

## Fotballens problemer, - og løsningen

*"Fotball er ikke et spørsmål om liv eller død  
- det er mye viktigere enn som så!"*

(Liverpool FC's legendariske trener Bill Shankly (1913-1981))

At fotball er big business, vet alle. Big business *globalt*, selvsagt, men etterhvert også i Norge. Riktignok ikke blant de mest lukrative næringsgrener. Selv verdens rikeste klubber – Manchester United og Réal Madrid – sliter med dårlig inntjening. Roman Abramovitsj vil aldri kunne forrente de 8 milliarder kronene som han har pumpet inn i Chelsea. Andre berømteter, fra Vålerengen til Lazio, er stadig på konkursens rand, og må reddes av rike onkler og bløthjertede kreditorer. Men bransjens samlede omsetning er enorm. Altså, big business. Dessuten er fotball *kultur*, - iallfall i Norge, hvor fotballen for over 30 år siden ble inkorporert i *det utvidede kulturbegrep*. Enhver fotballdiskusjon er derfor pr. definisjon en del av *kulturdebatten*.

Med dette tidsriktige utgangspunktet kan vi trøstig gi oss i kast med å analysere fotballens vesen, og fremfor alt dens problemer. Alle som følger med i media, vet at vi har å gjøre med tre problemområder – tre sett problemer, så å si. Disse er følgende:

1. **Altfor få mål.** Det vanligste resultatet i en fotballkamp er 1-0, dernest kommer 0-0, 1-1, og 2-0. Men publikum kommer for å se målscoringer. Dersom fotballen skal bli mer publikumsvennlig, må det scores flere mål. Noe må gjøres, men hva?
2. **Altfor mange skader.** Skadene er forårsaket av ublide sammenstøt kombinert med rått spill – harde taklinger, høye spark, brutal albuebruk. Det betyr at svært mange spillere – inkludert mange av de beste, som publikum gjerne vil se i

aksjon – går skadet i mange og lange perioder av karrièren, som ofte får en smertefull slutt. Slik kan vi da ikke ha det?

3. **Altfor mange kontroversielle dommeravgjørelser.** Det går knapt en kamp uten at det idømmes et tvilsomt straffespark, en tvilsom offsidepasning eller at en scoring annulleres på tvilsomt grunnlag, eller at det ikke dømmes i situasjoner hvor det burde ha vært dømt. Ikke fordi dommeren nødvendigvis er partisk eller inkompetent, men på grunn av spillets kompleksitet. Selv med hjelp av årvåkne linjedommere er det umulig for dommeren kontinuerlig gjennom 90 minutter å kunne oppfatte alt som foregår på en så klar måte at han (eller hun) på en brøkdel av et sekund alltid vil kunne treffe en udiskutabel beslutning. I en idrett hvor ”de store talls lov” kan utjevne utslagene (f.eks. basketball), ville slik feildømming ikke være et fullt så stort problem. Men med de små marginene som gjelder i fotballen – hvor ett eneste mål som oftest kan avgjøre om det blir seier, uavgjort eller tap – vil en eneste uheldig dommeravgjørelse kunne gjøre utslaget. Så hvordan skal problemet løses?

Mange forslag har i årenes løp vært lansert for å få opp scoringshyppigheten. To gjengangere er ”gjør målburet større” og ”opphev offsideregelen”. Begge deler ville kunne resultere i flere mål. Man ville imidlertid lett også oppleve farsemessige situasjoner, hvor målvaktene ville stå uten reelle sjanser, og hvor man ville få altfor lettkjøpte scoringer, i dårlig samsvar med spillets karakter forøvrig. Derfor har slike forslag heller aldri vunnet frem.

Når det gjelder skadehyppigheten – og da som følge av rått spill – lanseres det stadig forslag om strengere regler og strengere straffereaksjoner mot den som forgår seg. Men så lenge mulighetene til takling og annen kroppskontakt er tilstede, er det ikke alltid mulig å identifisere synderen – eller den hovedskyldige – i en situasjon som har endt med knall, fall og maltrakterte kroppsdeler.

Og hva med de kontroversielle eller uheldige dommeravgjørelsene? Det ropes stadig om at dommerne må bli flinkere, må kurses bedre – eller alternativt, at man må ta i bruk andre metoder så som videodømming. Flinkere dommere ville selvsagt være en fordel, men det er neppe på dét planet at problemet ligger – selv med verdens beste dommere ville kontroversielle – og ofte utslagsgivende – avgjørelser ikke være til å unngå. Videodømming ville kunne være et nyttig supplement med hensyn til å bringe på det rene hvor ballen faktisk befant seg i en gitt situasjon, men

da kunne det allerede være for sent: Fotballdømming handler om å kunne foreta raske vurderinger der og da, under kontinuerlig anvendelse av menneskelig skjønn – f.eks. i lys av fordelsparagrafen m.v.

I realiteten er det *ett enkelt grep* som på én gang ville kunne løse – eller iallfall langt på vei ville kunne avhjelpe, lette og lindre – alle de tre problemene som her er beskrevet. Det er å redusere antallet spillere som til enhver tid er på banen. La oss f.eks. forestille oss hva som ville skje dersom hvert lag skulle bli redusert fra dagens elleve til åtte spillere. (Vi forutsetter at banens størrelse forblir den samme).

Den mest umiddelbare og iøynefallende konsekvens ville være større avstand mellom spillerne - at hver spiller ville måtte forholde seg til større flater og større rom. Større spillerom ville åpne for flere og større målsjanser, hvilket ville føre til flere, trolig *mange flere* mål. Ikke som følge av farsemessige, håpløse situasjoner, nei det ville være reale spillemål, hvor motpartens spillere inkl. målvaktene ville ha hatt en fair sjanse til å avverge scoringene. Og ikke bare ville det bli flere scoringer, det ville også bli flottere spill: Med større flater og større avstander mellom spillerne, ville spillerne få større muligheter til å briljere med sine ferdigheter – det være seg tekniske ferdigheter som ballbehandling eller egenskaper som hurtighet, løpsstyrke og løpsvillighet. Eller plasseringsevne – evne til å ”lese spillet”. Med andre ord, publikumsvennlig fotball!

En videre konsekvens av større flater og rom ville være mindre kroppskontakt. Mindre kroppskontakt ville bety færre og mindre harde taklinger, færre situasjoner som kunne innby til rått spill. Alt i alt, mindre brutalitet, og en vesentlig redusert skadehyppighet.

Sist, men ikke minst, med færre spillere på banen ville man få et spillemønster som ikke bare ville gi hver enkelt spiller større rom å boltre seg på, - spillerrommet ville også gi dommeren et bedre overblikk og større mulighet til å følge detaljene i spillet. For ikke å snakke om at dommeren ville behøve å bruke en vesentlig mindre del av sin tid, energi og oppmerksomhet til å slå ned på rått spill. Dommeren ville med andre ord få en vesentlig bedret mulighet til å kunne treffe de mest mulig riktige avgjørelser i de mest avgjørende øyeblikk.

Smak på ovenstående, og se hvor enkelt og greit én eneste endring med ett eneste slag ville kunne avhjelpe de tre største problemene som fotballidretten er beheftet med!

Men så kan selvsagt skeptikeren spørre: Hvis løsningen virkelig var så genialt enkel – hvorfor har man da ikke gjort dette forlengst?

Svaret er trolig nesten like enkelt, om enn ikke genialt. De særegenheter ved fotballen som gjør at det scores så få mål, som leder til så mye skadevoldende rått spill, og som avstedkommer så mange kontroversielle dommeravgjørelser, er nettopp de samme kvaliteter som har skapt – og som vedlikeholder – spillets enorme og verdensomspennende popularitet. Det lave antall scoringer, de små marginene hvor ett eneste mål – prisgitt de rene tilfeldigheter eller en diskutabel dommeravgjørelse – kan være utslagsgivende, forlener fotballen med en uforutsigbarhet som gir en stadig fornybar næring til endeløse ergrelser og opphissede diskusjoner om hva som *egentlig* skjedde – eller burde ha skjedd. Det er en uforutsigbarhet som bidrar til spenning og et engasjement med overtoner av fanatisme. Det gjør fotballen til et drama med en røpete appell til lidenskap, samhold, sjåvinisme og atavistisk grums. Et drama som ikke ville være komplett uten vold og blodsutgytelse. Et element som er tilstede i form av dristig, fändenivoldsk, rått og følgelig skadebringende spill.

Færre spillere ville gi flere mål, penere spill, færre skader, færre kontroversielle dommeravgjørelser, mer forutsigbarhet, mer ”rettferdige” resultater, kort sagt rasjonalitet. Slik som vi ville ønske oss at det skulle være. Men ville det være *fotball ...?*