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

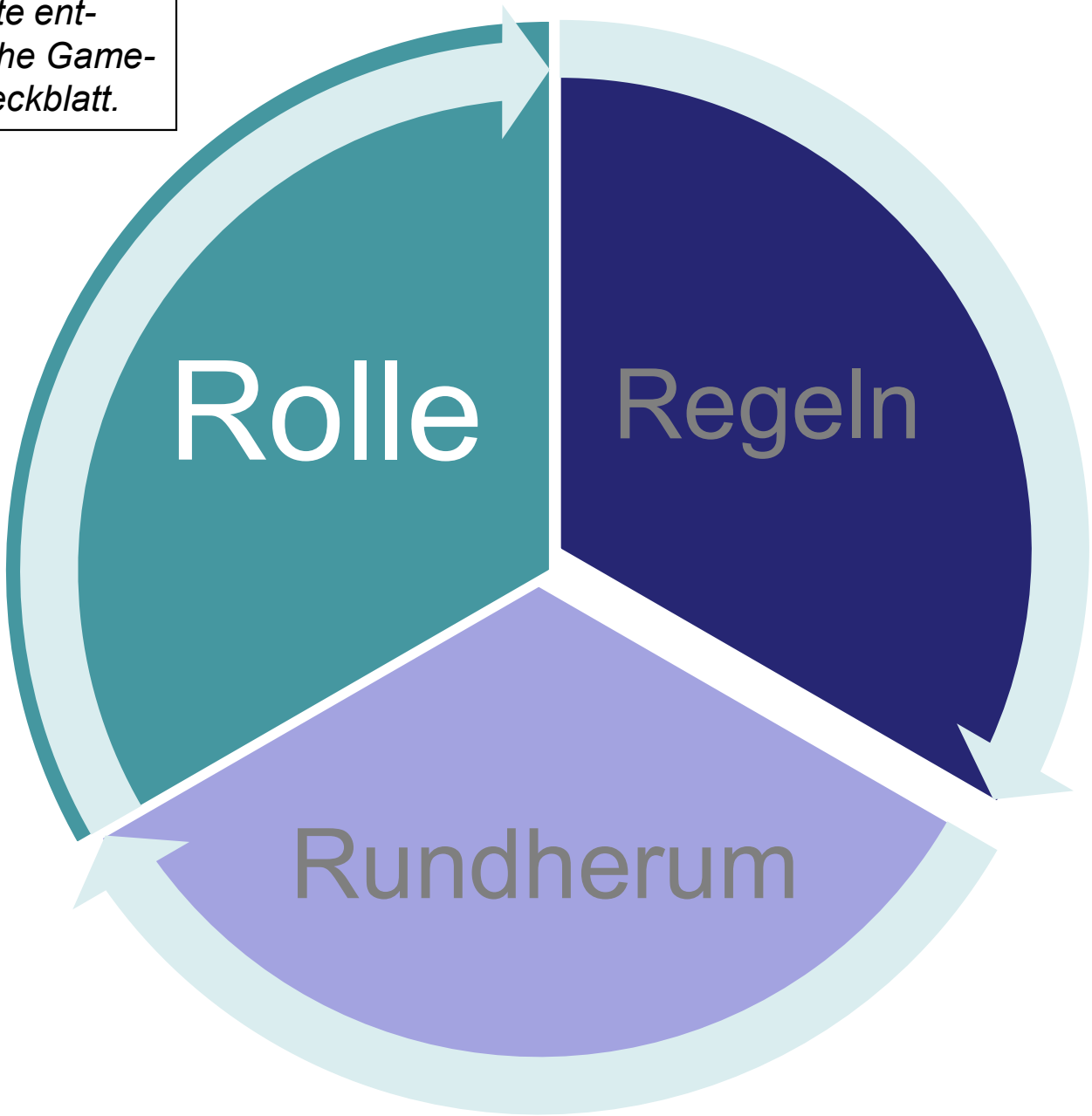
SPIRIT OF THE GAME: HAB SPASS AM SPIEL

Jörg Benner, Köln – September 2022, © DFV

Inhalt

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Diese drei Abschnitte entsprechen den Spirit of the Game-Aspekten auf dem Deckblatt.



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.

Der*die Spirit-Captain ist verant-wortlich 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

Rolle im Team

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Die Rolle im Team gliedert sich demnach kurz gefasst wiederum in drei Bereiche.

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

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 ehrlich und fair

SPIRIT OF THE GAME: Kommuniziere respektvoll

…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 (siehe nächste Seite)

Spirit begreifen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

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/
- *für Spieler*innen:*
  - Beispiele zur Bewertung der SOTG-Kategorien
  - WFDF-Erläuterungen zum SOTG-Bewertungssystem
  - Unterseite Ultimate-Handzeichen
- *für Spirit Captains und Trainer*innen:*
  - Rollenbeschreibung Spirit-Captains
  - Führen von Teammitgliedern mit verbesserungswürdigem Spirit
  - Kleine Spirit-Übungen fürs Training (nach 5 Aspekten)
- *für Turnier-Orga:*
  - Spirit-Bewertungsbogen
  - SOTG-Flyer

Spirit befolgen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Der*die Spirit-Captain hat die Aufgabe…

…gemeinsam mit seinem Team auf das Einhalten der Gebote in den Ultimate-Regeln, Absatz 1 zu achten („Muss-Regeln“):

1.7. **Die Teams** sind Hüter des Spirit of the Game, und **müssen**:

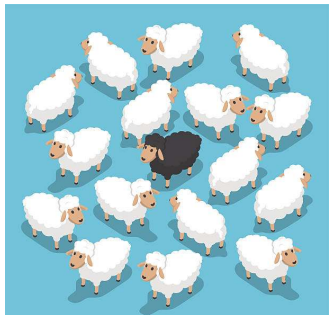
1.7.1. Verantwortung dafür übernehmen, **ihren Spieler*innen die Regeln und guten Spirit** zu **vermitteln**;

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.

*D.h.: Captains und Spirit Captains haben die Aufgabe im Ernstfall dann auch gegen eigene Mitspieler*innen entscheiden zu müssen.*



Spirit bewerten

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Die Bewertung erfolgt immer „aus der Mitte heraus“. Dazu gehen wir von 10 Punkten aus.

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 dargestellte Bereichen
  Durchschnitt 5 x 2 = 10 Punkte, für ein unauffälliges, normales Spiel

- 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 x 3 = 9 Punkte, für ein unauffälliges, normales Spiel

Spirit-Bewertungsbogen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Spirit of the Game Bewertungsbogen

- Euer gesamtes Team sollte bei der Bewertung des anderen Teams beteiligt sein!
- Kreuzt ein Feld für jede der fünf Kategorien an. Summiert die Punkte, um den SOTG-Score für das andere Team und für Euch zu bestimmen.
- Füllt dieses Blatt nach jedem Spiel aus und bringt es am Ende des Tages zur*zum Spiritbe-auftragten des Turniers.
- Die Wertungen stehen für:

  0 = schwach 1 = nicht so gut

  2 = gut 3 = sehr gut

  4 = exzellent

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.

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

2. Fouls und Körperkontakt

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

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

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.

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

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.

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

5. Kommunikation (NEU)

Zum Beispiel: Sie kommunizierten respektvoll. Sie hörten zu. Sie hielten sich bei Diskussionen an die Zeitvorgaben.

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

II

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.

Sie	
Wir	

Resultat

*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

Spirit bewerten

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

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 ehrlich 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

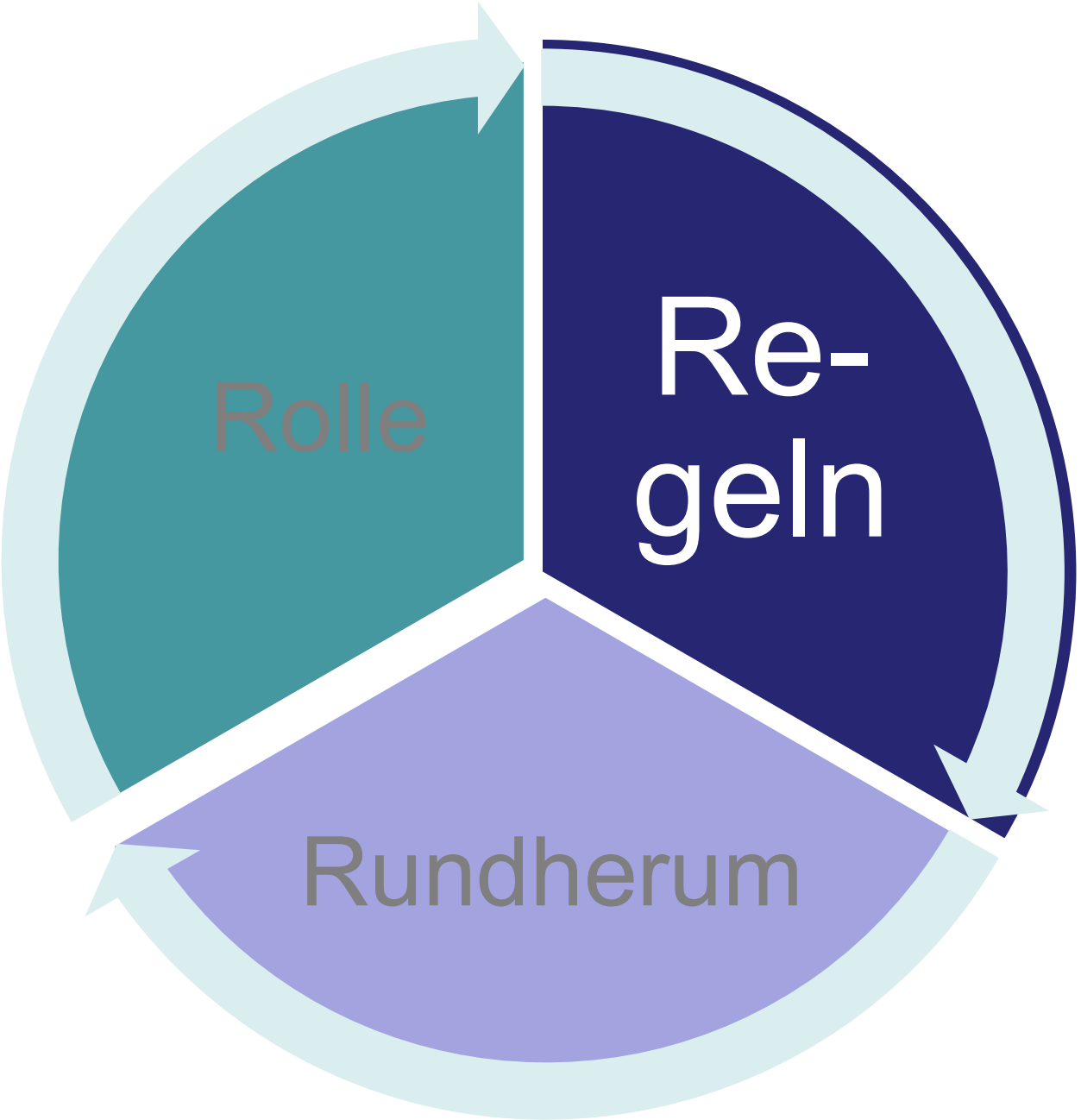
- **Spirit-Spiele** sind toll, sollten aber **kein Bestandteil** der Spirit-Wertung sein

  - 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

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.



Die Regeln im Ultimate

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

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)!

Ultimate-Regeln

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Abschnitte Ultimate-Regeln

SPIRIT OF THE GAME: Kenne Die Regeln

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
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

Voraussetzungen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Ultimate-Regelabschnitt 1

SPIRIT OF THE GAME: SEI EHRLICH UND FAIR

- 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

SPIRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

SPIRIT OF THE GAME: KOMMUNIZIERE RESPEKTVOLL

Das Verfahren

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Ultimate-Regelabschnitt 1

SPIRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

- 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.)

SPIRIT OF THE GAME: SEI EHRLICH UND FAIR

- 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 Spielleitung bei Anfänger*innen

SPIRIT OF THE GAME: HAB SPASS AM SPIEL

-> *„Grundregel“, enthält 4 der 5 Spirit-Aspekte*

-> *Das gibt es nirgends sonst.*

Regeländerungen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Änderungen Ultimate-Regeln 2021, Abschnitt 1

SPIRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

- 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.**

Regeländerungen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Der neue Punkt 1.7.4. legt nahe, dass ein SOTG-Timeout bereits VOR einer Eskalation zu nehmen ist.

SPIRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

Anforderungen an 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 *neu!*
  - 1.7.4. **falls angemessen, eine Spirit-Unterbrechung callen, um Anliegen bezüglich des Spirits anzusprechen.** *neu!*

Regeländerungen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Ausgewählte Neurungen 2021 in Regel-Abschnitt 12, Fänger*innen und Positionierung, sowie 15, Callen von Fouls, Infractions und Violations

SPIRIT OF THE GAME: Kenne Die Regeln

- 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!*

WFDF Handzeichen

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

1. Foul
Einen Arm gestreckt halten und mit dem anderen Unterarm einen Schlag darauf andeuten.

2. Violation
(alle Regelverletzungen außer bzgl. Marken u. Schrittfehlern)
Gehobene Hände formen mit geschlossenen Fäusten ein V.

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Handzeichen im Ultimate
WFDF, Version Feb. 2020,
siehe: https://wfdf.sport/wp-content/uploads/2020/11/wfdf_rules_of_ultimate_-_hand_signals_feb2020.pdf

12. Marking Infraction
(Regelverletzungen beim Marken)
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
(Ausgezählt, Stall out)
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 gehaltene Fäuste mit nach außen gedrehten Ellenbogen.

5. Akzeptanz
(No Contest)
Vor dem Körper ausgestreckte Unterarme mit Handflächen nach oben.

15. „Abseits" bei Anwurf
(vor Abwurf Endzone verlassen)
Gehobene Arme mit geschlossenen Fäusten und gekreuzten Unterarmen.

16. Auszeit
(Time Out)
Ein „T" mit den Händen oder mit Scheibe und einer Hand formen.

17. Spirit-Auszeit
(Spirit of the Game Time-out)
Hände formen ein umgedrehtes T.

6. Zurückgezogen
(Play On)
Nach vorne und unten ausgestreckte Arme wischen übereinander.

7. Innerhalb/Außerhalb
Mit einem ausgestreckten Arm mit flacher Hand und angelegtem Daumen auf die entsprechende Seite der Begrenzungslinie deuten.

8. Scheibe am Boden
(Down)
Der Zeigefinger deutet am ausgestreckten Arm im 45 Grad-Winkel nach unten.

18. Unterbrechung
(Injury oder Technical Stoppage)
Über den Kopf gebogene Arme mit verschränkten Händen.

19. 4 Männer
(Mixed mit 4 Männern und 3 Frauen)
Die Hände greifen hinterm Kopf ineinander, mit den Ellenbogen zur Seite gedreht.

20. 4 Frauen
(Mixed mit 4 Frauen und 3 Männern)
Beide Arme werden mit geballten Fäusten nach außen gestreckt.

9. Scheibe nicht am Boden
(Up)
Der Ellenbogen zeigt nach unten, der ausgestreckte Zeigefinger deutet nach oben.

10. Pick
(gesperrter Laufweg)
Gehobene Unterarme bei gebeugten Ellenbogen mit zum Kopf gedrehten Fäusten.

11. Schrittfehler
(Travel)
Die Handgelenke rotieren mit den Fäusten vor der Brust umeinander.

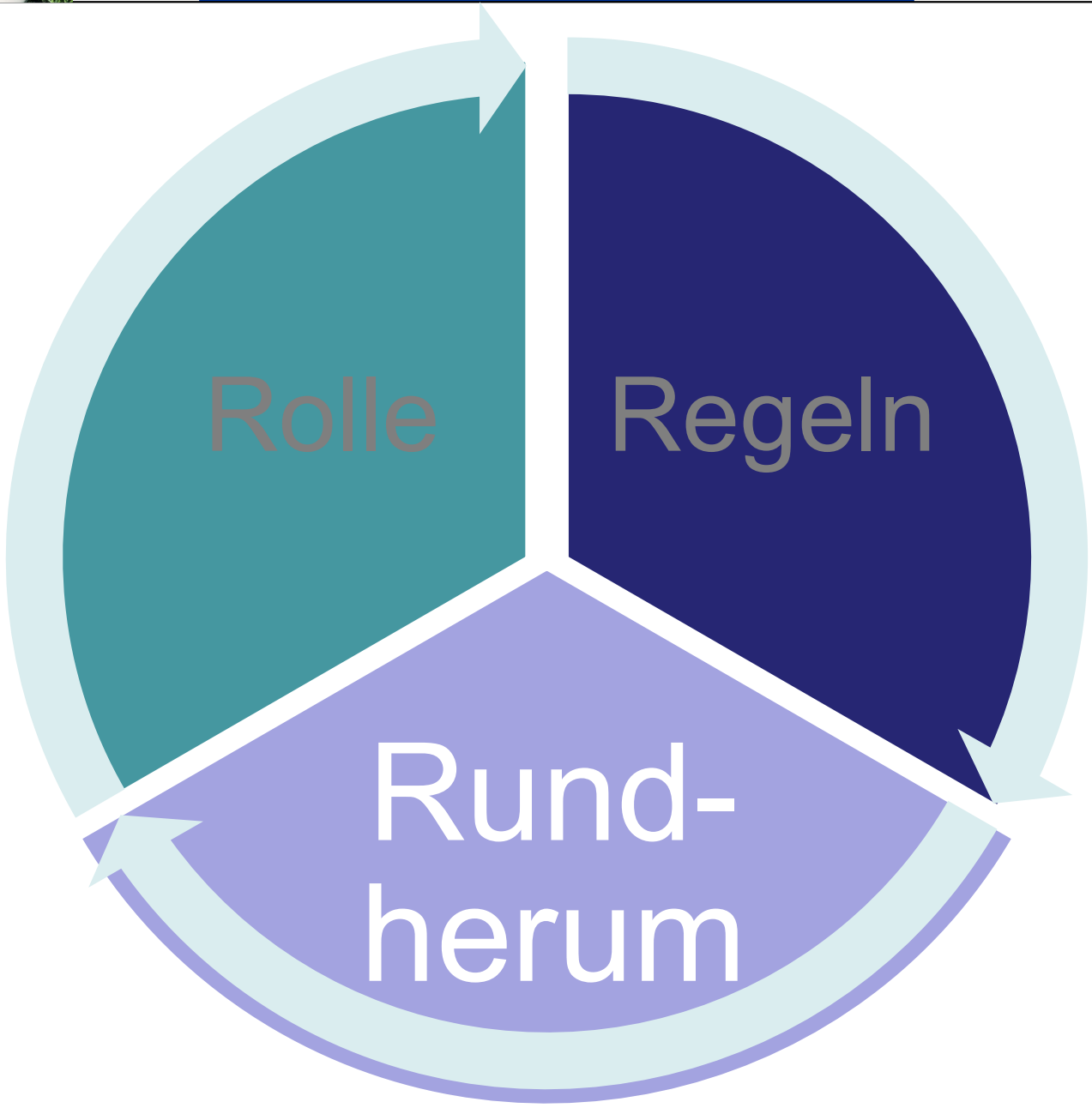
21. Spiel wurde unterbrochen
(Play has stopped)
Beide ausgestreckte Arme winken überkreuz über dem Kopf.

22. Matchpoint
Beide Arme zeigen nach oben links, mit den Handflächen nach unten.

23. Wer gerufen hat
(Call von Offense oder Defense)
Zwei ausgestreckte Arme weisen in Richtung der verteidigten Endzone des jeweiligen Teams

Inhalt

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.



Kennen <–> Einhalten

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

„wissen, was…" heißt noch nicht „so machen, dass"

SPIRIT OF THE GAME: KENNE DIE REGELN

- **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: KOMMUNIZIERE RESPEKTVOLL

SPIRIT OF THE GAME: SEI EHRLICH UND FAIR

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"?

- Regel 1.3.: Spieler*innen (…) müssen:
- 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;

DENKE!-Formel

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

6 Verhaltensschritte zur Streitschlichtung

SPIRIT OF THE GAME: sei ehrlich und fair

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

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

Die Hand steht dafür, dass wir die Entscheidung mit Handzeichen kommunizieren!

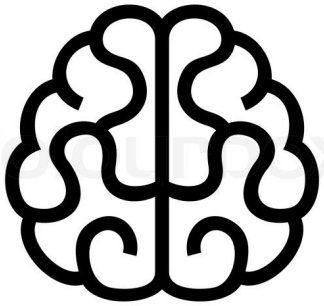
Stolperschwellen

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

*Die*der Spirit-Captain versucht auf das Verhalten der Mitspieler*innen einzuwirken.*

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

Verhalten trainieren

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

Wie können wir das Verhalten schulen?

SPIRIT OF THE GAME: SEI EHRLICH UND FAIR

- 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 (nie zu rechtfertigen, s. 12.6., S. 19, und) unbedingt zu unterlassen ist.

SPIRIT OF THE GAME: HAB SPASS AM SPIEL

- 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)

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 unter 1.7.4. SotG-Timeouts
- 4. Kontrolle durch Hinzuziehen von Turnierleitung
  - Einhalten von Rahmenbedingungen, Pfiffe vor Anwurf
  - Hinzuziehen SotG Director*in – Hausrecht lokaler Ausrichter*innen
- 5. Kontrolle durch SOTG-Komitee
  - Rahmenbedingungen gesetzt durch ausrichtende Verbände, Sanktionen national/international möglich (strafrechtlich: Anzeige)
- 6. Offizielle/Game Advisor
  - Seit den 1980-er Jahren in den USA: Observer (mit Overruling)
  - Seit 2014 von WFDF entwickelt: Game Advisor (ohne Overruling)

SOTG Timeout

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 eingecheckt 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. (…)

Regeln einhalten

Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.