# ORÐAFORÐI BADMINTONDÓMARA

Þetta er orðaforði sem dómarar ættu að nota til að stýra leiknum. Listinn er ekki tæmandi því getur annar orðaforði verið notaður ef nauðsyn þykir.

1. **Fyrir leikinn**
	1. **Fatnaður:**

1.1.1. „Leyfðu mér að athuga fatnaðinn.“

1.1.2. „Nafnið þitt á bolnum er of stórt.“

1.1.3. „Nafnið þitt á bolnum er of lítið.“

1.1.4. „Nafnið á bolnum er ekki það sama og er í gagnagrunni BWF.“

1.1.5. „Það er skylda að hafa nafnið sitt á bolnum.“

1.1.6. „Nafnið verður að vera ofarlega á bolnum (efst).“

1.1.7. „Það er skylda að hafa heiti lands/liðs á bolnum.“

1.1.8. „Heiti lands/liðs á bolnum er of stórt.“

1.1.9. „Heiti lands/liðs á bolnum er of lítið.“

1.1.10. „Þú er með fleiri auglýsingar á bolnum en leyfilegt er.“

1.1.11. „Auglýsingarnar á bolnum eru ekki á leyfilegum stöðum“

1.1.12. „Auglýsingin er of stór.“

1.1.13. „Auglýsing aðildarfélagsins er ekki skráð hjá BWF.“

1.1.14. „Þú ert með fleiri en eina auglýsingu á auglýsingaborðanum.“

1.1.15. „Þú hefur sýnilegar auglýsingar á innanundir fatnaðinum.“

1.1.16. „Liturinn á fatnaði þínum er ekki marktækt frábrugðinn litnum á fatnaði

 andstæðingsins.“

1.1.17. „Þú og meðspilari þinn verðið að vera í eins litum fatnaði.“

1.1.18. „Ertu með einhvern annan lit af fatnaði.“

1.1.19. „Þú verður að skipta um lit á fatnaði.“

1.1.20. „Ef þú skiptir ekki um bol, færðu sekt.“

1.1.21. „Stafirnir á bolnum verða að vera í andstæðum lit við bolinn.“

1.1.22. „Stafirnir á bolnum eru ekki sýnilegir“

1.1.23. „Stafirnir á bolnum verða að vera í einum lit.“

1.1.24. „Stafirnir á bolnum eiga allir að vera í hástöfum.“

1.1.25. „Stafirnir á bolnum eiga að vera í rómönsku letri.“

1.1.26. „Röð orða er röng.“

1.1.27. „Það er bannað að nota teip/límband á fatnaðinn.“

**1.2. Hlutkesti:**

1.2.1. „Komið hingað fyrir hlutkestið“

1.2.2. „Þú vannst hlutkestið“

1.2.3. „Hvað velur þú?“

1.2.4. „Hver sendir?“

1.2.5. „Veldu/veljið vallarhelming“

1.2.6. „Hver tekur á móti?“

1.2.7. „Andstæðingurinn valdi að byrja að taka á móti, svo þú sendir“

1.2.8. „Andstæðingurinn valdi að byrja að senda, svo þú tekur á móti“

1.2.9. „Andstæðingurinn valdi vallarhelming. Vilt þú byrja að senda eða að taka

 á móti?

 **1.3. Annað:**

1.3.1. „Slökktu á símanum þínum“

1.3.2. „Farið í röð fyrir gönguna inn á völlinn“

1.3.3. „Settu töskuna alveg ofan í körfuna“

1.3.4. „Tilbúin/-inn í leik“

1. **Upphaf leiks**

**2.1. Kynning og tilkynningar**

W, X, Y, Z eru nöfn leikmanna og A, B, C, D eru nöfn aðildarfélaga/landa.

Til að hefja leik skal dómari kalla:

2.1.1 **Í einliðaleik**

„Góðir áhorfendur; mér á hægri hönd, ´X, A´ og mér á vinstri hönd, ´Y, B´. ´X´ sendir; A núll; leikið“

2.1.2 **Í einliðaleik liðakeppni**

„Góðir áhorfendur; mér á hægri hönd, ´A´, leikmaður er ´X´, og mér á vinstri hönd, ´B´, leikmaður er ´Y´. ´A´ sendir. A núll; leikið.“

2.1.3 **Í tvíliðaleik**

„Góðir áhorfendur; mér á hægri hönd, ´W, A´ og ´X, B´ og mér á vinstri hönd,´Y, C´ og ´Z, D´. ´X´ sendir til ´Y´; A núll; leikið.“

Ef báðir leikmenn eru frá sama félaginu/landinu, þá skal segja félagið/landið eftir að búið er að kynna báða leikmenn (t.d. ´W og X´, A´).

2.1.4 **Í tvíliðaleik liðakeppni**

„Góðir áhorfendur; mér á hægri hönd, ´A´, leikmenn eru ´W´ og ´X´, og mér á vinstri hönd, ´B´, leikmenn eru ´Y´ og ´Z´. ´A´ sendir; ´W´ til ´Z´; A núll; leikið.“

2.2. Til þess að byrja aðra lotu, á dómari að kalla:

„Önnur lota, A núll, leikið“ (nema ef dæmd hefur verið villa fyrir slæma hegðun í leikhléi).

2.3. Til þess að byrja oddalotu, dómari á að kalla:

 „Oddalota, A núll, leikið“

 (nema ef dæmd hefur verið villa fyrir slæma hegðun í leikhléi ).

1. **Á meðan á leik stendur**

**3.1. Framvinda leiks, villur:**

 3.1.1. „Sending yfir“

 3.1.2. „Villa“

 3.1.3. „Ógilt“

 3.1.4. „Úti“

 3.1.5. „Leikhlé“

 3.1.6. „Endurtakið“

 3.1.7. „Skiptið um vallarhelming“

 3.1.8. „Þið skiptuð ekki um vallarhelming“

 3.1.9. „Völlur....(númer, ef fleiri en einn völlur er notaður)... 20 sekúndur“

 3.1.10. „.....lota....“ t.d. „20 lota 6“ eða „29 lota 28“

 3.1.11. „.....leikur..“ t.d. „20 leikur 6“ eða „29 leikur 28“

 3.1.12. „.....A lota“ t.d „A 29 lota“

 3.1.13. „.....A leikur“ t.d. „A 29 leikur“

 3.1.14. „Sendidómari – merki“

 3.1.15. „Þú slóst kúluna á vallarhelming andstæðingsins“

 3.1.16. „Kúlan snerti þig“

 3.1.17. „Þú snertir netið“

 3.1.18. „Þú snertir netsúluna“

 3.1.19. „Kúla kom inn á völlinn“

 3.1.20. „Kúlan hvorki truflaði þig né hindraði“

 3.1.21. „Þú hindraðir andstæðinginn“

 3.1.22. „Þú truflaðir andstæðinginn af ásettu ráði“

 3.1.23. „Þú slóst kúluna tvisvar“

 3.1.24. „Þú mokaðir / slengdir kúlunni“

 3.1.25. „Þú fórst inn á vallarhelming andstæðingsis“

 3.1.26. „Kúlan snerti völlinn áður en þú slóst hana“

 3.1.27. „Kúlan snerti loftið“

 **3.2. Sending / Móttaka:**

 3.2.1. „Hægri sendireitur“

 3.2.2. „Vinstri sendireitur“

 3.2.3. „Þú misstir kúluna í sendingu“

 3.2.4. „Ekki senda fyrr en móttakandi er tilbúinn“

 3.2.5. „Móttakandi var ekki tilbúinn“

 3.2.6. „Meðspilari þinn var ekki tilbúinn“

 3.2.7. „Andstæðingur þinn var ekki tilbúinn“

 3.2.8. „Þú reyndir að svara sendingu“

 3.2.9. „Þú sendir úr röngum sendireit“

 3.2.10. „Þú áttir ekki að senda“

 3.2.11. „Þú áttir ekki að taka á móti“

 3.2.12. „Þú hindraðir móttakanda í að sjá kúluna í uppgjöf“

 3.2.13. „Bæði þú og meðspilari þinn slóguð kúluna“

 **3.3. Skipta um kúlu:**

3.3.1. „Er kúlan í lagi?“

 3.3.2. „Skiptu um kúlu“

 3.3.3. „Ekki skipta um kúlu“

 3.3.4. „Skiptu“

 3.3.5. „Ekki skipta“

 3.3.6. „Láttu andstæðinginn fá kúluna“

 3.3.7. „Skilaður kúlunni á viðeigandi hátt“

 3.3.8. „Þú verður að spyrja mig um leyfi til að skipta um kúlu“

 3.3.9. „Prófaðu kúluna“

 3.3.10. „Ekki prófa kúluna“

 3.3.11. „Þú mátt ekki hafa áhrif á hraða kúlunnar“

 **3.4. Línudómar / (IRS=Instant Review System -erlendis):**

3.4.1. „Línudómari – merki“

 3.4.2. „Línudómari – endurtaktu merkið“

 3.4.3. „Ég sá kúluna greinilega lenda inni“

 3.4.4. „Ég sá kúluna greinilega lenda úti“

 3.4.5. „Línudómarinn dæmdi rétt“

 3.4.6. „Leiðrétt – INNI“

 3.4.7. „Leiðrétt – ÚTI“

 3.4.8. „Línudómarinn sá ekki hvar kúlan lenti“

 3.4.9.-3.4.24 IRS (ekki á íslandi – sjá BWF Vocabulary; Section 4.1.5)

 **3.5. Áhrif á dómara:**

3.5.1. „Þú reyndir að hafa áhrif á sendidómarann“

 3.5.2. „Þú reyndir að hafa áhrif á línudómarann“

 3.5.3. „Þú mátt ekki hafa áhrif á línudómarann“

 3.5.4. „Þú mátt ekki hafa áhrif á sendidómarann“

 3.5.5. „Ekki kalla eða benda áður en línudómarinn sýnir dóm sinn“

 **3.6. Þjálfun:**

3.6.1. „Þjálfari(-ar) farðu aftur í sætið þitt(sætin ykkar)“

 3.6.2. „Þjálfari þinn truflaði andstæðinginn“

 3.6.3. „Þjálfari þinn truflaði leikinn“

 3.6.4. „Ekki óska eftir þjálfun“

 3.6.5. „Ekki þjálfa eftir að leikmenn hafa tekið upp stöðu til að senda og taka á

 móti“

 3.6.6. „Ekki þjálfa á meðan á hrinu stendur“

 3.6.7. „Ekki stíga yfir auglýsingaskiltið“

 3.6.8. „Ekki standa upp af þjálfarastólnum fyrr en hrinan er búin“

 3.6.9. „Þjálfari, færðu stólinn þinn aftur þangað sem hann var upphaflega“

 **3.7. Meiðsli:**

3.7.1. „Er í lagi með þig?“

 3.7.2. „Getur þú leikið áfram?“

 3.7.3. „Þarftu aðstoð læknisins/sjúkraþjálfarans?“

 3.7.4. „Ætlar þú að hætta leik?“

 3.7.5. „Þú getur aðeins fengið kælisprey, frá lækninum / sjúkraþjálfaranum,

 einu sinni í leiknum, fyrir utan í leikhléum.

 3.7.6. „Það þarf að stoppa blæðinguna áður en þú getur haldið áfram“

 **3.8. Þurrkun (sópun) vallar:**

3.8.1. „Vinsamlegast þurrkaðu völlinn“

 3.8.2. „Sýndu hvar þarf að þurrka völlinn“

 3.8.3. „Notaðu fótinn til að þurrka völlinn“

 3.8.4. „Ekki kasta svita á gólfið/völlinn“

 3.8.5. „Ekki detta viljandi“

 **3.9. Samfelldur leikur:**

3.9.1. „Inn á völlinn“

 3.9.2. „Ekki tefja“

 3.9.3. „Leikið“

 3.9.4. „Haldið áfram leik“

 3.9.5. „Haldið áfram NÚNA“

 3.9.6. „Leikur skal vera samfelldur“

 3.9.7. „Leikmenn aftur inn á völlinn“

 3.9.8. „......(nafn leikmanns) aftur inn á völlinn“

 3.9.9. „Vertu fljótar tilbúin/nn“

 3.9.10. „Bara stutta þurrkun“

 3.9.11. „Bara stutt drykkjarhlé“

 3.9.12. „Þú verður að spyrja mig um leyfi til að fá þér að drekka“

 3.9.13. „Ekki taka svona langan tíma í að klippa strengina“

 **3.10. Slæm hegðun:**

3.10.1. „Komdu hingað“

 3.10.2. „Ekki sýna andstæðingi(-um) þínum krepptan hnefa“

 3.10.3. „Ekki hrópa á andstæðinginn“

 3.10.4. „Þú mátt ekki öskra svona hátt“

 3.10.5. „Þú verður að spila eftir bestu getu“

 3.10.6. „Þú verður að taka í hönd andstæðingsins áður en þú fagnar“

 3.10.7. „.......(nafn leikmanns) „aðvörun“, vegna slæmrar hegðunar“

 3.10.8. „.......(nafn leikmanns) „villa“, vegna slæmrar hegðunar“

 3.10.9. „.......(nafn leikmanns) „dæmd/ur úr leik vegna slæmrar hegðunar“

 **3.11 Frestun:**

3.11.1. „Leiknum er frestað“

 **3.12 Annað:**

3.12.1. „Stigataflan virkar ekki“

 3.12.2. „Nýi bolurinn þarf að vera í sama lit og með svipaða hönnun og upphaflegi bolurinn“

 3.12.3. „Ertu tilbúin/nn“

1. **Útskýringar á dæmdri sendivillu**
	1. „Sendivilla dæmd, of hátt“
	2. „Sendivilla dæmd, spaðahaus“

 4.3. „Sendivilla dæmd, fótur“

 4.4. „Sendivilla dæmd, samfelld hreyfing“

 4.5. „Sendivilla dæmd, korkur kúlunnar“

 4.6. „Sendivilla dæmd, óþarfa töf“

 4.7. „Sendivilla dæmd, hitti ekki kúluna“

 4.8. „Sendivilla dæmd, villa dæmd á móttakanda, ógilt - endurtekið“

 4.9. „Villa móttakandi, fótur“

 4.10. „Villa sendandi, fótur“

 4.11. „Villa móttakandi, óþarfa töf“

 4.12. „Villa sendandi, óþarfa töf“

 4.13. „Sendivilla dæmd, snúningur“

1. **Útskýringar á aðvörunum og villum**

 5.1. „Misbeiting spaða“

 5.2. „Þú hentir spaðanum hættulega“

 5.3. „Munnlegar svívirðingar“

 5.4. „Þú notaðir óboðlegan talsmáta“

 5.5. „Þú hrópaðir á andstæðing þinn“

 5.6. „Þú öskraðir óhóflega“

 5.7. „Þú krepptir hnefann í átt að andstæðing þínum“

 5.8. „Þú reyndir að hafa áhrif á sendidómarann“

 5.9. „Þú reyndir að hafa áhrif á línudómarann“

 5.10. „Misbeiting á kúlu“

 5.11. „Þú hafðir áhrif á hraða kúlunnar“

 5.12. „Líkamleg árás„

 5.13. „Misnotkun búnaðar“

 5.14. „Þú sparkaðir í auglýsingaskiltið“

 5.15. „Þú slóst í netið“

 5.16. „Þú slóst í stólinn“

 5.17. „Þú slóst í kassann“

 5.18. „Þú slóst í sendingar mælitækið“ (service measuring device)

 5.19. „Töf“

 5.20. „Þú tafðir sendingu“

 5.21. „Þú neitaðir að fylgja fyrirmælum mínum“

 5.22. „Þú neitaðir að halda áfram leik“

 5.23. „Þú yfirgafst völlinn í óleyfi“

 5.24. „Þú varst seinn aftur inná völlinn“

 5.25. „Óíþróttamannsleg hegðun“

 5.26. „Þú gerðir óviðeigandi látbragð/hreyfingu“

 5.27. „Þú fagnaðir á óíþróttamannslegan hátt“

 5.28. „Síminn þinn hringdi“

1. **Í lokin á lotu/leik**
	1. „Lota“
	2. „Fyrstu lotuna vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ - (í liðakeppni nota nafn liðs/lands.... stigin)“.
	3. „Aðra lotuna vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ - (í liðakeppni nota nafn liðs/lands.... stigin)“.
	4. „Ein lota hvor“
	5. „Leikinn vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna)... (stigin)“ – (í liðakeppni nota nafnliðs/lands.... stigin)“.
	6. „.....(nafn leikmanns) hætti leik. Leikinn vann/unnu....(nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ - (í liðakeppni nota nafn liðs/lands... stigin)
	7. „.....(nafn leikmanns) dæmd/(ur)/(ar)/(ir) úr leik, fylgt eftir með sérstakri skýringu á

 ástæðunni. Leikinn vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ – (í

 liðakeppni nota nafn liðs/lands.... stigin)“.

 6.8 „Yfirdómarinn stöðvaði leikinn ´.....´ (nafn/nöfn leikmanns/leikmanna) færð/(ur)/(ar)/(ir) upp í aðalkeppnina. ´....´ (nafn/nöfn leikmanns/leikmanna) heldur/halda áfram í næstu umferð/aðalkeppnina“.

 6.9. „Í tilkynningum í tvíliðaleik nota „og“ á milli nafna leikmanna“.

1. **Athugasemdir fyrir stigablaðið (dæmi) vegna atvika í leik.**

 7.1. M – Meiðsli.

 7.2. A – Aðvörun.

 7.3. V – Villa.

 7.4. Y – Yfirdómari kallaður inn á völlinn.

 7.5. F – Leik frestað.

 7.6. Dæmdur úr leik – Dæmdur úr leik af yfirdómara.

 7.7. Hætti leik.

 7.8. Leik frestað í X mínútur vegna rafmagnsleysis.

 7.9. ´....´ (nafn leikmanns) fékk aðvörun fyrir misbeitingu á kúlu.

 7.10. ´....´(nafn leikmanns) snéri sig á ökkla og ákvað að hætta leik.

 7.11. Leikur tafðist um X mínútur.

 7.12. ´....´ (nafn leikmanns) fékk aðvörun fyrir að hafa áhrif á línudómara.

 7.13. ´....´ (nafn leikmanns) fékk aðvörun fyrir að tefja leikinn.

 7.14. ´....´ (nafn leikmanns) fékk villu fyrir að nota móðgandi talsmáta. Yfirdómari var

 kallaður á völlinn og gaf fyrirmæli um að fylgjast vel með og dæma aftur villu ef

 þyrfti.

 7.15. ´....´(nafn leikmanns) fékk villu fyrir að ýta við línudómara. Yfirdómari var

 kallaður á völlinn og ákvað að dæma leikmanninn úr leik.

 7.16. ´....´ (nafn leikmanns) fékk blóðnasir. Yfirdómari og læknir/sjúkraþjálfari mótsins

 voru kallaðir á völlinn. Leikur tafðist um X mínútur.

 7.17. ´....´ (nafn leikmanns) slasaðist. Yfirdómari og læknir/sjúkraþjálfari mótsins voru

 kallaðir á völlinn. Læknir/sjúkraþjálfari mótsins ráðlagði leikmanninum að hætta

 leik.

1. **Athugasemdir fyrir stigablaðið (dæmi) vegna brota á fatareglum (á mjög sjaldan við á Íslandi).**

8.1. ´....´ (nafn leikmanns) – nafn á bol of stórt.

 8.2. ´....´ (nafn leikmanns) – nafn á bol of lítið.

 8.3. ´....´ (nafn leikmanns) – nafn á bol er ekki það sama og í gagnagrunni BWF.

 8.4. Það er ekki nafn leikmanns á bol (nafn leikmanns).

 8.5. Það er ekki nafn aðildarfélags/lands á bol (nafn leikmanns).

 8.6. Nafn aðildarfélags/lands á bol (nafn leikmanns) er of stórt.

 8.7. Nafn aðildarfélags/lands á bol (nafn leikmanns) er of lítið.

 8.8. Það eru of margar auglýsingar á (tegund fatnaðar) (nafn leikmanns/þjálfara).

 8.9. Auglýsingin á bol (nafn leikmanns/þjálfara) er of stór.

 8.10. Það eru fleiri en ein auglýsing á auglýsingaborðanum (nafn leikmanns/þjálfara).

 8.11. Það eru sjáanlegar auglýsingar á innanundir fatnaði (nafn leikmanns/þjálfara).

 8.12. ´....´ (nafn leikmanns) neitaði að skipta um lit á fatnaði.

 8.13. ´....´ (nöfn leikmanna) klæddust mismunandi lituðum fatnaði.

8.14. ´....´ (nafn leikmanns) var ekki í marktækt frábrugðnum lit en andstæðingurinn. 8.15. Stafirnir á bol (nafn leikmanns) eru ekki í andstæðum lit við litinn á bolnum. 8.16. Stafirnir á bol (nafn leikmanns) eru ekki í einum lit. 8.17. Stafirnir á bol (nafn leikmanns) eru ekki í hástöfum. 8.18. Stafirnir á bol (nafn leikmanns) eru ekki í rómönsku letri. 8.19. Röð orðanna á bol (nafn leikmanns) er röng. 8.20. Það er teipað (límband) á bol (nafn leikmanns/þjálfara).

1. **Stigatalning**

0 – núll 8 – átta 16 – sextán 24 – tuttugu og fjórir

1 – einn 9 – níu 17 – sautján 25 – tuttugu og fimm

2 – tveir 10 – tíu 18 – átján 26 – tuttugu og sex

3 – þrír 11 – ellefu 19 – nítján 27 – tuttugu og sjö

4 – fjórir 12 – tólf 20 – tuttugu 28 – tuttugu og átta

5 – fimm 13 – þrettán 21 – tuttugu og einn 29 – tuttugu og níu

6 – sex 14 – fjórtán 22 – tuttugu og tveir 30 - þrjátíu

7 – sjö 15 – fimmtán 23 – tuttugu og þrír