そのサークルは、その役割割り当ての結果としてコアサークルメンバーであるメンバーの数を制限するポリシーを制定できます。しかし、方針は、役割を満たしているパートナーの少なくとも 1 人がコアサークルメンバーとしてそれを表明できるようにしなければならず、その代表者がどのように決定されるかを明記しなければならない。

このポリシーは、除外されたパートナーがその役割に関連する緊張を処理するための経路を定義することができます。そうでない場合、役割を代表するパートナーは、除外されたパートナーによって伝達される緊張を考慮し、処理する義務を負う。

#### #### 2.3.3 マイナーアロケーションの除外

場合によっては、パートナーは、サークル内の定義された役割に対して、ごくわずかしか重要ではないほどの注意を払うことがあります。サークルのリードリンクが合理的にこれが当てはまると信ずる場合、リードリンクは、そのロール割り当ての結果として、そのパートナーがコアサークルメンバーとして機能することを除外することができます。

パートナーがそのように除外されている場合、リードリンクは、除外されたパートナーが処理する代替パスが定義されていない限り、除外されたパートナーによって伝達される緊張を考慮して処理する義務を負うその役割に関連する緊張。

#### #### 2.3.4 コアメンバーの特別な任命

サークルのリードリンクは、この憲法で要求されるものを超えてサークルのコアメンバーとして奉仕する追加の人を特別に任命することができ、これらの特別な任命をいつでも削除することができます。

#### ### 2.4 役割の割り当て

サークルのリードリンクは、サークル内の定義されたロールを記入し、これらの権限が制限または委任されていない限り、いつでもこれらの割り当てを取り消すように人を割り当てることができます。

##### #### 2.4.1 未実装のロール

サークル内の定義された役割が満たされていないときはいつでも、サークルのリードリンクが役割を満たしているとみなされます。

##### #### 2.4.2 複数のユーザーにロールを割り当てる

リードリンクは、一般的な状況で責任の説明責任者および権限を明確にする必要がある人物の明確性を低下させない限り、複数の人物を同じ定義ロールに割り当てることができます。

その明確さを維持する 1 つの方法として、リードリンクは、役割内で実行中にその人がフォーカスするための領域またはコンテキストである、各割り当てと共に「フォーカス」を指定することができる。

役割の割り当てにフォーカスが含まれている場合、役割に定義された目的、説明責任、およびドメインは、その特定の人物の指定したフォーカス内でのみ適用されます。

##### #### 2.4.3 役割からの退職



あなたが役割を記入するときは、あなたが他の人に同意しない限り、いつでも役割から辞任することができます。

### ### 2.5 選出された役割

各サークルには、\*\* \_"ファシリテーターロール" \_\*\*、\*\* \_"秘書ロール" \_\*\*、\*\* \_"Rep Link Role" \_\*\*が付録 A に定義されています。 Circle の\*\* \_"選出された役割" \_\*\*、そしてそれぞれの人には Circle の\*\* \_"Facilitator" \_\*\*、\*\* \_Secretary \_\*\*、\*\* \_"Rep Link" \_\*\*選挙区の役割で行動するとき。

#### #### 2.5.1 選挙と資格

各サークルのファシリテーターは、第 3 条に定義されているプロセスとルールを使用して、サークルのコアサークルメンバーを各選出された役職に選出する定期的な選挙を容易にする。

すべてのコアサークルメンバーは選挙の対象となり、各サークルのリードリンクを除いて、複数の選出されたロールを保持することができ、ファシリテーターまたは Rep Link として選出されない可能性があります。

#### #### 2.5.2 選挙条件と再訪

選挙プロセス中、ファシリテーターは各選挙の任期を指定します。期限が切れた後、長官は、その選出された役割のために新しい選挙を速やかに開始する責任がある。ただし、期限が切れる前であっても、第 3 条に定義されたプロセスを使用して、任意のコアサークルメンバーが新しい選挙を開始することができます。

#### #### 2.5.3 選出された役割の修正

サークルは、選出された役割に説明責任またはドメインを追加したり、その追加または削除を行うことができます。

ただし、サークルは、サークルに任命された Rep Link Role には、それ自身の Rep Link Role にのみ追加することができます。

さらに、サークルは、この憲法によって選挙役に付与された目的、ドメイン、説明責任、または権限を修正または削除することも、選出された役割を完全に削除することもできません。

#### #### 2.5.4 選出された役割の代理

サロゲートは、満たされていない場合、または役割を通常満たしている人がサークルのミーティングで利用できない場合、または役割の任務を遂行できないと感じている場合に、選択された役割を一時的に記入することがあります。

サロゲートが必要な任意のインスタンスでは、サロゲートはこの優先順位の順になります。

- \*\* (a) \*\*交換される人によって明示的に指定された人;または
- \*\* (b) \*\*サークルのファシリテーター。または
- \*\* (c) \*\*サークルの演出長官。または
- \*\* (d) \*\*サークルのリードリンク。または
- \*\* (e) \*\*サークルの最初のコアサークルメンバーであることを宣言するか、代理人として行動している。

#### #### 2.6 サブサークル

サークルは、ガバナンスプロセスを通じて定義された役割をフルサークルに展開することができます。それが起こると、新しいサークルはそのサブサークルの \*\* \_ "スーパーサークル" \_ \*\* になりますが、新しいサークルは \*\* \_ "サブサークル" \_ \*\* になります。

##### #### 2.6.1 サブサーフェスの変更

サークルは、サブサークルの目的、ドメイン、アカウントビリティを変更することがあります。

サークルはまた、自身の定義された役割または方針をサブサークルに移動することができ、サブサークル内からサブサークル内に移動することもできる。

これらの変更は、サークルのガバナンスプロセスを通じてのみ行うことができます。

これらの許可された変更以外に、サークルは、サブサークル内に保持されている定義済みロールまたはポリシーを変更することはできません。

#### #### 2.6.2 サブサークルの削除

ガバナンスプロセスを通じて、サークルはサブサークルを削除することができます。これは、サブサークルとすべてをすべて削除したり、サークル内のサブサークルの特定の要素を選択的に保持したりすることで実行できます。サブサークルはサークルから丁度ロールに畳んで削除することもできます。

#### #### 2.6.3 サブサークルへのリードリンク

サークルのリードリンクは、リードリンクがサークルの他の定義された役割に割り当てるときに適用されるのと同じ規則を使用して、各サブサークルのリードリンク役割を満たすために誰かを割り当てることができる。

#### #### 2.6.4 スーパーサークルへの Rep リンク

各サークルは、通常、そのスーパーサークルへの Rep Link を選択します。ただし、サークルにリードリンクおよびクロスリンクサークル以外のコアサークルメンバーがない場合、この選挙は必要ありません。この場合、選挙が行われても、選出された代表リンクは、スーパーサークルのコアサークルメンバーにならない

い。

### ### 2.7 クロスリンク

サークルは、任意のエンティティまたはグループをガバナンスプロセスおよびサークルまたはそのサブサークルの1つのオペレーションに参加させるために、\*\*\_"クロスリンクポリシー"\_\*\*を作成することができます。参加するように招待されたエンティティまたはグループは、\*\*\_"リンクされたエンティティ"\_\*\*であり、組織の外部にある場合もあれば、組織内の別の役割またはサークルである場合もあります。このリンクを受け取るサークルは\*\*\_"ターゲットサークル"\_\*\*です。

クロスリンクポリシーが採用されると、リンクされたエンティティは、ポリシーに代替条件が定義されていない限り、このセクションの条件に基づいてターゲットサークルに参加する代理人を割り当てることができます。

#### #### 2.7.1 クロスリンクの役割

リンクされたエンティティがロールである場合、そのロールは下記のようにターゲットサークルに参加することができます。それは\*\*\_"クロスリンク役割"\_\*\*となり、それを満たす人は\*\*\_"クロスリンク"\_\*\*になります。

リンクされたエンティティが円またはグループである場合、代わりに新しい特殊目的のクロスリンクロールが自動的に作成され、リンクされたエンティティとターゲットサークルの両方に常駐します。この場合、クロスリンク役割はRepリンクと同じ目的と説明責任を持ちますが、リンクされたエンティティを意味する代わりに Rep Link Role の説明で参照される "Circle"と、ターゲットサークルを意味する "Super-Circle" 。

リンクされたエンティティに明確な目的と明確な説明責任が不足している場合、クロスリンクポリシーは、ターゲットサークル内でクロスリンクロールがどのような役割を果たすかをさらに明確にする必要があります。

#### #### 2.7.2 クロスリンク割り当て

リンクされたエンティティが円またはグループである場合、定義されたロールまたは同様の仕事関数を満たすように人を割り当てるために既に存在するプロセスを使用して、クロスリンクロールを満たすために誰かを割り当てることができる。

リンクされたエンティティが、その割り当てを行う権限の単一の軌跡を持たないグループを表す場合、ターゲットサークルは、クロスリンクポリシーで別途指定されていない限り、代わりにクロスリンクロールに人を割り当てることができる。

いずれの場合も、クロスリンクポリシーで許可されていない限り、各クロスリンクロールに割り当てられるのは1人のみです。

相互リンク役割が満たされていない場合、その役割は存在しないとみなされ、デフォルトの割り当てや効果はありません。

#### #### 2.7.3 クロスリンク権限

クロスリンクは、ターゲットサークルのコアサークルメンバーになり、コアサークルメンバーの権限を使用して、リンクされたエンティティを限定するターゲットサークルに関する緊張を処理することができます。

ただし、制限を解除する以外に、Cross Circle は Target Circle を使用して、Linked Entity の容量を増やすことはできません。

#### #### 2.7.4 クロスリンクの役割への追加

リンクされたエンティティは、自身のガバナンスプロセスを通じてクロスリンク役割を修正することができる。

ターゲットサークルは、独自のガバナンスプロセスを通じてドメインまたはアカウントビリティをクロスリンクロールに追加し、追加したものを後で修正または削除することができます。

#### #### 2.7.5 境界と代表団

ターゲットサークルに招待された Linked Entity は、別のサークルに含まれているロールである可能性があります。その場合、他のサークルは、リンクされたエンティティを、それがより適切であると考えられる別のものに変更するか、リンクされたエンティティの選択をそのサブサークルの 1 つに委譲することができます。

また、ターゲットサークルは、自身のサブサークルの 1 つにリンクを受信する要件を委任することもでき、その場合、サブサークルはリンクのターゲットサークルになる。

どちらの場合でも、委任を行っているサークルの方針を使用して委任を行う必要があります。さらに、変更や委任は、依然として最初にリンクする招待状を拡張したクロスリンクポリシーで指定された制約またはガイドラインに沿っていなければなりません。

### 第 3 条ガバナンスプロセス

#### ### 3.1 ガバナンスの範囲

サークルのガバナンスプロセスには以下の権限があります。

- \*\* (a) \*\*サークルの役割とサブサークルを定義、修正、または削除する。そして
- \*\* (b) \*\*サークルの方針を定義、修正、または削除する。そして
- \*\* (c) \*\*サークルの選出された役割の選挙を開催する。

任意の時点で、サークルのガバナンスプロセスの当時の現在の結果は、その行動\*\* \_"ガバナンス" \_を定義します。

このセクションに記載されているアウトプットのみが有効なサークルガバナンスです。サークルのガバナンス記録内に他のアウトプットを取り込むことはできません。

### ### 3.2 ガバナンスの変更

サークルのコアサークルメンバーはガバナンスの変更を提案し、\*\* \_"プロポーザル" \_\*\*を\*\* \_"プロポーザ" \_\*\*として作成することができます。

提案が採択される前に、すべてのコアサークルメンバーは、提案の採択に関する緊張を高める機会を与えられなければならない。このように提起された各緊張は、このセクションで定義された基準を満たしていれば\*\* \_"Objection" \_\*\*とみなされ、それを提起した人は\*\* \_"Objector" \_\*\*となります。

提案が採択されたときみなされ、異議が提起されない場合に限り、サークルのガバナンスを修正する。異議が提起された場合、提案者と各異議申立人は、異議申し立てに対処する方法を見つけてから、異議申し立てを採択することができます。その後、すべての中核会員は、提案が採択される前にさらなる異議申し立てを行う機会があります。

#### #### 3.2.1 プロポーザルの作成

コアサークルメンバーは、3.3 項の条件の下で呼び出されたサークルの\*\* \_"ガバナンスミーティング" \_\*\*内でプロポーザルを作成することができます。

あるいは、コアサークルメンバーは、ガバナンスミーティングの外でサークルの秘書がこの目的のために承認した書面によるコミュニケーションチャネルを使用して、他のすべてのコアサークルメンバーに非同期にプロポーザルを配布す

ることができます。この場合、ファシリテーターは、ガバナンスミーティングで使用されているのと同じプロセスとルールを適用するか、各コアサークルメンバーが統合の反対意見を持っているかどうかを直接宣言することができます。さらに、非同期プロポーザルが採用される前の任意の時点で、ファシリテーターまたはコアサークルメンバーは、プロポーザに提案をエグゼクティブにガバナンスミーティングに要求し、サークルの秘書に通知することによって非同期処理を停止することができます。

サークルは、ガバナンス・ミーティングの外でプロポーザルがいつ、どのように行われ、処理されるかをさらに制限するためのポリシーを採用することができます。ただし、ガバナンス会議にエスカレーションすることによって非同期処理を停止する権利をポリシーによって制限することはできません。サークルは、ポリシーを使用して、非同期プロポーザルに応答する時間制限を作成することもできます。これには、異論やエスカレーション要求が発生していない場合に非同期プロポーザルが自動的に採用されます。

#### #### 3.2.2 有効な提案の基準

サークルのガバナンスプロセスではプロポーザルの一部が許可されておらず、ファシリテーターは完全に処理される前にそれらを破棄することがあります。

処理に有効となるためには、提案者は、提案者が感知した緊張を解決または軽減しなければならない。さらに、プロポーザルは通常、プロポーザルがサークル内のプロポーザの役割の 1 つの目的または責任をよりよく表現するのを助ける必要があります。ただし、プロポーザルは、代わりにサークル内のその人物の役割の 1 つを他のサークルメンバーがより良く表現するのを助けるかもしれませんが、その人がその役割を表すためにプロポーザの許可を与えた場合に限りです。

最終的に、提案は、既に発生している活動をより明確に反映するためにサークルのガバナンスを進化させるためだけに行われた場合、または任意の選出された役割のために新たな選挙を開始するために、前の基準にかかわらず常に有効です。



### #### 3.2.3 提案のテスト

ファシリテーターは、提案者の質問に尋ねることにより、提案の有効性をテストすることができる。テストで生き残るためのプロポーザルでは、提案者はテンションを記述することができ、提案がテンションを軽減し、サークルを支援した実際の過去または現在の状況の例を提示できなければなりません。前セクション。ファシリテーターは、提案者がこの基準を満たさないと判断した場合、提案を破棄しなければならない。

しかし、プロポーザルは、提案の妥当性を評価する際に、提案者が必要な例と説明を提示したかどうか、および論理的推論を提示して合理的であるかどうかだけを判断することができます。ファシリテーターは、正確さに基づいて判断を下すことも、提案が緊張に適切に対処するかどうかに基づいて判断することもできません。

### #### 3.2.4 有効な異論の基準

いくつかの緊張は異論としてカウントされず、提案の処理中に無視されることがあります。テンションは、以下の (a) ~ (d) で定義された基準のすべて\*\*または (e) で定義された特別な基準を満たしている場合に限り、異議としてカウントされます。

- \*\* (a) \*\*テンションが解消されていない場合、サークルがその目的を表明したり、説明責任を果たす能力が低下する。したがって、テンションはよりよいアイデアやさらなる改善の可能性によって引き起こされるのではなく、実際に現在の能力でサークルを後退させるためです。この基準の目的のために、明瞭度を低下させることは単に能力を低下させるものとしてカウントするが、明瞭度を向上させることができないだけではない。

- \*\* (b) \*\*テンションは、プロポーザルがなくてもサークルにはまだ存在しません。したがって、テンションは、提案を採用することによって具体的に作成され、提案が取り下げられた場合には存在しないであろう。

- \*\* (c) \*\*テンションは、将来何が起こるかの予測に関係なく、現在知られている事実または事象によってのみ引き起こされます。しかし、予測に頼ることは、有意義な影響が生じる前に、将来適切に感知し対応する機会が存在しない可能性がある場合に許可されます。

- \*\* (d) \*\*テンションは、サークル内の客観的役割の 1 つの目的またはアカウンタビリティを表現するための客観的能力を制限する。または、他のロールを制限する場合、Objector は、ロールを通常満たしているサークルメンバーからそのロールを表す権限を持ちます。

ただし、上記の基準にかかわらず、提案を採用する際の緊張感は、以下の場合には常に異議としてカウントされます。

- \*\* (e) \*\*提案を処理または採用することは、この憲法で定義された規則を破るか、またはこの憲法に基づいて付与された権限の外で行動するようにサークルまたはそのメンバーを促します。例えば、次の行動、プロジェクト、特定の運営上の決定は、3.1 節の条項ごとに有効なガバナンスの成果ではないため、関係者は、これらの成果を制定する提案が憲法の規則に違反するという異論を起す可能性がある。

### #### 3.2.5 異論のテスト

ファシリテーターは、異議申立人の質問に尋ねることにより、異議申立人の異議申立の有効性をテストすることができます。クレームされた異議申立が試験に耐えられるためには、異議申立人は異議申立に必要なそれぞれの特定の基準を満たす理由について合理的な議論を提示できなければならない。ファシリテーターは、オブザーバーがこの基準を満たさないと判断した場合、異論を破棄しなければならない。

クレームされた異議申立の妥当性を評価する場合、ファシリテーターは、異議申立人が必要な議論を提示したかどうか、およびそれらが論理的な推論を提示され、合理的であるかどうかだけを判断することができる。ファシリテーターは、議論の正確さまたはそれに対処することの重要性に基づいて判断を下すことは

できません。

しかし、3.2.4 (e) 項に基づき、憲法に違反する提案に基づいて異議申立が請求された場合、進行役は、提案が実際に憲法に違反しているかどうかについて、幹事に尋ねることができる。事務局長がそうしないと決めた場合、ファシリテーターは異論を棄却しなければならない。

#### #### 3.2.6 統合のルール

提案に対する異議申し立てが提起された場合、解決策の検索中に以下の追加ルールが適用されます。

-\*\* (a) \*\*ファシリテーターは、コアサークルメンバーから要求された場合、異論をテストし、このセクションで説明されている有効性基準を満たさない場合は棄却しなければならない。

-\*\* (b) \*\*異議申立人は、異議を解決し、依然として提案者の緊張に対処するための提案に対する修正を見出そうとしなければならない。他の人が助けるかもしれない。ファシリテーターは、異議申立人がいつでも潜在的な修正案を見つけるために誠実な努力をしていないと判断した場合、異議申し立てが放棄されたものとみなし、異議が提起されなかったものとして処理を続ける必要があります。

-\*\* (c) \*\*いずれのコアサークルメンバーも、提案者の背後にある緊張に関する質問、または提案者が緊張を説明するために共有した例について、提案者に質問することができる。ファシリテーターが、提案者がこれらの質問にいつでも肯定的に回答していないと判断した場合、ファシリテーターは、プロポーザルが処理と放棄のために無効であるとみなさなければなりません。

\*\*\* (d) \*\*オブザーバーは修正提案を提案し、提案者がテンションを説明するために使用したそれぞれの特定の状況においてテンションを解決または防止すべき理由について合理的な議論を提供することができる。次に、異議申立人の要請があった場合、提案者は、少なくとも提示された少なくとも 1 つの特定の状況において、修正された提案が緊張を解決または防止できない理由について合理的な議論を提示しなければならない。あるいは、提案者は、改訂案が解決しない

が、第 3.2.2 項で要求されている提案を処理するための基準をまだ満たしているという追加の例を追加することができる。ファシリテーターが、提案者がこれらの閾値の 1 つに合致しなかったと判断した場合、ファシリテーターは、処理のためにプロポーザルを無効と見なして放棄する必要があります。

### ### 3.3 ガバナンスミーティング

サークルの長官は、サークルのガバナンスプロセスを制定するためにガバナンスミーティングをスケジュールする責任があります。

事務総長は定期的で開催される定期的なガバナンスミーティングに加えて、コアサークルメンバーの要請に応じて、速やかに追加のガバナンスミーティングのスケジュールを立てる責任も負っています。

ファシリテーターは、以下のルールおよびサークルの関連する方針に沿ってガバナンスミーティングを統括します。

#### #### 3.3.1 出席

すべてのコアサークルメンバーはサークルのすべてのガバナンスミーティングに完全に参加する権利があります。演出ファシリテーターと秘書役員は、コアサークルメンバーではないにもかかわらず、ガバナンスミーティングの期間中、コアサークルメンバーになることもできます。

さらに、リードリンクと Circle への Rep Links または Cross Links は、それぞれ特定の緊張を処理する際のリンクを助けるために、最大で 1 人の追加人を招待することができます。招待された参加者は、そのガバナンス会議の期間中、コアサークルメンバーになります。

このパラグラフに記載されているもの以外に、サークルの方針によって明示的に招待されない限り、誰もサークルガバナンスミーティングに参加することはできません。

#### ####通知とクォーラム

事務総長がすべてのコアサークルメンバーに、時間と場所を含むガバナンスミーティングが開催されるという合理的な事前通知を与えた場合にのみ、サークルはそのガバナンスプロセスを会議で行うことができます。

この通知要件を超えて、サークルの方針で指定されていない限り、サークルがガバナンス会議を行うために必要なクォーラムはありません。

ガバナンス会議に出席しなかった人は、会議で提案されたすべての提案を検討する機会を得たとみなし、採用に異議は提起しません。

#### #### 3.3.3 会議プロセス

ファシリテーターは、ガバナンスミーティングのために次のプロセスを使用する必要があります。

- \*\* (a) チェックインラウンド:\*\*ファシリテーターは、各参加者が現在の状態や考えを共有したり、ミーティングに別の種類のオープニングコメントを提供することができます。応答は許可されません。
- \*\* (b) 行政上の懸念事項:\*\*ファシリテーターは、注意を要すると思われる行政上または物流上の問題について、スペースで議論し解決することを許可します。
- \*\* (c) アジェンダの構築と処理:\*\*ファシリテーターは、処理する緊張のアジェンダを構築し、各アジェンダ項目を順番に処理します。
- \*\* (d) 閉会:\*\*ファシリテーターは、各参加者が会議で引き起こされた終わりの反省または他の考えを分かち合うことを可能にする。応答は許可されません。

サークルの方針は、このプロセスに追加することができますが、憲法のこの条項で定義されている手順または他のルールと矛盾しないものとすることができます。

#### ####アジェンダビルディング

ファシリテーターは、すべての参加者からアジェンダ項目を募集し捕捉することによって、ガバナンスミーティング内で処理する緊張の議題を構築しなければならない。これは事前にではなく、会議内で行われなければならない。各参加者は必要に応じて多くのアジェンダ項目を追加することができます。参加者は、既存のアジェンダ項目の処理の間に、会議中に追加のアジェンダ項目を追加することができる。

-\*\* (a) アジェンダアイテムフォーマット:\*\*ガバナンスミーティングの各アジェンダ項目は、それをアジェンダに追加した参加者が感知した 1 つの緊張感を表す。アジェンダ項目を追加するとき、参加者はテンションの短いラベルを提供するだけで、そのアジェンダ項目の処理が実際に始まるまで、テンションを説明または議論することはできません。

-\*\* (b) アジェンダの発注:\*\*ファシリテーターは、適切であると考えられるプロセスまたは基準を使用して、アジェンダ項目を処理する順序を決定することができます。ただし、ファシリテーターは、任意の会議参加者が要求した場合、他のすべての議題の前に、サークルの選出された役割の選挙を求める議題を置く必要があります。さらに、会議が 1 人の特別な要求で予定されていた場合、ファシリテーターは、参加者が別途許可する場合を除いて、その参加者が提起したすべての議題を他人が提出する前に置く必要があります。

-\*\* (c) アジェンダ項目の処理:\*\*ファシリテーターがアジェンダの最初の順序を決定すると、ファシリテーターは各アジェンダ項目を一度に 1 つずつ処理するように参加者を誘導する必要があります。ファシリテーターは、選挙を必要とする議題項目を処理するために、3.3.6 項で定義されている\*\*\_"統合的選挙プロセス"\_\*\*を使用しなければならない。他のアジェンダ項目を処理するには、ファシリテーターは 3.3.5 項で定義された\*\*\_"統合意思決定プロセス"\*\*を使用する必要があります。

#### ####統合的な意思決定プロセス

ファシリテーターは、統合意思決定プロセスを次のように制定する必要があります。

- \*\* (a) 現在の提案：\*\*最初に、提案者は緊張を記述し、緊張に対処するための提案を提示することができる。提案者がプロポーザル作成の手助けを要請した場合、ファシリテーターは、ディスカッションや他の共同作業プロセスを支援することができます。しかし、ファシリテーターは、プロポーザルの緊張に対する最初の提案を作成するだけで、他の緊張に対処したり、他人の懸念を提案に組み込んだりすることに集中する必要はありません。

- \*\* (b) 明確な質問：\*\*提案者が提案をしたら、他の参加者は、その提案やその背後の緊張をよりよく理解するために質問を明確にするよう求めます。提案者は各質問に答えるか、そうしないことがあります。ファシリテーターは、提案について表現された反応や意見を禁止し、いかなる種類の議論も防止しなければならない。いずれの参加者も、このステップ中に、または参加者が話すことが許可されている他の時間に、キャプチャされた提案を読んだり、既存のガバナンスを明確にするよう、秘書に依頼することができます。

- \*\* (c) 反応ラウンド：\*\*明確な質問がなくなれば、提案者以外の各参加者は、一度に 1 人ずつ提案に対する反応を共有することができます。ファシリテーターは、アウト・オブ・ターン・コメント、他者との対話やあらゆる種類の交流を試みることに、そしてプロポーザルではなく他の反応への反応を直ちに停止し、禁止する必要があります。

- \*\* (d) 修正および明確化：\*\*反応ラウンドの後、提案者は、反応に応じてコメントを共有し、提案を修正することができる。しかし、改正案の第一の目的は、他者によって提起された緊張ではなく、提案者の緊張をよりよく扱うことではない。この段階で、ファシリテーターは、提案者または幹事以外の者によるコメントをただちに停止し、許可しないでください。幹事の関与は、修正された提案の取得にのみ焦点を当てなければなりません。

- \*\* (e) 異議申立ラウンド：\*\*次に、各参加者は、一度に 1 つずつ、提案の採択に対する潜在的な異議を提起することができる。ファシリテーターは、あらゆる種類の議論や反応を停止し、禁止する必要があります。ファシリテーターは第 3.2.5 項に記載されているように異議をテストし、テスト後に残っている有効な異議を取り込む必要があります。有効な異議申し立てがない場合、書記官は、提

案書をサークルのガバナンスとして採用すると記録します。

- \*\* (f) 統合: \*\*有効な異議がある場合、ファシリテーターは、一度に1つずつ、各異議を解決するために提案を修正するための議論を促進する。ファシリテーターは、修正された提案が異議を引き起こさないことを異議申立人が確認すると解決したとして異議を記入し、改訂された提案が依然として提案者の緊張に対処することを提案者は確認する。議論の間、ファシリテーターは第3.2.6項に記載されている統合の規則を適用しなければならない。キャプチャされた異議申し立てがすべて対処されると、Facilitator は異議申立ラウンドに戻り、修正案に対する新しい異議を確認します。

#### ####統合的選挙プロセス

ファシリテーターは、統合選挙プロセスを次のように制定する必要があります。

- \*\* (a) 役割の説明: \*\*最初に、ファシリテーターは選挙の目標と任期を特定しなければならない。ファシリテーターは、目標役割の機能を記述し、役割に関する他の関連情報を提示することもできる。

- \*\* (b) 投票用紙を記入してください: \*\*各参加者は、参加資格のある候補者の中で役割に最も適していると参加者が信じる者を指名する投票用紙に記入する必要があります。各参加者は投票用紙に自分の名前を付けなければならないが、誰も複数の人を棄権したり指名したりすることはできません。このステップの前と最中に、ファシリテーターは候補者または候補者に関するすべてのコメントやディスカッションを速やかに停止しなければなりません。

- \*\* (c) ノミネートラウンド: \*\*すべての投票用紙が提出されたら、ファシリテーターは各投票の内容を一度に1つずつすべての参加者と共有する必要があります。ファシリテーターが指名を分かち合うとき、指名手は候補者がなぜ役割に適していると信じるのかを述べなければなりません。ファシリテーターは、候補者以外の候補者についての指名手配者のコメントやコメント、その他のコメントを停止する必要があります。

- \*\* (d) 指名手配変更ラウンド: \*\*指名を共有したら、ファシリテーターは各参加者に指名を変更する機会を与える必要があります。変更を行った参加者は、新しい候補者を選ぶ理由を説明することができますが、ファシリテーターは他の





### ### 3.4 憲法とガバナンスの解釈

組織のパートナーとして、組織内のこの憲法およびガバナンス（特定の状況においてこれらがどのように適用されるかを含む）を解釈するために合理的な判断を下し、あなたの解釈に基づいて行動することができます。ガバナンスの影響を受けるサークルの長官が明示的に解釈することに頼ることもできます。ただし、どちらの場合でも、次の追加条件が適用されます。

#### #### 3.4.1 秘書の解釈トランプ

あなたの解釈が幹事の解釈裁定と矛盾する場合、幹事の解釈はあなた自身の解釈よりも優先され、代わりに適用されます。

#### #### スーパーサークルの解釈トランプ

サークルの秘書官は、任意のサブサークルの秘書によって与えられた解釈を覆すことがあります。2人の秘書が相反する判決を下し、1人がサークルの長官から最終的にもう1人のサークルを含む場合は、より広いサークルの秘書の解釈に合わせる責任があります。

#### #### 3.4.3 解釈が標準になる

執行官は、解釈の判決後、サークルのガバナンス記録に、その解釈とその背後にある論理を公表することを選択することができます。公開された場合、そのサークルの秘書官とサークルの秘書は、これまでに出版された論理および解釈と将来の判決との整合を試みる責任があります。

秘書官は、説得力のある新しい議論や状況が反転を支持すると、以前に出版された論理や解釈と矛盾するだけかもしれない。しかし、一度矛盾すると、新しい論理と解釈は、将来のすべての判決が一致しなければならない行動基準になります。

#### #### 3.4.4 不正なガバナンスの打ち消し

サークルのサークルメンバーは、サークルのガバナンスまたはサークルに最終的に含まれている役割またはサブサークルの有効性を支配するよう幹事に求めることができます。そのような要請があった場合、事務総長がガバナンスの紛争をこの憲法の規則と結論づけた場合、事務総長は問題のガバナンスを行動ガバナンス記録から打ち切らなければならない。その後、事務総長は、打ちのめされたものと、その原因となったガバナンスを保持しているサークルのすべてのコアサークルメンバーに、なぜその理由を伝えなければなりません。

#### ### 3.5 プロセスの内訳

\*\*\_"プロセス内訳"\_\*\*は、サークルがこの憲法の規則と矛盾する行動パターンを示す場合に発生します。

##### #### 3.5.1 ガバナンスの失敗による内訳

サークルのファシリテーターは、コアサークルメンバーが、合理的に長時間を費やしても、ガバナンスミーティングでプロポーザルを正常に処理できなかった場合、サークルのプロセス内訳を宣言することができます。提案者が特に提案を処理するためにガバナンス会議を特別に要求した場合、提案者はこの場合にプロセス内訳を宣言することもできます。

##### #### 3.5.2 違憲行為による内訳

サークルのファシリテーターは、この憲法の規則と矛盾するサブサークル内の行動パターンまたはアウトプットのパターンを発見すると、サブサークルの 1 つの中でプロセス内訳を宣言することができます。ただし、ファシリテーターがサブサークルのリードリンクまたはファシリテーターでもある場合、スーパーサークルの秘書または担当者リンクもこの宣言を行うことができます。

##### #### 3.5.3 プロセスの復元

承認された当事者がサークル内のプロセス内訳を宣言すると、次のようになります。

- \*\* (a) \*\*スーパーサークルのファシリテーターは、サークル内の適法なプロセスを回復するためのプロジェクトを獲得する。そして
- \*\* (b) \*\*スーパーサークルのファシリテーターは、円のファシリテーターまたは幹事に引き継ぐ権限を得るか、そうするために他の人を任命する。そして
- \*\* (c) \*\*サークルのファシリテーターは、サークルのガバナンスプロセス内でプロポーザルまたは異論を検証するために提出された議論の正確性を判断する権限を取得します。

これらの権限は一時的であり、スーパーサークルのファシリテーターが正式なプロセスがサークル内に復帰したと判断するとすぐに終了します。

#### #### 3.5.4 プロセス内訳のエスカレーション

スーパーサークルのファシリテーターが迅速かつ勤勉にプロセス内訳を解決しようとしている限り、1つのサークルのプロセス内訳は、そのスーパーサークルのプロセス内訳とはみなされない可能性があります。

ただし、プロセス内訳が妥当な期間内に解決されない場合、問題のサークルを最終的に含むスーパーサークルのファシリテーターは、問題のサークルのスーパーサークル内にプロセス内訳を宣言することができます。

### ##第4条：業務プロセス

#### ### 4.1 サークルメンバーの義務

サークルにロールを記入すると、サークル内の他のロールの代理として行動しているときに、サークルメンバーに以下の任務が与えられます。

#### #### 4.1.1 透明性の義務

仲間のサークルメンバーから要求された場合は、次のいずれかの分野で透明性を提供する義務があります。

- \*\* (a) プロジェクトと次のアクション：\*\*サークル内のあなたの役割について追跡しているプロジェクトと次のアクションを共有する必要があります。
- \*\* (b) 相対優先度：\*\*サークル内のあなたの役割のために追跡されたプロジェクトまたはネクストアクションの相対的優先順位と、あなたの注意やリソースと競合するその他の潜在的活動との判断を共有する必要があります。
- \*\* (c) プロジェクション：\*\*サークル内のあなたのロールのいずれかのために追跡されたプロジェクトまたはネクストアクションを完了すると予想される日付の予測を提供する必要があります。現在の状況と優先度を考慮して、大まかな見積もりで十分ですが、詳細な分析や計画はありません。ガバナンスがそうでないと言う場合を除いて、あなたはプロジェクションを追跡し、達成するためにあなたの仕事を管理し、何かが変化した場合には受取人にフォローアップする義務はありません。
- \*\* (d) チェックリスト項目と指標：\*\*サークル内のあなたの役割のために日常的に実行する定期的な行動を完了したかどうかを共有する必要があります。また、サークルのリードリンク、またはサークルのメトリクスを定義する権限を付与された他の役割またはプロセスによって、ロールに割り当てられたメトリックを追跡して報告する必要があります。

#### #### 4.1.2 処理の義務

あなたは、次のように、仲間のサークルメンバーからのメッセージやリクエストを速やかに処理する義務があります。

- \*\* (a) 処理依頼：\*\*サークルに記入した役割に関するアカウントビリティまたはプロジェクトの処理を他のサークルメンバーに依頼することがあります。Next-Actions がトラッキングされていない場合は、あなたが取ることができる合理的なものがあれば、Next-Action を特定してキャプチャする必要があります。

存在しない場合は、待っているものを共有する必要があります。これは、別の役割によって追跡される次のアクションまたはプロジェクト、または次のアクションを実行する前に発生しなければならない特定のイベントまたは条件でなければなりません。

-\*\* (b) プロジェクトおよび次のアクションのリクエスト：\*\*他のサークルメンバーは、サークル内のあなたの役割の 1 つで特定の次のアクションまたはプロジェクトを受けよう依頼することがあります。合理的な次のアクションまたはプロジェクトとみなす場合は、それを受け入れて追跡する必要があります。そうでない場合は、推論を説明するか、リクエストの目的に合うと思われる別の次のアクションまたはプロジェクトをキャプチャして伝達する必要があります。

-\*\* (c) インパクトドメインへのリクエスト：\*\*他のサークルメンバーは、サークル内のあなたの役割の 1 つによって管理されるドメインに影響を与えるよう求めることがあります。リクエストに異論がない場合は、許可する必要があります。そうした場合は、リクエスト者に異議申し立てを説明する必要があります。

#### ####優先順位付けの義務

あなたは、あなたの注意とリソースをどこに集中させるべきかを以下の制約に合わせて優先順位を付ける義務があります。

-\*\* (a) 処理のオーバーヘッド：\*\*一般的に、あなた自身の次のアクションを実行することより、仲間のサークルメンバーからのインバウンドメッセージの処理を優先させる必要があります。ただし、一時的に処理を延期して、一度に処理したメッセージをバッチ処理したり、処理が合理的に迅速であれば、より便利な時間に処理したりすることができます。処理とは、メッセージの検討、必要に応じて次のアクションやプロジェクトの定義と取得、要請に応じてメッセージがどのように処理されたかを応答することなど、このセクションで説明する任務に従事することを意味します。処理とは、この優先順位付けルールではカバーされていない、捕捉された次のアクションおよびプロジェクトの実行を意味するものではありません。

-\*\* (b) 要求された会議の実行：\*\*仲間のサークルメンバーの要請があれば、この憲法で必要とされるサークルの会議に、自分の次のアクションを実行するこ

とに優先する必要があります。ただし、会議時間中に予定された計画が既にある場合、または特定の会議インスタンスではなく進行中の一連の会議のパターンであった場合は依頼を却下することができます。

-\*\* (c) 個々の目標を上回るサークルのニーズ:\*\*サークルのリードリンクで指定されているようなサークルの公式の優先順位付けや戦略と統合し、時間と注意を配分する方法を評価する際には、サークル内でのあなたの仕事への他のリソース。

#### #### 4.1.4 リンクは仕事を伝えるかもしれない

Reply Link、または Circle への Cross Link として、このセクションで指定された任務の中で、他の誰かにサークルのサークルメンバーを招待することができます。この招待状は、リンク先のエンティティに影響を及ぼす特定の緊張の処理を助けるためにのみ、緊張を感知し、その処理に従事している場合にのみ、拡張することができます。一時的に招待された人は、まるで自分のリンクの役割を果たしているかのように、その特定の緊張を直接処理しているかのように、完全なサークルメンバーになります。この招待状はいつでも撤回することができます。

#### #### 4.1.5 暗黙の期待は重量を保持しない

組織のパートナーとしてのあなたのすべての責任と制約は、この憲法とそれに起因するガバナンスで定義されています。サークルのガバナンスが明示的に権限を付与しない限り、または組織が個人的にまたは組織に持っている基本的な義務または契約上の合意に由来するものでない限り、元のまたは暗黙の期待や制約にはいかなる重量や権限も含まれません。

#### ### 4.2 戦術ミーティング

円の長官は、サークルの活動を円滑にするために、通常の\*\*\_"戦術的な会議"\_\*\*を計画する責任があります。ファシリテーターは、次のルールおよびサークルの関連する方針に合わせて戦術会議の議長を務める責任を負います。

#### #### 4.2.1 フォーカス&インテント

戦術会議は以下のものです：

- \*\* (a) \*\*サークルの役割が所有するチェックリストに反復的な行動の完了ステータスを共有する。
- \*\* (b) \*\* Circle の役割に割り当てられた定期的な指標を報告して報告する。
- \*\* (c) \*\*サークルの役割によって所有されているプロジェクトおよびその他の仕事に関する進行状況のアップデートを共有する。そして
- \*\* (d) \*\*サーキットの役割を次のアクション、プロジェクト、またはそれらの緊張を軽減するのに役立つアウトプットに制限する緊張緩和。

#### ####出席

サークルガバナンスミーティングに参加するよう一般に指名されたすべてのコアサークルメンバーと他の誰も、ポリシーに別段の定めがない限り、戦術的ミーティングに参加するよう招待されます。戦術会議に必要な事前通知または定足数はありません。

#### #### 4.2.3 ファシリテーション&プロセス

ファシリテーターは通常、戦術会議に以下のプロセスを使用する必要があります。

- \*\* (a) チェックインラウンド：\*\*ファシリテーターは、各参加者が現在の状態や考えを共有したり、ミーティングに別の種類のオープニングコメントを提供することができます。応答は許可されません。
- \*\* (b) チェックリストのレビュー：\*\*ファシリテーターは、各参加者に、その参加者のチェックリストに対する反復アクションの完了を確認するように求める。
- \*\* (c) メトリクスレビュー：\*\*ファシリテーターは、各参加者に、その参加者に割り当てられたメトリクスのデータをリードリンクまたは他の役割またはプ



ロセスがサークルのメトリクスを定義するものと共有するように求める。

-\*\* (d) 進捗状況の更新：\*\*ファシリテーターは、各参加者に、プロジェクトを達成するための進捗状況を強調したり、サークル内の参加者の役割の説明責任を表明するように要請します。参加者は、最後のレポート以降に行われた進捗状況を共有するだけで、プロジェクトやアカウントビリティの一般的な状況は共有できません。各参加者は、報告する価値のあるプロジェクトまたはアカウントビリティを決定することができますが、別のサークルメンバーが特定のプロジェクトの更新を明示的に要求した場合は、完了または削除するまでそのメンバーを含める必要があります。サブサークルのプロジェクトまたはアカウントビリティに関する進捗状況の更新については、ファシリテーターは、サブサークルのリードリンクとリペアリンクの両方で更新を共有する機会を許可する必要があります。

-\*\* (e) トリアージ問題：\*\*ファシリテーターは、セクション 3.3 で定義されたガバナンスミーティングと同じルールを使用して、すべての参加者からアジェンダ項目を募集することによって、戦術会議で処理する緊張の議題を構築する。4. しかし、戦術会議では、ファシリテーターは、緊張解消の道筋が特定されるまで、アジェンダ項目の所有者が望むように自分の役割と任務を相手に任せることでアジェンダ項目を処理します。この議論の間に次の行動やプロジェクトが受け入れられると、事務局長はそれを取り込み、すべての参加者にこれらの成果を分配する責任があります。ファシリテーターは、ミーティング内のすべてのアジェンダ項目を処理するための時間を許そうとしなければならず、そうするために、残りのミーティング時間よりも多くの時間を費やしているアイテムの処理が中断される可能性があります。

-\*\* (f) 閉会：\*\*ファシリテーターは、各参加者が会議で引き起こされた終わりの反省または他の考えを分かち合うことを可能にする。応答は許可されません。

サークルは、この必要なプロセスを追加または変更するポリシーを採用することができます。

#### #### 4.2.4 欠席メンバーの代理

サークルの定義された役割が誰かの不在のために戦術会議で完全にまたは部分

的に表示されない場合、サークルのリードリンクはギャップをカバーするためにその役割内で行動することができる。リードリンクも存在しない場合、参加者はその役割の代わりに次アクションまたはプロジェクトを受け入れることができますが、通常はセクション 4.1.2 (b)。

### ### 4.3 個別行動

組織のパートナーとして、場合によっては、あなたの役割の権限外で行動したり、この憲法の規則を破る権限を与えられています。この拡張された権限の下で行動することにより、あなたは\*\*\_"個人行動"\_\*\*を受けており、あなたは以下の規則に拘束されます：

#### #### 4.3.1 許可された状況

以下の条件がすべて満たされている場合にのみ、個別行動をとることができます：

- \*\* (a) \*\*あなたは、目的を果たすために誠意を持って行動しているか、または組織全体、あるいは組織全体の中で何らかの役割の説明責任を表明しています。
- \*\* (b) \*\*あなたは、あなたの行動が組織にとってより多くの緊張を解決または防止すると合理的に考えています。
- \*\* (c) \*\*あなたの行動は、あなたがすでに使用することを超えて、組織のリソースやその他の資産の支出、その他の処分を引き起こしたり、コミットしたり、許可したりすることはありません。
- \*\* (d) \*\*あなたの行動がドメインやポリシーに違反すると、あなたは通常必要とされる許可を要求するのに十分な時間を待つことができず、ガバナンスの変更を提案して、潜在的な価値の大部分を失います。

#### #### 4.3.2 コミュニケーションと修復

個人行動を取ると、あなたは、あなたの行動とその背後にある意図を、重要な影響を及ぼす可能性のある役割を果たすパートナーに説明する義務があります。

これらのパートナーのいずれかの要請に応じて、あなたは個人行動によって生じた緊張を解決するために、合理的な追加措置を取る義務も負うものとします。

個人行動が他の役割の中で効果的に行動していた場合、またはドメインまたはポリシーに違反している場合は、その役割、ドメイン、ポリシーを通常どおりに管理している者、または鉛の要請に応じて同様の個人行動を続けることをやめなくてはなりません影響を受けたエンティティを保持するサークルのリンク。

#### #### 4.3.3 ガバナンスの明確化

あなたの個人行動がサークルによって必要とされる定期的な活動または進行中の機能のインスタンスであり、その活動または機能がサークルガバナンスによって明示的に要求されていない場合、そのギャップを除去するためのフォローアップ手順を取る責任があります。そのフォローアップには、必要性をカバーするためのガバナンスの提案、またはこの活動や機能の必要性を取り除くための措置を取ることが含まれます。

#### #### 4.3.4 必要条件の優先順位

個人行動をとった後、あなたは、このセクションで定義された必要条件を、あなたの通常の仕事よりも優先させることを優先させる義務があります。ただし、Circle が完全にすべてのロールを含んでいる場合のリードリンクは、アクションによって大きく影響を受けたすべてのロールがこのデフォルトの優先順位を変更する可能性があります。

### ##第 5 条：採用事項

#### ### 5.1 批准者 Cede Authority

この憲法を採択することにより、批准者は、組織を統治し、運営し、パートナーを指揮する権限を委譲し、もはや憲法の規則とプロセスに基づいて付与された権限を除き、これを行うことはできません。しかし、この規則の例外として、格

付け機関は、支配権外の政策や組織細則で要求されるような委任権限を持たない権限を持ち続け、行使し続ける可能性がある。

### ### 5.2 アンカーサークル

この憲法を採択する際、格付け機関は組織の全体的な目的を表明するための最初のサークルを確立しなければならない。この\*\* \_ "アンカーサークル" \_ \*\*は、組織内で最も広いサークルになり、組織自身が管理するすべてのドメインを自動的に制御します。

#### #### 5.2.1 アンカーサークルへのリンク

格付け者は、アンカーサークルの最初のリードリンクを指定することができる。

あるいは、格付け者は、リードリンクなしでアンカーサークルを離れ、リードリンクの代わりにアンカーサークルへの最初のクロスリンクを 1 つ以上作成することができます。

#### #### 5.2.2 リードリンクなしでの動作

アンカーサークルにリードリンクがない場合、通常リードリンク権限を必要とするすべての決定はサークルのガバナンスプロセスの有効な出力になります。サークル内の任意の役割は、第 3 条のプロセスとルールを使用して、サークルのガバナンスの変更として決定を提案することによって、リードリンク権限を行使することができます。

さらに、リードリンクのないアンカーサークルでは、サークルドメインに自律的に影響を及ぼすロールの通常の権限（セクション 2.1.2）が取り消されます。代わりに、サークルの役割は、ポリシーが明示的に影響を認める場合にのみ、そのドメインに影響する可能性があります。あるいは、サークルのガバナンスプロセスを使用してアクションを提案することによって、

#### #### 5.2.3 組織の目的

アンカーサークルは、組織全体の目的を発見し、表現するために自動的に責任を負います。組織の目的は、それに作用する全ての制約と利用可能なすべてがあれば、世界で持続可能に表現できる最も深い創造的可能性です。現在の能力、利用可能なリソース、パートナー、キャラクター、文化、ビジネス構造、ブランド、市場意識、その他すべての関連するリソースや要因が含まれます。

アンカーサークルのリードリンクは、デフォルトでこのアカウントビリティを継承し、このアカウントビリティを表現する目的を取得し更新することがあります。

アンカーサークルにリードリンクがない場合、このアカウントビリティは自動的にアンカーサークルへの各クロスリンクに当てはまり、サークルのガバナンスプロセスを介して更新を提案することで目的を更新することができます。

#### #### 5.2.4 アンカーサークルを更新する

アンカーサークルのリードリンクには、サークルに名前を付け、ドメインを明確にし、説明責任を追加または変更する権限があります。

また、アンカーサークルのリードリンクは、特に指定のない限り、自分の交換を任命することができる。

#### #### 5.2.5 スーパーサークルなし

アンカーサークルにはスーパーサークルはなく、代表リンクは選出されません。

### ### 5.3 初期構造

アンカーサークルのリードリンクは、この憲法によって要求される通常のガバナンスプロセスの外で、組織の初期構造および他のガバナンスを定義すること

ができる。その初期構造に他のサークルが含まれている場合、そのサークルのリードリンクはサークル内で同じことを行うことができます。サークルがガバナンスプロセスを開始する前に、この権限を使用してサークルの最初の構造を定義することができます。

### ### 5.4 レガシーポリシーとシステム

この憲法を採択する前に組織が実施している既存のポリシーおよびシステムは、ガバナンス記録に反映されない制約または権限を含んでいても採用後も引き続き有効です。これには、報酬制度、雇用と雇用のプロセス、就労関連の方針などが含まれます。

しかし、これらのレガシーポリシーとシステムは、ガバナンスが定義されると直ちにそれを置き換えるか、矛盾するすべての重量と権限を失います。さらに、それらを変更または追加することはできません。そうすることを望む人は、まずこの憲法で定義されているガバナンス・プロセスを使用して、ポリシーまたはシステムを取得するか、または権限を与えなければなりません。

### ### 5.5 憲法の改正と廃止

批准者またはその後継者は、この憲法を改正するか、または憲法を採用するために頼った権限とプロセスを使用して、これを完全に廃止することができる。改訂は書面で行われ、組織のすべてのパートナーがそれらにアクセスできる場合には公表されなければならない。