

UDVIKLERVEJLEDNING FOR DBU BREDDEFODBOLD



MAJ 2021

DBU BREDDE

1

FORMÅL

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

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

Formålet er dommerens læring, og dermed; Hvad kan og skal der forbedres fremover?



2

UDVIKLERENS FORBEREDELSE TIL SAMTALEN

Det forventes, at dommer og udvikler møder i god tid inden kampen, som er 45 minutter for triokamp og 30 minutter når dommeren er alene. Dommer/dommerteam kan således på forhånd italesætte opmærksomhedspunkter, som udvikleren kan observere på i løbet af kampen, og her vil det være dommerens pligt at kontakte/orientere udvikleren, ligesom det kan aftales at udvikleren overhører LD-instruktionen.

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/hun 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 vil du strukturere samtalen i temaer, hvor du under kampen har samlet eksempler omkring et enkelt tema, for eksempel "Dommerens synlighed". Begge former for samtale kan være den rigtige, afhængig af kampens karakter, dommerens rutine og udviklerens overblik.
- Overvej ud fra dine observationer:
 - Hvad er dommerens fastholdelsespunkter
 - Hvad er dommerens udviklingspunkter.
- Find og vælg 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, og hvad er dommerens/LD'ernes rolle heri.
- Overvej de punkter du vil drøfte med de to linjedommere i de kampe hvor disse forefindes.



3

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 dommeren til som den første at give sit syn på – og indtryk af kampen og kampens sværhedsgrad.
- Inviter dommeren til at komme først på følgende:
 - Hvad tænkte du på lige 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 omkring den eller de situationer, som lige nu fylder i hans/hendes 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, Teams, Zoom eller lignende. Udvikler og dommer aftaler tid for samtale, idet gældende tidsfrister omkring skema skal overholdes.

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



4

SPØRGETEKNIK OM SPECIFIKKE SITUATIONER

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

- 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 med fordel 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 foretog...
- 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.



5

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 nogen reel udfordring.
- Normal kamp = få udfordrende situationer.
- Svær kamp = nogle svære situationer.
- Meget svær kamp = mange svære situationer.

Faktorer der kan have indflydelse på sværhedsgraden:

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



6

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.

Meget væsentlige 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.

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 lovgruppe har udarbejdet klare fortolkninger, der kan bruges i det praktiske udviklerarbejde.

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

Strukturen kan indeholde følgende områder:

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



7

LEDELSE, DISCIPLIN, KONTROL 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 væsentlighedsniveau.
- Proaktiv ledelse og styring.
- Rettidige indgreb.
- Logik i brug af følgestrafte.
- Opmærksomhed overfor gentagne overtrædelser.
- Personlig opvartning af enkelte spillere.
- Kontrol med tiden.

I følgende type situationer 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.



8

FORSTÅELSE OG PRAKTISK ANVENDELSE AF FODBOLDLOVEN - EN RÆKKE TYPE SITUATIONER

Type situation:	Faglig indgangsvinkel og kriterier:
Fysisk angreb: <ul style="list-style-type: none">• Benspænd• Spring på• Tackling• Farligt spil	<p>Ved vurdering af alvorligheden skal dommeren vurdere følgende kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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).• Kontaktstedet på spillerens ben <p>Det er et fokuspunkt for udvikleren om den rigtige personlige straf er faldet i situationen i henhold til kriterierne.</p>
Brug af albuer	<p>Kriterier:</p> <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 Hævnaft	<p>Kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none">• Voldsomhed i puffet.• Er bolden i spil.• Tidsfaktor mellem oprindelig forseelse og puffet/hævnaften.
Målmanden	<p>Kriterier:</p> <ul style="list-style-type: none">• Angriberens kontakt med målmand.• Kontrol over bolden.• Spil til egen målmand.• 6 sekunders reglen.
Holdesituationer Positionskampen i straffesparksfeltet	<p>Kriterier:</p> <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 eller et straffespark?



8

FORSTÅELSE OG PRAKTISK ANVENDELSE AF FODBOLDLOVEN - EN RÆKKE TYPE SITUATIONER

Type situation:	Faglig indgangsvinkel og kriterier:
Berøvelse af oplagt scoringsmulighed	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> • 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...
Standingsning af lovende angreb	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> • Spillerens mulighed for at spille bolden. • Medspilleres placering. • Modspilleres placering. • Afstanden til målet. • Ville angrebet have udviklet sig til en målchance, hvis ikke...
Hands	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> • Håndens bevægelse mod bolden – eller boldens bevægelse mod hånden. • 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. • Arm over skulderhøjde • Uforsætlig hands af angriber som udløser mål eller en målchance til spilleren selv eller en medspiller.
Fordelsreglen	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> • Kampens atmosfære og karakter. • Forseelsens karakter. • Hvor på banen sker forseelsen? • Hvad er muligheden for at opnå en målchance? Hvad betyder det for brug af fordelsregel, hvis: <ul style="list-style-type: none"> • Forseelsen skal udløse en advarsel. • Forseelsen skal udløse det 2. gule kort. • Forseelsen skal udløse et rødt kort.



8

FORSTÅELSE OG PRAKTISK ANVENDELSE AF FODBOLDLOVEN - EN RÆKKE TYPE SITUATIONER

Type situation:	Faglig indgangsvinkel og kriterier:
Film	Kriterier: Film kan forekomme, når: <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	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> • Kontrol med igangsættelser. • Forhold omkring åsted. • Forhaling af igangsættelser. • Afstandsregel. • Situationer med mur.
Kontrol af udstyr	Kriterier: <ul style="list-style-type: none"> • Smykker. • Beklædning m.v.



9

PLACERING OG KONDITION

- 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.
- Kommer dommeren venstre om spillet
- 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 igangsættelser.
- Placering ved skadessituationer.
- Udnyttelse af pauser i spillet.

Dommerens løbespil og kondition:

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



10 VEJLEDNING I KARAKTER- GIVNING OG NIVEAUVURDERING

Ved DBU breddeudviklinger anvendes og bruges to karakterskalaer efter lokalunionernes bestemmelse. De to karakterskalaer kan **ikke** anvendes på samme tid.

TALSKALA

Karakter: | **Bliver i DBU bredde anvendt til at signalere:**

6,0	En præstation, der helt klart ligger over det forventelige og gennemsnitlige i rækken. På baggrund af præstationen vurderer udvikleren dommeren til at være klar eller næsten klar til at dømme i rækken over.
5,9	
5,8	En rigtig god præstation, hvor dommeren eksempelvis på grund af stor rutine eller stort talent viser meget mere end det forventelige i rækken.
5,6 - 5,7	
5,5	En god og sikker præstation, hvor dommeren eksempelvis på grund af rutine, talent eller lignende viser en del mere end det forventelige i rækken, og noget mere end det gennemsnitlige.
5,4	
5,3	En gennemsnitlig og acceptabel præstation i rækken, og lidt over det forventelige.
5,1 - 5,2	
5,0	Den forventelige præstation i rækken, men heller ikke mere end det.
4,8 - 4,9	En præstation der ligger lidt under det forventelige i rækken.
4,7	En præstation der ligger noget under det forventelige i rækken.
4,5 - 4,6	
4,4	En præstation, der ligger klart under det forventelig i rækken. Udvikleren betragter ikke præstationen som godkendt, og der skal ske forbedringer for at retfærdiggøre en fortsat indplacering i rækken.
4,1 - 4,3	
4,0	På baggrund af kampen vurderer udvikleren, at dommeren slet ikke magter at dømme kampe i den pågældende række. Der skal ske væsentlige ændringer for at retfærdiggøre en fortsat indplacering i rækken.



10

VEJLEDNING I KARAKTER- GIVNING OG NIVEAUVURDERING

NIVEAUSKALA

Niveau:

Bliver i DBU bredde anvendt til at signalere:

Over niveau

En præstation, der ligger helt klar over det forventelige og gennemsnitlige i rækken. På baggrund af præstationen vurderer udvikleren dommeren til at være klar eller næsten klar til at dømme i rækken over.

På niveau
med pil op

En god og sikker præstation, hvor dommeren eksempelvis på grund af rutine, talent eller lignende viser en del mere end det forventelige i rækken, og noget mere end det gennemsnitlige.

På niveau

Den forventelige præstation i rækken, men heller ikke mere end det.

På niveau
med pil ned

En præstation der ligger under det forventelige i rækken.

Under niveau

En præstation, der ligger klart under det forventelige i rækken. Udvikleren betragter ikke præstationen som godkendt, og der skal ske forbedringer for at retfærdiggøre en fortsat indplacering i rækken.

I udviklinger for bredde DS-dommere gælder, at **Niveauskalaen anvendes**.



11

KLARE DOMMERFEJL (CLEAR REFEREEING MISTAKES)

Nedenfor en kort oversigt over de forhold der anses for **klare dommerfejl** (Clear refereeing mistake) til dommeren.

Klare dommerfejl (Clear refereeing mistake) - for dommer:

- Manglende 2. advarsel til samme spiller
- Forkert 2. advarsel til samme spiller.
- Manglende udvisning for en klar forseelse til rødt kort.
- Forkert udvisning af spiller
- Klar fejlvurdering ved forkert dømt straffespark eller ikke dømt straffespark
- Større lovmæssige fejl, f. eks:
 - Anerkendt mål, der ikke skulle være anerkendt (f.eks. forkert offsidevurdering)
 - Annulleret mål, der ikke skulle være annulleret (f.eks. forkert offsidevurdering)
 - Andre forkerte afgørelser, der straks i samme spilsekvens udløser et forkert mål - eller fejlagtigt giver et mål - uanset stillingen i kampen på det tidspunkt, og uanset, om fejlen er kampafgørende eller ej.

Såfremt fejlen rettes straks i kampen evt. med hjælp fra linjedommere, får fejlen ikke indvirkning på den samlede karakter, men den skal alligevel nævnes i udviklerrapporten.

”Rettes straks i kampen” betyder, at afgørelsen ændres øjeblikkeligt uden mærkbar reaktion eller spiller indgriben / protest. Hele forløbet skal ske inden for få sekunder.

Såfremt der har været klare dommerfejl (Clear refereeing mistake) eller større lovmæssige fejl skal karakteren reduceres med 0,4 når der anvendes talkarakterer uanset udgangspunktet.

Såfremt der har været klare dommerfejl (Clear refereeing mistake) eller større lovmæssige fejl, så skal karakteren være UNDER NIVEAU uanset udgangspunktet når karaktersystemet med niveauangivelse anvendes.

Den skrevne udvikling

Såfremt en dommer/linjedommer har klare dommerfejl, skal dette nævnes under fokuspunktet, ligesom det også skal fremgå som et udviklingspunkt på skemaet.

Det skal også nævnes, såfremt der ikke har været nogle. Dette for at sikre at udvikleren har taget stilling.

Såfremt der har været klare dommerfejl, skal udvikleren i slutningen af sin udviklingsrapport nævne, hvad vurderingen/karakteren havde været såfremt der ikke havde været klare dommerfejl.

- Såfremt der i kampen er en klar dommerfejl, som linjedommeren alene har ansvaret for, kan dommeren godt være på niveau.
- Såfremt der i kampen er en klar dommerfejl, kan det påvirke både dommer og linjedommer, således de begge er under niveau.
- Som udgangspunkt vil to manglende advarsler eller to forkerte advarsler resultere i en præstation under niveau.



11

KLARE DOMMERFEJL (CLEAR REFEREEING MISTAKES)

Manglende advarsel

Som udgangspunkt fratrækkes 0,2 for hver manglende advarsel når karaktersystemet med tal anvendes.

Som udgangspunkt vil en manglende advarsel resultere i at dommeren ikke kan komme over NIVEAU når karaktersystemet med niveauangivelse anvendes

Dommer der ikke vil deltage i udviklingssamtalen

Såfremt dommeren ikke vil deltage positivt i samtalen, skal udvikleren nævne dette i udviklerrapporten og forholde sig til dette med hensyn til karakteren.



12

VEJLEDNING I NIVEAULÆGNING

Hermed en række elementer som DBU Bredde forventer, at udvikleren er opmærksom på.

Serie 5/6

Dommeren skal vise, at han/hun er i besiddelse af god praktisk viden, og at han/hun kan omsætte teorien i praksis.

Kendskab til brug af fordelsregel ønskeligt

Serie 4

Dommeren skal vise, at han/hun har god teoretisk viden, og kan omsætte dette til praktik. Han/hun skal vise tegn på naturlig myndighed.

Kendskab til og brug af fordelsreglen forventes.

Serie 3

Dommeren skal vise, at han/hun er i besiddelse af god teoretisk og praktisk viden, og at han/hun sikkert kan omsætte teorien i praksis. Han/hun skal vise gode tegn på naturlig myndighed. Lederegenskaberne skal træde forholdsvis tydeligt frem.

Dommeren skal vise god sikkerhed i vurderingen af § 12, herunder forsætligheden samt at kunne skelne det væsentlige fra det uvæsentlige. Det forventes klart at dommeren kan anvende fordelsreglen på en sikker måde. Der skal være tegn på, at modet til evt. at træffe upopulære beslutninger er til stede.

Serie 2

Der må ikke være tvivl om den praktiske viden, og dommeren skal sikkert kunne omsætte teorien i praksis. Dommeren skal vise sikre tegn på naturlig myndighed. Lederegenskaberne skal træde tydeligt frem.

Dommeren skal vise sikkerhed i vurderingen af § 12, herunder forsætligheden, samt kunne skelne det væsentlige fra det uvæsentlige. Dommeren skal meget klart kunne anvende fordelsreglen. Der skal være sikre tegn på, at modet til evt. at træffe upopulære afgørelser er til stede. Dommeren skal vise sikkerhed i placeringerne.

Han/hun skal på fornuftig vis kunne samarbejde med kampens linjedommere.

Dommeren skal vise tegn på, at han/hun kan fornemme atmosfæren i kampen, og dermed kunne stramme og slække afhængig af udviklingen i kampen.

Serie 1

Dommeren skal ved en naturlig myndighed vise, at han/hun er lederen af kampen. Der skal være betydelige tegn på, at modet til evt. at træffe upopulære afgørelser er til stede.

Dommeren skal vise sikkerhed i placeringerne, og han må ikke være til hinder for god fodboldunderholdning.

Han/hun skal på tydelig og sikker vis kunne samarbejde med kampens linjedommere.

Dommeren skal klart kunne anvende fordelsreglen på en sikker måde. Dommeren skal kunne medvirke til god fodboldunderholdning, og dommeren skal vise sikre tegn på, at han/hun kan fornemme atmosfæren i kampen, og dermed kan stramme og slække afhængig af udviklingen i kampen.



12

VEJLEDNING I NIVEAULÆGNING

Højeste lokalserie

Ledelse af kampen skal ske efter de forholdsvis store linjers princip. Modet til at træffe upopulære afgørelser skal være til stede. Dommeren skal kunne samarbejde med og benytte sig af kampens linjedommere, og herunder vise at han/hun evner at placere sig i forhold til disse. Dommere skal også være i stand til at vise selvstændighed i forhold til linjedommere.

Vurderingen og brug af fordelsreglen skal dommeren kunne håndtere på en absolut sikker og overbevisende måde.

Dommeren skal kunne fornemme, hvad der sker imellem spillerne, og dommeren skal medvirke til god fodboldunderholdning. Dommeren skal vise sikre tegn på, at han/hun kan fornemme atmosfæren i kampen. Han/hun skal kunne stramme og slække afhængig af udviklingen af kampen.

Danmarksserien

Ledelse af kampen skal ske efter de store linjers princip. Modet til at træffe upopulære afgørelser må ikke mangle. Dommeren skal kunne samarbejde med og benytte sig af kampens linjedommere på en overbevisende måde og herunder vise at han/hun evner at placere sig i forhold til disse. Dommere skal også være i stand til at vise selvstændighed i forhold til linjedommere.

Vurderingen og anvendelsen af fordelsreglen skal prioriteres højt, og det forventes klart, at det tilsigtede resultat opnås. Dommeren skal kunne fornemme, hvad der sker imellem spillerne, og dommeren skal medvirke til god fodboldunderholdning. Dommeren skal vise sikre tegn på, at han/hun kan fornemme atmosfæren i kampen. Der må ikke være tvivl om, at han/hun kan stramme og slække afhængig af udviklingen af kampen.



12

VEJLEDNING I NIVEAULÆGNING

OVERSIGT

	Serie 5/6	Serie 4	Serie 3	Serie 2	Serie 1	Højeste LU	DS
Praktisk viden	Besidde	God	Sikker	Ingen tvivl	Ingen tvivl	Ingen tvivl	Ingen tvivl
Teoretisk viden	Besidde	God	God	Meget god	Meget god	Højt niveau	Højt niveau
Omsætte teori til praksis	Kan gøre det	Kan gøre det	Sikkert	Meget sikkert	Meget sikkert	Højt niveau	Højt niveau
Naturlig myndighed (NM)		Vise tegn	Gode tegn	Sikre tegn	Gennem NM være lederen	Gennem NM være den tydelige leder	Gennem NM være den meget tydelige leder
Lederegenskaber		Begyndende	Forholdsvis tydelige	Tydelige	Tydelige	Meget tydelige	Meget tydelige
Vurdere § 12, herunder forsætlighed, samt skelne væsentligt fra uvæsentligt (væsentlighedsniveau)		Rimelig sikkerhed	God sikkerhed	Stor sikkerhed	Stor sikkerhed	Høj sikkerhed	Meget høj sikkerhed
Anvende fordelsreglen	Ønskes	Forventes	Skal kunne	Skal kunne	Sikkert	Højt niveau	Højt niveau
Mod		Vise tegn	Vise tegn	Klare tegn	Betydelige tegn	Skal være til stede	Må ikke mangle
Placering og løb	Villighed til at yde en god fysisk indsats	Villighed til at yde en god fysisk indsats Sprint	Sprint Baglænsløb Placering ved igangsættelser	Sprint Baglænsløb Kunne forudse spillet Placering ved igangsættelser Placering i forhold til LD'ere	Sprint Baglænsløb Kunne forudse spillet Placering ved igangsættelser Placering i forhold til LD'ere	Sprint Baglænsløb Kunne forudse spillet Placering ved igangsættelser Placering i forhold til LD'ere Farezone	Sprint Baglænsløb Kunne forudse spillet Placering ved igangsættelser Placering i forhold til LD'ere Farezone
Fornemme atmosfæren i kampen (stramme/slække)		Ønskes	Vise gode tegn	Sikre tegn	Sikre tegn	Meget sikre tegn	Skal kunne på højt niveau
Samarbejde med linjedommere				Fornuftig vis	Sikker vis Placering i forhold til LD	Skal kunne Placering i forhold til LD Leder af trioen	Skal kunne Placering i forhold til LD Klar leder af trioen



13 FOKUSPUNKT

Fokuspunkt *kan* fastsættes af lokalunionerne, men det anbefales, at man følger det af DBU til enhver tid udmeldte.

Aktuelt anbefaler DBU, at der anvendes klare dommerfejl "Clear refereering mistake" som FOKUS-punkt.

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



14 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. Dette skal dog udspecificeres i den skrevne rapport.

Som det absolutte udgangspunkt skal udvikleren 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.



15 DOMMERENS UDVIKLINGSPUNKTER

Der skal findes og beskrives 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 en arm.

Et udviklingspunkt skal være et punkt til videre arbejde for dommeren fremadrettet.

Som det absolutte udgangspunkt skal udvikleren 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.



SPECIELT VEDRØRENDE LINJEDOMMERE

HVAD SKAL LINJEDOMMEREN KUNNE I DE FORSKELLIGE RÆKKER

	Serie 2	Serie 1	Højeste LU	DS
Offside:				
• Koncentration	X	X	X	X
• Vurderinger omkring position	X	X	X	X
• Vurderinger omkring strafbarhed	X	X	X	X
• Wait and see		X	X	X
• Flagteknik			X	X
Løb og placeringsevne:				
• Placeringer i forhold til næst bagerste modspiller	X	X	X	X
• Straffespark	X	X	X	X
• Sidestep		X	X	X
• Sprint		X	X	X
• Baglænsløb		X	X	X
• Løbestil		X	X	X
• Følge bolden i bund		X	X	X
Samarbejde med dommeren:				
• Frispark		X	X	X
• Straffespark		X	X	X
• Personlige straffe		X	X	X
• Skjulte forseelser		X	X	X
• Annullering af mål		X	X	X
• Kontrol med igangsættelser - afstandsregel		X	X	X
• Jubel efter scoring		X	X	X
• Øjenkontakt		X	X	X
• Brug af BIP flag når muligt				X
Teknisk område:				
• Bænkene	X	X	X	X
• Udskiftninger	X	X	X	X
• Kontrol af udstyr og smykker	X	X	X	X
• Skadede spillere		X	X	X
• Opvarmende spillere	X	X	X	X
• Kontrol før og efter kamp		X	X	X
Markeringsevne:				
• Markeringer	X	X	X	X
• Kropssprog			X	X
Personlige kvaliteter:				
• Engagement	X	X	X	X
• Sikkerhed i vurderinger		X	X	X
• Udstråling		X	X	X
• Førstehåndsindtryk	X	X	X	X
• Ro og balance - rummelighed overfor spillerreaktioner		X	X	X
• Samtalen	X	X	X	X



SPECIELT VEDRØRENDE LINJEDOMMERE

Skemaet på forrige side er kun guidelines, og ikke nødvendigvis facts. Heldigvis kan mange dommere mere end vi forventer. Husk, at det vigtigste er, at linjedommere tager de rigtige beslutninger. At det så også ser godt ud, er kun et ekstra plus.

Udvikleren skal være opmærksom på og tage hensyn til en 'spritny' og helt nyuddannet, linjedommer når ovennævnte forventninger til linjedommer vurderes og anvendes.



UTILFREDSTILLENDE LINJEDOMMERPRÆSTATION

Ved DBU Bredde giver udvikleren en vurdering til linjedommeren. Såfremt udvikleren vurderer linjedommerens præstation som værende under niveau, er det udviklerens opgave at gøre følgende:

- Linjedommeren skal orienteres af udvikleren om, at præstationen var under niveau. Dette skal gøres under samtalen.
- I en efterfølgende kamp hvor linjedommeren er påsat, og hvor udvikling er planlagt, skal udvikleren have særligt fokus på linjedommerens præstation. Udvikleren i pågældende kamp informeres herom.
- Såfremt linjedommeren får en vurdering på under niveau for anden gang i to på hinanden følgende udviklinger, kan unionernes indplaceringsgruppe/udviklergruppe efterfølgende tage stilling til evt. ændret indplacering og om nødvendigt også fortsat anvendelse af pågældende som linjedommer.
- Ved efterfølgende udviklinger skal det sikres, at der holdes fokus på præstationen fra pågældende linjedommer.



KLARE DOMMERFEJL (CLEAR REFEREEING MISTAKE) - LINJEDOMMER

- Forkert strafbar offside og annullering af scoring.
- Strafbar offside, der ikke blev dømt, som førte direkte til scoring.
- Forkert kendelse, hvor der dømmes straffespark ved forseelse uden for straffesparksfeltet.
- Forkert kendelse hvor der dømmes frispark uden for straffesparksfeltet, og hvor forseelsen var straffespark.
- Manglende udvisning, hvor LD burde have været behjælpelig
- Forkert eller manglende kendelse, der straks i samme spilsekvens udløser et forkert mål – eller fejlagtigt giver et mål - uanset stillingen i kampen på det tidspunkt, og uanset, om fejlen er kampafgørende eller ej, hvor LD burde være behjælpelig.
- Manglende anden advarsel, hvor LD burde have været behjælpelig
- Forkert givet udvisning eller anden advarsel, hvor LD burde have været behjælpelig
- Forkert vurdering ved bold der var inde over mållinjen, og hvor scoringen ikke blev givet
- Forkert vurdering ved bold der ikke var over mållinjen, og scoringen blev anerkendt.

Såfremt fejlen rettes straks i kampen - evt. med hjælp fra dommer, får fejlen ikke indvirkning på den samlede karakter, men den skal alligevel nævnes i rapporten.

”Rettes straks i kampen” betyder, at afgørelsen ændres øjeblikkeligt uden mærkbar reaktion eller spillerindgriben/-protest. Hele forløbet skal ske inden for få sekunder.

Såfremt der har været klare dommerfejl (Clear refereeing mistake) eller større lovmæssige fejl, så skal karakteren være **UNDER NIVEAU**, når karaktersystemet med niveaungivelse anvendes.

Såfremt der har været klare dommerfejl (Clear refereeing mistake) eller større lovmæssige fejl, så skal karakteren være under **5,0** når karaktersystemet med talangivelse anvendes.

