

## SPIRIT KAPTJNENS ROLLE

MAJ 2018

Der opfordres til intenst og behårdt spil, men aldrig på bekostning af respekten mellem spillere, overtrædelse og misbrug af regler eller glæden ved at spille. En Spirit Kaptajn er med til at sikre og opretholde at dette ikke sker. Spirit Kaptajnen sørger for en god kommunikation til modstanderholdet, og er ikke bange for at sætte et godt eksempel.

### EN SPIRIT KAPTJNS ANSVAR

- Ansvarer ligger **udenfor banen**.
- Du skal opfordre sine holdkammerater til at læse og lære reglerne, samt lære håndtegnene.
- Du skal møde med modstanderens Spirit Kaptajn 5-10 minutter før kampen. Dette er en god måde at starte samarbejdet og kommunikationen forud for kampen.
- Kommunikér med den anden Spirit Kaptajn, hvis der opstår problemer under kampen. Erfaring viser, at jo tidligere problemer tages op, desto bedre bliver udkommet. Og det kan undgås, at en kamp ender "galt", især ved to hold som har forskellige holdninger eller forventninger.
- Opfordre dine holdkammerater til at snakke og løse spirit problemstillinger udenfor banen og/eller mellem point og efter kampen.
- Du skal sørge for at facilitere en god og rolig spirit scoring efter kampen med holdet. Alle skal føle at deres følelser og perspektiver er valide og ligeså gode og rigtige som andres.
- Hvis du føler, at dit hold ikke har levet op til Spirit of the Game, kan du bede holdet om at afgive Spirit scores til dem selv efter kampen. På den måde kan det være nemmere at se hvor man skal forbedre sig.
- Aflevere Spirit scoren til scorekeepers/turnerings organisatorer/indsende til DFSU.
- Efter kampen skal der gives feedback til modstanderens Spirit Kaptajn. I mødes og snakker om spirit problemer der opstod i kampen. Fx konkrete eksempler på hvad de gjorde godt eller hvad der skal forbedres.

### VED INTERNATIONALE TURNERINGER

- Gør dine holdkammerater opmærksom på kulturelle forskelle. Fx der vil være kommunikations besværligheder og sproglige barrierer. Nogle kulturer smiler eller er højtråbende af forskellige grunde.
- Sikre dig at holdet lever op til kravene omkring regeltesten. 50% skal minimum tage regeltesten advanced.
- Hvis der var seriøse problemer i kampen, skal man tage fat i Spirit Directoren eller personens assistent(er), så snart kampen er ovre.
- Altid have en kopi af spirit scoringen som i har givet de andre hold.

### BRUG AF SPIRIT SCORING SYSTEMET

- Der er 5 principper af Spirit of the Game: 1) Kendskab og brug af regler, 2) Fejl og kropskontakt, 3) Villighed til at spille fair, 4) Positiv attitude og selvkontrol, 5) Kommunikation. SOGT Scoring-Sheet kan downloades på [http://dfsudk/?page\\_id=41](http://dfsudk/?page_id=41).

- Spirit scoring er en **holdindsats!** Opfordre alle spiller til at være med i afstemningerne og give deres mening til kende. Der tages en kategori af gangen. Den score med flest, er den som gives. Folk som mener 0 eller 4 bedes forklare hvorfor.
- Brug "*Adfærds eksempler indenfor bedømmelse af score*"-dokumentet som guide for uddelingen af score. Det kan downloades på [http://dfsu.dk/?page\\_id=41](http://dfsu.dk/?page_id=41).
- Spirit lege efter kampen er ovre, må ikke have indflydelse på spirit scoringen.
- Man må **ikke** afgive lavere spirit score pga. af fordomme, rygter eller had. Fx baseret ud fra tidligere kampe. Hvis man som Spirit Kaptajn er i tvivl om hvorvidt tidligere kampe påvirker den pågældende score, skal man kraftigt opfordre holdkammeraterne til at bruge "*Adfærds eksempler indenfor bedømmelse af score*"-dokumentet som begrundelse for scoren.
- Husk at 2 er en normal score. En normal total score ligger indenfor 8-13.
- Altid begrund scorerne 0 eller 4.

#### VED INTERNATIONALE TURNERINGER

- Hvis den totale score er under 7, eller 14 og højere, eller en del 0 eller 4 i flere kategorier, kan det resultere i en snak med Spirit Directoren og begge hold bliver involveret.
- Hvis et hold afgiver en total score på 15 eller højere gentagende gange, vil holdet blive kontaktet af Spirit Directoren. Det vurderes at holdet ikke følger scoringssystemet.

#### BE CALM

I kampens hede, skal du huske dine holdkammerater på BE CALM:

- **B**reathe.
- **E**xplain what you think happened.
- **C**onsider what they think happened.
- **A**sk for advice.
- **L**isten.
- **M**ake the Call.
- (Husk på, spillere har **30 sekunder** til at finde på en løsning, ellers går discen tilbage)



En diskussion foregår **kun** mellem de involverede parter, andre må kun blande sig, hvis de bliver spurgt. Sidelinjen skal også forholde sig i ro under kald. Hvis dette ikke overholdes, er det blandt andet en begrundelse til at få 1 i kategorierne: Positiv attitude og selvkontrol og Kommunikation.

#### SPIRIT TIME-OUT

- Hvis en Spirit Kaptajn føler, at det ene eller begge hold ikke lever op til Spirit of the Game, må de kalde en "*Spirit of the Game Stoppage*". Dette kan kun blive kaldt når discen er "død":
  - o Efter et kald eller anden situation, hvor discen skal blive checket ind.
  - o Efter et point.
- I denne Time-out, må ingen af holdene diskutere eller aftale taktik.
- Alle spillere af begge hold skal mødes i en Spirit Cirkel i midten af banen.

- Udenfor Spirit Cirklen skal de to Spirit Kaptajner diskutere spirit problemerne, og afgøre hvad der kommer til at ske. Det de bestemmer sig for, bliver præsenteret i Spirit Cirklen overfor alle spillerne.
- En Spirit Time-out har ikke indflydelse på et holds time-outs.
- Den tid Spirit Time-ouden tager, bliver lagt til spilletiden, og der bestemmes en ny time cap. Den Spirit Kaptajn som tager Spirit Time-ouden skal fortælle scorekeppers og game officials hvornår Spirit Time-ouden blev taget og afsluttet.
- Når Spirit Time-ouden er ovre, ageres der ligesom ved en normal time-out.

#### **SPIRIT CIRKEL**

- Efter hver kamp formes en Spirit Cirkel, hvor der kan diskuteres kampsituationer, spirit problemer, give komplimenter for godt spil og spirit. Vær åben, ærlig og oprigtig. Brug muligheden til at lære og lære fra sig.
- Husk på at modstanderens Kaptajns tale nok ikke repræsenterer resten af holdets følelse og mening om og af kampen, hvorfor Spirit scoren kan være anderledes end hvad der blev udtrykt i Spirit Cirklen.
- Der kan også dannes en Spirit Cirkel før kampen. Det er god Spirit at præsentere sig overfor modstanderholdet, dette er også en måde at gøre det på. En Spirit Cirkel før kampen kan også bruges til, hvis tidligere møder har givet spirit problemer, eller at der er brug for at blive kommunikeret ting som hele holdet skal høre.