Distriktsdomarutbildning – klippt och klistrat

Saker att kontrollera inför matchen



- **Bordet.** Torka eventuellt av bordet. Om du ser någon avvikelse som kan påverka spelet, rapportera det till överdomaren.
- **Nätet.** Kontrollera höjd och spänning.
- **Räkneverk.** Kontrollera att räkneverket är i gott skick och att inga siffror saknas. Du behöver inte kontrollera räkneverket inför varje match, endast inför första matchen. Före match, innan spelarna kommer in i hagen, ska räkneverket vara helt blankt – inga siffror ska synas.
- **Annan utrustning i spelområdet.** Kontrollera att utrustning såsom domarbord, stolar och handdukskorgar ser bra ut och att barriärerna står ordnat.
- **Matchprotokoll och boll.** För att kunna genomföra matchen måste du se till att ha med dig boll och rätt matchprotokoll.

Vid racketkontroll ska du säkerställa följande:

1. Belagen har inte några större avvikelser i färg förutom där spelaren håller racketen.
2. Belagen går ut till kanten på stommen plus/minus 2 mm. Om gummit sticker ut för mycket får spelaren klippa bort överflödet.
3. Belagen har inga skador som kan påverka deras egenskaper under spelet. Om gummit har en spricka, så är dess storlek och placering viktig, en spricka mitt på gummit påverkar mer än en spricka vid kanten. En spricka vid kanten på max 1 cm är godkänd, med en liknande spricka mitt på gummit skulle troligen leda till att racketen inte är godkänd.
4. Belagen finns med på listan över godkända racketbelag (LARC). Du behöver kontrollera att du ser tillverkarens namn, belagets namn och ITTF:s logotyp. Att du ser ITTF:s logotyp behöver dock inte betyda att belaget är godkänt, eftersom det händer att belag försvinner från LARC – listan uppdateras regelbundet. Lista över godkända belag.
5. Belaget är plant. Gör kontrollen genom att lägga näthöjdsmätaren över gummit och se om det kommer igenom något ljus mellan näthöjdsmätaren och gummit.
6. Tjockleken överskrider inte maximalt tillåtna tjocklek: 4 mm för sandwichgummi, 2 mm för vanligt nabbgummi. Denna kontroll utförs med avfasningen på sidan av näthöjdsmätaren, som är precis 4 mm, genom att du lägger näthöjdsmätaren på belaget och ser att avfasningen når ned till träet på stommen. Här är det viktigt att inte lägga mätaren på belagets text, och att det inte är kantband i vägen. Om det är kantband runt hela racketen kan du be spelaren dra upp lite kantband så att du kan utföra tjockleksmätningen korrekt. Var noggrann med kontrollen av tjockleken. Ett gummi som är finns med på listan över godkända belag kan ändå vara för tjockt, om limlagret är tjockt eller om spelaren har använt booster.

Om du kommer fram till att en racket inte är godkänd, eller om du är osäker och tror att racketen kanske inte är godkänd, tillkallar du överdomaren som fattar det slutgiltiga beslutet om racketen ska godkännas eller inte.

Lottning

Den spelare eller det dubbelpar som vinner lottningen kan

1. välja att serva
2. välja att vara mottagare
3. välja sida.

Återstående val tillfaller sedan förloraren av lottningen. Så, om den som vinner lottningen väljer att serva, återstår för den som förlorar lottningen att bli mottagare samt att välja sida.

I dubbel väljer paret som börjar serva vem i paret som ska börja serva och därefter väljer det mottagande paret vem i paret som är första mottagare.

Under matchens gång har domaren följande uppgifter:

- Leda matchen.
- Döma bollar som poäng eller att bollen går om.
- Ropa ut ställningen och visa ställningen på räkneverket.
- Ta tid på set och införa slagräkning om tidsgränsen uppnås.
- Ta tid på pauser och se till att spelet återupptas när en paus är slut.
- Vidta åtgärder mot olämpligt uppträdande och fördröjning av spelet.
- Fylla i setsiffror i protokollet efter varje set.

Handdukstorkning

Under ett set har spelarna rätt till en kortare paus för att torka av sig med handduk efter var sjätte boll. Handdukstorkning är även tillåtet vid sidbyte i avgörande set. Pauserna för handdukstorkning ska vara korta och spelarna ska sedan återuppta spelet. Handdukstorkningen får inte användas för att fördröja spelet och om så görs måste du som domare agera med en tillsägelse eller en varning. Spelare med glasögon får alltid vid behov torka av sina glasögon för att kunna se ordentligt, men om du misstänker att det missbrukas för att fördröja spelet får du agera och eventuellt varna spelaren. Som domare pausar du tidtagaruret med tiden för setet under handdukstorkningen och startar det igen när spelarna är redo att återuppta spelet.

Setpaus

Efter ett färdigspelat set har spelarna rätt till en paus på maximalt en (1) minut innan nästa set ska påbörjas. De behöver dock inte utnyttja hela minuten utan kan/får påbörja nästa set tidigare. Vid pausen mellan seten går spelarna ut till bänken där de också kan ha sin coach. När spelarna kommer tillbaka till bordet betyder det att de är redo att spela igen.

Som domare ska du under setpausen ta tiden, hämta bollen och skriva ner setsiffrorna i matchprotokollet. När spelarna kommer tillbaka, eller när setpausen går mot sitt slut, vänder du tillbaka poängsiffrorna så att inga poängsiffror syns och uppdaterar setsiffrorna inför nästa set. Eftersom det tar några sekunder för spelarna att komma tillbaka och göra sig redo att påbörja nästa set rekommenderas att du ropar ”tid” strax innan det har gått en minut, så att spelarna är tillbaka vid bordet efter en minut.

Time-out

Varje spelare/par kan begära time-out en gång per match och mellan bollar i ett set (inte innan första bollen startar). Time-out varar i maximalt en (1) minut eller tills spelaren som begärde time-out kommer tillbaka till bordet. När en spelare begär time-out ska du som domare hålla upp ett vitt kort på den sida där spelaren som begärde time-out spelar, pausa tiden för setet och starta tiden för time-out. Därefter ska du hämta bollen. När en minut har gått, eller när spelaren som begärde time-out kommer tillbaka, ropar du ”tid” för att kalla tillbaka spelarna.

I en individuell match kan spelaren neka time-out om coachen begär time-out, men i en lagmatch är det inte tillåtet och coachens begäran gäller.

Racketarna på bordet

Under godkända pauser, som setpaus och time-out, ska spelarna lägga sina racketar på bordet förutom om spelaren har racketen fäst till handen, vilket främst sker inom parapingis.

Skadepaus

Skadepaus kan beviljas av överdomaren efter en skada som har uppkommit av en olyckshändelse under matchen. Skadepaus medges inte för skador som redan fanns före matchen och inte för skador som kunde förväntas uppkomma. Skadepausen får vara max tio minuter eller till dess att eventuellt blod har avlägsnats från spelområdet. Överdomaren behöver dock inte bevilja tio minuter utan kan också välja att bevilja en kortare skadepaus. På grund av smittorisk måste spelet brytas om det finns blod i spelområdet. Spelet får inte återupptas så länge blodet finns kvar. Skadepausen får endast överskrida tio minuter om det behövs för att torka bort blod.

Eftersom det är överdomaren som kan bevilja skadepaus ska du som domare, om en spelare skadar sig och vill ha skadepaus, först starta ditt tidtagarur och sedan tillkalla överdomaren.

Olika handsignaler

Poäng. Knuten hand, överarmen horisontellt ut till sidan och underarmen rakt uppåt. Den här handsignalen använder du för att visa poäng åt en spelare.

Bryt. Armen rakt upp över huvudet med öppen hand och handflatan pekande framåt. Den här handsignalen använder du för att bryta spelet, till exempel vid nätserve eller om det kommer in en främmande boll i hagen. Du kan också använda den om bollen inte är i spel, för att undvika att spelarna sätter igång spelet, till exempel om det är en främmande boll i hagen som måste bort innan spelet kan fortsätta.

Serve. Sträckt arm som pekar horisontellt med handflatan snett uppåt mot spelaren som ska serva härnäst. Denna handsignal används för att visa nästa servare när ett set börjar, vid servebyte eller efter time-out. Utöver att visa nästa servare används även denna handsignal för att visa när en spelare vinner setet.

Olämpligt uppträdande

Spelare och ledare ska avhålla sig från ett beteende som kan påverka en motståndare på ett ojust sätt, förolämpa publik eller ge sporten dåligt rykte.

Som matchdomare har du i uppgift att beivra olämpligt uppträdande. Det finns ingen uttömmande lista över vad som utgör dåligt uppträdande och ofta kan det bli en bedömningsfråga. Vissa sorters uppträdande måste du agera mot direkt.

Spelaren byter sin racket

Spelare får inte byta sin racket under matchen, om inte racketen genom en olyckshändelse i spelet har blivit skadad, så att den inte går att spela med. Om en spelare byter sin racket under matchen, trots att racketen inte är skadad, ska du bryta spelet och tillkalla överdomaren. Överdomaren kan då besluta att diskvalificera spelaren.

Varningar och bestraffningar

Det finns ett system för varningar och bestraffningar som du som domare kan använda vid olämpligt beteende. Du kan också använda informella tillsägelser för att tydliggöra för en spelare att du inte gillar beteendet och få stopp på det innan det eskalerar så att du måste ge formella varningar och bestraffningar. Vissa sorters beteende accepteras inte och ska resultera i en varning direkt, till exempel om en spelare använder könsord, slår sönder bollen eller sparkar i bordet. Ytterligare exempel är smädande och kastade racketar.

System för varningar och bestraffningar

	Signal	Konsekvens
Första förseelsen	Gult kort	Varning
Andra förseelsen	Gult och rött kort	1 bestraffningspoäng
Tredje förseelsen	Gult och rött kort	2 bestraffningspoäng
Fjärde förseelsen	Kalla på överdomare	Överdomaren ger rött kort

Om du dömer bestraffningspoäng tilldelas den bestraffade spelarens motståndare det antal bestraffningspoäng du dömt. Om du dömer bestraffningspoäng i slutet av ett set förs överskjutande bestraffningspoäng vidare till nästa set, dock inte till nästa match.

Exempel

Om en spelare som redan har fått en varning (gult kort) för olämpligt uppträdande, förlorar första set med 11–9 och kastar racketen in i nätet, så utdöms en bestraffningspoäng. Poängen ges till motståndaren men ställningen blir inte 12–9; poängen ges i början av nästa set som börjar med ställningen 1–0.

Fördröjning av spelet

Till ”olämpligt uppträdande” räknas även när en spelare fördröjer spelet, till exempel genom att ta för lång tid på sig mellan bollarna eller ta orimligt lång tid på sig att komma tillbaka till bordet efter en paus. Om en spelare tar för lång tid på sig mellan bollarna säger du till spelaren att spela. Om en spelare tar för lång tid på sig för att komma tillbaka efter en setpaus säger du till spelaren att komma tillbaka direkt när du ropar ”tid”. Om tillsägelser inte hjälper eller det blir värre, ska fördröjning av spelet ses som olämpligt uppträdande och hanteras som sådant.

Utdelade varningar ska noteras och rapporteras in till Svenska Bordtennisförbundet. Om du delar ut en varning, noterar du detta i matchprotokollet med information om vem som fick varningen och varför varningen delades ut. Du ska se till att ditt namn står med som domare, så att det är tydligt att det var du som delade ut varningen. Överdomaren eller arrangemangsansvarig domare på seriematcher sammanställer varningarna och rapporterar in dem till Svenska Bordtennisförbundet.

Varningar i lagmatcher

I en lagmatch följer en varning för olämpligt uppträdande med spelaren i hela lagmatchen. I en dubbelmatch börjar spelarna på den högsta varnings- eller bestraffningsnivå som endera spelaren i paret har i lagmatchen, men korten följer sedan spelarna individuellt i kommande singelmatcher.

Om spelare A i en lagmatch beter sig olämpligt i sin första match och får gult kort och därefter i sin andra match också beter sig olämpligt, får spelaren direkt gult och rött (gulrött) kort och en bestraffningspoäng.

Om spelare A sedan spelar dubbel med spelare B och spelare B beter sig olämpligt får paret två bestraffningspoäng. I efterföljande singelmatch ska däremot spelare A stå på gulrött med en bestraffningspoäng och spelare B på gult kort.

Grovt olämpligt uppträdande

Vid grovt olämpligt uppträdande kan det bli tal om diskvalifikation direkt (rött kort). Det är dock inte matchdomaren som diskvalificerar en spelare, utan det kan bara göras av överdomaren. Du delar ut varningar och bestraffningspoäng i de fall där det inte kan röra sig om diskvalifikation, men om du bedömer att det kan röra sig om diskvalifikation tillkallar du överdomaren, som i sin tur bedömer fallet.

Om en spelare beter sig grovt olämpligt ska du bryta spelet och tillkalla överdomaren.

Det finns ingen uttömmande lista på vad som är grovt olämpligt beteende, men här är några exempel på beteenden då du bör tillkalla överdomaren, som beslutar om diskvalifikation.

- **Aggressivt beteende, våld eller hot**. Våld eller hot om våld har absolut ingen plats inom bordtennisen och måste beivras direkt.
- **Beteende som riskerar att skada andra**. En bordtennistävling ska vara en säker miljö där man inte riskerar att bli skadad som en konsekvens av spelares beteende. Exempel på farligt beteende är om en spelare blir arg och kastar racketen avsiktligt mot någon person, eller på ett sådant sätt att den riskerar att skada någon, till exempel mot publiken, eller in i en annan hage där det pågår spel.
- **Rasistiska påhopp**. Det råder nolltolerans mot rasism.
- **Att avsiktligt ta sönder utrustning, som bord, barriärer, handdukskorgar.** Om en spelare med flit förstör till exempel ett bord, så kan det allvarligt störa tävlingen och dess fortsatta genomförande. Detta är oacceptabelt beteende och helt klart en grov förseelse.

Servar

Serven påbörjas med bollen liggande stilla, fritt vilande i den fria handens handflata – inte på fingrarna. Bollen kastas rakt upp eller nästan rakt upp, utan att ge bollen skruv, minst 16 cm från det att bollen lämnar den fria handens handflata. Som referens här är nätets höjd 15,25 cm strax under minimihöjden för uppkast i serven. Observera också att man inte får kasta bollen bakåt mot racketen.

Bollen slås när den faller (bollen får inte slås på väg uppåt) så att den studsar i servarens egen bordshalva och därefter i mottagarens bordshalva. I dubbel slås serven så att den studsar i servarens högra bordshalva och därefter i mottagarens högra bordshalva.

Från det att serven påbörjas till dess att bollen slås:

- måste bollen befinna sig över spelytans nivå bakom bordets kortlinje
- får bollen inte döljas för mottagaren.

Så snart som möjligt efter att bollen kastats upp måste servaren avlägsna sin fria arm från området mellan bollen och nätet. Bollen är i spel från det sista ögonblick den ligger stilla i den fria handens handflata innan den avsiktligt kastas upp i serven, till dess att den resulterar i omserve eller poäng.

§2.3 Bollen

§2.3.1 Bollen ska vara klotrund med 40 mm diameter.

§2.3.2 Bollen ska väga 2,7 gram.

§2.3.3 Bollen ska vara gjord av plastmaterial och ska vara vit eller orange och matt.

§2.4 Racketen

§2.4.1 Racketen får ha vilken storlek, form och vikt som helst, men bladet ska vara plant och oböjligt.

§2.4.2 Minst 85% av bladets tjocklek ska bestå av naturligt trä. Fästmedel i bladet får förstärkas med fibermaterial såsom kolfiber, glasfiber eller sammanpressat papper, men får inte vara tjockare än 7,5% av totaltjockleken, eller 0,35 mm, beroende på vilket värde som är lägst.

§2.4.3 En racketsida som används för att slå bollen med ska vara täckt med antingen vanligt nabbgummi med nabbarna utåt, högst 2,0 mm tjockt inklusive fästmedel, eller sandwichgummi med nabbarna inåt eller utåt med en total tjocklek inklusive fästmedel av högst 4,0 mm.

§2.4.3.1 ”Vanligt nabbgummi” är ett enkelt lager av icke poröst gummi, naturligt eller syntetiskt, med nabbarna jämnt fördelade över ytan med lägst 10 och högst 30 per cm2.

§2.4.3.2 ”Sandwichgummi” är ett enkelt lager av svampgummi täckt av ett enda yttre lager av vanligt nabbgummi, vilket får vara högst 2,0 mm tjockt.

§2.4.4 Racketstommen, eventuella lager i stommen, belaget samt klistret på en sida som används att slå bollen med ska vara enhetligt och med jämn tjocklek. Material som är lämpligt för att forma ett handtag för att hålla racketen kan läggas till.

§2.4.5 Beläggningsmaterialet (belaget) ska gå ut till men inte utanför bladets kanter med undantag av att delen närmast handtaget som hålls med fingrarna får lämnas obetäckt eller täckt med valfritt material.

§2.4.6 Ytan på belaget på en racketsida eller en racketsida som är obetäckt ska vara matt, svart på ena sidan, och med en klar färg som tydligt kan skiljas från svart och från bollens färg på den andra.

§2.4.7 Racketbelaget ska användas utan någon fysisk, kemisk eller annan behandling.

§2.4.7.1 Smärre avvikelser i ytans enhetlighet eller färgnyans samt hjälp- eller skyddstillbehör kan tillåtas förutsatt att ytans egenskaper inte väsentligt förändras.

§2.4.8 Vid matchens början eller närhelst han eller hon byter racket under matchen ska en spelare visa den nya racketen för motståndaren och domaren och tillåta dem att undersöka den.

Notera även §3.4.2.4; ”Racketen får inte bytas under en individuell match, såvida den inte av olyckshändelse skadats så illa att den inte går att använda

Nätställningen

§2.2.1 Nätställningen består av nätet, dess upphängningsanordning, uppbärande stolpar samt den konstruktion som fäster dessa vid bordet.

Nätet ska hänga ner från ett snöre, som i vardera änden är fäst vid en 15,25 cm hög, lodrät stolpe, vars ytterkant ska vara 15,25 cm utanför sidlinjen.

§2.2.3 Den övre nätkanten ska i hela sin längd vara 15,25 cm över spelytan.

§2.2.4 Den nedre nätkanten ska i hela sin längd ligga så tätt intill spelytan som möjligt och nätets ytterändar ska vara fästa vid nätstolparna uppifrån och ner.

Spelet bryts

Bollen går om ifall domare eller assisterande domare bryter spelet. Spelet kan brytas på grund av följande anledningar:

- För att rätta till fel i spelordning eller sidval. Redan färdigspelade poäng räknas dock alltid, felet rättas till men spelet fortsätter från aktuell ställning.
- För att påbörja slagräkning, om setet har pågått i tio minuter och 18 poäng inte har uppnåtts totalt.
- För att varna eller bestraffa en spelare eller coach.
- Om spelförhållandena störs på ett sätt som kan påverka utgången av pågående boll.

Spelregler – några punkter

Det här är de **viktigaste sakerna** att ta med dig:

Alla regler kring hur en match spelas hittas i SBTFs spelregler. I stort är det en översättning av ITTFs regler så att det ska vara samma oavsett om man spelar i Sverige eller ute i världen.

En normal match spelas i bäst av 5 set och där varje set går till 11 med minst 2 poängs marginal.

Efter varje set byter spelarna sida och i avgörande set byter spelarna/paren sida när en spelare/ett par har uppnått fem poäng.

Serven ska kastas upp minst 16 cm, lite mer än nätets höjd.

Bollen går om vid nätserve, dvs om serven i övrigt är regelrätt men nuddar nätet.

Bollen kan brytas och spelas om ifall tex. en annan match boll kommer in i hagen och spelarna störs eller om bollen går sönder under spelet.

Paraspelare har särskilda regler som behöver följas.

Matchledning

Det här är de **viktigaste sakerna** att ta med dig:

Inför matchen:

- Kontrollera bordet, nätet, räkneverk och annan utrustning
- Kontrollera att du har rätt matchprotokoll, boll och fungerande penna
- Kontrollera spelarnas rack
- Lotta

Under matchen:

- Var tydlig med dina domslut och visa vem som får poäng.
- Ta tid på pauser och se till att spelet återupptas när en paus är slut
- Vidta åtgärder mot olämpligt uppträdande
- Fyll i setsiffror efter varje set

Efter matchen:

- Tacka spelarna för matchen
- Fyll i protokollet och be segraren att signera
- Notera eventuella varningar inklusive motivering
- Leta upp bollen och nollställ räkneverk
- Lämna protokoll till bordsvärd / sekretariat