# Segédlet a spirit of the game pontozáshoz

*(A SOTG pontozó lap 27 nyelven elérhető a www.wfdf.net és www.beachultimate.org oldalakon)*

Az ultimate játékvezető nélkül játszott sport, melyben a játékosok maguk felelősek a tiszta játékért, a szabályok alkalmazásáért, illetve betartásáért. A sportágat ez a vonás nagyban megkülönbözteti a többi csapatsporttól, ugyanakkor egy komoly feladatot ró a csapatok vezetőire és tagjaira, hiszen ahhoz, hogy a mérkőzések az amatőr meccsektől egészen a legmagasabb szintű összecsapásokig élvezhetőek és sportszerűek legyenek, elengedhetetlen, hogy a játékosok magas szinten ismerjék a szabályokat, és megértsék illetve elsajátítsák az ultimate sport szellemiségét (spirit of the game).

Elsősorban tehát a csapatok felelőssége, hogy a játék szellemiségével összhangban álló viselkedési mintákat átadják és fejlesszék játékosaikban. Ebben a fejlesztési/fejlődési folyamatban lehet segítségünkre a spirit of the game pontozás (SOTG pontozás) rendszere, amely révén a csapatok visszajelzést kapnak ellenfeleiktől, hogy e fejlődési folyamatnak mely szakászán tartanak, és a játék szellemiségének mely területein kell jobban odafigyelniük.

## A SOTG pontozás céljai

A SOTG pontozás rendszerében a csapatok miden mérkőzés után értékelik ellenfelüket (a csapat egészét és soha nem az egyéneket) a játék szellemiségének alapvető szempontjai szerint, majd az értékeléseket a verseny szervezői összesítik és kommunikálják a csapatok felé. Ehhez a spirit of the game pontozólapot (SOTG pontozólap) használjuk, melynek célja, hogy

1) fejlessze, nevelje a játékosokat, hogy a játék szellemiségének megfelelő irányba fejlődjön a pályán mutatott viselkedésük,
2) segítse a csapatokat, hogy a játék szellemiségének mely területein kell fejlődniük,
3) segítse a játék szellemiségének leginkább megfelelő hozzáállást mutató csapat jutalmazását.

Bár a használt SOTG pontozó lapok a világ minden táján, minden ultimate versenyen azonosak, a tapasztalatok szerint szintenként, országonként, de egy országon belül csapatonként is változhat a pontozás módja, amely az ebből fakadó torzítások révén megakadályozhatja, hogy a SOTG pontozás hatékonyan történjen, és elérje fenti céljait. Fontos tehát, hogy a csapatok azonos módon és elvek szerint értékeljék ellenfeleiket. A lenti iránymutatással igyekszünk segíteni a csapatok értékelő munkáját, és arra ösztönzünk minden csapatot, hogy ezeknek az ajánlásoknak a figyelembevételével pontozza ellenfeleit.

## Hogyan pontozzunk?

- A SOTG értékelés során az ellenfelet öt szempont szerint értékeljük (szabályok ismerete és használata, faltok és testkontakt, sportszerűség, pozitív hozzáállás és önuralom, a mi játékszellemünk az ellenfélhez képest).
- Az értékelésnek a csapatunk egészének a véleményét kell tükröznie az ellenfél csapatáról. Ilyen értelemben a pontozás elvégzése csapatfeladat. Ez eleinte hosszabb időt vesz igénybe, de némi tapasztalatot szerezve később pár perc alatt végrehajtható.
- A pontozás során szempontról szempontra haladjunk, és mindig csak a szóban forgó szempont szerint értékeljük az ellenfelet. Nem a végső összpontszámból kell kiindulni és ahhoz igazítani az egyes kategóriák pontjait. Az sem helyes, ha valamely szempont szerinti értékelésünket befolyásolja egy másik szempont szerint adott pont.
- Törekedjünk arra, hogy az adott pontok reálisak legyenek, és a lehető legjobban tükrözzék az ellenfél adott szempont szerint mutatott játékát. Ne a jópofaságot vagy a spirit körben való vicces játékot pontozzuk.
- A pontozó lap kidolgozásakor a WFDF SOTG Bizottsága azzal az alapvető feltételezéssel élt, hogy a csapatok a mérkőzések során a játék szellemiségével összhangban viselkednek. Épp ezért a kiindulási alap minden kategóriában a „jó” értékelés, amely 2 pontot jelent. A pontozólap kitöltése során az ellenfelet az alapján értékeljük, hogy ettől az elvárt, átlagos szinttől mennyire tért el pozitív vagy negatív irányba.

Tartózkodjunk attól, hogy ellenfeleinket tendenciaszerűen a magasabb vagy éppen alacsonyabb értéktartományban pontozzuk, egymáshoz viszonyítva őket.

- Vannak olyan esetek, amikor semmi rendkívüli nem történt a játék során. Ilyen esetben minden kategóriában két pont jár, azaz 10 pontos a végeredmény, ami „jó spirit" értékelésnek felel meg.
- A legalacsonyabb (0) illetve legmagasabb (4) pontot csak abban az esetben adjuk az ellenfélnek, ha az adott szempontból valóban gyenge illetve kitűnő volt a csapat.
- A „mi játékszellemünk az ellenfélhez képest" kategóriát azért tartalmazza a pontozólap, mert a szabályok értelmében a játékosok maguk felelősek a tiszta játékért, a szabályok alkalmazásáért, illetve betartásáért, így mindenkinek tisztában kell lennie azzal, hogy a saját csapatának viselkedése alapvetően befolyásolja a játékot. Ha úgy érezzük, hozzáállásunk (viselkedésünk) rosszabb volt, akkor adjunk több pontot az ellenfélnek.
- A SOTG pontozólapokat mindig juttassuk vissza a rendezőkhöz, hiszen enélkül nincs értelme a pontozásnak.

Ha a fenti iránymutatásokat szem előtt tartva, következetesen pontozzuk ellenfeleinket, a pontozási rendszer biztosítja, hogy a csapatok erősségeinek elismerésével és a fejlesztendő területek beazonosítása révén folyamatosan fejlődjön saját csapatunk és ellenfeleink játékszelleme is. A rendszer természetesen nem tökéletes, talán nem is lehet a SOTG összetett koncepciója miatt, de megértése és tudatos alkalmazása fontos részét képezi az ultimate sportnak. Épp ezért a WFDF külön bizottságot hozott létrea játék szellemiségének megőrzésére és fejlesztésére. A bizottság a SOTG pontozással kapcsolatos véleményeket, javaslatokat a sotg@wfdf.org címre várja.

## Konfliktusok kezelése

Ha az ellenfél játékszellemével kapcsolatban komoly hiányosságokat tapasztalunk, a SOTG pontozólap kitöltése mellett érdemes ezt személyesen is jelezni a másik csapat felé, és esetenként fontos lehet elmagyarázni, hogy miért kapott a „jó" értékelésnél alacsonyabb ponto(ka)t. Erre lehetőség nyílik a spirit körben, de a mérkőzést vagy tornát követően sem késő a visszajelzéseket eljuttatni a csapatvezetőhöz. Jó megoldás lehet az is, ha a SOTG pontozólapon magyarázatot fűzünk az egyes adott pontokhoz.

## Iránymutatás szervezőknek

Kijelölhető a SOTG pontozással kapcsolatos ügyeket kezelő személy, aki a szabályokat jól ismeri, és alkalmas a problémák tárgyilagos kezelésére. A csapatok ehhez a személyhez fordulhatnak kérdéseikkel vagy olyan helyzetben, ha a játék szellemiségét súlyosan sértő dolgot tapasztalnak.
A kijelölt személy a nap végén nézze meg az összes leadott SOTG pontozólapot, és jelezze az elfogadhatatlanul alacsony pontot kapó csapatok felé a problémát. Beszéljen az alacsony pontokat adó csapatok kapitányával is.
A szervezők lehetőleg jelezzék a csapatok felé a SOTG pontozólapok nyilvánosságra hozatalának formáját és idejét.
Ezzel kapcsolatban néhány javaslat:

- A SOTG győztes kihirdetése előtt érdemes megbizonyosodni, hogy az összesítésbe minden pontot beleszámoltak és ellenőrizték-e a végeredményt.
- A verseny végén érdemes a teljes átlagot, és az egyes szempontok átlagát is minden csapat számára elérhetővé tenni. Erre vonatkozóan követendő mintát mutat az alábbi linken elérhető példa: http://www.beachultimate.org/blog/2011/09/spirit-of-the-game-wcbu---fina.html
- A csapatkapitányok kérésére kiadható a SOTG pontozás részletezése is.
- Előfordulhat, hogy több csapat azonos SOTG pontszámmal végez az élen. Ilyenkor emeljük ki mindegyik csapatot, nem szükséges abszolút győztest hirdetni.
- A győztes kihirdetésénél kerüljük a legspiritesebb (best spirited team) kifejezést, helyette használjuk pl.: A spirit of the game díjat kapja…

*Jóváhagyta a BULA és a WFDF Spirit of the Game bizottsága – November 2011*