



Vinnureglur badmintondómara

11.11.2020

- Það sem dómari þarf að hafa með sér:
- Penna/blýant, skeiðklukku, úr/síma, gul og rauð spjöld.

• Auk góða skapsins og áhugans 😊

Leikur kallaður upp:

- Sækja leikskýrslu og kúlur til mótsstjórnar (hafa nóg af kúlum).
- Fara strax að vellinum og kanna ástand vallar. Ef ekki er sendidómari þá athuga hæð á neti (prik/stangir sem sýna rétta hæð) og passa að net nái að netstólpum, láta sópa, þurrka bleytu og fjarlægja annað sem ekki tilheyrir vellinum.
- Völlurinn á að vera í lagi.

Leikur kallaður upp áhf.:

- Heilsa leikmönnum og varpa hlutkesti um hver byrjar og 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)
- Bjóða leikmönnum að prufa 3-4 kúlur, nema yfirdómari ákveði annað.
- Kanna stigatöflu (stilla rétt, fyrir einliða eða tvíliða).
- Passa að skrá klukkan hvað leikur hefst.

Í leik:

- Sjá um að farið sé að leikreglum og að leikmenn fari eftir þeim.
- Vera með opinberan orðaforða, sem dómara eiga að nota til að stjórna leiknum, á hreinu.
- 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 völinn.

Í leik áfh.:

- 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).
- 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.

Í leik áfh.:

- 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 völinn.

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.

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(slysaætta) eða fá að skipta um spaða (slitinn spaði).

Leikskýrslan, í leik:

- Skrifa stigin strax og vera fljót(ur) þannig að dómari geti fylgst með leikmönnum og því sem er að gerast í kringum völinn meðan kúlan er ekki í leik.
- Ekki láta leikmenn sjá það að dómari sé að horfa annað og sé ekki að fylgjast með leikmönnum, völinum 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 flettisþjöld 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 þakkar dómari leikmönnum fyrir leikinn með handabandi, skráir strax hjá sér úrslitin og tilkynnir svo hver vann og stigin. Ef sendid. og/eða línud. þakkar dómarinn þeim.
- Dómari fer ekki úr stól fyrr en leik er lokið og skilur við völlinn þannig; stilla stigakerfi á upphafskerfi/eða flettisþjöld á núll og lotur á núll, taka allar kúlur með til mótstjórnar og völl í lagi.
- Dómari lýkur við leikskýrslu við mótstjórnarborð.

Leikskýrslan, almennt og eftir leik (fara betur yfir á móti):

- Skrá klukkan hvað leikur hefst og hvenær leik er lokið og svo hvað leikurinn tók langan tíma.
- Í lotu: þegar lotu er lokið setur dómari tvö skástrik aftan við lokastigin og dregur hring utan um stigin og skráir rétt úrslit lota.
- Draga hring utan um nafn/nöfn leikmanns/leikmanna sem unnu leikinn.
- Kvitta sem dómari neðst á leikskýrsluna.

Mikilvæg atriði; Á móti – milli leikja

- Mikilvægt er að dómari mæti á mót í góðu líkamlegu standi (úthvíldur), mæti á réttum tíma og tilbúinn 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 dómara 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).

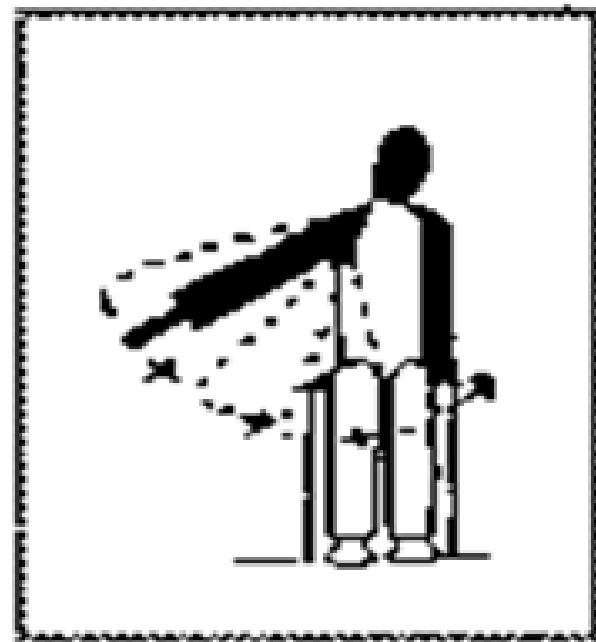
- Þegar leikur er kallaður upp sækir sendidómari kúlur til mótsstjórnar og sér um kúlurnar í leiknum. Hann sér um að brjóta (hægja eða hraða) fjaðrir á kúlunum, ef þarf.
- Mikilvægt að kunna táknmálið.
- Sendidómari horfir á sendanda og fylgist mjög vel með sendingum.
- Færa sig ef sjónarhornið er slæmt og ekki fylgja kúlunni með augunum (nema til að sjá að kúlan fljúgi upp á við).

Sendidómari áfh.:

- 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.
- 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.
- 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 þakkar sendidómari leikmönnum fyrir leikinn með handarbandi, tekur saman allar kúlur og fer með til mótsstjórnar.

Sendivillur; tákn-bendingar sendidómara:

- **1. Töf (tvennskonar)**
 - a) Í framkvæmd sendingar er er hreyfing á spaða sendanda fram á við **ekki samfelld** (regla 9.1.7)
 - b) 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.



Sendivillur; tákn-bendingar áfh.:

- **3. Korkur (hlusta),**
(regla 9.1.5);
Upphafsnertipunktur
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 mælitækið).

Línudómari:

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

- Dómari má **EKKI** breyta úrskurði línudómara, nema yfirdómari gefi leyfi fyrir því en ef línudómari sér ekki hvar boltinn lenti þá getur dómari dæmt boltann inni eða úti eða dæmt ógilt.
- 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.

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 halda höndum úti þar til viss um að hann sér dóminn.



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 með því að setja báðar hendur fyrir augun.

