

Manual de Capitán de Espíritu - WFDF y BULA

Se promueve el juego competitivo, pero nunca a expensas del respeto mutuo entre competidores, la adherencia a las reglas y la diversión primordial de jugar.

Responsabilidades del Capitán de Espíritu

- Sus responsabilidades son **fuera del campo de juego**.
- Reunirse con el Capitán de Espíritu del equipo contrario y con los coordinadores (Planilleros, Director de Espíritu, etc.) unos minutos antes de comenzar el juego. Ésta es una gran forma de iniciar la presentación de forma amigable.
- Comunicarse con el Capitán de Espíritu rival si surge algún problema de Espíritu. Según la experiencia cuanto antes se haga mejor, esto puede evitar que el juego inicie en malos términos, especialmente cuando ambos equipos tienen puntos de vista o expectativas diferentes.
- Ayudar a tus compañeros a resolver situaciones que vinculen el Espíritu fuera del campo de juego/entre puntos o al finalizar el juego.
- Completar o entregar prontamente las planillas de Espíritu a quien corresponda al finalizar cada juego. La entrega de las planillas en un plazo de 20 minutos es muy importante para que el sistema funcione.
- Conservar una copia personal de cada evaluación hecha como reserva.
- Si hubiera algunos conflictos graves de Espíritu durante el partido, comunicarse con el/la Director/a de Espíritu o el/la asistente lo antes posible al terminar el juego.
- (En torneos internacionales) Ayuda a tus compañeros a considerar las diferencias culturales. Por ejemplo, las barreras lingüísticas. Algunas culturas festejan diferente y por diferentes razones.
- Asegurarse de que tu equipo adhiere a los criterios de Acreditación de Conocimiento de Reglas.

Como usar el sistema de evaluación de Espíritu

- Hay cinco principios de Espíritu:
 - 1) Conocimiento y utilización de las reglas,
 - 2) Evitar el contacto físico,
 - 3) Hacer apreciaciones justas,
 - 4) Actitud positiva,
 - 5) Comunicación.
- Evaluar el Espíritu de juego es una responsabilidad del **equipo!** Alienta a tus compañeros para que voten en cada categoría por el puntaje que creen adecuado. Quienes cuenten con opiniones entre los márgenes (0s, 4s o quizás 1s y 3s) deberían explicar al resto su opinión. Así los demás pueden reevaluar su voto y decidir el promedio.
- Utilizar la planilla de [Ejemplos de Comportamiento](#) (Example Behaviors) como guía de puntuación.

- Los Juegos de Espíritu al finalizar el partido son geniales, pero no deberían contribuir al puntaje de Espíritu.
- No asignar puntajes bajos de Espíritu como represalia o por prejuicios (ej.: basándose en encuentros previos, rumores o malas reputaciones). Si están en duda, alienta a tus compañeros a justificar el puntaje a través de la planilla de [Ejemplos de Comportamiento](#) (Example Behaviors).
- Recordar: un “2” es un puntaje normal. Los puntaje normales suele ser entre 8 y 13.
- Por favor, los puntajes entre 0 o 4 deben ir acompañados de **comentarios**. Esto le ahorra al Director/a de Espíritu y sus asistentes un montón de tiempo.
- Cualquier puntaje de Espíritu por debajo de 7 o por encima de 14, 0s y 4s en varias categorías o en múltiples partidos, ameritan una conversación con el/la Director/a de Espíritu y los equipos involucrados.
- Si un equipo tiene múltiples puntajes bajos y no muestra actitud de mejorar, o tiene un puntaje particularmente bajo, el Grupo de Reglas del Torneo (Tournament Rules Group) debe ser informado.
- Un equipo que consistentemente entrega puntajes de 15 o más será contactado por el Director de Espíritu, dado que esto es considerado no-estándar (inusualmente alto), y en la mayoría de los casos indica que el sistema de puntaje de Espíritu no está siendo utilizado correctamente.
- Recordar que el último partido cuenta para el puntaje final de Espíritu, y puede influenciar el premio para el Espíritu de Juego en la ceremonia final. Por lo que, por favor, tratar de entregar la última evaluación de Espíritu lo antes posible.

BE CALM

En el calor del juego, recordale a tus compañeros que “Mantengan La Calma (BE CALM)”:

- **B**reathe (Respira)
- **E**xplain what you think happened (Explica lo que crees que sucedió)
- **C**onsider what they think happened (Considera lo que ellos creen que sucedió)
- **A**sk for advice (Solicita otros puntos de vista)
- **L**isten (Escucha)
- **M**ake a call (Toma una decisión)

Tiempo Fuera de Espíritu

- Si un Capitán de Espíritu considera que uno o ambos equipos están fallando en seguir los códigos del Espíritu de Juego, él o ella puede llamar a un “Tiempo Fuera de Espíritu”. Esto solo puede ser llamado:
 - Luego de una interrupción que detenga el juego, o cualquier otro llamado. Antes de que el disco vuelva a ser puesto en juego.
 - Al término de un punto y antes de que comience el siguiente.
- Durante él, ningún equipo puede tener charlas técnicas o estratégicas.
- Los jugadores y/o jugadoras de ambos equipos formarán un “Círculo de Espíritu” en el centro del campo de juego.
- Separados del Círculo de Espíritu, los Capitanes de Espíritu deberán: discutir los problemas que hayan surgido respecto al Espíritu de Juego, determinar acciones para solucionarlos, y finalmente comunicarán las resoluciones al Círculo de Espíritu.

- Los Tiempos Fuera de Espíritu no afectan la cantidad de Tiempos Fuera disponibles.
- El tiempo utilizado en el Tiempo Fuera de Espíritu deberá ser añadido al tiempo de juego para determinar el tiempo total. Los Capitanes de Espíritu deberán notificar al planillero/a o cronometrista el comienzo y final del Tiempo de Espíritu para mantener el tiempo de juego establecido.
- Luego de un Tiempo Fuera de Espíritu, ambos equipos deberán ubicarse en el campo de juego y reanudar la jugada como si hubiera sido un tiempo fuera normal.

Círculo de Espíritu

- Los Círculos de Espíritu son altamente recomendados, especialmente para señalar asuntos de Espíritu, situaciones del partido y/o felicitar al otro equipo en un buen partido. Sean abiertos, honestos y amables. Eviten ser exagerados. Utilicen la oportunidad para aprender y educar.
- Recordar: la perspectiva del capitán oponente puede no reflejar completamente la opinión colectiva de su equipo. Lo que él diga puede diferir del puntaje que voten en la planilla de Espíritu.
- Inmediatamente, luego del Circulo de Espíritu, es un buen momento para que los Capitanes y Capitanes de Espíritu se reúnan para intercambiar impresiones sobre el juego, aconsejarse mutuamente y destacar lo bueno y lo que puede ser mejorado.
- Por favor, **consideren** las diferencias culturales.
- Mucho de éste documento está basado en el [excelente artículo](#) de Rueben Berg.

El presente documento es una traducción libre del [original](#) publicado en la página de la WFDF, realizada por Lucía Muñoz revisada Tomás Ottonello para ADDVRA.

Ante cualquier duda, observación o fe de erratas, escribir a edj@ultimateargentina.com.ar

