

Ný útgáfa 8. maí 2005

## Leiðbeiningar um samstarf dómara (D) og aðstoðardómara (AD)

Dómarinn stjórnar leiknum í samvinnu við aðstoðardómarana og fer að ráðum þeirra varðandi ýmis atvik eftir því sem við á. Þeir veita dómaranum aðstoð við stjórn leiksins í samræmi við knattspyrnulögin. Hlutverk þeirra samkvæmt lögnum er að gefa til kynna eftirfarandi atriði, sem dómarinn tekur síðan endanlega ákvörðun um:

- þegar knötturinn hefur allur farið út fyrir leikvöllinn
- hvort lið eigi rétt á hornspyrnu, markspyrnu eða innkasti
- þegar refska megi leikmanni fyrir að vera í (refsiverðri) rangstöðu
- þegar leikmannaskipta er óskað
- þegar óviðeigandi hegðun eða atvik hafa átt sér stað og dómari sér ekki til
- þegar leikbrot eru framin hvenær sem aðstoðardómarar hafa betri yfirsýn á atvik en dómarinn, þar með talin leikbrot innan víttateigs við sérstakar aðstæður
- hvort markvörður hefur hreyft sig fram á við áður en knetti hefur verið spyrrt, þegar víttaspurna er tekin, svo og hvort knötturinn hefur farið yfir línuna.

Auk þess er heimilt og algengt að dómarinn feli öðrum eða báðum aðstoðardómurum:

- að sjá um að enginn komi inn á leikvöllinn, sem ekki hefur til þess heimild
- að sjá um að búnaður leikmanna standist tilskildar kröfur
- að fylgjast með leiktímanum
- að skrá hjá sér helstu atvik leiksins
- að annast umsjón leikmannaskipta
- að sjá um að á boðvangi/varamannabekk séu aðeins þeir sem eru á leikskýrslu
- að sjá um að þeir sem eru á boðvangi komi fram á ábyrgan hátt allan tímann
- að benda sér á, þegar rangur leikmaður er áminntur í misgripum
- að benda sér á, þegar leikmanni er ekki vísað af leikvelli við aðra áminningu
- að koma inn á leikvöllinn til að sjá um að 9,15 m fjarlægðin sé virt.

Allar bendingar aðstoðardómara með flagginu eru ætlaðar dómaranum eingöngu, en í raun fylgjast áhorfendur einnig með þeim. Til að dómarinn eigi auðveldara með að sjá aðstoðardómara og taka eftir bendingum þeirra, skal bera flaggið í þeirri hönd sem er nær leikvöllinum þegar það á við. Þess skal og gætt að breiðist úr sjálfu flagginu. Línuflögg með möguleika á hljóðmerki auðvelda aðstoðardómara að ná sambandi við dómara. Ætíð er mikilvægt að leita eftir augnsambandi við dómara þegar flaggað er.

- *Dómarar sem starfa saman í leik þurfa að ræða saman fyrir leikinn og fara yfir helstu þætti samstarfsins. Nota má **sérstakt minnisþjald**, sem KSÍ dreifir.*

Hér á næstu síðum fara ýmsar hagnýtar leiðbeiningar og minnisatriði um helstu þætti í samstarfi dómara og aðstoðardómara. Allir dómarar eru hvattir til að kynna sér þessar leiðbeiningar vandlega og líta má á, að þær gildi sé annað ekki tekið fram.

## 1. Innkast

AD **sýnir skýrt** með flaggi sínu, hvort liðið eigi innkast - **sýnir strax** til hvorrar áttar það skuli tekið. Sé knöttur mjög nærri hliðarlínu rétt áður en hann fer úr leik, þannig að vafi leiki á hvort um innkast sé að ræða eða ekki (og hvenær knöttur fór útaf), sýnir AD fyrst að knöttur sé úr leik með flaggi upp yfir höfuð, áður en hann sýnir til hvorrar áttar kasta skuli. Þetta gildir einnig og ekki síður, þegar knöttur fer útaf og rúllar síðan aftur inn á völlinn.

### Frumkvæði:

- AD og D (verkaskipting nauðsynleg)
- AD hefur frumkvæði á sínum hluta hliðarlínu
- D hefur frumkvæði á hinum hluta hliðarlínunnar
  - Lítt áberandi merki frá D, ef hann telur vafa á hvort liðið eigi innkastið

### Helstu þættir við ákvörðun um innkast:

- Augnsamband mjög mikilvægt (almennt grundvallaratriði)
- AD eða D lætur vita með bendingu hvor aðili á innkastið
- AD gefur einnig bendingu (fylgir), þegar D ákveður hvor eigi innkastið
  - AD þarf **stundum** að láta D vita **strax**, hvenær knöttur hefur farið útaf með því að flagga upp yfir höfuð, þannig að D geti staðsett innkastið

### Helstu þættir við framkvæmd innkasts:

- D ákveður oftast hvar innkast skuli tekið, en AD sé það mjög nærri honum
- D ákveður oftast hvort mótherjar virði rétta fjarlægð við innkast, en AD sé það mjög nærri honum
- AD fylgist með fótaborði innkastara (staðsetningu), en D með handaborði
- AD flaggar upp yfir höfuð við rangt innkast
- D ákvarðar oftast rangt innkast á sínu svæði
- AD flaggar ekki í bak D við ranglega framkvæmt innkast

## 2. Hornspyrna

AD gefur bendingu með flaggi í átt að horni vallarins og niður til jarðar. Hann skal fyrst sýna að knöttur hafi farið útaf með flaggi upp yfir höfuð, hafi vafi leikið á um það, sbr. kafla um innkast hér á undan. AD tekur sér síðan þegar í stað **stöðu bak við hornfána** til að fylgjast með allri marklínunni.

Knöttur skal vera á eða innan hornboga, þegar hornspyrna er tekin. AD sér um sín megin að mótherjar virði 9,15 m fjarlægð frá knetti (nota 10,15 m merkinguna).

### Frumkvæði:

- AD og D (verkaskipting nauðsynleg)
- AD hefur frumkvæði á marklínu að markstöng nær sér
- D hefur frumkvæði á öðrum hluta marklínunnar
  - Lítt áberandi merki frá D, ef hann telur vafa á horn- eða markspyrnu

### Helstu þættir við ákvörðun um hornspyrnu:

- Augnsamband (mikilvægt við skot að marki, sem breytir stefnu af öðrum)
- AD flaggar og bendir niður á hornfána með flaggi
  - AD þarf **stundum** að láta D vita **strax**, hvenær knöttur hefur farið útaf með því að flagga upp yfir höfuð, þannig að D geti tekið ákvörðun

### Helstu þættir við framkvæmd hornspyrnu:

- AD tekur sér stöðu fyrir aftan hornfána (líka við hornspyrnu hinu megin)
- D tekur sér viðeigandi stöðu (oftast í vítateignum)

### 3. Markspyrna

AD gefur bendingu með flaggi í átt að markteignum og tekur sér stöðu móts við markteigslínu (til að aðgreina markspyrnu frá rangstöðu). Fyrst er þó sýnt að knöttur hafi farið útaf með flaggi upp yfir höfuð, hafi vafi leikið á, sbr. fyrri kafla um innkast.

Þegar markspyrna er tekin, er **mikilvægast** að AD taki sér stöðu til að fylgjast með hugsanlegri rangstöðu í framhaldi leiks. Ef leikmenn eru nærri vítateig, þegar taka skal markspyrnu, notar AD tækifærið og fylgist með því að knöttur sé réttilega staðsettur innan markteigs og að mótherji “stytti sér ekki leið” um vítateiginn. Sé þetta ekki virt, lyfir AD flaggi þegar við á.

#### Frumkvæði:

- AD og D (verkaskipting nauðsynleg)
- AD hefur frumkvæði á marklínu að markstöng nær sér
- D hefur frumkvæði á hinum hluta marklínunnar
  - Lítt áberandi merki frá D, ef hann telur vafa á mark- eða hornspyrnu

#### Helstu þættir við ákvörðun um markspyrnu:

- Augnsamband (mikilvægt við skot að marki, sem breytir stefnu af öðrum)
- AD flaggar og bendir beint út í áttina að markteignum
  - AD þarf **stundum** að láta D vita **strax**, hvenær knöttur hefur farið útaf með því að flagga upp yfir höfuð, þannig að D geti tekið ákvörðun

#### Helstu þættir við framkvæmd markspyrnu:

- AD tekur sér stöðu til að fylgjast með rangstöðu í framhaldi leiksins
- AD og D fylgjast með að mótherjar fari ekki of snemma inn í vítateig
- AD fylgist með að knöttur sé innan markteigs þegar markspyrna er tekin og gerir það öðru hverju og þegar heppilega stendur á, t.d. þegar næst aftasti varnarmaður er nálægt vítateig

### 4. Mark eða ekki mark

Þegar ákveða þarf hvort knöttur hafi **allur** farið yfir marklínu og mark sé réttilega skorað eða ekki, þarf samvinna D og AD að vera hnökralaus (aðferðir og bendingar).

#### Frumkvæði:

- D oftast og AD stundum

#### Helstu þættir í að staðfesta mark (sem enginn vafi leikur um):

- D staðfestir mark með því að benda í átt að vallarmiðju án þess að flauta
- AD hleypur ákveðið frá endalínu í átt að miðlínu án nokkurra bendinga

#### Helstu þættir í að staðfesta mark (sem vafi gæti leikið um):

- D staðfestir mark með því að flauta og benda í átt að vallarmiðju
- AD lyftir flaggi (ekki UEFA) og hleypur síðan eins og í venjulegu marki

#### Helstu þættir í að ákvarða “ekki mark” (sem vafi gæti leikið um):

- D lætur leik ganga áfram og aðhefst ekkert
- AD aðhefst ekkert
- D og AD geta talað til leikmanna (svarað), ef vandamál koma upp

#### Helstu þættir í að leysa “ágreining” D og AD (annar telur gilt mark, en hinn ekki):

- Augnsamband mjög mikilvægt
- D dæmir mark, en AD telur það ekki gilt:
  - AD stendur kyrr, en flaggar síðan ef D sér ekki ábendingu AD

- AD telur mark gilt, en D staðfestir það ekki:
  - AD flaggar (eftir að hafa hlaupið eins og í venjulegu marki), D stöðvar leikinn og nær sambandi við AD (mark staðfest, ef D fellst á rök AD). Þetta þarf að klárast hratt !

## 5. Aukaspyrna

AD vekur athygli D á leikbrotum með því að lyfta flaggi sínu (einnig innan vítateigs), ef AD hefur betri yfirsýn á atvik, ekki síst þeim leikbrotum sem eiga sér stað þar sem D sér ekki til.

AD gætir þess ætíð að afskipti hans af leikbrotum komi dómara ekki í vanda, t.d. ef D beitir hagnaði eða hefur augljóslega séð atvik og lætur sem ekkert sé.

AD veitir D einnig aðstoð við stjórn leiksins, en **D tekur allar endanlegar ákvarðanir**. Ef D óskar eftir (með bendingu eða í fyrirmælum fyrir leik), má AD fara inn á völlinn sín megin m.a. til að sjá um að varnarveggur virði 9,15 m fjarlægð.

Frumkvæði:

- D oftast
- AD ef hann er í betri stöðu en D til að sjá leikbrot

Helstu þættir, þegar AD dæmir:

- AD flaggar og leitar eftir augnsambandi
- AD bendir með flaggi til hvorrar áttar aukaspyrna skal tekin

Helstu þættir, þegar D dæmir og AD er nærri brotstað:

- AD leitar eftir augnsambandi við D
- AD bendir til sömu áttar og D

Önnur atriði (t.d. brot sem dómari sér ekki):

- AD flaggar og leitar eftir augnsambandi
- AD bendir með flaggi til hvorrar áttar aukaspyrna skal tekin
- Ef AD þarf að kalla á D: AD setur flaggið framan á mittið (hangandi)
- AD upplýsir D um hinn brotlega (D og AD snúa að leikvöllum á meðan):
  - númer og lið leikmanns, leikbrot hans, hvar hann er nú á völlum og hvernig skal hefja leik að nýju

Helstu þættir við framkvæmd aukaspyrnu (almennt):

- D og AD taka sér stöðu miðað við eðlilegt áframhald leiks
- AD getur séð um að varnarveggur (nálægt AD) virði 9,15 m fjarlægð
- AD og D fylgjast með að mótherjar fari ekki of snemma inn í vítateig, þegar varnarlið tekur aukaspyrnu í eigin vítateig

Helstu þættir til viðbótar við framkvæmd aukaspyrnu (nálægt marki mótherja):

- D er ábyrgur fyrir að D og AD taki sér stöðu og ráði við þessi atriði: atvik í varnarvegg, refsiverða rangstöðu og hvort knöttur fari yfir línu,
  - a) D sér oftast um varnarvegg, en AD sér um rangstöðu og síðan marklínu
  - b) D sér líka um marklínu, ef veggur er "rólegur", en AD sér um rangstöðu
  - c) D bendir AD að sjá um marklínu, en sér sjálfur um vegg og rangstöðu

- Agarefsingar tengjast oftast leikbrotum og aukaspyrnum. Ef AD sér að D er að gera augljós mistök í agarefsingum (gul og rauð spjöld), skal hann umsvifalaust grípa til sinna ráða, t.d. að lyfta flaggi sínu, gefa hljóðmerki eða fara jafnvel inn á leikvöllum.
- **Beita skal öllum tiltækum ráðum til að afstýra röngum agarefsingum !**

## 6. Leikbrot nærri eða innan eigin vítateigs

Frumkvæði:

- *D oftast*
- *AD eftir atvikum, sérstaklega leikbrot nær AD og þar sem D sér ekki til*

Helstu þættir, þegar D dæmir (og leitar aðstoðar AD):

- *D leitar eftir augnsambandi við AD*
- *Ef brot varnarmanns er innan vítateigs, færir AD sig greinilega í átt að hornfána (**ákvörðun UEFA**) eða lyftir flaggi á brjóst (hangandi)*
- *Ef brot varnarmanns er utan vítateigs, færir AD sig greinilega til móts við horn vítateigs og stendur þar kyrr (**ákvörðun UEFA**)*

Helstu þættir, þegar AD dæmir:

- *AD flaggar upp yfir höfuð og leitar eftir augnsambandi við D*
- *AD notar sömu aðferðir og að ofan greinir*

## 7. Vítaspyrna

Frumkvæði og ákvörðun vítaspyrnu:

- *Sjá fyrri atriði um aukaspyrnu og leikbrot nærri og í vítateig*

Helstu þættir við framkvæmd vítaspyrnu:

- *D tekur sér stöðu til hliðar í vítateig móts við vítamerki*
- *D aðgætir hvort leikmenn séu á réttum stað og fari of snemma inn í vítateig*
- *AD tekur sér stöðu á marklínu við vítateigslínu (**ákvörðun UEFA**)*
- *AD metur hvort knöttur hafi allur farið yfir marklínu og mark sé skorað*
- *AD aðgætir hvort markvörður hreyfir sig fram á við og af marklínu áður en vítaspyrna er tekin (knöttur í leik) og knötturinn fer ekki í mark*
  - *ef svo er, skal AD gefa D það skýrt til kynna*
- *Sérákvæði eru um vítaspyrnukeppni (sérkafla með knattspyrnulögum)*

## 8. Refsiverð rangstaða

AD gefur eingöngu bendingu með flaggi sínu, þegar leikmaður er í refsiverðri rangstöðu. Þegar D stöðvar leikinn, sýnir AD með flaggi hvar hinn rangstæði var á vellinum (nærsvæði, miðsvæði eða fjarsvæði). Stöðvi D ekki leikinn, tekur AD flaggið niður, þegar D gefur um það merki eða þegar varnarlið hefur augljóslega náð knettinum og snúið vörn í sókn.

Frumkvæði:

- *Algerlega AD*

Helstu þættir:

- *Augnsamband D og AD*
- *AD gefur eingöngu bendingu um refsiverða rangstöðu*
- *AD metur refsiverða rangstöðu þegar sending á sér stað*
- *AD metur aðstæður og dregur á langinn að lyfta flaggi til merkis um rangstöðu - þar til ljóst er hvort leikmaður tekur virkan þátt í leiknum:*
  - a) *hafi áhrif á leikinn, b) trufli mótherja eða c) hagnist á stöðu sinni !*
- *AD lætur sóknarmanninn njóta vafans þegar vafi leikur á rangstöðu*
- *AD sýnir hvar rangstaðan var (nærsvæði, miðsvæði eða fjarsvæði)*
- *AD fylgist með því að aukaspyrnan sé tekin á brotstað*
- *AD tekur sér stöðu til að fylgjast með rangstöðu í framhaldi leiksins*

## 9. Leikmaður inn á að nýju

Leikmaður sem færður hefur verið af leikvelli vegna meiðsla má einungis koma aftur inn á leikvöllinn (frá hliðarlínu) eftir að leikur er hafinn að nýju.

Leikmaður sem farið hefur af leikvelli með blæðandi sár má einungis koma aftur inn á eftir að blæðingin er hætt.

Frumkvæði:

- *D (að ósk leikmanns eða forráðamanns)*

Helstu þættir:

- *AD gerir D oft viðvart um að leikmaður óski að koma aftur inn á*
- *AD fullvissar sig um og gefur D til kynna að blæðing sé hætt hjá leikmanni, sem farið hefur af leikvelli með blæðandi sár*
- *D verður ætíð að gefa leikmanni merki um að koma aftur inn á*

## 10. Leikmannaskipti

Leikmannaskipti fara fram til móts við enda miðlínu og skal leikur vera stöðvaður. Varamaður skal ekki fara inn á leikvöllinn fyrr en leikmaður, sem hann skiptir við, er farinn út af. Hafa skal í huga að VD er ekki alltaf til staðar á leikjum.

Frumkvæði:

- *VD eða AD1 ( að ósk þjálfara eða forráðamanns liðs)*

Helstu þættir:

- *VD lætur AD1 vita að leikmannaskipta sé óskað*
- *AD1 lætur D vita um að leikmannaskipta sé óskað með því að halda flaggi uppi með báðum höndum þvert yfir höfuð, næst þegar leikur er stöðvaður*
- *AD2 flaggar með sama hætti, þegar þörf er á*
- *VD annast skiptin og skoðar búnað varamanns (skór, hlífar og skart)*
- *AD1 annast skiptin, ef VD er ekki á leiknum*
- *VD og AD1 skrá skipti, en D og AD2 fylgjast með öðrum leikmönnum*
- *Sérstaka aðgát skal viðhafa þegar skipti margra leikmanna eiga sér stað*
- *AD1 skal að skiptum loknum taka sér eðlilega stöðu að nýju miðað við áframhald leiks og gefa D merki um að hefja megi leik að nýju*

## 11. Skráning atvika og tímataka

Frumkvæði:

- *D (og báðir AD aðstoða)*

Helstu verkefni:

- *D og báðir AD taka nákvæman leiktíma*
- *Báðir AD skrá mörk og skorara, en D fylgist með leikmönnum á meðan*
- *D og AD (nær) skrá áminningar og brottvísanir, en hinn AD fylgist með leikmönnum á meðan og skráir áminningar og brottvísanir síðar*
- *AD1 skráir skipti, en D og AD2 fylgjast með öðrum leikmönnum á meðan*
- *D skráir önnur nauðsynleg atvik*
- *D fyllir út leikskýrslu (eða AD1 í umboði hans)*
- *D fyllir út viðfesta skýrslu til aganefndar vegna brottvísana*
- *D ber alla ábyrgð á að leikskýrsla og agaskýrsla séu rétt fylltar út*
- *D og AD varðveita öll spjöld með atvikalýsingum um nokkurra vikna skeið*
- *VD (sé hann á leiknum) skal skrá öll nauðsynleg atvik*

## 12. Eftirlit með varamönnum og forráðamönnum

### Frumkvæði:

- D og AD1

### Helstu þættir:

- D og AD1 fylgjast með að á boðvangi og varamannabekk séu aðeins þeir, sem eru skráðir á leikskýrslu (athuga fyrir leik og meðan á leik stendur)
- AD1 fylgist með hegðun varamanna, þjálfara og forráðamanna
- AD1 fylgist með hvernig þjálfari (einn í einu) gefur leikrænar leiðbeiningar
- AD1 veitir viðkomandi tiltal sé hegðun aðfinnsluverð á boðvangi
- AD1 flaggar, leitar eftir augnsambandi við D og lyftir flaggi framan á mitti - hangandi, sé áminning eða brottvísun nauðsynleg á boðvangi
  - D fer til AD, sem upplýsir D, sem áminnir eða vísar af leikvangi
- AD fylgist með upphitun varamanna á réttum stað (án knattar)
- VD (sé hann á leiknum) tekur að mestu leiti við þessu verkefni

## 13. Skoðun á búnaði leikmanna

### Frumkvæði:

- D

### Helstu þættir:

- D skoðar eða felur AD að skoða búnað leikmanna fyrir leik
- AD1 skoðar búnað varamanns sem koma skal inn (skór, legghlífar og skart)
- AD1 skoðar búnað leikmanns sem óskar eftir að fara aftur inn á völlinn, eftir að hafa farið af velli til að laga búnað sinn að ósk D
- VD (sé hann á leiknum) tekur að mestu leiti við þessu verkefni

## Athugasemdir

- (a) Hlutverk VD (varadómari, fjórði dómari) kemur ekki að öllu leyti fram í þessum leiðbeiningum. Dómarar kynni sér sérstakan kafla aftan við knattspyrnulögin.
- (b) Hér er ekki fjallað um notkun flagga með hljóðmerkjum (píp-flögg), sem einfalda samstarf D og AD. Hljóðmerki skal alls ekki notað í hvert sinn sem flaggi er beitt, heldur þegar vekja þarf athygli D á sérstökum atvikum og til að AD geti auðveldlega náð sambandi við D þegar mikið liggur við.
- (c) Komi aðstoðardómarar frá heimafélagi og teljast því ekki hlutlausir (geta verið góðir fyrir því) eða eru mjög reynslulitlir, getur deildardómari KSÍ mælt svo fyrir að þeir gefi aðeins takmarkaðar bendingar, t.d. um innköst, markspyrnur og hornspyrnur. Dómarar skulu meta þetta og vega hverju sinni.

- Leiðbeiningar þessar voru fyrst gerðar af starfshópi í tengslum við Landsdómararáðstefnu KSÍ 1997. Þær voru endurbættar 2000 og á Landsdómararáðstefnu 2002 var tekið mið af leiðbeiningum UEFA fyrir aðstoðardómara (júlí 2001) og niðurstöðum á ráðstefnum UEFA fyrir dómara (febrúar 2002) og að lokum voru þær lauslega yfirfarnar í maí 2005.
- Leiðbeingar þessar teljast gilda sem reglur í samstarfi deildardómara KSÍ (nema dómari taki annað fram áður en leikur hefst).

**Dómaranefnd KSÍ**