Johann-Wolfgang-Goethe Universität Frankfurt am Main
Fachbereich 05 Psychologie & Sportwissenschaften
Institut für Psychologie

Masterarbeit

Der Zusammenhang zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und dem „Spirit of the Game“ im Ultimate Frisbee

---

22.09.2017

Severin Pimer

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung ... 3
1. Einleitung ... 4
2. Theoretischer Hintergrund ... 5
2.1 Was ist Ultimate Frisbee? ... 5
2.2 Spirit of the Game ... 8
2.3 Zusammenhang zwischen dem SotG und Persönlichkeitsmerkmalen ... 12
2.3.1 Big Five Persönlichkeitsmerkmale ... 12
2.3.2 Empathie und Perspektivenübernahme ... 14
2.3.3 Ärgerkontrolle ... 15
2.3.4 Social Value Orientation ... 17
2.3.5 Wohlbefinden ... 18
2.4 Explorative Fragestellungen ... 19
2.5 Zusammenfassung der Hypothesen ... 20
3. Methode ... 22
3.1 Versuchspersonen ... 22
3.2 Versuchsdurchführung ... 22
3.3 Fragebögen ... 23
4. Ergebnisse ... 27
4.1 Datenauswertung und -anpassung ... 27
4.2 Interne Konsistenz der Skalen ... 28
4.3 Häufigkeiten und Deskriptivstatistiken ... 29
4.4 Zusammenhänge zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und dem SotG ... 31
4.5 Selbst- und Fremdeinschätzung ... 35
4.6 Explorative Ergebnisse ... 36
5. Diskussion ... 40
5.1 Hypothesen ... 40
5.2 Explorative Ergebnisse ... 45
5.3 Verbesserungsvorschläge und Ausblick ... 51
5.4 Fazit ... 53
6. Literaturverzeichnis ... 54
7. Anhang ... 57

Zusammenfassung

Der „Spirit of the Game“ (SotG) ist das zentrale Merkmal im Ultimate Frisbee und ist gleichzeitig auch der wichtigste Aspekt, damit diese Sportart ohne Schiedsrichter funktionieren kann. Bisher gibt es so gut wie keine wissenschaftlichen Studien, die den SotG untersucht haben. Die vorliegende Arbeit kann deshalb als erste ihrer Art gesehen werden und beschäftigt sich mit der Frage, ob es Persönlichkeitseigenschaften gibt, die mit dem SotG zusammenhängen.

Dazu haben N = 96 (w = 41, m = 54) Ultimate Spieler, die an der deutschen Mixed Outdoor Meisterschaft 2016 (1. Liga) teilnahmen, einen Online-Fragebogen ausgefüllt, bei dem sie zum einen verschiedene Fragen zu ihrer Persönlichkeit beantworten und zum anderen sich selbst und ihre Teamkollegen hinsichtlich des SotGs bewerten sollten.

Bezüglich der Big Five Persönlichkeitsmerkmale konnte ein positiver Zusammenhang mit Verträglichkeit und ein negativer Zusammenhang mit Neurotizismus gefunden werden. Weiterhin korrelieren Empathie und Perspektivenübernahme positiv mit dem SotG. Die Fähigkeit zur Ärgerkontrolle weist die höchste Korrelation (positiv) mit dem SotG auf. Außerdem wurde ein Zusammenhang mit der Lebenszufriedenheit gefunden.

Zusätzlich wurden in dieser Studie explorative Fragestellungen rund um den SotG untersucht. Es konnte weder eine Korrelation noch ein Unterschied zwischen der Selbst- und Fremdeinschätzung des SotGs gefunden werden. Das Alter, die Spielerfahrung sowie der Spiellevel hingegen korrelieren positiv mit der Selbsteinschätzung des SotGs, nicht aber mit der Fremdeinschätzung. Geschlechterunterschiede liegen nur in sehr geringem Maße vor. Es gibt einen Unterschied hinsichtlich des SotGs zwischen den verschiedenen Rollen im Team, wobei es hier zusätzlich einen Unterschied zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung gibt. Letztendlich spielt auch die zugeschriebene Wichtigkeit des SotGs eine entscheidende Rolle für die Ausprägung des SotGs an sich, als auch für Persönlichkeitseigenschaften.

Man kann also zusammenfassen, dass es gewisse Persönlichkeitseigenschaften gibt, die mit der Ausprägung des SotGs zusammenhängen. Die gefundenen Korrelationen sind dabei aber nur gering bis mittelmäßig hoch, sodass davon ausgegangen werden kann, dass es noch andere Faktoren gibt, die einen Einfluss aus den SotG haben. Die Persönlichkeit spielt aber prinzipiell eine Rolle.

1. Einleitung

In diesem Abschnitt soll ein kurzer Überblick gegeben werden, wie sich die vorliegende Arbeit strukturiert, um so einen ersten Eindruck zu erhalten. Zuerst soll aber darauf hingewiesen werden, dass aus Gründen der besseren Lesbarkeit auf die gleichzeitige Verwendung von männlichen und weiblichen Sprachformen verzichtet wird. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht, auch wenn in dieser Arbeit meist die männliche Form verwendet wird.

Am Anfang dieser Masterarbeit wird zuerst die Sportart Ultimate Frisbee und der „Spirit of the Game“ beschrieben. Anschließend werden die verschiedenen Persönlichkeitseigenschaften kurz vorgestellt sowie mithilfe vorhandener Literatur und persönlichem Fachwissen Hypothesen aufgestellt, inwiefern diese Eigenschaften mit dem SotG in Verbindung stehen könnten. Weiterhin werden explorative Fragestellungen genannt, die zusätzlich zu den Hypothesen untersucht werden.

Im Methodenteil wird dann auf die Stichprobe, die Durchführung sowie die verwendeten Materialien in Form von Fragebögen eingegangen.

Im Ergebnisteil sind zuerst allgemeine Erläuterungen zur Auswertung sowie deskriptive Statistiken der erhobenen Skalen zu finden. Danach gliedern sich die Ergebnisse ähnlich wie im theoretischen Hintergrund; zuerst werden die Persönlichkeitseigenschaften thematisiert und dann die explorativen Ergebnisse.

Auch in der nachfolgenden Diskussion wird anfangs auf die Hypothesen eingegangen und Erklärungen für Bestätigungen und Ablehnungen dargestellt. Darauf folgen dann die explorativen Befunde und deren Interpretation. Am Ende werden Verbesserungsvorschläge sowie Ideen für zukünftige Studien vorgestellt. Die Arbeit schließt mit einem zusammenfassenden Fazit ab.

2. Theoretischer Hintergrund

2.1 Was ist Ultimate Frisbee?

Allgemeines und Spielverlauf

Ultimate Frisbee (kurz: Ultimate) ist eine körperkontaktlose Mannschaftssportart, bei der zwei Mannschaften versuchen, eine 175 Gramm schwere Plastikscheibe durch Zupassen in der gegnerischen Endzone zu fangen, um somit Punkte zu erzielen. Die verteidigende Mannschaft versucht dies zu verhindern, indem sie die Scheibe abfängt (*Interception*) oder die angreifende Mannschaft die Scheibe auf den Boden fallen lässt oder ins Aus wirft (*Turnover*). Außerdem ist es nicht gestattet, mit der Scheibe in der Hand zu laufen. Lediglich ein Sternschritt, wie beim Basketball, ist erlaubt. Alle anderen Spieler dürfen sich frei auf dem Feld bewegen und versuchen, sich freizulaufen.

Im Ultimate wird jeder Punkt einzeln ausgespielt. Ein Punkt beginnt damit, dass sich die Mannschaften in ihren Endzonen gegenüber stehen und die Scheibe von der verteidigenden Mannschaft angeworfen wird (der sogenannte *Pull*). Landet die Scheibe im Feld, wird von diesem Punkt gespielt. Landet die Scheibe im Aus, darf die angreifende Mannschaft entscheiden, ob sie von der Seitenlinie oder vom sogenannten *Brick-Mark* spielt (siehe Abbildung 1). Während des Spiels darf die Scheibe in jede beliebige Richtung gespielt werden, wobei man nach dem Fangen, so schnell wie möglich stehen bleiben muss. Befindet sich ein Verteidiger innerhalb eines 3 Meter Radius‘ um den Werfer (Spieler mit der Scheibe), darf dieser den Werfer „anzählen“, wobei laut das Wort *Stalling* gesagt sowie im Sekundentakt von eins bis zehn gezählt wird. Schafft der Werfer es nicht, in dieser Zeit die Scheibe loszuwerden, dann gibt es einen *Turnover*. Wurde die Scheibe in der gegnerischen Endzone gefangen, erhält die angreifende Mannschaft einen Punkt und wird anschließend zur neuen verteidigenden Mannschaft, welche den nächsten Punkt wieder mit einem Anwurf beginnen wird. Somit gibt es auch nach jedem Punkt einen Seitenwechsel.

Spielfeld

Bei offiziellen Wettkämpfen ist das Spielfeld 100 Meter lang und 37 Meter breit. Das Hauptspielfeld ist dabei 64 Meter lang. Die beiden Endzonen sind jeweils 18 Meter tief. Die Ecken des Spielfeldes und der Endzonen sind mit gut sichtbaren Hütchen gekennzeichnet. 18 Meter von den jeweiligen Endzonen entfernt, befinden sich die Brick-Punkte, welche als Kreuze markiert sind.

Hauptsächlich wird Ultimate auf Rasen gespielt. Zusätzlich kann Ultimate aber auch Indoor sowie auf Sand gespielt werden. Beim Indoor-Ultimate entspricht das Spielfeld einem Handballfeld. Die Endzonen sind entsprechend kleiner. Auf Sand sind die Felder 75 Meter lang und 25 Meter breit. Die Endzonen sind jeweils 15 Meter tief.

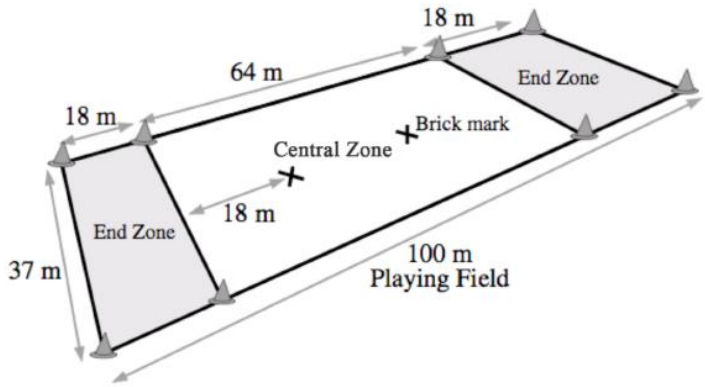


Abbildung 1. Ultimate-Spielfeld (WFDF Ultimate Rules Committe, 2017, S. 3).

Mannschaften und Divisionen

Eine Mannschaft kann theoretisch aus beliebig vielen Spielern bestehen, wobei es bei offiziellen Wettkämpfen Beschränkungen gibt. Auf dem Feld stehen sich sieben Personen aus einer Mannschaft gegenüber. (Bei Indoor und Beach Ultimate sind es jeweils fünf.)

Beim Ultimate gibt es drei Divisionen: Open, Damen und Mixed. Bei Open dürfen sowohl Männer als auch Frauen mitspielen, wobei üblicherweise nur mit Männern gespielt wird, besonders auf höherem Niveau. Bei Damen dürfen ausschließlich Frauen spielen. Die Besonderheit beim Ultimate, auch im Vergleich zu anderen Sportarten, ist die Mixed Division, bei der Männer und Frauen gemeinsam spielen. Dabei entscheidet vor einem Punkt jeweils die Mannschaft, welche in der Endzone steht, in der das Geschlechterverhältnis angesagt werden muss, ob der folgende Punkt mit drei oder vier Frauen gespielt werden soll.

Spieldauer

Ein Spiel geht üblicherweise bis 15 Punkte. Halbzeit ist bei 8 Punkten. Zusätzlich gibt es immer eine Zeitgrenze, die bei ca. 90 Minuten liegt. Sollte kein Team es schaffen, 15 Punkte vor Ablauf der Zeit zu erreichen, wird meist der letzte Punkt ausgespielt und dann auf den höheren Punktestand ein bis zwei Punkte addiert, bis wohin dann gespielt werden soll. Generell ist es nach den offiziellen Regeln auch möglich, von dieser Spieldauerstruktur abzuweichen und diese für bestimmte Wettkämpfe anzupassen.

Regelwerk

Der Dachverband im Ultimate ist die World Flying Disc Federation (WFDF), welche, vertreten durch das *WFDF Ultimate Rules Commitee*, die Regeln festlegt und diese bei Bedarf überarbeitet und anpasst.

Das Spannende am Ultimate ist, dass es bis hin zu Weltmeisterschaften keine Schiedsrichter gibt. Die Spieler müssen alle Regeln kennen und selbst anwenden. Doch wie sieht das praktisch aus? Anhand von dem folgenden Beispiel lässt sich dies verdeutlichen:

Beispiel: Foul

Die Scheibe wurde vom Werfer nach vorne geworfen, wo ein Spieler A derselben Mannschaft versucht, diese zu fangen. Während des Fangversuchs wird er von einem verteidigenden Spieler B so angerempelt, dass er die Scheibe nicht fangen konnte. Spieler A macht einen *Call* und sagt „Foul". Das Spiel stoppt. Es kann kurz über die Situation diskutiert werden. Dann entscheidet Spieler B, ob er das Foul akzeptiert (*accepted foul*) oder nicht (*contested foul*). Spieler A kann sein Foul Call auch zurückziehen (*retracted foul*). Je nach Entscheidung von Spieler B geht das Spiel anders weiter: Wurde das Foul akzeptiert, so darf Spieler A die Scheibe behalten. Wurde das Foul nicht akzeptiert, geht die Scheibe zurück zum Werfer. Wurde das Foul zurückgezogen, so steht der *Turnover*.

Für alle Regelverstöße gibt es Regeln, wie diese handzuhaben sind und wie das Spiel fortgesetzt wird. Die interessante Frage, die sich dabei stellt ist, wie Ultimate funktionieren kann, ohne das Spieler ständig zugunsten ihrer Mannschaft entscheiden und somit das Spiel manipulieren. Denn Strafen in Form von Spielverweisen wie z.B. beim Fußball gibt es nicht:

„*Es wird darauf vertraut, dass kein Spieler absichtlich die Regeln verletzt; infolgedessen gibt es auch keine harten Strafen für versehentliche Regelverstöße, sondern vielmehr eine Methode zur Spielfortsetzung in einer Art, die simuliert was höchstwahrscheinlich passiert wäre, hätte es keinen Regelverstoß gegeben*." (WFDF Ultimate Rules Committee, 2017, S.2)

Die Antwort auf die Frage, warum Spieler nicht betrügen und das Spiel zu ihren Gunsten manipulieren, obwohl es dafür haufenweise Gelegenheiten geben würde, ist der sogenannte „*Spirit of the Game*" (kurz: SotG), welcher als Kernelement des Ultimates gesehen werden kann und auch als erster Punkt in den WFDF Regeln auftaucht. Ohne den SotG würde

Ultimate nicht funktionieren. Was der SotG nun genau ist und beinhaltet, wird im folgenden Abschnitt dargestellt.

2.2 Spirit of the Game

„Ultimate ist nicht irgendeine neue Sportart, die sich ohne weiteren Kommentar in den Kanon der bestehenden Spiel-Sportarten einreiht. Es ist auch nicht bloß das Spielgerät, die Scheibe, die diese Sportart so außergewöhnlich macht. Die Besonderheit bei Ultimate Frisbee liegt in dem „Spirit of the game", dem Sportgeist, der wohl grundlegendsten Regel in diesem Spiel." (Glindemann, 2001, S. 46)

Wie in dem Zitat von Glindemann (2001) deutlich wird, ist der SotG die erste und wichtigste Regel im Ultimate. SotG wird oftmals gleichgesetzt mit Fairplay oder Sportlichkeit (auf engl. *sportsmanship/sportspersonship*), wobei es einen entscheidenden Unterschied gibt. Fairplay und Sportlichkeit sind wünschenswerte Aspekte. Der SotG wird hingegen von allen Spielern im Ultimate erwartet und ist deshalb auch fest im Regelwerk integriert.
Die *World Flying Disc Federation* (2016) veröffentlichte ein Handout, in dem der SotG und dessen Inhalte anschaulich dargestellt sind. Demnach geht es in erster Linie um den Spaß am Spiel und nicht darum, um jeden Preis zu gewinnen.
Der SotG ist auch eng mit der Tatsache verknüpft, dass es keine Schiedsrichter gibt und die Spieler selbst über den Spielverlauf entscheiden. Damit haben alle Spieler eine gewisse Verantwortung für ihr eigenes Verhalten, da dies maßgeblich mit dem Verlauf des Spiels zusammenhängt. Damit Ultimate problemlos funktionieren kann, setzt der SotG voraus, dass jeder die Regeln kennen muss und diese auch anwenden kann.
Die Basis des SotGs ist Vertrauen. Dass es auch im Ultimate zu Regelverletzungen kommt, ist normal. Wichtig ist nur, wie die Spieler mit solchen Situationen umgehen. Die Grundlage für jede Diskussion sollte deshalb sein, Spielern zu vertrauen, dass diese ausschließlich faire und ehrliche *Calls* machen. Vorwürfe und Anschuldigungen über unfaire *Calls* und folglich Spielmanipulation entsprechen nicht dem SotG und resultieren eher in Konflikten als dass sie den Spaß am Spiel fördern. Mit einer gewissen Vertrauensbasis fällt es auch leichter, *Calls* gegen einen zu akzeptieren, was einen wichtigen Aspekt des SotGs darstellt. Denn der SotG besagt nicht, dass alle immer einer Meinung sein müssen. Ganz im Gegenteil sind unterschiedliche Ansichten möglich und manchmal auch sinnvoll, um beispielsweise die

Kooperation und Kommunikation zwischen Teams zu fördern und zu verbessern. Vor Allem auch durch unterschiedliche Kulturen können unterschiedliche Sichtweisen auf Spielsituationen resultieren. Die Kernelemente des SotGs, wie eben beschrieben, bleiben aber weltweit die gleichen, sodass auch kulturübergreifend ohne Schiedsrichter fair und freundschaftlich miteinander umgegangen werden kann.

Damit der SotG stets aufrechterhalten wird und bei Bedarf verbessert werden kann, ist Feedback an die Teams sowie eine Selbsteinschätzung für den Vergleich extrem wichtig. Anhand eines von der WFDF entworfenen Fragebogens, kann der SotG gemessen und als Zahl ausgedrückt werden (siehe Anhang A). Dieser *SotG-Scoresheet* wird bei allen offiziellen und den meisten inoffiziellen Wettkämpfen verwendet und ist weltweit inhaltlich identisch. Jedes Team muss sich dabei selbst und den Gegner einschätzen und das für jedes Spiel. Die Ergebnisse von allen Spielen eines Wettkampfes werden dann zusammengerechnet und den Teams rückgemeldet. Neben den normalen Spielplatzierungen gibt es dann auch stets eine SotG-Platzierung, wobei die besten bei der Siegerehrung geehrt werden.
Auf dem *SotG-Scoresheet* müssen die Teams Bewertungen in fünf Kategorien abgeben, aus denen sich dann ein Gesamtwert für den SotG ergibt. Für jede Kategorie kann ein Wert von 0 bis 4 angegeben werden, wobei 2 als gut und erwartungsgemäß angesehen wird. Die fünf Kategorien sind:

1) Regelkenntnis und -gebrauch
2) Fouls und Körperkontakt
3) Aufrichtigkeit und Fairplay
4) Positive Einstellung und Selbstkontrolle
5) Kommunikation

Diese fünf Kategorien stellen das Fundament des SotGs dar und werden deshalb im Folgenden kurz beschrieben.
Regelkenntnis und -gebrauch beschreibt, wie gut ein Team die Regeln beherrscht und diese umsetzt. Eine gute Bewertung würde zum Beispiel beinhalten, dass ein Team die Regeln nicht absichtlich falsch interpretiert hat, sich an Zeitlimits hielt und anderen Spielern Regeln angemessen erklären konnte.
Bei der Kategorie *Fouls und Körperkontakt* geht es darum, aktiv Fouls, Körperkontakt und gefährliche Spielweisen zu vermeiden. Wenn ein Team mehrfach verantwortlich für

Körperkontakt war oder viel gefoult hat, dann würde dies mit einer schlechten Bewertung einhergehen.
Die Kategorie *Aufrichtigkeit und Fairplay* wird von vielen Spielern als wichtigste Kategorie gesehen. Hier findet sich der Aspekt des Vertrauens wieder, da es darum geht, nur wichtige Calls zu machen, Meinungen anderer zu respektieren und sich zum Beispiel für begangene Fouls zu entschuldigen. Ein gutes Beispiel wäre, wenn ein Spieler einen *Call* zurückzieht, weil er von einem Mitspieler darauf hingewiesen wurde, dass der *Call* falsch war, auch wenn dies ein Nachteil für das eigene Team mit sich bringt.
Bei der Kategorie *Positive Einstellung und Selbstkontrolle* geht es darum, dass Spieler höflich und freundlich miteinander umgehen und mit einer angemessenen Intensität spielen, unabhängig vom Spielstand. Den Gegner zu gelungenen Spielzügen zu beglückwünschen oder eine gute Selbstbeherrschung in stressigen Situationen zu zeigen, ist mit einer sehr guten Bewertung verbunden.
In der letzten Kategorie (*Kommunikation*) geht es wie der Name schon sagt, darum, dass die Spieler respektvoll miteinander kommunizieren und sich gegenseitig zuhören. Auch das Einhalten der Zeitlimits fällt unter diesen Punkt.

Nach der WFDF (2011) verfolgt der *SotG-Scoresheet* drei Kernziele. Zum einen soll den Spielern die Bedeutung des SotGs vermittelt werden. Weiterhin soll es Mannschaften helfen, bestimmte Aspekte ihres Spirits zu verbessern. Der dritte Punkt beinhaltet die Würdigung des SotGs, indem einer Mannschaft mit der höchsten Bewertung ein Preis verliehen wird.

Doch ist ein Preis der einzige Anreiz, warum Spieler und Teams guten Spirit zeigen sollten oder sind noch andere Aspekte wichtig? Denn die SotG-Bewertung hat erstmal keinen direkten Einfluss auf das Abschneiden bei einem Turnier. Theoretisch könnten Teams durch bestimmte *Calls* das Spiel zu ihren Gunsten manipulieren, denn es gibt ja keine Schiedsrichter, die dies unterbinden würden. Der Ultimate-Vorstand des Deutschen Frisbeesport-Verbandes Dr. Bernhard Otto sagte in einem Interview zu dem Spielen ohne Schiedsrichter folgendes:

„*Das funktioniert überraschend gut. Es gibt auch einen gewissen sozialen Druck. Natürlich könnte man die ganze Zeit betrügen, aber dann würde kurze Zeit später keiner mehr mit dieser Person spielen. Und jeder, der Ultimate spielt, hat den Spirit of the Game verinnerlicht und will sich auch daran halten*.“ (Dr. Bernhard Otto, Sat.1 17:30 live, 22.08.2017)

Durch die Bewertung der Teams hinsichtlich des SotGs und der Tatsache, dass alle Teams diese Ergebnisse sehen können, könnte eine Art „sozialer Druck“ einen Einfluss auf das Zeigen von gutem Spirit haben. Würde ein Team dauernd manipulieren, würde es schlechte SotG-Bewertungen bekommen und das soziale Ansehen dieses Teams würde drastisch sinken. So könnte man argumentieren, dass einzelne Spieler aufgrund des sozialen Umfeldes und des Rufes des eigenen Teams versuchen, guten Spirit zu zeigen.
Dass also Belohnungen für guten Spirit in Form von Preisen und das Team als soziales Umfeld Spieler motivieren, guten Spirit zu zeigen, scheint logisch. Die Frage, die sich nun stellt, ist, ob es auch individuelle persönliche Eigenschaften von Spielern gibt, welche mit gutem Spirit zusammenhängen. Schon weiter oben wurde gesagt, dass es für einen guten Spirit wichtig ist, dass man zum Beispiel anderen vertraut, ihnen zuhört und sie versucht zu verstehen. Auch ist Selbstkontrolle ein wichtiger Aspekt des SotGs. Allein in der Beschreibung des SotGs durch die WFDF werden also schon Persönlichkeitsaspekte genannt, die in Zusammenhang mit dem SotG stehen. Doch welche Persönlichkeitseigenschaften hängen nun genau mit gutem Spirit zusammen und welche haben eher keinen Einfluss? Mit dieser Thematik beschäftigt sich die vorliegende Arbeit.

Bisher ist die wissenschaftliche Studienlage über dieses Thema quasi nicht vorhanden, da Ultimate Frisbee eine relativ neue Sportart ist. So gibt es bislang keine wissenschaftlichen Untersuchungen, die sich mit dem *Spirt of the Game* im Ultimate und Persönlichkeit beschäftigen. Dennoch sind Studien aus anderen Sportarten vorhanden, welche sich mit Fairplay und Sportlichkeit und deren Zusammenhang mit persönlichen Aspekten befassen. In den folgenden Abschnitten werden deshalb Persönlichkeitseigenschaften, die mit dem SotG in Zusammenhang stehen könnten, vorgestellt und aufgrund der Studienlage Hypothesen aufgestellt, wie diese Eigenschaften einen Einfluss auf den SotG haben könnten.

2.3 Zusammenhang zwischen dem SotG und Persönlichkeitsmerkmalen

2.3.1 Big Five Persönlichkeitsmerkmale

Die Big Five der Persönlichkeit beschreiben weite Bereiche der Persönlichkeit auf effiziente Weise durch die fünf Persönlichkeitsfaktoren Extraversion, Neurotizismus, Verträglichkeit, Gewissenhaftigkeit und Offenheit für neue Erfahrungen. In dieser Arbeit soll geschaut werden, wie diese fünf Faktoren mit dem SotG zusammenhängen. Dafür werden die Big Five zunächst kurz genauer beschrieben:

Nach Ostendorf und Angleitner (2003) bezieht sich Extraversion auf die Facetten Aktivität, Erlebnishunger, Frohsinn, Herzlichkeit, Geselligkeit und Durchsetzungsfähigkeit. Personen, die sehr extravertiert sein, werden demnach als aktiv, gesellig und freundlich, aber auch als dominant und risikofreudig beschrieben.

Ostendorf und Angleitner (2003) haben auch für die anderen Faktoren der Big Five solche Facetten dargestellt. So bezieht sich Neurotizismus auf Ängstlichkeit, Reizbarkeit, Depression, soziale Befangenheit, Impulsivität und Verletzlichkeit. Personen, die hohe Werte auf der Skala Neurotizismus erzielen, werden beispielsweise als ängstlich, empfindlich, gehemmt und stressanfällig beschrieben.

Verträglichkeit bezieht sich auf die Facetten Vertrauen, Freimütigkeit, Altruismus, Entgegenkommen, Bescheidenheit und Gutherzigkeit. Personen, die hier hohe Werte aufweisen, sind zum Beispiel vertrauensvoll, aufrichtig, hilfsbereit, nachgiebig und verständnisvoll.

Facetten von Gewissenhaftigkeit sind Kompetenz, Ordnungsliebe, Pflichtbewusstsein, Leistungsstreben, Selbstdisziplin und Besonnenheit. Gewissenhafte Personen werden beispielsweise als kompetent, ordentlich, verantwortungsbewusst und ehrgeizig beschrieben.

Der Faktor Offenheit für neue Erfahrungen bezieht sich auf intellektuelle Neugier und ein Gefühl für Kunst und Kreativität.

Schaut man sich die Literatur an, gibt es kaum Studien, die sich mit dem Zusammenhang von Persönlichkeitsfaktoren und dem SotG beziehungsweise anderen Konstrukten des Fairplays beschäftigen. Nach Dorak (2015) scheint es einen Zusammenhang zwischen Persönlichkeit und *sportspersonship orientation* zu geben, der sich vor Allem auf den Faktor Extraversion bezieht. In dieser Studie wurden aber nur die Faktoren Extraversion und Neurotizismus untersucht und nicht alle Big Five Persönlichkeitsfaktoren. Allen und Laborde (2014) untersuchten den Zusammenhang zwischen Persönlichkeit und sportlicher Leistung und

kamen zu dem Schluss, dass sportlicher Erfolg von Persönlichkeit vorhergesagt werden kann, insbesondere durch Gewissenhaftigkeit (positiv) und Neurotizismus (negativ). Dies scheint nicht verwunderlich, da Personen mit hohen Werten auf der Skala Gewissenhaftigkeit und niedrigen Werten auf der Skala Neurotizismus beispielsweise Selbstdisziplin und Leistungsstreben sowie Selbstsicherheit und Stressresistenz mit sich bringen, was für das erfolgreiche Abschneiden bei einem Wettkampf von zentraler Bedeutung sein kann.

Die Studienlage in der Literatur scheint also nicht ausreichend zu sein, um konkrete Annahmen über einen Zusammenhang zwischen den Big Five-Persönlichkeitsfaktoren und dem SotG aufzustellen. Deshalb muss man sich die Facetten der einzelnen Faktoren einmal genauer anschauen.

Tut man dies, fällt sofort der Faktor Verträglichkeit ins Auge. Die WFDF (2016) beschreibt Aspekte wie Vertrauen, Verständnis für andere Ansichten, Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit als Kernelemente des SotGs. Diese Eigenschaften können quasi eins zu eins dem Faktor Verträglichkeit zugeordnet werden, so wie er von Ostendorf und Angleitner (2003) beschrieben wird. Folglich wird angenommen, dass Verträglichkeit positiv mit dem SotG korreliert.

Schaut man sich die Beschreibungen der Facetten bei niedrigen Ausprägungen von Neurotizismus nach Ostendorf und Angleitner (2003) an, kann auch hier ein Zusammenhang mit dem SotG vermutet werden. Personen, die niedrige Werte auf dieser Persönlichkeitsskala aufweisen, sind nicht so schnell beleidigt, nehmen nichts so leicht übel, haben eine hohe Frustrationstoleranz, sind stressresistent und lassen sich nicht so leicht aus der Ruhe bringen. Dies sind alles Eigenschaften, die einem Spieler in kritischen Situationen auf dem Spielfeld helfen können, bei Diskussionen guten Spirit zu zeigen. Demnach wird in dieser Studie vermutet, dass Neurotizismus negativ mit dem SotG korreliert.

Nach Allen und Laborde (2014) hängt der Faktor Gewissenhaftigkeit zwar mit dem sportlichen Erfolg zusammen, doch kann man diesen Befund nicht einfach auf den SotG oder auf Fairplay im Allgemeinen übertragen. Dennoch gibt es Hinweise auf eine positive Korrelation, da Personen, die hohe Werte auf der Skala Gewissenhaftigkeit aufweisen, beispielsweise als umsichtig, urteilsfähig, verantwortungsbewusst, besonnen und reflektiert beschrieben werden, was Eigenschaften sind, die man auch mit dem SotG in Verbindung bringen kann. Folglich wird auch hier ein positiver Zusammenhang angenommen.

Bei den anderen beiden Big Five-Persönlichkeitsfaktoren ist es schwieriger einen offensichtlichen Zusammenhang anhand der Facettenbeschreibungen zu erkennen. Bei der Skala Offenheit für neue Erfahrungen gibt es keinen Hinweis auf einen Zusammenhang mit

dem SotG, sodass hier auch keine Korrelation erwartet wird. Der Faktor Extraversion beinhaltet sowohl Eigenschaften, die für einen guten SotG von Bedeutung sein könnten (z.B. fröhlich, herzlich, kontaktfreudig, gesellig) als auch Eigenschaften, die sich eher negativ auf den SotG auswirken könnten (z.B. hektisch, waghalsig, dominant). Da dieser Persönlichkeitsfaktor sowohl positive als auch negative Einflüsse auf den SotG zu haben scheint, wird davon ausgegangen, dass hier kein Zusammenhang vorliegt, da sich positive und negative Aspekte gegenseitig ausgleichen könnten.

2.3.2 Empathie und Perspektivenübernahme

Es gibt viele Definitionen von Empathie. Im Allgemeinen versteht man darunter die Fähigkeit, sich in andere hinein zu fühlen (z.B. Decety & Lamm, 2006). Zu wissen, wie sich eine andere Person gerade fühlt, spielt eine wichtige Rolle in der interpersonellen Interaktion und könnte somit auch für Interaktionen im Kontext des Ultimates von Bedeutung sein, insbesondere, wenn es um Diskussionen auf dem Spielfeld geht. Neben dieser eben beschriebenen emotionalen (affektiven) Komponente wird auch stets eine kognitive Komponente in Bezug auf Empathie beschrieben (Davis, 1980), unter der man die Fähigkeit versteht, die Sichtweise eines Gegenübers zu verstehen und annehmen zu können.
Nach Davis (1980) lässt sich Empathie in vier Faktoren einteilen, welche die verschiedenen Facetten von Empathie erfassen: *empathic concern, perspective taking, fantasy und personal distress*. Unter *empathic concern* versteht man die Tendenz, sich um andere sorgen zu wollen und Mitleid zu fühlen, wenn es diesen nicht so gut geht. Hier geht es also um das emotionale Hineinfühlen in andere Personen. *Perspective taking* (auf Deutsch: Perspektivenübernahme) beschreibt, wie der Name schon vermuten lässt, die Fähigkeit, spontan den Standpunkt eines anderen einzunehmen und Dinge aus deren Perspektive zu sehen. Dieser Faktor kann demnach als kognitive Komponente von Empathie verstanden werden. Unter *fantasy* versteht man die Fähigkeit, sich mit Charakteren aus Filmen, Büchern oder fiktiven Situationen zu identifizieren. *Personal distress* beschreibt das Empfinden von Unwohlsein und Leid als Antwort auf extremes Leid bei anderen.

Sezen-Balcikanli und Yildiran (2012) haben bei professionellen Fußballspielern untersucht, wie Empathie und Sportlichkeit zusammenhängen. Sie konnten herausfinden, dass *empathic concern* positiv mit allen Subskalen der *Multidimensional Sportspersonship Orientations Scale* (MSOS, Vallerand et al., 1997) korreliert ist. Außerdem wurden positive

Zusammenhänge zwischen der Subskala Perspektivenübernahme und drei Subskalen der MSOS gefunden. Die MSOS erfasst zum Beispiel den Respekt gegenüber Regeln/Offiziellen und den Respekt gegenüber Gegnern, was man als Teil des Fairplays sehen und folglich auch auf den SotG beziehen kann.

Somit scheinen im Zusammenhang mit dem SotG im Ultimate Frisbee folglich zwei der vier Komponenten, wie sie von Davis (1980) beschrieben werden, wichtig zu sein: *empathic concern* (was nachfolgend einfachheitshalber als Empathie bezeichnet wird) und Perspektivenübernahme. Bei den Faktoren *Fantasy* und *personal distress* liegen keine Hinweise auf einen Zusammenhang mit dem SotG vor, sodass diese nicht weiter betrachtet werden.

Sich in andere hinzuversetzen und den Standpunkt des Gegenübers zu verstehen, ist im Ultimate von zentraler Bedeutung, vor Allem, wenn es um *Calls* und Diskussionen geht. Demnach kann angenommen werden, dass Personen, die gut die Sichtweise/Perspektive von anderen annehmen können (z.B. Gegenspielern), es auch einfacher haben, kritische Situation zu verstehen, darüber differenziert nachzudenken und folglich guten Spirit zeigen können. In dieser Studie wird deshalb eine positive Korrelation zwischen Perspektivenübernahme und dem SotG vermutet.

Doch auch die emotionale Komponente könnte eine wichtige Rolle spielen (vgl. Sezen-Balcikanli & Yildiran, 2012). Manchmal kommt es im Ultimate vor, dass aufgrund von knappen und wichtigen Spielen viele Emotionen aufkommen. So könnte ein Gegenspieler beispielsweise ein Foul *callen*, was er in weniger emotionalem Kontext vielleicht nicht gemacht hätte. Zu verstehen, dass so ein Foul-Call nicht manipulativ oder provozierend gemeint ist, sondern der Emotionalität des Spieles geschuldet sein könnte, erfordert Einfühlungsvermögen und das Nachempfinden der Emotionen des Gegenübers, also Empathie. Reagiert man empathisch und verständnisvoll und kann die Situation ruhig diskutieren, zeigt man guten Spirit. Deshalb wird in dieser Studie angenommen, dass Empathie (*empathic concern*) positiv mit dem SotG in Zusammenhang steht.

2.3.3 Ärgerkontrolle

Die WFDF hat im Jahr 2008 das sogenannte „BE CALM“-Verfahren entwickelt, welches eine Abfolge von Handlungen darstellt, die in strittigen Spielsituationen beim Ultimate angewendet werden können, um eine positive und effektive Interaktion zwischen den Spielern

zu gewährleisten. Denn auch Spiele im Ultimate haben ihre hitzigen Momente, die mit harten Calls verbunden sein können. Das wichtigste dabei ist aber stets, wie man mit solchen Situationen umgeht und diese löst. „BE CALM“ steht dabei für sechs Handlungen, die nacheinander durchgeführt werden sollten:

[B]reathe, don’t react straight away,
[E]xplain what you think happened,
[C]onsider what they think happened,
[A]sk others for advice on perspective and rules,
[L]isten to everyone, and
[M]ake a call.

Besonders der erste Punkt des Verfahrens scheint extrem wichtig zu sein. Es geht darum, seine Emotionen kontrollieren zu können und nicht direkt mit Ärger auf einen Call zu reagieren. In der Psychologie versteht man darunter die Fähigkeit zur Ärgerkontrolle, welche als Subskala der Emotionskontrolle gesehen werden kann (Tausch, 1996) und als der Versuch definiert ist, Ärger zu kontrollieren oder ihn nicht aufkommen zu lassen (Schwenkmezger et al., 1992).
Ärgerkontrolle spielt beim Sport eine wichtige Rolle. Die Frage, die sich stellt, ist, ob sich Ärgerkontrolle auch auf Fairplay und den SotG auswirkt. Ding (2013) untersuchte dazu den Zusammenhang zwischen Ärgerausdruck und Sportlichkeit (*sportspersonship*) und fand eine negative Korrelation. Je weniger Sportler ihren Ärger ausgedrückt hatten, desto höhere Werte konnten sie bei der Sportlichkeit aufweisen. Chantal et al. (2006) befassten sich noch intensiver mit diesem Thema und haben geschaut, welche Form von Aggression mit Sportlichkeit zusammenhängt. Die Forscher kamen zu dem Schluss, dass instrumentelle Aggression mit höherer Sportlichkeit zusammenhängt im Vergleich zu einem negativen Zusammenhang zwischen Sportlichkeit und reaktiver Aggression. Reaktive Aggression beinhaltet dabei die Absicht, dem Kontrahenten Schaden zuzufügen, ihn zu provozieren und ist verbunden mit negativen Affekten. Instrumentelle Aggression hingegen ist innerhalb sportlicher Normen und beinhaltet lösungsorientiertes und nicht-emotionales Verhalten. Somit könnte man reaktive Aggression auch mit Ärgerausdruck und instrumentelle Aggression eher mit Ärgerkontrolle vergleichen.

Diese Befunde aus der Literatur deuten darauf hin, dass Ärgerkontrolle positiv mit Fairplay zusammenhängt. Folglich wird auch eine positive Korrelation dieses Konstrukts mit dem SotG angenommen.

2.3.4 Social Value Orientation

Unter *Social Value Orientation* (SVO) versteht man nach Murphy et al. (2011) die soziale Orientierung einer Person, wenn es zu Entscheidungen kommt, die einen selbst und eine andere Person betreffen. In der Regel geht es darum Ressourcen (z.B. Geld oder andere materielle Mittel) zwischen sich und einer anderen Person aufzuteilen. Dabei kann zwischen vier Orientierungen differenziert werden:

Wenn eine Person die Ressourcen gleichmäßig verteilt, würde man von einer prosozialen Orientierung sprechen. Spricht man dem Gegenüber mehr zu als einem selbst, würde dies als altruistische Orientierung gelten. Auf der anderen Seite würde eine Person als individualistisch orientiert gesehen werden, wenn sie bestrebt ist, sich selbst möglichst viel zu geben. Noch extremer wäre die kompetitive Orientierung, bei der der Unterschied zwischen sich und dem Gegenüber maximiert werden soll, wobei man selbst die meisten Ressourcen erhält.

Bei der SVO geht es also im Großen und Ganzen um eine Art Verteilung von bestimmten Mitteln zwischen sich und jemand anderen. In Bezug auf Sport und Fairplay gibt es bislang keine Studien, die sich mit dem Zusammenhang mit der SVO beschäftigen, sodass folglich nur Annahmen über mögliche Einflüsse gemacht werden können. Betrachtet man den SotG, könnte es durchaus Zusammenhänge geben. Nehmen wir an, eine Person sei individualistisch bzw. kompetitiv orientiert und würde es nun zu einer umstrittenen Situation auf dem Spielfeld kommen, könnte man vermuten, dass diese Person nun vor Allem darauf aus ist, möglichst für sich und die eigene Mannschaft zu argumentieren und zu entscheiden. So ein Verhalten würde man eher mit einem schlechten SotG in Verbindung bringen, da es nicht im Sinne des SotGs ist, ausschließlich Entscheidungen zugunsten der eigenen Mannschaft zu treffen, sondern vielmehr im Sinne des Fairplays zu entscheiden. Stellen wir uns nun eine Person vor, die eher prosozial oder gar altruistisch orientiert ist. So eine Person würde bei Diskussionen vermutlich darauf achten, dass sowohl das eigene Team als auch das Gegnerteam möglichst gleich behandelt werden, da prosozial orientierte Personen ja für eine gleichmäßige Verteilung von Ressourcen stehen. Dieses Verhalten würde stark mit der Idee des SotGs im

Einklang stehen, da die Kooperation und der faire Umgang sowie eine Gleichbehandlung beider Teams ein zentrales Prinzip beim Ultimate ist.
Trotz unklarer Studienlage könnte man deshalb annehmen, dass Personen die individualistisch bzw. kompetitiv orientiert sind, eher schlechte Werte im SotG aufzeigen. Auf der anderen Seite kann vermutet werden, dass sich prosozial und altruistisch orientierte Personen eher durch guten Spirit auszeichnen.

2.3.5 Wohlbefinden

Das subjektive Wohlbefinden kann in verschiedener Art und Weise gemessen werden und hat viele Facetten. In dieser Arbeit liegt der Fokus auf zwei Aspekten des Wohlbefindens: Affekt und Lebenszufriedenheit.
Die Affektivität einer Person, also der emotionale Zustand, lässt sich nach Watson und Tellegen (1985) in einen positiven und einen negativen Affekt untergliedern. Der positive Affekt beschreibt dabei das Ausmaß an Aktivität, Enthusiasmus und Aufmerksamkeit. Hohe Werte sind mit Energie, Konzentration und freudigem Engagement, wohingegen niedrige Werte mit Lethargie und Traurigkeit verbunden sind. Der negative Affekt beschreibt im Vergleich das Ausmaß des negativen Angespanntseins, was bei hohen Werten mit Gereiztheit, Nervosität oder Angst einhergeht. Personen mit niedrigen Werten im negativen Affekt zeichnen sich durch Ruhe und Ausgeglichenheit aus.
Die Lebenszufriedenheit ist nicht wie der Affekt als emotionale, sondern eher als kognitive Komponente des Wohlbefindens einzuordnen. Diener et al. (1985) beschreiben die Lebenszufriedenheit als eine Art Beurteilungsprozess, bei dem jedes Individuum die Qualität seines Lebens nach eigenen Kriterien einschätzt. Dabei geht es um die Lebenszufriedenheit im Allgemeinen und es wird nicht zwischen verschiedenen Bereichen differenziert.
In einer Studie von Downward und Rasciute (2011) konnte herausgefunden werden, dass die Teilnahme an sportlichen Aktivitäten glücklich macht, also mit subjektivem Wohlbefinden verbunden ist. Weiterhin kamen die Forscher zu dem Schluss, dass dieser Effekt noch stärker ist, wenn soziale Interaktionen in dem Sport eine zentrale Rolle spielten.
Es gibt also Anhaltspunkte dafür, dass Sport mit Glücklichsein und dementsprechend Wohlbefinden in Verbindung steht. Doch gibt es auch einen Zusammenhang zwischen Aspekten des Fairplays und Wohlbefinden? Man könnte vermuten, dass Sportler, die ein hohes Maß an Fairplay zeigen, auch zufriedener mit sich sind und positivere Emotionen empfinden. Andersrum könnte man aber auch annehmen, dass Personen, die grundlegend

zufrieden sind und sich wohl fühlen, dies eher auf den Sport und auf Aspekte des Fairplays übertragen könnten. Clifford und Feezell (2010) konnten zum Beispiel herausfinden, dass *sportsmanship*, was mit Fairplay gleichgesetzt werden kann, die Gesundheit und das Wohlbefinden von Sportlern unterstützt und sich folglich positiv auf das alltägliche Leben auswirkt.

Bezogen auf Ultimate Frisbee scheint es demnach naheliegend, dass es einen Zusammenhang zwischen dem SotG und dem Wohlbefinden geben könnte. In dieser Arbeit wird deshalb angenommen, dass Ultimate-Spieler, die guten Spirit zeigen, auch zufriedener mit ihrem Leben sind und höhere Werte beim positiven Affekt bzw. niedrigere Werte beim negativen Affekt aufweisen.

2.4 Explorative Fragestellungen

Da auf dem Gebiet des SotGs im Ultimate Frisbee bisher kaum Studien vorhanden sind und eine breitere Studienlage über diese Thematik wünschenswert wäre, sollen in dieser Arbeit noch weitere Aspekte untersucht werden, die im Zusammenhang mit dem SotG stehen könnten. Dafür werden explorativ folgende Punkte zusätzlich zu den bisher genannten untersucht:

Zum einen soll geschaut werden, ob das Alter einen Einfluss auf den SotG hat.

Weiterhin wird untersucht, ob mit steigender Spielerfahrung, gemessen an den Jahren, die eine Person im Ultimate dabei ist, der SotG besser bzw. schlechter wird. Annehmen könnte man, dass der SotG besser wird, je länger eine Person spielt, da man so über einen längeren Zeitraum in Kontakt mit der Sportart Ultimate ist und sich folglich auch länger mit Themen rund um den SotG auseinandergesetzt haben könnte.

Auch wird geschaut, ob der Spiellevel einen Einfluss auf den SotG hat.

Zusätzlich soll auf mögliche Geschlechterunterschiede eingegangen werden. Zeigen männliche oder weibliche Ultimate-Spieler besseren Spirit und wie sieht dies für die einzelnen Kategorien aus?

Interessant sind auch die Rollen in den jeweiligen Teams. Dabei kann man zwischen vier verschiedenen Rollen unterscheiden. Zum einen gibt es die Trainer, die die Teams leiten. Eine ähnliche Rolle nehmen die Teamcaptains ein, die meist vom Team als Vertreter dieser gewählt werden und als eine Art Vorzeige- und Vertrauensperson gelten. Im Ultimate gibt es neben den Captains auch immer sogenannte Spirit-Captains, welche sich um eventuell aufkommende Themen rund um den SotG kümmern. Beispielsweise sind es die Spirit-

Captains, die bei Situationen im Spiel, in denen die Teams zu keiner Lösung kommen bzw. die Diskussion zu lange dauert, Klärung bringen sollen (z.B. in Form eines „Spirit-Timeouts“). Alle anderen Spieler, die keine der eben beschriebenen Rollen einnehmen, werden einfach als „Spieler“ betrachtet. In Bezug auf die Rollen im Team könnte man vermuten, dass Spirit-Captains im Vergleich zu anderen Rollen eher besseren Spirit zeigen, da sie es ja sind, die sich mit dieser Thematik intensiv auseinandersetzen.
Ein nächster Punkt, der in dieser Arbeit untersucht wird, ist der Nationalspielerstatus. Die Frage, die sich stellt, ist, ob aktuelle Nationalspieler bzw. ehemalige Nationalspieler besseren oder schlechteren Spirit zeigen als Nicht-Nationalspieler.
Als letztes soll noch betrachtet werden, inwiefern die Einschätzung der Wichtigkeit des SotGs eine Rolle für die tatsächliche Ausprägung des SotGs haben könnte. Dazu soll geschaut werden, ob es einen direkten Zusammenhang gibt und zwar, ob Spieler, die dem SotG eine wichtige Rolle zuschreiben, auch selbst besseren Spirit im Vergleich zu anderen zeigen. Auf der anderen Seite soll untersucht werden, ob die Wichtigkeit des SotG vielleicht auch einen Einfluss auf andere Zusammenhänge, die weiter oben schon angenommen wurden, haben könnte.

2.5 Zusammenfassung der Hypothesen

Im Folgenden werden noch einmal alle Hypothesen dieser Arbeit genannt (siehe Tabelle 1). Weiterhin werden diese in einem Schaubild (siehe Abbildung 2) grafisch dargestellt, um einen Überblick zu geben.

Tabelle 1. *Zusammenfassung der Hypothesen.*

Thematik	***Hypothesen***	
Big Five Persönlichkeits-merkmale	I.	Verträglichkeit korreliert positiv mit dem SotG.
	II.	Gewissenhaftigkeit korreliert positiv mit dem SotG.
	III.	Neurotizismus korreliert negativ mit dem SotG.
	IV.	Es gibt keine signifikanten Korrelationen zwischen Extraversion sowie Offenheit f.n.E. und dem SotG.
Empathie und Perspektivenübernahme	V.	Empathie korreliert positiv mit dem SotG.
	VI.	Perspektivenübernahme korreliert positiv mit dem SotG.
Ärgerkontrolle	VII.	Ärgerkontrolle korreliert positiv mit dem SotG.
Social Value Orientation	VIII.	Je höher die Werte bei der *Social Value Orientation*, desto höher sind die Ausprägungen beim SotG.
Wohlbefinden	IX.	Der SotG korreliert positiv mit dem positiven Affekt und negativ mit dem negativen Affekt.
	X.	Der SotG korreliert positiv mit der Lebenszufriedenheit.

Anmerkungen. Keine.

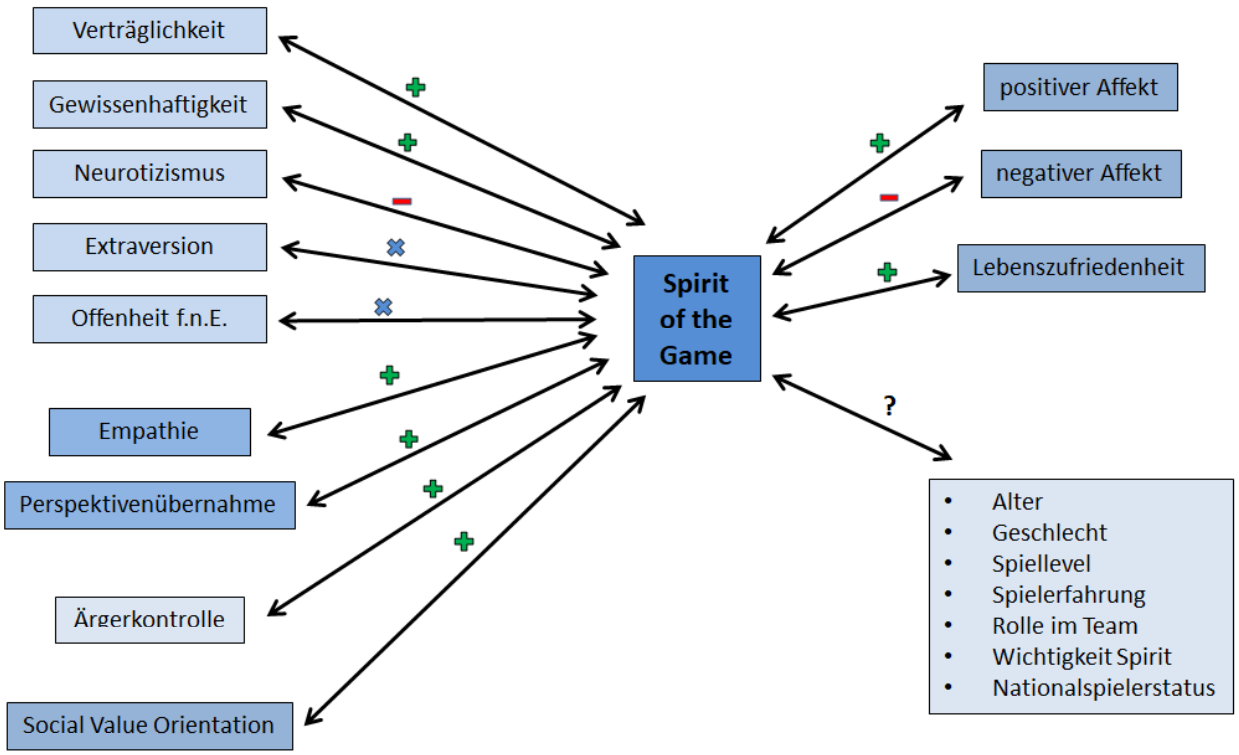


Abbildung 2. Überblick über die Hypothesen.
✚ = positiver Zusammenhang, ▬ = negativer Zusammenhang, ✖ = kein Zusammenhang, **?** = explorativ.

3. Methode

3.1 Versuchspersonen

Insgesamt nahmen $N = 96$ Personen an der Studie teil. Teilnehmen konnten all diejenigen Ultimate-Spieler, die an der Deutschen Mixed Outdoor Meisterschaft 2016 (1. Liga) in Heidelberg teilgenommen hatten. Grund dafür war zum einen die relativ hohe Anzahl an Teams (16) sowie zum anderen die Möglichkeit, Frauen und Männer gleichzeitig zu untersuchen.

Rekrutiert wurden die Teilnehmer zum einen über den deutschlandweiten E-Mail-Verteiler *Wurfpost* und zum anderen wurden die Ansprechpersonen der einzelnen Teams gebeten, den Link zur Teilnahme an der Studie an die Teammitglieder weiterzuleiten. Die Anzahl der Teilnehmer pro Team fiel dabei sehr unterschiedlich aus ($n_{min} = 1;\ n_{max} = 17$).

Das Durchschnittsalter der Probanden lag bei $M = 28{,}28$ ($s = 5{,}13; min = 20; max = 47$). Unter den Probanden befanden sich $n = 41$ Frauen ($42{,}7\%$) und $n = 54$ Männer ($56{,}3\%$).

Informationen über das Spiellevel, die Spielerfahrung und die Rolle im Team der Spielerinnen und Spieler lassen sich im Abschnitt 4.2 Häufigkeiten und Deskriptivstatistiken finden.

3.2 Versuchsdurchführung

Die komplette Erhebung der Daten fand online statt. Die Umfrage wurde mit dem Online Umfrage Tool *Unipark* erstellt. Zuerst sollten sich die Probanden online für die Studie eintragen. Dazu mussten sie ihren Vor- und Nachnamen, ihre Mailadresse sowie das Team angeben, mit dem sie die Deutsche Outdoor Mixed Meisterschaft 2016 gespielt haben. Diese Daten wurden dann in die Hauptumfrage beim SotG-Fragebogen eingearbeitet. Nachdem die Rekrutierung abgeschlossen war, wurde der Link zur Hauptumfrage an die Teilnehmer versendet. Diese mussten dann zuerst ein Set aus Fragebögen über sich selbst beantworten. Anschließend sollten sie zum einen sich selbst als auch ihre Teamkollegen, die an der Umfrage teilnahmen hinsichtlich des SotGs bewerten. Aus diesem Grund war es notwendig, dass die Teilnehmer ihre richtigen Namen angaben, um eine korrekte Identifikation durch die Teamkollegen zu gewährleisten. (Die Namen der Teilnehmer wurden nach der Erhebung durch zufällig generierte Codes ausgetauscht, sodass eine Zuordnung einzelner Personen zu ihren Angaben ausgeschlossen werden und die Anonymität gewährleistet werden konnte.) Nach der SotG-Einschätzung sollten die Probanden noch ein paar Angaben über sich selbst

machen (z.B. Alter, Geschlecht, etc.). Am Ende hatten sie die Möglichkeit, sich für eine Verlosung einzutragen, welche ihnen bei der Rekrutierung schon vorgestellt wurde. Als Dank für die Teilnahme hatten die Probanden die Möglichkeit einen von zwei Five Ultimate-Gutscheinen im Wert von jeweils 25€ zu gewinnen. Den beiden Gewinnern wurden die Gutscheine dann per Mail zugeschickt.

3.3 Fragebögen

Den Probanden wurde ein Set aus verschiedenen Fragebögen vorgelegt, welche im Folgenden beschrieben werden.

NEO-FFI-30

Das NEO-Fünf-Faktoren-Inventar-30 (NEO-FFI-30; Körner et al., 2008) ist eine Kurzversion des NEO-FFI von Borkenau und Ostendorf (2008). Es wurde sich für die Kurzversion des Fragebogens entschieden, um die Bearbeitungszeit für die Teilnehmer möglichst gering zu halten. Der NEO-FFI-30 misst die fünf Hauptfaktoren der Persönlichkeit (Big Five): Extraversion, Neurotizismus, Verträglichkeit, Gewissenhaftigkeit und Offenheit für neue Erfahrungen. Insgesamt besteht der Fragebogen aus 30 Items, wobei jeder Subskala (Persönlichkeitsfaktor) genau sechs Items zugeordnet sind. Die Items sind als Aussagen formuliert und wurden in der Umfrage randomisiert dargeboten. Die Probanden hatten die Möglichkeit bei ihrer Antwortabgabe zwischen fünf Abstufungen zu wählen („Starke Ablehnung“, „Ablehnung“, „Neutral“, „Zustimmung“ und „Starke Zustimmung“). Im Folgenden sind einige Beispielitems der einzelnen Subskalen dargestellt:

Extraversion	*Ich bin gerne im Zentrum des Geschehens.*
Neurotizismus	*Ich fühle mich anderen oft unterlegen.*
Verträglichkeit	*Ich versuche stets rücksichtsvoll und sensibel zu handeln.*
Gewissenhaftigkeit	*Ich halte meine Sachen ordentlich und sauber.*
Offenheit für neue Erfahrungen	*Ich habe oft Spaß daran, mit Theorien oder abstrakten Ideen zu spielen.*

Der vollständige Fragebogen, so wie er in der Umfrage dargeboten wurde, befindet sich im Anhang C.

Fragebogen zur Empathie und Perspektivenübernahme

Mit dem Fragebogen zur Empathie und Perspektivenübernahme wurden zwei Faktoren gemessen: Empathie (wie gut man sich emotional in jemanden hineinversetzen kann) und Perspektivenübernahme (wie gut man die Sichtweise anderer übernehmen kann). Beide Faktoren sind Subskalen des *Interpersonal Reactivity Indexes* (IRI; Davis, 1983) und wurden von Lamsfuss et al. (1990) ins Deutsche übersetzt. Insgesamt besteht der Fragebogen aus 14 Items (z.B. „Ich bin oft ganz schön berührt über Dinge, die ich so mitbekomme„ oder „Ich finde es manchmal schwierig, Dinge auch mal vom Standpunkt des anderen aus zu sehen.“), welche als Aussagen formuliert sind und randomisiert dargeboten wurden. Jeweils 7 Items sind dabei den Faktoren Empathie und Perspektivenübernahme zugeordnet. Die Probanden hatten die Möglichkeit zwischen fünf Antwortoptionen zu wählen von „beschreibt mich nicht gut“ bis „beschreibt mich sehr gut“. Der komplette Fragebogen ist in Anhang D zu finden.

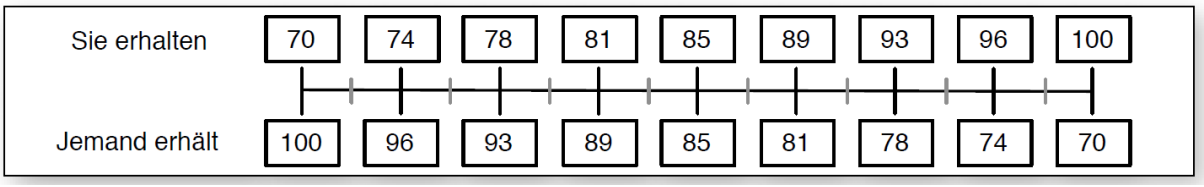
Fragebogen zur Ärgerkontrolle

Der Fragebogen zur Ärgerkontrolle ist eine Subskala des deutschsprachigen Fragebogens zur Emotionskontrolle (ECQ2-D) von Tausch (1996) und misst, wie gut Personen im Allgemeinen Ärger kontrollieren können bzw. auf der anderen Seite wie sehr sie Ärger ausdrücken. Er umfasst insgesamt zehn Items, die als Aussagen formuliert sind (z.B. „Wenn mich jemand beleidigt, so versuche ich, so ruhig wie möglich zu bleiben“). Es gibt die Möglichkeit zwischen vier Antwortalternativen zu entscheiden („nie oder sehr selten“, „manchmal“, „oft“, „immer oder fast immer“). Der Fragebogen ist in Anhang E zu finden.

SVO-Fragebogen

Mit dem *Social Value Orientation*-Fragebogen (Murphy et al., 2011) soll gemessen werden, ob eine Person eher altruistisch, prosozial oder auf der anderen Seite individualistisch bzw. kompetitiv orientiert ist, wenn es zu Entscheidungen kommt, die einen selber und eine andere Person betreffen. Dazu sollen Probanden Geld zwischen sich und einer Person aufteilen, die sie nicht kennen und gegenseitig anonym bleiben wird. Insgesamt gibt es 15 Items, bei denen die Probanden angeben sollen, wie viel Geld sie selbst und wie viel Geld die andere Person erhält. Der Betrag, den man für sich selbst auswählt, ist dabei an einen bestimmten Betrag gekoppelt, den die andere Person erhält. Würde man insgesamt gesehen, dem anderen mehr Geld als sich selbst geben, würde man als altruistisch orientiert eingestuft werden. Gleiche Beträge für beide weisen auf eine prosoziale Orientierung hin. Gibt man sich selbst mehr Geld

als dem gegenüber, würde dies als individualistisch oder sogar kompetitiv betrachtet werden. Ein Beispielitem wäre das folgende:



Der vollständige Fragebogen inklusive Instruktion ist in Anhang F zu finden.

PANAS

Um das affektive Wohlbefinden zu messen wurde die deutschsprachige Version der *Positive and Negative Affect Schedule* (PANAS; Krohne et al., 1996) eingesetzt. Die Skala umfasst insgesamt 20 Items (Adjektive), wobei jeweils zehn den Subskalen „Positiver Affekt“ und „Negativer Affekt“ zugeordnet sind. Die Teilnehmer wurden gefragt, wie sie sich im Allgemeinen fühlen. Dabei hatten sie die Möglichkeit zwischen fünf Abstufungen bei jedem Item zu wählen („ganz wenig oder gar nicht“, „ein bisschen“, „einigermaßen“, „erheblich“ und „äußerst“). Beispielitems sind „aktiv“, interessiert“ (positiver Affekt) oder „ängstlich“, „nervös“ (negativer Affekt). Die Reihenfolge der Items in der Umfrage war zufällig. Die PANAS ist in Anhang G zu sehen.

SWLS

Die deutsche Version der *Satisfaction with Life Scale* (SWLS; Glaesmer et al., 2011) wurde verwendet, um die Lebenszufriedenheit zu messen. Die Skala umfasst fünf Items, wie z.B. „Meine Lebensbedingungen sind ausgezeichnet“, welche randomisiert dargeboten wurden. Die Antwortoptionen reichen dabei von 1 („stimme überhaupt nicht zu“) bis 7 („stimme völlig zu“). Die vollständige SWLS ist in Anhang H zu finden.

SotG-Fragebogen

Der SotG-Fragebogen wurde eingesetzt, um zum einen eine Selbsteinschätzung des SotGs einer Person sowie eine Fremdeinschätzung durch die teilnehmenden Teamkollegen zu erfassen. Er ist stark an das *SotG Score Sheet* des WFDF angelehnt (Anhang A). Die Probanden sollten sich selbst und ihre Teamkollegen in den fünf SotG-Kategorien („Regelkenntnis und -gebrauch“, „Fouls und Körperkontakt“, „Aufrichtigkeit und Fairplay“,

„Positive Einstellung und Selbstkontrolle“ und „Kommunikation“) einschätzen. Die Reihenfolge der einzelnen zu bewertenden Personen war dabei zufällig. Es gab die Möglichkeit einen Wert (ganze Zahlen) von 0 bis 40 in jeder Kategorie zu vergeben. Der Wert 20 entspricht dabei einem SotG-Wert von 2 (gut). Der Wert 10 würde folglich einem SotG-Wert von 1 entsprechen (nicht so gut), usw. Durch die Erweiterung der Originalskala von 5 Antwortmöglichkeiten (0-4) auf eine Auswahl zwischen 0 und 40 konnten differenziertere Angaben gemacht werden. Ein angegebener Wert von beispielsweise 27 entspricht folglich einem SotG-Wert von 2,7, also zwischen gut und sehr gut mit Tendenz zu sehr gut. Die Instruktion des Fragebogens sowie ein Beispielitem sind in Anhang I zu finden.

Angaben zur Person

Am Ende der Umfrage wurden noch einzelne Fragen zur Person gestellt (siehe Anhang J). Zum einen sollten Probanden ihr Alter und Geschlecht angeben. Weiterhin sollten sie anklicken, wie lange sie schon Ultimate Frisbee spielen („< 1 Jahr“, „1-2 Jahre“, „2-3 Jahre“, „3-4 Jahre“, „4-5 Jahre“ oder „> 5 Jahre“). Dann sollte der eigene Spiellevel auf einer Skala von 1 („Anfänger“) bis 10 („Profi“) eingeschätzt werden. Die Teilnehmer wurden zusätzlich gebeten, anzugeben, welche Rolle („Trainer/in“, „Captain“, „Spirit-Captain“ oder „nur Spieler/in“) sie im Team einnehmen und ob sie aktive/r oder ehemalige/r Nationalspieler/in sind. Die letzte Frage bezog sich auf die Wichtigkeit des SotGs, welche die Probanden auf einer Skala von 1 („äußerst unwichtig“) bis 10 („äußerst wichtig“) einschätzen sollten.

4. Ergebnisse

4.1 Datenauswertung und -anpassung

Die erhobenen Daten wurden von *unipark* in *SPSS* übertragen und dort weiter bearbeitet. Für die einzelnen Fragebögen wurden die Skalenwerte berechnet. Fehlende Daten wurden im Vorhinein größtenteils ausgeschlossen, da alle Items Pflichtitems waren, sodass man erst durch das vollständige Beantworten aller Fragen eines Fragebogens zur nächsten Seite in der Online-Umfrage gelangte. Falls es dennoch zu fehlenden Daten kam, wurde der betroffene Fragebogen von der Person aus der Auswertung ausgeschlossen. Alle anderen Daten der Person wurden weiterhin verwendet. Alle Namen wurden nach der Datenerhebung in zufällig generierte Codes umgewandelt, um mögliche Rückschlüsse auf eine Person auszuschließen und somit die Anonymität zu gewährleisten.

In Bezug auf die Fremdeinschätzung des SotGs wurde eine ANOVA gerechnet, um zu schauen, ob sich die Teams voneinander unterscheiden. Die Ergebnisse für die einzelnen SotG-Komponenten und den Gesamtscore sind in Tabelle 2 dargestellt.

Tabelle 2. *Unterschiede im SotG zwischen den Teams (Fremdeinschätzung)*

Skala	**F**	**p**
Regelkenntnis und -gebrauch	1,91	.040*
Fouls und Körperkontakt	5,45	.000**
Aufrichtigkeit und Fairplay	4,25	.000**
Positive Einstellung und Selbstkontrolle	2,11	.022*
Kommunikation	3,04	.001**
Gesamt	4,92	.000**

Anmerkungen. *signifikant mit $p \leq .05$, **hochsignifikant mit $p \leq .001$

Die Teams unterscheiden sich folglich hinsichtlich der Fremdeinschätzung des SotGs und dessen Subkategorien signifikant voneinander. Dies kann zum einen daran liegen, dass die Spieler eines Teams tatsächlich höhere Werte im SotG aufweisen als Spieler eines anderen Teams. Zum anderen könnten aber auch einige Teams grundlegend höhere Werte vergeben. Damit unterschiedliche Einschätzungen aufgrund der Zugehörigkeit zu einem bestimmten Team keinen störenden Einfluss nehmen und weil die Probandenanzahl von Team zu Team

stark variiert, wurden die Werte der Fremdeinschätzung des SotG für weitere Berechnungen z-transformiert und anschließend an die allgemeine SotG-Skala angepasst. Der Mittelwert eines Teams ist somit immer $M = 10$ beim Gesamtscore und $M = 2$ bei den Subkategorien. Vergleiche zwischen Personen und Zusammenhänge können nun unabhängig von der Teamzugehörigkeit problemlos berechnet werden.

4.2 Interne Konsistenz der Skalen

Tabelle 3. *Reliabilitäten der Skalen*

Fragebogen	Skala	n	Itemanzahl	Cronbach-α
NEO-FFI-30	Neurotizismus	96	6	.756
	Extraversion	96	6	.695
	Verträglichkeit	96	6	.627
	Gewissenhaftigkeit	96	6	.795
	Offenheit f.n.E.	96	6	.723
FB zu Emp. & Per.	Empathie	96	7	.667
	Perspektivenübernahme	95	7	.743
Ärgerkontrolle	Ärgerkontrolle	95	10	.473
SVO	SVO	95	15	/
PANAS	Positiver Affekt	96	10	.879
	Negativer Affekt	96	10	.822
SWLS	Lebenszufriedenheit	96	5	.810
SotG-FB	SotG_se	93	5	.873
	SotG_fr	94	5	.795

Anmerkungen. n = gültige Probandenanzahl, SVO = Social Value Orientation, SWLS = Satisfaction with Life Scale, SotG_se = Selbsteinschätzung des SotGs, SotG_fr = Fremdeinschätzung des SotGs

Die Reliabilitäten der einzelnen Skalen sind insgesamt zufriedenstellend. Nur beim Fragebogen zur Ärgerkontrolle ergab sich ein etwas schlechterer Wert, welcher aber für die Auswertung vernachlässigt werden kann.

4.3 Häufigkeiten und Deskriptivstatistiken

Zuerst werden die Angaben zur Person betrachtet. Kennwerte zu Geschlecht und Alter wurden schon in 3.1 genannt. Der Spiellevel aller Teilnehmer betrug durchschnittlich $M = 7{,}45$ ($s = 1{,}26$; $min = 4$; $max = 10$), wobei 57% einen Wert von 7 oder 8 angaben. Somit ist der durchschnittliche Spiellevel relativ hoch, was auch so zu erwarten war, da alle Probanden in der 1. Liga gespielt haben. Die Teilnehmer der Studie sprachen dem SotG im Durchschnitt eine Wichtigkeit von $M = 8{,}5$ ($s = 1{,}3$; $min = 3$; $max = 10$) zu, was bei einem Maximalwert von 10 ein relativ hoher Wert ist.

Im Nachfolgenden sind in Bezug auf die Spielerfahrung, die Rolle im Team und den Nationalspielerstatus Grafiken dargestellt, die die Häufigkeiten der einzelnen Angaben zeigen.

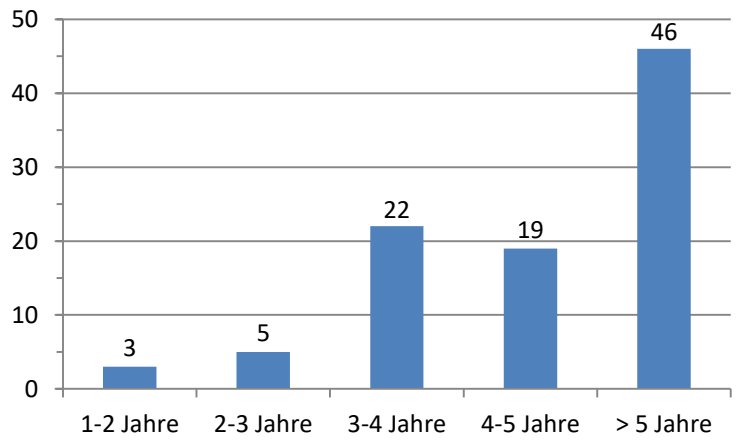


Abbildung 3. Häufigkeiten Spielerfahrung.

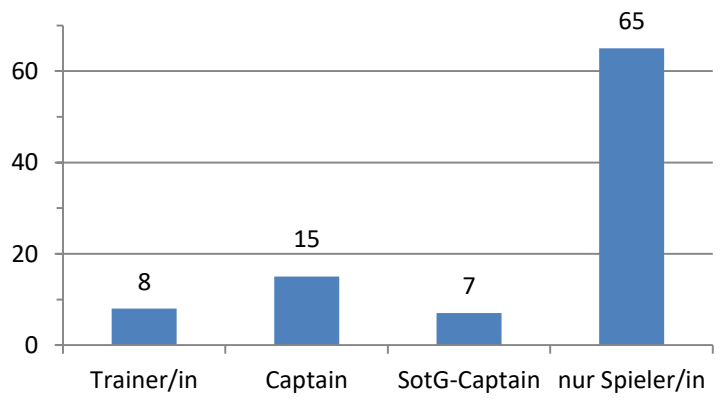


Abbildung 4. Häufigkeiten Rolle im Team.

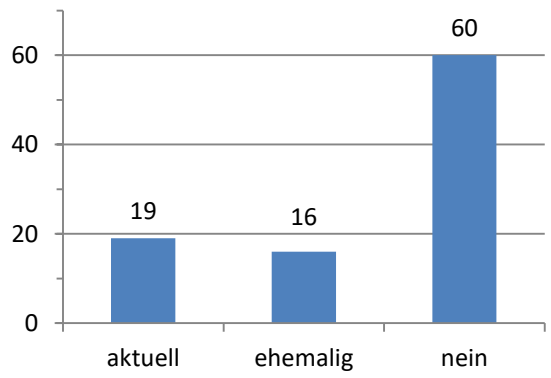


Abbildung 5. Häufigkeiten Nationalspielerstatus.

Die folgende Tabelle stellt die deskriptivstatistischen Kennwerte für die erhobenen Skalen dar. Die Ergebnisse zum SotG werden anschließend separat dargestellt. Auffällig sind die Ergebnisse des NEO-FFI-30, wenn man diese mit der Normstichprobe vergleicht. Die vorliegenden Werte der Studienteilnehmer sind auf allen Skalen (bis auf Neurotizismus) im Schnitt ca. um 1 höher.

Tabelle 4. *Deskriptivstatistische Kennwerte der einzelnen Skalen*

Skala	**n**	**min**	**max**	**M**	**s**
Neurotizismus	96	1,00	4,67	2,21	0,62
Extraversion	96	2,33	4,67	3,56	0,51
Gewissenhaftigkeit	96	2,33	5,00	3,82	0,61
Verträglichkeit	96	2,33	5,00	3,89	0,50
Offenheit f.n.E.	96	2,00	4,67	3,47	0,62
Empathie	96	2,29	4,86	3,55	0,51
Perspektivenübernahme	96	2,14	4,71	3,63	0,53
Ärgerkontrolle	96	20	38	28,67	3,28
SVO	95	0,21 (12,0°)	1,07 (61,3°)	0,68 (39,0°)	0,14
Positiver Affekt	96	11	48	33,74	6,37
Negativer Affekt	96	10	32	16,86	4,86
Lebenszufriedenheit	96	14	35	26,83	4,64

Anmerkungen. Keine.

Die Werte bezogen auf den SotG und dessen Unterkategorien sind in der folgenden Grafik abgebildet. Man sieht immer die Selbst- und die Fremdeinschätzung im Vergleich. Diese Thematik wird dann noch einmal in Abschnitt 4.5 genauer angesprochen. Generell erkennt man, dass die SotG-Werte relativ hoch sind, wenn man diese mit Werten vergleicht, die üblicherweise auf Turnieren vergeben werden. Zum Beispiel lag der durchschnittliche SotG auf der Mixed Outdoor DM bei $M = 10{,}44$, bei der Selbsteinschätzung bei $M = 10{,}19$. Die vorliegenden Werte dieser Studie sind demnach um ca. 2 bis 3 Punkte höher. Gründe dafür werden in der Diskussion angesprochen.

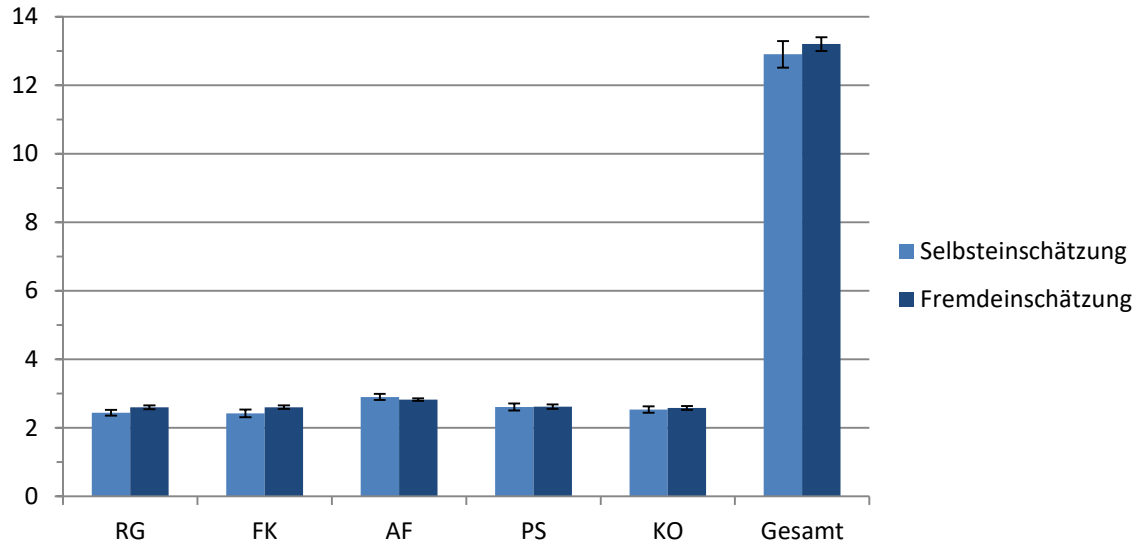


Abbildung 6. Selbst- und Fremdenschätzung des SotGs.
RG = Regelkenntnis und -gebrauch; FK = Fouls und Körperkontakt; AF = Aufrichtigkeit und Fairplay; PS = Positive Einstellung und Selbstkontrolle; KO = Kommunikation.

4.4 Zusammenhänge zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und dem SotG

NEO-FFI-30

Bei den Big Five der Persönlichkeitsmerkmale konnten in Bezug auf Extraversion, Neurotizismus und Verträglichkeit Korrelationen mit dem SotG gefunden werden. Je höher die Extraversion ist, desto besser ist die Selbsteinschätzung bei der positiven Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .216$; $p = .037$; $R^2 = 0{,}05$). Dieser Zusammenhang ist jedoch relativ gering. Beim Neurotizismus ergab sich ein negativer signifikanter Zusammenhang mit Regelkenntnis und -gebrauch ($r = -.323$; $p = .002$; $R^2 = 0{,}10$) sowie dem Gesamtscore ($r = -.306$; $p = .003$; $R^2 = 0{,}09$) bei der Fremdeinschätzung.

Bezogen auf die Verträglichkeit gab es bis auf die Skala Regelkenntnis und -gebrauch bei der Fremdeinschätzung aller Unterkategorien und dem Gesamtscore des SotGs signifikante positive Korrelationen. Je höher die Verträglichkeit, desto höher sind auch die Werte bei Fouls und Körperkontakt ($r = .360$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}13$), Aufrichtigkeit und Fairplay ($r = .390$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}15$), Positive Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .381$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}15$), Kommunikation ($r = .304$; $p = .003$; $R^2 = 0{,}09$) und dem Gesamtscore ($r = .376$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}14$; siehe Abb. 7).

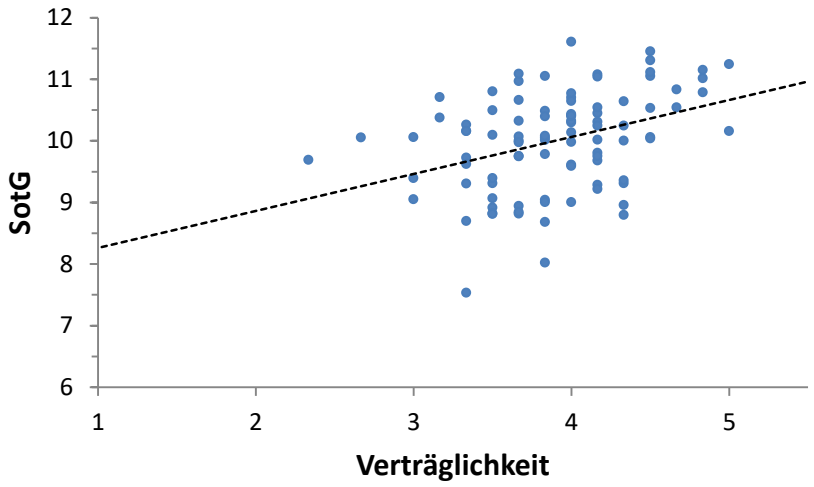


Abbildung 7. Zusammenhang zwischen Verträglichkeit und dem SotG-Gesamtscore (Fremdeinschätzung). r = .376.

Es konnten keine signifikanten Zusammenhänge zwischen Gewissenhaftigkeit sowie Offenheit für neue Erfahrungen und dem SotG gefunden werden.

Empathie und Perspektivenübernahme

In Bezug auf die Selbsteinschätzung wurden keine signifikanten Korrelationen zwischen Empathie/Perspektivenübernahme und dem SotG gefunden.

Bei den Fremdeinschätzungen liegen einige geringe, aber signifikante Zusammenhänge vor. Je höher die Werte bei der Skala Empathie, desto höher sind die Werte bei Aufrichtigkeit und Fairplay ($r = .227$; $p = .028$; $R^2 = 0{,}05$), Positive Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .213$; $p = .039$; $R^2 = 0{,}05$) und dem SotG-Gesamtscore ($r = .212$; $p = .040$; $R^2 = 0{,}04$). Je höher die Werte bei der Skala Perspektivenübernahme, desto höher sind die Werte bei Aufrichtigkeit und Fairplay ($r = .238$; $p = .021$; $R^2 = 0{,}06$), Positive Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .305$; $p = .003$; $R^2 = 0{,}09$), Kommunikation ($r = .340$; $p =$

.001; $R^2 = 0{,}12$) und dem SotG-Gesamtscore ($r = .285$; $p = .005$; $R^2 = 0{,}08$; siehe Abbildung 8).

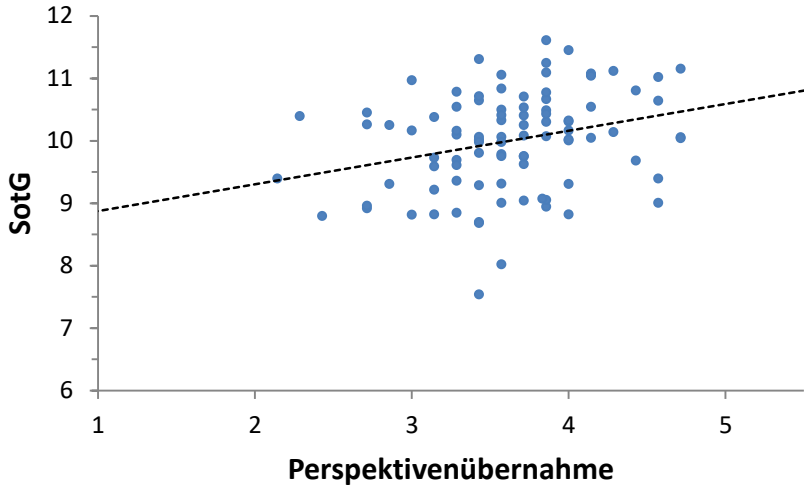


Abbildung 8. Zusammenhang zwischen Perspektivenübernahme und dem SotG-Gesamtscore (Fremdeinschätzung). r = .285.

Ärgerkontrolle

Auch bei der Ärgerkontrolle wurden keine signifikanten Zusammenhänge in Bezug auf die Selbsteinschätzung gefunden, jedoch in Bezug auf die Fremdeinschätzung, bei der es mittlere positive Korrelationen gab. Je besser eine Person seinen Ärger kontrollieren kann, desto höher sind auch die Werte bei Fouls und Körperkontakt ($r = .214$; $p = .038$; $R^2 = 0{,}05$), Aufrichtigkeit und Fairplay ($r = .318$; $p = .002$; $R^2 = 0{,}10$), Positive Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .402$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}16$), Kommunikation ($r = .386$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}15$) und dem SotG-Gesamtscore ($r = .442$; $p < .001$; $R^2 = 0{,}20$; siehe Abbildung 9). Es scheint also, dass die Fähigkeit, wie gut jemand seinen Ärger kontrollieren kann, für die individuelle Ausprägung des SotGs eine wichtige Rolle spielt.

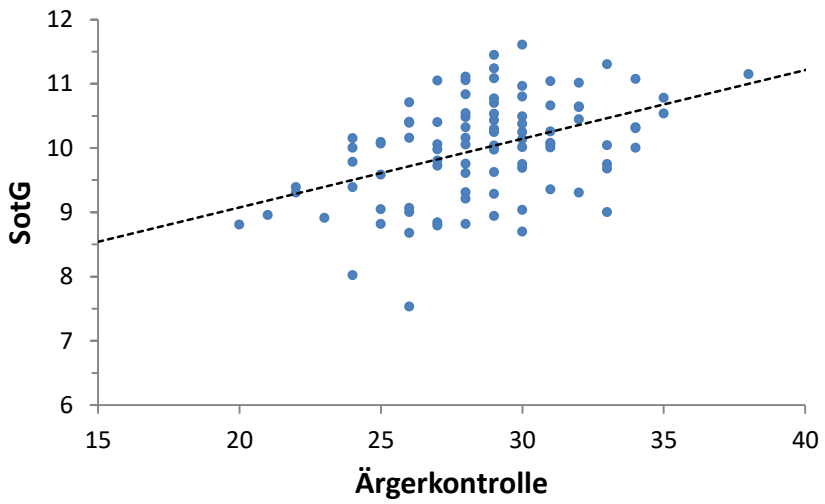


Abbildung 9. Zusammenhang zwischen Ärgerkontrolle und dem SotG-Gesamtscore (Fremdeinschätzung). r = .442.

Social Value Orientation (SVO)

Zwischen der Social Value Orientation konnten sowohl bei der Selbsteinschätzung ($r = .066$; $p = .534$) als auch bei der Fremdeinschätzung des SotGs ($r = .167$; $p = .109$) keine signifikanten Zusammenhänge gefunden werden.

Wohlbefinden

In Bezug auf das emotionale Wohlbefinden, gemessen durch die PANAS, konnte nur ein signifikanter Zusammenhang zwischen dem positiven Affekt und der Selbsteinschätzung der positiven Einstellung und Selbstkontrolle gefunden werden ($r = .320$; $p = .002$; $R^2 = .10$). Ansonsten gab es keine signifikanten Korrelationen zwischen den PANAS-Skalen und dem SotG.

Betrachtet man die Lebenszufriedenheit der Probanden, konnte in Bezug auf die Selbsteinschätzung des SotGs ein geringer aber signifikanter Zusammenhang zur positiven Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .249$; $p = .016$; $R^2 = .06$) und ein marginal signifikanter Zusammenhang zum Gesamtscore ($r = .186$; $p = .074$; $R^2 = .03$) gefunden werden. Bezüglich der Fremdeinschätzung gab es signifikante Korrelationen zwischen der Lebenszufriedenheit und der positiven Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .291$; $p = .005$; $R^2 = .08$), der Kommunikation ($r = .275$; $p = .007$; $R^2 = .08$) und dem Gesamtscore des SotGs ($r = .329$; $p = .001$; $R^2 = .11$; siehe Abb. 10).

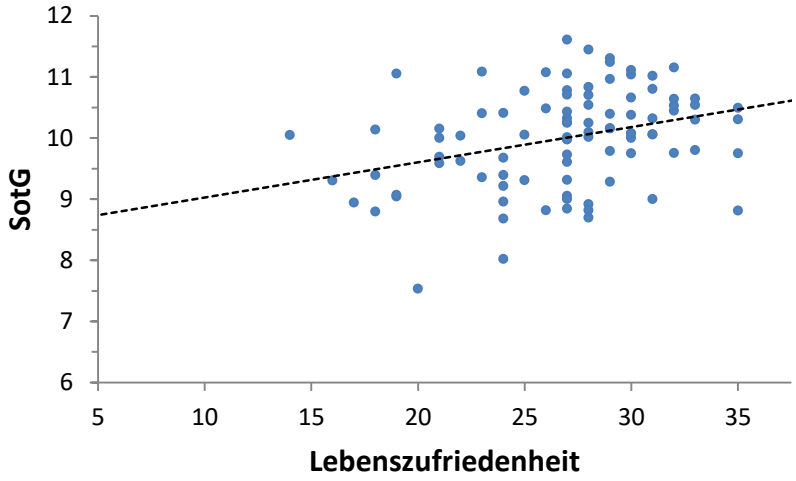


Abbildung 10. Zusammenhang zwischen Lebenszufriedenheit und dem SotG-Gesamtscore (Fremdeinschätzung). r = .329.

4.5 Selbst- und Fremdeinschätzung

In Bezug auf die Selbst- und Fremdeinschätzung des SotGs wurde geschaut, ob es einerseits ein Zusammenhang zwischen den beiden Variablen gibt und andererseits, ob sie sich voneinander unterscheiden. Dafür wurden nicht die z-transformierten Werte bei der Fremdeinschätzung genommen, sondern die ursprünglichen Werte, um diese besser mit der Selbsteinschätzung, welche nicht transformiert wurde, zu vergleichen.

Es konnte kein signifikanter Zusammenhang zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung gefunden werden ($r = .091$; $p = .390$). Das bedeutet, dass Personen, die von ihren Teamkollegen als sehr gut im SotG eingeschätzt werden, sich selbst nicht unbedingt als sehr gut einschätzen würden.

Auch konnte kein signifikanter Unterschied zwischen der Selbst- und Fremdeinschätzung insgesamt gefunden werden ($M_{se} = 12{,}90$; $M_{fr} = 13{,}20$; $t = -1{,}04$; $p = .32$). Im Durchschnitt sind die Werte beider Einschätzungen also ungefähr gleich hoch (vgl. Abb. 6).

4.6 Explorative Ergebnisse

Alter

Schaut man sich das Alter und den SotG an, findet man keine Zusammenhänge in Bezug auf die Fremdeinschätzung. Bei der Selbsteinschätzung konnten aber ein paar geringe, signifikante Korrelationen gefunden werden. Je älter Probanden waren, desto besser schätzten sie sich selber in Fouls und Körperkontakt ($r = .245$; $p = .018$; $R^2 = .06$), Aufrichtigkeit und Fairplay ($r = .204$; $p = .049$; $R^2 = .04$), Positive Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .217,$; $p = .037$; $R^2 = .05$) und im Gesamtscore ($r = .218$; $p = .036$; $R^2 = .05$) ein.

Geschlecht

Um einen möglichen Unterschied zwischen Männern und Frauen zu finden, wurden t-Tests durchgeführt. Es konnte sowohl bei der Selbsteinschätzung als auch bei der Fremdeinschätzung ein signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Spielern in Bezug auf Regelkenntnis und-gebrauch gefunden werden, wobei die männlichen Spieler höhere Werte erzielten ($t_{se} = 2{,}10; p = .039; t_{fr} = 2{,}57; p = .012$). Die Unterschiede sind noch einmal in der folgenden Abbildung dargestellt.

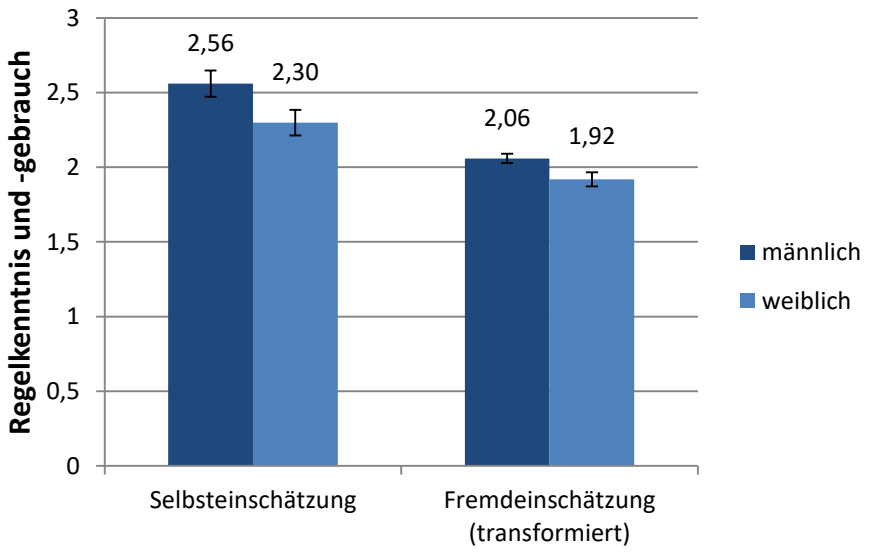


Abbildung 11. Geschlechtsunterschiede bei Regelkenntnis und -gebrauch.

Auch konnte ein marginal signifikanter Unterschied zwischen Männern und Frauen in Bezug auf die Fremdeinschätzung von Fouls und Körperkontakt gefunden werden. Weibliche

Teilnehmer erzielten dabei höhere Werte als männliche ($M_m = 2{,}06$; $M_w = 1{,}92$; $t = -2{,}00$; $p = .050$).
Bei den anderen Kategorien des SotGs zeigten sich keine Geschlechterunterschiede.

Spielerfahrung und Spiellevel

In Bezug auf die Spielerfahrung konnten Zusammenhänge mit Regelkenntnis und -gebrauch (Fremdeinschätzung) ($r = .363$; $p < .001$; $R^2 = .13$), Lebenszufriedenheit ($r = .232$; $p = .024$; $R^2 = .05$) und Neurotizismus ($r = -.255$; $p = .013$; $R^2 = .07$) gefunden werden. Je länger jemand also Frisbee spielt, desto besser wird er von anderen bezüglich Regelkenntnis und -gebrauch eingeschätzt, desto zufriedener ist er mit seinem Leben und desto weniger ängstlich und nervös ist diese Person.
Bezogen auf den Spiellevel einer Person wurden auch einige Korrelationen aufgezeigt. Je höher der Spiellevel einer Person ist, desto besser wird sie von anderen und auch sich selbst bei Regelkenntnis und -gebrauch eingeschätzt ($r_{se} = .416$; $p < .001$; $R^2 = .17$); $r_{fr} = .463$; $p < .001$; $R^2 = .21$). Außerdem schätzen sich Personen, die sich selber auch als gute Spieler sehen, signifikant besser bei Aufrichtigkeit und Fairplay sowie dem Gesamtscore des SotGs ein ($r_{AF} = .257$; $p = .013$; $R^2 = .07$; $r_{SotG} = .288$; $p = .005$; $R^2 = .08$).

Rolle im Team und Nationalspielerstatus

Um zu schauen, ob es Unterschiede zwischen verschiedenen Rollen im Team in Bezug auf den SotG gibt, wurden ANOVAs gerechnet. Um die Selbst- und die Fremdeinschätzung besser vergleichen zu können, wurden dafür die ursprünglichen Werte bei der Fremdeinschätzung benutzt und nicht die transformierten.
Sowohl bei der Selbsteinschätzung ($F = 3{,}00$; $p = .035$) als auch bei der Fremdeinschätzung ($F = 3{,}03$; $p = .033$) unterschieden sich die vier Gruppen (Trainer, Captain, SotG-Captain, Spieler) signifikant voneinander. Interessant dabei sind die Vergleiche zwischen der Selbst- und Fremdeinschätzung (siehe Abb. 12). Deskriptiv bewerten sich Trainer und Captains eher besser als sie von anderen Spielern ihrer Teams eingeschätzt werden. Bei Personen, die keine bestimme Rolle einnehmen, sind die Werte ungefähr gleich. SotG-Captains hingegen schätzen sich selber deutlich schlechter im SotG ein als ihre Teamkollegen sie sehen. Mögliche Gründe dafür werden in der Diskussion angesprochen.
In Bezug auf den Nationalspielerstatus konnten sowohl bei der Selbsteinschätzung als auch bei der Fremdeinschätzung keine signifikanten Unterschiede zwischen den Gruppen gefunden werden.

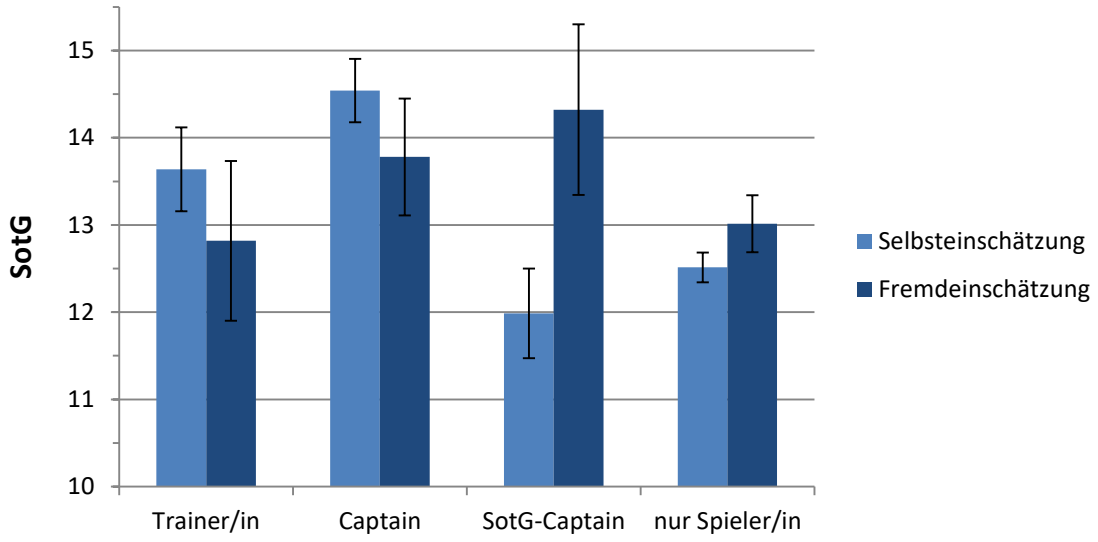


Abbildung 12. Unterschiede im SotG (Selbst- und Fremdeinschätzung) in Bezug auf die Rolle im Team.

Wichtigkeit SotG

Hinsichtlich der Wichtigkeit des SotGs konnten sowohl mit einigen Persönlichkeitsmerkmalen als auch mit dem SotG geringe, aber signifikante Zusammenhänge gefunden werden. Je wichtiger Personen den SotG einschätzten, desto höher waren auch die Werte auf den Skalen Verträglichkeit ($r = .336$; $p = .001$; $R^2 = .11$), Empathie ($r = .259$; $p = .011$; $R^2 = .07$), Ärgerkontrolle ($r = .251$; $p = .014$; $R^2 = .06$), positiver Affekt ($r = .240$; $p = .019$; $R^2 = .06$) und Lebenszufriedenheit ($r = .283$; $p = .005$; $R^2 = .08$). Zusätzlich korreliert die Wichtigkeit des SotGs mit den SotG-Kategorien (Fremdeinschätzung) Aufrichtigkeit und Fairplay ($r = .245$; $p = .018$; $R^2 = .06$), Positive Einstellung und Selbstkontrolle ($r = .301$; $p = .003$; $R^2 = .09$) und Kommunikation ($r = .251$; $p = .015$; $R^2 = .06$) sowie dem Gesamtscore ($r = .295$; $p = .004$; $R^2 = .09$). Man kann also festhalten, dass die Wichtigkeit des SotGs einen Einfluss auf das Wohlbefinden, einige Persönlichkeitsmerkmale und die Ausprägung des individuellen SotGs, wie ihn andere sehen, hat.

Mithilfe des SPSS-Makros PROCESS von Hayes (2013) wurde eine Moderation gerechnet, um den Effekt von der Wichtigkeit des SotGs auf den Zusammenhang zwischen dem SotG und der Lebenszufriedenheit zu untersuchen. Das Gesamtmodell wurde signifikant ($F = 3{,}48$; $R^2 = .11$; $p = .019$), der Interaktionseffekt jedoch nicht ($F = .612$; $p = .436$). In Abbildung 13 kann man erkennen, dass der Zusammenhang zwischen dem SotG und der

Lebenszufriedenheit größer wird, wenn auch die Wichtigkeit des SotGs größer wird. Das bedeutet, dass der individuelle SotG auf die Lebenszufriedenheit einer Person einen größeren Einfluss hat, wenn diese Person dem SotG eine große Bedeutsamkeit zuschreibt.

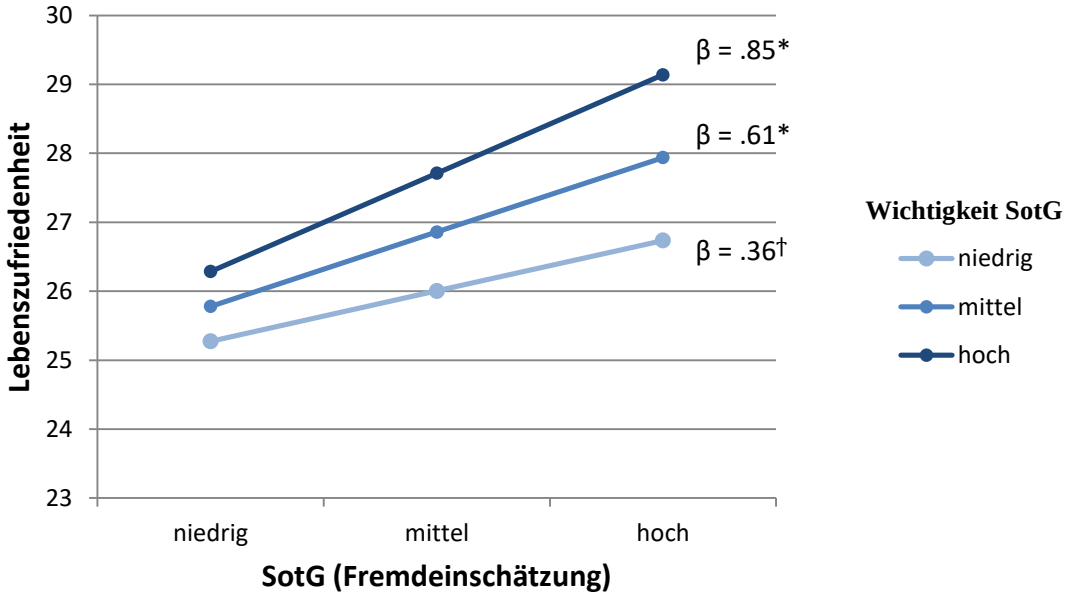


Abbildung 13. Moderationseffekt von Wichtigkeit des SotGs auf den Zusammenhang zwischen dem SotG und der Lebenszufriedenheit.
niedrig = $-1s$; mittel = M; hoch = $+1s$
†p > .10 (nicht signifikant); *p < .10 (marginal signifikant)

5. Diskussion

5.1 Hypothesen

Big Five Persönlichkeitsmerkmale

Die erste Hypothese, dass Verträglichkeit positiv mit dem SotG zusammenhängt (I), konnte in dieser Studie bestätigt werden. Der Zusammenhang fällt dabei eher mittelmäßig hoch aus. Wie schon beim theoretischen Hintergrund beschrieben, scheinen Merkmale wie Vertrauen, Entgegenkommen, Verständnis und Nachgiebigkeit wichtig für die Ausprägung des SotGs zu sein, sodass der gefundene Zusammenhang gut nachvollziehbar ist. Weiterhin kann man sagen, dass Personen, die sehr verträglich sind und die entsprechenden Eigenschaften von sich aus mitbringen, auch als solche von anderen, in diesem Fall Mitspieler, wahrgenommen und mit guten Werten beim SotG ausgezeichnet werden.

Weiterhin wurde vermutet, dass Gewissenhaftigkeit positiv mit dem SotG in Verbindung steht (II). Diese Hypothese konnte nicht bestätigt werden. Personen, die sehr gewissenhaft sind, werden nach Ostendorf und Angleitner (2003) als verantwortungsbewusst, urteilsfähig, umsichtig, besonnen und reflektiert beschrieben, sodass ein Zusammenhang logisch erscheint. Daneben zeichnet sich Gewissenhaftigkeit aber auch durch die Facetten Leistungsstreben, Selbstdisziplin und Pflichtbewusstsein aus, welche Eigenschaften sind, die man eher mit sportlicher Leistung und sportlichem Erfolg in Verbindung bringen würde (vgl. Allen & Laborde, 2014). Folglich scheint Gewissenhaftigkeit auf andere Aspekte im Sport eher einen Einfluss zu haben als auf Fairplay.

Die Vermutung, dass Neurotizismus negativ mit dem SotG zusammenhängt (III), konnte in dieser Studie bestätigt werden. Es wurde ein mittelhoher negativer Zusammenhang gefunden. Schaut man sich die Facetten von Neurotizismus an, stechen vor Allem Aspekte wie Reizbarkeit, Impulsivität und Verletzlichkeit ins Auge, die in Bezug auf Diskussionen auf dem Spielfeld beim Ultimate eher hinderlich sind. Auf einen *Call* gereizt oder impulsiv zu reagieren und sich persönlich angegriffen zu fühlen, wird als schlechter SotG gesehen, sodass der gefundene Zusammenhang nachvollziehbar ist.

Bezüglich Extraversion und Offenheit für neue Erfahrungen wurden keine Zusammenhänge mit dem SotG angenommen (IV). Dies konnte auch so bestätigt werden. Einzige Ausnahme ist eine geringe signifikante Korrelation zwischen Extraversion und der Selbsteinschätzung der positiven Einstellung und Selbstkontrolle, was logisch erscheint, da sich Extraversion auch durch Frohsinn, Herzlichkeit und Geselligkeit auszeichnet (Ostendorf & Angleitner,

2003). Personen, die sich selbst als fröhlich und offenherzig sehen, geben sich selbst natürlich auch gute Werte bei dem Aspekt der positiven Einstellung.

Zusammenfassend kann man also für die Big Five Persönlichkeitsmerkmale festhalten, dass ein mittelhoher Zusammenhang zwischen Verträglichkeit (positiv) sowie Neurotizismus (negativ) und dem SotG im Ultimate Frisbee gefunden werden konnte.

Empathie und Perspektivenübernahme

Sowohl in Bezug auf Empathie (*empathic concern*) und auf Perspektivenübernahme wurden geringe, aber signifikante Zusammenhänge mit dem SotG gefunden (V und VI), was auch mit den Befunden von Sezen-Balcikanli und Yildiran (2012) im Einklang steht. Der Zusammenhang mit Perspektivenübernahme ist in der vorliegenden Studie dabei etwas höher als bei Empathie. Es scheint also, dass die kognitive Komponente von Empathie eine etwas wichtigere Rolle einnimmt als die emotionale. Wenn man sich beispielsweise eine Diskussion auf dem Spielfeld vorstellt, wird dies auch nachvollziehbar. Wenn es nämlich darum geht, sich die Meinung eines Gegenspielers anzuhören und man möglichst fair darauf reagieren will, ist es wichtig, die Situation, um die es geht, auch aus Sicht des Gegenspielers betrachten zu können (= Perspektivenübernahme). Sich emotional in den Gegenspieler hineinzuversetzen scheint dabei erstmal eine geringfügigere Rolle zu spielen. Dennoch sollte der emotionale Aspekt nicht unterschätzt werden. Manchmal kann es auf dem Spielfeld auch zu hitzigen und sehr emotionalen Momenten kommen, beispielsweise bei einem knappen Abstiegsduell. In so einer Situation kann es passieren, dass Spieler *Calls* machen, die teilweise auch der Emotionalität des Spiels geschuldet sind. Dies zu erkennen, sich also emotional in den Gegenspieler hineinzuversetzen und nachzuempfinden, wieso der *Call* gemacht wurde, ist dabei von enormer Wichtigkeit, um die Situation auf eine angenehme und verständnisvolle Art und Weise zu regeln.

Dennoch konnten in dieser Arbeit nur geringe Zusammenhänge mit Empathie und Perspektivenübernahme gefunden werden. Ein Grund dafür könnte sein, dass ein Vergleich zwischen Selbsteinschätzung (Empathie/Perspektivenübernahme) und Fremdeinschätzung (SotG) vorgenommen wurde. Würde man Empathie und Perspektivenübernahme auch von anderen fremd einschätzen, könnten durchaus höhere Zusammenhänge daraus resultieren. Weiterhin könnte der Kontext des Fragebogens ein möglicher Grund für die geringe Korrelation sein. Der Fragebogen zu Empathie und Perspektivenübernahme erfasst diese Konstrukte im Allgemeinen, also situationsunspezifisch. Für weitere Untersuchungen würde sich ein Fragebogen empfehlen, welcher explizit auf den sportlichen Kontext abzielt oder

eventuell sogar direkt auf Situationen im Ultimate Frisbee. Dadurch würde die Verbindung zwischen Empathie und dem SotG deutlicher werden und ein höherer Zusammenhang scheint wahrscheinlicher.

Ärgerkontrolle

Der höchste Zusammenhang wurde in Bezug auf Ärgerkontrolle gefunden, wodurch Hypothese VII bestätigt werden konnte. Je besser eine Person also aufkommenden Ärger unter Kontrolle hat, desto besser sind die Werte beim SotG. Dies bestätigt auch die Ergebnisse von Ding (2013), der eine negative Korrelation zwischen Ärgerausdruck und Sportlichkeit postulierte. Dass hier die größte Korrelation vorliegt, lässt vermuten, dass dieser Aspekt einer der wichtigsten ist, wenn es um die Ausprägung des individuellen SotGs geht. Dies ist auch nachvollziehbar, denn auch nach der WFDF (2016) ist einer der zentralen Aspekte des SotGs, dass man in kritischen Situationen und Diskussion stets die Ruhe bewahrt, also sich und seine Emotionen unter Kontrolle hat. Weiterhin besagt der erste Punkt des „BE CALM"-Verfahrens, dass man zuallererst einmal atmen (sich beruhigen) und nicht direkt reagieren soll, was eindeutig mit Ärgerkontrolle in Verbindung gebracht werden kann. Man kann also festhalten, dass Spieler, die stets gelassen und kontrolliert auf *Calls* oder andere Situationen reagieren, sehr guten Spirit zeigen, was auch so von anderen Spielern wahrgenommen und durch gute SotG-Bewertungen honoriert wird.

Social Value Orientation

Es wurde vermutet, dass SVO positiv mit dem SotG zusammenhängt (VIII), dass also Personen, die eher prosozial/altruistisch orientiert sind (im Vergleich zu Personen, die eher individuell/kompetitiv orientiert sind), bessere Werte im SotG aufweisen. Diese Annahme konnte nicht bestätigt werden, da hier keinerlei Zusammenhang gefunden wurde. Dafür könnte es verschiedene Gründe geben. Zum einen misst der SVO-Fragebogen die soziale Orientierung von Personen anhand von Geldverteilungen. Geld bzw. andere materielle Dinge spielen beim SotG keine Rolle, sodass der Kontext im Fragebogen wahrscheinlich nicht auf den Kontext des Ultimates übertragen werden konnte. Weiterhin geht es beim SVO vor Allem um Ressourcenaufteilung zwischen einem selbst und einer anderen Person. Bei Diskussionen im Ultimate ist es schwierig Ressourcen zu benennen, die man zwischen sich und dem Gegenüber aufteilen könnte. Hier geht es vielmehr um die Interaktion und die zwischenmenschliche Kommunikation, als um das Aufteilen von bestimmten Objekten. Um den Zusammenhang zwischen SVO und dem SotG bzw. Fairplay im Sport im Allgemeinen

besser zu untersuchen, ist zu empfehlen, die Messung der Orientierungen (altruistisch, prosozial, individualistisch, kompetitiv) auf den sportlichen Kontext anzupassen. So müsste ein Fragebogen entwickelt werden, der zwischen den folgenden zwei Extremen unterscheidet, die man mit Altruismus und Wettkampforientierung (kompetitiv) vergleichen könnte:

(1) Bei Diskussionen fällt die Entscheidung immer stets zugunsten der gegnerischen Mannschaft aus. Der eigene Erfolg ist dabei zweitrangig. (= altruistisches Verhalten)
(2) Bei Diskussionen fällt die Entscheidung immer stets zugunsten der eigenen Mannschaft aus, wobei der gegnerischen Mannschaft möglichst wenig Zuspruch gegeben wird. (= kompetitives Verhalten)

Zwischen diesen Extremen würde man dann von individualistischer bzw. prosozialer Orientierung sprechen, je nachdem in welche Richtung die Antwort ausfällt. Mit so einem Fragebogen könnte man die SVO dann kontextspezifisch erfassen und Zusammenhänge mit dem SotG könnten besser untersucht werden.

Wohlbefinden

In Bezug auf das Wohlbefinden wurde zum einen vermutet, dass der positive Affekt positiv und der negative Affekt negativ mit dem SotG im Zusammenhang steht (IX) und zum anderen, dass der SotG positiv mit der Lebenszufriedenheit korreliert (X).

Bei der emotionalen Komponente des Wohlbefindens, dem positiven und negativen Affekt, konnten bis auf eine Ausnahme keine Zusammenhänge gefunden werden. Der positive Affekt korreliert mittelmäßig hoch mit der selbst eingeschätzten positiven Einstellung und Selbstkontrolle, was nachvollziehbar erscheint. Personen, die sich selbst als aktiv, interessiert und fröhlich beim Affekt beschreiben, sehen sich auch selbst als positiv, wenn es um Ultimate geht. Warum der SotG ansonsten nicht mit dem Affekt in Verbindung steht, kann verschiedene Gründe haben. Zum einen könnte die Fragestellung beim Affekt zu allgemein gewesen sein. Es wurde erfragt, wie sich eine Person im Allgemeinen fühlen würde. Der Affekt ist aber eher ein Zustand, der langfristig oftmals mit Veränderungen in Verbindung steht. So gibt es zeitliche Phasen, in denen Personen vielleicht sehr positiv gestimmt sind. Dann gibt es aber auch Phasen, in denen das Gegenteil der Fall sein kann. So ist es vielleicht schwierig, einen allgemeinen Gefühlszustand zu erfassen. Vielmehr sollte man in Zukunft versuchen, den Affekt auf einen kürzeren Zeitraum bezogen zu messen. Um den Zusammenhang zwischen dem SotG und dem Affekt ganz konkret zu erfassen, würde es sich anbieten, sowohl den SotG als auch den Affekt direkt nach einem Spiel bzw. nach einem Turnier zu erfragen. Beides würde sich dann auf ein und dieselbe Situation, nämlich das Spiel

bzw. das Turnier beziehen, sodass man genauere Aussagen über einen möglichen Zusammenhang treffen könnte.

In Bezug auf die Lebenszufriedenheit konnte die in dieser Studie gemachte Annahme bestätigt werden, dass diese mit dem SotG positiv zusammenhängt. Es konnte eine mittelgroße Korrelation gefunden werden. Kann man nun behaupten, dass guter SotG glücklich macht? Diese Aussage kann so konkret leider nicht getroffen werden, da nicht klar ist, welches der beiden Konstrukte nun einen Einfluss auf das andere hat. Zum einen könnte es sein, dass durch das Zeigen von gutem Spirit, die Lebenszufriedenheit erhöht wird. Wenn man sich beim Ultimate stets fair verhält und anderen gegenüber verständnisvoll und freundlich begegnet, dann ist dies sehr wahrscheinlich mit positiven Gefühlen verbunden, die vielleicht langfristig auch zufriedener machen. Auch scheint es nachvollziehbar, dass man durch das eigene positive Verhalten, positives Feedback von anderen Spielern bekommt und im Sinne der Reziprozität, also der Gegenseitigkeit im sozialen Austausch, selbst freundlich und fair behandelt wird. Buunk und Schaufeli (1999) beschreiben in ihrer Metanalyse einen positiven Zusammenhang zwischen dem Ausmaß an Reziprozität und dem subjektiven Wohlbefinden. Gegenseitigkeit spielt beim SotG eine große Rolle, sodass dieser Ansatz, auch bezogen auf das Wohlbefinden, in zukünftigen Untersuchungen weiter verfolgt werden sollte. Man kann den gefundenen Zusammenhang zwischen dem SotG und der Lebenszufriedenheit aber auch andersherum betrachten, indem man sagt, dass Personen, die mit sich und ihrem Leben zufrieden sind, diese Positivität auch mit zum Sport bringen und dadurch guten Spirit zeigen. Wie die Richtung des Zusammenhangs nun letztendlich ist, kann man an dieser Stelle nicht sagen. So oder so ist aber gezeigt wurden, dass es diesen Zusammenhang gibt, sodass man durchaus behaupten kann, dass Spieler, die hohen SotG zeigen, auch eher Spieler sind, die mit ihrem Leben zufrieden sind.

In der nachfolgenden Tabelle sind noch einmal alle in dieser Arbeit aufgestellten Hypothesen dargestellt und ob diese bestätigt wurden oder nicht.

Tabelle 5. *Ergebnisübersicht bezogen auf die Hypothesen.*

	Hypothesen	***Ergebnisse***	***Bestätigung?***
I.	Verträglichkeit	positive Korrelation	bestätigt
II.	Gewissenhaftigkeit	keine Korrelation	nicht bestätigt
III.	Neurotizismus	negative Korrelation	bestätigt
IV.	Extraversion / Offenheit f.n.E.	keine Korrelation	bestätigt
V.	Empathie	positive Korrelation	bestätigt
VI.	Perspektivenübernahme	positive Korrelation	bestätigt
VII.	Ärgerkontrolle	positive Korrelation	bestätigt
VIII.	Social Value Orientation	keine Korrelation	nicht bestätigt
IX.	positiver Affekt / negativer Affekt.	keine Korrelation	nicht bestätigt
X.	Lebenszufriedenheit.	positive Korrelation	bestätigt

Anmerkungen. Keine.

5.2 Explorative Ergebnisse

Neben den aufgestellten Hypothesen wurden explorativ noch weitere Aspekte in dieser Studie untersucht, deren Ergebnisse im Folgenden diskutiert werden.

Vergleich von Selbst- und Fremdeinschätzung

Zum einen konnte kein Unterschied zwischen der Selbst- und der Fremdeinschätzung des SotGs gefunden werden. Dass es folglich keine große Diskrepanz gibt, ist erstmal positiv anzumerken. Im Durchschnitt sehen sich die Spieler also selbst ähnlich im Spirit wie andere Spieler sie auch sehen. Schaut man sich aber den Zusammenhang zwischen der Selbst- und Fremdeinschätzung an, ist dieser den Ergebnissen zufolge nicht vorhanden. Das bedeutet, dass Spieler, die sich selbst eher gut im SotG sehen, nicht zwangsweise von anderen als gut bewertet werden. Demnach muss es in gewisser Weise doch Unterschiede zwischen der Selbst- und Fremdwahrnehmung des individuellen SotGs geben. Eventuell beurteilen sich Spieler selbst kritischer als sie andere beurteilen oder eben andersherum. So oder so wäre es wünschenswert, wenn die Diskrepanz zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung möglichst gering gehalten wird, da die Vorstellung, was guten SotG ausmacht, bei allen gleich sein sollte. Auf Teamebene wird im SotG-Scoresheet (siehe Anhang A) stets auch eine

Selbsteinschätzung der Teams gefordert, um eben genau diesen Vergleich zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung ziehen zu können. Weicht die Selbsteinschätzung stark von der Fremdeinschätzung ab, sollten sich die Teams überlegen, woran dies liegen könnte und ob eventuell Verbesserungsmaßnahmen erforderlich sind. Auf individueller Ebene gibt es bisher keine konkret messbare Möglichkeit, Selbst- und Fremdwahrnehmung zu vergleichen. Empfehlenswert ist es, den Spielern nach einem Spiel oder nach einem Turnier Rückmeldung über ihr Verhalten im Sinne des SotGs zu geben. Nur so können Spieler an sich arbeiten und ihren Spirit verbessern.

Unabhängig von der Selbst- und Fremdeinschätzung fiel auf, dass die Werte im SotG generell höher ausgefallen sind als man es üblicherweise bei Turnieren gewohnt ist. Ein Grund dafür könnte sein, dass in der vorliegenden Studie der individuelle SotG erhoben wurde, was im Ultimate in der Praxis nicht der Fall ist. Bei Turnieren wird immer nur der SotG eines ganzen Teams beurteilt. Außerdem findet die Bewertung auch stets im Team statt. Hierbei könnten einzelne individuelle Meinungen weniger Gewicht haben, da man oft vom Team überstimmt werden kann. Bei einer individuellen Antwortabgabe ohne Absprache mit anderen könnten folglich höhere, aber auch niedrigere Werte auftreten. Dass in der vorliegenden Studie höhere Ergebnisse zu finden waren, könnte vielleicht mit der sozialen Erwünschtheit zu tun haben. Wie im theoretischen Hintergrund schon erwähnt, ist ein guter SotG nicht nur erwünscht, sondern wird von allen Spielern erwartet. Guter Spirit ist ein sehr sozial erwünschtes Verhalten innerhalb der Sportart Ultimate. Mit diesem Wissen, was die meisten Spieler wahrscheinlich verinnerlicht haben (vgl. Dr. Bernhard Otto, Sat1 17:30 live, 22.08.2017), scheint es nachvollziehbar, dass man seinen eigenen Spirit gut darstellen möchte und sich demnach selbst auch gute Werte gibt, auch wenn die Umfrage anonym gewesen ist. Dass auch die Werte bei der Fremdeinschätzung sehr hoch ausgefallen sind, könnte daran liegen, dass man seine eigenen Teammitglieder einschätzen sollte. Hier könnten Faktoren wie Teamidentifikation oder Gruppenkohäsion und damit das soziale Umfeld eine beeinflussende Rolle spielen.

Für zukünftige Untersuchungen wäre es interessant zu schauen, ob es einen Unterschied gibt, wenn Spieler andere Teams/andere Spieler im SotG individuell (Mittelwert der Einzelantworten) oder im Vergleich in einer Gruppe (eine gemeinsame Antwortabgabe) bewerten.

Man kann festhalten, dass neben der üblicherweise durchgeführten Fremdeinschätzung eine Selbsteinschätzung des SotGs und auf individueller Ebene Rückmeldungen an die Spieler

durch z.B. Teamkollegen von großer Bedeutung sind, um ein allgemeines Verständnis von gutem SotG zu fördern.

Alter, Spielerfahrung und Spiellevel

Es konnte herausgefunden werden, dass sowohl das Alter, die Spielerfahrung als auch der Spiellevel positiv mit der Selbsteinschätzung des SotGs zusammenhängen. Zusammengefasst könnte man also sagen, dass man sich selbst besser im Spirit wahrnimmt, je länge man beim Ultimate dabei ist. Interessant ist, dass das Alter und die Spielerfahrung aber nicht im Zusammenhang mit der Fremdeinschätzung des SotGs stehen. Das würde heißen, dass andere Spieler einen nicht unbedingt besser im SotG einschätzen würden, je länger man dabei ist. Folglich muss ein Spieler nicht erst jahrelang Ultimate spielen, um guten Spirit zu zeigen. Auch Spieler, die neu dabei sind und wenig Spielerfahrung haben, werden von anderen als faire Sportler im Sinne des SotGs betrachtet.

Betrachtet man allerdings den Spiellevel, gibt es doch einen Zusammenhang mit der Fremdeinschätzung des SotGs. Das würde heißen, dass sehr gute Spieler, also Spieler, die sehr gute Leistungen auf dem Feld zeigen, auch von anderen Spielern als sehr gut im Spirit eingeschätzt werden. Dieses Ergebnis ist in dem Sinne erfreulich, da man sagen kann, dass hohe sportliche Leistung im Ultimate nicht auf Kosten des Fairplays gezeigt wird, sondern eben auch hier der Spaß am Spiel und nicht das Gewinnen-um-jeden-Preis im Vordergrund steht.

Eine weitere Erkenntnis dieser Studie ist, dass die Lebenszufriedenheit mit steigender Spielerfahrung erhöht ist und Neurotizismus-Werte mit steigender Spielerfahrung reduziert werden. Aufgrund dieses Ergebnisses kann man annehmen, dass Ultimate auf Dauer zum individuellen Wohlbefinden beiträgt. Weiter oben wurde schon genannt, dass der SotG mit Wohlbefinden im Zusammenhang steht. Nun könnte man aber auch sagen, dass die Sportart Ultimate an sich der Grund für diesen Zusammenhang ist. Sicherlich haben der Spirit und der faire Umgang miteinander einen Einfluss, doch sind vermutlich auch noch andere Aspekte, wie z.B. das soziale Umfeld, Freunde, die Community oder regelmäßiger sozialer Kontakt zum Team wichtig. Interessant wäre es, bei zukünftigen Studien zu untersuchen, welche Aspekte im Ultimate für Spieler wichtig sind und wie diese mit dem subjektiven Wohlbefinden zusammenhängen.

Geschlecht

Es wurde untersucht, ob es Unterschiede im SotG zwischen Männern und Frauen gibt. In Bezug auf den Gesamtwert konnten keine Unterschiede gefunden werden, sodass man generell sagen kann, dass männliche und weibliche Ultimate-Spieler gleich guten Spirit zeigen. Schaut man sich die Unterkategorien des SotGs genauer an, wurden teilweise kleine Unterschiede gefunden. So werden Männer bei Regelkenntnis und -gebrauch besser als Frauen eingeschätzt und sehen sich selbst auch besser. Diese Unterschiede sind zwar signifikant, aber dennoch sehr gering, sodass man hier nicht zu viel hineininterpretieren sollte, auch weil die Stichprobe relativ gering war. Ein weiterer kleiner Unterschied, der gefunden werden konnte ist, dass Männer von anderen Spielern ein wenig schlechter in Bezug auf Fouls und Körperkontakt als Frauen gesehen werden. Rahimizadeh et al. (2011) konnten in einer Studie herausfinden, dass männliche Sportler im Vergleich zu weiblichen sturer sind und eher Grenzen überschreiten, was als Teil von aggressivem Verhalten verstanden werden kann. Wichtig zu erwähnen ist aber, dass man nicht sagen kann, dass Männer generell aggressiver als Frauen sind, auch nicht auf den Sport bezogen. Wie z.B. Björkqvist (1994) schon feststellte, kommt es auf die Art des aggressiven Verhaltens an, indem sich Männer und Frauen unterscheiden. So muss man beispielsweise zwischen verbaler und körperlicher Aggression unterscheiden und kann aggressives Verhalten nicht verallgemeinern. Die gefundenen Geschlechtsunterschiede in dieser Studie hinsichtlich Fouls und Körperkontakt, sollten demnach auch nicht zu weit interpretiert werden, auch weil sie sehr gering sind. Dennoch scheint es sinnvoll, an dieser Stelle zu sagen, dass es stets wichtig ist, darauf zu achten, dass Fouls und Körperkontakt möglichst vermieden werden sollen. Besonders in der Mixed-Division sollten auch Männer darauf achten, dass ein körperkontaktfreies Spiel zustande kommt, da z.B. ein Zusammenprall zwischen Mann und Frau oftmals für die Frau gefährlicher sein kann. Für weitere Studien wäre es auch interessant zu schauen, ob es Unterschiede zwischen den drei Divisionen Mixed, Open und Damen hinsichtlich Fouls und Körperkontakt geben könnte.

Rolle im Team

Es wurde untersucht, ob es Unterschiede hinsichtlich des SotGs gibt, wenn man sich bestimmte Rollen im Team anschaut. Tatsächlich wurden sowohl bei der Selbst- als auch bei der Fremdeinschätzung Unterschiede gefunden.

Schaut man sich zuerst die Selbsteinschätzung an, fällt auf, dass sich die Trainer und Captains der Teams besser einschätzten als Spirit-Captains und Spieler ohne eine bestimmte Rolle. Bei

der Fremdeinschätzung hingegen werden Trainer und Captains nicht besser als andere eingeschätzt. Wie könnte dies nun erklärt werden. Trainer und Captains eines Teams haben eine leitende Rolle und somit auch eine gewisse Vorbildfunktion inne. Man kann davon ausgehen, dass dies den Trainern und Captains bekannt ist. Guten Spirit zu zeigen, ist demnach auch wichtig. Es erscheint nachvollziehbar, dass Trainer und Captains sich selbst als sehr gut im Spirit einschätzen, eben weil sie das Team leiten und meist auch zu den besseren Spielern gehören. Dass es nun eine Diskrepanz zwischen einer höheren Selbsteinschätzung im Vergleich zu einer geringeren Fremdeinschätzung gibt, sollte als wichtiger Punkt gesehen werden. Es ist eben nicht selbstverständlich, dass man guten Spirit zeigt, nur weil man eine leitende Rolle im Team hat. Manchmal sieht man auf dem Spielfeld, dass sich Trainer oder Captains in Diskussionen einmischen, in die sie nicht involviert sind. Wahrscheinlich ist dies zu beobachten, weil Trainer und Captains ihre Expertise und ihre Erfahrung mit einbringen wollen oder daran gewöhnt sind, Ansagen zu machen. Trotzdem wird dieses Verhalten nicht mit gutem Spirit gleichgesetzt, sondern eher mit schlechtem. Als Appell könnte man formulieren, dass auch Spieler mit einer leitenden Rolle im Team stets auf den eigenen Spirit achten und sich in manchen Diskussionen zurückhalten sollten, zumindest, wenn sie nicht involviert sind. Deshalb ist es auch für Trainer und Captains von großer Bedeutung Feedback für ihr Verhalten zu bekommen (z.B. von Teammitgliedern).

Neben den Trainern und Captains gibt es im Ultimate auch sogenannte SotG-Captains. In dieser Studie wurde herausgefunden, dass eben diese als am besten im SotG von anderen eingeschätzt werden. Dies scheint nachvollziehbar, da SotG-Captains sich mit dem Thema natürlich in gewisser Weise auseinander setzen und meist vom Team gewählt werden, eben weil sie guten Spirit zeigen. Erstaunlich ist es nun, dass sich die SotG-Captains selbst als am schlechtesten im Spirit einschätzen. Auch hier gibt es also eine Diskrepanz zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung. Ein möglicher Grund könnte sein, dass SotG-Captains eine ganz andere Bewertungsgrundlage haben als andere Spieler. Was für SotG-Captains als normaler Spirit gewertet wird, könnte für andere schon als sehr guter Spirit gesehen werden. Man kann es als normal betrachten, dass gleiche Situationen von verschiedenen Spielern unterschiedlich wahrgenommen und bewertet werden. Demnach ist es auch verständlich, dass es Unterschiede zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung in Bezug auf den SotG gibt. Festhalten sollte man aber, dass es nicht schlimm ist, wenn man sich selbst als gut im Spirit bewertet, besonders, wenn man von anderen das Feedback bekommt, dass man guten Spirit zeigt. Auch auf Teamebene ist dies ein interessanter Aspekt. Manchmal gibt es Teams, die über mehrere Turniere hinweg als sehr gut im SotG bewertet werden, sich selbst aber eher weniger Punkte

geben im Vergleich. Hier sollte man appellieren, dass es vollkommen ok ist, sich selbst auch mal mehr Punkte gutzuschreiben, wenn dies gerechtfertigt ist. Bescheiden muss man nicht zwangsweise sein. Viel wichtiger ist eine realistische Einschätzung, die sich im Idealfall mit der Einschätzung anderer deckt, damit ein allgemeines Verständnis von gutem SotG gefördert werden kann.

Wichtigkeit des SotGs

Neben der Frage, wie ausgeprägt der SotG bei einzelnen Spielern ist, wurde auch untersucht, wie wichtig den Spielern der SotG generell ist. Durchschnittlich gaben die Spieler einen sehr hohen Wert an, was zeigt, dass der SotG eine zentrale Rolle für sie spielt, so wie es auch im Sinne des Ultimates gedacht ist. Zusätzlich konnte herausgefunden werden, dass die Wichtigkeit des SotGs mit dem positiven Affekt, der Lebenszufriedenheit, der Empathie, der Ärgerkontrolle und der Verträglichkeit positiv zusammenhängt. Auch werden Spieler besser im Spirit von anderen bewertet, wenn ihnen der Spirit generell wichtig ist. Man sieht also, dass allein die Tatsache, dass einem der SotG wichtig ist, dazu führt, dass man auch guten Spirit zeigt, was von anderen wahrgenommen wird. Für jeden Spieler sollte deshalb der SotG auch eine wichtige Rolle beim Ultimate einnehmen. Das Wissen über die Bedeutsamkeit des SotGs und dessen Verinnerlichung könnte also als eine Art Grundlage gesehen werden, um guten Spirit zeigen zu können.

Weiterhin wurde untersucht, wie sich der SotG auf die Lebenszufriedenheit auswirkt, je wichtiger einem der SotG an sich ist. Herausgefunden wurde, dass der Zusammenhang zwischen dem SotG und der Lebenszufriedenheit umso höher ist, je mehr Wichtigkeit dem SotG zugeschrieben wird. Dies ist nachvollziehbar, denn wenn einem der SotG weniger wichtig ist, hat dies natürlich auch weniger Einfluss auf das eigene Wohlbefinden. Andersherum legen Spieler, denen der SotG sehr wichtig ist, wahrscheinlich viel Wert darauf, auch guten Spirit zu zeigen. Wird dies umgesetzt und auch von anderen so wahrgenommen, hat dies vermutlich mehr Einfluss auf das eigene Wohlbefinden, weil man eben für etwas honoriert wird, was einem persönlich sehr am Herzen liegt. Auch hier kann man festhalten, dass das Wissen über die Wichtigkeit des SotGs sowie die Umsetzung von gutem Spirit zentral sind, nicht nur für ein harmonisches Spiel, sondern auch für einen persönlich.

5.3 Verbesserungsvorschläge und Ausblick

Da bisher kaum wissenschaftliche Studien vorliegen, die sich mit Ultimate Frisbee und dem SotG beschäftigen, kann diese Arbeit als eine der ersten Untersuchungen gesehen werden, die den SotG hinsichtlich persönlichkeitspsychologischen Aspekten näher betrachtet. Aus diesem Grund ist es auch nachvollziehbar, dass die vorliegende Arbeit verbesserungsfähig ist, in dem Sinne, dass die Fragestellungen mithilfe der bestmöglichen Methoden beantwortet werden. Es sollen im Folgenden nun einige Verbesserungsvorschläge thematisiert sowie ein Ausblick und Ideen für nachfolgende Studien gegeben werden.

Zum einen ist der Stichprobenumfang dieser Studie mit ca. 100 Teilnehmern relativ gering. Um klarere Aussagen treffen und um Ergebnisse auf Ultimate insgesamt besser beziehen zu können, ist es folglich notwendig, dass bei nachfolgenden Untersuchungen größere Stichproben untersucht werden.

Um einen individuellen SotG-Wert für jede Person zu erhalten, wurde der Fragebogen so konzipiert, dass man sich selbst und seine Teamkollegen „allgemein“ bewerten sollte. In der Praxis ist es aber üblich, dass Mannschaften nicht allgemein, sondern in Bezug auf ein bestimmtes Spiel bewertet werden. Es kann demnach schwierig sein, Einschätzungen abzugeben, die sich nicht auf ein spezielles Spiel oder Turnier beziehen, vor Allem auch, weil Situationen, die mit dem SotG zu tun haben könnten, zeitlich einfach nicht mehr präsent sind. Für zukünftige Studien könnte man versuchen, Einschätzungen des individuellen SotGs auf ein bestimmtes Turnier zu beziehen. Der Fragebogensatz müsste dann als Paper-Version nach einem Turnier an die Spieler ausgeteilt werden. Durch diese zeitliche Nähe würde es Spielern eventuell besser gelingen, andere Spieler zu bewerten. Denkt man diese Idee weiter, könnte man dies über mehrere Turniere hinweg durchführen, um dadurch letztendlich eine Art individueller Gesamtwert des SotGs zu erhalten, der dann eher mit Persönlichkeitsmerkmalen in Verbindung gebracht werden kann.

Ein weiterer Punkt, der verbessert bzw. angepasst werden könnte, ist die Skala mit der der SotG erhoben wurde. In der Praxis ist es üblich, einen Wert zwischen 0 und 4 zu vergeben. In der vorliegenden Arbeit war es möglich, einen Wert zwischen 0 und 40 zu vergeben, um zwischen den einzelnen Abstufungen mehr differenzieren zu können. Eventuell hat diese Skala aber auch zu Verwirrungen beim Ausfüllen geführt, da sie so erstmal unbekannt für Ultimate-Spieler war. Möglich wäre deshalb auch eine Vereinfachung der SotG-Skala, so wie sie auch üblicherweise vorliegt (0-4). Damit dann aber auch ein differenziertes Ergebnis

gefunden werden kann, ist eine große Stichprobe unbedingt notwendig, denn ansonsten würde es kaum Variation geben.

Wie am Anfang der Diskussion schon angesprochen, wäre es auch empfehlenswert die Persönlichkeitsskalen auf Sport und noch besser auf Ultimate zu beziehen. Vor Allem die Skalen zu Ärgerkontrolle, Empathie, Perspektivenübernahme und SVO sind entweder sehr allgemein gehalten oder beziehen sich auf Gebiete, die nur schwer mit sportlichen Situationen in Verbindung gebracht werden können. Beispielsweise könnte man in Bezug auf Ärgerkontrolle Items generieren, die ganz speziell auf kritische Situationen bei *Calls* im Ultimate eingehen. Durch die dadurch entstehende inhaltliche Nähe der Persönlichkeitsvariablen mit dem SotG, könnten größere Zusammenhänge gefunden und die Befunde der vorliegenden Arbeit würden somit weiter unterstützt werden.

Ein letzter Punkt, den man verbessern könnte, wäre die Messung der Wichtigkeit des SotGs. In dieser Arbeit wurde nur erfragt, wie wichtig der SotG für jemanden ist. Dabei konnte man eine Antwort zwischen 0 und 10 abgeben. Das Ergebnis war, dass sich die Werte alle im oberen Bereich wiedergefunden haben und keine große Variabilität zu finden war. Für zukünftige Untersuchungen wäre es deshalb empfehlenswert, der Wichtigkeit des SotGs die Wichtigkeit des sportlichen Erfolges gegenüberzustellen. So müssten sich die Probanden entscheiden, ob ihnen der SotG oder der Erfolg/die Leistung wichtiger ist. Dies würde auch vielmehr das widerspiegeln, was von der WFDF (2016) als Spaß am Spiel im Vergleich zum Gewinnen-um-jeden-Preis dargestellt wird.

Neben dem Zusammenhang zwischen dem SotG und Persönlichkeitseigenschaften, gibt es noch sehr viele verschiedene Bereiche in Bezug auf den SotG, die noch unerforscht sind. Zum Beispiel wäre es interessant, einen Vergleich zwischen Open, Damen und Mixed anzustellen. So könnte man sich fragen, ob es einen Unterschied zwischen diesen Divisionen hinsichtlich des SotGs gibt und ob dies mit bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen oder aber auch sozialen Aspekten zusammenhängt. Auch ein Vergleich zu anderen Sportarten wäre sinnvoll. Hier müsste man allerdings auf allgemeinere Konstrukte des Fairplays zurückgreifen, da der SotG, so wie er hier beschrieben wurde, einzig und allein im Ultimate zu finden ist.

Die Anfangsfrage beschäftigte sich damit, was Spieler dazu bringt, guten Spirit zu zeigen. Dafür wurde in dieser Arbeit auf Persönlichkeitseigenschaften eingegangen und auch einige geringe bis mittlere Zusammenhänge gefunden. Doch gibt es sicherlich noch andere Faktoren, die einen Einfluss haben, welche in zukünftigen Studien untersucht werden sollten. Darunter fallen zum Beispiel die soziale Unterstützung des Teams, die Gruppenidentifikation oder die

Gruppenkohäsion, also Aspekte, die man mit dem sozialen Umfeld und der Gruppendynamik in Verbindung bringen kann. Um also eine breitere Befundlage über Einflussfaktoren auf den SotG zu erhalten, sind Untersuchungen der genannten Aspekte erforderlich und würden sich als Anschlussuntersuchungen an diese Arbeit anbieten.

5.4 Fazit

In dieser Arbeit konnte festgestellt werden, dass es bestimmte Persönlichkeitseigenschaften gibt, die mit dem individuellen SotG im Ultimate Frisbee zusammenhängen. Dazu ist anzumerken, dass nur geringe bis mittlere Zusammenhänge gefunden werden konnten. Demnach ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass es neben der Persönlichkeit noch andere Faktoren gibt, die entscheidend für die Ausprägung des SotGs sind. So könnte das soziale Umfeld oder die Gruppendynamik im Team eine weitere zentrale Rolle spielen.

Auch kann man sagen, dass Personen, die sich im zwischenmenschlichen Kontakt durch hohe Verträglichkeit, Empathie, Perspektivenübernahme und Ärgerkontrolle auszeichnen, von anderen Spielern als sehr gut im SotG wahrgenommen werden. Solche positiven Eigenschaften sind es mitunter also, die von anderen honoriert werden, sodass man einen großen Schritt in Richtung sehr gutem Spirit machen kann, wenn man diese Eigenschaften nicht nur mit sich bringt, sondern vor Allem auch auf dem Spielfeld zeigt.

Der größte Zusammenhang mit dem SotG wurde hinsichtlich der Ärgerkontrolle gefunden. Demnach unterstützt diese Studie ganz klar das „BE CALM“-Prinzip, welches genau diesen Aspekt als ersten Punkt thematisiert. Als eine Art Appell an die Spieler kann man somit formulieren, dass der erste wichtige Schritt in jeder Diskussion mit anderen Spielern das Ruhebewahren ist. Sich unter Kontrolle zu haben, auch wenn eine kritische oder hitzige Situation vorliegt, ist die Grundlage für eine harmonische Interaktion.

Da es im Ultimate keine Schiedsrichter gibt und eine Rückmeldung an die Spieler über ihr Verhalten demnach unbedingt erforderlich ist, sollte man der Messung des SotGs durch z.B. die Scoresheets große Bedeutung zukommen lassen. Nicht nur die Evaluation anderer Teams, sondern auch die Selbstevaluation sowohl auf Team- als auch individueller Ebene ist sehr wichtig, um immer wieder kontrollieren zu können, ob man sich im Sinne des SotGs verhalten hat. Nur durch Feedback ist es möglich ein gemeinsames Verständnis von gutem SotG zu fördern.

Im Rahmen der gesamten Arbeit ist es positiv zu bewerten, dass der SotG mit der Lebenszufriedenheit zusammenhängt. Je besseren Spirit Spieler zeigen, desto zufriedener sind

sie auch mit sich und ihrem Leben. Aus diesem und aus vielen anderen Gründen sollte jeder Spieler im Ultimate stets versuchen, bestmöglichen Spirit zu zeigen. Ohne den SotG würde dieser Sport nämlich nicht funktionieren und umso wichtiger ist es, dass der SotG immer an erster Stelle steht.

6. Literaturverzeichnis

Allen, M. S., & Laborde, S. (2014). The role of personality in sport and physical activity. *Current Diresctions in Psychological Science, 23*(6), 460-465.

Björkqvist, K. (1994). Sex differences in physical, verbal, and indirect aggression: A review of recent research. *Sex roles, 30*(3), 177-188.

Borkenau, P., & Ostendorf, F. (2008). *NEO-FFI: NEO-Fünf-Faktoren-Inventar nach Costa und McCrae, Manual* 2nd ed. Göttingen: Hogrefe.

Buunk, B. P., & Schaufeli, W. B. (1999). Reciprocity in interpersonal relationships: An evolutionary perspective on its importance for health and well-being. *European review of social psychology, 10*(1), 259-291.

Chantal, Y., Robin, P., Vernat, J.-P., & Bernache-Assollant, I. (2006). Motivation, sportspersonship, and athletic aggression: a mediational analysis. *Psychology of Sport and Exercise, 6*, 233-249.

Davis, M. H. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology, 10*, 85.

Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology, 44*, 113-126.

Decety, J., & Lamm, C. (2006). Human empathy through the lens of social neuroscience. *Scientific World Journal, 6*, 1146-1163.

Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment, 49*, 71-75.

Ding, Y. (2013). Relationship between the athletes's impulsiveness, anger expression and the sportspersonship. *Journal of Tianjin Institute of Sport, 28*(6), 548-552.

Dorak, F. (2015). *The relationship between personality and sportspersonship orientations. The Anthropologist, 19*(3), 597-601.

Glaesmer, H., Grande, G., Braehler, E., & Roth, M. (2011). The German version of the Satisfaction with Life Scale (SWLS). *European Journal of Psychological Assessment, 27*(2), 127-132.

Glindemann, A. (2001). *Ultimate Frisbee im Schulsport und im Sportunterricht*. Hamburg: Universität Hamburg, Institut für Sportpädagogik.

Hayes, A. F. (2013). *An introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis*. New York: The Guilford Press.

Körner, A., Geyer, M., Roth, M., Drapeau, M., Schmutzer, G., Albani, C., Schumann, S., & Brähler, E. (2008). Persönlichkeitsdiagnostik mit dem NEO-Fünf-Faktoren-Inventar: Die 30-Item-Kurzversion (NEO-FFI-30). *PPmP-Psychotherapie Psychosomatik Medizinische Psychologie, 58*(06), 238-245.

Krohne, H. W., Egloff, B., Kohlmann, C.-W., & Tausch, A. (1996). Untersuchungen mit einer deutschen Version der „Positive and Negative Affect Schedule“ (PANAS). *Diagnostica, 42*(2), 139-156.

Lamsfuss, S. M., Silbereisen, R. K., & Boehnke, K. (1990). Empathie und Motive prosozialen Handelns (Berichte aus der Arbeit des Instituts für Allgemeine und Vergleichende Erziehungswissenschaft Nr. 10). Berlin: Freie Universität.

Murphy, R. O., Ackermann, K. A., & Handgraaf, M. J. J. (2011). Measuring Social Value Orientation. *Judgment and Decision Making, 6*(8), 771-781.

Ostendorf, F., & Angleitner, A. (2003). *NEO-Persönlichkeitsinventar (revidierte Form, NEO-PI-R) nach Costa und McCrae*. Göttingen: Hogrefe.

Rahimizadeh, M, Arabnarmi, B., Mizany, M., Shahbazi, M., & Kaviri bidgoli, Z. (2011). Determining the difference of aggression in male & female, athlete ad non-athlete students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 30*, 2264-2267.

Sat.1 17:30 live (2017, 22. August). *Frisbee als Leistungssport* [Fernsehsendung]. Abgerufen am 30.08.2017 unter http://www.1730live.de/frisbee-als-leistungssport.

Schwenkmezger, P., Hodapp, V., & Spielberger, C. (1992). Das State-Trait-Ärgerausdrucks-Inventar (STAXI). Bern: Huber.

Sezem-Balcikanli, G., & Yildiran, I. (2012). Sportspersonship orientation and empathy: a study of professional football players. *Journal of Education and Sport, 12*(1), 28-24.

Tausch, A. (1996). Der “Fragebogen zur Emotionskontrolle” (ECQ2-D): Untersuchungen mit einer deutschen Adaption des Emotion Control Questionnaire. *Zeitschrfit für Differentielle und Diagnostische Psychologie, 17*, 84-95.

Vallerand, R. J., Briere, N. M., Blanchard, C., & Provencher, P. (1997). Development and validation of the multidimensional sportspersonship orientations scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology, 19*(2), 197-206.

Watson, D., & Tellegen, A. (1985). Toward a concensual structure of mood. *Psychological Bulletin, 98*, 219-235.

World Flying Disc Federation (2011). *Erläuterung des WFDF/BULA-Spirit-of-the-Game-Bewertungsbogens*. Zugriff am 30.08.2017 unter http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/Explanation-sotg-scoring-sheet-nov-2011-de-final.pdf.

World Flying Disc Federation (2016). *Spirit of the Game*. Zugriff am 30.08.2017 unter http://www.wfdf.org/sotg/about-sotg.

WFDF Ultimate Rules Committee (2017). *WFDF Rules of Ultimate 2017*. Zugriff am 25.08.2017 unter http://www.wfdf.org/sports/rules-of-play/cat_view/26-rules-of-play/32-ultimate.

7. Anhang

A SotG Score Sheet

B Instruktion

C NEO-FFI-30

D Fragebogen zur Empathie und Perspektivenübernahme

E Fragebogen zur Ärgerkontrolle

F SVO-Fragebogen

G PANAS

H SWLS

I SotG-Fragebogen

J Angaben zur Person

K Aufklärung und Dank

Sie: Der Wert, den ihr Euern Gegnern gebt.

Wir: Der Wert, den ihr euch selber gebt.

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 misinterpretiert. Sie hielten sich an die Zeitlimits. Sie waren bereit die Regeln zu erklären und/oder sich erklären zu lassen.

2. Fouls und Körperkontakt

Zum Beispiel: Sie vermieden Fouls, Körperkontakt und gefährliche Spielweisen.

3. Aufrichtigkeit und Fairplay

Zum Beispiel: Sie entschuldigten sich für begangene Fouls. Sie korrigierten Mitspieler, wenn diese falsche oder unnötige Calls machten. Sie callten nur wichtige Regelverletzungen.

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 ihr eine 0* oder 4* in einer Kategorie gewählt habt, erklärt bitte in wenigen Worten, was passiert ist. Komplimente ebenso wie Kritik werden in angemessener Weise an die Teams übermittelt.

Spirit Score Sheet von WFDF und BULA, © 2014

Euer Team					Division					Datum				
										TT / MM / JJJJ				
1. Gegner				(wir - sie) (Spielergebnis)	2. Gegner				(wir - sie) (Spielergebnis)	3. Gegner				(wir - sie) (Spielergebnis)	4. Gegner				(wir - sie) (Spielergebnis)
Schwach	Nicht so gut	*Gut*	Sehr gut	Exzellent	Schwach	Nicht so gut	*Gut*	Sehr gut	Exzellent	Schwach	Nicht so gut	*Gut*	Sehr gut	Exzellent	Schwach	Nicht so gut	*Gut*	Sehr gut	Exzellent
Sie 0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
Wir **0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***
Sie 0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
Wir **0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***
Sie 0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
Wir **0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***
Sie 0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
Wir **0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***
Sie 0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
Wir **0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***	**0***	**1**	**2**	**3**	**4***
II					II					II					II				
Sie					Sie					Sie					Sie				
Wir					Wir					Wir					Wir				
Resultat					Resultat					Resultat					Resultat				

B Instruktion

Willkommen zur Online-Umfrage der SOTG-Studie!

Schön, dass du mitmachst! :)

Auf den nächsten Seiten wirst du zuerst ein paar Fragebögen beantworten. Bitte lies dir dazu immer die jeweilige Instruktion sorgfältig durch. Im zweiten Teil sollst du dann deinen eigenen sowie den Spirit deiner Teamkollegen einschätzen. Zum Schluss werden noch ein paar wenige allgemeine Angaben zu deiner Person abgefragt.

Im Laufe der Umfrage werde ich einmal deinen Namen abfragen. Dieser wird benötigt, um dich bei der Spiriteinschätzung richtig zuzuordnen. Es ist wichtig, dass du hier deinen richtigen Namen angibst, da wir deine Daten sonst nicht zuordnen und folglich nicht verwenden können. Alle deine Angaben werden selbstverständlich höchst vertraulich behandelt und nirgends veröffentlicht. Sobald die Datenerhebung beendet ist, wird dein Name durch einen zufällig generierten Code ersetzt, sodass dann eine Zuordnung deiner Angaben zu deiner Person nicht mehr möglich sein wird und folglich die Anonymität gewährleistet ist.

Die Umfrage dauert ca. 15 - 20min. Am Ende der Umfrage hast du dann die Möglichkeit, dich für die Verlosung der Gutscheine einzutragen.

Nimm dir für die Umfrage bitte die notwendige Zeit! Falls du Fragen oder Probleme hast, kannst du mich gerne jederzeit anschreiben.

Dann wünsche ich dir jetzt viel Spaß beim Ausfüllen und dann auch viel Glück bei der Verlosung der Gutscheine.

Sportliche Grüße,
Severin Pimer (Seppi)
pimer@stud.uni-frankfurt.de

C NEO-FFI-30

Im folgenden Abschnitt geht es um dich als Person. Bitte gib an, inwieweit du den Aussagen zustimmst bzw. diese ablehnst. Dabei gibt es kein richtig oder falsch. Wichtig ist, dass du ehrlich antwortest. Wenn du dir bei einer Aussage unsicher bist, gib bitte die Antwort an, die am ehesten auf dich zutrifft.

	Starke Ablehnung	Ablehnung	Neutral	Zustimmung	Starke Zustimmung
Ich fühle mich anderen oft unterlegen.					
Wenn ich unter starkem Stress stehe, fühle ich mich manchmal, als ob ich zusammenbräche.					
Ich fühle mich oft angespannt und nervös.					
Manchmal fühle ich mich völlig wertlos.					
Zu häufig bin ich entmutigt und will aufgeben, wenn etwas schief geht.					
Ich fühle mich oft hilflos und wünsche mir eine Person, die meine Probleme löst.					
Ich habe gern viele Leute um mich herum.					
Ich bin leicht zum Lachen zu bringen.					
Ich bin gerne im Zentrum des Geschehens.					
Ich habe oft das Gefühl, vor Energie überzuschäumen.					
Ich bin ein fröhlicher, gutgelaunter Mensch.					
Ich bin ein sehr aktiver Mensch.					
Ich finde philosophische Diskussionen langweilig.					
Mich begeistern die Motive, die ich in der Kunst und in der Natur finde.					
Poesie beeindruckt mich wenig oder gar nicht.					
Wenn ich Literatur lese oder ein Kunstwerk betrachte, empfinde ich manchmal ein Frösteln oder eine Welle der Begeisterung.					
Ich habe wenig Interesse, über die Natur des Universums oder die Lage der Menschheit zu spekulieren.					
Ich habe oft Spaß daran, mit Theorien oder abstrakten Ideen zu spielen.					
Ich bekomme häufiger Streit mit meiner Familie und meinen Kollegen.					
Manche Leute halten mich für selbstsüchtig und selbstgefällig.					
Im Hinblick auf die Absichten anderer bin ich eher zynisch und skeptisch.					
Manche Leute halten mich für kalt und berechnend.					
Ich versuche stets rücksichtsvoll und sensibel zu handeln.					
Um zu bekommen, was ich will, bin ich notfalls bereit, Menschen zu manipulieren.					
Ich halte meine Sachen ordentlich und sauber.					
Ich kann mir meine Zeit recht gut einteilen, sodass ich meine Angelegenheiten rechtzeitig beende.					

Ich versuche, alle mir übertragenen Aufgaben sehr gewissenhaft zu erledigen.	○	○	○	○	○
Wenn ich eine Verpflichtung eingehe, so kann man sich auf mich bestimmt verlassen.	○	○	○	○	○
Ich bin eine tüchtige Person, die ihre Arbeit immer erledigt.	○	○	○	○	○
Ich werde wohl niemals fähig sein, Ordnung in mein Leben zu bringen.	○	○	○	○	○

D Fragebogen zur Empathie und Perspektivenübernahme

Die folgenden Aussagen untersuchen deine Gedanken und Gefühle in verschiedenen Situationen. Gib bitte bei jede Aussage an, wie gut diese dich beschreibt. Bitte lies dir die Aussagen gründlich durch und antworte so ehrlich wie möglich. Es gibt hier kein richtig oder falsch. Wenn du dir unsicher bist, kreuze die Antwort an, die am ehesten auf dich zutrifft. Du hast die Möglichkeit zwischen fünf Abstufungen zu wählen.

	beschreibt mich nicht gut	**beschreibt mich eher nicht gut**	**weder noch**	**beschreibt mich eher gut**	**beschreibt mich sehr gut**
Ich erlebe mich mitfühlend und zugewandt gegenüber Leuten, die weniger Glück haben als ich.	○	○	○	○	○
Manchmal habe ich kein richtiges Mitleid mit anderen, wenn sie Probleme haben.	○	○	○	○	○
Wenn Leute ausgenutzt werden, habe ich das Gefühl, dass ich sie schützen möchte.	○	○	○	○	○
Ein Missgeschick anderer Leute beunruhigt mich in der Regel nicht so besonders.	○	○	○	○	○
Ich bin oft ganz schön berührt über Dinge, die ich so mitbekomme.	○	○	○	○	○
Wenn ich mitbekomme, dass Leute unfair behandelt werden, habe ich manchmal gar nicht so besonders viel Mitleid mit ihnen.	○	○	○	○	○
Ich würde mich als recht weichherzigen Menschen bezeichnen.	○	○	○	○	○
Ich finde es manchmal schwierig, Dinge auch mal vom Standpunkt des anderen aus zu sehen.	○	○	○	○	○
Bei einer Meinungsverschiedenheit versuche ich mir die Sache von allen Seiten anzuschauen, bevor ich eine Entscheidung treffe.	○	○	○	○	○
Ich versuche manchmal meine Freunde besser zu verstehen, indem ich mir vorstelle, wie die Dinge aus ihrer Perspektive aussehen.	○	○	○	○	○
Wenn ich sicher bin, dass ich bei einer Sache recht habe, verschwende ich nicht erst viel Zeit, mir die Argumente anderer Leute anzuhören.	○	○	○	○	○
Ich glaube, dass jedes Problem zwei Seiten hat und ich versuche mir beide anzusehen.	○	○	○	○	○
Wenn ich mich über jemanden aufrege, versuche ich normalerweise erstmal in seine Haut zu schlüpfen.	○	○	○	○	○
Bevor ich Leute kritisiere, versuche ich mir vorzustellen, wie ich mich fühlen würde, wenn ich an ihrer Stelle wäre.	○	○	○	○	○

E Fragebogen zur Ärgerkontrolle

Im Nachfolgenden sollst du einschätzen, wie oft du das jeweilige Verhalten zeigst. Dabei gibt es kein richtig oder falsch. Wenn du dir unsicher bist, klicke die Antwort an, die am ehesten auf dich zutrifft.

	nie oder sehr selten	**manchmal**	**oft**	**immer oder fast immer**
Wenn mir jemand zusetzen würde, so würde ich mich revanchieren.	○	○	○	○
Wenn ich in einem Laden oder Restaurant schlecht bedient werde, so mache ich kein Aufhebens daraus.	○	○	○	○
Wenn mich jemand angreift, so schlage ich zurück.	○	○	○	○
Ich neige dazu, Leute anzufahren.	○	○	○	○
Wenn jemand etwas Dummes sagt, so mache ich ihn darauf aufmerksam.	○	○	○	○
Ich gehe nicht weiter darauf ein, wenn jemand versucht, sich vor mir in eine Warteschlange zu schieben.	○	○	○	○
Ich gebe lieber einer Sache nach, als darüber zu streiten.	○	○	○	○
Ich kann es nicht leiden, wenn ich lange auf etwas warten muss.	○	○	○	○
Ich kann es nicht leiden, wenn ich einen langsamen Fahrer nicht überholen kann.	○	○	○	○
Wenn mich jemand beleidigt, so versuche ich, so ruhig wie möglich zu bleiben.	○	○	○	○

F SVO-Fragebogen

Anweisungen

In dieser Aufgabe werden Sie bestimmen, wie Sie bestimmte Geldbeträge zwischen sich selbst und einer anderen Person aufteilen möchten. Im Folgenden werden wir diese andere Person schlicht als "**Jemand**" bezeichnen. Diese/r Jemand ist eine Person, welche Sie nicht kennen und gegenseitig anonym bleiben wird. All ihre Entscheidungen sind vollumfänglich vertraulich. **Für jede der folgenden Fragen, geben Sie bitte jeweils diejenige Geldverteilung an, welche Sie am meisten bevorzugen**.

Ihre Entscheidungen werden jeweils sowohl Geld für Sie, wie auch für die andere Person generieren. Im unten stehenden Beispiel hat sich eine Person entschieden, das Geld so aufzuteilen, dass sie 50 Euro erhält während die anonyme andere Person 40 Euro erhält.

Es gibt keine richtigen und falschen Antworten in dieser Aufgabe, es geht hier ausschliesslich um persönliche Präferenzen. Wenn Sie Ihre Entscheidung gefällt haben, **markieren Sie die entsprechende Position auf der Mittellinie und schreiben Sie die entsprechende Geldverteilung auf die Linien rechts**. Sie können pro Frage nur eine Position markieren. Wie Sie sehen können beeinflusst Ihre Entscheidungen sowohl den Geldbetrag, welchen Sie erhalten, so wie auch den Geldbetrag, welcher die andere Person erhält.

Beispiel:

Sie erhalten	30	35	40	45	50	55	60	65	70
Jemand erhält	80	70	60	50	40	30	20	10	0

Sie 50

Jemand 40

a

1

Sie erhalten	85	85	85	85	85	85	85	85	85
Jemand erhält	85	76	68	59	50	41	33	24	15

Sie _____

Jemand _____

2

Sie erhalten	85	87	89	91	93	94	96	98	100
Jemand erhält	15	19	24	28	33	37	41	46	50

Sie _____

Jemand _____

3

Sie erhalten	50	54	59	63	68	72	76	81	85
Jemand erhält	100	98	96	94	93	91	89	87	85

Sie _____

Jemand _____

4

Sie erhalten	50	54	59	63	68	72	76	81	85
Jemand erhält	100	89	79	68	58	47	36	26	15

Sie _____

Jemand _____

5

Sie erhalten	100	94	88	81	75	69	63	56	50
Jemand erhält	50	56	63	69	75	81	88	94	100

Sie _____

Jemand _____

6

Sie erhalten	100	98	96	94	93	91	89	87	85
Jemand erhält	50	54	59	63	68	72	76	81	85

Sie _____

Jemand _____

7

Sie erhalten	100	96	93	89	85	81	78	74	70
Jemand erhält	50	56	63	69	75	81	88	94	100

Sie _____

Jemand _____

8

Sie erhalten	90	91	93	94	95	96	98	99	100
Jemand erhält	100	99	98	96	95	94	93	91	90

Sie _____

Jemand _____

9

Sie erhalten	100	94	88	81	75	69	63	56	50
Jemand erhält	70	74	78	81	85	89	93	96	100

Sie _____

Jemand _____

10

Sie erhalten	100	99	98	96	95	94	93	91	90
Jemand erhält	70	74	78	81	85	89	93	96	100

Sie _____

Jemand _____

11

Sie erhalten	70	74	78	81	85	89	93	96	100
Jemand erhält	100	96	93	89	85	81	78	74	70

Sie _____

Jemand _____

12

Sie erhalten	50	56	63	69	75	81	88	94	100
Jemand erhält	100	99	98	96	95	94	93	91	90

Sie _____

Jemand _____

13

Sie erhalten	50	56	63	69	75	81	88	94	100
Jemand erhält	100	94	88	81	75	69	63	56	50

Sie _____

Jemand _____

14

Sie erhalten	100	96	93	89	85	81	78	74	70
Jemand erhält	90	91	93	94	95	96	98	99	100

Sie _____

Jemand _____

15

Sie erhalten	90	91	93	94	95	96	98	99	100
Jemand erhält	100	94	88	81	75	69	63	56	50

Sie _____

Jemand _____

G PANAS

Dieser Fragebogen enthält eine Reihe von Wörtern, die unterschiedliche Gefühle und Empfindungen beschreiben. Lies bitte jedes Wort und trage dann in die Skala neben jedem Wort die Intensität ein. Du hast die Möglichkeit, zwischen fünf Abstufungen zu wählen.

Gib bitte an, wie du dich im Allgemeinen fühlst!

	ganz wenig oder gar nicht	ein bisschen	einigermaßen	erheblich	äußerst
aktiv	○	○	○	○	○
interessiert	○	○	○	○	○
freudig erregt	○	○	○	○	○
stark	○	○	○	○	○
angeregt	○	○	○	○	○
stolz	○	○	○	○	○
begeistert	○	○	○	○	○
wach	○	○	○	○	○
entschlossen	○	○	○	○	○
aufmerksam	○	○	○	○	○
bekümmert	○	○	○	○	○
verärgert	○	○	○	○	○
schuldig	○	○	○	○	○
erschrocken	○	○	○	○	○
feindselig	○	○	○	○	○
gereizt	○	○	○	○	○
beschämt	○	○	○	○	○
nervös	○	○	○	○	○
durcheinander	○	○	○	○	○
ängstlich	○	○	○	○	○

H SWLS

Bitte kreuze bei den folgenden 5 Aussagen an, inwieweit du diesen zustimmst.

	stimme überhaupt nicht zu	stimme nicht zu	stimme eher nicht zu	weder / noch	stimme eher zu	stimme zu	stimme völlig zu
In den meisten Bereichen entspricht mein Leben meinen Idealvorstellungen.	○	○	○	○	○	○	○
Meine Lebensbedingungen sind ausgezeichnet.	○	○	○	○	○	○	○
Ich bin mit meinem Leben zufrieden.	○	○	○	○	○	○	○
Bisher habe ich die wesentlichen Dinge erreicht, die ich mir für mein Leben wünsche.	○	○	○	○	○	○	○
Wenn ich mein Leben noch einmal leben könnte, würde ich kaum etwas ändern.	○	○	○	○	○	○	○

I SotG-Fragebogen

Im Folgenden sollst du nun deinen eigenen Spirit und den Spirit deiner Mitspieler/innen bewerten. Dabei geht es nicht um den Spirit bezogen auf ein bestimmtes Spiel oder ein bestimmtes Turnier. Vielmehr soll hier eine **Einschätzung des allgemeinen Spirits** erfolgen, also wie "spirited" ein/e Spieler/in generell einzuschätzen ist. Dazu wirst du auf den folgenden Seiten deinen Namen und die Namen deiner Mitspieler/innen finden und darunter jeweils die 5 Kategorien, die beim Spirit bewertet werden:

1. Regelkenntnis und -gebrauch
2. Fouls und Körperkontakt
3. Aufrichtigkeit und Fairplay
4. Positive Einstellung und Selbstkontrolle
5. Kommunikation

Wichtig!
Die Skala geht nicht wie bei der regulären Spiritbewertung von 0 bis 4, sondern **von 0 bis 40**.
Die Zahl 10 entspricht dabei einer Bewertung von 1 (nicht so gut). Die Zahl 20 entspricht einer Bewertung von 2 (gut), usw.! Durch diese größere Zahlenspanne ist eine genauere Einschätzung des Spirits möglich. Beispielsweise könntest du einem Spieler/einer Spielerin in einer Kategorie einen Wert von 26 geben, was umgerechnet einer Spiritbewertung von 2,6 (zwischen gut und sehr gut) entsprechen würde.

Versuche bitte, deinen und den Spirit deiner Mitspieler/innen so zu bewerten, wie **DU** ihn einschätzt. Dabei gibt es kein richtig oder falsch. Hier ist ausschließlich **deine persönliche Meinung** gefragt.

Bevor du zu den Spiritbewertungen kommst, bitte ich dich noch deinen Vor- und Nachnamen sowie dein Team anzugeben, sodass du gleich dem richtigen Team zugeordnet werden kannst.

Vorname

Name

Mit welchem Team hast du die Outdoor Mixed DM 2016 gespielt?

Mainzelrenner
Hässliche Erdferkel
Frau Rauscher & die Bembelbc
Sugar Mix
Zamperl
Colorado
Frisbee Family
Paradisco Jena
Tiefseetaucher
Huck Jemischtet
Monaco Mix
Team Südsee
Frühmix
Drehst'n Deckel
Fischbees
DiscKick

Beispielitem:
Max Mustermann

Regelkenntnis und -gebrauch

Fouls und Körperkontakt

Aufrichtigkeit und Fairplay

Positive Einstellung und Selbstkontrolle

Kommunikation

J Angaben zur Person

Fast geschafft!

Zum Schluss bitte ich dich noch ein paar Angaben über deine Person zu machen und ein paar kurze Fragen zu beantworten.

Wie alt bist du?

Geschlecht

- männlich
- weiblich

Wie lange spielst du schon Ultimate Frisbee?

- < 1 Jahr
- 1 - 2 Jahre
- 2 - 3 Jahre
- 3 - 4 Jahre
- 4 - 5 Jahre
- > 5 Jahre

Wie würdest du dein Spiellevel einschätzen?

1 = Anfänger
10 = Profi

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Welcher dieser Rollen nimmst du im Team ein?

- Trainer/in
- Captain
- Spirit-Captain
- nur Spieler/in

Bist du oder warst du einmal in einem Nationalteam als aktive/r Spieler/in?

- aktuell Nationalspieler/in
- ehemalige/r Nationalspieler/in
- kein/e Nationalspieler/in

Wie wichtig ist dir persönlich der Spirit of the Game?

1 = äußerst unwichtig
10 = äußerst wichtig

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

K Aufklärung und Dank

Geschafft! :)
Vielen Dank, dass du an der Umfrage teilgenommen hast. Wenn du an der Verlosung der Five-Ultimate Gutscheine teilnehmen möchtest, klicke bitte auf den nachfolgenden Link. Dort kannst du deine Mailadresse angeben, welche dann im Lostopf landet.

Hier geht's zur Verlosung

Aufklärung
Diese Studie beschäftigt sich mit der Frage, welche persönlichen Eigenschaften mit dem SOTG zusammenhängen, also welche Eigenschaften eine Person mitbringt, die guten Spirit zeigt. Daneben soll geschaut werden, ob ein guter Spirit mit Wohlbefinden und Zufriedenheit zusammenhängt und ob es eine Verbindung zum Erfolg der Mannschaft gibt. Weiterhin wird geschaut, ob es Unterschiede zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung gibt.

Wenn du noch Fragen oder ein anderes Anliegen hast, kannst du mir gerne jederzeit schreiben.

Und nochmals vielen Dank, dass du mitgemacht hast. Viel Erfolg auch bei der Verlosung, wenn du daran teilnimmst.

Liebe Grüße,
Severin Pimer (Seppi)
pimer@stud.uni-frankfurt.de