

スピリット・キャプテンの役割

2015年4月 WFDF SOTG Committee 作成

2019年8月 JFDA SOTG 委員会 訳

競争心の高いプレイは奨励されるが、対戦相手を敬う気持ち、ルールの順守、プレイを楽しむ気持ちを忘れてはならない。

1. スピリット・キャプテンの責任範囲

- スピリット・キャプテンの責任範囲は、フィールド外である。
- 親しみやすい雰囲気始めるために、試合の数分前に相手チームのスピリット・キャプテンとフィールドスタッフに面会するとよい。
- SOTGに関する問題が浮上した場合は、相手チームのスピリット・キャプテンと会話を持つ。試合が「荒れる」ことを防げる可能性があるため、特に両チームが異なるものの見方や期待を抱いている場合は、経験上、後手に回るよりは早めに手を打つほうがよい。
- チームメイトがフィールド外、ポイント間、試合後にスピリットに関する問題を解決するのを支援する。
- 大会主催者またはスコアキーパーへ、速やかに SOTG スコアを提出する。システムが適切に運用されるために、試合終了後 20 分以内に SOTG スコアが提出されることが非常に重要となる。
- 全ての SOTG スコアのコピーをバックアップとして保持する。
- 試合を通じて深刻な問題があった場合、試合後できるだけ速やかにスピリット・ディレクターまたはアシスタント・スピリット・ディレクターに相談する。
- (国際大会では) チーム全体で文化の違いに配慮する。たとえば、コミュニケーションや言語に壁があることもある。文化によっては、異なる理由で笑顔を見せたり、主張したり、喜んだりすることがある。
- チーム全員が、必ずルール理解テストの合格基準に達しているようにする。

2. SOTG スコアリングシステムの利用

- SOTG には5つの原則がある。
 - 1) ルールの理解及び適切な使用
 - 2) ファール及び身体接触
 - 3) フェアプレイ
 - 4) 態度及びセルフコントロール
 - 5) コミュニケーション
- SOTG スコアはチームでつける。全選手がカテゴリーごとに適切と考えるスコアを指で「投票」するよう促す。標準から離れた意見の人（0点や4点、または1点や3点の場合もある）は、なぜそのように考えるか理由を説明するよう求める。その後、他の選手はスコアを調整し、最終的に平均値を採用する。
- 採点のガイドとして、「スピリット・オブ・ザ・ゲームスコア 採点の基準例」を使う。
- 試合後に懇親としてゲームをすることは良いが、SOTG スコアに影響を及ぼすべきではない。
- 仕返しや先入観から低い SOTG スコアをつけてはならない（例：過去の対戦経験、うわさ、評判など）。その疑いがある場合は、スピリット・キャプテンはチームメイトに対して採点の基準例を参照してスコアを正当につけるよう強く推奨する。
- 覚えておくべきこと：各カテゴリーで「2点」、合計で8~13点となるのが通常のスコアである。
- 0点や4点という標準から離れたスコアの場合は、コメントで理由を明らかにする。そうすることでスピリット・ディレクターやアシスタント・スピリット・ディレクターの手間を大きく節約することができる。
- 合計で7点以下や14点以上の場合や、複数のカテゴリーや複数の試合で0点や4点の場合には、スピリット・ディレクターや関係チームと話し合いが持たれる場合がある。
- 何度も低いスコアをつけられながらも改善されないチームや、極端に低いスコアをつけられたチームについては、大会ルールグループに通知される。
- 15点以上のスコアが続けてつけられたチームには、スピリット・ディレクターから連絡が行く。（15点以上は非標準的な（異常に高い）スコアであり、通常

は SOTG スコアリングシステムが正しく使われていないことを示唆しているため。)

- 最終試合は SOTG スコアの最終平均点に加算され、授賞式での SOTG 賞に影響する可能性がある。このため、最終試合のスコアは可及的速やかに提出するよう努める。

3. SOTG スコアリングシステムの利用

- 試合の最中でも、チームメイトに冷静さを保つ (BE CALM) よう意識させること。
 - **B**reathe : 深呼吸
 - **E**xplain what you think happened : 自分が考える発生事象を説明する
 - **C**onsider what they think happened : 相手が考える発生事象を理解しようとする
 - **A**sk for advice : アドバイスを求める
 - **L**isten : 傾聴する
 - **M**ake the Call : コールする
- どんな問題が起きた時でも、ディスクがスローワーに戻されるまでには 30 秒間あることを覚えておきましょう。

4. スピリット・タイムアウト

- 一方のチームのスピリット・キャプテンが、一方または両方のチームがスピリット・オブ・ザ・ゲームに従っていないと考える場合、「スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップ (SOTG ストップ)」をコールしてもよい。以下のタイミングでのみ、コールすることができる。
 - プレイが止まるコール、または他の理由でプレイが止まった後、ディスクがチェックされる前にコールする
 - ゴールの後かつブルの前にコールする
- プレイが止まっている間、どちらのチームも戦術に関する話をするべきではない。
- 両チームの全選手は、フィールドの中央で一つの「スピリット・サークル」を作る。

- スピリット・サークルから離れて、両チームのスピリット・キャプテンは **SOTG** を守りながら現在の問題について話し合い、是正策を決め、合意した内容をスピリット・サークルで伝達する。
- **SOTG** ストップは、両チームのタイムアウトの残回数には影響しない。
- 試合のタイムキャップは、**SOTG** ストップに要した時間を試合時間に加算した上で決まる。時間管理のため、**SOTG** ストップをコールしたスピリット・キャプテンは、ストップの開始時間と終了時間を大会オフィシャルに伝える。
- スピリット・タイムアウト終了後は、通常のタイムアウトと同様にゲームを再開する。

5. スピリット・サークル

- スピリット・サークルは、強く推奨される。理想的には、スピリットに関する問題への対処、試合状況に関する議論、良い試合について相手チームに賛辞を述べる場として活用される。意見に耳を傾け、正直に、偏見を持たず、暴言は避ける。学びを与え合うチャンスとする。
- 覚えておくべきこと：相手チームのキャプテンの見解は、必ずしもチーム全体の見解を反映しているとは限らない。スピリット・サークルでのキャプテンの発言が、試合後にチームで投票した結果である **SOTG** スコアとは異なる場合もある。
- スピリット・サークルの直後は、キャプテンやスピリット・キャプテンが対面し、試合の印象について意見交換し、うまくいったことや今後改善の余地があることをお互いにアドバイスし合うと良い。
- 文化の違いに配慮すること。
- 上記の大部分は、Rueben Berg の秀逸な記事を参照されたい。 <http://rjhberg-disc.blogspot.com/2008/09/spirit-captain.html?m=1>