

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Spirit of the Game-Workshop Die Rolle der Spirit-Captains

SPiRiT OF THE GAmE: SEI EHRlich UND FAIR

SPiRiT OF THE GAmE: KENNE Die REGELN

SPiRiT OF THE GAmE: HAb SPAss am SPIEL

Jörg Benner, Köln – September 2022, © DFV

Inhalt

Rolle

Regeln

Rundherum

Inhalt

SPiRiT OF THE GAmE: SEI EHRlich UND FAIR

SPiRiT OF THE GAmE: KENNE Die REGELN

SPiRiT OF THE GAmE: HAb SPAss am SPIEL

Inhalt

Rolle

Regeln

Rundherum



Rolle im Team



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Der*die Spirit-Captain ist verantwort-
lich dafür, dass das Team...

- ...den Gesamtbereich des Spirit of the Game begreift
- ...den Sprit of the Game befolgt und möglichst wertschätzt
- ...gemeinsam nach jedem Spiel die Spiritbewertung vornimmt

SPIRIT OF THE Game:



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT




Rolle nach außen




Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Der*die Spirit-Captain ist verant-
wortlich dafür, dass bei einem Spiel...


- ...im **Vorfeld** ein Austausch mit dem*der SOTG-Captain des anderen Teams zur Auffassung/Handhabung des Spirits in beiden Teams stattfindet
- ...im **Vorfeld** euer Team auf kulturelle Unterschiede des anderen Teams hingewiesen wird (das gilt nicht nur bei internationalen Turnieren)
- ...im **Spielverlauf** Probleme des gegenseitigen Respekts oder der Fairness direkt mit dem*der anderen SOTG-Captain angesprochen werden
- ...im **Nachgang** die Spiritbewertung ausgefüllt und dann auch bei der Turnierleitung abgegeben wird (evtl. Kopie für sich selber behalten)
- ...im **Nachgang** ernsthafte Spirit-Probleme so schnell wie möglich mit dem*der Spirit-Beauftragten des Turniers angesprochen werden



Rolle im Team



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



SPIRIT OF
THE Game



Spirit begreifen



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Der*die Spirit-Captain
hat die Aufgabe...

- ...seinen Teammitgliedern die fünf Bereiche des Spirit of the Game zu erläutern




- ...bei Fragen, Unklarheiten und Schwierigkeiten zum Spirit of the Game seinen Teammitgliedern zu helfen (neben dem Feld, zwischen Punkten, nach einem Spiel)
- ...den Spirit of the Game zu verbessern und dazu z.B. die Hilfsmaterialien des DFV SOTG-Komitees zu nutzen




Spirit begreifen



<https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/spirit-of-the-game/>

Spirit begreifen



<https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/spirit-of-the-game/>

Interessante Dokumente

- <https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/spirit-of-the-game/spirit-verbessern/> (nach fünf Kategorien)
- <https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/ultimate/sotg-komitee/dokumente/>

*dort für Spieler*innen:*



- Beispiele zur Bewertung der SOTG-Kategorien
- WFDf-Erläuterungen zum SOTG-Bewertungssystem
- Unterseite Ultimate-Handzeichen

*dort für Spirit Captains und Trainer*innen:*


- Rollenbeschreibung Spirit-Captains
- Führen von Teammitgliedern mit verbesserungswürdigem Spirit
- Kleine Spirit-Übungen fürs Training (nach 5 Kategorien)

dort, für Turnier-Orga:

- Spirit-Bewertungsbogen
- SOTG-Flyer


Spirit befolgen



Der*die Spirit-Captain hat die Aufgabe...

...gemeinsam mit seinem Team auf das Einhalten der Gebote in den Ultimate-Regeln, Absatz 1 zu achten:

- 1.7. **Die Teams** sind Hüter des Spirit of the Game, und **müssen:**
 - 1.7.1. Verantwortung dafür übernehmen, **ihren Spieler*innen die Regeln und guten Spirit zu vermitteln;**
 - 1.7.2. Teammitglieder **disziplinieren**, die schlechten Spirit zeigen;
- 1.3. Spieler*innen sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie bei jedem Schiedsverfahren zwischen den Teams als Schiedsrichter*in agieren. **Spieler*innen müssen:** [1.3.1. bis 1.3.10.]
 - 1.2.1. Falls ein vorsätzlicher oder eklatanter Verstoß gegen die Regeln oder den Spirit of the Game vorliegt, **ist dies von den Captains zu diskutieren und von ihnen ein angemessener Ausgang festzulegen**, selbst wenn das Ergebnis nicht im Einklang mit einer spezifischen Regel ist.




Spirit bewerten

Der*die Spirit-Captain hat die Aufgabe...

...gemeinsam mit seinem Team nach jedem Spiel die Spirit-Bewertung vorzunehmen (Teamaufgabe)

- Diese erfolgt ab U17 nach den fünf Bereichen
Durchschnitt $5 \times 2 = 10$ Punkte, für ein unauffälliges, normales Spiel



Kenne Die Regeln



Vermeide Körperkontakt



Hab Spaß am Spiel




Sei Ehrlich und Fair




Kommuniziere Respektvoll

- dazu auch die Beispiele zur Bewertung der SOTG-Kategorien nutzen (s.o.)
- Extrembewertungen von 0 oder 4 Pkt. sind schriftlich zu begründen
- In der U14 nur nach drei Bereichen:
Regelverletzung und Kontakt, Ehrlichkeit sowie Haltung und Zusammenspiel
Durchschnitt $3 \times 3 = 9$ Punkte, für ein unauffälliges, normales Spiel





Spirit-Bewertungsbogen



Spirit of the Game Bewertungsbogen

1. Regelkenntnis und -gebrauch
Zum Beispiel: Sie halten die Regeln nicht ab, sondern interpretieren Sie. Helfen Sie sich an die Zeitlinie. Sie waren bereit die Regeln zu erklären und/oder sich erklären zu lassen.

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

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

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

5. Kommunikation (NEU)
Zum Beispiel: Sie kommunizieren 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.

SpiritScore Sheet von WFDF und BULA, © 2014

Sie	0*	1	2	3	4*
Wir	0*	1	2	3	4*
Sie	0*	1	2	3	4*
Wir	0*	1	2	3	4*
Sie	0*	1	2	3	4*
Wir	0*	1	2	3	4*
Sie	0*	1	2	3	4*
Wir	0*	1	2	3	4*

Sie

Wir

Resultat



Spirit bewerten



Hinweise zur Spirit-Bewertung

SPIRIT OF THE GAME: **KENNE DIE REGELN**


SPIRIT OF THE GAME: **VERMEIDE KÖRPERKONTAKT**

SPIRIT OF THE GAME: **HAB SPASS AM SPIEL**


SPIRIT OF THE GAME: **SEI GÜTLICH UND FAIR**

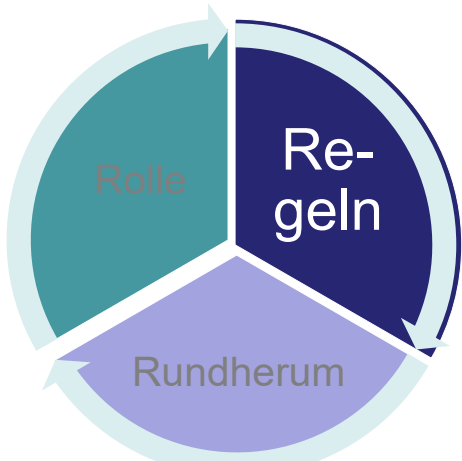
SPIRIT OF THE GAME: **KOMMUNIZIERE RESPEKTVOLL**


- Gesamtwertungen von 15 Punkten oder höher (U14: 12 Punkte oder höher)
 - sind ungewöhnlich hoch
 - sollten nicht durchgehend vergeben werden
 - weisen auf eine nicht korrekte Durchführung der Spirit-Bewertung hin
- **Spirit-Spiele** sind toll, sollten aber **kein Bestandteil** der Spirit-Wertung sein
 - Spirit-Wertungen unter 8 oder über 13
 - oder mehrere 0- oder 4-Bewertungen
- können zum Gespräch mit dem Turnierdirektorium führen (gilt nicht für U14)
- Bei häufig sehr niedrigen Werten versucht das SOTG-Komitee zu helfen




Inhalt









Die Regeln im Ultimate




Welche Art von Regeln haben wir im Ultimate?


SPIRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN


- Gebote, Verbote, Empfehlungen?
- Muss-Regeln (Gebote) v.a. in 1.3. (Bedingungen) und 1.7. (Teamregel)
- Einleitung Ultimate-Regeln, Ende Absatz 1
 - „Ultimate hat keine externen Schiedrichter*innen und ist kontaktfrei. Der Spirit of the Game gibt vor, wie Spieler*innen die Partie selbst regeln und sich auf dem Feld benehmen.“ (WFDF 2021)
- Dabei handelt es sich einerseits um Ordnungsregeln, wie das Spiel abläuft, andererseits aber auch um Umgangsformen.
- In anderen Sportarten ist Fairplay „ungeschriebenes Gesetz“ (informell), im Ultimate ist Fairplay ein Teil der Regeln (formalisiert)!





Voraussetzungen




Ultimate-Regelabschnitt 1




- 1.1. (...) „Alle Spieler*innen sind dafür verantwortlich, die Regeln zu befolgen und deren Einhaltung zu überwachen. Ultimate beruht auf dem Spirit of the Game, der die Verantwortung des Fair Plays allen Spieler*innen überträgt.“
- 1.2. Vorschriften versuchen, die Spielsituation so wieder herzustellen, als „hätte es keinen Regelverstoß gegeben“.
- 1.3: „Spieler*innen sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie bei jedem Schiedsverfahren zwischen den Teams als Schiedsrichter*in agieren.“ Dazu **müssen sie** die Punkte 1.3.1 bis 1.3.10 berücksichtigen
- 1.3 Bedingungen der Selbstregulierung:
 - Regelkenntnis
 - Objektivität (in der Wahrnehmung),
 - Aufrichtigkeit (in der Wiedergabe),
 - Dialogfähigkeit
 - Einheitlichkeit und Angemessenheit


17





Das Verfahren




Ultimate-Regelabschnitt 1




- Abschnitt 1 der Ultimate-Regeln beschreibt das Verfahren ohne externe Schiedsrichtende:
 - Nur die Beteiligten beschreiben ihre Meinung oder Sichtweise (1.10.)
 - Sie klären ggf. mithilfe anderer Spieler*innen (1.10.1.) oder auch Nicht-Spieler*innen (1.10.2.) die strittige Frage
 - Bei Nicht-Einigung geht die Scheibe zurück zur oder zum vorigen Werfenden (1.12.)
- Weitere Aspekte des Regelparagrafen 1:
 - 1.4. Respekt, Regelkenntnis, Sicherheit und Freude VOR „unbedingtem“ Siegeswillen
 - 1.5. u. 1.6. Beispiele für guten und schlechten Spirit
 - 1.7. bis 1.9. Teamverantwortung (Disziplinierung!), Erklärpflicht und erlaubte Spilleitung bei Anfänger*innen


18



Ultimate-Regeln



Abschnitte Ultimate-Regeln



<ol style="list-style-type: none"> 1. Spirit of the Game 2. Spielfeld 3. Ausrüstung 4. Punkt, Punktgewinn und Partie 5. Mannschaften 6. Spielbeginn 7. Der Anwurf 8. Der Status des Spiels 9. Anzählen 10. Der Check 11. Aus 	<ol style="list-style-type: none"> 12. Fänger*innen und Positionierung 13. Turnover 14. Punktgewinn 15. Callen von Fouls, Infractions und Violations 16. Spielfortsetzung nach einem Call 17. Fouls 18. Infractions und Violations 19. Spielunterbrechungen aus Sicherheitsgründen 20. Time-Outs
---	---

Anhang A: Definitionen


Anhang B: Urheberrechts-Allmende

* Quelle: WFDF-Regeln auf deutsch des DFV, Stand 06.01.2021 -> Hinweis auf „Appendix“ und „Interpretations“ des WFDF

19



Regeländerungen



Änderungen in den Ultimate-Regeln, Abschnitt 1



- 5.2. Jedes Team **muss** einen Captain **und einen Spirit Captain** benennen, die das Team repräsentieren. neu!
- 1.4. Hoher kämpferischer Einsatz wird gefördert, sollte aber niemals auf Kosten des gegenseitigen Respekts zwischen den Spieler*innen, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln, **der Sicherheit der Spieler*innen** oder der Freude am Spiel gehen. neu!
- 1.5. Die folgenden Handlungen sind Beispiele für guten Spirit:
 - 1.5.2. **nach einer umstrittenen Aktion mit einem*r Gegner*in an der Sideline das Gespräch suchen;** neu!
- 1.6. Die folgenden Handlungen sind klare Verletzungen des Spirit of the Game und müssen von allen Beteiligten vermieden werden:
 - 1.6.7. **anderes Verhalten, welches das Gewinnen um jeden Preis darstellt.** neu!

20

Schaubild Regel 1.4 Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

SPRIT OF THE GAME: HÄB SPASS AM SPIEL **SPRIT OF THE GAME: KOMMUNIZIERE RESPEKTVOLL**

Durchsetzen des Spirit of the Game

Lieber verlieren wir mit fairen Mitteln als mit unfairen zu gewinnen.

Wir behalten auch gegen unfaire Gegner*innen unsere Haltung bei.

Wir demonstrieren Verbundenheit und haben Verständnis für Gegner*innen.

Wir geben Gegner*innen stets einen Vertrauensvorschuss und hören zu, was sie in strittigen Situationen sagen.

Wir bleiben sachlich und lösungsorientiert, d.h. wir callen in gleichbleibender Weise und halten uns an die Verfahrensweise.

Wir behandeln alle Spielenden gleich, unabhängig von Nationalität, Religion, Geschlecht, etc.

Freude vor Siegeswillen
Sicherheit der Spielenden
Regelkenntnis sichern
Respekt / Wertschätzung

Gemeinsame Werte **SPRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN** **SPRIT VERMEIDE KÖRPERKONTAKT** Botschafterinnen- & Vorbildfunktion

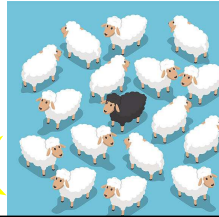
Schwarze Schafe Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

SPRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

Neue Regelfassung räumt schwarze Schafe ein

- In der neuen WFDF-Regelfassung 2021-2024 sind erstmals vorsätzliche Regelverstöße thematisiert!
- Bisher nur 1.2.:
*Es wird darauf vertraut, dass kein*e Spieler*in 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.*
- Nun neu 1.2.1.:
*Falls ein vorsätzlicher oder eklatanter Verstoß gegen die Regeln oder den Spirit of the Game vorliegt, **ist dies von den Captains zu diskutieren** und von ihnen **ein angemessener Ausgang festzulegen**, selbst wenn dieses Ergebnis nicht im Einklang mit einer spezifischen Regel ist.*

neu!



Gelingens-Bedingungen Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

SPRIT OF THE GAME: KOMMUNIZIERE RESPEKTVOLL

Die Anforderungen an die Einzelnen

- Zuordnung der Forderungen aus Abschnitt 1.3.:
Spieler*innen sollen sich jederzeit der Tatsache bewusst sein, dass sie selbst als Schiedsrichter*innen agieren. Dazu müssen sie:
- 1.3.1. die Regeln kennen;
- 1.3.2. aufrichtig und objektiv sein;
- 1.3.3. ehrlich sein;
- 1.3.4. ihren Standpunkt kurz und klar darstellen;
- 1.3.5. dem*der Gegner*in eine angemessene Chance zum Sprechen ermöglichen;
- 1.3.6. **die Sichtweise des*der Gegner*in berücksichtigen;**
- 1.3.7. respektvolle Worte und Körpersprache benutzen und **dabei potenzielle kulturelle Differenzen berücksichtigen;**
- 1.3.8. Unstimmigkeiten schnellstmöglich lösen;
- 1.3.9. im Verlaufe eines Spiels Calls in gleich bleibender Weise machen; und
- 1.3.10. einen Call nur machen, wenn der Regelverstoß bedeutend genug ist, um das Resultat der Aktion zu verändern

SPRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN **SPRIT OF THE GAME: SEI EHRLICH UND FAIR** **SPRIT OF THE GAME: KOMMUNIZIERE RESPEKTVOLL** **SPRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN**

neu!

Regeländerungen Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.


SPRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

Die Anforderungen an die Teams


- 1.7. Die Teams sind Hüter des Spirit of the Game, und müssen:
 - 1.7.1. Verantwortung dafür übernehmen, ihren Spieler*innen die Regeln und guten Spirit zu vermitteln;
 - 1.7.2. Teammitglieder disziplinieren, die schlechten Spirit zeigen;
 - 1.7.3. anderen Teams konstruktive Rückmeldungen geben, **was sie gut machen** und/oder wie sie ihre Befolgung des Spirit of the Game verbessern können; und
 - 1.7.4. **falls angemessen, eine Spirit-Unterbrechung callen, um Anliegen bezüglich des Spirits anzusprechen.**


neu!

neu!



Regeländerungen







Änderungen in den Ultimate-Regeln, Abschnitt 1


- 1.10. **Calls** sollten von den Spieler*innen **diskutiert** werden, die direkt an der Aktion beteiligt waren, **und** von Spieler*innen, die die beste Perspektive auf die Aktion hatten.
 - 1.10.1. **Spieler*innen, die nicht direkt involviert waren**, aber glauben, dass ein Teammitglied einen inkorrekten Call gemacht hat, oder ein Foul oder eine Violation verursachte, sollten ihr Teammitglied darüber informieren. ★ neu!
 - 1.10.2. Nichtspieler*innen, abgesehen von den Captains, sollten davon absehen, sich zu beteiligen. Allerdings dürfen Spieler*innen die Sichtweise **von anderen Personen** erbitten, um Regeln zu klären und Spieler*innen dabei zu unterstützen, den angemessenen Call zu machen. ★ neu!
- 1.11. Spieler*innen und Captains tragen die alleinige Verantwortung, alle Calls zu machen **und zu lösen**. ★ neu!

25



Regeländerungen





Ausgewählte Änderungen in den Regel-Abschnitt 12, Fänger*innen und Positionierung, sowie 15, Callen von Fouls, Infractions und Violations

- 12.4. Ein*e Spieler*in in einer etablierten Position ist berechtigt, in dieser Position zu bleiben, und **darf nicht** von einem*r gegnerischen Spieler*in berührt werden. ★ neu!
- 15.1. Ein Regelverstoß durch **nicht geringfügigen Kontakt** zwischen zwei oder mehr gegnerischen Spieler*innen **ist ein Foul**.
- 15.1.1. Wenn ein*e Spieler*in **absichtlich geringfügigen Kontakt verursacht**, stellt dies einen Regelverstoß dar, der jedoch **nicht als Foul, sondern als Violation** zu behandeln ist. ★ neu!
- 15.13. Spieler*innen werden darin bestärkt, die WFDF Handzeichen zu benutzen, um Calls zu kommunizieren. ★ neu!

26



WFDF Handzeichen






Handzeichen im Ultimate


WFDF, Version Feb. 2020, siehe <https://wfdff.com/files/Handzeichen20202021.pdf>


 1. Foul Einen Arm gestreckt halten und mit dem anderen Unterarm einen Schlag darauf ansetzen.	 2. Violation (alle Regelverstöße außer Foul, Marken u. Schrittfehler) Geöffnete Hände formen mit geschlossenen Fäusten ein V.	 12. Marking Infraction (Regelverstöße beim Marking) Nach außen gestreckte Arme, die Handflächen zeigen nach vorne.	 13. Turnover Nach vorne ausgestreckter rechter Arm rotiert mit offener Handfläche von oben nach unten.	 14. Timing Violation (Ausgewählter Throw) Eine offene Hand auf den Kopf legen.
 3. Punkt Beide Arme gestreckt über den Kopf heben, mit den Handflächen nach innen.	 4. Widerspruch (Contest) Vor der Brust aneinander gestreckte Hände mit nach außen gedrehten Ellenbogen.	 15. „Absets“ bei Anwurf (Vor Anwurf / Endzone verbotlich) Gehobene Arme mit geschlossenen Fäusten und gestreckten Unterarmen.	 16. Auszeit (Time Out) Ein „T“ mit den Händen oder mit Scherbe und einer Hand formen.	 17. Spielfeld-Auszeit (Goal of the Game Timeout) Hände formen ein umgedrehtes T.
 6. Zurückgezogen (Play Off) Nach vorne und unten ausgestreckte Arme zwischen Über- und Unterarmen.	 7. Innerhalb/Außerhalb Mit einem ausgestreckten Arm mit flacher Hand und angelegtem Daumen auf die entsprechende Seite der Bewegungsrichtung deuten.	 18. Unterbrechung (Unruh oder Technical Stoppage) Über den Kopf gehobene Arme mit verschlossenen Händen.	 19. 4 Männer (Mixed mit 4 Männern und 3 Frauen) Die Hände öffnen horizontal Kopf höher, mit den Ellenbogen nach außen gestreckt.	 20. 4 Frauen (Mixed mit 4 Frauen und 3 Männern) Beide Arme werden mit geballten Fäusten nach außen gestreckt.
 9. Scheibe nicht am Boden (BOP) Der Ellenbogen zeigt nach unten, der ausgestreckte Unterarm zeigt nach oben.	 10. Pick (Bewahrer/Endzone) Gehobene Unterarme bei gebeugten Ellenbogen mit zum Feld gerichteten Händen.	 21. Spiel wurde unterbrochen (Play has stopped) Beide ausgestreckte Arme schräg über dem Kopf.	 22. Matchpoint Beide Arme werden nach oben links, mit den Handflächen nach unten.	 23. Wer gewinnt hat (Call von Offense oder Defense) Zwei ausgestreckte Arme werden in Richtung der verteidigten Endzone des jeweiligen Teams.

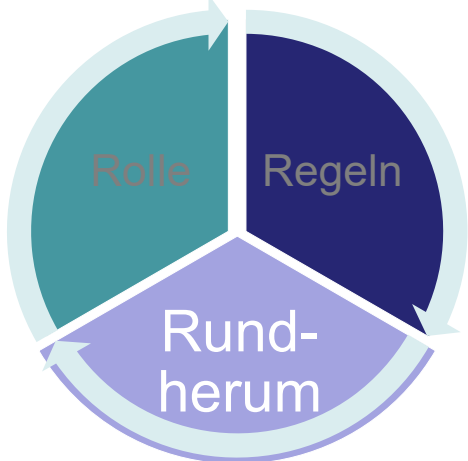
27



Inhalt







28



Kennen <=> Einhalten



Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

„wissen, was...“ heißt noch nicht „so machen, dass“

- **Regeln zu kennen und anzuwenden** ist bereits eine große Aufgabe!
- Je länger ich dabei bin, **desto besser** soll ich mich damit auskennen.
- Dabei gilt es beim Spielen auch auf mein eigenes **regelkonformes Verhalten** zu achten
- Dabei haben manchmal verschiedene Faktoren störenden Einfluss



SPIRIT OF THE GAME:
kenne Die REGELN


SPIRIT OF THE GAME:
 KENNEN UND ANWENDEN
 HEISST WOLLE






SPIRIT OF THE GAME:
SEI EHRlich UND FAIR

29



Fragen der Perspektive



Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.


Wofür steht die Waage?

Was soll in Balance gebracht werden?


„Die Waage halten“ zwischen...

- meiner Wahrnehmung und dem tatsächlichen Hergang
- dem Wunsch zu gewinnen und fair zu bleiben
- der Wahrnehmung beider Gegenspielenden
- der Gleichbehandlung beider Gegenspielenden

Klassiker:
Beschreibe, wie viel in der Flasche ist?



Die Wahrnehmung basiert auf einer Haltung.



SPIRIT OF THE GAME:
SEI EHRlich UND FAIR

30



Von anderen her denken



Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Eine Frage der Perspektive



SPIRIT OF THE GAME:
SEI EHRlich UND FAIR

„Fair handeln die Sportler*innen, die von der oder dem Anderen her denken“

Fairplay-Kommission der UNESCO



- Was heißt „vom anderen her denken“?

31



DENKE!-Formel



Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

6 Verhaltensschritte zur Streitschlichtung

- Zur Streitschlichtung (innerhalb der 30 Sekunden) besteht ein sechs Stufen-Verhaltensmodell (auf englisch BE CALM, auf deutsch DENKE!)




DURCHATMEN • ERKLÄREN • NACHDENKEN • KOMMUNIZIEREN • ENTSCHEIDEN 

- Ziel ist die Situation wiederherzustellen, wie sie vor der Unterbrechung war (Abschnitt 1.2).
- Zur Erinnerung: Es wird davon ausgegangen, dass keine Aktiven absichtlich die Regeln verletzen.




SPIRIT OF THE GAME:
SEI EHRlich UND FAIR

32




Stolperschwellen



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Viele Unwägbarkeiten vor der gelungenen Streitschlichtung




SPIRIT OF THE GAME:
**SEI EHRlich
UND FAIR**


- schlechte Wahrnehmung
- falsche, vom Wunsch bestimmte Wahrnehmung
- unehrliche Wiedergabe der Wahrnehmung
- fehlende emotionale Selbstregulation
- Tendenz, die eigenen Interessen überzugewichten

- fehlende Bereitschaft zuzuhören
- fehlende Bereitschaft ausreden zu lassen
- fehlende Bereitschaft vom Standpunkt abzuweichen
- eine ganz fehlende Fairness-Haltung


- Voreingenommenheit gegenüber gegnerischem Team
- hoher Erwartungsdruck von Mitspielenden, Coaches, Fans



33




Verhaltens-Kontrolle




Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Kontrollfunktionen im Ultimate?




SPIRIT OF THE GAME:
**KENNE DIE
REGELN**


- 1. Für Einzelne: Ehrenkodex
 - Kontrolle durch Sichtbarkeit (Handzeichen!): für Zuschauende, Gegenspielende, Mitspielende, Foto, TV
- 2. Im Gegeneinander durch Calls (DENKE!-Modell)
 - In schwierigen Fällen mit Spirit Cptns. – Soziale Kontrolle: Allgemeines Ansehen in der Community, Ansehen und Beliebtheit
- 3. Teams als „Hüter des Spirit of the Game“ (Regel 1.7)
 - Spirit Circles, relativ neu: Pre Game Circles,
 - SotG-Bewertungsbögen – sowie neu unter 1.7.4. SotG-Timeouts
- 4. Kontrolle durch Hinzuziehen von Turnierleitung
 - Einhalten von Rahmenbedingungen, Pflöf vor Anwurf
 - Hinzuziehen SotG Director – Hausrecht lokaler Ausrichter*innen
- 5. Kontrolle durch SOTG-Komitee
 - Rahmenbedingungen gesetzt durch ausrichtende Verbände, Sanktionen national/international möglich (strafrechtlich: Anzeige)
- 6. Game Advisor
 - Seit den 1980-er Jahren in den USA: Observer (mit Overruling)
 - Seit 2014 von WFDF entwickelt: Game Advisor (ohne Overruling)



34




SOTG Timeouts




Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Spirit of the Game-Unterbrechung
Siehe DFV-Appendix A.13



SPIRIT OF THE GAME:
**KENNE DIE
REGELN**


- 13.1. Falls ein Teamcaptain, Spirit Captain oder Game Advisor glaubt, dass eins der Teams oder beide Teams nicht den Spirit of the Game (SOTG) befolgen, darf diese*r eine „Spirit of the Game-Unterbrechung“ callen. Dieses darf nur gecallt werden:
 - 13.1.1. nach einem Call, der das Spiel anhält, oder einer anderen Spielunterbrechung bevor die Scheibe eingechekkt wird,
 - 13.1.2. nach dem Punktbeginn und vor dem folgenden Anwurf.
- 13.2. Während dieser Unterbrechung darf kein Team taktische Vorgehensweisen diskutieren. Alle Teammitglieder beider Teams sollen in der Feldmitte zu einem Spiritkreis zusammenkommen.
- 13.3. Außerhalb des Spirit-Kreises müssen die Captains und Spirit Captains alle aktuellen Probleme beim Befolgen des Spirit of the Game diskutieren, Maßnahmen festlegen, um diese zu beheben und dann diese Übereinkunft den Spieler*innen im Spiritkreis mitteilen.
- 13.4. Spirit-Unterbrechungen haben keinen Einfluss auf die Anzahl an verfügbaren Auszeiten und werden auch durch diese nicht beeinflusst.
- 13.5. Zeit, die während Spirit-Unterbrechungen verstrichen ist, wird der Spielzeit hinzugefügt, um die Spielzeitbegrenzungen zu bestimmen. (...)



35




Verhalten in Gruppen




Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

Möglichkeiten der Beeinflussung



SPIRIT OF THE GAME:
**SEI EHRlich
UND FAIR**

- Wie können wir Menschen ändern?
(Gruppendynamik nutzen, Einfluss ausüben)
=> vgl. dazu Teamabschnitt 1.7. „Die Teams sind Hüter des Spirits und müssen...“ (1.7.1.-1.7.4.)
- Erwiesen: Menschen verhalten sich deutlich besser, wenn sie beobachtet werden
=> Ultimate basiert auf „Modell der Gegenseitigkeit“
- Vgl. 1.2.: „Es wird darauf vertraut, dass kein*e Spieler*in absichtlich die Regeln verletzt (...)“ – Wenn das Konzept auf gegenseitiger Zustimmung basiert, dann ist ein gegenseitiger Vertrauensvorschuss nötig.



=> Das – zugegeben hohe – Ziel im Sport Ultimate ist, dass die Spieler*innen aus Integrität die Regeln einhalten.

36




Regeln einhalten




Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Integrity
is doing the right thing
even when no one
is watching

C.S. Lewis




Verhalten trainieren




Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.


Wie können wir das Verhalten schulen?




- Regeln schulen und vermitteln (vgl. 1.7.), und zwar nicht nur ihre Kenntnis und Anwendung, sondern auch ihre Einhaltung.
- Betonen, dass jeder, besonders aber gefährlicher Körperkontakt (niemals zu rechtfertigen, s. 12.6.) und unbedingt zu unterlassen ist.
- Freude in den Mittelpunkt rücken:
wenn du verbissen wirst, macht es keinen Spaß mehr.
- Die „Verhandlung“ im Sinne des Perspektivwechsels schulen.
- Sowie Grundlagen der Kommunikation trainieren:
 - Offenheit (in Wahrnehmung und Haltung)
 - Selbstbewusstsein durch Eigenverantwortlichkeit (Ich weiß, was zu tun ist. Wir kriegen das hin.)
 - Bewusstes („achtsames“) Sprechen
 - aktives Zuhören (ggf. nachfragen, die Haltung des anderen verstehen)
 - Wahrnehmung von Vermutung trennen
 - Das eigene Gefühl äußern (in „Ich“-Botschaften sprechen)



39




Team-Spirit vereinbaren



Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.


Bestandteile einer eigenen Spirit-Vereinbarung:

1. Grundsatz – 2. Verfahrensweise – 3. Anforderungen




- Zunächst sollte ein **Grundsatz** festlegen, was die Gruppe erreichen möchte, was sie zusammenhält und eint.
 - z.B. „wir möchten als Team schönes und faires Ultimate spielen“
 - z.B. „unser Saisonziel ist erste höherklassige Erfahrungen zu sammeln“
- Danach ist die **Verfahrensweise** zu klären (wie wollen wir das hinkriegen?)
 - z.B. „wir lassen einander ausreden und hören uns gegenseitig zu“
 - z.B. „wir behandeln uns gegenseitig so, wie wir behandelt werden möchten“
- Zuletzt sind **genaue Anforderungen** festzuhalten, wie das umzusetzen ist (inkl. konkreter positiver u. negativer Bsp., vgl. 1.5. und 1.6.).
 - z.B. „wir halten Trainingstermine ein, informieren uns, wenn wir verhindert sind“
 - oder auch z.B. „wir helfen uns gegenseitig, neue Trainingsinhalte zu verstehen“

39





Abschluss




Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Was nehme ich mit? – Vier „Take-Aways“

- Die Rolle des*der Spirit-Captains umfasst Aufgaben im Team und außerhalb des Teams.
- Im Team geht es um das Begreifen, Befolgen und Bewerten des Spirits. Außerhalb des Teams geht es um seine Repräsentanz und Reputation.
- In der zentralen Regel 1.4 sind vier der fünf SOTG-Kategorien als „Säulen des Spirits“ benannt.
- Die fünfte Fairplay-Kategorie steht als Waage für das „Ausbalancieren“ von zwei Perspektiven.
- Die neue Ultimate-Regelfassung (WFDF 2021) betont noch stärker die Sicherheit der Spieler*innen und räumt erstmals mögliche „schwarze Schafe“ ein. Das verdeutlicht, wie wichtig es ist mit ihnen umzugehen. Dabei kommt den Spirit-Captains eine wichtige Aufgabe zu.



40