

**Vinnureglur badmintondómara**

**Það sem dómari þarf að gera til að undirbúa sig fyrir mót:** Lesa aftur yfir leikreglur í badminton, vera með þær alveg á hreinu. Lesa aftur yfir orðaforða dómara. Kynna sér aðrar reglur um dómara s.s. BE og BWF reglur, ITTO, GCR ásamt Code of Conduct f. TO, Players og Coaches.

**Það sem dómari þarf að hafa með sér:** Penna/blýant, klukku með skeiðklukku, gul og rauð spjöld. Auk góða skapsins og áhugans.

**Það sem dómari þarf að muna / leggja áherslu á í hverjum leik:** Leikurinn er fyrir leikmennina. Dómarar leiksins (eins og í öðrum íþróttum) eiga helst að vera ósýnilegir. Hlutleysi og að halda ró sinni, hvað sem gengur á. Ef dómari gerir mistök, viðurkenna þau og leiðrétta.

**Leikur kallaður upp:**

* Sækja leikskýrslu og kúlur til mótsstjórnar (hafa nóg af kúlum).
* Fara strax að vellinum og kanna ástand vallar (best að gera áður en mót hefst hvern morgunn) Ef ekki er sendidómari þá athuga hæð á neti og passa að net nái að netstólpum, láta sópa, þurrka bleytu og fjarlægja annað sem ekki tilheyrir vellinum.

• Passa sig að standa á réttum stað á vellinum. Heilsa leikmönnum og varpa hlutkesti um hver byrjar, hvaða vallarhelmingur er valinn og fylla út á leikskýrslu samkvæmt því. Skrá strax hver sendir og hver tekur á móti í hvoru lið og glöggva sig á leikmönnum (sérstaklega í tvíliða/tvenndarleik)

• Kúlur - yfirdómari búinn að ákveða hvaða kúlur á að nota (hvaða hraða). Ef aðeins einn hraði þá eiga leikmenn ekki að prufa kúlur en ef þeir spyrja, þá í lagi að prufa 1-2 kúlur (ef yfirdómari leyfir).

• Kanna stigatöflu (í TBR, stilla rétt, fyrir einliða eða tvíliða).

• Passa að skrá klukkan hvað leikur hefst.

• Kynna leikmenn og byrja leik, með réttum orðaforða.

**Í leik:**

* Sjá um að farið sé að leikreglum og að leikmenn fari eftir þeim.
* Tala hátt og skýrt, svo bæði leikmenn og áhorfendur heyri.
* Horfa á netið þegar kúla og/eða leikmaður er nálægt því, það þarf ekki **alltaf** að fylgja kúlunni um allan völlinn.

• Fylgjast vel með þeim leikmanni(mönnum) sem eru að tapa því þá hegða leikmenn sér stundum ósæmilega t.d slá spaðanum í netið, slá í hluti í kringum völlinn, öskra sem er ekki við hæfi, steyta hnefann framan í andstæðinginn, henda spaðanum yfir á vallarhelming mótherja ofl. (aðvörun/gult).

**Áfh. Í leik;**

• Láta leikmenn ekki brjóta upp leikinn s.s. með því að tefja, ganga útaf eða um allan völlinn, tala við andstæðinginn, vilja fá að prófa kúluna, fá að drekka. Stöðva strax ef verið er að tefja vísvitandi.

• Meiðsli eða veikindi í leik; Setja skeiðklukkuna strax af stað, mikilvægt til að vita hve langt stopp er á leik (passa rétt beggja liða).

Ef lítið er að, leyfa leikmanni að jafna sig, en ef mikið (virðist ætla taka tíma), kalla þá á yfirdómara, sem ákveður hvort kalla þarf á lækni eða aðra inn á völlinn.

**Sendidómari - Línudómari á leik:**

• Ef sendidómari er á leik horfir dómari á móttakanda í uppgjöf og svo strax á sendidómarann, til að athuga hvort hann hafi dæmt sendivillu. Mikilvægt að mynda góð tengsl við sendidómara og horfa reglulega á hann. Mikilvægt er að dómari verndi sendidómara, ef leikmaður/leikmenn eru óánægðir með dóma hans.

• Ef línudómarar eru á leik er mikilvægt að dómari nái augnsambandi við þann línudómara sem er að dæma og gefi honum bendingu (kinka kolli, brosa) um réttan dóm. Mikilvægt að dómari verndi línudómara, ef leikmaður/leikmenn eru óánægðir með dóma hans.

**Hlé á leik:**

* Í dag er bara hlé í 11 og á milli lota en ef mjög langar hrinur geta leikmenn beðið um að fá að drekka, sá sem á sendiréttinn á rétt á að spyrja. Annars verður að vera brýn ástæða s.s. að reima skó, þurrka svita eða bleytu á gólfi (slysahætta) eða fá að skipta um spaða (slitinn spaði).
* Í leikhléi má þjálfari (hámark 2) koma inná völlinn og leikmaður getur fengið aðhlynningu, ef þarf.
* Þegar 20 sek. eru eftir af 1 / 2 mín. þá tilkynna það, x2 og ef þjálfarar fara ekki strax af vellinum ýta þá við þeim.
* Leikmaður má yfirgefa völlinn í leikhléi, án þess að biðja dómara um leyfi (t.d. wc) en verður að vera komin til baka innan tímaramma leikhlésins. Ef ekki þá á að gefa honum aðvörun (gult). Ef langur tími framyfir þá gefa rautt og kalla í yfirdómarann (gefa þó smá umframtíma ef leikmaður þarf wc allt í einu).

**Leikskýrslan, í leik (ef notuð):**

* Skrifa stigin strax og vera fljót(ur) þannig að dómari geti fylgst með leikmönnum og því sem er að gerast í kringum völlinn meðan kúlan er ekki í leik.
* Ekki láta leikmenn sjá það að dómari sé að horfa annað og sé ekki að fylgjast með leikmönnum, vellinum og hans nánasta umhverfi.

**Stigaskráning:**

* Í dag orðið að miklu leiti rafrænt, skrá strax með fjarstýringu án þess að athygli fari af leikmönnum og leikvelli.
* Ef flettispjöld þá fletta strax og fylgjast jafnframt með leikmönnum.
* Passa vel að þegar lotu eða leik er lokið á **alltaf, strax** að setja lokastig.

**Leik lýkur:**

• Þegar leik lýkur þakka leikmenn dómara fyrir leikinn, dómari skráir strax hjá sér úrslitin og tilkynnir svo hver vann og stigin. Ef sendidómari og/eða línudómarar þá þakkar dómarinn þeim fyrir leikinn (yfirleitt með höfuðhneigingu í þeirra átt.

• Dómari fer ekki úr stól fyrr en leik er lokið og skilur við völlinn þannig; stilla stigakerfi á upphafskerfi/eða flettispjöld á núll og lotur á núll, taka allar kúlur með til mótstjórnar og völl í lagi.

• Dómari lýkur við leikskýrslu við mótsstjórnarborð.

**Leikskýrslan, almennt + eftir leik** • Skrá klukkan hvað leikur hefst, hvenær leik er lokið og svo hvað leikurinn tók langan tíma.

• Í lotu: þegar lotu er lokið skrifar dómari síðasta stigið, skrifa svo þar fyrir aftan hvernig lotan fór t.d. 18/21 og draga hring utan um það. Ef lotan fer í t.d. 20:20 á að setja eitt stórt skástrik í reitinn, þar fyrir aftan, áður en haldið er áfram að skrifa næstu stig. Úrslit hverrar lotu eru svo skráð í efsta reitinn á milli nafna leikmanna.

• Draga hring utan um nafn/nöfn leikmanns/leikmanna sem unnu leikinn.

• Kvitta sem dómari neðst á leikskýrsluna.

• Ef eitthvað atvik kom uppí leik s.s. gult/rautt spjald eða annað, skrá það og láta yfirdómara fá skýrsluna.

**Mikilvæg atriði; Á móti – milli leikja**

• Mikilvægt er að dómari mæti á mót í góðu líkamlegu standi (úthvíldur), mæti á réttum tíma og tilbúninn í fyrsta leik.

• Mjög mikilvægt er að dómari hugsi vel um sig á meðan á mótinu stendur, borði og drekki nóg, til að hafa orku og einbeitingu allan daginn. Þetta er mikilvægt þegar um mjög langa daga er að ræða og þá sérstaklega ef undanúrslit og/eða úrslit eru í lok dags.

• Mikilvægt er að dómarar mæti í réttum klæðnaði; svörtum buxum, svartri dómaratreyju/-peysu og skóm.

**Sendidómari:**

**Sendidómari skal dæma sendivillu á sendanda, ef sending er ekki rétt (Leikreglur 9.1.2-9.1.8).**

• Þegar leikur er kallaður upp sækir sendidómari kúlur til mótsstjórnar og sér um kúlurnar í leiknum. Hann sér um að brjóta (hægja eða hraða) fjaðrir á kúlunum, ef þarf.

• Mikilvægt að kunna táknmálið.

• Sendidómari horfir á sendanda og fylgist mjög vel með sendingum.

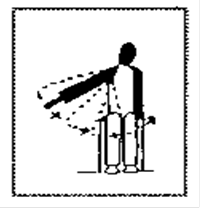
• Færa sig ef sjónarhornið er slæmt og ekki fylgja kúlunni með augunum (nema til að sjá að kúlan fljúgi upp á við).

* Segja hátt „villa“ og sýna táknið nægileg lengi til þess að dómari og áhorfendur sjái vel um hvaða villu er að ræða.
* Mikilvægt að vera samkvæmur sjálfum sér og muna reglu um vafa.

**Áfh. Sendidómari;**

* Sendidómari dæmir bara á sendingar en dómari sér um alla aðra dómgæslu en ef dómari spyr sendidómara álits þá er mikilvægt að sendidómari fylgist vel með leiknum, eftir að sendingu er lokið. Sendidómari og dómari eiga að vinna saman.
* Á milli lota, fer sendidómari að stól dómara og stendur þar. Þarna er möguleiki að fara aðeins yfir vafaatriði eða annað, ef þarf.
* Sendidómari aðstoðar við að þurrka gólf ef á þarf að halda.
* Að leik loknum, þegar dómari segir “leikur” þá stendur sendidómari upp. Leikmenn þakka sendidómara fyrir leikinn með handarbandi og þegar dómari hefur tilkynnt hver vann leikinn og úrslit þá tekur sendidómari saman allar kúlur, fer til dómara og gengur með honum og leikmönnum út af vellinum og til mótsstjórnar.

**Sendivillur; tákn-bendingar sendidómara:**

* **1. Töf (tvennskonar)**
  1. Í framkvæmd sendingar er

hreyfing á spaða sendanda fram á við **ekki samfelld**

(regla 9.1.7)

* 1. Eftir að sendandi hreyfir haus spaðans aftur á bak er **öll töf** á því að hefja sendingu dæmd sem óeðlileg töf (regla 9.1.2).

**Sendivillur; tákn-bendingar áfh.:**

* **2. Fótur (lína - kyrr);**

(reglur 9.1.3 og 9.1.4);

Í framkvæmd sendingar eru fætur sendanda **ekki innan sendireits** eða **ekki kyrrstæðar** þar til sendingu er lokið.

* **3. Korkur (hlusta);**

(regla 9.1.5);

Upphafs snertipunktur spaða sendanda við kúluna er ekki **í korkenda kúlunnar**.

**Sendivillur; tákn-bendingar áfh.:**

****

* **4. Kúla ofan mittis;**

(regla 9.1.6);

Þegar spaði sendanda hittir kúluna, er kúlan **ekki öll fyrir neðan mitti sendanda.**

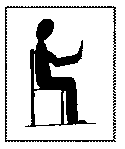
**Ath. Alþjóðlegu sendiregluna**;

þar sem kúlan þarf að vera fyrir neðan **1,15 m. hæð**

yfir gólfi vallarins (sendidómari horfir í gegnum sendingar

mælitæki). Á ekki við hér, nema á Iceland Int.

b) skal skaft og haus spaða sendanda, á því andartaki þegar spaðinn hittir boltann, beinast niður;



**Línudómari:**

**Línudómari skal gefa til kynna hvort kúla lendir „úti” eða „inni” miðað við þær línur sem hann ber ábyrgð á.**

• Dómari á **EKKI** breyta úrskurði línudómara, nema hann sé hann séð hvar kúlan lenti og hann sé algjörlega viss um að línudómarinn hafi dæmt rangt. Ef línudómari sér ekki hvar boltinn lenti þá getur dómari dæmt boltann inni eða úti eða dæmt ógilt, ef dómarinn sjálfur sá ekki hvar kúlan lenti.

• Mikilvægt er að línudómari dæmi **ekki fyrr en kúlan lendir** á gólfinu og horfi á dómarann eftir hvern dóm.

• Mikilvægt er að línudómari sýni starfinu áhuga, haldi fullri athygli allan tímann og dæmi strax hvar kúlan lenti m.þ.a. segja **hátt og skýrt** „úti“ (og setja hendur út) eða benda „inn“ á völlinn.

• Mikilvægt er að dómari passi vel uppá línudómara, að leikmenn reyni ekki að hafa áhrif á þá (t.d. með því að gefa merki áður en línudómari er búinn að gefa sitt merki).

**Línudómari – tákn/bendingar:**

• 1. „ÚTI“;

Kalla hátt og skýrt, ef kúlan lendir úti,

sama hve langt úti, svo bæði dómari,

leikmenn og áhorfendur heyri og á sama

tíma gefa bendingu með því að setja báða

handleggi beint út frá líkamanum. Horfa á

dómarann og haldahöndum úti þar til viss

um að hann sér dóminn.

**Áfh. - Línudómari tákn/bendingar:**

**•„INNI“;** Ef kúlan lendir inni, ekki segja neitt



en benda inn á völlinn með hægri handlegg.

• Ef línudómari sér ekki hvar kúlan lenti, láta þá dómara strax vita með því að setja báðar hendur fyrir augun.