



SAMSTARF DÓMARA

SAMRÆMD NOTKUN SAMSKIPTABÚNAÐAR



EFNISYFIRLIT

1	GRUNNATRIÐIN	2
2	SAMSTARFIÐ.....	2
3	KALLMERKIN	3



SAMSKIPTABÚNAÐUR
LEIÐBEININGAR

SKJAL	2014-SAMSKIPTABÚNAÐUR_01
DAGS	2014-10-31
BLS	2 / 5



1 GRUNNATRÍÐIN

- D ber ábyrgð á því að búnaðurinn sé í lagi og ekkert vanti. **D prófar búnaðinn daginn fyrir leik.**
- Prófum búnaðinn við vallarskoðun.
- D fer yfir sýnar áherslur fyrir leik.
- Búnaðurinn er viðbótar hjálpartæki. Högum okkar undirbúningi fyrir leik á þann hátt að við lendum ekki í vandræðum ef tækin bila.
- Augnsamband D og AD er ekki eins mikilvægt.
- Notum sömu flaggtækni og bendingar og án tækjanna. Reyna að tala fyrst og gefa í framhaldi af því merki með flaggi.
- Passa að tala á réttum stöðum. Ekkert spjall eða upplýsingar um veðrið í kringum teig eða í hraðri sókn.
- Ef búnaðurinn bilar á meðan leik stendur reynum við ekki að laga hann (eiga við rafhlöðu eða tengingar). Gefum D merki að við séum úti við fyrsta tækifæri.
- Notum uppbyggjandi krítík eða hrós á viðeigandi stöðum.
- Notum stutt og hnitmiðuð orð og hækkingum róminn ef þarf að flauta (samt engan æsing)

2 SAMSTARFIÐ

- 4M dæmir líka með sérstakan fókus á „þriðja teiginn“ fyrir framan boxinn. Hann er einnig í góðri aðstöðu til að fylgjast með síbrotamönnum. Staðfestir mörk og spjöld. Notar hnapp eða opna rás (D ákveður).
- AD telja í hvoru liði fyrir upphafsspyrnu og staðfesta við D.
- AD1 stýrir markskoðun – samtaka ... „nær stöng niðri og til baka uppi“.
- 4M eða AD1 tékka á vallarklukku við upphafsspyrnu og staðfesta við D.
- AD muna að rangstöðuákvæðanir eru nr. 1 og önnur leikbrot nr. 2.
- Í hópóeirðum eru samskipti D og AD sem er nær í forgangi. Hinir aðstoða eftir þörfum. Klára málið með hnitmiðuðum „samskiptahring“ til að tryggja að spjöldin hafa skilað sér á þá sem það verðskulda.
- 4M telur niður síðustu mín. viðbótartíma 1 min, 30 sek, 10 sek – BÚIÐ!



SAMSKIPTABÚNAÐUR
LEIÐBEININGAR

SKJAL	2014-SAMSKIPTABÚNAÐUR_01
DAGS	2014-10-31
BLS	3 / 5



3 KALLMERKIN

LYKILORÐ:	Skýring:
ÁFRAM	Í krítískum atvikum, t.d. engin rangstaða, ekki leikbrot, ekki mark, bolti tæpur inná (ekki nota "INNI", stórhættulegt ef bolti er tæpur inná nálægt marki) o.s.frv. Leik skal því haldið áfram
RANGUR	Stutt með flöggun til merkis um rangstöðu. Rangstaða skal dæmd.
BROT	Leikbrot. Aukaspyrna skal dæmd
VÍTI	Leikbrot innan vítateigs. Vítaspyrna skal dæmd
HORN	Boltinn fór aftur fyrir endamörk. Hornspyrna skal dæmd
INNKAÐ	Boltinn fór út fyrir hliðarlínu. Innkast skal dæmt
ÚTSPARK	Boltinn fór aftur fyrir endamörk. Markspyrna skal dæmd. MARKSPYRNA er varsamt ef það heyrir illa.
MARK	Boltinn fór allur inn fyrir marklínuna. Löglega skorað mark
HAGNAÐUR	Upplýsingar frá D til Ad um að hann vilji beita hagnaði
DÝFA - GULT	Leikmaðurinn lét sig falla. Óbein aukaspyrna skal dæmd og gult spjald gefið
HENDI	Viljandi hendi. Dæma skal aukaspyrnu
SKIPTING	Óskað hefur verið eftir leikmannaskiptum
HJÁLP	Beiðni frá D til Ad um að þeir meti nú ekki einungis rangstöðu heldur allan ferilinn. Oft í hröðum upphlaupum þar sem D hefur orðið á eftir, eða þegar hann hefur lent í "snóker" við atvikið
STOPP – (BROT)	Ábending frá Ad til D um að hann þurfi að stöðva leikinn þegar í stað, t.d. þegar leikur hefur verið hafinn að nýju með röngum hætti, ofsaleg framkoma eða alvarleg óíþróttamannsleg hegðun hefur átt sér stað að baki dómarans o.s.frv.
SENDING	(Back-pass) . Viljandi sending frá varnarmanni til eigin markmanns. Dæma skal óbeina aukaspyrnu ef markmaður tekur boltan með höndum. Nota þetta með lægri tón ef það er til að vekja/vera undirbúin.
BOLTI Í LEIK	Upplýsingar til teymisins um að boltinn sé kominn í leik, t.d. eftir hraðtekningu aukaspyrnu eða innkasts o.s.frv.



SAMSKIPTABÚNAÐUR
LEIÐBEININGAR

SKJAL	2014-SAMSKIPTABÚNAÐUR_01
DAGS	2014-10-31
BLS	4 / 5



HJÁLPARORÐ:	Skýring:
HARÐUR	Hvatning til D til að koma harður inn í aðstæður/brot og sýna sitt vald með afgerandi hætti. Þarf ekki endilega að vera spjald.
GULT	Hvatning til D um að sýna gula spjaldið með aukaspurnunni (eða vítaspurnunni) sem hann hefur þegar dæmt
RAUTT	Hvatning til D um að leikbrotið hafi verðskuldað rauða spjaldið. Alvarlega grófur leikur eða ofsaleg framkoma
RUPL - RAUTT	Hvatning til D um að sýna rauða fyrir að ræna augljósu marktækifæri.
SÍBROT (LITUR + NR.)	Ábending að tiltekin leikmaður sé á grensunnni með síbrot.
FERÐALANGUR	Upplýsingar frá Ad til D um að leikmaður hafi ferðast langa leið til þess að mótmæla dómi. Ábending um að sýna skuli viðkomandi gula spjaldið.
TILTAL	Hvatning til D um að veita leikmanni tiltal (public warning)
LITUR (nefndur)	Kallaður litur á treyju þess liðs sem á innkastið eða leikbrotið (þar sem vafi leikur á hvort liðið hafi brotið af sér). Ef AD megin þá getur dómari sagt OK! ef flaggið er komið í rétta hönd eða litur hefur verið nefndur.
UTAN	Leikbrotið átti sér stað utan vítateigs
INNAN – (VÍTI)	Leikbrotið átti sér stað innan vítateigs
3-2-1 BOLTI	Ad telur niður fyrir horn, innkast, markspyrnu eða í framkvæmd aukaspyrnu þegar það á við.



SAMSKIPTABÚNAÐUR
LEIÐBEININGAR

SKJAL	2014-SAMSKIPTABÚNAÐUR_01
DAGS	2014-10-31
BLS	5 / 5



SPURNINGAR/SVÖR:	Skýringar:
PASSÍVUR ?	Spurning frá Ad til D um hvort leikmaður í rangstöðu hafi verið í "passívri" eða "aktívri" rangstöðu
ÁHRIF ?	Spurning frá Ad til D um hvort leikmaður í rangstöðu hafi haft áhrif á mótherja eða leikinn
RANGUR	Svar frá D um að leikmaðurinn hafi verið "aktívur" eða haft áhrif á mótherja eða leikinn. Ad ber því að lyfta flaggi sínu og gefa merki um rangstöðu
NEI - ÁFRAM	Svar frá D um að leikmaðurinn hafi verið "passívur" eða ekki haft áhrif á mótherja eða leikinn. Ad ber því að halda flagginu niðri og leikur að halda áfram
HVER SENDI ?	Spurning frá Ad til D um hvort leikmaður í rangstöðu hafi fengið boltann frá mótherja eða samherja
MÓTHERJI	Svar frá D til Ad um að mótherji hafi sent boltann. Ad ber því að halda flagginu niðri og leikur að halda áfram
SAMHERJI	Svar frá D til Ad um að samherji hafi sent boltann. Ad ber því að lyfta flaggi sínu til merkis um rangstöðu
HVERT ?	Spurning frá Ad til D um hvert framhaldið eigi að vera, t.d. hvort liðið eigi innkastið o.s.frv.
LITUR (nefndur)	D svarar Ad með því að nefna lit á peysu þess liðs sem á innkastið o.s.frv.