

Rörelse, Position, Bedömning

Mats Öster

Version 1:1

11 nov, 2021

Mål

Beskriva VIBF:s kravbild för våra matchledare kring:

1. Produkt
2. Kommunikation
3. Tydlighet
4. Nivåsättning
5. Planuppdelning och positionsval
6. Offensiva domare

Allmänt

Viktigt att domarna reflekterar över sina ageranden i olika situationer. Det finns inga 100 % lösningar utan mer eller mindre rätta lösningar.

Bakgrund och syfte

Vad som ska känneteckna domarna och förbereda dem tidigt i det tekniska utförandet så att man på högre distriktsnivå kan börja fokusera på ledarskapet.

Utöver målet att få till en likartad produkt. Går det även ut på att skapa så goda möjligheter för att domarna ska lyckas göra så bra och rättvisa bedömningar som möjligt.

Rörelse/Position - Det tekniska styr man till 100 %, rent teoretiskt skulle varje domarpar kunna ha en 100 % likhet.

Bedömningarna/Nivån – Lagen vill att det ska vara likadant oavsett domarpar.

Matchledarskapet - Personligt betingat, det syns inte lika mycket "utifrån".

1. Produkt

Blir synad genom – De 3 sanningarna.

1. Den som var inblandad i situationen – Spelaren
2. Dem som betraktade situationen – Övriga spelare/ledare/publik
3. Den som bedömde situationen – Domaren

Din sanning, min sanning och så sanningen själv.

Alla parter äger rätten till sin sanning, här gäller det att övertyga alla andra att domarens sanning är "den rätta sanningen". Görs genom olika sorter av kommunikation och tydlighet.

2. Kommunikation

Här handlar det om att med hjälp av olika verktyg sälja in sina bedömningar.

Pipan

Signalstyrkan varierar i olika situationer som inslag – frislage – nära utvisning – utvisning - mål. Spring **inte** eller bli **aldrig** stående med visselpipan i munnen. Den ska bara finnas i munnen under tiden man blåser. (*Försvårar möjligheten till muntlig kommunikation*)

Kroppsspråk

Kroppsspråket sänder signaler till mottagaren. Variera kroppshållningen genom att växla mellan att döma med pondus, utgå ifrån bröstet och med harmoni, utgå ifrån magen.

Rösten

Använd rösten för att sälja in på vilket sätt man vill att innebandy ska spelas. Allt för att det ska bli så få avblåsningar som möjligt = skapa flyt i spelet.

Muntliga fördelar

Ha som målsättning att kollegan alltid **ska** höra när fördel ropas ut och ropa alltid ordet "fördel", gör även tecken. Fördel är en upplysning till omgivningen om att en förseelse identifierats följt av ett avvaktande frislage. Fördelen ska dras tillbaka om bolförande lag tappar bollen i direkt anslutning till förseelsen och detta beror på:

- Att förseelsen orsakade bolltappet.
- Att motståndarnas position gjorde att en fördel i spelet inte kunde uppstå.

Om en spelare helt ostört slår en för svår passning och misslyckas ska detta anses som att fördelen är förverkad. (*Spelförståelse*)

3. Tydlighet

Här handlar det om att på olika sätt visa för alla parter vad som gäller på planen allt för att skapa förståelse.

Målburar

Kontrolleras före matchstart och efter periodpaus.

Byteszoner

Märks ut före matchstart.

Tekning

Starta med tydlighet om vad som gäller med rätt utförande, avstånd. Tänk på att det här är det första som händer i matchen.

Inslag/frislage/markering

Här gäller större och större noggrannhet med markering av bollens placering ju närmare offensivt "slott" man kommer. Var uppmärksam på att laget som utför inslaget/frislaget **inte** vinner fördel genom att sätta igång det på fel ställe och att bollen inte är för mycket i

rörelse, **lyft blicken**. Samtidigt gäller det att man inte gynnar det spelförstörande laget med att vara för petig.

3 meter

Hjälp om möjligt spelarna med vad som är korrekt avstånd utan att påverka spelet. Måldomaren **ska alltid** byta sida när det är inslag/frislag till anfallande lag i hörnet för att säkerställa att försvarande spelare intar rätt avstånd. Ställ upp 3 meter ifrån tekningspunkten då visar man vilket avstånd som gäller, försök att vara kvar på planen.

Tecken

Efter avblåsning utförs **aldrig** tecken under rörelse framåt eller bakåt förutom fördelstecknet.

Konsekvenstecken/riktningstecken

Görs **vid behov** av blåsaren, tydligt och korrekt.

Förseelsetecken

Görs **vid behov** av blåsaren tydliga och korrekta.

Mål

Måldomaren blåser **två** signaler. En som bekräftar att bollen är över mållinjen (peka mot mål) och en som bekräftar att det är mål (peka mot mittpunkten). Plandomaren pekar mot mittpunkten vilket bekräftar att målet är godkänt.

Utvisning

Frys kroppen en sekund (*domarens sekund*) – gör sedan **tydliga** tecken så att alla förstår. Domaren som tagit utvisningen visar i direkt anslutning till avblåsningen antal utvisningsminuter och förseelse. Bra om detta även ropas ut i normalt tonläge, även med spelarens nummer.

Straffslag

Använd domarens sekund på samma sätt som vid utvisning när straffslaget verkställs. Domarparet väljer vilken uppställning man har. Ett förslag på uppställning är att måldomaren ställer upp efter förlängd mållinje på motsatt sida byteszonen och kan därifrån även ha uppsikt på om man försöker störa straffskytten från denna. Plandomaren ställer upp med ryggen mot byteszonen vid sidan om målområdet och 5 meter från förlängd mållinje. Plandomaren följer med straffläggaren och befinner sig i höjd med boll och klubba för att kontrollera att bollen eller spelaren rör sig framåt.

4. Nivåsättning

Sätt nivån från start

Används olika delar med kommunikation och tydlighet. Visas först genom att man kan döma (*domare*) sedan kan man övergå till vara go och glad (*matchledare*). Hellre fälla än fria.

Vad är syftet?

Det gäller för domarna att läsa syftet i spelet gällande vad spelaren vill uppnå med sitt agerande. Vilket ska vara att spela på boll och använda kroppen på rätt sätt.

Vad är ett slag?

Spelaren **ska** försöka spela på bollen, att som många spelare gör bara slå mot bollen och då träffa både blad och boll är inte tillåtet och ska leda till frislags – utvisning beroende på vad syftet är. Träffar slaget skaftet på bollförande spelare är det **alltid** utvisning.

Vad är fysiskt spel?

Det är tillåtet att skuldra mot skuldra tränga en motspelare i kamp om bollen, **tacklingar** är inte tillåtna.

Vad är kamp om boll?

Om två spelare går in i en sargduell med båda händerna på klubban kommer den starkare eller snabbare spelaren att gå segrande ur duellen.

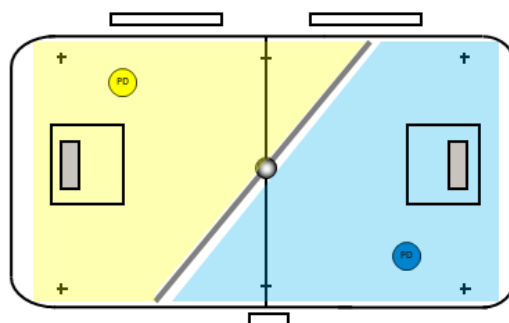
Vad är spelförstörande moment?

Det grövsta spelförstörande momentet är att hindra en motståndare från att komma till avslut genom att på felaktigt sätt använda klubba eller kropp vilket alltid **ska** rendera i utvisning, då detta får anses som att man vinner en betydande fördel.

5. Planuppdelning och positionsval

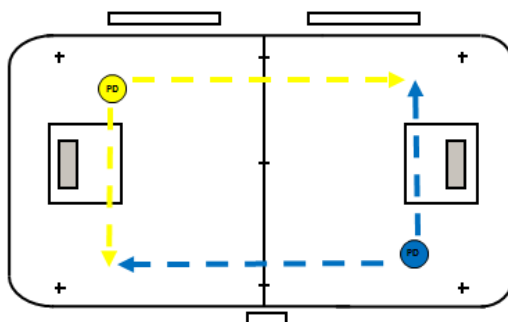
Grunden för planuppdelning

- Domarna arbetar efter en diagonal som varierar i storlek beroende på var bollen och spelarna befinner sig. Detta arbetssätt används för att skapa en planuppdelning så att båda domarna inte bedömer samma situation.



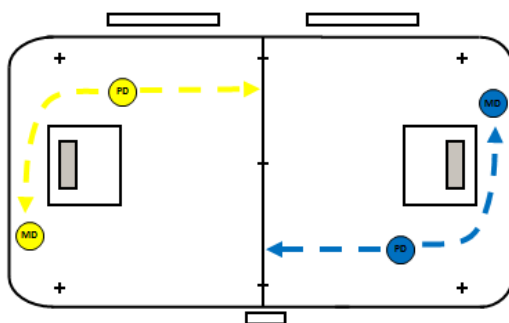
Grundposition

- Grundposition är 3 – 5 meter in från långsida sarg.
- Om basketlinjer finns undvik att hamna utanför dessa efter långsidan.
- Domarna har som mål att ha en diagonal mellan sig max 5,5 meter in från långsida sarg (volleybollplanens linjer).



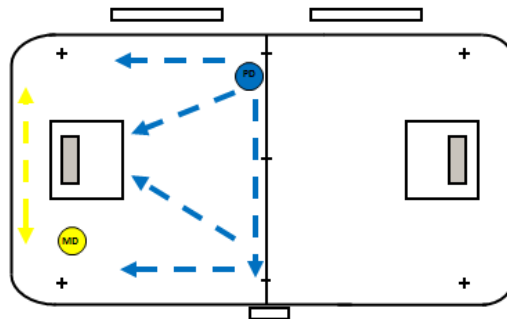
Domarnas rörelsemönster

- Plandomaren följer med spelet upp till mittlinjen när det vänder.
- Måldomaren följer med spelet ner till förlängd mållinje och om det behövs bakom mål till 3 – 4 meter från sarghorn.



Grundpositioner anfallsspel/försvarsspel

- Måldomaren tar position för att bevaka mållinjen och spelet framför mål.
- Måldomaren försöker behålla sin position när spelet är ovanför mållinjen.
- Måldomaren bör inte hamna ute i sarghörn när spelet är bakom mål.
- Måldomarens position styr plandomarens position.
- Plandomaren tar position i höjd med mittlinjen om möjligt på samma planhalva som måldomaren.
- Plandomaren **ska** markera frislagslag till anfallande lag framför mål inom 3 sekunder.
- Måldomaren markerar frislagslag till anfallande lag i närheten av sin position.
- Måldomaren markerar frislagslag till försvarande lag vid behov.



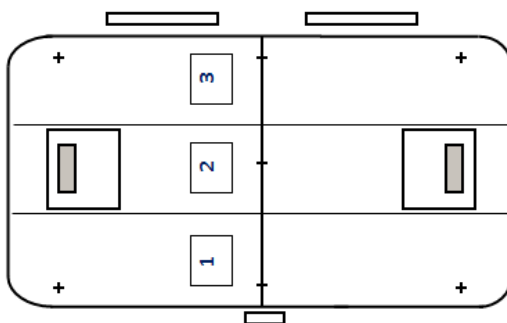
6. Offensiva domare

Pendla ut och in

Gör domarna vid sargspel ut till 2,5 meter från sarg (basketplanens linjer) och får då koll på korridoren samt vid behov in mot mittpunkten när spelet är i diagonalt hörn.

1 – 2 – 3

Ettan – tvåan – trean är ett sätt att dela in planen i tre längsgående delar. Tvåan är en transportsträcka som domarna endast befinner sig i under kortare sekvenser. Genom att ena domaren placerar sig i ettan och den andra i trean skapar man en diagonal mellan sig. Det är alltid måldomaren som bestämmer när diagonalbyte ska göras.



Målburen (tvåan)

Måldomaren får **aldrig** bli stående bakom målburen eller sargen.

Rörelsemönster (ettan – trean)

Situationsanpassat rörelsemönster gör att domarna undviker att hamna nära sarg eller bli stående nära mittpunkten då spelet vänder. Då behöver plandomaren inte tveka om vilken löpväg som är bäst att använda när spelet kommer mot den blivande måldomaren. Således kommer måldomaren först ner till förlängd mållinje och tvingas inte släppa spelarna förbi sig eller tvingas kliva över långsida sarg vilket ska undvikas.

Var på planen

Domarna har som mål att vara på planen så mycket som möjligt, att kliva över kortsida sarg är inte fel och görs vid behov men försök sedan att så snabbt som möjligt kliva tillbaka in på planen. Att däremot kliva över långsida sarg är fel.

Hörnen

Måldomaren placerar sig inte ute i hörnet när spelet är där för då blir det bara bollfokus. Ta position 3 - 4 meter från målområdet använd rösten till att visa närhet. Det här är ett bra avstånd att ta beslut från. Här kan måldomaren tvingas kliva över kortsida sarg. Plandomaren tar ansvaret för vad som händer framför målet. Om bollen spelas från ett hörn till det andra undvik som måldomare att följa efter bollen. Försök istället läsa spelet om det är nödvändigt att byta sida av målområdet. Om inte tar måldomaren ansvaret för vad som händer framför målet och plandomaren tar ansvaret för det andra hörnet.

Upp med blicken

Det gäller att pendla med blicken upp och ner så att man har koll på både boll och spelet i midje- och axelhöjd.

Närhet till spelet

Rätt domare försöker ha närhet till spelet vilket är 6 - 7 meter ifrån bollen.

Sidbyten

Ha som mål att byta sida var 5:e minut i varje period då har lagen domarna lika mycket i anfallszon och försvarszon. Sidbyten görs inte för sakens skull utan invänta rätt tillfälle. Byt **aldrig** sida när förvarande lag har fått inslag/frislag i offensiv riktning (t.ex. i eget hörn), en långboll i detta läge riskerar att den blivande måldomaren inte hinner inta rätt position. Byt sida när anfallande lag har fått inslag/frislag i offensivt hörn eller efter avblåsning när båda lagen gör spelarbyten.