

Alþjóða Borðtennissambandið (ITTF)

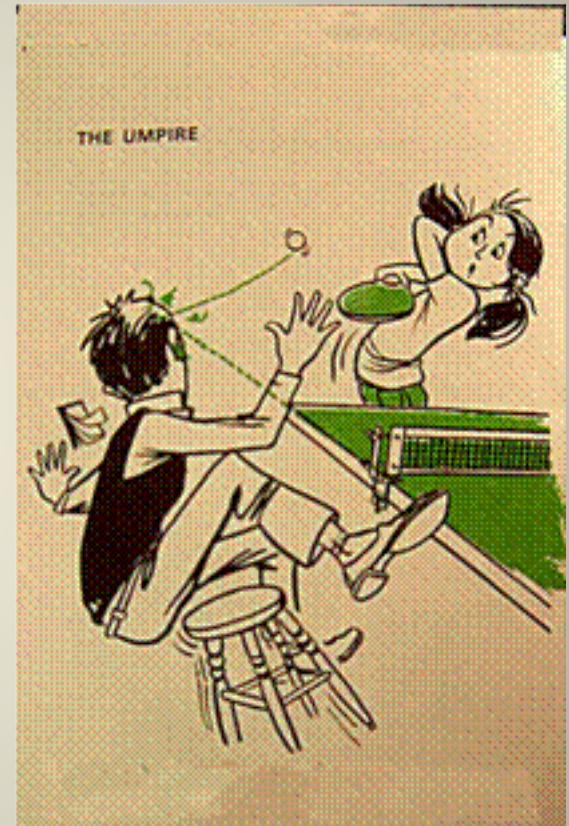


Stig 1

Námskeið fyrir dómara

Dómari

Verk dómara er vandasamt
en mikilvægt!



Kafli 2: Reglur um borðtennis

- Búnaður
- Skilgreiningar
- Reglur um uppgjöf/móttöku
- Leikröðun
- Ógilding “let”
- Stig
- Lota / Leikur
- Uppgjöf, Móttaka og Helmingar
- Flýtireglan



2.1: Borðið

- Hver er stærð borðsins
- Eru hliðar borðsins hluti af leikvellinum?
- Má borðið vera úr plasti?
- Má borðið vera rautt?
- Hvað er matt?
- Hvaða línur eru á borðinu?



- Borðið er 2.74m langt, 1.525 m breitt og 76 cm hátt
- Hliðar borðsins eru ekki hluti af leikvellinum
- Yfirborðið má vera úr hvaða efni sem er. Fyrir opin og alþjóðleg mót verður borðið að vera samþykkt af ITTF en þau borð eru yfirleitt gerð úr pressuðum við og eru dökkgræn eða dökkblá
- Yfirborðið verður að vera einsleitt, dökkt á lit og matt
- Hvítu línurnar eru 2 cm breiðar meðfram 2.74 m löngum hliðum (brúnum) og meðfram 1.525 m löngum endabrúnum. Fyrir tvíliðaleik er hvorum borðhelmingi skipt í tvo jafna hluta með 3 mm breiðri miðlínu

2.2 : Netsamsetningin

- Eru póstarnir hluti af netinu?
- Hvað er netið hátt?
- Hvað er netið langt?
- Hvað er netsnúra?
- Verður það að vera snúra?
- Í hvaða lit skal net vera?



- Netpóstar fela í sér póstana og klemmurnar sem festa þá við borðið
- Netið er 15.25 cm hátt (6 tommur)
- Netið nær 15.25 cm út fyrir borðhliðarnar svo þar er 30.5 cm lengra en borðbreiddin. Það er því 1.83 m langt
- Netsnúran er hluti af netinu og er notuð til að strekkja netið milli pósta
- Já það þarf að vera snúra
- Það eru engar reglur í gildi um lit á neti hjá ITTF. Venjan er þó að net sé af sama lit og borðið, dökkgrænt eða dökkblátt og venjulega með hvítri línu á efri brún

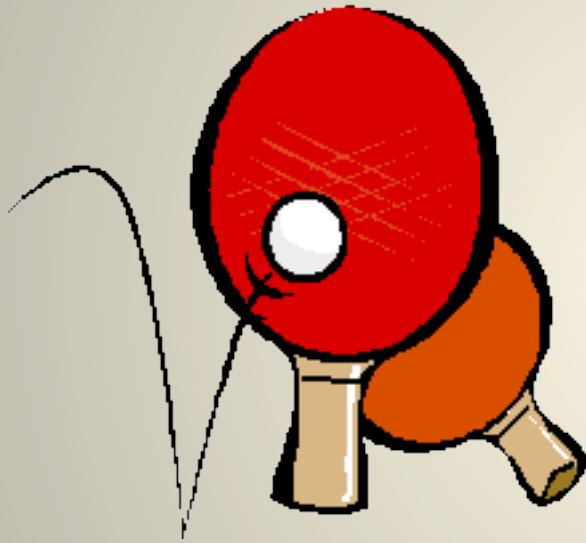
2.3 : Kúlan

- Hvert er þvermálið?
- Hver er þyngdin?
- Litur?
- Úr hverju er hún?
- Hvernig er kúla valin fyrir leik?
- Má velja kúlu sem ekki er skilgreind til notkunar í tiltekinni keppni?



- Þvermál kúlunnar er 40 mm
- Þyngd hennar er 2.7g
- Kúlan skal vera hvít eða appelsínugul og mött
- Venjulega velja leikmenn kúluna áður en leikur hefst. Í opnum og alþjóðlegum mótum er kúlan ekki valin við borðið heldur á sérstöku svæði áður en leikmenn ganga inn á leikvöllinn
- Tveir leikmenn geta ekki samþykkt notkun á kúlu sem er ekki tilgreind í þátttökuskilmálum tiltekins móts

2.4 : Spaðinn



- Má ég spila með litlum spaða?
- Má ég spila með spaða úr plasti?
- Hvað með koltrefjar?
- Hverjar eru leyfilegar þykktir fyrir gúmmí?

- Spaðinn má vera af hvaða stærð, lögun og þykkt sem er
- A.m.k. 85% af haus spaðans verður að vera úr náttúrulegum við
- Spaði má hafa styrktarlag úr koltrefjum, glertrefjum eða þjöppuðum pappa.
- Styrktarlagið má ekki vera meira en 7.5% af heildarþykkt spaðans eða 0.35 mm, hvort sem er minna.

2.4 : Spaðinn -frh



- Hvað með yfirborð spaðans?
- En ef það er ekki notað til að slá kúluna?
- Samlokugúmmí?
- Takkagúmmí?
- Sandpappír
- Litur?

- Sá hluti spaðans sem notaður er til að slá kúluna skal þakinn samlokugúmmí eða venjulegu takkagúmmí
- Ef blað spaðans, eða hluti þess er ekki notað til að slá kúluna þá skal sú hlið (eða flötur) vera rauð eða svört og mött (í andsæðum lit við hina hlið spaðans)
- Samlokugúmmí samanstendur af einu lagi af svampkenndu gúmmí áfast takkagúmmíi þar sem takkar snúa inn eða út frá svamplagi.
- Takkagúmmí er þétt gúmmílag (ekki svampkennt) með takka jafndreifða á fletinum með þéttleika ekki minni en $10 / \text{cm}^2$ og ekki meira en $50 / \text{cm}^2$.
- Sandpappír er ekki leyfilegur
- Önnur hliðin skal vera ljósrauð, hin svört

2.4 : Spaðinn -frh

- Hvað ef gúmmíið er “rifið” við jaðrana?
- Hvað ef það skemmist í leik?
- Má skoða spaða mótherjans?



- Ef gúmmíið er “rifið” við jaðrana ætti dómari að vísa til yfirdómara sem ákveður hvort spaðinn sé löglegur
- Ef spaðinn skemmist í leik, getur dómari ákvarðað að hann sé ekki það skemmdur að hann hafi áhrif á leikinn. Æskilegt er þó að fá álit yfirdómara.
- Við byrjun leiks og ef, sökum skemmda, að nýr spaði er notaður, hefur leikmaður rétt á að skoða spaða mótherjans.

2.5 : Skilgreiningar

- Spil / í leik
- Ógilding / stig
- Spaðahönd / frjáls hönd
- Slær / hindrar
- Uppgjafari / móttakari
- Endalína / hliðarlína
- Klæðist / ber
- Yfir / kringum
- Dómari / aðstoðardómari
- Slagteljari
- Tímavörður
- “Tími”
- “Villa”
- Meðspilari

Kafli 2.5 í reglum ITTF um borðtennis skilgreinir merkingu fyrrgreindra orða

2.6 : Rétt uppgjöf

Það tekur innan við sekúndu að gefa upp og á þeim tíma eru um 31 þáttur sem dómari þarf að hafa í huga. Hér eru nokkrir þeirra . . .



2.6 : Rétt uppgjöf - frh

- Hvar á kúlan að hvíla í frjálsu hendinni?
- Hvert þarf frjálsa hendin að fara áður en kúlan er slegin?
- Hvar þarf spaðinn að vera þegar kúlan er slegin upp á við?



- Kúlan þarf að vera kyrr, hvílandi í flötum og opnum lófa frjálsu handarinnar
- Kúlan þarf að vera aftan við endalínu og ofan við borðflötinn
- Reglurnar segja ekkert um það hvar spaðinn skal vera sé kúlunni slegið upp á við í uppgjöf

2.6 : Rétt uppgjöf - frh

- Má sá sem gefur upp kasta kúlunni til baka, í átt að spaðanum?
- Hversu hátt skal kasta kúlunni?
- Er leyfilegt að framkalla snúning á kúlunni meðan henni er kastað?
- Eða má slá hana á leiðinni upp?
- Hvar skal slá kúluna, sé miðað við borðið?



- Kúlunni skal kasta nær lóðrétt upp og því verður “villa” við það að kasta henni aftur og í átt að spaðanum
- Kúlunni skal kasta a.m.k. 16 cm upp (ath. nota netið sem viðmið)
- Ekki er leyfilegt að framkalla snúning á kúlunni meðan henni er kastað
- Kúlan skal slegin á leiðinni niður
- Með borðið sem viðmið þá skal kúlan slegin aftan við endalínu (eða framlengingu hennar) og ofanvið borðflötinn

- Frá byrjun uppgjafar og þar til kúlan er slegin skal hún vera ofan við borðflötinn og aftan við endalínu
- Kúluna má ekki fela fyrir móttakaranum með neinum líkamshluta eða fatnaði af uppgjafara eða tvíliðaleiksfélaga hans
- Um leið og kúlunni hefur verið kastað, verður sá sem gefur upp að færa hendina frá rýminu milli kúlunnar og netsins

2.6 : Rétt uppgjöf

Tvíliðaleikur: Nonni/Manni vs Konni/Tommi

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

Nonni gefur upp þannig að kúlan snertir fyrst hægri helming borðhlutans hans, fer síðan yfir netið án þess að snerta það, og snertir síðan strax vinstri hluta borðsins, séð frá mótherjanum.

Villa – Kúlan verður að lenda á hægri hluta
borðhelmingsins, séð frá mótherjanum.

Tvíliðaleikur: Nonni/Manni vs Konni/Tommi

Hvað á dómarinn að gera? Af hverju?

- a) Nonni gefur upp þannig að kúlan lendir fyrst á hægri borðhelmingi hans, síðan strýkur hún netbrúnina, síðan lendir hún á hægri borðhelmingi mótherjans, séð hans megin frá
- b) Sama og í a) nema að nú lendir kúlan á vinstri borðhelmingi mótherjans

- a) Ógilding (e. let, ísl. “net”). Dómarinn á að lyfta hægri hendi og kalla “net”
- b) Villa – Kúlan lenti ekki á réttum borðhelmingi mótherjans

Einliðaleikur: Nonni vs Konni

Hvað á dómarrinn að gera? Af hverju?

- a) Nonni gefur upp þannig að kúlan lendir fyrst á borðhelmingi hans, fer síðan yfir netið án þess að snerta það, og lendir síðan á borðhelmingi andstæðingsins?
- b) Þegar Nonni kastar kúlunni upp, snýr Konni sér við til að taka upp kúlu á vellinum. Nonni grípur kúluna án þess að slá hana

- a) Fín uppgjöf - Dómari aðhefst ekkert
- b) Ógilding – Spil er truflað vegna utanaðkomandi atburðar. Það að Nonni grípi kúluna í stað þess að slá hana fellur líka truflun vegna sama atburðar.

Einliðaleikur: Nonni vs Konni

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

- a) Nonni kastar kúlunni upp, en dómariinn getur ekki séð kúluna þegar hún fer úr lófanum. Það er enginn aðstoðardómari?
- b) Sama og í a) en þar er aðstoðardómari sem sér kastið hjá Nonna

- a) Ógilding – Dómari aðvarar leikmann vegna vafa við framkvæmd uppgjafar
- b) Dómari aðhefst ekkert. Ef það er aðstoðardómari hinum megin við borðið þá getur dómaraþar ákveðið hvort uppgjöf er lögleg eða ekki

Einliðaleikur: Nonni vs Konni

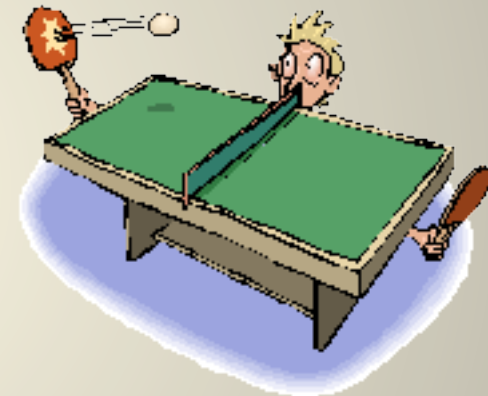
Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

- a) Nonni kastar kúlunni hátt í uppgjöf. Við það að kasta henni svo hátt rekst kúlan í vír sem heldur uppi ljósi, en Nonni getur samt framkvæmt uppgjöfina rétt. Konni reynir ekki að svara uppgjöfinni.
- b) Nonni gefur upp og dómariinn telur að mótherjinn geti ekki séð kúluna þegar Nonni slær hana. Það er aðstoðardómari.

- a) Villa – Stig er veitt Konna þegar kúlan snertir vírinn.
- b) Villa – Stig er veitt þeim sem tekur á móti því kúlan verður að vera sýnileg þeim sem tekur á móti öllum stundum á meðan uppgjöf er framkvæmd.

2.7 : Lögleg móttaka

Konni teygir sig niður til að taka móti kúlunni. Kúlan fer undir netpóst sem stendur utan við aðra hlið borðsins og þaðan ofan á borðhelming Nonna. Þetta kemur Nonna á óvart og hann nær ekki að reyna að slá kúluna. Hvað á dómariinn að dæma? Af hverju?



Stig til Konna – Það er í lagi að kúlan fari undir netpóstinn sem nær út fyrir borðið. Þetta er lögleg móttaka og Nonna mistekst að svara með móttöku.

2.7 : Lögleg móttaka - frh

Hvað á dómariinn að gera?
Af hverju?

Beta reynir að slá kúluna
en hittir ekki og í staðinn
fer kúlan í ennið á henni
og skoppar þaðan á borðið
hjá Nonna. Nonni hittir
ekki kúluna.



Stig til Nonna – Móttaka Betu er ekki lögleg þar sem hún slær kúluna ekki með spaðanum

2.8 : Leikröðun

Tvíliðaleikur: Nonni/Bjarni vs Konni/Stebbi
Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?cc

Nonni gefur upp fyrst og Stebbi tekur á móti. Í spiliinu smassar Nonni og Stebbi reynir að svara. Stebba mistekst það en Konni svarar í hans stað



Stig til Nonna/Bjarna – Konni slær kúluna í rangri leikröð sem ákvarðast af uppgjöf og fyrstu móttöku í hverju spili.

2.9 : Ógilding (e. let)

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

- a) Í einliðaleik, Beta vs Inga, gefur Beta upp. Inga reynir ekki að taka á móti uppgjöf. Hún segir dómara að hún hafi ekki verið tilbúin.
- b) Beta og Inga eru í miðju spili. Dómariinn sér kúlu koma fljúgandi af næsta borði og inn á leikvöllinn, en hvorugur leikmaðurinn virðist sjá kúluna.
- c) Í kringumstæðum eins og að ofan, aðstoðar-dómariinn sér kúluna en hvorki dómariinn né leikmenn virðast sjá hana. Hvað ætti aðstoðardómariinn að gera? Af hverju?

- a) Ógilding - Þar sem Inga reyndi ekki að slá kúluna ætti dómari að láta hana njóta vafans.
- b) Ógilding – Jafnvel þótt hvorugur leikmaðurinn virðist sjá kúluna getur dómari ekki gengið að því vísu að svo sé. Þetta er truflun sem er ekki í valdi leikmannanna.
- c) Ógilding – Aðstoðardómari getur lýst því yfir truflun á leik sem geti haft áhrif á útkomu spilsins (3.3.2.5.4)

2.10 : Stig



Hvað á dómariinn að gera?
Af hverju?

Nonni svarar með háu skoti en kúlan snertir fána ofan við borðið. Kúlan lendir samt á borðhelmingi Konna. Konni reynir að svara aftur, en mistekst.

Stig til Konna. Stig er veitt um leið og kúlan snertir fánann.

2.10 : Stig - frh

Hvað á dómariinn að gera?
Af hverju?

Eftir að slá kúluna á annars réttan hátt rennur spaðinn úr hendi Konna og rennur meðfram borðinu og í netið. Nonni nær því næst að slá kúluna aftur yfir netið en Konni getur ekki svarað því hann hefur ekki spaða.



Stig til Nonna – Nonni vinnur stig ef eitthvað sem
Konni klæðist eða ber snertir netið í miðju spili

2.10 : Stig - frh



Hvað á dómarinn að gera?

Af hverju?

Konni er að slá kúluna en kúlan lendir á spaðahendinni, neðan við úlnlið og þaðan yfir á borðhelming Nonna. Nonni er undrandi og reynir ekki að slá kúluna.

Stig til Konna – það má slá kúluna með spaðahendinni
neðan við úlnlið

2.10 : Stig - frh

Hvað á dómariinn að gera?

Af hverju?

- a) Konni gefur háan bolta yfir á borðhelming Nonna. Nonni grípur kúluna áður en hún er komin yfir borðhelminginn.
- b) Konni teygir sig til að ná kúlunni en til að detta ekki styður hann frjálsu hendinni við borðið.



- a) Stig til Konna – Nonni hindrar kúluna
- b) Stig til Nonna – Nonni vinnur stigið um leið og frjálsa hendi Konna snertir borðið

2.10 : Stig - frh

Hvað á dómariinn að gera?

Af hverju?

Nonni byrjar leikinn með derhúfu. Í miðju spili dettur húfan af honum og lendir á borðinu. Konni nær að slá kúluna en hittir húfuna og kúlan skýst frá borðinu án þess að snerta það.

Stig til Konna - Nonni var með húfuna við byrjun spils og hindraði því kúluna.

2.11 : Lota

- Lota er yfirleitt talin upp í 11 stig en sigra þarf með a.m.k. 2 stiga mun.
- Heimilt er að kalla leikhlé hvenær sem er í lotu en aðeins einu sinni í hverjum leik. Leikhléð er 1 mínúta.

2.12 : Leikur

- Leikur sigrast með meirihluta af unnum lotum en hámarks fjöldi lota skal vera oddatala (t.d. 3 af 5).
- 2 mín. upphitunartími er leyfður fyrir leik.
- 1 mínúta hlé er leyft milli lota.

2.13 : Röðun uppgjafa, móttaka og borðahelminga

Við upphaf leiks skal dómari kasta peningi til að ákvarða hvor leikmanna fær valréttinn.

a) Að gefa upp eða taka á móti fyrst. Mótherji fær þá að velja leikhelming.

b) Að velja leikhelming. Mótherji fær þá að velja hvort hann gefur fyrst upp eða tekur á móti uppgjöf.



2.13 : Leikröðun

Tvenndarleikur: Steini/Sigga vs Emil/Erna.

Steini gefur fyrst upp, Erna tekur á móti.

- a) Getur þú séð hver gefur fyrst upp í næstu lotu?
- b) Getur þú séð hver tekur fyrst á móti uppgjöf í næstu lotu?
- c) Í fimmtu og síðustu lotu gefur Steini fyrst upp á Ernu. Þegar staðan er 5-2 var Emil að gefa upp á Steina og leikmenn skipta um borðhelminga. Hver gefur næst upp og hver tekur á móti?

a) Eina sem hægt er að spá um byrjun næstu lotu er að Emil eða Erna mun gefa upp.

b) Ekki er hægt að spá um hver tekur á mót í næstu lotu fyrr en Emil og Erna hafa ákveðið hvort byrjar lotuna. Þá tekur sá á mót sem í lotunni á undan gaf upp á þann sem nú gefur upp.

c) Emil heldur áfram að gefa upp en Sigga tekur nú á mót

2.14 : Villa í röðun uppgjafa, móttaka eða borðahelminga

Tvenndarleikur: Steini/Sigga vs Emil/Erna.

Sigga gaf upp í fyrstu tveimur stigunum og þau leiða 2-0. Hún gefur aftur upp. Erna tekur við og spil hefst í framhaldinu. Dómarinn áttar sig á mistökunum. Til hvaða aðgerða á dómarinn að grípa? Af hverju?

Ógilt stig þar sem spilið er enn í gangi; Erna gefur upp og staðan er enn 0-2.

Hefði annað gilt ef stigið hefði verið klárað?

2.14 : Villa í röðun (... frh)

Til hvaða aðgerða á dómarrinn að grípa? Af hverju?

Tvenndaleikur: Steini/Sigga vs Emil/Erna

Sigga gefur upp í fyrstu tveimur stigunum og þau leiða 2-0. Hún gefur aftur upp og Ernu mistekst að svara uppgjöfinni. Staðan er nú 3-0. Erna kvartar að hún hefði átt að gefa upp í þessu stigi.

Erna gefur næst upp en stigið stendur. Staðan er nú 3-0.

2.15 : Flýttireglan

Til hvaða aðgerða á dómarrinn að grípa? Af hverju?

- a) Í stöðunni 9-9 í fyrstu lotu tekur dómarrinn eftir því að lotan hefur staðið yfir í 10 mínútur.
- b) Fyrsta lotan endaði 15-13 en hún tók 12 mínútur.
- c) Sigga talar bara ensku en Erna bara frönsku. Sá sem telur stigin getur ekki talið á frönsku og getur bara talið á ensku.

- a) Ekkert er aðhafst. Báðir leikmenn hafa þegar skorað 9 stig svo flýttireglan tekur ekki gildi jafnvel þótt 10 mínútur séu liðnar.
- b) Næsta lota er spiluð á venjulegan hátt – flýttireglan er ekki í gildi jafnvel þótt fyrsta lotan hafi tekið meira en 10 mínútur.
- c) Ef ekki er hægt að sammælast um tungumál sem telja skal stigin á þá verða þau talin á ensku.

2.15 : Flýttireglan (... frh)

- a) Sigga gaf upp í fyrstu lotu í einliðaleik en Erna var að gefa upp þegar hún vann fyrstu lotuna 15-13. Hver á að gefa upp í næstu lotu?
- b) Í löngu spili eru talin 12 slög hjá þeim sem tekur á móti uppgjöf. Til hvaða aðgerða á dómariinn að grípa? Af hverju?

- a) Erna – Uppgjafaröðun ákvarðast strax í byrjun fyrstu lotu.
- b) Dómari gerir ekkert. Slögin verða að hafa náð 13.

Tekið af heimasíðu ITTF:

Búið til af **Delano Lai Fatt, Canada**

Heimildir:

- Heimasíða ITTF
- Borðtennissamband Kanada
- Aksel Bekcman, Danmörku
- Handbók ITTF fyrir dómara
- Handbók ITTF
- “Table Tennis is Fun”... ekki lengur á prenti

Lok námskeiðs

