

Dansk Boldspil-Union

**UDVIKLERVEJLEDNING
MARTS 2009.**

FORMÅL MED EN NY UDVIKLERVEJLEDNING..

Når det gælder udvikling af fodbolddommere lige efter en fodboldkamp var den udbredte praksis indtil for få år siden baseret på et ”bedømmersystem”, hvor bedømmeren generelt set havde en meget problemorienteret tilgang til dommerens udvikling:

Bedømmeren så kampen fra sidelinjen, identificerede dommerens mangler, fejl og problemer, analyserede evt. årsager og angav sine egne subjektive løsninger.

Dette blev konkluderet i karakterer for dommerens præstation..

DBU`s Elitedommergruppe har nu indført et nyt evalueringssystem af dommerens præstation, der som udgangspunkt har en mere anerkendende og coachende tilgang til fodbolddommerens præstation og udvikling.

Samtalen og dialogen med dommeren er sat i centrum, og der lægges vægt på dommerens egen refleksion og egen evaluering af sin præstation. Der drøftes primært situationer, som dommeren kan lære af i forhold til kommende kampe.

Formålet er dommerens læring – ikke at blive enige om, om en situation var rigtig eller forkert i denne kamp. Formålet er: Hvad kan der forbedres fremover?

En ”bedømmer” hedder nu ”en udvikler”, og der benyttes et nyt udviklingsskema til erstatning for det gamle bedømmerskema.

I elitedommerrækkerne afgives der ikke længere en karakter for dommerens præstation.

Udvikleren konkluderer i samtalen et antal fastholdelses- og udviklingspunkter for dommeren.

Udviklingspunkterne samles senere op i en matrix, som giver et billede af dommerens niveau, som er meget mere dækkende end de traditionelle karakterer.

I lokalunionernes rækker afgives fortsat én karakter, og den enkelte lokalunions dommerudvalg fastsætter kriterier herfor.

Med disse ændringer i udviklerens arbejde er der behov for denne ny ”DBU Udviklervejledning 2009” til erstatning for den gamle ”DBU Bedømmervejledning juni 1997”.

DBU`s Elitedommergruppe

DBU`s Lovgruppe

DBU`s Dommeruddannelsesgruppe

Marts 2009.

Benyttet materiale:

”Practical Information for Match Officials” (UEFA 2007)

DBU`s ”Fodbolddloven” (nyeste udgave)

Materiale udarbejdet af DBU`s Elitedommergruppe.

Materiale udarbejdet af DBU`s Dommeruddannelsesgruppe.

UDVIKLERENS FORBEREDELSE TIL SAMTALEN.

Det er en fordel, hvis dommer og udvikler har kontakt før kampen.(pr. e-mail, telefon eller personligt ved ankomst til stadion).

På denne måde kan dommeren bede udvikleren om også at observere specifikke områder i kampen, som dommeren træner lige nu.

Udvikleren kan så under kampen – samtidigt med sin generelle observation - ”samle eksempler” omkring det område, som dommeren ønsker særlig coaching i.

Umiddelbart efter kampen har både dommer og udvikler brug for tid til refleksion, inden samtalen indledes.

- Giv dommeren den nødvendige tid, han har brug for.
(Administrative opgaver med kamprapporten? Kontakt med holdledere? Tid til refleksion?)
- Brug tiden lige efter kampen til at læse dine noter fra kampen grundigt igennem.
- Læg en strategi for din samtale. Vil du gennemføre en kronologisk samtale, eller vælger du at strukturere samtalen i temaer, hvor du under kampen har samlet eksempler omkring et enkelt tema, f.eks. dommerens synlighed?
Begge former for samtale kan være den rigtige, afhængigt af kampens karakter, dommerens rutine og udviklerens overblik.
Generelt kan det anbefales, at den kronologiske samtale benyttes overfor urutinerede dommere.
- Overvej ud fra dine observationer: Hvad er dommerens fastholdelsespunkter?
Hvad er dommerens udviklingspunkter?
- Find dine eksempler, der begrunder dette.
- Struktur dine observationer omkring det af dommeren ønskede coachingområde.
- Udvælg nøje, hvad du vil have med i samtalen. Medtag hellere få situationer og temaer, som kan drøftes i dybden, end at ”male med den brede pensel” med alt for mange observationer.
- Overvej kampens sværhedsgrad – er kampen lige svær for dommere og linjedommere?
- Overvej de punkter, du vil drøfte med de 2 linjedommere og 4.dommeren, i de kampe, hvor disse forefindes.

SAMTALEN.

- Vær ærlig
- Tal åbent og direkte
- Vær respektfuld
- Find en "icebreaker" til at indlede samtalen – smalltalk, en humoristisk situation i kampen, en særlig situation omkring afviklingen eller lign.
- Invitér dommeren til som den første at give sit syn på og indtryk af kampen og kampens sværhedsgrad.
- Invitér linjedommerne til også at deltage i samtalen.
- Invitér dommeren til at komme først på
 - *"Hvad tænker du på lige nu efter kampen?"*
 - *"Hvad forventer du, at vi kommer ind på i samtalen?"*
 - *"Hvad var det sværeste for dig i denne kamp?"*
 - *"Hvad er dit eget indtryk af denne situation?"*

Ved at lade dommeren komme til med den eller de situationer, som fylder i hans hoved lige efter kampen, optimeres hans læringsparathed omkring andre observationer, som udvikleren gerne vil have med ind i samtalen.

SPØRGETEKNIK OM SPECIFIKKE SITUATIONER:

Når du vil snakke om en specifik situation i kampen, skal du have helt styr på:

- Hvornår skete det i kampen?
- På hvilken del af banen?
- Hvilke spillere var involverede?
- Hvad skete der? (beskriv situationen neutralt – læg ikke din vurdering ind endnu).

Når dommer/dommertrio er helt klar over, hvilken situation der skal snakkes om, forsætter du med hv.-spørgsmål:

- *Hvordan så du situationen?*
- *Hvad overvejede du i situationen?*
- *Hvad vandt du i situationen med din kendelse/din håndtering?*
- *Hvad mistede du i situationen ved din kendelse/håndtering?*
- *Hvad kunne gøres anderledes i situationen?*
- *Hvad foreslår du som dommer?*
- *Hvad foreslår I som linjedommere? Hvem andre mener, der er en udfordring her?*
- *Hvordan så spillerne på situationen?*
- *Hvad vil du gøre næste gang?*

Vær respektfuld overfor de forslag, der kommer frem.

- *Det lyder interessant, som du/I opfatter situationen. Fra min position så det således ud.....*
- *Hvilke handlinger kunne spilleren/de andre spillere/tilskuerne se, at du gjorde?*
- *Hvordan kan det være, at det udefra så således ud...?*
- *Hvad ville der ske, hvis...?*
- *Hører jeg dig sige...?*
- *Jeg skal lige forstå...?*

Byd selv ind med dine råd og opfordring til refleksion :

- *Min opfattelse af situationen er...*
- *Mit råd i situation er....*
- *Hvad forhindrer dig i at...?*
- *Hvilke barrierer ser du for at....?*
- *Hvordan påvirker min opfattelse dig?*
- *Hvordan påvirker vores dialog dig?*
- *Hvad tænker du lige nu?*
- *Hvad vil du tage med fra vores dialog om denne situation?*

Luk drøftelsen af den enkelte situation af ("bind knuden"), før du går videre til næste situation.

Der kan ikke gives en firkantet facitliste for de spørgsmål, der kan anvendes. Og tanken er ikke, at du skal alle ovenstående spørgsmål igennem i hver situation. Det afhænger ganske af situationen. Ud fra egen erfaring og fra undervisning i spørgeteknik i udvikleruddannelsen vil den enkelte udvikler hurtigt kunne oparbejde sin egen vidensbank med gode spørgsmål

KAMPENS SVÆRHEDSGRAD.

Kampens sværhedsgrad fastsættes i dialog med dommer/dommertrio og anføres i skemaets rubrik. Der opereres med 4 niveauer af sværhedsgrad:

Let kamp	Ikke reel udfordring
Normal	Få udfordrende situationer
Svær	Nogle svære situationer
Meget svær	Mange svære situationer

Faktorer, der har indflydelse på sværhedsgraden:

Holdene
Spillernes indstilling
Matchspoileren
Kampens betydning
Dommeren/dommertrioen
Kampudviklingen
Banens underlag
Vejret
Tilskuernes antal og opførsel
Trænerens opførsel

HVAD SKAL SAMTALE OG TEKST INDEHOLDE?

I din samtale med dommeren skal du komme rundt om de vigtigste ting i kampen og omkring kampens generelle afvikling. Faktorer, der kan påvirke kampens afvikling, kan være:

- Kampens betydning
- Holdenes adfærd
- Enkelte spilleres adfærd
- Atmosfære i kampen
- Vejret
- Banen

”Store” situationer som f.eks. udvisningssituationer, straffesparkssituationer, afgørende offsidekendelse eller andre kontroversielle situationer **SKAL** medtages i både samtale og den skrevne tekst.

Der skal endvidere i eliterækkerne i samtalen rundes det til enhver tid gældende **fokusområde**, og dette skal omtales i den særlige rubrik i rapporten.

I det ny udviklingsskema skal du som udvikler skrive ”frit fra leveren” i feltet ”Kampens afvikling”. Det er dog vigtigt, at din tekst har en overskuelig struktur, som har sammenhæng med de konkluderende fastholdelses- og udviklingspunkter.

Det er centralt, at du som udvikler kender den til enhver tid aktuelle udgave af Fodboldloven og ikke mindst afsnittet ”Internationale fortolkninger og danske afgørelser”, hvor DBU’s Lovgruppe har udarbejdet klare fortolkninger, der kan bruges i det praktiske udviklerarbejde.

Nogle af disse fortolkninger indgår nedenfor under de enkelte typesituationer.

DET ER VIGTIGT, at den frie form stadig holdes, og det er ikke tanken, at **ALLE** typesituationer og aspekter af kampen absolut **SKAL** indgå i enhver udviklerrapport.

Strukturen i teksten kan indeholde flg. områder:

- Ledelse, disciplinærkontrol og håndtering af spillere.
- Forståelse og praktisk anvendelse af fodboldloven.
- Placering og kondition
- Dommer-linjedommersamarbejdet.

LEDELSE, DISCIPLINÆRKONTROL OG HÅNDTERING AF SPILLERE.

I dommerens ledelsesfunktion indgår bl.a. flg. elementer:

- Førstehåndsindtryk og fremtræden
- Ledelsesstil med tilpas variation i ledelsesrollen
- Synlighed
- Brug af fløjte og markeringer
- Kropssprog og holdning.
- Ro, balance og temperament
- Spontanitet og glæde
- Verbal kommunikation med spillerne
- Autoritet, konsekvens og sikkerhed
- Mod og upåvirkelighed
- Tillidsskabende virke
- Koncentration
- Aktiv deltagelse i samtalen
- Personlighed udenfor banen

I dommerens evne til at holde kontrol med kampen indgår bl.a.:

- Spil og spillere under kontrol
- Empati og psykologisk forståelse
- Evne til at stramme/slække
- Det valgte forsætlighedsniveau
- Proaktiv ledelse og styring
- Rettidige indgreb
- Logik i brug af følgestrafte
- Opmærksomhed overfor gentagne overtrædelser
- Personlig opvartning af enkelte spillere
- Kontrol med tiden

I flg. typesituationer indgår dommerens håndtering af spillere og andre omkring kampen:

Procedure ved påtale, advarsel og udvisning

Konfliktsituationer og massekonfrontation

Skadesituationer

Situationer med tidsudtrækning

Særlige situationer med tilskuere eller andre omkring banen.

Særlige situationer før og efter kampen

FORSTÅELSE OG PRAKTISK ANVENDELSE AF FODBOLDLOVEN – EN RÆKKE TYPESITUATIONER.

Typesituation	Faglige indgangsvinkler og kriterier.
Fysisk angreb <ul style="list-style-type: none"> - benspænd - spring på - tackling - farligt spil 	Ved vurdering af alvorligheden af forseelsen skal dommeren vurdere flg. kriterier: <ul style="list-style-type: none"> - Kontrollen over tacklingen (ingen/ét/begge ben i kontakt med jorden). Er der elementer af forsætlighed og ondskab i tacklerens handling? - Voldsomheden i tacklingen (den hastighed hvormed tacklingen er sat ind, tacklerens fart og intensitet). - Tacklerens mulighed for at spille bolden - Tacklerens vilje til at spille bolden (udsætter tackleren modspilleren for fare)? Det er et fokuspunkt for udvikleren, om den rigtige personlige straf er faldet i situationen i henhold til kriterierne.
Brug af albuer	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> - Er albuen et værktøj for at komme op i luften? - Er albuen et våben for at skade modspilleren?
Overdreven puf Hævnaekt?	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> - Voldsomhed i puffet? - Er bolden i spil? - Tidsfaktor mellem oprindelig forseelse og puffet/hævnaekten?
Målmanden	<ul style="list-style-type: none"> - Angriberens kontakt med målmand? - Kontrol over bolden? - Spil til egen målmand - 6 sekunders regel
Holdesituationer Positionskampe i straffe-sparksfelter	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> - Forhindrede forsvareren på en unfair måde angriberens bevægelse? - Var forsvarerens holden planlagt for at forhindre angriberen i at komme fremad? - Bruger forsvareren sin arm til at begrænse angriberens valg af placering? - Prøver angriberen selv at opsøge kontakten? - Prøver angriberen at benytte kontakten til at snyde dommeren og prøve at få et frispark/straffespark?
Berøvelse af oplagt målchance	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> - Sandsynligheden for at bevare eller opnå kontrol over bolden i næste spilfase? - Angriberens placering?

	<ul style="list-style-type: none"> - Forsvareres/målmands antal og placering? - Spilretning (bold og angriber)? - Afstanden til målet? - Ville der sandsynligvis være scoret et mål, hvis ikke...?
Standsnings af lovende angreb	<p>Kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spillerens mulighed for at spille bolden? - Medspillernes placering? - Modspillernes placering? - Afstanden til målet? - Ville angrebet have udviklet sig til en målchance, hvis ikke...?
Hands	<p>Kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Håndens bevægelse mod bolden – eller boldens bevægelse mod hånden? - Forsøger spilleren ved armenes placering at gøre sig højere eller bredere? - Prøver spilleren at undgå at blive ramt af bolden? - Har spilleren mulighed for at undgå at blive ramt af bolden? - Afstanden mellem modspiller og bolden?
Fordelsreglen	<p>Kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kampens atmosfære/karakter? - Forseelsens karakter? - Hvor på banen sker forseelsen? - Hvad er muligheden for at opnå en målchance? <p>Hvad betyder det for brug af fordelsregel, hvis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forseelsen skal udløse en advarsel? - Forseelsen skal udløse det 2. gule kort? - Forseelsen skal udløse rødt kort?
Film	<p>Film kan forekomme, når:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der er ingen kontakt - Angriberen lader sig falde efter en meget tynd kontakt fra modspilleren - Angriberen selv opsøger kontakten med modspilleren. - Angriberen forudser en kontakt og ”spiller på den”.
Igangsættelser	<ul style="list-style-type: none"> - Kontrol med igangsættelser - Forhold omkring åsted - Forhaling af igangsættelser - Afstandsregel - Situationer med mur
Kontrol af udstyr (i eliterækkerne)	<ul style="list-style-type: none"> - Smykker - Beklædning, tape m.v.

PLACERING OG KONDITION.

Dommerens forudseenhed:

- Dommerens overblik
- Dommerens vinkel til spillet
- Dommerens forudseenhed
- Dommerens evne til at udnytte de naturlige pauser
- Dommerens afstand til spillet
- Ikke i vejen for spil eller spillere

Dommerens løbemønster:

- Løb i opspil
- Det brede S
- Afvigelser fra diagonal ("den fleksible diagonal")
- Løb mod boldens dropzone
- Afpasning af løbemønster i forhold til holdenes spillestil
- Placering i forhold til linjedommere

Dommerens placering:

- Placering i dødboldsituationer
- Placering ved skadesituationer
- Udnyttelse af pauser i spillet

Dommerens løbestil og kondition:

- Fysisk indsats
- Sprint
- Variation og tempoveksling
- Baglænsløb

SAMARBEJDET MELLEML DOMMER OG LINJEDOMMERE.

- Dommerens instruktion af linjedommerne generelt.
- Øjenkontakt
- Bold ud af banen (indkast, målspark, hjørnespark)
- Kompetencefordeling ved frispark og straffespark
- Samarbejde omkring offsidesituationer
- Samarbejde omkring personlige straffe
- Samarbejdet via BIP-flag, hvis sådanne benyttes.
- Samarbejde via headset, hvis sådanne benyttes.
- LD-beskyttelse
- Udskiftninger

SAMARBEJDET MELLEML DOMMER OG 4.DOMMER i de kampe, hvor en sådan deltager:

- Dommerens instruktion af 4.dommeren generelt,
- Spilletiden
- Udskiftninger
- Skadesituationer/båre
- Personer i teknisk område
- Samarbejde via headset

VURDERING AF LINJEDOMMERE.

Personlige kvaliteter:

- Engagement
- Sikkerhed i vurderinger
- Udstråling
- Førstehåndsindtryk
- Ro og balance – rummelighed overfor spillerreaktioner
- Samtalen

Offside:

- Koncentration
- Vurderinger omkring position
- Vurderinger omkring strafbarhed
- Wait and see
- Flagteknik

Løb og placeringsevne:

- Placeringer i forhold til næstbagerste forsvarer
- Straffespark
- Sidestep
- Sprint
- Baglænsløb
- Løbestil

Samarbejde med dommeren:

- Frispark
- Straffespark
- Personlige straffe
- Skjulte forseelser
- Annullering af mål
- Kontrol med igangsættelser – afstandsregel
- Jubel efter scoring
- Øjenkontakt
- Brug af BIP-flag
- Brug af headset
- Teknisk område
 1. Bænkene
 2. Udskiftninger
 3. Kontrol af udstyr og smykker
 4. Skadede spillere
 5. Opvarmende spillere
 6. Kontrol før og efter kamp.
 7. Samarbejde med evt. 4.dommer

Markeringsevne:

- Markeringer
- Kropssprog

VURDERING AF 4.DOMMER.

- Administrative opgaver
- Teknisk område generelt
- Personer på bænken
- Træneren
- Udskiftninger
- Samarbejde med dommer og linjedommer
- Skadede spillere
- Opvarmende spillere
- Kontrol efter kamp

OBLIGATORISK FOKUSPUNKT (særlig rubrik i skemaet i eliterækkerne):

- Skal nævnes
- Vær konkret
- Minuttal

DOMMERENS FASTHOLDELSESPUNKTER.

Der skal findes og skrives op til 3 fastholdelsespunkter.

Må gerne være en opsummering i en overskrift af generel karakter, f.eks. ”kropssprog”, ”løbemønster” el. lign.

DOMMERENS UDVIKLINGSPUNKTER.

Der skal findes og skrives op til 3 konkrete udviklingspunkter. Hvis man vil råde dommeren til at forbedre sit kropssprog, er det ikke nok bare at skrive ”kropssprog”. Udviklingspunktet kunne så f.eks. hedde:

- *Hold ryggen mere rank, når du står stille*
- *Stræk dine arme, når du retningsmarkerer.*
- *Vis fordelsmarkeringen med 2 arme*
o.s.v.

Et udviklingspunkt må gerne være et punkt til videre refleksion.