



Der Spirit-Captain

Stand: Juli 2016

Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten gegenseitigen Respekts, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen.

Inhalt

Aufgaben der Spirit-Captains	1
Umgang mit der Spirit-Bewertung	2
DENKEN	3
Spirit-Timeout.....	3
Spirit-Circle	4
Schnelles Lösen von Calls.....	4

Aufgaben der Spirit-Captains

- Eure Aufgaben liegen **abseits** des Spielfeldes.
- Trefft euch mit dem gegnerischen Spirit-Captain (und bei WFDF-Turnieren eventuell Game Advisor) ein paar Minuten vor jedem Spiel. Das bietet eine gute Grundlage für ein gemeinschaftliches, freundliches und faires Spiel.
- Sprecht mit dem gegnerischen Spirit-Captain, sobald Spirit-Probleme auftreten. Die Erfahrung zeigt, früher zu reagieren ist besser als später, da dies das "Abrutschen" der Stimmung auf dem Feld verhindern kann, besonders wenn zwei Teams unterschiedliche Sichtweisen oder Erwartungen haben.
- Helft euren Mitspielern bei Spirit-Fragen und -Problemen neben dem Feld, zwischen den Punkten oder nach den Spielen.
- Gebt eure Spirit-Bewertung unverzüglich an den Turnierausrichter oder SotG-Beauftragten weiter. Das pünktliche Abgeben der Spirit-Ergebnisse ist wichtig, um eine schnelle Auswertung noch während des Turniers zu gewährleisten und auf Probleme reagieren zu können.
- Behaltet, wenn möglich, eine Kopie der Spirit-Bewertungen als Backup bei euch.
- Wenn während eines Spieles ernste Spirit-Probleme auftreten, redet bitte so schnell wie möglich nach dem Spiel mit dem SotG-Beauftragten der Turnierleitung.
- Auf internationalen Turnieren: helft eurem Team mit kulturellen Unterschieden bedacht umzugehen. Es kann Kommunikations- und Sprachbarrieren geben. Oder manche Kulturen reagieren anders auf Situationen und lächeln oder jubeln aus unterschiedlichen Gründen.
- Auf internationalen Turnieren: Stellt sicher, dass euer Team die Voraussetzungen der Regelakkreditierung einhält.¹

¹ <http://rules.wfdf.org/accreditation>



Deutscher Frisbeesport-Verband
Ultimate-Abteilung, SOTG-Komitee

Umgang mit der Spirit-Bewertung

- Es gibt fünf Spirit-Kategorien: 1) Regelkenntnis und -gebrauch, 2) Fouls und Körperkontakt, 3) Aufrichtigkeit und Fairplay, 4) Positive Einstellung und Selbstbeherrschung und 5) Kommunikation.
- Man kann den offiziellen SotG-Bewertungsbogen beim DFV herunterladen.²
- Die Spirit-Bewertung ist eine **Teamaufgabe!** Ermutigt alle Mitspieler mit Fingerzeichen ihre Wertung für die jeweilige Kategorie abzugeben. Leute mit einer besonders hohen oder niedrigen Wertung (0 und 4 oder sogar 3 und 1) sollten Gründe nennen, warum sie sich so entschieden haben. Andere Spieler können danach ihre Wertung anpassen und erst dann wird der Mittelwert aller Spieler eingetragen.
- Verwendet die **Beispiele zur Bewertung** der SotG-Kategorien!³
- Spirit-Spiele nach einem Spiel sind toll, sollten aber kein Bestandteil der Spirit-Bewertung werden.
- Gebt **keine** schlechte Spirit-Wertung zur Vergeltung oder aufgrund von Vorurteilen (z.B. vorherige Begegnungen mit diesem Team oder Gerüchte). Sollte es Zweifel daran geben, muss der Spirit-Captain dazu auffordern die Spirit-Bewertung anhand der Beispiele gerecht zu gestalten.
- Bedenkt: eine 2 ist eine normale Wertung. Eine normale Gesamtbewertung liegt zwischen 8 und 13.
- Bitte vermeidet Extrembewertungen wie 0 und 4 stets mit **Kommentaren**. Das erspart dem Turnierleiter viel Zeit und kann Konflikte klären.
- Eine Spirit-Wertung unter 8 oder über 13, oder mehrere 0 oder 4-Bewertungen in verschiedenen Kategorien, können zu einem Gespräch mit dem Turnierdirektor und beteiligten Teams führen.
- Wenn ein Team mehrere niedrige oder eine sehr niedrige Bewertungen bekommen hat und sich nicht verbessert, dann wird das Spirit-Komitee informiert, das versucht die Angelegenheit zu klären.
- Vergebt nicht durchgehend Gesamtwertungen von 15 oder höher, da dies eine ungewöhnlich hohe Wertung ist und meist auf eine nicht korrekte Durchführung der Spirit-Bewertung hinweist. Der SotG-Beauftragte berät euch gerne dabei.
- Bedenkt, dass euer letztes Spiel auch zur Gesamtwertung zählt und möglicherweise die SotG-Platzierungen beeinflusst, die zur Siegerehrung fertig stehen sollen. Macht euch daher bitte den Aufwand so schnell wie möglich die letzten Spirit-Bewertungen beim SotG-Beauftragten des Turniers abzugeben.

² http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/SOTG-4Spiele-Bogen2014_wir-und-sie.pdf

³ <http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2016/08/WFDF-SOTG-Beispiele2016-deutsch.pdf>



Deutscher Frisbeesport-Verband
Ultimate-Abteilung, SOTG-Komitee

DENKEN

Erinnert eure Mitspieler daran besonders in hitzigen Spielen nach einem Call ruhig zu bleiben. DENKEN hilft bei der positiven Call-Lösung:

- **Durchatmen:** Atme durch und (über-)reagiere nicht sofort.
- **Erkläre:** Erkläre deine Sichtweise.
- **Nachdenken:** Denke über die Perspektive deines Gegenübers nach.
- **Kontaktieren:** Frage, wenn nötig, Spieler oder Zuschauer mit besserer Perspektive um Rat.
- **Ermitteln:** Höre zu was alle Beteiligten zu sagen haben.
- **Nachricht geben:** Mache deinen Call oder reagiere auf den des Gegenübers – vergiss das korrekte Handzeichen dabei nicht!
- *Spieler haben 30 Sekunden Zeit die Situation zu klären, bevor die Scheibe zum Werfer zurückgehen sollte.*



Spirit-Timeout

- Wenn der **Spirit-Captain** eines Teams denkt, dass ein Team oder beide Teams nicht mehr in der Lage sind dem Spirit of the Game zu folgen, dann darf dieser den Call „Spirit of the Game Stoppage“ machen. Dieser geht nur nach:
 - einem Call, der das Spiel angehalten hat oder nach jeglichem Spielstopp, bevor die Scheibe wieder eingecheckt wird.
 - dem Ende eines Punktes oder vor dem Pull.
- Während dieser Auszeit darf man keine Team-Taktiken besprechen.
- Beide Teams bilden einen gemeinsamen „Spirit-Circle“ in der Mitte des Feldes.
- Abseits des Spirit-Circles sollten beide gegnerischen Spirit-Captains alle Probleme unter Einhaltung des SotG diskutieren, zu einer Problemlösung kommen und diese Übereinkunft dem Spirit-Circle mitteilen.
- SotG-Auszeiten haben keine Auswirkung auf die Anzahl an möglichen Auszeiten.
- Die für die SotG-Auszeit benötigte Zeit wird auf die Gesamtspielzeit addiert, um das Spielende festzusetzen. Der Spirit-Captain, der die SotG-Auszeit einleitete, gibt die Start- und Endzeit der Auszeit an die Zeitnehmer weiter.
- Nachdem die SotG-Auszeit vorüber ist, stellen sich die Teams wieder auf und nehmen das Spiel wie nach einer regulären Auszeit wieder auf.



Deutscher Frisbeesport-Verband
Ultimate-Abteilung, SOTG-Komitee

Spirit-Circle

- Spirit-Circles sind sehr empfehlenswert und sollten genutzt werden, um Spirit-Probleme anzusprechen, Spielsituationen zu diskutieren und/oder Komplimente an das andere Team für ein gutes Spiel zu geben. Seid offen, ehrlich und aufrecht, jedoch keinesfalls beleidigend oder hochnäsiger. Nutzt die Gelegenheit zum Lernen und Weiterentwickeln.
- Bedenkt: die Perspektive des gegnerischen Captains spiegelt nicht unbedingt den Eindruck des gesamten Teams zum Spiel wider. Was dieser während des Spirit-Circles sagt, mag sich von der Spirit-Bewertung unterscheiden, die das Team nach dem Spiel vergibt.
- Direkt nach dem Spirit-Circle ist eine gute Zeit für die Captains und Spirit-Captains, um sich kurz zu treffen und Eindrücke zum Spiel auszutauschen, um sich gegenseitig darauf hinzuweisen, was gut und was falsch gelaufen ist und in Zukunft verbessert werden könnte.
- Bitte seid auch hier auf kulturelle Unterschiede bedacht!

Schnelles Lösen von Calls

Unser System basiert auf gegenseitigem Vertrauen und Respekt. Manchmal muss man erst seinem Gegenspieler vertrauen, um ebenso dessen Vertrauen zu gewinnen. Zwei faire Spieler können daher sehr schnell und einfach fast alle Calls lösen:

Beispiel 1) "Foul!" - "Bist du sicher?" - "Nein." -

"Ich bin nicht sicher, dass ich dich nicht gefoult habe. Lassen wir die Scheibe zurück gehen." *

Beispiel 2) "Foul!" - "Bist du sicher?" - "Nein." -

"Ich bin sicher, dass ich dich nicht gefoult habe."

"Ok, ich ziehe meinen Call zurück."

Beispiel 3) "Foul!" - "Bist du sicher?" - "Ja." -

"Ich bin nicht sicher, dass ich dich nicht gefoult habe. Call akzeptiert."

Beispiel 4) "Foul!" - "Bist du sicher?" - "Ja." -

"Ich bin sicher, dass ich dich nicht gefoult habe. Lassen wir die Scheibe zurück gehen." *

* Oder fragt einen anderen Spieler mit guter Sicht, was er gesehen hat.

In zwei der vier Fälle geht die Scheibe zurück. Das ist auch in Spielen mit Zuschauern völlig in Ordnung, so lange die Diskussionen schnell beendet werden. Bei den meisten Calls kann es weniger als 10 Sekunden dauern bis die Scheibe wieder im Spiel ist. Das ist oft schneller als es mit einem Schiedsrichter wäre. Wenn sich beide Spieler unsicher sind, geht die Scheibe normalerweise zurück.

Kennt die Regeln, spielt fair und vertraut darauf, dass eure Gegenspieler das genauso tun. Gewinnt das Vertrauen eurer Gegenspieler durch gerechte, konsistente Calls und durch das Zurücknehmen von Calls und Contests, wenn es angebracht ist.