

Inhalt

Rückfragen, Impressum.....	1
Die Bedeutung des SOTG im Ultimate.....	2
Die Haltung des DFV zur SOTG-Bewertung.....	3
Der Bogen.....	3
Hinweise zum Ausfüllen des SOTG-Bewertungsbogens (gemäß WFDF-Papier) .	4
Durchführung der SOTG-Bewertung bei DFV-Turnieren (Arbeitshilfen, Mehrspiele-Bewertungen, Ansprechpartner etc.)	5
Veröffentlichung von SOTG-Werten (während der Siegerehrung und nach dem Turnier).....	5
Rechte und Pflichten der Teams	6
Rechte und Pflichten der Ausrichter	7

Rückfragen, Impressum

Rückfragen bitte an das SOTG-Komitee der DFV Ultimate-Abteilung unter sotg@frisbeesportverband.de

© Februar 2013 – Juni 2014, damaliges SOTG- und Regelkomitee der DFV Ultimate-Abteilung, Autoren: Robert Jablko (ehemaliger Komiteeleiter) und Jörg Benner (Geschäftsführer DFV)

Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung

Die Bedeutung des SOTG im Ultimate

Der "Spirit Of The Game" (SOTG) ist die erste Regel des umfangreichen offiziellen Ultimate-Regelwerks des Flugscheiben-Weltverbandes (WFDF). Er beschreibt einen Ehrenkodex des Fairplays, wonach sich die Athlet/inn/en ausdrücklich dazu bekennen, in ihren Handlungen den gemeinsam vereinbarten Regeln zu entsprechen.

Das ist nicht immer leicht, denn gewöhnlich herrscht auch ein starker Wille zu gewinnen. Aber dem gegnerischen Team Respekt zu zollen, wenn es eine großartige Leistung vollbracht hat, wenn es verdient gesiegt hat oder auch wenn es hoffnungslos unterlegen war, das ist mehr als eine Geste des Fairplays, das ist gelebter "Spirit of the Game". Und es ist eine ultimative Herausforderung.

Dadurch wird es möglich, dass in diesem Sport keine externen Schiedsrichter vorgesehen sind. Ultimate beruht auf der Integrität der Spieler/innen, die strittige Situationen dann zu bewerten haben, wenn sie selbst daran beteiligt sind. Können sie sich nicht einigen, geht die Scheibe zurück zum vorigen Werfer.

Dabei gilt stets der Grundsatz, dass die Reaktion auf eine strittige Situation genauso wichtig ist, vielleicht sogar oft wichtiger als die Situation selbst. Damit ist gemeint, dass auch in einer heiß umkämpften Phase des Spiels, in denen eine Regelübertretung vorkommt, immer ruhig, respektvoll wertschätzend miteinander kommuniziert wird.

Mit dem Handlungskonzept des SOTG sind mehrere Bedingungen verbunden, die es – auch im leistungsorientierten Spiel unter dem starken Einfluss von Adrenalin – zu beachten gilt:

- Ich möchte als Aktive(r) die Regeln kennen, um eine Situation bewerten zu können.
- Ich glaube daran, dass alle Mitspieler/innen und Gegenspieler/innen nicht absichtlich zu ihrem Vorteil die Regeln verletzen, also gemäß § 1.3 wahrheitsliebend und integer sind.
- Ich sollte in einer engen oder strittigen Situation selber darauf achten, was passiert: War mein erster Bodenkontakt „in“? Habe ich beim Wurfversuch des Gegners seine Hand oder die Scheibe berührt? Hält er beim Werfen das Standbein still? U.a.m.
- Wenn ich den Eindruck habe, es lag ein Regelverstoß vor, muss ich den Mund aufmachen und laut das entsprechende Wort rufen, das den Spielfluss einfriert („Freeze Calls“ sind z.B. „Aus“, „Foul“, „Down“ für eine Bodenberührung der Scheibe, u.a.m.)
- Ich habe keine andere Wahl, als meine Meinung und die meines Gegners gleichberechtigt nebeneinander stehen zu lassen. Ich bin bemüht das Spiel aufrecht zu erhalten und reagiere daher ruhig und sachlich mit „accepted“ oder „contest“.
- In besonderen Fällen kann ich versuchen, aufgrund meiner festen Überzeugung bei meinem Gegenspieler nachzufragen, ob nicht doch meine Sichtweise eher zutrifft als seine. Wir können auch in bestimmten Situationen (wie Boden- oder Linienfragen) gemeinsam Außenstehende fragen, ob sie eine bessere Sicht auf die Situation hatten. Ich kann aber nicht behaupten, dass ich recht habe und er nicht.
- Falls wir uns nicht einigen können, geht die Scheibe zurück zum vorigen Werfer und wird dort ins Spiel gebracht, als habe es den Zwischenfall nicht gegeben.

Das Regelwerk schreibt sogar bestimmten Handlungen einen Stellenwert zu, der dem "Spirit of the Game" entspricht (seinen Gegner mit Handschlag begrüßen, sich fürs Spiel

Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung

zu bedanken, etc.) oder aber nicht entspricht (wider besseres Wissens das Spiel unterbrechen, absichtlich die Regeln verletzen, seine Gegner einschüchtern etc.).

Im Weiteren sorgt ein so genannter Spirit-Bewertungsbogen auf allen offiziellen Meisterschafts-Turnieren und auch auf fast allen Funturnieren innerhalb der einzelnen Teams dafür, dass diese Besonderheit des Sports auch im Bewusstsein der Spielerinnen und Spieler verankert bleibt.

Die Haltung des DFV zur SOTG-Bewertung

Der DFV betrachtet die SOTG-Bewertung auf offiziellen Verbandsturnieren als wesentlichen Bestandteil des Spielbetriebes und begrüßt sie auch auf allen anderen Turnieren.

Der Bogen

Der WFDF hat ein Spirit of the Game Scoresheet entwickelt, das auch in Deutschland auf jedem Verbandsturnier verwendet wird. Warum gibt es diesen Bogen? Warum verwenden wir ihn? Warum nehmen wir uns die Zeit ihn auszufüllen?



**Ultimate-Abteilung
Deutscher Frisbeesport-Verband**

SPIRIT OF THE GAME SCORE SHEET

Euer gesamtes Team sollte bei der Bewertung des anderen Teams beteiligt sein! Kreist ein Feld für jede der fünf Kategorien ein. Summiert die Punkte, um den SOTG-Score für das andere Team zu bestimmen.

Füllt dieses Blatt nach jedem Spiel aus und bringt es am Ende des Tages zum Spiritbeauftragten des Turniers.

1. Regelkenntnis und -gebrauch
Zum Beispiel: Sie haben die Regeln nicht absichtlich mißinterpretiert. Sie hatten sich an die Zeitlimits. Sie waren bereit die Regeln zu erklären und/oder sich erklären zu lassen.

2. Fouls und Körperkontakt
Zum Beispiel: Sie vermeiden Fouls, Körperkontakt und gefährliche Spielweisen.

3. Aufrichtigkeit und Fairplay
Zum Beispiel: Sie entschuldigen sich für begangene Fouls. Sie korrigieren Mißspieler, wenn diese faulche oder unnötige Calls machen. Sie callen nur wichtige Regelverstöße an.

4. Positive Einstellung und Selbstbeherrschung
Zum Beispiel: Sie waren höflich. Sie spielten mit angemessener Intensität, unabhängig vom Spielstand. Sie hinterließen während und nach dem Spiel einen durchgängig positiven Eindruck.

5. Kommunikation (NEU)
Zum Beispiel: Sie kommunizierten respektvoll. Sie hörten zu. Sie hielten sich bei Diskussionen an die Zeitvorgaben.

Aufsummierung der Ergebnisse
Summiert die Ergebnisse jeder Kategorie auf und schreibt diese Zahl in die nebenstehenden Felder. Das Resultat muss zwischen 0 und 20 betragen.

***Kommentarfelder**
Wenn für eine 0* oder 4* in einer Kategorie gewählt hat, erklärt bitte in wenigen Worten, was passiert ist. Komplimente ebenso wie Kritik werden in angemessener Weise an die Teams übermitteln.

Spirit Score Sheet von WFDF und BULA, © 2014



Sie: Der Wert, den ihr Euerem Gegner get
Wir: Der Wert, den ihr euch selber gebt.

TT/MM/JJJJ

Euer Team		Division		Datum	
(Spielergebnis)		(Spielergebnis)		(Spielergebnis)	
1. Gegner		2. Gegner		3. Gegner	
4. Gegner					
Schwach	Nicht so gut	Schwach	Nicht so gut	Schwach	Nicht so gut
Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Exzellente		Exzellente		Exzellente	
0*	1 2 3 4*	0*	1 2 3 4*	0*	1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*
Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*	Wir	0* 1 2 3 4*
Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	0* 1 2 3 4*	Sie	

Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung

Hinweise zum Ausfüllen des SOTG-Bewertungsbogens (gemäß WFDF-Papier)

Den Bewertungsbogen auszufüllen ist Aufgabe der gesamten Mannschaft und dient auch der Weiterbildung der einzelnen Spieler/innen. Die Trainer/Captains sind angehalten nach dem Spiel sich dafür die Zeit zu nehmen und auch darüber zu informieren, wie es richtig gemacht wird. Dabei soll ein Dialog gefördert werden, bei dem jeder zu Wort kommen kann. Die ersten Male wird es zwar eine Weile dauern, aber mit der Zeit wird es in einer Minute erledigt sein. Der oder die Spiritbeauftragte eines Teams kann bei diesem Prozess helfen.

- Das Bewertungssystem wurde aus der Annahme heraus entwickelt, dass jede Mannschaft einen normalen, guten Spirit an den Tag legt. Daher ist der Grundwert in jeder Kategorie der Wert "Gut". Für jedes Spiel ist festzustellen, ob die andere Mannschaft diese Erwartung *übertrifft*, *verfehlt* oder *genau erfüllt*.
- Jede Frage ist für sich allein gesehen zu beantworten. Es entspricht nicht der Idee, mit einer Gesamtbewertung im Kopf an den Bogen heran zu gehen und die Fragen darauf abzielend zu beantworten.
- Es kann oft vorkommen, dass in einem Spiel nichts Außergewöhnliches passiert. In dem Fall sollte jede Kategorie mit "Gut", also zwei Punkten bewertet werden. **Eine Gesamtbewertung mit zehn Punkten ist gleichbedeutend mit gutem Spirit.**
- Beantwortet die Fragen, wie sie gestellt wurden und reflektiert darüber. Beachtet auch, wenn es im Spiel innerhalb des eigenen Teams nicht gut gelaufen ist, dass diese Stimmung keine unfaire Auswirkung auf die Bewertung des Gegners hat.
 - o Jedoch erfordert auch das Gewinnen Charakter. Versucht nicht überheblich zu werden und bleibt fair und freundlich, auch wenn das andere Team deutlich unterlegen oder vielleicht sogar chancenlos ist. Vgl. dazu im Regelwerk die Paragraphen 1.3. "Spieler sollen sich bei jeder Meinungsverschiedenheit zwischen den Teams der Tatsache bewusst sein, dass sie selbst als Schiedsrichter agieren. Dazu müssen sie", 1.3.6 "Unstimmigkeiten schnellstmöglich lösen und dabei eine respektvolle Sprache benutzen." sowie 1.6. "Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen unter allen Umständen unterbleiben", 1.6.4: "respektloses Feiern nach Punkten".
- Bewertet eine andere Mannschaft nicht in allen Kategorien besser, weil sie Euch sympathisch ist, oder im Gegenteil schlechter, weil sie Euch unsympathisch ist. Sympathie darf allerdings in die Bewertung einfließen. Sie ist durch die Angabe zur "Positiven Einstellung" abgebildet. Weiterhin ist auch der Eindruck im Spiritkreis explizit in Punkt 4 des SOTG-Bogens erwähnt.
- **NEU:** Die Frage "Wie schneidet unser Spirit im Vergleich mit dem der anderen ab?" ist seit 2014 nicht mehr Bestandteil des Bogens. Stattdessen wurde die Kategorie "**Kommunikation**" eingeführt.
- Weiterhin wird die bisherige Frage nach dem Vergleich dadurch beantwortet, indem man in jeder der fünf Kategorien erst das gegnerische Team und anschließend das eigene Team getrennt bewertet.
- In der deutschen Version des SOTG-Bogens passiert das auf einem Bogen. Bei der englischen Version verwendet man derzeit zum Teil noch zwei getrennte Bögen.
- Gebt den Zettel rechtzeitig bei der Turnierleitung ab.

Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung

Durchführung der SOTG-Bewertung bei DFV-Turnieren (Arbeitshilfen, Mehrspiele-Bewertungen, Ansprechpartner etc.)

Es sind die offiziellen Spiritscorezettel des DFV zu verwenden. Man findet sie in der rechten Spalte unter <http://www.frisbeesportverband.de/dfv-ua.html>). Dort sind auch die Dokumente zur empfohlenen Verwendung der WFDF Ultimate-Handzeichen sowie zur möglichen Einführung des SOTG bei Jugendlichen hinterlegt.

Die Teams sind dazu verpflichtet, den Spiritscorezettel für jedes Spiel auszufüllen und den Mehrspiel-Bewertungszettel pro Tag bei der Turnierleitung abzugeben

Für die Ermittlung des SOTG-Siegers kommen nur die Fremdbewertungen in Betracht.

Die Ergebnisse der Spiritwertung werden nach dem Turnier veröffentlicht (die Gesamtwerte aller Spiele sowie die Durchschnittswerte aller Teams nach allen Kategorien). Dieses Verfahren ist derzeit noch nicht einheitlich geregelt.

Eine Bekanntgabe der Details ist auch möglich. Sie kann den Dialog zwischen den Teams fördern. Es ist im Sinne des Spirit auch nach dem Turnier mit dem Gegner über eine Bewertung zu sprechen, um daraus zu lernen.

Veröffentlichung von SOTG-Werten (während der Siegerehrung und nach dem Turnier)

Die SOTG-Werte sind öffentlich. Sie werden, wie international üblich und sofern technisch möglich, gemeinsam mit dem Score eines Spiels online dargestellt. Hier ein Beispiel von der Weltmeisterschaft 2012.

[\[WUGC2012\]](#) [\[Div:Open\]](#) [\[Grp:OB-Pool Round Robin\]](#)  

OBL5	OB-Pool	2012/07/08 14:30 @Field: S26					
<u>Germany</u>		17	VS	7	<u>Italy</u>		
SOTG : 12 - 11							
--Result--						22:57:39 JST	

Weiterhin wird am Ende eines Turniers eine Übersicht mit durchschnittlichen Detailwerten für alle Teams bekannt gemacht. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass jedes Team seine Außenwirkung kennt und daraus lernen kann.

WFDF 2012 World Ultimate and Guts Championships : Spirit of the game							
Ultimate Open	Rules Knowledge & Use	Fouls & Body Contact	Fair-Mindedness	Positive Attitude & Self-Control	Our Spirit compared to theirs	Total	Pos
Philippines	2.33	3.11	3.22	3.33	1.89	13.89	1
Germany	3.00	2.80	3.00	2.90	2.10	13.80	2
Mexico	2.56	2.89	3.00	3.00	1.78	13.22	3
USA	2.90	2.60	2.90	2.80	2.00	13.20	4
France	2.80	2.70	2.50	2.70	1.70	13.20	5

Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung

Beispiel einer Veröffentlichung von der Outdoor Mixed-Quali Nord-Ost 2014 in Magdeburg:

SOTG-Sieger

	Fremd-Spirit	Eigen-Spirit		
DiscUrs	10,25	11,00	1.	Griffin's Lehre
DJ Dahlem	8,38	9,88	2.	Hallunken
Drehst'n Deckel	10,13	10,25	3.	Endzonis
Endzonis	11,29	14,00	4.	Rotor
Goldfingers	9,00	9,38	5.	Red Eagles
Griffin's Lehre	11,67	10,50	6.	Huck Jemischtet
Hallunken	11,33	10,83	7.	HFW
Huck Jemischtet	10,67	9,33		Parkscheibe
HFW	10,43	11,29	9.	DiscUrs
JinxCity	10,17	9,67	10.	Saxy Divers
Parkscheibe	10,43	10,29	11.	JinxCity
Red Eagles	11,00	10,83	12.	Drehst'n Deckel
Rotor	11,14	10,86	13.	Schleudertraum
Saxy Divers	10,20	10,20	14.	Goldfingers
Schleudertraum	9,71	9,57		

Details:

Spiel	Ergebnis		Regelkenntnis & Gebrauch	Fouls & Körperkontakt	Aufrichtigkeit & Fairplay	Positive Einstellung & Selbstbeherrschung	Kommunikation	Summe
JinxCity		für Hallunken	2	2	2	2	2	10
		für sich selbst	2	2	2	2	2	10
Hallunken		für JinxCity	2	3	3	2	2	12
		für sich selbst	2	3	3	2	2	12

Rechte und Pflichten der Teams

Rechte

Die Teams haben ein Anrecht darauf, zu erfahren, welchen Gesamtscore eines Bogens sie von jedem ihrer Gegner erhalten haben. Weiterhin besteht ein Anrecht darauf am Ende des Turniers den durchschnittlichen Wert in jeder Kategorie zu erfahren.

Pflichten

Die Teams müssen VOR einem Verbandsturnier eine beim Turnier anwesende Person als **Spiritbeauftragte(n)** angeben, welche als direkter Ansprechpartner für die Ausrichter dient. Dieser sollte mit dem WFDF SotG-Bewertungsprozess gut vertraut sein.

Die Teams sind WÄHREND Verbandsturnieren verpflichtet, nach jedem Spiel den Gegner auf einem Bogen zu bewerten und diesen an die Turnierleitung zu übergeben. Die Teams können noch auf dem Turnier oder auch nachträglich dazu aufgefordert werden, ihre Spiritscores abzugeben. Dies kann öffentlich erfolgen.

Tipps

Der oder die Spiritbeauftragte ist nicht die Person, die den Spiritbogen für das Team ausfüllt, sondern Sorge dafür trägt, dass nach jedem Spiel das gesamte Team sich die Zeit nimmt, um dies gemeinsam zu tun. Trainer und Captains sollten die Person dabei unterstützen.

Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung

Rechte und Pflichten der Ausrichter

Rechte

Die Ausrichter haben das Recht von Teams noch auf dem Turnier oder auch nachträglich nicht abgegebene Spiritscores einzufordern. Dies kann öffentlich erfolgen.

Die Ausrichter haben weiterhin das Recht bei Ausreißern im Score, d.h. unterhalb von sieben (<7) und oberhalb von 17 (>17) Punkten, während und auch nach dem Turnier, bei beiden Mannschaften nachzufragen, wie es zu dem Score gekommen ist. Die Teams haben keine Auskunftspflicht. Es hat sich in der Vergangenheit gezeigt, dass sich durch eine dritte Partei Missverständnisse aufklären können und der anschließende Dialog hilfreich sein kann.

Sollte ein Team in einem Turnier mehrfach sehr niedrige Punktzahlen haben, kann die Turnierleitung dieses direkt zu einem Gespräch einladen und in Rücksprache mit dem DFV können Sanktionen folgen. Dies ist in Deutschland bisher noch nie vorgekommen.

Pflichten

Die Ausrichter stellen die Bewertungsbögen den Teams zur Verfügung. Sie sind verpflichtet die Spiritwertungen von allen Teams einzusammeln und darüber in vereinbarter Form Auskunft zu geben. Alle Wertungen müssen im Detail in einer Tabelle gesammelt werden und genau wie die Ergebnisse, für spätere Einsicht zur Verfügung stehen.

Tipps

Das Ausrichten eines Turniers ist eine zeit- und kraftintensive Angelegenheit. In der Hektik des Turniertages kann daher etwas vergessen werden. Der DFV rät für jedes Turnier einen oder eine **Spiritbeauftragte(n)** festzulegen, der genau diese Funktion während des Turniers übernimmt. Der Spiritbeauftragte kennt die Spiritbeauftragten der teilnehmenden Teams, überwacht während des gesamten Turniers, ob alle Spiritwertungen eingegangen sind und wertet diese aus.

Es ist weiterhin hilfreich, bereits VOR dem Turnier einen Modus zum Einsammeln der Spiritwertungen anzugeben, und diesen öffentlich zu kommunizieren. Werden die Spiritbögen für den Spieltag im Teampackage übergeben oder immer direkt nach dem Spiel? Werden die Spiritbögen anschließend von Spiritbeauftragten eingesammelt oder sollen diese selbständig von den Teams abgegeben werden? Ein großes Schild mit „Spiritbögen hierher“ kann dabei hilfreich sein, genauso wie ein Hinweis darauf, wann und wo sie abgegeben werden sollen.

Der DFV begrüßt es, wenn die Ausrichter dieses Thema und seine Wichtigkeit im Ultimate während des Captainsmeetings ansprechen. Dabei ist es egal, ob es die Qualifikation oder die erste Liga ist. Das Thema Spirit darf immer wieder angesprochen werden. Handelt es sich dabei doch um die Grundlage unseres Sports. Dazu gehört auch die Tatsache, dass das Ausfüllen der Spiritbögen eine Aufgabe für das gesamte Team ist. Bittet die Captains aktiv das in ihren Teams zu etablieren.