

Dommerkurs i Badminton, for nye og viderekommende dommere.

Kurs- og arbeidshefte

(à jour pr. 1. mai 2023)

Utgitt av Norges Badminton Forbund

Utarbeidet av Konkurranskomiteen, oppmann- og dommerutvalget

Tekst av Rune Bård Hansen og Tore Michaelsen

Introduksjon

Dette heftet er ment som en veiledning og en arbeidsbok til dommerkurs i badminton. Det skal benyttes som vedlegg til spillereglene og instruksjoner til tekniske funksjonærer. Spillereglene og instruksene ble sist endret i 2022. Instruksene **skal** følges, de er ikke bare gode råd. Bestemmelsesverket er gitt av Badminton World Federation (BWF), Spillereglene er oversatt til norsk og foreligger i oppdatert form på NBFs hjemmesider. Instruksjoner til tekniske funksjonærer er ikke oversatt, men er å finne på nettsidene til BWF (cooperate page). Heftet er beregnet **både** for deltakere på kretsdommerkurs **og** for viderekommende dommere, det passer også godt som repetisjon og ajourføring før hver sesong. Stoff som ikke forventes at kretsdommere fullt ut skal beherske står i *kursiv*. Alle som deltar på kretsdommerkurs bør lese heftet før kurset.

Heftet er delt i tre hoveddeler.

DEL 1 Dommeren i idretten tar for seg de viktigste prinsipper og holdninger som gjelder dommere i alle idretter, men er spesialisert ved at eksempler fra badminton benyttes.

DEL 2 Spillereglene behandler spillereglene. Bare hovedtemaet for hver paragraf er nevnt. Hver enkelt regel, bokstav for bokstav, må leses i spillereglene. Vi har valgt å kommentere spesielt viktige regler og de utfordringer som vi vet alle dommere kommer opp i, og som kan være vanskelig å håndtere.

DEL 3 Instruksjoner til tekniske funksjonærer. Også her er bare noen hovedtema eller tvilssituasjoner kommentert. Korrekt annonsering er detaljert beskrevet, og omtales derfor ikke ytterligere i heftet

Vi understreker at du bare får godt utbytte av heftet når du har **spillereglene og instruksene** foran deg. Dommeren må alltid ha siste utgave av bestemmelsesverket «på padden» og ha grundig kjennskap til spillereglene og instruksene. Det er utrolig hvor mange merkelige situasjoner du etter hvert vil oppleve på dommerkrakken. Regelkunnskap og erfaring er din aller viktigste balast for å kunne løse utfordringene.

Om forfatterne:

Rune Bård Hansen er medlem av Slagen badmintonklubb. Han ble BWF certificated umpire i 1992 og har dømt i en rekke EM og VM og i tre Olympiske leker. Han er leder av oppmann- og dommerutvalget i NBF og var fra 2011 til 2022 president for BWFs Integrity- and Anti-Doping Panel.

Tore Michaelsen er medlem av Hamar badmintonklubb. Han ble som første norske dommer oppnevnt som BWF certificated umpire i 1986. Han har dømt i en rekke internasjonale mesterskap, blant annet EM og VM. Han har avholdt dommerkurs for NBF gjennom mange år.

Innledning

Man blir ingen god dommer gjennom dommerkuret alene. Å bli en god dommer er en prosess, en utvikling som tar tid. Viktige stikkord underveis vil være **praktisering, erfaring og sikkerhet**. Dette henger sammen.

For å bli en god dommer må du kunne kombinere kunnskap om regelverket og godt skjønn, eller bruke både kunnskap («hjernen») og sunn fornuft («sjelen»). ”Hjernen” fordi vi må kunne spillereglene og instruksene hundre prosent, og, like viktig, forstå bakgrunnen for dem; Hvorfor har vi reglene? ”Sjelen” må vi bruke fordi vi må forsøke å sette oss inn i spillernes situasjon og deres reaksjoner. Vi må forstå det som skjer ute på banen, både under spillet og i pausene mellom ballvekslingene. Utgangspunktet for hvordan vi bruker «hjernen» og «sjelen» er selvfølgelig spillereglene og forståelse for badmintonspillet idè.

Som vi skjønner er selve dommeroppgaven en utfordring som krever arbeid med en selv. Ingen idrett er selvregulerende. Regler og bestemmelser er nødvendige. Vi trenger en fortolkning med hensyn til hvor grensen for det tillatte går - her ligger dommerens hovedoppgave.

Dommerens tilstedeværelse bør gi spillerne følelse av trygghet og likhet i bedømmingen. Dommeren bør skape **tillit og ro** i et hektisk miljø i stadig forandring. Utenfor banen bør vi som dommere bruke vår kunnskap og erfaring til å påvirke idretten i positiv retning. Dette kan gjøres ved aktivt å drøfte endringer i lover, instruksjoner og regelfortolkninger med spillere, ledere, trenere og andre, men vær forsiktig med hva som sies på sosiale medier. Som dommere har vi også et godt utgangspunkt for å engasjere oss i diskusjonene om vår idretts fremtid, topp- og breddeidrett, mediepolitikk, idrettsetikk, kampfiksing og doping. Mange dommere vil finne glede i et slikt bredt engasjement, men det er selvsagt ingen forutsetning for å bli en badmintondommer av toppklasse.

Spesielt for badmintondommere er det viktig å:

- a) Påse at spillereglene, de etiske kodene for spillere-, trenere- og tekniske funksjonærer, turneringsreglement og bestemmelser følges.
- b) Fortolke regler, dvs. sette grenser for det tillatte.
- c) Sørge for sportslig, korrekt opptreden (fair play).
- d) Informere og veilede spillere, ledere, trenere og publikum.
- e) I samarbeid med oppmannen og turneringsledelsen skape et best mulig arrangement.

Hvis dommerne gjør en god jobb sikres spillerne like muligheter til suksess på banen. Dyktige og respekterte dommere hever dessuten kvaliteten og seriositeten på turneringer og mesterskap og dermed over hele badmintonidretten. **Dommerens fremtreden og prestasjon er uhyre viktig for å sikre vår idrett den profilering den fortjener.**

Spillereglene og instruksene til tekniske funksjonærer er viktig, men for å gjøre en god jobb er din personlighet, holdninger og oppførsel av enda større betydning.

Dommerkurset er en begynnelse, men den videre utvikling er avhengig av jevnlig dømming og vilje til forbedring og perfeksjon. **En dommer blir aldri utlært. Den som mener seg utlært bør legge dømmingen på hylla!**

Del 1 Dommeren i idretten

Det å være en god dommer handler mye om psykologi. Nødvendige egenskaper kan ikke læres over natten, men må læres med erfaring over tid. Utgangspunktet er at vår egen personlighet og framferd er viktige virkemidler for utførelsen av vår oppgave som dommer. La oss se på noen viktige momenter:

1. Den følte tilstedeværelse

Innflytelsen føles og aksepteres, men personen er ikke i sentrum. Personligheten blir da viktig. Du må finne din egen linje, være deg selv. Vær konsekvent og på høyde med situasjonene. Har du følelse for spillets ånd kan du komme langt. Naturlig autoritet skal markeres fra det øyeblikk du møter spillerne, men ikke påtrengende og insisterende. Om mulig bør dommeren alltid være den første som ankommer banen.

2. Forholdet til deltakerne

Dommeren bør oppfattes som en positiv del av spillet. Du skal skape tillit, ro og følelse av trygghet og likhetsvurdering ved din oppførsel. Vis myndig og vennlig opptreden fra starten av. Etter oppvarming skal du be spillerne om å gjøre seg klare. Gjør spillerne oppmerksomme på eventuelle linjedommere eller annen ansvarsfordeling ved linje- eller servedømming. Vær nøye og informativ ved loddtrekningen. Denne skal foretas i alle spillernes nærvær. Dette skaper tillit hos spillerne. Du skal være vennlig og positiv, smilende og blid, men overdriv ikke, bli ikke "flåsete". Ta plass på krakken straks loddtrekningen er ferdig, og forlat ikke krakken før kampen er ferdigspilt og spillerne har forlatt banen eller du har gått ut av banen sammen med dem.

Målet for dommeren skal være å oppnå best mulig gjennomføring av konkurransen. Dommeren skal legge forholdene til rette for at spillerne skal kunne yte sitt beste. Forklaring, informasjon via stemmebruk og tegn er derfor viktig. Vær spesielt nøye ved eventuelle konflikter, slik at misforståelser unngås og dine forklaringer blir forstått og akseptert. Kall gjerne spillerne bort til dommerkrakken for oppklaring i slike situasjoner.

3. Forholdet til publikum

Stikkord: **Informasjon og god stemmebruk**. Publikum må til enhver tid kunne sette seg inn i kampsituasjonen. All nødvendig annonsering ved starten av kampen, under kampen og ved avslutningen av kampen bør være høy, men fremfor alt tydelig! Du må ikke snakke for fort (Generelt problem for nye dommere) Et godt forhold til spillerne smitter lett over til publikum. Unngå å trekke oppmerksomheten over på dommeren. Vær rolig og behersket. **Vær ikke arrogant, pirkete, ubesluttosom eller hemmelighetsfull!** Dette er dommerens fire største feil.

4. Kvalifikasjoner/Virkemidler

Grunnkvalifikasjon: Din egen personlighet. Dra nytte av dine beste egenskaper og tilpass dømmingen etter dette. Vær deg selv! Du vil likevel bli avslørt av omgivelsene hvis du spiller skuespill.

Dommerens viktigste egenskaper er:

a) Reaksjonsevne

Denne lar seg vanskelig trene opp, men med erfaring øker beslutningsdyktigheten. Forbindes ofte med vurderingsevne. Særlig viktig i en hurtig idrett som badminton. En eventuell feil må dømmes der og da. For sen reaksjon vil kunne tolkes som mangel på vurderingsevne og nøling. Dette forplantes lett til uro blant spillerne. Det er svært viktig at dommeren straks tar avgjørelser på de linjer han selv skal dømme; annonserer poengstillingen hvis ballen er inn og sier "ut" med høy stemme når ballen treffer utenfor linjen. Det samme gjelder selvsagt ved berøring av skjorter, ved treff av ballen på motstanderens side av nettet osv. Dommeren skal da umiddelbart rope "feil".

b) Tillitsskapende evne

Gi inntrykk av sikkerhet fra første stund, jf. ovenfor om ankomst til banen og loddtrekningen! Vær nøye og bestemt ved avgjørelser. Tydelig og klar stemmebruk. Unngå å bli for monoton. Sørg for å benytte riktig tegnspråk. Virk ikke for bombastisk og vis gjerne humoristisk sans. Alle driver med badminton for å ha det moro (selv om det ikke alltid ser slik ut).

c) Ro

Overføres lett til omgivelsene. Erfaring og rutine er avgjørende momenter her. Er vi først uheldige og stemningen på banen blir amper, så husk at spillerne deltar under press og spenning. Derfor:

- Opptre rolig
- Du må ikke virke fiendtlig eller avvisende
- Reager ikke med å dømme mer pirkete. Det pisker bare opp stemningen
- Provoser ikke spillerne med for mye masing om detaljer
- Tilkall om nødvendig spillerne til krakken. Be dem roe ned situasjonen og fortsette å spille badminton. Om nødvendig må spillerne minnes om at det er **du** som er dommer. Sørg for å være sikker på at din avgjørelse er forstått, gjerne ved å få et svar som «javel» eller «OK» fra spilleren. Da har du samtidig fått en pause i spillet som også kan virke dempende på stemningen. **Ethvert "møte ved krakken" bør avsluttes i en positiv atmosfære.**
- Om situasjonen går så langt at spillerne oppfører seg direkte usportslig, slå bestemt ned på dette med de virkemidler du har til rådighet i følge spillereglene (**§16: tilsnakk, gult kort (advarsel), rødt (feil) eller sort kort (diskvalifikasjon fra alle klasser i turneringen)**)).

Vanskelige situasjoner oppstår gjerne:

- Når den ene part mener at motstanderen haler ut tiden, ved avgivelse eller mottak av serveren og/eller mellom ballvekslingene.
- Når svippservering bryter "normalt servemønster". Merk her at en svippservere ikke er en feil servere fordi mottakeren blir overrasket og ikke klarer å returnere den!
- Ved enkelte vanskelige linjeavgjørelser, særlig når linjedommerne er uerfarne, men også når spillerne dømmer linjene selv. Dommeren har da muligheten til å endre avgjørelsen hvis han er overbevist om at spillerne tar feil. Like viktig er det at dommeren søker øyekontakt med linjedommer og bekrefter at han er enig med linjedommer ved diskrete tegn til spillerne.
- Når en spiller mener at motstanderen har "gått for tidlig" i serveren, gjelder spesielt i double.

- Ved uenighet om ballbytte
- Når det oppstår skader under en kamp.

d) Fasthet/konsekvens

Opprett en fast linje i dømmingen i tråd med din rettferdighetssans og følelse for spillet. Juster ikke dine avgjørelser etter spillernes lyter og vaner, men la likevel spillerne få uttrykke sin personlighet innenfor rammene av det tillatte. Vår idrett trenger spennende individualister. Har du en konsekvent linje i dømmingen vil spillerne som oftest respektere dette og tilpasse seg selv om de kanskje er uenige.

e) Dømmekraft/skjønn

Kjenn reglene og ikke minst bakgrunnen for dem! Kombiner dine kunnskaper med forståelse for spillet, reglene og deres bakgrunn. Denne kombinasjonen utgjør ditt **SKJØNN**.

- Du skal bare dømme «feil» når du er sikker på at en feil er begått.
- La ingen på noe vis ødelegge idrettens renommé eller sjikanere motstanderen eller tekniske funksjonærer ved sin oppførsel.
- Unngå paragrafrytteri.
- Heng deg ikke opp i detaljer som ikke er urettferdig mot for motstanderen.

Det tar tid å lære seg å bruke skjønn ved dømmingen. Dessuten vil oppfatningen av når noe er urettferdig variere fra person til person. Drøft situasjoner med andre dommere og husk at øvelse gjør mester!

f) Samarbeid

Ha god kontakt med servedommer slik at eventuelle servefeil dømmes umiddelbart. Særlig viktig er forholdet til linjedommerne. Snakk med dem før kampen settes i gang. Vern alltid linjedommerne mot påvirkningsforsøk, sinte blikk og tilrop fra spillerne, om nødvendig gi tilsnakk og eventuelt anvende § 16 (tilsnakk, gult, rødt eller svart kort).

Gi alltid oppmannen beskjed om at du har kommet, og spør han/henne om tillatelse før du forlater hallen. Følg alltid oppmannens instruksjoner.

g) Integritet

Rettskaffenhet er en selvfølge!

Diskuter ikke navngitte personer med andre personer i nærheten, altså **ikke** i hallen. Innlat deg aldri på diskusjoner om regeltolkninger med spillerne rett før eller rett etter en kamp. Vær nøytral og la deg aldri påvirke av noen. Vær hundre prosent konsentrert om oppgaven. Går du på akkord med din integritet bør du la være å dømme! Driv aldri kompensasjonsdømming! Hvis du føler at du har gjort urett mot en spiller, kan det ikke gjøres godt igjen ved å gjøre en ny feil den andre veien.

h) Regelkunnskap

Igjen: Forstå sammenhengen mellom reglene og hvorfor reglene er slik de er. De fleste regler har en fornuftig begrunnelse!

Hvis du avbryter spillet skal du ha en god grunn! Spillet avbrytes bare:

- for å oppklare misforståelser
- når det dømmes feil eller skal dømmes let (ballen spilles om igjen)

(iii)når spillerne forstyrres av utenforstående faktorer

(iv)når idretten på annen måte ødelegges av spillerne, trenere, publikum eller de nære omgivelser.

i) Pliktoppfyllenhet

- Følg lojalt oppmannens anvisninger og avgjørelser.
- Ha en positiv holdning uansett hvor "uinteressant" kampen måtte være, la ingen kampen bli et nødvendig onde! Enhver kamp er viktig **for noen!**
- Møt godt forberedt og i god tid. Husk, det ligger mye tid og arbeid bak for spillerne.

j) Antrekk/fysisk standard

Likt antrekk hos dommerne gir et bedre helhetsinntrykk av en turnering. Tidligere var antrekket hvit skjorte, slips og dressjakke. Det er modernisert. Autoriserte dommere har nå helt sort antrekk: T-skjorter, gensere, bukser, sokker og sko. Litt trist kanskje, men det ser stilig ut.

Det er alltid en fordel å være i god fysisk form, men for badmintondommeren vil den psykiske balanse være vel så viktig. En må forsøke å holde hodet kaldt og bevare fatningen i enhver situasjon. Hvis du ikke er i form, er det fullt ut akseptert å be oppmannen om en pause eller om å få avslutte for dagen.

DOMMEREN I IDRETTE: Oppsummering - en grunnfilosofi

Bagateller som ikke går ut over motstanderen eller ikke er i strid med fair play skal du **ikke** slå ned på. Er du i tvil om spillereglene er brutt skal du **ikke** dømme feil. **Alle tekniske funksjonærer skal huske at spillet er til for spillerne (instruks 1.3). Dommeren skal sørge for at de får utfolde seg og vist sitt beste innenfor rammen av regelverket.**

Vurder alle situasjoner i samsvar med din overbevisning og i tråd med spillereglene. Ha følelse for spillets ånd. Heng deg ikke opp i detaljer, men hvis noen går over streken skal du gi vennlig, men bestemt tilsnakk tidlig i kampen. Da setter du en grense spillerne ofte vil respektere og unngår som regel å måtte gi advarsel (gult kort) eller dømme feil (rødt kort) senere.

Forbered deg godt, møt presis og i god form!

DEL 2 Spillereglene for badminton

Sist endret 7. mai 2022 med ikrafttredelse 1. juni s.å.

(tekst i kursiv er ikke pensum til kretsdommerkurs)

Badminton er et gammelt spill med røtter i India. Engelske offiserer brakte det indiske spillet "Poona" til England ca. 1870 og det ble først ble spilt på hertugen av Beuforts eiendom "Badminton" i Gloucestershire. Siden spillet ikke hadde noe engelsk navn ble det kjent som "spillet som spilles på Badminton". Etter hvert fikk så spillet "Badminton" som navn. På gods i England ble det først spilt mellom to ballsaler og derfor hadde banen en timeglassform slik at de store dørene kunne åpnes uten å slå inn på banen.

De første offisielle spillereglene er fra 1939. Regelverket har blitt revidert og endret en rekke ganger, sist i mai 2022 med ikrafttredelse 1. juni samme år. Badminton World Federation (BWF) har bestemt at endringer i spillereglene kun skal foretas hvert fjerde år. Eventuelle endringer vil derfor neste gang komme i 2026. Anbefalingene til tekniske funksjonærer kan endres hvert år.

Spillereglene innledes med et sett definisjoner som ikke trenger nærmere forklaring. Uttrykkene er i overensstemmelse med alminnelig badmintonterminologi.

Merk definisjonen av "slag". Det er ikke nødvendig at ballen treffes av racketen for at det skal være et "slag". Det er tilstrekkelig at racketen beveger seg fremover i hensikt å treffe ballen.

§1 Banen og baneutstyret

Består av bestemte mål som dommeren selvsagt må ta for gitt. Det er unødvendig å lære målene utenat. Poenget er å kunne finne fram til bestemmelsene om nødvendig. Det er imidlertid meget viktig at dommeren kontrollerer at baneutstyret er i feilfri stand og plassert korrekt før hver kamp begynner. Her syndes det ofte, spesielt mot §1.4 (nettstolpene), §1.5 (nettstolpenes plassering), §1.9 (strammingen av nettet) og §1.11 (korrekt festing av nettet). Oppmannen kontrollerer som regel dette hver dag før kampene starter

§1.10 som angir netthøyden inneholder de eneste mål dommeren bør huske! På midten: 1,524 m, på sidelinjene (nettstolpene): 1,550 m. Netthøyden skal kontrolleres før hver kamp (og hvis nettet blir hardt berørt eller kommer ut av stilling under kampen). Hvis det er oppnevnt servedommer er dette vanligvis delegert til ham/henne.

§2 Ballen

Unntaksvis kan det være aktuelt for spillerne eller dommeren/servedommeren å bøye fjærene inn eller ut før ballene brukes (for å gjøre ballene raskere eller langsommere). Det er oppmannen som bestemmer om dette skal gjøres. Dommeren må passe på at ballene blir behandlet slik oppmannen har bestemt. Bretting av baller er unntaket, vanligvis er det ikke behov for eller adgang til å gjøre dette. Spillerne skal alltid spørre dommeren før ballen byttes og dommeren skal positivt samtykke. Av og til klarer "sterke" spillere å fremtvinge et ballbytte mot motstanderens oppfatning. Dommeren må forhindre at slikt skjer.

§3 Testing av baller for hastighet

Bestemmelsen må praktiseres nøye. De fleste spillere står for langt inne på banen under testingen. Ballen skal treffes rett over baklinjen. Det skal ikke testes baller før hver kamp eller under kampen med mindre oppmannen bestemmer det.

§4 Racketen

Også denne bestemmelsen er det tilstrekkelig at dommeren kan finne fram til om nødvendig. Det er svært sjelden at dommeren må ta standpunkt til om racketen er lovlig eller ikke.

§5 Godkjent utstyr

BWF har avgjørende myndighet. Det er viktig å ha kontroll over utviklingen av utstyret!

§6 Loddtrekningen

Vær nøye med å gjøre spillerne oppmerksomme på de ulike valgmuligheter beskrevet i pkt. 6.1.1. og 6.1.2.

Den tapende part velger blant de gjenstående alternativer. Husk betydningen av en myndig og klar gjennomføring av loddtrekningen, i alle spillernes nærvær! Dette vil gi deg den rette start på kampen.

Foreta loddtrekningen **før** oppvarmingen som vanligvis er på 2 minutter, eller etter oppmannens anvisning. Gå ut på banen og still deg på sidelinjen for singel med et bein på hver side av servelinjen. Spillerne forstår da at trekningen skal foregå og kommer til deg. Håndhils på spillerne med mindre oppmannen har bestemt annen hilsningsform. Loddtrekningen bør foretas ved å kaste mynt eller krone. *Et godt råd: ikke la mynten falle på banegulvet, den kan rulle ut av banen til tilskuernes fornøyelse. Mynten skal kastes rett opp i været og tas imot med samme hånd som kastet den opp. Vis alle spillerne mynten tydelig mens den ligger på håndflaten. Vi skal ikke etterlikne tennis der dommeren plukker mynten opp fra bakken.*

Trekningen skal foretas med ryggen mot dommerkrakken; da har dommeren full kontroll på hvem som er på høyre og venstre side når han sitter på krakken. Dert er det ganske vanlig at spillerne velger å motta, særlig i double og mixdouble. Skriv ned resultatet av loddtrekningen på dommerskjemaet med en gang.

§7 Tellesystemet

Hovedpunktene anses kjent. Tellesystemet ble fullstendig lagt om for noen år siden. Det spilles nå tre sett til 21, med poeng i hver ballveksling, såkalt "running score". Den spiller/par som først når 21 poeng har vunnet settet, men det må vinnes med to poengs margin. Hvis ingen av spillerne oppnår dette, spilles det

Spørsmål

Spørsmål 1:

To spillere har høyst forskjellige meninger om ballens hastighet. Hva gjør du som dommer?

Spørsmål 2:

Hva bør en turneringsarrangør gjøre for å hindre at spillere bruker tid til å teste baller før og under en match?

Spørsmål

Spørsmål 3:

Hvordan pleier du å foreta loddtrekningen? Hvordan bør den gjøres?

Spørsmål 4:

Tror du dommerens "tone" i kampen betyr noe?

Spørsmål 5:

Hvilke forhold kan ligge bak spillernes valg ved loddtrekningen?

Spørsmål 6:

Stillingen er a-29 i en damedouble. Hva er helt spesielt med meste ballveksling?

frem til a 29. Første spiller som når 30 poeng, har uansett vunnet settet ("sudden death" på a - 29). En kamp kan dermed ende 30-29, 29 - 30, 30 - 29.

§8 Sidebytte

Husk pkt. 8.2. Poengstillingen endres ikke fordi spillerne har glemt å bytte side, men feilen **skal** rettes. Ingen avgjørelse har tilbakevirkende kraft!

§9 Serven

Denne paragrafen er lang, den kan synes vanskelig, men er viktig. Reglene er dessuten erfaringsmessig vanskelig for dommeren å håndheve. Det beste er naturligvis at det oppnevnes en egen servedommer, men det er det sjelden mulighet til. Hoveddommeren får dermed også denne oppgaven. Det er nødvendig med lang erfaring for å bli en god bedømmer av server.

Å serve = å sette spillet i gang.

NB: I internasjonale turneringer er reglene om høy serve og overhåndsserve erstattet med en enklere regel om at hele ballen skal være lavere enn 1,15 meter over banegulvet når den treffes. Det er denne regelen som nå står i spillereglens § 9.1.6. Servedommeren sitter da på stolen og kontrollerer høyden for balltreffet med hjelp av to målestaver, en på hver side av servedommerstolen. I Norge har vi ikke gått til anskaffelse av dette utstyret slik at det bare er i Norwegian International Championship (NIC) de beste norske dommerne får trening med målestavene, med mindre de også dømmer i utlandet.

I alle nasjonale turneringer, altså ikke i NIC, brukes de «gamle» reglene om overhåndsserve og høy serve. Disse er nå å finne som «alternative serveregler som § 9.1.6. Her står det: **«I en korrekt serve skal a) hele ballen være under serverens midje det øyeblikk den blir truffet av serverens racket. Midjen defineres som en tenkt linje rundt kroppen i høyde med det laveste punktet på serverens nederste ribben.**

b) Skal skaffet på serverens racket i trefføyeblikket peke nedover».

Bokstav a) gjelder høy serve og bokstav b) gjelder overhåndsserve.

Badminton er verdens eneste idrett der det eksisterer to sett serveregler samtidig. Dette må ikke forvirre dommerne. Det er de alternative servereglene det skal dømmes etter i Norge (bortsett fra i NIC).

Under følger en oversikt over ulike typer feil i serve og servemottak.

Feilene som kan gjøres er

I serveren:	I mottaket:
--------------------	--------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Ballens flukt skal være oppadgående etter at serveren er avgitt (9.1.) - Tidsaspektet: Forsinkelse av spillet (9.1.1., 9.1.2 og 9.4) - Fotfeil, beveger bein før ballen treffes eller trår på streken (9.1.3 og 9.1.4) - Fjærtreff (9.1.5) - <i>Høy serve, ny regel med målestaver: Ballen skal treffes lavere enn 1,15 meter over banegulvet (9.1.6)</i> - Høy serve og overhåndsserve, gammel regel uten målestaver, i alternative bestemmelser 9.1.6. (Alternative service laws, BWFs cooperate nettside, laws and regulations). - Finting (9.1.7) - Serveren bommer på ballen (9.1.8) - Hindrer sikten for motspiller (9.5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidsaspektet: Forsinkelse av spillet (9.1. 9.1.1. og 9.4.) - Fotfeil, beveger bein for tidlig i mottaket eller trår på streken (9.1.3 og 9.1.4). - Hindrer sikten for motspiller (9.5.)
---	---

Servens begynnelse

Når er serveren påbegynt? Når spillerne har inntatt sine posisjoner medfører den første fremadgående bevegelse av serverens rackethode servens begynnelse, § 9.2.

Vi går nøye gjennom hver enkelt feil og servedommerens tegn knyttet til disse (se instruks til tekniske funksjonærer punkt 7). Tegnene er viktige; de er internasjonal standard slik at misforståelser unngås. Det er imidlertid mange spillere som **ikke** kjenner tegnene, slik at du må være forberedt på å forklare dem. Nedenfor kommenteres ulike servefeil med eksempler.

Ad tidsaspektet (§ 9 1.1. 9.1.2 og 9.4.)

Tid fra oppstilling til avgivelse av serve: Serveren skal startes (9.2) før det har gått 5 sekunder (det er lang tid, prøv selv). Merk her at 5 sekunder er en omtrentlig angivelse til hjelp for dommeren og ikke er lovbestemt. Det betyr at hvert tilfelle må vurderes for seg. Det er hoveddommeren som eventuelt dømmer feil for forsinkelse av spillet ved serving **eller** servemottak, jf. § 17. 3 om servedommerens oppgaver, som **ikke** henviser til § 9.1.1., **bare** til 9.1.2. til 9.1.8. Vurderingstemaet for hoveddommeren er om serverens tidsbruk forstyrrer mottakeren, men 5 sekunder praktiseres **uansett** som en absolutt grense. Vær oppmerksom på at feilen også kan begås av mottakeren. Serveren står klar til å serve, mens mottakeren ser i gulvet eller liknende. I så fall er det mottakeren hoveddommeren kan dømme feil på etter punkt 9.1.1. Begge kan også være klare, men idet serveren avleveres rekker mottakeren f. eks. hånden i været eller ser ned i bakken. Det vil ofte være fornuftig å tilkalle begge spillerne og be dem innrette tempoet etter hverandre i stedet for å dømme feil etter 9.1.1 med en gang. Her må dommeren igjen utvise skjønn.

Merk § 9.1.2: Når serveren har ført racketet tilbake er det ikke tillatt å stanse opp bevegelsen før racketen føres frem for å treffe ballen. Denne regelen er forholdsvis ny og ble tatt inn for å stoppe en bestemt type finting som fremprovoserte fotfeil hos mottakeren.

I ”tette” kamper kan tidsaspektet ved serveren gi opphav til hissig stemning på banen, med små ”demonstrasjoner” av ulik art. Bevar da roen, tilkall spillerne og be dem tilpasse seg hverandre og fortsette spillet. Det er dommerens oppgave å forhindre at slike situasjoner utvikler seg videre i negativ retning. Unngå usportslig opptreden! Bruk om nødvendig «stigen» i §16 – tilsnakk, gult kort (advarsel), rødt kort(feil).

Eksempler på ”demonstrasjoner” er:

- Demonstrativt lange pauser, og motsatt:
- Uvanlig hurtig serveavgivelse
- Mottaker ser med vilje i gulvet når serveren skal avgis selv om han straks før var klar til å motta serveren
-
- Høylytte klager fra spillerne

La deg aldri påvirke av noen i slike situasjoner! Merk at det er fullt lovlig å variere hastigheten på serveavgivelsen. Forbausende få spillere gjør dette, men det kan være en effektiv taktikk for å få motstanderen ut av rytmen. Dommeren må skille mellom dette og ulovlig finting (se nedenfor).

Ad fotfeil (§9.1.3 og 9.1.4)

Feilen kan begås av både server og mottaker.

Diskusjon: Hvor viktig er fotfeilen? Hvor store fordeler kan oppnås ved slike feil?

Oppmann- og dommerutvalget mener at fotfeil i serveren som regel ikke gir fordeler av avgjørende art. Servedommerens konsentrasjon bør rettes mot feil som kan gi større fordeler. Bare helt grove fotfeil av serveren (de som tydelig kan oppdages av omgivelsene) bør servedommeren reagere mot. Det er ikke tillatt å ”spasere i serveren” dvs. flytte det bakerste benet frem idet racketen beveges fremover mot ballen. NB! I mangel av servedommer skal dommeren også vurdere serveren (det følger av §17.6.5). Selv om det er servedommer på kampen kan også dommeren dømme servefeil (5.4.3.)

Derimot er fotfeil i servemottak mer alvorlig og **må** slås ned på (hoveddommer). Dette gjelder også single! En ser ofte at mottaker har beveget seg 20 – 30 cm eller mer idet serveren avgis. Da er en betydelig fordel oppnådd. Dømmer du med en gang og er konsekvent, vil spillerne tilpasse seg. Det hender at en server dømmes for små fotfeil mens det nærmest er fritt fram for en mottaker som går for tidlig. Dette er meget uheldig og må unngås! Spillerne vil ellers raskt miste enhver respekt for banefunksjonærene.

Ad finting (§ 9.1.7)

Utgangspunkt: Serveren starter ved første fremadgående bevegelse av serverens rackethode (§ 9.2). Når serveren er påbegynt må rackethodebevegelsen fortsette kontinuerlig (uten stans) forover. Men det er ikke ulovlig å variere racketens hastighet framover. Ulovlig finting må dømmes straks, det kan gi store fordeler til serveren. Ved backhandserve bør serveren først sette fram racketen, deretter ballen. Motsatt rekkefølge vil ofte (men ikke alltid) innebære en mulighet for finte.

Ad ”fjærtreff” (§9.1.5)

Når fjærene treffes først vil ballen få en skru som gir serveren en urettferdig fordel. Denne serveren var tillatt fram til 1982, men ble heldigvis forbudt fordi BWF

mente den forandret spillets karakter .Noen spillere gav ballen en utrolig skru. I henhold til en regeltolking foretatt av BWFs lovutvalg er det feil å treffe fjærene og korken samtidig.

Ad høy serve, Alternativ servelov 9.1.6.a) når målestavene for serve ikke brukes.

Forstå feilen. Midje er definert i § 9.1.6 i alternativ servelov; en tenkt linje som går rundt kroppen i høyde med det laveste punktet av serverens nederste ribben. Altså er det ikke feil serve dersom hele ballen er under nederste ribbein. Definisjonen gir en ganske klar grense for hvor høyt ballen kan treffes. En del spillere ser ut til å tro at grensen går midt på brystkassen, og dessverre kommer de ofte unna med det. Vurder samtidig ballens flukt. Serven kan lett bli for høy ved backhand svippserve i double, og av og til også i single.

Ad overhåndsserve alternativ servelov 9.1.6. b), når målestavene for serve ikke brukes.

En god dommer må forstå feilen og hvorfor regelen er som den er! Det er viktig å unngå at spillere nærmest smasher serveren inn, da gir serveren en altfor stor fordel. For noen år siden var regelen at hele rackethodet være tydelig under hånden som holdt racketen, men det var svært vanskelig å dømme konsekvent. Nå er kravet endret slik at bare racketskaftet må peke nedover (mot rackethodet) idet ballen treffes. Denne regelen må imidlertid overholdes. Spesielt kombinasjonen av overhåndsserve og høy serve medfører en klar og urettferdig fordel for serveren. Vær oppmerksom på at en serve som ser ut til å være overhåndsserve når du ser den fra backhandsiden, kan vise seg å være grei nok fra forehandsiden. Det krever erfaring og mot for å bli en god servedommer.

Spesielt ved svippserve er det viktig å dømme på server som klart er ulovlige fordi skaftet ikke peker nedover (og dermed er overhåndsserve).

Ad ballens flukt (§9.1.)

Skal være oppadgående. Viktig ved vurdering av svippserver. Har ballen en (nesten) flat flukt vil dette være en bekreftelse på at en overhåndsserve, eventuelt en høy serve (eller begge deler samtidig) har funnet sted!

§9.3. innebærer at en serve anses som avgitt hvis serveren bommer på ballen, dvs. døm serve over og poeng til motparten. Serven, og dermed spillet, er påbegynt før det bommes på ballen (§9.2)

*§9.4: Mottakeren må ikke gjøre forsøk på å returnere serveren hvis han ikke er klar. Uttrykket ”gjøre forsøk” overlater mye til dommerens skjønn. Det er helt klart at en mottaker som tar imot ballen med hånden og hevder han ikke var klar, ikke skal straffes med poengtap. Han har ikke forsøkt en retur. *Det samme vil vanligvis gjelde hvis mottakeren fanger ballen på racketen eller for eksempel slår ballen kort og høyt over til serveren, samtidig som han gir uttrykk for at han ikke var klar. Den mottaker som derimot forsøker en retur, men angrer seg for sent, skal tape ballvekslingen. Bruk sunn fornuft her!**

§ 9.5: Vær klar over muligheten for distraksjon hvis begge spillerne stiller seg i same rute for servemottak. Motstanderne har krav på å vite hvem som er servemottaker og det skal dommeren fortelle i forbindelse med loddtrekingen. Serveren og mottakeren skal dessuten ha fri sikt til hverandre idet serveren blir avlevert.

Noen råd ved dømming av serveren:

- Døm positivt, let ikke etter de små feilene.
- Vær oppmerksom på overhåndsserve og høy serve, spesielt ved svippserve! Vurder ballens flukt. Hvis feil: Døm umiddelbart! Men hvis du første etter noen sekunder blir klar over at serveren må ha vært ulovlig, skal du likevel dømme feil.
- Hvis spillerne ikke er ”i takt” ved avgivelse av serveren: Kall spillerne til dommerkrakken og forklar tydelig hva du er misfornøyd med. Av og til kan det være nødvendig å forklare mottaker at det er lovlig å variere tempoet i serveavgivelsen, slik at han må være klar over et visst tidsrom.
- **Vær spesielt på vakt mot slutten av jevne sett; da kommer det ofte en ulovlig ”suser” av en overhåndsserve/høy serve.**
- Er du i tvil, skal du **ikke** dømme feil! (BWFs instruks til tekniske funksjonærer pkt. 6.8.) *Dette gjelder imidlertid ikke ved brudd på § 9.4. Hvis dommeren er i tvil om mottakeren forsøkte en retur, skal det gå utover mottakeren.*
- Bruk ditt skjønn! Ved en fornuftig kombinasjon av overbevisning, fornuft og regelkunnskap blir du en god servedommer!

Hoveddommer må være på vakt i servemottak. Fotfeil på mottaker kan gi store fordeler! Døm feil straks!

§10 Single

Legg merket til at § 10 om singel og § 11 om double er bygget opp helt likt.

Kommentarer til § 10 anses forøvrig som unødvendig. Studer bestemmelsene hvis du er usikker.

§11 Doublespill

Merk spesielt § 11.1.5. Denne bestemmelsen er nøkkelen til å forstå når det skal byttes servefelt i double. Det skal bare gjøres når det par som server vinner en ballveksling.

§ 11. 4 om serverekkefølgen må studeres inngående. Den kan virke forvirrende, men er logisk og ganske enkel å praktisere etter litt øvelse. Husk alltid å merke deg hvem som skal serve og motta når det oppstår pauser i spillet, f. eks på 11 oppnådde poeng. Spillerne kan lett ha glemt dette til spillet skal starte igjen etter pausen på inntil 60 sekunder.

*Dommeren må forsøke til enhver tid å ha full kontroll med hvilken spiller som skal serve og motta serveren og fra hvilket servefelt. Det er bare mulig å ha fullstendig kontroll over dette med korrekt bruk av NBFs offisielle dommerskjema, eller ved bokstavene A og B på server mottaker når elektroniske tellekasser er i bruk. Det er likevel **viktigere å følge med på banen** enn å bruke for mye energi på å fylle ut skjemaet. Det er mange gode dommere som ikke bruker skjema.*

§12 Servefelt - feil

Reglene om servefelt – feil ble vesentlig forenklet for noen år siden. Hvis du oppdager en slik feil skal feilen rettes (i pausen mellom ballvekslingene) og poengstillingen opprettholdes. Et eksempel: Et par server feilaktig to ganger på rad fra høyre servefelt (på 6 – 3 og på 7 – 3). Paret vinner første ballveksling, men taper den andre før dommeren oppdager feilen.

Stillingen er da 4 - 7, spilleren som servet sist bytter servefelt med sin makker og servern går over til motstanderne som (naturligvis) starter i sitt høyre servefelt.

§13 Feil

Gå gjennom hele paragrafen. Merk spesielt:

13.2.1 og 13.2.2. Det er altså "feil" hvis dette skjer under utførelsen av servern. Det er derimot "let" hvis dette skjer under ballveksling (§14.2).

13.3.6. og 13.3.7. Hva er "føring"? (Dømmes sjelden, men når det skjer må dommeren "slå til") Hvis føring kan dette ofte høres på lyden av treffet. Ballen befinner seg dessuten lenge i kontakt med strengene, den slås ikke, men føres/løftes. Ballen vil som regel også få en merkelig flukt. *Merk også § 13.3.7. Det hender at ballen treffer strengene to ganger i ett og samme slag. Det er i så fall også en "feil". Dette skjer sjelden, men skjedde faktisk under utførelsen av en kort serve i finalen i herredouble i NM 2023. Hoveddommer dømte straks «feil» til spillernes forbauselse. Dette er en feil som ikke skal dømmes av servedommer, jf. instruks 7.2. som om servedommerens oppgaver.*

13.4.3. Tidligere var det alltid feil når en spiller kom inn på motstanderens banehalvdel under nettet. Slik er det altså ikke lenger. Det dømmes nå sjelden feil på dette, men det hender at spillere kaster seg etter en ball, klarer å returnere den, men selv sklir langt under nettet og da distraherer motstander. Dette vil fort bli en «feil» hvis motspillerne står i nærheten av nettet. Nettopp dette skjedde på matchballen i en av semifinalene i mixdouble i NM senior 2023.

13.4.4. Man skal ikke hindre (obstruere) motstanderen i å utføre et lovlig slag der ballen følges over nettet. Dette er tillatt så lenge ballen treffes på egen side av nettet (§ 13.4.2).

- Hvis en spiller har mulighet til å smashe fra en posisjon nær nettet må ikke motstanderen sette opp racketen på en slik måte at han distraherer den annen part. Ellers er det lov å sette opp racketen i denne situasjon hvis motstanderen ikke forstyrres. *Merk at det kan foreligge ulovlig obstruksjon selv om racketene ikke er i kontakt med hverandre. (psykisk obstruksjon). Ofte grenser situasjoner der 13.4.4 er aktuell mot tilfelle av overtredelser av 13.4.5. Et eksempel kan være en spiller som stiller seg rett foran motstanderen og hever racketen i det denne skal smashe nær nettet. Selv om den lovlige*

Spørsmål

Spørsmål 7:

Hva dømmer du når racketen treffer ballens bunn og fjær samtidig?

Spørsmål 8:

Nevn de ulike servefeil.

Spørsmål 9:

I hvilke typer serve tror du det er størst sjansen for at 9.1.5. og 9.1.6. brytes i double?
(Kort forehand – lang forehand, kort backhand – lang backhand)

Spørsmål 10:

Samme som 9, men vurder i tillegg om det serveres langs linjen/kryss og fra høyre/venstre rute.

Spørsmål 11:

Av de forskjellige typer feil, når mener du at størst urettferdig fordel oppnås?

Spørsmål 12:

Hvorfor er det viktig å dømme feil på ulovlige server fra begynnelsen i en kamp?

fullførelse av slaget over nettet ikke hindres, kan motstanderens handling innebære en ulovlig distraksjon.

Legg merke til de praktisk viktige bestemmelsene i § 13.3.7. , 13.3.8. og 13.3.9. Disse feilene skjer ofte. Dommeren skal alltid rope høyt ”Feil” når ballen berører en spillers racket og fortsetter bakover på spillerens banehalvdel (13.3.9). Ballen er da ute av spill fra racketberøringen.

Ved enhver feil, dømmes der og da. Dommer (evt. servedommer ved servefeil) roper ”feil” høyt og tydelig.

13.5. Dette er en svært viktig bestemmelse som henviser til bestemmelsene om usportslig opptreden i §16. Denne regelen omtales nedenfor.

§14 Ballen spilles ”om igjen” (”let”)

Hva som skal skje etter at det er dømt ”let” forklares i regel 14.3. Spillet etter siste serve gjelder ikke og serveren som servet sist skal serve igjen.

14.2.2 *Altså ingen debatt om hvem som gjorde feilen først, server eller mottaker. Begge feiler i serveøyeblikket! Men: Hvis mottaker dømmes for feil servemottak mens serveren går ut eller i nettet, dømmes feil servemottak. Servemottaksfeilen skjer i serveøyeblikket, mens serveren går ut (eller i nettet) etter at serveren i seg selv er avgitt! Serveren vinner poenget.*

Når ballen skal spilles om igjen annonseres ”let” av dommeren umiddelbart.

Merk: Dersom en ball kommer inn på banen fra en annen bane stanses spillet vanligvis og ballvekslingen spilles om igjen (let). Dette skal imidlertid ikke være urettferdig for en spiller som er i ferd med å vinne ballvekslingen. En ball som kommer inn på siden av banen i det en spiller er i ferd med å slå inn en smash fra opplagt vinnerposisjon, skal ikke medføre ”let”. Se instruks til tekniske funksjonærer punkt 5.9.1.2.

Merk **14.2.5** Treneren (inntil 2) kan sitte på en stol bak banen til ”sin” spiller. Treneren kan bistå med råd når som helst bare **ikke** når ballen er i spill. Hvis treneren er så høylydt eller gestikulerende at motstanderens blir forstyrret skal det dømmes ”let” og oppmannen tilkalles. Det er ikke tillatt for treneren å bruke **noen form** for datautstyr/telefon på trenerstolen. Nærmere regler om trenerens oppførsel er gitt i den etiske koden for trenere utgitt av BWF. Denne finnes på engelsk på BWFs nettsider og i norsk oversettelse på NBFs nettsider.

14.2.6 Dommeren må være på vakt mot linjedommere som ikke tør ta vanskelige avgjørelser i en hard og jevn kamp. I så fall kan det være nødvendig å skifte ut linjedommerne. (En linjedommer har bare «lov» til ikke å ta en avgjørelse hvis sikten til ballens nedslag er blokkert, f. eks av en spiller).

§15 Ballen ute av spill

15.1. Ballen er ute av spill når den treffer nettet eller nettstolpene og begynner å falle mot gulvet på den side som den ble slått fra. Merk: Om motspilleren berører nettet etter at ballen er ute av spill, er dette ikke feil.

§16 Kontinuerlig spill, dårlig oppførsel, straff

Dette er en viktig bestemmelse. En erfaren og sikker dommer skal mestre slike situasjoner, men det krever øvelse.

§ 16.1 fastsetter den absolutte hovedregel om kontinuitet i spillet: ”**Spillet skal være kontinuerlig fra første serve til kampen er avsluttet**” Fra dette utgangspunktet er det likevel unntak, mest praktisk er de lovbestemte pausene.

Legg merke til:

16.2. Pauser. Spillet skal være i gang når 60 sekunder eller 120 sekunder er gått. Vær nøye med dette! Sett stoppeklokken i gang i det du annonserer stillingen (f. eks. 11 – 8) og ”pause”; eller 21-17 ”sett” og resultatet (første sett vunnet av a 21-17).

16.3. Utsettelse av spillet. Hvis det oppstår forhold som gjør gjennomføringen av kampen sportslig uforsvarlig skal spillet utsettes av dommeren (16.3.1) eller av oppmannen (16.3.2). Typiske eksempler vil være lekkasje i halltaket, feil med lyset eller at nettet ryker og må erstattes med et nytt.

16.4. Forsinkelse av spillet. Tillat bare tørking av svette, vandriking o.l. når dette ikke forsinker spillet. Det er vanlig å tillate rask tørking dersom spilleren umiddelbart etter en ballveksling går raskt til boksen sin og tørker og er klar på 5-7 sekunder. Dersom de ønsker å drikke, eller spør om annet opphold i spillet, skal dommeren tydelig gi tillatelse til det. I og med at det er anledning til 60 sekunders pause midt i settet skal dommeren være temmelig restriktiv. Enkelte spillere vil forsøke å lure til seg hvile i avgjørende faser av spillet, eller når de er slitne. Tillat aldri slikt! Det kan være nødvendig å gi gult eller rødt kort. Slike «lurepauser» kan avgjøre hele kampen.

Nekt alltid ekstra pauser når du forstår at det er rene taktiske hensyn som ligger bak, for eksempel når en spiller har fått flere poeng på rad slik at motstanderen ønsker pause for å forsøke å bryte den gode rytmen til motstanderen.

Spørsmål



Spørsmål 13:

Spiller x er fintet bort, og er åpenbart ute av stand til å nå spiller Ys vel plasserte drop som er på vei over nettet. Før ballen treffer gulvet på Xs banehalvdel kommer en ball inn fra nabobanen og lander rett foran X. X forlanger ballen spilt om igjen. Hva er korrekt avgjørelse?

Spørsmål 14:

Spiller X utfører en nettdrop. Ballen ruller over nettet og blir hengende i nettet på Ys side. Umiddelbart etter at ballen har hengt seg fast mister y racketen inn på Xs banehalvdel under nettet. Avgjørelse?

Spørsmål 15:

I en damesingle slår X en drive som treffer nettstolpen på hennes side av banen, mens ballen faller ned mot gulvet berører Y nettet med racketen. Avgjørelse?

16.5. Rådgivning og å forlate banen. Merk at spillere kan få råd av treneren når som helst under en kamp bare ballen er **ute** av spill.

Det er **bare** under pausene på inntil 60 sekunder i hvert sett og på inntil 120 sekunder mellom settene spillerne kan forlate banen uten å ha innhentet dommerens tillatelse.

16.6 . En spiller skal ikke..:

Denne bestemmelsen dekker noen av de mest vanlige eksempler på dårlig oppførsel. 16.6.4 er en «sekkebestemmelse» som rammer alle typer dårlig oppførsel som ikke er direkte regulert av andre bestemmelser. Dommeren skal reagere slik beskrevet i regel 16.7.

16.6.1. Ingen må under noen omstendighet oppnå fordeler av å utsette eller forsinke spillet på grunn av f. eks. tørking av svette, væskeinntak, fjerning av fjær fra banen, ballskifte eller testing, o.l.

16.6.2. Eksempel: Spillerne bretter fjærene uten å spørre, dunker fjærene mot rackethodet, albuen eller ødelegger ballen med vilje. Skjer dette, bytt ballen umiddelbart og gi tilsnakk, eventuelt skal den aktuelle spiller advares ved bruk av gult kort. Ved grov overtredelse kan det dømmes rødt kort (feil) med en gang.

16.6.3. og 16.6.4. Svært aktuelt er banning, utrop og gestikulering på banen. Hva skal tillates? Svaret vil være situasjonsbestemt, men generelt bør banning som høres av omgivelsene slås ned på. Særlig må ikke publikum bli sjenert av høylydt banning, men lav utskjelling av linje- eller servedommere er minst like ille. Det virker ødeleggende for idretten. Umiddelbare utbrudd som reaksjon på egne feil bør ofte aksepteres, noe annet kan virke 'firkantet'. Spillere som "gir fingeren" og liknende skal umiddelbart tilsnakkes/advares/dømmes "feil" på, alt etter situasjonen. Ved obskøne gester, f.eks. ved å sette racketen mellom benene og gni på skaftet, skal det som et minimum gis gult kort.

Dommeren skal ikke tillate at spillere med vilje slår hardt i nettet med racketen. Hvis dette skjer kan det være nødvendig å kontrollere stolpenes plassering og måle netthøyden før spillet kan fortsette.

Et hvert forsøk på å påvirke linjedommere er å regne som dårlig oppførsel. Husk at linjedommere ofte er unge og/eller urutinerte, og derfor er lett bytt for "eldre/berømte" spillere! Reager på dette med en gang.

Det er ikke tillatt å knytte neven demonstrativt mot motspillere, skrike mot denne eller nistirre på kort avstand over nettet. Det er videre forbudt å skrike overdrevent høyt selv om det **ikke** er rettet mot motspilleren (se instruks 5.9.1.7), men da skal de være virkelig ille! Knyttede never og jubel **mot** publikum er derimot noe vi gjerne ser mer av. Husk at grensen mellom den positivt engasjerte og den provoserende oppførsel er viktig å trekke, selv om det kan være vanskelig.

16.7 Det er **meget viktig** å være nøye med "saksbehandlingen" ved brudd på 16.4., 16.5. eller 16.6:

Tilsnakk (ikke bruk av kort) Tilsnakk er ikke direkte regulert i spillereglene, men dette virkemiddelet kan og bør brukes ved mindre alvorlige brudd, eksempelvis lav banning (som ikke sjenerer andre) og mindre utbrudd som skyldes at spilleren er sint på seg selv. For eksempel når spilleren slår racketen i nettet nærmest som en refleksreaksjon og ikke som et raseriutbrudd. Tilsnakk gis ofte best ved at dommeren sier spillerens navn, oppnår øyekontakt og gjør en dempende bevegelse med hånden. Ofte vil spilleren selv straks si "sorry" eller lignende. Saken er i så fall ute av verden. Gjør ikke for mye ut av slike relativt beskjedne utbrudd. I en jevn og hard kamp bør man tillate noe før det gis tilsnakk. Det skal imidlertid straks reageres på usportslig opptreden f. eks hånlige blikk mot servedommeren eller at ballen slås demonstrativt hardt under nettet til motspilleren., eller bare skyves noen cm. mot motstanderen. Enhver motspiller og funksjonær skal vises respekt!

Advarsel (gult kort): Gis hvis tilsnakk ikke har virket. Ved markante regelbrudd gis advarsel uten at det først er gitt tilsnakk. For eksempel ved høylydt, sjenerende banning, kraftig kasting av racketen (uten at det er farlig for andre), harde slag i nettet, når ballen ødelegges med vilje, påvirkning av linjedommere eller sjikane av øvrige banefunksjonærer. Se regel 16.7.1.1

Feil (rødt kort): Skal for det første idømmes ved ny overtredelse etter at gult kort er gitt. Se regel 16.7.1.2

For det andre skal Rødt kort gis **direkte (uten at det er gitt gult kort først)** ved grov overtredelse. Se regel 16.7.1.3.

Når det er dømt feil og vist rødt kort **skal** dommeren tilkalle oppmannen til banen ved å rekke høyre hånd tydelig rett opp i været. Når oppmannen kommer skal dommeren forklare hvorfor rødt kort er gitt. Oppmannen kan da **velge** å diskvalifisere spilleren eller paret fra kampen og da automatisk fra **hele resten av turneringen** (se instruks 3.6.2.2).

Hvis Racketen kastes hardt ut av banen er det i alminnelighet minst rødt kort. Slikt kan være farlig for andre. Under NIC på Bygdøy høsten 2009 utviste oppmannen (svart kort) en spiller som kastet racketen ca. 40 meter gjennom hallen over spillere og funksjonærer. Badminton Europe støttet i ettertid oppmannens avgjørelse. Sort kort er etter den tid gitt ved minst 3 andre tilfelle i Norge grunnet racketkasting ut av banen.

Merk regel 16.7.1 som nå også viser til 16.2 En spiller som ikke er klar til spill idet en pause er over, skal ikke lenger få direkte rødt kort, de vanlige regler for reaksjonsbruk skal følges.

Diskvalifikasjon (sort kort): Vi presiserer: Hver gang det gis rødt kort **skal** dommeren straks tilkalle oppmannen som skal vurdere diskvalifikasjon (16.7.2). Sort kort har vært brukt fem ganger i Norge, fire ganger på grunn av farlig kasting av racketen etter tapt kamp. Det femte sorte kortet ble gitt under NIC 2011 til en spiller som sa "Fuck off" til både en linjedommer og servedommeren. Etter kampen nektet han å takke dommeren for kampen og sa høyt "You are a joke, fuck off" mens han marsjerte av banen. Oppmannen gikk ut på banen og ga dommeren beskjed om å

viser det sorte kortet. Det er bare oppmannen som har det sorte kortet, og han skal gi det til dommeren som viser det fra krakken.

Dersom en spiller idømmes advarsel, eventuelt feil for brudd på §16, skal alltid tegn benyttes: Høyre hånd holder det aktuelle kortet (gult, rødt eller sort kort som dommeren har fått av oppmannen) strakt opp i været. Dommeren må være sikker på at spilleren har sett kortet og forstått at hun/han er advart (gult kort), eller at det er blitt dømt feil på ham/henne (rødt kort).

I alle situasjoner der dommeren må markere overfor en spiller, skal vedkommende ”gå den tunge veien” bort til dommerkrakken. Dette er nødvendig for at situasjonen kan få en avslutning med god og skikkelig kommunikasjon mellom spiller og dommer. *Spilleren skal forstå alvorret ved de brudd som er begått og vite at disse i sin ytterste konsekvens er ødeleggende idet slik oppførsel strider mot idrettens fair play. Dommeren må ikke gi seg på dette, men være klar over at mange spillere forstår hva som kommer og vil forsøke å late som ingenting ved å overse dommeren. Hvis spilleren kommer unna med dette, svekkes dommerens autoritet. Kampen vil fort kunne utvikle seg i negativ retning.*

Når dommeren viser tegnet ”løftet strak arm med kort”, er dette et signal til oppmannen om straks å nærme seg banen. Hvis kortet er rødt skal han **straks** ta kontakt med dommeren, er det gult er det som regel tilstrekkelig at oppmannen observerer utviklingen.

NB Diskvalifikasjon gjelder for spillerens **alle** gjenværende kamper i turneringen, også andre kategorier. En spiller som blir diskvalifisert i en damedouble kan derfor **ikke** spille f.eks damesingle eller mixdouble senere i turneringen. Se instruksjer til tekniske funksjonærer punkt 3.6.2.2.

§17 Banefunksjonærer og protester

Merk særlig følgende:

17.5. En linjedommers avgjørelse skal som regel følges. Hvis dommeren er overbevist om at linjedommerens avgjørelse er feil, kan linjedommerens avgjørelse likevel endres av dommeren. Denne regelen kom inn for få år siden og har vært vellykket. Dommeren skal ikke overprøve hvis han ”tror” at linjedommerens avgjørelse er feil, men bare der han/hun **er overbevist (sikker)** på det. Dommeren er ikke ”overlinjedommer”, men skal kunne korrigere avgjørelser som åpenbart er feil.

17.6.1. Dommeren må være særlig oppmerksom på servemottak. Mottaker skal ikke løfte bena fra gulvet,

Spørsmål

Spørsmål 16:

Forsinkelse av spillet. En spiller tar seg en ekstra runde for å vinne tid, og sinker således spillet. Hva gjør du som dommer?

Spørsmål 17:

Tørking av hender o.l. Drikkepauser. Hva kan tillates? Hvordan bør du som dommer gripe inn? Hvis spillerne fortsetter å bryte reglene, hva gjør du da?

Spørsmål 18:

Hva vil du legge mest vekt på når du som dommer skal vurdere om en spiller tar seg for lange pauser?

Spørsmål 19:

Du er hoveddommer i en jevn og spennende damesingle mellom X og Y. Y leder 9-7 i avgjørende sett da hun under en ballveksling plutselig faller, griper seg til ankelen og stønner av smerte. Det er tydelig at hun er blitt skadet. Hva gjør du **straks** situasjonen oppstår?

eller slepe dem bortover gulvet før serveren har truffet ballen.

17.6.2. Alle avgjørelser tas der og da. Dømmingen kan aldri ha tilbakevirkende kraft.

17.6.3. Høy og god stemmebruk er meget viktig. Det informerer de tilstedeværende i hallen og gir dommeren autoritet. *Forsøk også å variere stemmen litt så det ikke blir alt for enstonig å høre på.*

17.6.4. *Hvis serve-/linjedommere er "helt på jorden" ved gjentatte anledninger kan de skiftes ut i samråd med oppmannen. Det er ikke hyggelig å måtte skifte ut noen av funksjonærteamet, men av og til er det absolutt nødvendig. Hensynet til spillerne må gå foran.*

17.6.5. og 17.6.6. Hvis ikke serve- og/eller linjedommere er utnevnt, er dommer også ansvarlig for deres funksjoner. Husk da at:

- Det er vanskelig å ta avgjørelser om høy serve og overhåndsserve fra dommerkrakken.
- Du skal, hvis oppmannen har bestemt det, overlate ansvaret for noen linjer til spillerne. I så fall er spillerne linjedommere og du kan overprøve deres avgjørelser på samme måte som med vanlige linjedommere, se regel 17.5.1. Hvis det oppstår mye uenighet eller du mistenker juks, bør du som dommer meddele at du overtar ansvaret for linjene fullstendig.

17.6.8. Dommerens tolkninger av spillereglene kan appelleres inn for oppmannen, men ikke den konkrete avgjørelsen! Som et eksempel kan spillere anke dommerens tolkning av når en serve er for høy (regel 9.1.5), men ikke den konkrete avgjørelsen om at en bestemt serve var for høy. *Dette er en logisk regel: Det er bare dommeren som har mulighet til å vurdere den aktuelle situasjonen idet den inntreffer. Oppmannen vil sjelden ha sett hva som hendte. Oppmannen kan ha det endelige ordet når regelverket skal tolkes fordi en tolkning av reglene ikke er avhengig av å ha observert en konkret situasjon.*

Tillegg 1

Dette tillegget utgjør et supplement til §1 om banen og baneutstyret.

Hvis det ikke lar seg gjøre å plassere nettstolpene på sidelinjene for double må det sørges for at spillerne har andre faste/standardiserte punkter å orientere seg etter under spill. Dette kan gjøres på flere måter, f. eks ved hjelp av en tynn stolpe eller et 40 med mer bredt bånd som festes på sidelinjene og føres loddrett opp til nettsnoren.

Del 3 BWFs instruksjer til Tekniske funksjonærer

Sist revidert 5. november 2022 med ikrafttredelse straks.

Instruksen er bindende for tekniske funksjonærer i alle BWFs medlemsland.

Tekniske funksjonærer betyr her hoveddommeren, servedommeren og linjedommerne. Av og til er det flere tekniske funksjonærer som scoreboard- operatører, banefeiere mv. For disse vil oppmannen gi nødvendige instruksjer.

1. Innledning

Les dette nøye. Spesielt viktig er pkt. 1.3: "Spillet er til for spillerne".

2. Banefunksjonærer og deres avgjørelser

Gå raskt igjennom dette da alt er nevnt tidligere under kurset.

3. Instruksjoner og retningslinjer for oppmenn

Dette hopper vi over på dommerkurset og går direkte til punkt 5: Instruksjer til dommere. Av forbundsdommere kreves at de også kjenner hovedtrekkene i instruksjoner til oppmenn.

5. Instruksjer til dommere.

Som regel avholdes det en dommerbriefing før turneringen. Møt i god tid til briefing, følg nøye med, så er du ikke blant dem som irriterer med unødvendige spørsmål. Men vær ikke redd for å stille relevante spørsmål! Det er best å opptre motivert og engasjert, men ikke masete og ivrig etter å fremheve seg selv.

5.1. og 5.2. Før kampen (utenfor banen og innenfor banen).

Merk spesielt:

- Når din kamp er ropt opp er du straks ansvarlig for banen og dens nærmeste omgivelser, foruten selve kampavviklingen. **Dommerens ansvar varer til spillerne har forlatt det område i hallen der det foregår kamper og som er avsperrert for publikum (innenfor «barrikadene/tauet»).**
- Sjekk stolpenes plassering og netthøyden foran hver kamp, med mindre oppmannen har gitt annen beskjed
- Vær oppmerksom på særskilte bestemmelser gitt av oppmannen (f. eks. løse gjenstander som henger ned fra taket: turninger, klatretau og lignende). *Et morsomt eksempel er at i Odderneshallen i Kristiansand har KBK en regel om at det er feil hvis ballen treffer tverrstagene i taket under spill, med unntak av servern da det skal spilles let. I årets NM senior traff servern et stag på matchballen, istedenfor vunnet kamp ble servern tatt på nytt. Kampen endte med at den andre spilleren til slutt vant.*

- Et par baller fra minst to rør bør testes før turneringen, evt. før kampen, slik at forsinkelser i spillet unngås. Når slik testing er foretatt (og det er den alltid), skal ikke spillerne tillates å teste ballene for hastighet eller flukt før eller under kampen.
- Sørg for at spillerne ikke får lengre tid til oppvarmingen enn det oppmannen har bestemt (vanligvis 2 minutter). Start stoppeklokken idet loddtrekningen er foretatt i nasjonale turneringer. BWF har bestemt at det oppvarmingstiden i internasjonale turneringer starter når dommeren har satt seg på dommerkrakken. Det vil ta for lang tid i nasjonale turneringer.
- Hjelp oppmannen med å sjekke at reglene for bruk av reklame overholdes. *Trøyer skal vanligvis ikke vrenses eller reklame tapes over, spilleren må hente en ny trøye med lovlig reklame. Det er ikke tillatt å spille i bar overkropp eller helsetrøye, klubbdrakt/trøye for en fotballklubb er ikke tillatt. Oppmannen sjekker siste liste fra NBF som ramser opp klubbens godkjente reklamer.*
- Jfr. forøvrig reglene om antrekk i Håndboken på nett. Vi har etter hvert blitt mer liberale når det gjelder antrekk. Det skal en del til før en spiller må skifte av annen grunn enn ulovlig reklame!
- Forsikre deg om at servedommeren og de utpekte linjedommerne er på plass. Ta en prat med de øvrige tekniske funksjonærer før kampen hvis det faller naturlig, skap team - følelse og forviss deg om at de kan aktuelle signaler og er godt forberedt på oppgaven - den er viktig.

5.3. Ved starten av kampen. Merk spesielt:

- Vær korrekt og informativ ved loddtrekningen. Stans all oppvarming på banen. Loddtrekningen skal skje ved nettet i nærvær av alle spillerne. Informer samtidig om hvilke linjer som dømmes av linjedommere/spillerne og hvilke linjer dommeren eventuelt selv er ansvarlig for. Det er vanlig at dommeren uansett dømmer kort servelinje og egen langlinje, med mindre det er linjedommere. I de første par rundene hver turneringsdag bør dommeren minne spillerne om at dommeren kan overprøve linjedømmingen til spillerne hvis han/hun er sikker på at de har dømt feil.
- All annonsering foretas som bestemt av BWF/NBF. Bruk færrest mulig ord. Annonser hele tiden høyt og tydelig; se utover banen. Husk å identifisere server og mottaker i double. Unngå at spillerne varmer opp mens du annonserer. Si ikke: "a - 0, Spill" før du har forsikret deg om at spillerne virkelig er klare. Ta bryet med å lære deg den annonseringen som er beskrevet i anbefalingene. Merk spesielt at det er forskjell på annonseringen av kamper i turneringer og individuelle kamper som er en del av en lagkamp. *Hvis du er i tvil hvordan navn skal uttales skal du spørre spillerne. Spillere med «vanskelige» navn blir alltid glade når de forstår at dommeren har gjort en innsats for å klare uttalen.*
- *Det virker pretensiøst og fremmed i 2023 å starte kampene med "mine damer og herrer" slik oversettelsen fra engelsk lyder direkte oversatt. Denne høflighetsfrasen har vi forlatt i Norge. Start ellers annonseringen med å angi banen det spilles på slik: "Bane 3, på min høyre side..."*

5.4: Under kampen

5.4, 5.5 og 5.6 handler mye om korrekt annonsering. Les på dette før hver turnering, så sitter det etter hvert. Det viktigste er at du kommuniserer klart slik at misforståelser unngås.

Her omtales noen andre viktige forhold:

- Det skal alltid brukes dommerskjema (godkjent av BWF/NBF), og det skal brukes riktig. Det gjør dommeroppgaven enklere. Noter raskt på skjemaet straks en ballveksling er avsluttet. Se **deretter** opp fra skjemaet og foreta annonseringen. *NB: Det er meget vanskelig å kontrollere oppstilling og serve- mottakerrekkefølge double uten korrekt bruk av offisielt dommerskjema. Men: ingen regel uten unntak. Hvis dommeren forstår at spillerne kan reagere på utfallet av ballvekslingen skal han/hun ikke notere på dommerskjemaet før alt er rolig på banen. Det er svært uheldig hvis dommeren ikke får med seg f. eks at det vises finger til en linjedommer fordi dommeren ser ned på dommerskjemaet for å notere.*
- *Ved elektroniske tellekasser må dommeren notere hvem som er spille A og spiller B ved starten av kampen. Da vil det være enkelt å holde kontrollen på server og mottaker uten å bruke dommerskjemaet.*

-Ad 5.4.2. Annonser poengstillingen etter hver ballveksling. Ved starten av et sett markerer "a 0, Spill" at settet er i gang.

- **Ad 5.4.7.** Merk deg når "spill" skal annonseres. Unødvendig masing virker amatørmessig og irriterer fort spillerne.
- **Ad 5.4.8.** Husk spesielt på at det alltid skal ropes "feil" hvis ballen berører en spillers racket og fortsetter bakover på banen. (spillereglene § 13.3.9.) eller når ballen berører en spillers person eller klær.

Annonser "settbball" evt. "matchball" bare ved første anledning for hver spiller/par.
Eksempel: "20 settbball 18". Ved matchball si bare "matchball", ikke "sett- og matchball".

Husk å annonsere pause på 60 sekunder midt i settene (oppnådd 11 poeng av en spiller).

Ad. 5.4.13. Husk at trenerne skal forlate banen når du annonserer "20 sekunder", men de skal får snakke ferdig setningen. Spillerne skal være klare til å fortsette når du (etter 60 eller 120 sekunder) annonserer "spill", se også 5.4.7.1.

5.5. Forlenget sett

Vær meget nøye med annonsering i forlenget sett til 30 poeng. Husk dessuten at trenere og publikum også skal høre det du sier. NB det skal sies «settbball» eller «matchball» første gang en spiller/par oppnår 29 poeng, og derved også første gang det blir a-29. Heller ikke alle spillere er klar over at det uansett er slutt når en spiller når 30 poeng. Dette kan særlig være tilfelle i nybegynnerklasser og ved dømming av barn/ungdom.

5.6. Avslutning av hvert sett

- **Ad 5.6.10.** Ved slutten av hvert sett annonser "sett" idet siste ballveksling er avsluttet. Dette markerer starten på evt. pause på 120 sekunder mellom settene. Annonser settvinner (ne) og poengstilling etter hvert sett. Tilsvarende annonseres matchvinner(e) etter kampen, høyt og tydelig med ansiktet opp fra dommerskjemaet. Bruk fullt navn på spillerne ved disse annonseringene.

Pass på at spillerne husker å bytte side i avgjørende sett. Særlig urutinerte spillere/ barn kan glemme dette i kampens hete.

- **Ad 5.7.** Ved kampens avslutning skal du annonse vinneren og levere ferdig utfylt dommerskjema til oppmannen. Husk å føre på når kampen sluttet. Dette er aktuelt særlig når samme spiller "går igjen" i flere kategorier og har krav på pause.
- Bruk vanligvis fornavnet til spillerne ved ordinær annonsering. Det skaper den beste atmosfæren i en kamp. Men bruk fullt navn når spillerne presenteres før du annonserer «spill», når det dømmes «feil» grunnet dårlig oppførsel, og når kampresultatet annonseres ved kampens avslutning.

Du skal også skrive ned eventuelle advarsler/feil med bruk av kort på skjemaet. Dette er viktig informasjon for oppmannen, lagledere og andre, for eksempel media. Også skadeavbrudd og andre avbrytelser av spillet eller spesielle hendelser skal føres på dommerskjemaet.

5.8. Linjeavgjørelser

Husk å holde god kontakt med linjedommerne under hele kampen. Det kan være vanskelig, spesielt når man ikke er vant til at det er linjedommere. En linjedommer som føler seg oversett av dommeren, kan miste interessen for sin oppgave. Hoveddommeren skal som regel følge linjedommerens avgjørelse, men kan altså overprøve den hvis han er overbevist om at linjedommeren har tatt feil. Hoveddommeren har også muligheten til å dømme ”let” hvis verken han eller linjedommeren har hatt fri sikt til ballens treff på gulvet. Hvis du som dommer får mistanke om at linjedommeren faktisk har sett ballens første berøring med gulvet, men ikke ”tør” ta avgjørelser, må du kalle ham til krakken for rettledning. Hvis det ikke hjelper kan vedkommende linjedommer skiftes ut i samråd med oppmannen, men det er svært sjelden dette er nødvendig og det bør unngås så sant det er forsvarlig av hensyn til spillerne. Søk alltid øyekontakt med linjedommeren når ballen lander i nærheten av vedkommendes linje.

5.9. Spesielle situasjoner under kampen

- **Ad 5.9.1.1.** I praksis er det svært sjelden det hindrer eller distraherer motstanderen at en spiller trækker inn på hans banehalvdel under nettet. Hvis det derimot mistes gjenstander under nettet og inn på motstanderens halvdel (f.eks. racket, briller eller sko) vil det nesten alltid forstyrre og dermed være en ”feil”. Hvis gjenstander mistes over nettet er det alltid en feil.
- **Ad 5.9.1.2.** Merk denne anbefalingen om fremmet ball inn på banen, dette er en praktisk viktig situasjon, og den inntreffer ofte.
- **Ad 5.9.1.3.** En spillers rop til sin partner vurderes nærmest aldri som en feil, I så fall må ropet være helt uvanlig høyt og forstyrrende. Hvis det ropes ”feil” eller liknende under en ballveksling, vil det som oftest medføre ”feil” på den spiller som roper. Det er bare dommeren som kan avbryte spillet ved å annonsere ”feil”. Slike rop fra andre vil ofte distrahere motspilleren. *En kuriositet: I de engelske spillreglene er uttrykket ”no shot” nevnt som forbudt å rope. ”No shot” betyr rett og slett ”rammeslag” og dette er en overlevning fra den tiden rammeslag var en ”feil”. I dag (og fra midten av 60-tallet) vil ingen finne på å rope ”no shot” under en kamp.*
- **Ad 5.9.1.7.** Du skal straks gi advarsel med gult kort ved f. eks «hemningsløs» skriking mot motstanderen. Merk den ganske nye regelen om at også «**ellers overdreven skriking**» som ikke er mot motstanderen er forbudt. *Detter er den såkalte «Marinbestemmelsen» Den ble satt inn i instruksjonen for å tøyte den spanske verdensmesteren Carolina Marin som var beryktet for sin skriking.*
- **Ad 5.10. Spillere som forlater banen:** Dette er svært viktige anbefalinger. Ved å takle disse situasjonene viser dommeren at han/hun har kontroll.
- **Ad 5.11. Forsinkelser og utsettelse av spill** ”Drikkepauser” og ”tørkepauser” skal bare tillates når det ikke gir en spiller en uberettiget fordel, og langt sjeldnere etter at det ble innført kortere sett ved ”running score” og anledning til pause på oppnådde 11 poeng. I alminnelighet skal det ikke gis anledning for en spiller til å ta pause når han har tapt flere

poeng i rask rekkefølge. Det vil ofte være et forsøk på å bryte motstanderens konsentrasjon. Når det nærmer seg slutten av hvert sett må dommeren være spesielt oppmerksom på slike “taktiske” pauser. Dommeren skal derimot ikke være firkantet. Hvis begge spillere i en lang og hard singelkamp synes fornøyde med enkelte drikkepauser er det ingen grunn for dommeren til å gripe inn. Det er viktig at spillere alltid spør dommeren om anledning til pause, en dommer som slurver her mister fort kontrollen over kampen. Dommeren må også vurdere temperaturen i hallen og andre forhold som kan gjøre det rimelig med enkelte pauser i tillegg til de lovbestemte på 11 poeng og mellom settene.

Det må forhindres at spillere utnytter nødvendig tørking av banen til ytterligere pause. Husk: Spillet skal være mest mulig kontinuerlig, regel 16.1.

Enkelte spillere er eksperter i å vandre rundt på banen og trekke ut tiden til motstanderens irritasjon. Grip inn mot dette! Ikke nøl med å bruke gult kort første gang, ved gjentakelse vil rødt kort (feil) kunne være nødvendig. *Hvis en spiller er helt utslitt og tiden hales ut på slutten av kampen kan det være riktig å gi rødt kort (dømme feil) første gang det skjer. Det er liten hensikt å gi spilleren gult kort når pausen gir ham de kreftene han trenger for å vinne kampen.*

5.12. Råd fra utsiden av banen

Kjernepunktet i denne anbefalingen er at trenerne skal kunne gi sin spiller best mulig hjelp, men uten å forstyrre motstanderen og under dommerens kontroll. Du må kjenne den etiske kode for trenere og lagledere. Den ligger på BWFs nettsider på engelsk.

5.13. Bytte av ball

Bytte av ball under kampen må ikke være urettferdig. Det er alltid dommeren som skal avgjøre om ballen skal byttes. Vær oppmerksom på situasjoner hvor en spiller kanskje ønsker å bytte ball bare for å bryte en for ham negativ trend i spillet. Bytt da ikke ballen hvis ikke alle spillerne ønsker det. Dette gjelder selvsagt ikke hvis det er tydelig at ballen er ødelagt! Husk at ingen skal ha fordel av at en ball har feil hastighet eller flukt! Hvis problemene tårner seg opp, nøl ikke med å tilkalle oppmannen. Hvis en spiller med vilje” krøster” eller trækker på ballen, skal (minst) advarsel med gult kort benyttes straks. Hvis oppmannen unntaksvis tillater bretting av baller må alle spillere få tydelig beskjed om hvor mange fjær som skal brettes.

5.14. Skade eller sykdom under en kamp:

Problemet må ikke gå ut over motstanderen. Tilkall oppmannen med en gang. Når han/hun ankommer banen overtar oppmannen hovedansvaret for denne situasjonen. Ta tiden fra det øyeblikket skaden oppstår og spillet stopper opp slik at du kan fortelle oppmannen hvor lang tid som har gått siden skaden oppsto. Det er ingen tidsgrense for behandling av skader i badminton, men det skal ikke bli urettferdig for motstanderen (men det blir det ofte). slike situasjoner kan fort bli vanskelige, erfaring vil hjelpe deg å takle dette.

5.15. Mobiltelefon

Det er svært sjelden et problem at mobiltelefoner ringer på banen i dag. Dette er en bestemmelse fra mobiltelefonens barndom på 90-tallet. Jeg har bare opplevd at dommerens eller servedommerens mobiltelefon har ringt under kamper.

5.17. Dårlig oppførsel.

Her gjennomgås «saksbehandlingen» for «stigen» i § 16: tilsnakk, gult kort (advarsel), rødt kort (feil) og (svært sjeldent) sort kort (diskvalifikasjon). Dette har vi vært igjennom tidligere i kurset, se det som står om § 16.6, «En spiller skal ikke...»

Ad. 5.17. 1. Denne bestemmelsen utvider dommerens ansvar for å ivareta sportslig opptreden. Merk at 5.17.1 gjør den etiske koden for spillere til en del av spillereglene. Dommeren må derfor kunne koden. Den ligger på BWF nettsider. En forkortet oversettelse ligger på NBFs nettside.

NB: Du må være overbevist om at den aktuelle spiller har forstått at hun er gitt tilsnakk eller ilagt advarsel med bruk av gult kort, eventuelt at det er dømt “feil” med bruk av rødt kort. *Det er ikke uvanlig at en spiller oppfører seg dårlig i pausene **under** kampen eller straks **etter** at et sett eller en kamp er avsluttet, eller, svært sjelden allerede før kampen. Merk hva 5.17.6 til 5.17.11 sier om hvordan slikt skal håndteres. Det er viktig at spillerne ikke kommer seg unna en reaksjon ved slik oppførsel (typisk ved å kaste racketen hardt ut av banen eller slå hardt i nettet, som regel etter å ha tapt settet/kampen). Hvis dårlig oppførsel skjer etter at baneområdet (instruks 2.7) er forlatt, er det oppmannens ansvar. Dommeren skal selvsagt gjøre oppmannen oppmerksom på hva som skjedde.*

Av de fem sorte kortene (diskvalifikasjon) som er blitt gitt i Norge, har fire kommet på grunn av spilleres oppførsel etter tapt kamp.

6. Generelle råd til dommere

Til tross for at det står «råd» i overskriften er dette instruksjoner som er bindende for dommerne

Her gir BWF instruksjoner om det vi gjerne kaller ”court management eller «banekontroll». Les dette grundig og diskuter gjerne punktene. Her er et par andre forhold vi gjerne vil peke på:

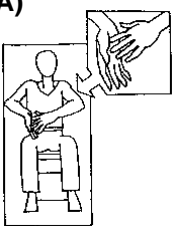
- Som hoveddommer skal du konsentrere deg om servemottaker, men stirr deg ikke blind på ham. Det er mulig samtidig å se når server treffer ballen. Dette er viktig når du skal avgjøre om mottaker har beveget seg for tidlig.
- Bruk øynene for å holde oversikt med banen under en ballveksling, men hold hodet mest mulig i ro. Dommeren må være aller mest oppmerksom på området rundt nettet, det er her de fleste vanskelige situasjoner oppstår og feil gjøres. Når det ikke er linjedommerne må dommerens oppmerksomhet fordeles mer på banen. Dommeren må også følge med på det som skjer i banens umiddelbare nærhet, f. eks om nærgående fotografer forstyrrer spillerne, eller om trenere forsøker å gi råd mens ballen er i spill.

7. Instruks for servedommer


Dette er gjennomgått tidligere under spillereglene § 9. Det er viktig at servedommeren roper

Spørsmål ? spørsmål 20:
Hvilke servefeil er dømt på bildene under?


A)



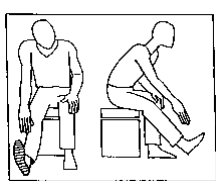
B)



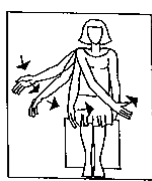
C)



D)



E)



"feil" så høyt at dommeren hører det og at han/hun holder tegnet minst 3 sekunder.

8. Instruks til linjedommere

Ad 8.3. Rop "ut" selv om ballen er så klart ute at det kan synes unødvendig. Marker alltid med tegn. Hold tegnet noen sekunder. Hvis ballen er god, si ingenting. Bruk tegn om det kan synes nødvendig (Hvis ballen faller ned i nærheten av den linjen du er ansvarlig for).

Ad 8.4. Det er *mye bedre* å gi tegn for ofte enn for sjelden.

Ad 8.5. Hvis sikten din til ballens nedslag har vært blokkert, så informer dommeren. Gi tegn! Har dommeren sett ballen kan han avgjøre den selv. Du skal ikke bruke dette tegnet fordi du er usikker på ballen, det er din plikt å ta en avgjørelse. Vet du derimot med deg selv at du "sov", eller at en spiller blokkerte synsfeltet, er det korrekt å gi dommeren klar beskjed om at du ikke kan ta noen avgjørelse.

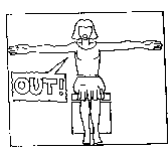
Ad 8.6. Ikke døm før ballen har falt i gulvet. Det er meget irriterende for spillerne. La deg ikke påvirke av at spillere signaliserer hvorvidt de mener ballen var god. Dommeren skal gripe inn mot slikt.

Ad 8.7. Døm alltid ballen selv om du antar at dommeren vil dømme for begått feil (for eksempel at


Spørsmål ?

Spørsmål 21:
Hvilke avgjørelser signaliserer linjemannen?


A)



B)



C)



ballen har vært nær spilleren eller at en spiller har berørt nettet).

Det er utarbeidet en egen rettleiding for linjedommere som er lagt ut på NBFs nettsider.

9. Noen råd til spillere/publikum

Vanlig høflighet, moral og oppdragelse er viktig i alle livets forhold, også idretten. Det er viktig å lære unge og nye spillere, ledere og frivillige dette. I tillegg kommer idrettens grunnleggende ide om «fair Play». De fleste badmintonkamper i Norge spilles uten dommer. Unge/nye spillere må lære at det er langt verre å vinne et poeng eller en kamp på juks, enn å tape på redelig vis.

NBF vil gjerne ha mer positivt engasjement, liv og røre på turneringene. Vi oppfordrer alle til å gjøre det enda morsommere å spille badminton.

Spørsmål ?

Spørsmål 22:

Du har tre linjedommere tilgjengelig. Hvor vil du plassere dem?

- Med 4 linjedommere?
- Med 6 linjedommere?

Spørsmål 23:

Tidligere het det at publikum bare skulle applaudere ved avslutningen av ballvekslingene og aldri grunnet en spillers feilslag eller uhell. I dag har tilskuerne i badminton blitt svært entusiastiske, noe NBF har tatt konsekvensene av ved blant annet å endre råd nr. 4 til publikum. Hva synes du om denne utviklingen?

Testspørsmål

Du har nå gjennomgått teoridelen til dommerkurset. Var det vanskelig? Her kommer 20 oppgaver. Du nå bør klare å svare riktig på minst 15.

1. Skriv ned minst 5 forhold dommeren må rette sin oppmerksomhet mot etter at han er ropt opp som dommer i en kamp og før trekning foretas.
2. Du gir en spiller tillatelse til å teste ballen, men det er tydelig at han ikke vet hvordan dette skal gjøres. Hvilke instruksjoner vil du gi ham?
3. Du skal dømme semifinalen i NM - herredouble mellom Jan Andersen/Fredrik Peersen og Tore Mikkelsen/Nils Johansen. Jan server til Nils. Skriv ned nøyaktig hva du vil annonsere ved kampstart.
4. X server til Y, men ballen treffer nettet, og blir hengende på toppen. Gir du X anledning til å serve på ny?
5. Er det tillat å slå en ball utenfor nettstolpene og inn på motstanderens banehalvdel?
6. Hva menes med "for høy serve" og "overhåndsserve"?
7. Har servemottakeren lov til å heve seg opp på tærne før serveren har truffet ballen?
8. Servemottakeren tar imot serveren med hånden og sier "jeg er ikke klar". Hva er korrekt dommeravgjørelse?
9. Hva er servedommerens tegn for "finte" og "fjærtreff"?
10. Spiller a sender en ball i nettet. Mens ballen er på veg ned mot gulvet berører spiller b nettet med racketen. Vinner a eller b ballvekslingen?
11. En spiller stirrer irritert på en linjedommer fra svært kort hold. Hva skal du gjøre som dommer?

12. En spiller (a) smasher nær nettet. Han treffer ballen på sin egen side av nettet. Ballen går rett ned i bakken på hans egen side av nettet. Slaget fullføres ved at racketen beveger seg over nettet og treffer motstanderens (b) racket som denne holder opp svært nær nettet på sin side. Vinner a eller b ballvekslingen?

13. Hvor lange pause kan spillerne ta når det er oppnådd 11 poeng i et sett?
_ - og mellom settene?.

14. Har spillerne lov til å forlate banen uten dommerens tillatelse i de pausene som er nevnt i oppgave 13?

15. Hvor skal trenere som ønsker å hjelpe sin spiller oppholde seg mens kampen pågår?

16. En spiller kaster i raseri racketen hardt ut av banen etter en kamp. Den treffer veggen i hallen ca 10 meter unna med stor kraft. Hva skal du gjøre som dommer?

17. En spiller sier halvhøyt ”faen” og slår (ikke særlig hardt) i nettet. Han har akkurat smashet et meget enkel smash ut. Hva skal du gjøre som dommer?

18. Som dommer dømmes du veil servemottak (mottakeren går for tidlig) samtidig som servedommeren dømmes servefeil (for høy serve). Hva er korrekt avgjørelse av dommeren ved en slik situasjon? Vinner noen av spillerne poenget, eller skal det spilles om igjen (”let”)?

19. Du foretar loddtrekningen og den spiller som vinner velger å stå på høyre side sett med ryggen mot dommerkrakken. Hvilke valgmuligheter har motstanderen?

20. Som dommer ser at ballen streifer t-skjorta til en spiller og fortsetter bakover på hans banehalvdel. Skal du annonsere noe i det øyeblikket du ser dette?

Noen avsluttende ord:

Den eneste måten å bli en god dommer på er ved trening. Med øvelse kommer erfaringen og sikkerheten. Da har du blitt en god dommer. Det vil ta litt tid, så tålmodighet er viktig!

Husk! Vær seriøs som dommer, men ta ikke idretten gravalvorlig. Som dommer er du en del av spillet og ikke en utenforstående iakttaker. Det er nettopp dette som gjør jobben så tilfredsstillende. De beste dommerne liker seg på krakken og det synes på dem at de har det morsomt.

Lykke til!