

PROGRAMA DEPORTE JOVEN - CURSO ESCOLAR 2018/2019

ULTIMATE

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Fines.-

- Desarrollo de hábitos y estilos de vida saludables entre la población escolar
- Fomento del espíritu de equipo y de la integración escolar
- Promover entre los jóvenes el gusto por el ocio activo y saludable
- Ayudar a que los Centros educativos, a través de las actividades extraescolares, mejoren su labor formativa y su arraigo en la sociedad.

Objetivos.-

- Fomento del deporte en el ámbito escolar para reducir el sedentarismo y la obesidad
- Estímulo a la participación e implicación de los profesores en las actividades extraescolares
- Mejora de la integración y la adaptación de los escolares en los Centros de Enseñanzas Medias
- Promoción social y deportiva a través del sistema educativo
- Captación y ayuda a jóvenes con talento deportivo
- Promover valores de igualdad, compañerismo, respeto, comunicación positiva y responsabilidad.
- Coordinación de esfuerzos entre instituciones que persiguen una mejora de la calidad educativa
- Desarrollo de un modelo competitivo basado en la no violencia
- Promover el juego limpio como parte esencial de la práctica deportiva

Participación.-

- La Organización acogerá a un máximo de 32 equipos por estricto orden de inscripción según zonas. A partir de ese número, los equipos registrados pasarán a una lista de reserva.

Organizan.-

- Excmo. Cabildo Insular de Tenerife
- Grupo Shinè

Colaboran.-

- Consejería de Educación del Gobierno de Canarias y Centros Escolares
- Ayuntamientos de Tenerife

NORMATIVA

Artículo 1.- El ámbito de actuación es toda la Isla de Tenerife, definiéndose CUATRO zonas geográficas de competición:

Zona 1 (Norte).- Buenavista, Los Silos, La Guancha, Garachico, El Tanque, San Juan de la Rambla, Icod, Los Realejos, Puerto de la Cruz, La Orotava, Santa Úrsula, La Victoria, La Matanza, El Sauzal y Tacoronte

Zona 2 (Metropolitana 1).- Santa Cruz y El Rosario

Zona 3 (Metropolitana 2): La Laguna y Tegueste

Zona 4 (Sur).- Arafo, Candelaria, Güímar, Fasnia, Arico, Santiago del Teide, Guía de Isora, Adeje, Arona, Vilaflor, San Miguel y Granadilla

No obstante, al finalizar el periodo de inscripción, esta distribución podría ser modificada a fin de mantener el equilibrio en el número de equipos por zona.

Artículo 2.- A este Torneo sólo podrán presentarse equipos en representación de Centros de Enseñanza Secundaria. No se autoriza la participación de equipos de clubes u otras asociaciones deportivas. **La inscripción del equipo, así como la relación de componentes debe, necesariamente, venir certificada por el Centro Escolar en el que se encuentre matriculado el alumnado.** Se establece en 32 el número máximo de equipos participantes. El procedimiento de selección se realizará por riguroso orden de llegada de la inscripción por zona (8 equipos por zona).

Artículo 3.- El Torneo se desarrollará en DOS fases: Fases previas por zona (4 en total) y la fase final. Los dos primeros clasificados de cada zona, se clasificarán para la fase final siempre y cuando hayan tenido una puntuación de juego limpio mayor de 10.

Artículo 4.- Podrá participar el alumnado nacido en los años 2002, 2003 y 2004.

Artículo 5.- Cada centro escolar podrá presentar un único equipo. Cada equipo deberá estar formado por un mínimo de 8 personas (4 chicas y 4 chicos) y un máximo de 12 personas.

Artículo 6.- Podrán participar en la fase previa todos los equipos inscritos correctamente. En estas fases previas se enfrentarán, por un lado, los equipos procedentes de la zona 1, por otro, los equipos de la zona 2, por otro los equipos de la zona 3 y, por último, los equipos de la zona 4. A la fase final accederán los dos primeros clasificados de las cuatro fases previas. Se proclama vencedor del Torneo al equipo que gane la fase final. Habrá un campeón del juego limpio por fase, tanto las fases previas como la final, siendo el vencedor quien mayor puntuación obtenga en este aspecto en cada fase.

Artículo 7.- Cada equipo inscrito que vaya a participar en alguna de las fases previas, recibirá un taller de mínimo 60 minutos y máximo 90 minutos para un máximo de 35 alumnos/as en su mismo centro. Los monitores se pondrán en contacto con el centro para cuadrar una fecha de visita entre los meses de Enero y Febrero. Esta jornada se puede realizar en las instalaciones del centro educativo o en campo de césped cercanos que el centro solicite para la misma. En este taller, además de mostrar la dinámica de juego, se explicarán las normas básicas y el funcionamiento del juego limpio.

Artículo 8. El juego limpio es un aspecto muy importante en este deporte por lo que se espera que tanto jugadores como profesores muestren un alto nivel. En el anexo, se encuentra la hoja de valoración del juego limpio, así como una explicación para su cumplimiento. Los monitores, explicarán más sobre este aspecto en la visita que realizarán al centro. Hay que tener en cuenta, que un equipo debe tener de una puntuación mayor de 10 como media para poder clasificarse para las fases finales. Una puntuación de menos de 10, es considerada como un juego limpio pobre y motivo para para la eliminación.

Artículo 9. El objetivo del juego limpio es promover la competición no violenta, de tal modo que los equipos, aunque jueguen para ganar, no lo hagan de cualquier manera, sino respetando valores humanos básicos como el respeto y compañerismo.

Artículo 10.- El terreno de juego será un campo de hierba artificial o natural de fútbol donde se formarán tres o cuatro campos con las dimensiones siguientes (aprox): 45m x 25m, con dos áreas de 15m de profundidad.

Además, la competición tendrá las siguientes características:

- Mínimo de equipos por jornada = 6.
- Máximo de equipos por jornada = 8
- Partidos a 25 – 30 minutos o 15 puntos.
- Cada equipo jugaría un mínimo de 3 partidos (el formato depende del número de equipos), es decir, todos los equipos jugarían el mismo número de partidos.
- En el campo, los equipos deberán tener 5 jugadores de los cuales 2 deberán ser chicas y 3 chicos, o al contrario. Serán los equipos atacantes quienes decidan el número de chicos/as por lo que el equipo que defiende debe de adaptarse. En caso de no poder cumplir esa norma por algún motivo, los equipos deberán llegar a un acuerdo en cada partido sobre el número mínimo de chicos/as en cada línea siendo prioritario la norma establecida.
- Cada jugador/a deberá de usar calzado deportivo (Tenis deportivo). No está permitido el uso de botas con tacos o multitacos.
- El formato de cada fase previa se realizará en dos grupos de mínimo 2 y máximo 4 equipos que jugarán entre sí en formato liga dentro de cada uno. Una vez realizada la liguilla, el primer clasificado de un grupo se enfrentará al segundo del otro grupo y viceversa en una final. Los dos ganadores de estas dos finales serán los que tendrán derecho a disputar la fase final. De entre los dos equipos perdedores de esta final, se determinará el equipo clasificado en tercer y cuarto lugar según la puntuación de juego limpio, siendo tercero el equipo que mayor puntuación tenga. Los terceros de cada grupo se enfrentarán entre sí para determinar el quinto y sexto puesto. Finalmente, los cuartos de cada grupo se enfrentarán entre sí para determinar el equipo clasificado en séptimo y octavo lugar. Se desarrolla en este formato para disminuir cualquier posible ventaja relacionada con la previa formación de grupos.
- La fase final estaría formada por 8 equipos y el formato de juego será diferente que en las anteriores fases. Se realizarán dos grupos de 4 equipos que jugarían ligas independientes. Finalmente, los primeros de cada grupo se enfrentarían para determinar el primer y segundo clasificado, los segundos de cada grupo se enfrentarían para determinar el tercer y cuarto clasificado y los terceros de cada grupo se enfrentarían para determinar el quinto y sexto clasificado y los cuartos clasificados de cada grupo se enfrentarían para determinar el séptimo y octavo clasificado.

El resto de normativa de juego se adjunta en el anexo y es de obligado cumplimiento.

Artículo 11.- El **calendario de competición provisional**, las zonas y las instalaciones en las que se llevarán a cabo se reflejan en el siguiente cuadro:

JORNADA	FECHA	ZONA	SEDE
FASE SEMIFINAL			
1ª	M – 26/03/2019	Norte	Campo Francisco Sánchez (La Orotava)
2ª	J – 28/03/2019	Metro 1	Centro de Atletismo de Tenerife (Santa Cruz)
3ª	M – 02/04/2019	Sur	Campo Dionisio González (El Fraile - Arona)
4ª	J – 04/04/2019	Metro 2	Estado Francisco Peraza (La Laguna)
FASE FINAL			
5ª	X – 08/05/2019	Insular	Centro de Atletismo de Tenerife (Santa Cruz)

El horario aproximado de las jornadas es de 10:00 a 13:00 horas. Se estima que los equipos serán recogidos en sus centros entre las 8:00 y 9:00 de la mañana, y serán llevados de vuelta a sus respectivos centros antes de las 14:00 horas.

Artículo 12.- El plazo de inscripción de los centros educativos **finalizará el 20 de diciembre de 2018**. Para cualquier duda, pueden dirigirse al Servicio Administrativo de Deportes del Cabildo Insular (Las Macetas s/n – 3ª planta, Pabellón de Deportes de Tenerife Santiago Martín), (922.23 96 04 - 922 23 96 06), o Grupo Shinè (Carretera Valle Tabares, número 24, Portal B, Edificio HICAN III) (822 170 434, 678 800 620).

Todos los equipos interesados en participar deberán hacer llegar a la Organización la correspondiente hoja de inscripción (certificado del centro escolar) con sello original y firma, bien personalmente o escaneado y enviado por correo electrónico. Se ruega, además del contacto del centro, se adjunte el contacto (mail y teléfono) del profesor o profesora responsable para facilitar la organización del taller y envío de información. E-mail para enviar las inscripciones: **asocaprobi@gmail.com**

Una vez finalizado el plazo de inscripción, comunicaremos la lista de equipos inscritos y de reserva mediante mail.

Artículo 13.- Según la clasificación final se entregarán los siguientes premios por equipos:

a. PREMIOS POR EQUIPO:

- a. Trofeo a todos sus integrantes, a los centros clasificados en primero, segundo y tercer lugar así como al campeón de juego limpio de cada fase previa y final.
- b. Obsequio a los profesores de todos los equipos participantes

b. AYUDAS A TODOS LOS EQUIPOS PARTICIPANTES :

- a. Ayuda en material deportivo (camiseta de competición) a todos deportistas de los Centros participantes en el Torneo.
- b. Se ofrecerá transporte colectivo a todos los Centros que lo necesiten (Sólo para 12 jugadores/as y dos profesores/as)

c. COBERTURA EN CASO DE ACCIDENTE DEPORTIVO O LESIÓN:

Al tratarse de una actividad complementaria, aprobada por el Consejo Escolar de cada Centro, en caso de producirse algún accidente o lesión durante la disputa de la competición, los alumnos/as participantes deberán utilizar el seguro escolar suscrito por la Consejería de Educación. No obstante, la Organización contratará la presencia de un servicio de ambulancia durante la celebración de todas las concentraciones.

CERTIFICADO DEL CENTRO ESCOLAR / HOJA DE INSCRIPCIÓN

D/Dña. _____ en calidad de _____ del Centro _____ **CERTIFICA** que los/as alumnos/as relacionados a continuación figuran matriculados actualmente en este Centro Escolar y están autorizados a participar en la actividad deportiva complementaria denominada "IV Torneo Cabildo de Tenerife de ULTIMATE FRISBEE 2019- Programa Deporte Joven". Sirva la presente como hoja de inscripción.

	Nombre	Apellidos (2)	Año Nacimiento
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Profesor/a responsable del equipo: _____

Datos de contacto:

Teléfono: _____ e-mail: _____

Hacer llegar físicamente, o escaneado al siguiente correo electrónico: asocaprobi@gmail.com

En _____ a _____ de _____ de 201__

FIRMA Y SELLO

Al tratarse de una actividad complementaria que deberá ser aprobada por el Consejo Escolar de cada Centro, en caso de producirse algún accidente o lesión durante la disputa de la competición, los alumnos/as participantes deberán utilizar el seguro escolar suscrito por la Consejería de Educación.

ANEXO:**NORMATIVA DE JUEGO**

Se jugará de acuerdo a la normativa de Ultimate Frisbee aprobada por la *World Flying Disc Federation (Wfdf)* aunque se adaptarán a las edades y conocimientos de los/as participantes:

1. El objetivo del juego es anotar puntos.
2. El "Frisbee" o "Disco" es movido únicamente mediante pases o lanzamientos, pues al tirador no le está permitido caminar o correr con el disco. No se puede correr cuando se tiene el frisbee en la mano, solamente se puede andar la inercia que uno lleve si lo coge en carrera.
3. Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, tirado o hace contacto con una de las áreas fuera del terreno hay un cambio de posesión. Si el defensor toca el frisbee, no cae al suelo, y lo sigue cogiendo un atacante, se sigue jugando
4. Se puede pasar hacia donde se quiera, hacia adelante, hacia atrás, hacia el lateral, no importa el lugar.
5. Un punto es anotado cuando se recibe un pase dentro de la zona de gol y hay contacto de cualquier parte del cuerpo dentro del área que se está atacando.
6. Cada periodo de juego y después de cada gol se comienza con un saque inicial (consiste en el lanzamiento del disco a la zona de anotación contraria por parte de un jugador del equipo que saca para comenzar el juego). En cuanto el disco es lanzado, todos los jugadores pueden moverse en cualquier dirección.
7. No se puede defender dos contra uno, siempre tienen que ser defensas individuales cuando alguien lleva el frisbee. Cuando esto sucede el atacante debe de llamar la "Doble Defensa".
8. Hay 10 segundos para pasar el frisbee, quien tiene el frisbee lo tiene que lanzar en 10 segundos como mucho, estos segundos los cuenta el defensor desde uno hasta diez. Si no hay cuenta, no hay necesidad de lanzar el frisbee.
9. La distancia a la hora de defender tiene que ser como mínimo de un frisbee de distancia, no se puede estar pegado al rival, y tampoco se puede tocar. El o la atacante debe de llamar "Espacio" si la defensa no lo cumple o "Falta" si es reiterado.
10. No se permite el contacto; no es un deporte de contacto, así que siempre se defiende sin tocar, ni empujar, si no, se considera falta. El contacto fortuito no es falta y son los/as jugadores/as quienes deciden si el contacto ha sido suficiente para llamar una falta.
11. No habrá árbitros/as, se confía en el fairplay y la deportividad, y son los propios jugadores los que pitan y arbitran, para lo cual hay que saber bien las reglas.
12. En su lugar habrá observadores/as o dinamizadores/as que actuarán ayudando a resolver las jugadas a través de su opinión cuando sea solicitada, cuando hayan transcurrido 30 segundos desde que se iniciara la discusión o cuando se estime oportuno y necesario para mejorar el desarrollo de los partidos.

13. Cuando un frisbee lo cogen 2 jugadores/as al mismo tiempo, el frisbee es posesión del atacante, no hay luchas.
14. El equipo que marca punto será el que ponga el disco en juego, lanzándolo al equipo contrario situado en la otra zona.
15. El juego acaba cuando un equipo anota 15 puntos o cuando termina el tiempo de juego. En caso de empate cuando se acabe el tiempo, el equipo que marque ganará el partido. En caso de que transcurrido el tiempo, los equipos sigan empatados, ganará el equipo que anote el siguiente.

Por otro lado, se promoverá el **Juego limpio o "Spirit de juego"** característico de este deporte:

1. Cada jugador/a y profesor/a deberá conocer y respetar las reglas básicas del juego.
2. Habrá observadores/as (no árbitros/as) que actuarán dando su opinión y ayudando a resolver las jugadas dudosas.
3. Antes del comienzo de cada partido se procederá al saludo de los dos equipos.
4. Al final de cada partido los equipos deberán reunirse formando un círculo alternando jugadores. Cada equipo tendrá un/a portavoz que hablará por el equipo para comentar y agradecer sobre el partido. Al final cada jugador/a saludará a su oponente agradeciendo la participación.
5. Al final de cada partido los equipos deberán puntuar el Juego limpio del otro equipo. Las puntuaciones se establecen de acuerdo a 5 categorías:
 - Conocimiento y respeto a las normas y reglas: Valorar el conocimiento y uso de las reglas y normas de juego.
 - Comunicación: Valorar si el otro equipo se comunicó de manera tranquila.
 - Actitud positiva Valorar si el otro equipo se disculpó cuando cometieron faltas, fallos, etc.
 - Contacto físico: Valorar si el otro equipo tuvo demasiado contacto físico innecesario o no.
 - Comparación del juego limpio: Autovaloración del juego limpio en comparación con el del equipo oponente.

Las puntuaciones en cada categoría van desde 0 a 4 siendo 0 un juego limpio muy pobre y 4, un juego limpio excelente. Normalmente las puntuaciones tan extremas son para casos muy exagerados siendo las puntuaciones 1 (poco), 2 (normal) y 3 (bueno) las puntuaciones más comunes.

Los/as monitores/as ayudarán a los equipos a la hora de rellenar y puntuar el juego limpio para que no existan penalizaciones y hacerles reflexionar y aprender. Se tendrá en cuenta también el comportamiento del profesorado y las personas responsables de los equipos.

Para promover el Spirit y juego limpio:

1) Los/as jugadores/as tienen que agradecer al equipo contrario el partido disputado, al finalizar el mismo (con un abrazo, un apretón o choque de manos, etc.). De esta manera se promueve la interacción y se evita celebraciones molestas por parte de los equipos ganadores o comportamientos de frustración por parte de los perdedores.

2) Realizar los círculos de spirit de juego al finalizar cada partido:

- En esos círculos los equipos se mezclarán entre sí de tal modo que alternen un/a jugador/a de cada equipo.
- Un/a representante de cada equipo hablará comentando su punto de vista del mismo priorizando por los aspectos positivos y comentando posibles cosas a mejorar. También agradecerá al otro equipo su participación.
- Si los equipos lo ven oportuno, cada equipo puede entregar un regalo al otro equipo o realizar un juego divertido y dinámico para promover la integración y la colaboración y terminar con una buena sensación a pesar de la derrota o la victoria, en cada caso.
- Por último, el equipo ganador se situará fuera del círculo e irá chocando las manos de cada jugador/a del equipo contrario para finalizar con un aplauso conjunto, quedando el equipo perdedor dentro del círculo.

3) Se considera un nivel de spirit o juego limpio:

1. "Muy malo" con una puntuación total entre 0 y 8 puntos.
2. "Malo" con una puntuación total entre 8 y 10 puntos.
3. "Bueno" con una puntuación total entre 10 y 12 puntos.
4. "Muy bueno" con una puntuación total entre 12 y 20 puntos.

Ejemplos de buen nivel de juego limpio:

- Saludar y felicitar a los/as jugadores/as del otro equipo por una buena acción.
- Evitar el contacto físico innecesario de manera deliberada.
- Controlar el enfado y la agresividad.
- Llamar las infracciones y faltas con tranquilidad
- Explicar el motivo de las llamadas con tranquilidad al equipo contrario.
- Escuchar al jugador/a del otro equipo cuando realiza una llamada.
- Conocer las reglas de juego.
- Reconocer infracciones en las reglas de juego.
- Disculparse por fallos o errores propios en el cumplimiento de las normas.
- Respeto entre jugadores/as del propio u otro equipo.

Ejemplos de bajo nivel de juego limpio:

- Excesivo contacto físico innecesario o demasiado agresivo.
- No controlar el enfado o agresividad.
- Insultos u otra forma de comunicación agresiva entre jugadores/as, profesorado y/o monitorado.
- No escuchar las explicaciones de los/as jugadores/as que realizan la llamada.
- No llamar una infracción o falta que ha sido cometida.

- Saltarse las normas de manera deliberada.
- Priorizar la competición al entendimiento y convivencia.
- No conocer las reglas de juego.
- No reconocer fallos o errores propios en el cumplimiento de las normas.
- No disculparse cuando se comete una infracción.
- Faltas de respeto entre jugadores/as del propio u otro equipo.

Hoja de calificación del Espíritu de Juego

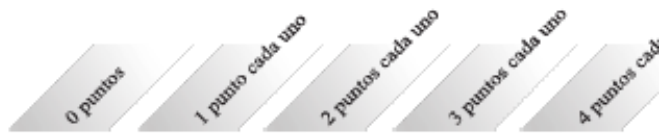
El espíritu de juego es una parte fundamental del Ultimate Frisbee. Por eso, esta hoja de calificación ha sido diseñada con el objetivo de educar a los equipos en el Espíritu de Juego y ayudar a los mismos a entender y mejorar su desempeño en el campo en términos de Espíritu.

El equipo completo debe estar involucrado en el proceso de puntuación del equipo al cual se está calificando! Para determinar el puntaje del Espíritu de Juego del equipo contrario, simplemente haga un círculo alrededor de la puntuación que considere apropiada en cada uno de los 5 criterios dados. Luego sume los puntos y escriba el resultado al final de la hoja.

Nombre de nuestro equipo

Nombre del equipo contrario

Día



1. Conocimiento y utilización de las Reglas

Por ejemplo: No llamaron faltas injustificadas. No malinterpretaron las reglas deliberadamente. Respetaron las restricciones de tiempo. Se mostraron dispuestos a enseñar y/o aprender las reglas.

0 pobre 1 regular 2 bueno 3 muy bueno 4 excelente

2. Faltas y Contacto Físico

Por ejemplo, evitaron las faltas, el contacto físico y jugadas peligrosas.

0 pobre 1 regular 2 bueno 3 muy bueno 4 excelente

3. Juego Limpio y Buena actitud

Por ejemplo: Se disculparon al cometer alguna falta. Informaron a los miembros de su equipo la llamada de faltas equivocadas o injustificadas. Admitieron algún error en su juicio y retiraron la llamada.

0 pobre 1 regular 2 bueno 3 muy bueno 4 excelente

4. Actitud Positiva y Auto-control

Por ejemplo: Se presentaron al equipo contrario. Se comunicaron respetuosamente. Evitaron la utilización de lenguaje agresivo y/o despectivo. Nos felicitaron ocasionalmente por una buena jugada. Dejaron una impresión general positiva durante y al finalizar el partido. Por ejemplo, durante el círculo de Espíritu.

0 pobre 1 regular 2 bueno 3 muy bueno 4 excelente

5. Nuestro Espíritu de Juego comparado con el del equipo contrario

Cómo fué nuestro Espíritu de juego comparado con el del equipo contrario en términos de conocimiento de las reglas, contacto físico, juego limpio, actitud positiva y auto-control?

nuestro espíritu fue mucho mejor 0 nuestro espíritu fue un poco mejor 1 nuestro espíritu fue similar 2 nuestro espíritu fue peor 3 nuestro espíritu fue mucho peor 4

Puntuación total



0 + + + + +

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DEPORTIVA

El Ultimate Frisbee es un deporte de equipo, cuyo principal elemento de juego es un disco volador o frisbee. Se juega en un campo de césped, y en sus extremos, se encuentran las zonas de gol (endzone). También puede practicarse sobre arena o pavimentos artificiales (Ultimate Indoor, por ejemplo, en canchas deportivas, pero es menos común). En dicha superficie existen líneas pintadas para delimitar el rectángulo de juego, además de ocho conos colocados en las esquinas de cada una de las dos zonas de anotación.

Para jugar al Ultimate se requiere unos materiales sencillos y baratos. La ropa debe ser cómoda y apta para la práctica deportiva (con el mismo color de camiseta para los componentes de un mismo equipo) y el calzado variará según la superficie de juego (botas con tacos, deportivas, descalzos, etc.). El disco volador o frisbee, es otro elemento barato y fácil de conseguir, existe un modelo para partidos oficiales, pero como propuesta lúdica y recreativa el Ultimate puede ser jugado con cualquier disco volador que tenga un mínimo de calidad.

En una competición oficial cada equipo alinea a siete jugadores/as en el terreno de juego en la modalidad de césped y cinco en la modalidad de playa; si bien por motivos de aprendizaje se suele jugar con cinco en césped, tal y como haremos en este campeonato. El objetivo es desplazar el frisbee mediante pases (no está permitido correr con el disco en la mano), a la zona de gol contraria, sin que se caiga al suelo, evitando la con el disco en la mano), a la zona de gol contraria, sin que se caiga al suelo, evitando la intercepción del pase por el equipo contrario. Esta acción es llamada punto o tanto. El equipo que más puntos marque al cabo del partido, resulta ganador.

El Ultimate es un deporte de no contacto y autoarbitrado, por lo que los/as jugadores/as son responsables de conocer y cumplir las reglas. Una consecuencia es que el Ultimate hace especial hincapié en la deportividad y en el juego limpio. Se estimula la competición y la mejora, pero no a costa del respeto entre jugadores/as, el seguimiento de las reglas o el disfrute del juego. Eso se refleja en el concepto de Espíritu de Juego (Spirit of the Game). Al finalizar cada partido, se le entrega a cada capitán una hoja, en la cual se puntúan distintos aspectos del equipo contrario. Al término del torneo, se contabilizan todos los votos que ha recibido cada equipo, y el que mayor puntuación obtiene, se hace con el premio del Espíritu del Juego. Con esta filosofía se busca que la responsabilidad del juego limpio y justo recaiga sobre los propios jugadores/as, partiendo del principio de que ninguno/a de ellos/as va a violar las reglas intencionadamente.