

Día

Nombre del equipo y división

HOJA DE EVALUACIÓN DEL ESPÍRITU DE JUEGO

Oponente

Todo el equipo debe involucrarse en la evaluación del otro equipo. Rodee el número correspondiente en cada uno de los cinco conceptos para determinar el SOTG del otro equipo.

1. Conocimiento y Uso de las Reglas

Ejemplo: No malinterpretaron las reglas intencionadamente. Respetaron los límites de tiempo. Cuando no supieron las reglas mostraron interés por aprenderlas.

2. Faltas y Contacto Físico

Ejemplo: Evitaron las faltas, el contacto físico y las jugadas peligrosas.

3. Imparcialidad

Ejemplo: Se disculparon ante situaciones en las que era apropiado. Informaron a compañeros de equipo cuando hicieron llamadas erróneas o innecesarias. Sólo pitaron infracciones relevantes.

4. Actitud Positiva y Auto-Control

Ejemplo: Fueron educados. Jugaron con la intensidad apropiada independiente-mente del resultado. Dejaron una impresión positiva durante y después del partido.

5. Comunicación

Ejemplo: Se comunicaron respetuosamente. Escucharon. Respetaron los tiempos de discusión.

Suma de Resultados

Sume los resultados de cada categoría y escríbalo en la caja (el número final deberá ser un número entre 0 y 20).

*Comentarios

Si marcó 0* o 4* en alguna categoría, por favor explique brevemente qué sucedió. Tanto los aspectos positivos como los negativos se les harán llegar al equipo contrario

Día

Nombre del equipo y división

HOJA DE EVALUACIÓN DEL ESPÍRITU DE JUEGO

Oponente

Todo el equipo debe involucrarse en la evaluación del otro equipo. Rodee el número correspondiente en cada uno de los cinco conceptos para determinar el SOTG del otro equipo.

1. Conocimiento y Uso de las Reglas

Ejemplo: No malinterpretaron las reglas intencionadamente. Respetaron los límites de tiempo. Cuando no supieron las reglas mostraron interés por aprenderlas.

2. Faltas y Contacto Físico

Ejemplo: Evitaron las faltas, el contacto físico y las jugadas peligrosas.

3. Imparcialidad

Ejemplo: Se disculparon ante situaciones en las que era apropiado. Informaron a compañeros de equipo cuando hicieron llamadas erróneas o innecesarias. Sólo pitaron infracciones relevantes.

4. Actitud Positiva y Auto-Control

Ejemplo: Fueron educados. Jugaron con la intensidad apropiada independiente-mente del resultado. Dejaron una impresión positiva durante y después del partido.

5. Comunicación

Ejemplo: Se comunicaron respetuosamente. Escucharon. Respetaron los tiempos de discusión.

Suma de Resultados

Sume los resultados de cada categoría y escríbalo en la caja (el número final deberá ser un número entre 0 y 20).

*Comentarios

Si marcó 0* o 4* en alguna categoría, por favor explique brevemente qué sucedió. Tanto los aspectos positivos como los negativos se les harán llegar al equipo contrario

Ejemplos prácticos para las categorías del ‘Spirit of the Game’

	Puntuación Pobre	No muy buena puntuación	Puntuación Buena (normal)	Muy Buena Puntuación	Excelente puntuación
Conocimiento y uso de las reglas	• Demostraron repetidamente un pobre conocimiento de las reglas. • Con frecuencia ignoraron o malinterpretaron las reglas de manera intencionada. • Se resistieron a aprender detalles de las reglas y el SOTG.	• Para el nivel de juego, mostraron una falta de conocimiento de las reglas. • Malinterpretaron deliberadamente las reglas durante el juego unas cuantas veces. • Se resistieron a enseñar reglas o conceptos de SOTG. • No respetaron los límites de tiempo. • Provocaron fueros de juego durante los ‘pulls’ incluso después de una advertencia inicial.	• Para el nivel de juego mostraron un buen conocimiento de las reglas. • No malinterpretaron intencionadamente las reglas. • Respetaron los límites de tiempo. • Cuando no conocían las reglas, mostraban una verdadera voluntad de aprenderlas.	• Para el nivel de juego mostraron un conocimiento de las reglas por encima de la media. • Hubo al menos un caso en el que nos ayudaron a aprender algunas de las reglas que no sabíamos.	• Para el nivel de juego mostraron un excelente conocimiento de las reglas. • Cumplieron las reglas durante todo el partido. • Explicaron las reglas que no sabíamos muy claramente, eficientemente, y de alguna manera contribuyeron a aumentar nuestra alegría durante el partido.
Faltas y Contacto Físico	• Incluso después de repetir las llamadas, continuaron cometiéndolas o provocando el mismo contacto. • Hubo varios casos de juego peligroso o imprudente. • Hicieron un esfuerzo mínimo por evitar el contacto.	• La cantidad de contactos no accidentales fue demasiado alta. • Hubo algunos casos de juego peligroso o imprudente.	• No ocurrió nada significativo más allá del contacto accidental.	• Hubo al menos un claro caso en que se evitó consideradamente el contacto.	• Hubo varios casos claros en que evitaron consideradamente el contacto. • Jugaron de manera que evitaron potencialmente tanto las faltas como el contacto físico.
Imparcialidad	• El equipo contrario tomó siempre la postura de que tenían razón en las llamadas. • Cuando se les preguntó, los compañeros de equipo no dieron su opinión sobre las llamadas en las que el resultado podría haber ido en contra de su propio equipo. • Hicieron/contestaron muchas llamadas injustificables. • Hicieron llamadas en represalia. • Frecuentemente hicieron faltas y/o llamadas por razones tácticas. • Retrasaron indebidamente el juego por razones tácticas.	• A menudo daba la impresión de que sólo verían las cosas de manera favorable a su equipo. • Hicieron/contestaron algunas llamadas injustificables. • No fueron sólidos en sus llamadas durante el juego. • Se quejaron rápidamente cuando hicimos una llamada, independientemente de la conveniencia de la llamada.	• No pitaron infracciones que no afectaran el resultado de la acción, como un pequeño ‘travel’ a un jugador sin defensa, o faltas en los que hicieron en un lanzamiento que no se hubiera cogido de todos modos. • Respetaron y reconocieron nuestras opiniones sobre las llamadas, incluso cuando no estaban de acuerdo. • Se disculparon en situaciones donde era apropiado (como una falta no contestada). • Adaptaron su comportamiento en función del desarrollo del juego, de manera que mejoró el disfrute del juego.	• Hubo al menos un caso en el que se informó a sus compañeros de equipo cuando hicieron/contestaron llamadas incorrectas o innecesarias. • Se retractaron de las llamadas cuando pensaron que eran erróneas.	• Hubo varios ejemplos claros en los que los jugadores del equipo opuesto que se mantuvieron firmes en su punto de vista aun cuando este no les beneficiaba. • Permanecieron imparciales, incluso en situaciones cruciales (por ejemplo, durante un punto universal).
Actitud Positiva y AutoControl	• Los jugadores y/o su línea lateral fueron a menudo groseros y descorteses con los oponentes, con sus propios compañeros de equipo, oficiales, voluntarios, organizadores y/o con los espectadores. • La confrontación física ocurrió dentro y fuera del campo. • Hubo casos de celebración agresiva hacia el oponente. • Usaron equipamiento peligroso. • Jugaron de una manera condescendiente (por ejemplo, puntos de solo ‘scoobers’, jugadas de filigranas, etc ...).	• Los jugadores a veces mostraban una falta de autocontrol y actitud positiva hacia los oponentes, sus propios compañeros de equipo, oficiales, voluntarios, organizadores y/o espectadores. • Celebraron activamente nuestros errores para humillar a los jugadores. • Hubo algún caso aislado de ‘spike’ o celebración agresiva. • Hubo algún caso de equipamiento peligroso.	• Los jugadores generalmente mostraron autocontrol y actitud positiva hacia los oponentes, oficiales y espectadores. • El equipo contrario dejó una impresión positiva general durante y después del partido, p. Durante el círculo del Espíritu. • Fueron educados con nosotros, con sus compañeros de equipo, y con los oficiales y espectadores. • Nos agradecieron el partido. • Jugaron con la intensidad apropiada independientemente del marcador.	• Se presentaron a nosotros. • Nos felicitaron por un buen partido y celebraron buenas jugadas por parte de cualquiera de los equipos de una manera positiva. • Hubo 1-2 casos en los que mostraron claramente muy buen autocontrol.	• Demostraron un excelente autocontrol en el campo durante situaciones potencialmente estresantes. • Tuvieron un altísimo nivel de autocontrol y actitud positiva durante el juego hacia los oponentes, oficiales y espectadores.
Comunicación (Con Jugadores, Oficiales, Voluntarios, organizadores y espectadores)	• Se negaron frecuentemente a discutir las llamadas. • Se enfadaron/reaccionaron con desprecio ante varias llamadas. • Con frecuencia usaban lenguaje ofensivo. • Su lenguaje corporal era con frecuencia grosero o agresivo, como es sonreír con sarcasmo o hacer gestos ofensivos.	• Los jugadores no involucrados en la jugada se involucraron sin tener la mejor perspectiva, o sin pedirles su opinión, varias veces. • Había algunos casos en los que no estaban tranquilos mientras se comunicaban. • Hubo algunos casos en que su lenguaje corporal fue grosero o agresivo, como sonreír o hacer gestos ofensivos. • No respetaron los límites de tiempo de discusión.	• Los conflictos se resolvieron sin incidentes. • Se comunicaron respetuosamente. • Escucharon. • Respetaron los límites de tiempo de discusión. • Explicaron claramente su punto de vista. • La línea lateral/otros jugadores ayudaron cuando se les preguntó.	• Aportaron pruebas para apoyar sus llamadas. • Comunicaron su punto de vista con eficacia y tranquilidad. • Sus capitanes / líderes se comunicaron con nuestros líderes muy eficazmente. • Trataron las incidencias con el ‘spirit’ y preocupaciones generales lo antes posible.	• Explicaron el juego a los espectadores y a los recién llegados. • Nos motivaron a mantener el espíritu alto y sugirieron ejemplos concretos sobre cómo hacerlo. • Se comunicaron muy efectivamente y nos hicieron sentir cómodos discutiendo el juego. • Utilizaron correctamente las señales oficiales para indicar faltas, puntos, etc ...

¡Por favor, use el sentido común! Especialmente después de partidos en los que hubo casos donde el equipo contrario mostró tanto ejemplos positivos como negativos de espíritu en la misma categoría.