

# Alþjóða Borðtennissambandið (ITTF)



Stig 2

Námskeið fyrir dómara

# Efni

- Búnaður – borð, net, kúla, spaði, fatnaður
- Æfingar
- Uppgjafa / Móttaka
- Leikröðun
- Leikhlé
- Hegðun, aðvaranir og ábendingar



## 2.1: Borðið

- Borði verða að vera samþykkt af ITTF fyrir opin alþjóðleg mót.
- Ef venjuleg kúla er látin detta úr 30 cm hæð (12 tommur), Hversu hátt á hún að skoppa?



Kúlan þarf að skoppa 23 cm eða 9 tommur

## 2.2 : Netsamsetningin

Hvað á dómarinn að gera? Af hverju?

- a) Kúlan skoppar af toppi netpósts og á borðhluta andstæðings?
- b) Kúlan skoppar af netbrún á netklemmuna og þaðan beint á gólfið?



- a) Ekkert aðhafst – Kúlan er enn í leik því netpóstarnir tilheyra netsamsetningunni.
- b) Stig til mótherjans – Kúlan fór í netið, þaðan í klemmuna, þaðan beint í gólfið. Hún snerti ekki borðið því klemman tilheyrir netsamsetningunni.

## 2.3 : Kúlan

Hvað á dómari að gera? Af hverju?

- a) Tveir leikmenn vilja nota kúlu af sama lit og gæðum og sú sem er tilgreind í keppnisskilyrðum en af annarri tegund.
- b) Tveir leikmenn geta ekki sammælst um hvaða kúlu skuli nota.





- a) Þetta er ekki leyft – Kúlan sem er notuð á að vera af sömu gerð og lit og sú sem er tilgreind í keppnisskilyrðum.
- b) Dómari velur kúlu af handahófi

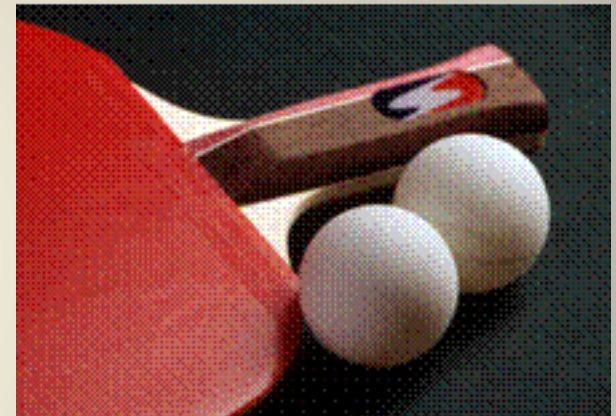


## 2.4 : Spaðinn

Hvað á dómariinn að gera?  
Af hverju?

a) Gúmmí nær meira en 2 mm út fyrir rönd blaðsins.

b) Spaði með pennagripi hefur rautt gúmmí á annarri hliðinni en hin hliðin er máluðu rauð.



- a) Ef gúmmí stendur meira en 2 mm út fyrir rönd blaðsins (eftir mælingu) á að ráðleggja leikmanni að skera umframgúmmí af. Ef leikmaður neitar því skal vísa málinu til yfirdómara.
- b) Biðja leikmann um að skipta um spaða því önnur hliðin þarf að vera svört. Ef leikmaður neitar skal vísa málinu til yfirdómara.

## 2.4 : Spaðinn -frh

Hvað á dómarrinn að gera?

Af hverju?

Siggi vill skipta um spaða eftir fyrstu lotu. Hann nær í nýjan spaða og sýnir mótherjanum hann.

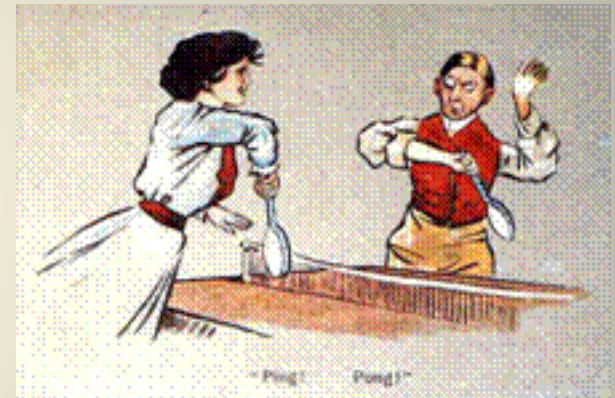


Ekki leyfa það – Siggi má ekki skipta um spaða nema spaðinn hans hafi óvart skemmst svo illa að hann sé ónothæfur.

## 3.2.2 : Fatnaður

Hvað á dómarrinn að gera? Af hverju?

- a) Erna segir að það sé kalt og hún vill vera í utanyfirgalla meðan hún spilar.
- b) Fyrir þriðju lotu skiptir Siggi um bol. Sá nýji er í sama lit og bolur Emils.



- a) Ráðfærið ykkur við yfirdómara
- b) Ráðleggið Sigga að velja bol af öðrum lit.  
Ef hann neitar, ráðfærið ykkur við yfirdómara.



## 3.4.2 Búnaður

Hvað á dómarrinn að gera? Af hverju?

- a) Leikmenn völdu ekki kúlu áður en þeir komu að borðinu.
- b) Siggi skildi spaðann sinn ekki á borðinu milli lota.



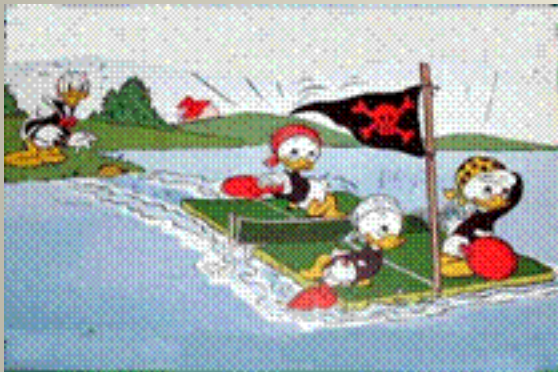
- a) Veljið kúlu af handahófi úr kassa af slíkum sem hafa verið skilgreindar fyrir mótið ef leikmenn hafa ekki valið sér kúlu áður en þeir koma að borðinu.
- b) Ráðleggið Sigga að skilja spaðann sinn eftir á borðinu. Ef hins vegar hann kemur aftur að borðinu og dómarrinn tekur eftir því að hann hefur ekki skilið spaðann eftir á borðinu milli lota, þá skal dómarrinn skoða spaðann aftur og ganga úr skugga um að spaðinn sé löglegur og að hann sé sá sami og Siggi hóf leik með.

## 3.4.2 : Búnaður (... frh)

- a) Siggi brýtur spaðann sinn í leik
- b) Kúlunni er skotið í áhorfendahóp og áhorfandi heldur kúlunni
- c) Emil rekur spaðann sinn í borðið en hann segir að aðeins brúnin á gúmmíinu sé skemmd.

- a) Leyfðu Sigga að skipta um spaða með öðrum sem hann tók með sér eða með öðrum sem hann fær afhendan á leikvellinum – Skoðaðu nýja spaðann og gakktu úr skugga um að hann sé löglegur. Leyfðu síðan stutta æfingu svo báðir leikmenn fái tilfinningu fyrir spaðanum.
- b) Skiptu um kúlu með annarri sem valin var fyrir leikinn. Leyfðu leikmönnum að æfa stutt með nýrri kúlu.
- c) Dómari ætti að skoða spaðann og ákvarða hvort skemmdin sé aðeins lítilvæg. Ef dómari er hins vegar í vafa með lögmæti spaðans eftir skemmdina, ætti hann að vísa máliu til yfirdómara.

## 3.4.3 Upphitun

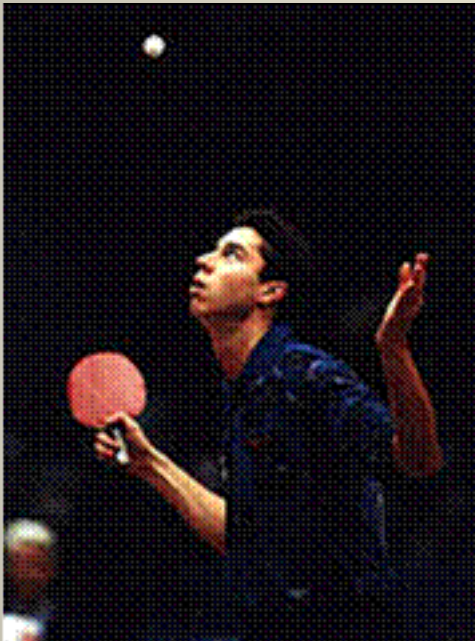


Hvað á dómariinn að gera?  
Af hverju?

- a) Tvíliðaleikur: Einn leikmaður velur að hita ekki upp fyrir leikinn.
- b) Þegar 2 mínútna upphitunartíminn er liðinn fara leikmenn til þjálfara sinna og fá ráð

- a) Ekkert – Ef leikmaður vill ekki hita upp þá er það í lagi.
- b) Stöðvið þá – Leikmenn eiga að ráðfæra sig við þjálfara fyrir upphitun og mega ekki ráðfæra sig við þjálfara við lok upphitunar.

## 2.6 : Uppgjöfin



Hvað á dómari að gera? Af hverju?

- a) Í uppgjöf, kúlan lendir á helmingi þess sem gefur upp, snertir netið síðan á helming þess sem tekur á móti.
- b) Vegna fagnaðarláta frá áhorfendum hefur dómari ekki enn skráð skorað stig en Siggi gefur strax upp og kemur kúlunni þannig í spil.



- a) Lyftið hendi og kallið net (e. let).  
Endurtakið stöðuna til að gefa til kynna að stig hafi ekki verið skorað.
- b) Ógilding (e. let). Siggi má ekki hefja leik aftur fyrr en dómari hefur kallað stöðuna eftir síðasta skoraða stig.



## 2.6 : Uppgjöfin (... frh)

Hvað á dómarrinn að gera? Af hverju?

- a) Siggi slær kúluna ofan við borðið í uppgjöf.
- b) Siggi snertir netið í uppgjöf.
- c) Siggi gefur upp en Emil lyftir hendi og gefur þannig til kynn að hann sé ekki tilbúinn. Hann reynir ekki að slá kúluna.



- a) Villa – Stig til þess sem tekur á móti. Siggi verður að slá kúluna aftan við endalínu.
- b) Villa – Stig til þess sem tekur á móti. Hann vinnur stig ef eitthvað sem Alan ber eða klæðist við upphaf spils snertir netið.
- c) Ógilding – Emil var ekki tilbúinn

## 2.6 : Uppgjöfin (... frh)



Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

Siggi gefur upp. Þegar hann kastar kúlunni upp, fellur spaðahöndin niður fyrir borðbrúnina en hann slær samt kúluna ofan við borðið.

Ekkert er aðhafst – Spaðinn þarf ekki að vera ofan við borðflötinn milli þess að kúlan er í lófa þess sem gefur upp þar til hún er slegin.

## 2.6 : Uppgjöfin (... frh)

Hvað á dómarrinn að gera? Af hverju? (enginn aðstoðadómari)

- a) Emil gefur upp, en dómarrinn getur ekki verið viss um að sá sem tekur á móti sjái kúluna þegar hún er slegin.
- b) Sami leikur, Emil gefur upp aftur en í þetta sinn getur dómarrinn ekki séð kúluna þegar henni er kastað upp.



- a) Ógilding – Dómarinn skal aðvara Sigga þannig að hann verði að gefa upp með þeim hætti að dómarinn geti séð að hann uppfylli skilyrði fyrir löglega uppgjöf.
- b) Villa – Í annað skiptið í sömu lotu framkvæmir Siggi vafasama uppgjöf. Í þetta sinn skal dómari dæma stig til mótherjans.



## 2.7 : Móttaka (e. return)

Hvað á dómarinn að gera? Af hverju?

- a) Sigga rekst í borðið og færir það þegar hún slær kúluna til baka.
- b) Við það að slá kúluna, rennur Erna og dettur en nær að slá kúluna til baka á réttan hátt. Þetta kemur Siggu á óvart svo hún reynir ekki að svara.





- a) Stig til mótherjans, Ernu því Sigga færði borðið meðan á leik stóð.
- b) Stig til Ernu því Siggu mistókst að slá kúluna til baka.

## 2.7 : Móttaka (... frh)



Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

Emil færir sig til hliðar til að ná kúlunni. Hann slær kúluna og hún fer framhjá netinu, neðan við annan netpóstinn og þaðan á borðhelming Sigga. Siggi nær ekki að slá kúluna

Stig til Emils – Leyfilegt er að slá kúlunni framhá netinu.

# Móttaka (... frh)

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

- a) Siggi gefur upp en Emil slær kúluna ofan við borðið, áður en hún lendir á hans borðhelmingi
- b) Emil slær kúluna með hendinni, neðan við úlnið spaðahandarinnar og kúlan fer þaðan á borðhelming Sigga.

- a) Stig til Sigga þar sem Emil hindrar kúluna
- b) Ekkert aðhafst, móttakan er í lagi þar sem hún er slegin með spaðahendinni, neðan við úlnlið.

# Móttaka (... frh)

- a) Siggi gefur góða uppgjöf en Emil grípur kúluna og biður um endurtekningu þar sem kúlan hafi komið við netið. Siggi er sammála.
- b) Emil virðist vera tilbúinn. Siggi gefur upp en Emil grípur kúluna og segist ekki hafa verið tilbúinn. Siggi er ósáttur og kvartar.

- a) Endurtaka uppgjöf. Leyfið leikmönnum að njóta vafans, sérstaklega ef báðir eru sammála um að kúlan hafi strokið netbrúnina.
- b) Stig til Sigga – Ef dómari er sannfærður um að Emil hafi verið tilbúinn þá skal ekki aðeins dæma stig til Sigga heldur ennig gefa Emil gult spjald (ef þetta er fyrsta aðvörðun) fyrir óíþróttamannslega framkomu.



# Móttaka (... frh)

Hvað á dómari að gera? Af hverju?

Á sama tíma og Emil var að taka á móti kúlunni, hallaði hann sér yfir borðið og snerti það með frjálsum höndinni, án þess að færa borðið.



Stig til Sigga – Emil má ekki snerta borðið með frjálsu hendinni í miðju spili.

## 2.8 Leikröðun

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

Staðan er 6-4 í síðustu lotu leiksins. Siggi gefur upp og Emil nær ekki að taka á móti. Emil kvartar yfir því að þeir hefðu átt að skipta um borðhelminga í 5 stigum en það var ekki gert.



Stig til Sigga – Staðan er nú 7-4 fyrir Sigga en nú skipta leikmenn um borðhelmninga.

# Leikröðun

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

- a) Sigga vinnur hlutkestið og velur að byrja öðrum megin borðsins.
- b) Eftir 10 mínútur er staðan 8-7 og aðstoðardómariinn kallar “Tími”. Sigga var að gefa upp í spili sem var stöðvað. Hver gefur upp næst?

- a) Mótherji Siggu, Siggi, má nú velja hvort hann gefi fyrst upp, eða tekur á móti.
- b) Dómarinn kallar “stopp” til að stöðva spilið, segir leikmönnum að afgangur lotunnar verði spilaður undir flýttireglunni, ræðir við yfirdómara eða fulltrúa hans um að fá slagteljara skipaðan. Sigga gefur því næst upp og staðan er enn 8-7.



# Leikröðun

Tvíliðaleikur: Rétt eða Rangt?

- a) Í fyrstu lotu, það þar sem hefur valið að byrja að gefa upp má ráða hvort þeirra gefur upp.
- b) Í annarri lotu, sá sem gaf fyrst upp verður að vera sá sem tekur fyrst á móti uppgjöf.



a) Rétt

b) Rangt

## 3.4.4. Hlé

Hvað á dómarrinn að gera? Af hverju?

- a) Eftir langt spil fellur Sigga niður af þreytu.
- b) Þjálfari Siggu biður þá um hlé (e. time-out).
- c) Þegar lotan klárast biður þjálfari Siggu um 5 mínútna hlé milli lota.



- a) Sigga þarf að halda leik strax áfram þar sem stöðvunin er aðeins vegna líkamlegs ástands hennar og vegna þess hvernig leikurinn hefur verið spilaður. Ef hún getur það ekki skal vísa málinu til yfirdómara.
- b) Heimilt er að taka hlé (e time-out) hvenær sem er í leik og því er þetta leyft.
- c) Einnar mínútu hlé er leyft milli lota en ekki meira. Ráðleggið Siggu að halda leik áfram eftir eina mínútu. Ef hún getur það ekki skal vísa málinu strax til yfirdómara.

# Hlé

Hvað á dómariinn að gera? Af hverju?

- a) Þegar staðan verður 3-1, fer Siggi og nær í handklæðið sitt.
- b) Við lok fyrstu lotu fer Siggi og sest á bekk næst áhorfendastæðunum.

- a) Stöðvaðu hann – Leikmenn mega ná í handklæðið eingöngu eftir hver 6 stig spiluð undir venjulegum kringumstæðum.
- b) Ekki aðhafast neitt. Leikmenn mega vera á eða við leikvöllinn í venjulegu hléi.



# Hlé

- a) Við lok fyrstu lotu biður Siggu um að fá að fara á klósettið.
- b) Eftir 10 mínútur tekur flýtireglan gildi. Vegna tungumálaörðuleika biður þjálfari um leyfi til að útskýra fyrir leikmanni sínum hvað flýtireglan er.

- a) Vísað til yfirdómara sem gefur leyfi
- b) Ekki leyft – Einmitt vegna tungumálaörðuleika getur dómari ekki skilið hvaða leiðbeiningum er komið til leikmanns.

## 3.5.2 Slæm framkoma / aðvaranir

Hvað á dómarrinn að gera?

Af hverju?



Í sömu lotunni...

- Siggi bölvar hátt þegar hann tapar stigi.
- Siggi sparkar í borðið þegar hann tapar öðru stigi.
- Hann kastar síðan spaðanum í netið þegar hann tapar þriðja stiginu.

- a) Gult spjald á Sigga fyrir slæma framkomu
  
- c) Gult og rautt spjald á Sigga fyrir slæma framkomu og stig dæmt til mótherja
  
- d) Gult og rautt spjald á Sigga fyrir slæma framkomu, tvö stig dæmd til mótherja og yfirdómara gert viðvart.

# Slæm framkoma / Aðvaranir

- Fylgist með leikmönnum þegar lotunni lýkur. Oft gerist það að leikmenn missa sig í skapi.
- Borðtennis er íþrótt og kappsemi er metin upp að vissu marki af áhorfendum.
- Blót og slæmt orðfar skal ekki líða.
- Stundum dugar að líta ákveðið á leikmann eða eitt orð til að koma í veg fyrir frekari hegðunarvandamál.
- Ef leikmaður hagar sér óásættanlega, ekki hika að nota viðvörðunarspjöld.

# Dómarinn...

- Verður að haga sér fagmannlega á meðan á leik standur
- Verður að vera látlaus
- Verður að muna að áhorfendur vilja sjá borðtennis, ekki dómara
- Verður að gera leikmönnum og áhorfendum kleift að fylgjast með framvindu leiksins.



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

