

SPIRIT OF THE Game



WFDF
WORLD FLYING DISC FEDERATION

스피릿 오브 더 게임이란?

스피릿 오브 더 게임(Spirit of the Game, SOTG)은 전세계 선수들이 경기 전후 및 경기 중에 의식하고 있는 행동방식입니다. SOTG는 플레이의 기본적인 즐거움을 지키려는 상호 노력으로, 경기 규칙에 대한 지식과 적용, 공정함, 안전한 플레이와 공간 인식, 분명하고 차분한 의사소통, 그리고 팀원과 팬, 상대 팀 선수에 대한 긍정적이고 공손한 태도 등의 태도와 기술을 포함합니다.

스피릿은 관계를 발전시키며, 존중하는 태도를 만듭니다.

스피릿의 정수는 얼티밋의 창시자들 간에 치러진 첫 경기 중에 만들어졌습니다. 서로에 맞서 경기를 하면서 ‘친구들 간 치러지는 경기에서 누구도 부당한 이득을 취하지 않는다.’라는 암묵적인 명예 제도를 실천한 것입니다.

수 년 후, 얼티밋이라는 스포츠가 가까운 친구 집단을 넘어 확대되면서, 이 개념은 명문화된 규칙으로 자리잡았습니다. 경쟁에서 자주 나타나는 “무슨 수를 써서라도 이기려는” 태도 대신 플레이의 즐거움에 중점을 두기 위한 것이었습니다.

스피릿을 배양하기 위해, 상대 팀 선수들을 친한 친구처럼 대하고, 그들도 나를 그렇게 대할 것이라고 믿으십시오. 적극적인 행동을 취하십시오. 상대 팀 선수들을 알아가고, 그들이 나와 맞서 경기를 해주는 것에 감사하고, 그들의 좋은 플레이를 알아봐주십시오. 이로 인해 당신의 경기뿐 아니라 관계 역시 좋아질 것입니다.

스피릿은 자기심판 제도를, 자기심판 제도는 스피릿을 지지합니다

스피릿 오브 더 게임은 경기장 위의 모든 선수가 룰을 잘 알고, 정직하고 공정한 콜을 부르며, 본인이 일으킨 규칙위반에 대한 콜을 수용할 수 있을 때 성립합니다. 선수들을 자신의 행동과 플레이에 대한 책임을 져야하며, 자기심판 제도는 이를 명백히 보여줍니다.

자기심판 제도가 잘 운영되면, 경쟁의 정도와 관계 없이 가장 공정한 경기가 가능합니다. 플레이에 개입된 모든 선수에게 동등한 책임과 권한이 주어지기 때문입니다. 결국, 자기심판 제도는 스피릿이 실천되고 발휘되는 문화를 조성하고 발전시킵니다.

스피릿은 신뢰에서 시작됩니다.

다른 스포츠와 마찬가지로, 의도하지 않은 규칙 위반은 발생할 수 있습니다. 이런 상황이 공정하게 해결되면 경기는 더 즐거워집니다. 하지만 이런 상황이 공정하게 해결되지 않으면 불만과 더 많은 갈등이 생겨납니다.

콜에 대한 논의를 개선하기 위한 간단한 방법은 상대 팀 선수들을 신뢰하는 것입니다. 신뢰를 가지고 대화를 시작하면, 대화는 자연히 부드러워지고, 이는 후에 (자신이나 상대 팀에 의해) 발생할 콜의 해결 방식을 좌우하는 선례가 됩니다. 해당 콜이 정당하고 중요하다고 생각하기 때문에 상대 팀이 콜을 부른다고 추정함으로써 합의의 가능성을 높일 수 있습니다. 상대의 선의를 항상 믿어주십시오.

마찬가지로, 자신이 부른 콜에 상대 팀이 동의하지 않을 수 있음을 기억하십시오. 또한 이견이 생긴 이유에 대해 잠깐 생각해보고 차분하게 설명하는 것만으로도 문제를 해결할 수 있음을 명심하십시오. 논의 중 더 많은 신뢰를 얻고 싶다면, 콜을 부른 이유 또는 콘테스트를 한 이유를 뒷받침하는 충분한 증거를 제시하려고 노력해 보십시오.

스피릿은 모든 선수가 갖추어야 하는 덕목입니다

스피릿을 페어플레이나 스포츠맨십과 비교하는 것은 흔한 일이고, 이들이 서로 비슷한 개념이라고 생각할 수도 있습니다. 하지만 이들 간에는 큰 차이점이 존재합니다. 페어플레이와 스포츠맨십은 바람직한 자질(disirable qualities)이라고 할 수 있지만, 스피릿은 더 게임은 플레이의 수준이나 상대 팀의 태도와 관계 없이 모든 선수가 당연히 갖추어야 할 필수 자질(expected quality)입니다.

어떤 스포츠는 의도된 파울을 경기의 일부로 간주하기도 합니다. 하지만 스피릿은 어떤 규칙도 의도적으로 위반된거나 왜곡되지 않는다는 기대를 형성합니다. 단순히 규칙을 잘 이해하고 정직하게 적용하는 것이 전부가 아닙니다. 스피릿은 경기장 내 선수들 간의 의사소통을 강조하고 훌륭한 플레이의 기회를 감소시킬 수 있는 상황을 해결하기 위한 팀 간 협력을 강조합니다. 또한, 스피릿은 훌륭한 플레이를 칭찬할 수 있는 틀을 제공하고 다른 선수와 긍정적인 상호작용을 하도록 선수들을 격려합니다.

이런 의식적이고 신중한 행동은 잠재적인 갈등 상황뿐만 아니라 연습 시간부터 경기 후 축하하는 자리에 이르기까지 항상 노력을 기울여야 하는 것입니다.

모든 것이 달라도 스피릿은 항상 같습니다

여러 선수 및 팀과 경기를 하다보면, 상대 팀이 당신과 다르게 상황을 해석하고 콜을 부르는 경우가 있을 것입니다. 예를 들어, 트래블(travel)에 대해서는 매우 민감하지만 신체 접촉에는 크게 신경을 쓰지 않는 선수도 있을 수 있고, 정반대의 선수도 있을 수 있습니다. 또한 어떤 팀은 공격의 흐름을 끊지 않기 위해 콜을 많이 부르지 않을 수도 있습니다. 하지만 그렇다고 상대 팀 역시 그러리라 기대할 수는 없습니다. 또한 상대 팀이 콜을 잘 부르지 않는다고 해서 파울을 해도 되는 것은 아닙니다. 이러한 경우, 서로 다른 관점 간 균형을 맞추기 위해 추가적인 소통이 필요할 수 있습니다.

물론, 스피릿 오브 더 게임 자체는 플레이의 수준이나 환경에 따라 달라지지 않지만, 경기의 맥락에 따라 다른 행동 양식이 요구될 수 있습니다.

상대 팀의 우선순위와 관점이 자신의 팀과 다르다는 것이 반드시 상대 팀의 스피릿이 나쁘다는 것을 의미하지는 않는다는 것을 알아야 합니다. 자신의 팀보다 신체 접촉에 민감한 팀과 경기하게 되면, 그 상황에 맞추어야 합니다. 얼티밋에서 신체 접촉은 기본적으로 없어야 하는 것이므로, 좀더 신체 접촉이 잦은 팀이 상대 팀의 기대 수준에 맞게 조정함으로써 두 팀 모두가 경기를 즐길 수 있도록 해야 합니다.

상대 팀에 대해서 악의적으로 가정하지 말고, 적절한 경우에는 적극적으로 플레이 스타일에 관해 논의하세요. 상대 팀이 규칙을 잘 준수하는지, 당신의 팀을 존중하는지, 플레이하는 방식과 콜을 부르고 이에 대응하는 방식이 일관적인지에 따라 상대 팀의 스피릿을 평가해야 합니다.

어떤 팀은 재미있고 즐겁게 플레이하는 것을 더 중요하게 생각하는 반면, 어떤 팀은 누구를 상대하느냐와 관계 없이 최선을 다해 플레이하는 것을 더 중요하게 생각합니다. 두 가지 모두 스피릿을 구성하는 중요한 요소입니다. 점수 차가 많이 나는 경기라고 하더라도 양 팀 모두가 즐길 수 있는 스피릿 가득한 경기가 될 수 있습니다. 특히 양 팀의 기대수준이 서로 다를 때, 의사소통을 통해 합의점에 도달하는 것이 중요합니다.

스피릿은 일관성을 요구합니다.

일관적인 태도는 스피릿을 극대화하는 데 아주 중요한 요소입니다. 선수들은 모든 포인트에서 일관적으로 콜을 불러야 하며, 그 정도는 경기 초반에 결정되어야 합니다. 다시 말해, 경기 초반에 어떤 콜을 부를 필요가 없다고 느꼈다면, 그 콜은 경기 후반에 이르러 경쟁이 치열해지더라도 부르지 않아야 합니다.

또한, 한 팀 내 선수 간의 일관성도 중요합니다. 경력이 오래된 팀에는 보통 모든 선수들이 지키는 행동 수칙이 있습니다. 팀 내 일관성은 한 경기에서뿐만 아니라 함께 하는 경험이 늘어남에 따라 팀원 및 상대 팀 선수로서 서로에게 기대할 바를 분명하게 해주기 때문에 양 팀 모두에게 득이 됩니다.

스피릿은 강인한 정신력으로 가는 길입니다

경험이 많은 팀은 스피릿을 실천하는 것이 선수들을 강하게 만들며, 바람이 심한 포인트나 논쟁 후와 같이 스트레스가 심한 상황에서도 최고의 기량을 발휘할 수 있도록 한다는 것을 압니다. 의사소통을 잘 하는 것, 경기 중 통제 가능한 요소에 집중하는 것, 서로 의견이 다른 경우에도 상대 팀 선수들을 존중하고 신뢰하는 것은 모두 경기력을 끌어올리는 데 도움이 됩니다.

팀에서 가장 기량이 좋은 선수들이 스피릿도 가장 좋은 경우가 많습니다. 이 선수들은 정신적으로 강인하고 준비되어 있기 때문에 부정적인 에너지를 떨쳐내는 데 시간이 덜 걸리고, 이는 경기장에서 더 좋은 선택으로 이어집니다. 그들은 상대 팀의 자신감을 키우기보다는 자신의 팀에 활력을 불어 넣습니다.

스피릿을 실천하는 것은 자신의 팀 및 상대 팀과의 관계를 개선할 뿐만 아니라, 더 나은 선수로 거듭나는 데 도움을 줍니다.

기억하세요, B.E. C.A.L.M.

모든 경기에는 예외 없이 어려운 콜과 관련된 힘든 순간이 찾아옵니다. BE CALM은 선수들이 경기장에서 긍정적이고 효과적인 의사소통을 할 수 있도록 돋는 전략입니다.

[B]reathe 심호흡하세요. 즉각적으로 반응하지 마세요.

[E]plain 무슨 일이 일어났다고 생각하는지 설명하세요.

[C]onsider 상대편이 일어났다고 여기는 상황을 고려하세요.

[A]sk 다른 이의 관점과 경기 규칙에 대해 조언을 구하세요.

[L]isten 모든 사람들의 말을 경청하세요.

[M]ake 콜을 부르세요.

이러한 단계를 적시에 수행하면, 콜의 결과와 상관 없이 선수들에게 긍정적인 인상을 줄 수 있으며 양 팀이 공정하게 콜을 해결하기 위해 노력했다는 신뢰를 형성할 수 있습니다. 물론, 연습이 필요합니다. BE CALM (침착하세요).

스피릿도 측정할 수 있습니다

스피릿 오브 더 게임은 크게 다섯 가지 토대 위에 성립할 수 있습니다. 이하의 다섯 가지 요소는 WFDF 공식 토너먼트에서 자신의 팀 및 상대 팀의 스피릿을 평가하는 척도로 사용됩니다.

- 1) 규칙에 대한 지식과 적용
- 2) 파울과 신체 접촉 방지
- 3) 공정함
- 4) 긍정적인 태도와 자제력
- 5) 의사소통

목적의식을 가지고 위 다섯 가지 요소를 실천하는 것은 스피릿을 갖춘 선수와 팀을 양성합니다.

마지막으로

스피릿 오브 더 게임은 얼티밋이라는 스포츠의 매력이며, 그 성장에 큰 역할을 했습니다. 초보자들이 얼티밋에 매력을 느끼게 해주며, 숙련된 선수들이 계속 활발하게 활동하도록 해줍니다. 또한 개방적이고 평등한 문화를 조성합니다. 2015년 국제 올림픽 위원회는 얼티밋과 WFDF를 공인(full-recognition)했습니다. 이 때 얼티밋 고유의 스피릿 오브 더 게임과 자기심판 제도가 주요 결정 요인으로 언급되었습니다.

더 나은 스피릿을 갖추는 데는 노력이 필요합니다. 하지만 스피릿이 좋아질 수록 당신과 얼티밋 경기 모두 발전할 것입니다.

스피릿은 전염성이 있으며, 광범위하게 적용될 수 있습니다. 스피릿의 영향력은 자주 경기장 안에서의 태도를 넘어 필드 밖 선수들의 삶에도 긍정적인 변화를 일으킵니다.

아래 분들에게 특히 감사의 말씀을 전합니다

Paolo Chiappin, Patrick van der Valk, Travis Smith, Brian Gisel, Will Deaver, Daniel Raabe, Dario Lucisano, 그리고 WFDF 스피릿 오브 더 게임 위원회의 모든 분들께