

Žaidimo dvasios įvertinimo balais pavyzdžiai (2014 m.)

	Blogas įvertinimas (0*)	Prastas įvertinimas (1)	Geras (normalus) įvertinimas (2)	Labai geras įvertinimas (3)	Puikus įvertinimas (4*)
Taisyklių žinojimas ir naudojimas	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda kelis kartus pademonstravo prastą taisyklių išmanymą • Komanda dažnai nepaisė arba tikslingai neteisingai interpretavo taisykles • Komanda priešinosi ir atsisakė išmokti nežinotų taisyklių ir/arba žaidimo dvasios elementų 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda parodė nepakankamą taisyklių išmanymą esamam žaidimo lygiui • Komanda kelis kartus nepaisė arba tikslingai neteisingai interpretavo taisykles • Komanda rodė priešišumą kai jie buvo pamokyti taisyklių ar žaidimo dvasios elementų • Komanda nesilaikė laiko limitų • Komanda pažeidinėjo žaidimo aikštės ribų taisyklę, nors buvo dėl to perspėta 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda parodė gerą taisyklių išmanymą esamam žaidimo lygiui • Komanda neinterpretavo taisyklių neteisingai • Komanda laikėsi laiko limitų • Jeigu kurios nors taisyklės buvo nežinomos, komanda parodė norą jas išmokti 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda parodė aukštesnį nei gerą taisyklių išmanymą esamam žaidimo lygiui • Buvo bent vienas atvejis, kai komanda padėjo išmokti mums nežinomų taisyklių 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda parodė puikų taisyklių išmanymą esamam žaidimo lygiui • Komanda tvirtai laikėsi taisyklių viso žaidimo metu • Komanda paaiškino mums nežinomas taisykles labai aiškiai, efektyviai ir tokiu būdu pridėjo žaidimui malonumo
Baudos ir fizinis kontaktas	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda toliau nevengė baudų ir fizinio kontakto net po pakartotinai pasklebtų baudų • Buvo keli pavojingo ar neapgalvoto žaidimo atvejai • Komanda nesistengė išvengti fizinio kontakto 	<ul style="list-style-type: none"> • Buvo šiek tiek per daug atsitiktinio fizinio kontakto • Buvo keli atvejai kai žaista pavojingai ar neatsargiai 	<ul style="list-style-type: none"> • Neįvyko nieko reikšmingesnio negu atsitiktinis fizinis kontaktas 	<ul style="list-style-type: none"> • Buvo bent vienas aiškus atvejis, kai buvo apgalvotai išvengta kontakto 	<ul style="list-style-type: none"> • Buvo keli aiškūs atvejai, kai buvo apgalvotai išvengta kontakto • Komanda žaidė tokiu stiliumi, kuris neleido susidaryti baudų ir nereikalingo fizinio kontakto galimybei
Geranoriškumas	<ul style="list-style-type: none"> • Priešininkų komanda visais atvejais buvo įsitikinusi savo teisingumu skelbiant pažeidimus • Žaidėjai neišsakė savo nuomonės dėl pažeidimų kai buvo to paklausti, kai rezultatas būtų buvęs ne jų komandos naudai • Komanda daug kartų skelbė nepagrįstus taisyklių pažeidimus • Komanda skelbė atsakomuosius pažeidimus norėdami atsikeršyti • Komanda dažnai darė baudas arba skelbė pažeidimus dėl taktinių priežasčių • Komanda pernelyg daug vilkino žaidimą dėl taktinių priežasčių 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda sudarė įspūdį, kad vertina situacijas tik taip, kad jiems tai būtų naudinga • Komanda kelis kartus paskelbė nepagrįstus pažeidimus • Komanda nesilaikė nuoseklumo skelbdama pažeidimus • Mums paskelbus pažeidimą, komanda iš karto reikšdavo nepasitenkinimą, nepaisant pažeidimo tinkamumo 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda neskelbė taisyklių pažeidimų, jeigu jie nesutrukdė žaidimo veiksmui, pvz.: nedideli žaidėjo, kuriam neskaičiuojamos sekundės, žingsniai arba baudos išmetant diską, kuris vis tiek būtų buvęs nepagautas • Komanda gerbė ir pripažino mūsų nuomonę dėl pažeidimų, netgi jeigu su jais nesutiko • Komanda atsiprašė situacijose, kur tai buvo tinkama (pvz.: neginčyta bauda) • Komanda priderino savo elgesį pagal mūsų atsiliepiamus ir tokiu būdu pagerino žaidimo malonumą 	<ul style="list-style-type: none"> • Buvo bent vienas atvejis, kai vieni komandos nariai informavo kitus, kai pastarieji paskelbė neteisingus arba nebūtinus žaidimo pažeidimus • Komanda atšaukė pažeidimų paskelbimus pamatę, kad yra neteisūs 	<ul style="list-style-type: none"> • Buvo keli aiškūs atvejai, kai priešininkų komandos žaidėjai siekė palaikyti situacijos teisingumą, netgi jeigu tai nebuvo jų naudai • Komanda išliko geranoriška kritinėse situacijose (pvz.: lemiamas taško situacijoje)

<p style="text-align: center;">Teigiamas požiūris ir savikontrolė</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Žaidžiantys ir/arba atsarginiai žaidėjai dažnai buvo nemandagūs ir šiurkštūs su savo ir priešininkų komandos žaidėjais, teisėjais, savanoriais, organizatoriais ir/arba žiūrovais • Įvyko fizinis susirėmimas aikštėje arba už aikštės ribų • Buvo nemažai disko metimo briauna į žemę atvejų („spiking“) arba agresyvaus priešininkų atžvilgiu šventimo atvejų • Buvo nemažai atvejų, kai inventorius buvo sąmoningai gadinamas • Komanda žaidė žeminančiai, laikė save pranašesne (pvz.: visi pelnyti taškai buvo „scoober‘iais“, naudoti tik įmantrūs metimai, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Žaidžiantys ir/arba atsarginiai žaidėjai retkarčiais parodė teigiamo požiūrio ir savikontrolės trūkumą bendraudami su savo ir priešininkų komandos žaidėjais, teisėjais, savanoriais, organizatoriais ir/arba žiūrovais • Komanda džiaugėsi ir šventė dėl mūsų klaidų tam, kad pažemintų mūsų žaidėjus • Buvo keli disko metimo briauna į žemę („spiking“) atvejai arba agresyvaus, priešininkų atžvilgiu, šventimo atvejai • Buvo keli atvejai, kai inventorius buvo sugadintas sąmoningai 	<ul style="list-style-type: none"> • Žaidžiantys ir/arba atsarginiai žaidėjai apskritai pademonstravo teigiamą požiūrį ir savikontrolę bendraudami su priešininkų komandos žaidėjais, teisėjais ir žiūrovais • Priešininkų komanda paliko gerą bendrą įspūdį per ir po žaidimo, pvz.: žaidimo dvasios rate • Komanda buvo mandagi su mumis, savo komandos žaidėjais, teisėjais ir žiūrovais • Komanda padėkojo mums už žaidimą 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda mums prisistatė • Komanda mus pagyrė dėl gero žaidimo arba pozityviu elgesiu džiaugėsi dėl gerų savo ir mūsų komandos žaidimo epizodų • Buvo 1-2 atvejai, kai žaidėjai aiškiai parodė gerą savikontrolę • Komanda žaidė tinkamu intensyvumu, nepriklausomai nuo rezultato 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda pademonstravo puikią savikontrolę aikštėje esant įtemptoms situacijoms • Komanda pademonstravo aukščiausią savikontrolės lygį ir teigiamą požiūrį per žaidimą bendraudami su priešininkais, teisėjais ir žiūrovais
<p style="text-align: center;">Komunikacija (su žaidėjais, teisėjais, savanoriais, organizatoriais, žiūrovais)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda dažnai atsisakė išsiaiškinti problemas ar pažeidimus • Komanda pyko ar reagavo nepagarbiai dėl kelių paskelbtų pažeidimų • Komanda dažnai naudojo užgaulius žodžius • Komandos kūno kalba dažnai buvo šiurkšti ar agresyvi, pvz.: pašaipios grimasos, įžeidžiantys rankų gestai 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelis kartus žaidėjai, nedalyvaujantys žaidime, įsitraukė į diskusiją nematę diskutuojamos situacijos ir kai jų to nebuvo prašoma • Buvo keli atvejai, kai bendraudami žaidėjai nebuvo ramūs • Komandos kūno kalba kelis kartus buvo šiurkšti ar agresyvi, pvz.: pašaipios grimasos, įžeidžiantys rankų gestai • Komanda nesilaikė diskusijos laiko limitų 	<ul style="list-style-type: none"> • Konfliktai buvo išspręsti be incidentų • Komanda bendravo pagarbiai • Komanda išklausė mūsų • Komanda laikėsi diskusijai skirto laiko limitu • Komanda aiškiai išdėstė savo požiūrį • Atsarginiai arba paskelbtame pažeidime nedalyvavę žaidėjai padėjo išspręsti diskusiją, to paprašyti 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda pateikė įrodymus tam, kad paremtų savo paskelbtus pažeidimus • Komanda išdėstė savo požiūrį ramiai ir veiksmingai • Komandos kapitonas ir lyderiai pagarbiai bendravo su mūsų komandos lyderiais • Komanda iškėlė ginčijamus žaidimo dvasios klausimus ir bendrus susirūpinimą keliančius dalykus kaip galima anksčiau 	<ul style="list-style-type: none"> • Komanda papasakojo apie žaidimą ir jo taisykles žiūrovams ir pradantiesiems žaidėjams • Komanda skatino mus palaikyti aukštą žaidimo dvasią ir pasiūlė konkrečius pavyzdžius, kaip tai padaryti • Komanda bendravo labai veiksmingai ir mes jautėmės patogiai diskutuodami apie žaidimą • Komanda tinkamai naudojo rankų gestus parodyti baudas, taškus ir kitus gestus iliustruoti kas įvyko aikštėlėje

Prašome nepamiršti vadovautis sveiku protu, ypač atvejais kuomet varžovai pademonstruoja teigiamus ir neigiamus pavydžius vienoje kategorijoje.

* - žaidimo dvasios protokole pažymėjus žvaigždute pažymėtus balus 0 arba 4 ir nepaiškinus savo įvertinimo turnyro direktorius (TD) savo ruožtu gali sumažinti duodą įvertinimą.