

PM 1 Teknisk instruktion för assisterande domare

Förflyttningar

A) FÖRSVARSSPEL MED DJUP

AD följer näst sista försvarare och rör sig på samma sätt som denne.
AD skall hela tiden ha blicken inåt planen.

B) ÖVRIGT

Sidförflyttningar längs sidlinjen med kroppen vänd in mot planen är det vanligaste rörelsemönstret för att följa försvarande lags backlinje. Små snabba hoppsteg med maximal koncentration. Benen isär, flaggan i *vänster* hand, hela tiden beredd till snabbt ryck åt det ena eller andra hållet.

Vid löpningar längs sidlinjen skall blicken hela tiden vara inåt planen och flaggan hållas i den hand som är inåt planen.

Vid ingripande skall AD *stå stilla*.

Inkast

DOMARENS DIAGONAL

Om bollen passerar sidlinjen med liten marginal skall AD markera med flaggan rakt upp i den hand åt vilket håll han anser kastet skall gå.

Efter ögonkontakt med domaren skall AD följa domaren med flaggan i hans riktningangivelse.

EGEN DIAGONAL

Ange kastriktningen med rätt arm utan att först markera med flaggan rakt upp. Undantag är att om bollen, med liten marginal passerar sidlinjen, skall AD först markera med flaggan rakt upp, därefter anges riktningen.

TÄNK PÅ:

- ☞ Flaggan är en förlängning av armen och skall inte vinklas vid handleden! Tecknet visas i 90 ° vinkel.
- ☞ *Flaggan ska användas som en del av kroppsspråket*
- ☞ Kroppen skall vid inkastmarkering alltid vara vänd in mot planen!
- ☞ Flagghand byts framför kroppen, undantagsvis ovanför huvudet.
- ☞ Ögonkontakt med domaren.

Inspark

Kroppen vänd mot mittlinjen, stå helt still och peka med flaggan in mot planen i rät vinkel mot kroppen. Handbytet med flaggan från vänster till höger görs framför kroppen, när bollen gått över mållinjen. Ta ner flaggan, stå kvar tills bollen placerats inom målområdet. Om en utespelare slår insparken stannar AD kvar på straffområdeslinjen tills försvarsspelaren kommer upp i jämnhöjd.

TÄNK PÅ:

- ☞ Stå stilla vid markering med flaggan.
- ☞ Peka lagom länge, släpp inte ner flaggan för fort.
- ☞ När bollen passerar mållinjen utanför målet på domarens diagonal och domaren vädjar om hjälp, vänd kroppen mot mittlinjen.
- ☞ Efter att bollen placerats för inspark, intag position i linje med näst sista försvarare.
- ☞ Ha alltid blicken riktad inåt planen!

Hörnspark

Markera hörnsark vid mållinjen med flaggan i höger hand, kroppen in mot planen, peka med flaggan mot hörnstolpens rot. Intag position bakom hörnflaggan. Om bollen inte ligger på eller inom kvartscirkeln, uppmana den spelare som skall lägga hörnsarken att rätta till bollens position. Se till att motståndarlaget intar minst 9,15 meters avstånd från bollen.

När bollen med liten marginal passerar mållinjen och går till antingen hörna eller inspark skall AD markera med flaggan rakt upp. Vid hörnsparck, ta två steg upp längs sidlinjen med flaggan rakt upp (undantag från stå-stilla-principen) och fäll den mot hörnstolpens rot efter domarsignal.

TÄNK PÅ :

- ☞ När bollen passerar mållinjen utanför målet på domarens diagonal och domaren vädjar om hjälp, markera med *kroppen vänd mot flaggan om det är hörna*, efter hörntecken från domaren ger AD hörntecken med flaggan.
- ☞ Markering för hörnsparck skall göras i hörnflaggans närhet.

Offside

- * När AD markerat för offside, skall kroppen vara vänd in mot planen.
- * Flaggan skall hållas rakt ovanför huvudet till domaren blåst av eller till dess att bollen är helt under kontroll hos det försvarande laget.
- * Efter domarsignal fälls flaggan för att markera om frisparken skall läggas i bortre delen av planen, i mittsektionen eller området närmast AD.
- * AD står kvar tills bollen är på rätt plats.

TÄNK PÅ :

- ☞ Alltid ögonkontakt med domaren så fort markering gjorts!
- ☞ Alla tecken ges med flaggan. *Flaggan ska om möjligt hållas i höger hand vid teckengivning.*
- ☞ För att lösa tolkningen av offside är nyckelorden "Vänta och se" ("Wait and see").

Ojust spel och olämpligt uppträdande

- * Bergsprängarsignal ges med handledsrörelser, inte med hela armen.
- * AD skall markera bergsprängarsignalen med "rätt arm", så att domaren får hjälp med riktningen på frisparken. Detta underlättar för domaren om han önskar ge fördel.
- * Om domaren följer AD:s vinkning och dömer frispark, skall AD därefter fälla flaggan 45 ° från lodlinjen i frisparkens riktning.

- * AD är skyldig att ingripa med flaggsignal om han ser en klar förseelse som domaren inte uppfattar . Detta gäller om AD har en bättre position än domaren och gäller även innanför straffområdet.
- * AD måste hålla kvar sin flaggsignal tills han upptäcks av domaren eller tills det andra laget fått en klar fördel av bollen.
- * AD kan hjälpa till med 9,15-metersavståndet vid frisparkar nära sin egen sidlinje om domaren så önskar. AD rekommenderas att inte stega avståndet.
- * Vid frispark i närheten av straffområdet skall AD i första hand bevaka offsidan. Han skall även ha uppmärksamhet över mållinjen.

TÄNK PÅ:

- ☞ AD byter flagghand framför kroppen, i undantagsfall ovanför huvudet.

Straffspark

A) Domaren blåser för en ojusthet och söker hjälp.

- * AD stannar i höjd med straffområdeslinjen för att ange att ojustheten skedde utanför straffområdet. Ingen flaggning. Kroppsspråket förstärks genom att AD tar ett par steg mot mittlinjen efter ögonkontakt.
- * AD rör sig ner mot mållinjen för att ange att ojustheten skedde på straffområdeslinjen eller innanför linjen. Ingen flaggning. AD tar ögonkontakt med domaren.

B) AD signalerar för en klar straffspark med bergsprängarsignal. Efter domarens signal förflyttar sig AD snabbt ner till mållinjen, sneddande mot en punkt några meter in från hörnflaggan längs mållinjen.

När AD befinner sig vid hörnflaggan och markerar för straffspark skall kroppsspråket förstärkas genom att AD förflyttar sig några meter in mot straffområdet längs mållinjen.

TÄNK PÅ:

- ☞ AD måste alltid ha ögonkontakt med domaren innan plats för förseelse i fall A) anges.
- ☞ AD måste alltid ha ögonkontakt med domaren efter det att han signalerat för en förseelse i fall B).
- ☞ AD:s ingripande vid ojusthet innanför straffområdet skall göras vid klara ojustheter då domaren ej agerar.

- ☞ AD:s position vid straffspark är vid *kryssset mellan mållinjen och 16,5-meterslinjen*.
- ☞ AD:s uppgift om målvakten rör sig framåt från mållinjen innan straffsparken slagits. AD markerar en felaktighet med "bergsprängarsignal" och genom att ta ett sidsteg in på plan.

Målgodkännande

- * Domaren blåser en signal. AD godkänner målet genom att förflytta sig snabbt i riktning mot mittlinjen cirka 10-15 meter, utan flaggning, och med blicken hela tiden vänd in mot planen för att kunna se eventuella situationer, som uppkommer efter målet. AD stannar därefter upp, gör noteringar enligt instruktionerna, har ögonkontakt med domaren.
- * AD står på mållinjen och ser att bollen precis passerar mållinjen för att sedan sparkas ut igen. AD lyfter flaggan rakt upp och markerar med flaggan rakt upp. Domaren blåser en signal, AD tar ned flaggan och springer mot mitten enligt ovan. Målet godkänns.

TÄNK PÅ:

- ☞ Viktigt med ögonkontakten!
- ☞ Om försvarande lag protesterar mot målgodkännandet genom att rusa ut mot AD, skall AD springa längre upp mot mitten och eventuellt mötas där av domaren.
- ☞ AD måste hela tiden ha kontroll över vad som händer efter det att målet gjorts.

Byte av spelare

AD markerar med flaggan vågrätt över huvudet, genom att hålla i flaggan med båda händerna.

TÄNK PÅ:

- ☞ Flagghanden får inte skymma ansiktet.
- ☞ Vid blåst kan AD hålla flaggsnibben i ena handen.
- ☞ Tecknet skall ges av både AD1 och AD2.
- ☞ Bytet skall ske vid mittlinjen!
- ☞ Efter utfört byte skall AD1 snabbt återta sin plats längs sidlinjen (gäller inte i Sverige då fjärde domare finns).
- ☞ AD måste vara särskilt noggrann när flera spelare byts samtidigt.

Utspark

När målvakten fångat bollen och gör utspark skall AD hålla kontroll över att målvakten inte gör sig skyldig till hands utanför straffområdet. Kontrollen utförs genom att AD stannar kvar i närheten av straffområdeslinjen vid lämpliga tillfällen.

Tekniska området

AD 1 ansvarar för ordningen inom det tekniska området. Vid matcher med 4:e domare övertar denne ansvaret.

Straffsparkstävling

I och med domarens slutsignal skall:

- a) AD1 vända sig om och kontrollera den bänk, som står närmast hans diagonal. Ingen får lämna bänken eller gå och sätta sig på den!
- b) AD2 skall snabbast möjligt springa rakt över planen för att på samma sätt kontrollera den andra bänken!
- c) När straffsparkstävlingen börjar skall AD1 ansvara för spelarna i mittcirkeln. AD2 är domaren behjälplig vid mållinjen som måldomare *kryssat mellan mållinjen och 16,5-meterslinjen.*

Övrigt

AD har skyldighet att ingripa över hela planen om AD uppfattar att domaren gör ett regel fel. Detta gäller också den AD som är längst från situationen. AD kan till och med gå in på planen för att påpeka detta för domaren.

Vid speciella situationer kan domaren kalla till domarråd.

Kom ihåg det ansvar Du har som AD, att i alla lägen bistå domaren, så att regelbrott inte lönar sig. Detta gäller över hela spelplanen.