

ДУХ ИГРЫ

Введение

- Знакомство с преподавателями.
- Знакомство с Алтиматом ВФЛД: бесконтактный спорт, самостоятельное судейство игроков (без Обзерверов).
- Дух Игры – основной элемент, позволяющий играть в Алтимат, так как он предусматривает самостоятельное судейство игроков.
- На международных турнирах самого высокого уровня сами игроки несут всю ответственность.
- Дух Игры – один из основных факторов, позволивший ВФЛД быть принятой в МОК.
- Дух Игры касается нас самих/вас, а не кого-то еще.

Правило ДИ № 1: Учите правила

Идея: Самостоятельное судейство работает только тогда, когда игроки знают правила

Преподавание:

- Правило 1.1: Все игроки несут ответственность за применение и соблюдение правил.
- Правило 1.10: Правила должны обсуждаться игроками, непосредственно участвующими в эпизоде, или игроками, у которых был наилучший обзор игры. Неигроки, кроме капитанов, должны воздерживаться от участия в обсуждении. Тем не менее, игроки могут попросить неигроков дать пояснения по игре, и помочь игрокам сделать соответствующие объявления «земля» и объявления на линии.
- Объявление не является чем-то плохим, если вы считаете, что были нарушены правила.
- Нет ничего плохого в том, что вы оспариваете объявление, но вы должны четко объяснить, почему вы его оспариваете.

Как улучшить знания правил:

- Прочитайте правила хотя бы один раз! Зайдите на страницу: <http://rules.wfdf.org>
- Приносите правила на каждую игру
- Если объявление оспорено, и вы не решаете вопрос в течение 30 секунд, диск возвращается бросающему.
- После игры, игроки, принимавшие участие в спорном моменте, могут ознакомиться с правилами и решить, что следовало бы сделать в данной ситуации.

Правило ДИ №2: Физический контакт запрещен

Идея: **Алтимат – бесконтактный спорт**

Преподавание:

- Правило 12.8. Каждый игрок имеет право занять позицию на поле, которая не занята игроком другой команды, при условии, что, принимая такую позицию, он не инициирует контакт.
- Правило 12.9: Каждый игрок должен пытаться избегать контакта с другими игроками. Инициирование контакта не может быть оправдано ни в какой ситуации. «Игра в диск» не является достаточным основанием для инициирования контакта с другими игроками.
- Определение Инициирования Контакта: Любое движение в направлении игрока, который занимает свою позицию по правилам (неподвижное положение, или потенциальное место, где они могли бы находиться с учетом их скорости и направления движения), которое влечет за собой неизбежный неслучайный контакт.
- Правило 12:10. Допускается возникновение случайного контакта, не влияющего на результат игры и на безопасность игроков, когда два или более игроков одновременно двигаются в одном направлении. Необходимо сводить к минимуму количество случайных контактов, но такие контакты не считаются фолом.
- Примеры того, как вы можете избежать физического контакта.
- Вопросы и ответы.

Как избежать физического контакта

- При маркинге отойдите чуть дальше. Это также позволит вам прикрыть броски «инсайд-аут».
- Если возникает незначительный контакт со стороны защитника, который вам мешает, до объявления вежливо скажите ему об этом 1-2 раза.
- Учитывайте объявления, сделанные вам и игрокам вашей команды, чтобы понять уровень физического контакта, к которому привык ваш соперник.

Правило ДИ № 3: Справедливость

Идея: **Для того чтобы работала система самостоятельного судейства, игрокам необходимо быть справедливыми**

Преподавание:

1. Справедливость и соперничество не так просто совмещать, но игроки Алтимата являются ярким примером того, что такое сочетание возможно для любого уровня игры.
2. Учитывайте, что у двух людей могут быть абсолютно разное видение того, что произошло; и при этом оба человека могут быть правы (пример: противоположные показания свидетелей о преступлении могут быть правдивыми).
3. Любое объявление может быть неправильным. Ваше тоже.
4. Признайте, что вы можете не знать всех правил.
5. Откажитесь от объявления, если вы больше не считаете, что оно необходимо. Вы не стали плохим человеком, если сделали объявление.
6. Сообщите своим сокомандникам, что они сделали ненужное или неправильное объявление или инициировали фол или нарушение.
7. Не делайте объявлений в ответ на объявления соперника.

Как улучшить справедливость

- Помните «ВОЗДУХ»:

- Выдохни – не торопитесь реагировать
- Объясни – свою точку зрения на то, что произошло
- Задумайся – о том, что думает ваш оппонент о том, что произошло
- Доспроси – других об их видении ситуации и правилах
- Услышь – то, что говорят другие
- Ходи – объявляй

Правило ДИ № 4: позитивное отношение и самоконтроль

Идея: Это игра. Мы играем в нее, потому что нам это нравится. Играйте на поле с удовольствием.

Преподавание:

- Представьте сопернику.
- Похвалите соперника за хороший дух игры.
- Не используйте агрессивную лексику даже внутри собственной команды.
- Соревновательный дух приветствуется, но никогда не жертвуйте взаимным уважением игроков ради этого.
- Не дразните и не пугайте соперника (это касается также и бровки).

Как улучшить позитивный настрой и самоконтроль

- Сделайте глубокий вдох и наслаждайтесь моментом.

Правило ДИ 5: Общение

Идея: Говорите и слушайте. Общайтесь.

Преподавание:

- Объявления не являются чем-то плохим, если вы считаете, что было нарушено правило.
- Вы можете оспаривать объявления. Но это стоит делать, только если вы можете четко объяснить, почему вы это делаете.
- Всегда уважайте соперника, даже если вы категорически с ним не согласны.
- Ошибки случаются.
- Вы имеете право не соглашаться. Выслушайте соперника. Алтимат-игрок слушает.
- Тай-ауты по духу (Spirit time-outs) – хорошая возможность обсудить проблемы во время игры.
- Во время Круга (Spirit Circle) у игроков есть отличная возможность обсудить игру (положительные и негативные моменты).
- Если по истечению 30 секунд игроки не могут прийти к решению о том, что произошло в игре, диск должен быть возвращен последнему игроку, у которого был диск, до возникновения конфликта.

Как улучшить общение

- Если ваше объявление оспорено, но вы уверены в своей правоте, попросите игрока «пересмотреть» его точку зрения.
- Следуйте примеру команды Clapham, которые ввели для тренировок правило «никаких оспоренных дисков/возвратов диска». Согласитесь с объявлением или отзовите его.
(<http://goo.gl/9GYjvq>)

Система оценки Духа Игры

Идея:

Преподавание:

- Три цели использования системы оценки духа игры:
 1. Научить Духу Игры всех игроков
 2. Научить команды улучшать определенные аспекты их Духа
 3. Вознаграждать команды за высокий Дух, вручая приз команде с самым большим количеством баллов. Обратите внимание, что победителем по Духу не всегда является «самая духовая команда». Система баллов объективна, но не является, и никогда не будет точной наукой.
- Очень важно проставлять оценки всей командой.
- Проставляйте баллы за каждый вопрос отдельно.
- Два (2) – нормальный/хороший балл.
- ВФЛД рекомендует озвучивать средний балл по каждой категории и общий балл зрителям после вручения приза.
- Очень важно назначить Директоров и Капитанов по вопросам Духа, так как они могут использовать информацию по полученным баллам для обучения и поднятия уровня Духа внутри команды.

Заключение

Мы сами, игроки, должны играть по правилам Духа Игры и стараться, чтобы следующие поколения игроков продолжали принимать ДИ как Правило № 1 в Алтимате.