

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



Udviklervejledning

1. Formål.

Formålet med udviklervejledningen er at give udvikleren nogle værktøjer til at udvikle og rådgive dommeren. Det er vigtigt for dommergruppen at pointere, at samtalen som udgangspunkt skal have en anerkendende og coachende tilgang til dommerens præstation og udvikling.

Dommergruppen lægger især vægt på, -at udvikleren primært skal have fokus på udviklingstemaer med kant og skarphe, og have mindre fokus på fastholdelsespunkter, uden dog at glemme og anerkende de gode elementer som dommeren udviser. Fokus på udvikling gør dommeren bedre.

Udvikleren skal passe på ikke at være for flink, men udfordre dommeren. Formålet er dommerens læring, og dermed; Hvad kan der forbedres fremover?

2. Ansvar.

Nærværende udviklervejledning er udarbejdet af:

DBU's Elitedommergruppe.

DBU's Fodboldlovgruppe.

DBU's Dommeruddannelsesgruppe.

DBUS dommergruppe ajourfører vejledningen.

3. Udviklerens forberedelse til samtalen.

Det er en fordel, hvis dommer og udvikler har haft kontakt med hinanden før kampen. På denne måde kan dommeren bede udvikleren om også at observere nogle specifikke områder i kampen, som dommeren træner med lige nu.

Udvikleren kan så under kampen – samtidig med sin generelle observation – samle eksempler omkring det område, hvor 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. Det kan være administrative opgaver med kamprapporten, kontakt med holdledere eller 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, for eksempel "Dommerens synlighed". Begge

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



- former for samtale kan være den rigtige, afhængig af kampens karakter, dommerens rutine og udviklerens overblik. Generelt kan det anbefales, at den kronologiske samtale anvendes overfor urutinerede dommere.
- Overvej ud fra dine observationer: 1: Hvad er dommerens fastholdelsespunkter og 2: Hvad er dommerens udviklingspunkter.
 - Find dine eksempler der begrundet dette.
 - Struktur dine observationer omkring det af dommeren ønskede coachingområde.
 - Udvælg meget 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 dommer og linjedommere?
 - Overvej de punkter du vil drøfte med de to linjedommere, ide de kampe hvor disse forefindes.

4. 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 gennemførelsen eller andet.
- Inviter dommere til som den første at give sit syn på – og indtryk af kampen og kampens sværhedsgrad.
- Inviter dommeren til at komme først på:
 - Hvad tænkte du på lige efter kampen?
 - Hvad forventer du, at vi kommer ind op 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 lige nu fylder i hans hoved efter kampen, optimeres dommerens læringsparathed omkring andre observationer, som udvikleren gerne vil have med i samtalen.

Såfremt en samtale ikke kan afsluttes, grundet –at dommeren har en efterfølgende kamp, eller på grund af andre uforudsete grunde, kan samtalen gennemføres på telefon. Udvikler og dommer aftaler tid for samtale, idet gældende tidsfrister skal overholdes.

En eventuel efterfølgende kamp må ikke udsættes for at få gennemført samtalen.

5. Spørgeteknik om specifikke situationer.

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

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



- Hvornår skete det i kampen?
- På hvilken del af banen.
- Hvilke spillere var involveret.
- Hvad skete der (beskriv situationen neutralt)?

Når dommer/dommertrio er helt klar over, hvilken situation der skal tales om, fortsætter du med HV. spørgsmål.

- Hvordan så du situationen.
- Hvad overvejede du i situationen?
- Hvad vandt du i situationen ved din kendelse og/eller håndtering?
- Hvad mistede du i situationen ved din kendelse og/eller håndtering?
- Hvad kunne du gøre anderledes i situationen?
- Hvad foreslår du som dommer?
- Hvad foreslår I som linjedommere? Hvem andre mener, at 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....
- 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 situationen 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, før du går videre til næste situation.

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

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



6. Kampens sværhedsgrad.

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

- Let kamp = Ikke nogen reel udfordring.
- Normal kamp = Få udfordrende situationer.
- Svær kamp = Nogle svære situationer.
- Meget svær kamp = Mange svære situationer.

Faktorer der har indflydelse på sværhedsgraden:

- Holdene.
- Spillernes indstilling.
- Matchspoileren, eller flere matchspoilere.
- Kampens betydning.
- Dommeren/dommertrioen.
- Udvikling i kampen.
- Banens beskaffenhed.
- Vejret.
- Tilskuernes antal og opførsel.
- Trænerens opførsel.
- Bænkens opførsel.

7. 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 gennemførelse. Faktorer, der kan påvirke kampens gennemførelse, kan være:

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

”Store” situationer som for eksempel udvisningssituationer, straffesparkssituationer, afgørende offside kendelser og/eller andre kontroversielle situationer skal medtages i både samtale og den skrevne tekst.

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

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



Du skal 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 gældende udgave af fodboldloven og ikke mindst afsnittet "Internationale fortolkninger og danske afgørelser", hvor DBU's Fodboldlovgruppe har udarbejdet klare fortolkninger, der kan bruges i det praktiske udviklerarbejde. Nogle af disse fortolkninger fremgår af punkt 9.

Der er vigtigt, at den frie form holdes, og det er ikke tanken, at alle typesituationer og aspekter af kampen skal indgå i enhver udviklerrapport.

Strukturen kan indeholde følgende områder:

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

8. Ledelse, disciplinærkontrol og håndtering af spillere.

I dommerens ledelsesfunktion indgår blandt andet følgende elementer:

- Førstehåndsindtryk.
- Ledelsesstil med tilpas variation i ledelsesrollen.
- Synlighed.
- Brug af fløjte og markeringer.
- Kropssprog og holdninger.
- 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 blandt andet:

- Spil og spillere under kontrol.
- Empati og psykologisk forståelse.
- Evne til at stramme og slække.
- Det valgte forsætlighedsniveau.
- Proaktiv ledelse og styring.
- Rettidige indgreb.

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



- Logik i brug af følgestrafte.
- Opmærksomhed overfor gentagne overtrædelser.
- Personlig opvartning af enkelte spillere.
- Kontrol med tiden.

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

- Procedure ved påtale, advarsel og udvisning.
- Konfliktsituationer og massekonfrontation.
- Skadessituationer.
- Situationer med tidsudtrækning.
- Særlige situationer med tilskuere eller andre omkring banen.
- Særlige situationer før og efter kampen.

9. Forståelse og praktisk anvendelse af fodboldloven – en række typesituationer.

Typesituation:	Faglig indgangsvinkel og kriterier:
Fysisk angreb: - Benspænd - Spring på - Tackling - Farligt spil	Ved vurdering af alvorligheden skal dommeren vurdere følgende kriterier: - Kontrollen over tacklingen(ingen/et/begge ben i kontakt med jorden). Er der elementer af forsætlighed (med vilje) og ondskab i tacklerens handling. - Voldsomheden i tacklingen (den hastighed hvormed tacklingen sættes 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: - Er albuen et værktøj for at komme op i luften. - Er albuen et våben for at skade modspilleren.
Overdreven puf. Hævnaft.	Kriterier: - Voldsomhed i puffet. - Er bolden i spil. - Tidsfaktor mellem oprindelig forseelse og puffet/hævnaften.

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



Målmanden.	Kriterier: - Angribers kontakt med målmand. - Kontrol over bolden. - Spil til egen målmand. - 6 sekunders reglen.
Holdesituationer. Positionskampen i straffesparksfeltet.	Kriterier: - Forhindrede forsvareren på en unfair måde angriberens bevægelse. - Var forsvareren 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 eller et straffespark.
Berøvelse af oplagt scoringsmulighed.	Kriterier: - Sandsynligheden for at bevare eller opnå kontrol over bolden i næste spilfase. - Angriberens placering - Forsvarenes antal og placering. - Målmandens placering. - Spilretning (bold og angriber). - Afstanden til målet. - Ville der sandsynligvis være scoret et mål, hvis ikke...
Standstøt af lovende angreb.	Kriterier: - Spillerens mulighed for at spille bolden. Medspillernes placering. - Modspillernes placering. - Afstanden til målet. - Ville angrebet have udviklet sig til en målchance, hvis ikke...
Hands.	Kriterier: - Håndens bevægelse mod bolden – eller boldens bevægelse mod hånden.

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



	- Forsøger spilleren ved armens 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.	Kriterier: - Kampens atmosfære/karakter. - Forseelsens karakter. - Hvor på banen sker forseelsen. - Hvad er muligheden for at opnå en målchance? Hvad betyder det for brug af fordelsregel, hvis: - Forseelsen skal udløse en advarsel. - Forseelsen skal udløse det 2. gule kort. - Forseelsen skal udløse et rødt kort.

Film.	Kriterier: Film kan forekomme, når: - 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.	- Kriterier: - Kontrol med igangsættelser. - Forhold omkring åsted. - Forhaling af igangsættelser. - Afstandsregel. - Situationer med mur.
Kontrol af udstyr.	Kriterier: - Smykker. - Beklædning m.v.

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



10. 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 diagonalen (den fleksible diagonal).
- Løb mod boldens dropzone.
- Afpasning af løbemønster i forhold til holdenes spillestil.
- Placering i forhold til linjedommere.

Dommerens placering:

- Placering ved dødboldssituationer.
- Placering ved skadessituationer.
- Udnyttelse af pauser i spillet.

Dommerens løbespil og kondition:

- Fysisk indsats.
- Sprint.
- Variation og tempoveksling. Baglænsløb.

11. Fokuspunkt.

Dommergruppen vil hvert år udmelde årets fokuspunkt. Et fokuspunkt kan godt være gældende i flere år.

- Fokuspunkt skal nævnes i rapporten.
- Vær konkret.
- Nævn minuttal.

Udviklervejledning. 15. oktober 2014.



12. Dommerens fastholdelsespunkter.

Der skal findes og skrives mindst tre fastholdelsespunkter. Det må gerne være en opsummering i en overskrift af generel karakter, for eksempel "kropssprog", "løbemønster" eller lignende.

Som udgangspunkt skal udviklerene finde tre fastholdelsespunkter. Der kan dog være helt specielle kampe, hvor dette ikke vil være muligt. Udvikleren skal ikke "opfinde" fastholdelsespunkter, men pege på noget konkret som er sket i kampen.

13. Dommerens udviklingspunkter.

Der skal findes og skrives mindst tre konkrete udviklingspunkter. Hvis udvikleren vil råde dommeren til at forbedre sit kropssprog, er det ikke nok bare at skrive "Kropssprog". Udviklingspunktet kunne for eksempel så lyde sådan:

- Du skal holde ryggen rank når du står stille.
- Stræk dine arme når du retningsmarkerer.
- Vis fordelsmarkeringen med to arme.

Et udviklingspunkt skal være et punkt til videre refleksion.

Som udgangspunkt skal udviklerene finde tre udviklingspunkter. Der kan dog være helt specielle kampe, hvor dette ikke vil være muligt. Udvikleren skal ikke "opfinde" udviklingspunkter, men pege på noget konkret som er sket i kampen.