



# Der\*Die Spirit-Kapitän\*in

Stand: März 2021

*Wettkämpfe sollten intensiv sein, dabei darf aber niemals der gegenseitige Respekt, das Einhalten der Regeln oder der Spaß am Sport aus den Augen verloren werden.*

## Inhalt

Aufgaben der Spirit-Kapitäne und Spirit-Kapitäninnen.....	1
Umgang mit der Spirit-Bewertung.....	2
DENKEN.....	3
Spirit-Timeout.....	3
Spirit-Kreis.....	4
Schnelles Lösen von Regelverletzungen.....	4

## **Aufgaben der Spirit-Kapitäne und Spirit-Kapitäninnen**

- Eure Aufgaben liegen **abseits** des Spielfeldes.
- Trefft euch mit dem\*r gegnerischen Spirit-Kapitän\*in (und bei WFDF-Turnieren eventuell den Game Advisorn) ein paar Minuten vor jedem Spiel. Das bietet eine gute Grundlage für ein gemeinschaftliches, freundliches und faires Spiel.
  - Sprecht mit dem\*r gegnerischen Spirit-Kapitän\*in, sobald Probleme des gegenseitigen Respekts oder der Fairness 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 Mitspielenden bei Fragen, Unklarheiten und Schwierigkeiten zum Spirit of the Game neben dem Feld, zwischen den Punkten oder nach den Spielen.
- Gebt eure Spirit-Bewertung unverzüglich an die Turnierausrichtenden oder SotG-Beauftragten weiter. Die pünktliche Abgabe 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 den SotG-Beauftragten der Turnierleitung.
- Auf internationalen Turnieren: helft eurem Team mit kulturellen Unterschieden bedacht umzugehen. Es wird beispielsweise Kommunikations- und Sprachbarrieren geben. 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.<sup>1</sup>

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



## Umgang mit der Spirit-Bewertung

- Die fünf Säulen des SotG: 1) Regelkenntnis und -gebrauch, 2) Fouls und Körperkontakt, 3) Aufrichtigkeit und Fairplay, 4) Positive Einstellung und Selbstbeherrschung und 5) Kommunikation.
- Der offiziellen SotG-Bewertungsbogen kann auf der DFV-Seite heruntergeladen werden.<sup>2</sup>
- 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.<sup>3</sup>
- 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 versteht 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.

---

<sup>2</sup> [http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/SOTG-4Spiele-Bogen2014\\_wir-und-sie.pdf](http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/SOTG-4Spiele-Bogen2014_wir-und-sie.pdf)

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



## DENKEN

Erinnert eure Mitspielenden 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, Spielende oder Zuschauende 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!
- *Spielende haben 30 Sekunden Zeit die Situation zu klären, bevor die Scheibe zum Werfer zurückgehen sollte.*



## Spirit-Timeout

- Wenn der\*die **Spirit-Kapitän\*in** 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-Kreises sollten die Spirit-Kapitäne beider Teams die Probleme unter Einhaltung des SotG diskutieren, zu einer Problemlösung kommen und diese Übereinkunft dem Spirit-Kreis 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\*Die einleitende Spirit-Kapitän\*in der SotG-Auszeit 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.



## Spirit-Kreis

- Spirit-Kreise sind sehr empfehlenswert und sollten genutzt werden, um Probleme bei der Einhaltung des SotGs 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/der gegnerischen Kapitän\*in spiegelt nicht unbedingt den Eindruck des gesamten Teams zum Spiel wider. Was dieser während des Spirit-Kreises 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-Kapitäne, 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 Regelverletzungen

Unser System basiert auf gegenseitigem Vertrauen und Respekt. Manchmal muss du erst deinem\*r Gegenspieler\*in vertrauen, um ebenso dessen\*deren Vertrauen zu gewinnen. Zwei faire Spielende 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 Spielenden mit guter Sicht, was er\*sie 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 Schiedsrichtenden wäre. Wenn sich beide Spielende unsicher sind, geht die Scheibe normalerweise zurück.

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