

1. SPIRIT OF THE GAME

“Gra z dużym zaangażowaniem jest wskazana, ale nigdy nie powinna mieć miejsca kosztem wzajemnego szacunku, przestrzegania wspólnie przyjętych przepisów bądź radości z gry.”

Ultimate Frisbee jest unikalnym sportem, w którym nie ma sędziów - lub jak kto woli - każdy zawodnik jest sędzią.

Gracze są odpowiedzialni za nauczenie się oraz przestrzeganie reguł i w momencie kiedy ich zdaniem, któraś zasada została złamana mogą sami takie przewinienie zgłosić (Np. “kroki”, “faul”, czy “fast-count”). Spirit Of The Game (SOTG) uczy zawodników, żeby nie reagować negatywnymi emocjami - wysłuchać argumentacji i przedstawić swój punkt widzenia. Zgłoszone przewinienie można zaakceptować lub się z nim nie zgodzić. Nie ma tutaj miejsca na krzyczenie, czy obrzucanie obelgami; jeśli nie uda się zaakceptować zgłoszonego przewinienia w ciągu 30 sekund, to ostatnie podanie jest cofane i zagranie jest powtarzane.

Brzmi to utopijnie dla osób przychodzących z innych sportów, jednak od wielu lat sprawdza się w Ultimate Frisbee z kilku powodów. Po pierwsze - posiadanie sędziego w sporcie zdejmuje odpowiedzialność z gracza. Jeżeli akceptujemy, że osoba trzecia decyduje czy dane przewinienie nastąpiło, czy nie, to uczciwość schodzi na drugi plan. Dopiero kiedy to my decydujemy, czy zgłosić przewinienie - lub kiedy wobec nas jest ono zgłoszone - to uczymy się obiektywności oraz rzetelności. Co ważne - naturalnym jest, że nowi gracze przychodzą z nawykami z innych sportów, np. piłki nożnej czy ręcznej, czyli większej kontaktowości, czy łamania zasad jeśli “sędzia nie widzi”. Zawsze przy nowym naborze trzeba edukować i podkreślać znaczenie etyki fair-play w Ultimate. Bez Spirit Of The Game byłby to “kolejny” sport drużynowy. Dzięki SOTG zawodnicy rozwijają etyczne wzorce zachowania, co procentuje w innych dziedzinach życia (SOTG uczy uczciwości, empatii, rozwiązywania konfliktów, asertywności, itd.)

Szacunek do zawodnika tak ze swojej jak i z przeciwnej drużyny jest także gwarantem, że mecz nie utknie w martwym punkcie. Nikt nie lubi przestojów w grze, dlatego gracze w przypadku zgłoszonego przewinienia (tzw. “calla”) w krótki i rzeczowy sposób rozmawiają co ich zdaniem miało miejsce i jak najszybciej wznawiają grę. W przypadku przedłużonej dyskusji do rozmowy może się włączyć kapitan od SOTG (kapitan od fair-play), jednak często wystarczy chęć kontynuacji gry, żeby albo zaakceptować przewinienie, albo cofnąć ostatnie podanie i wznówić mecz.

