

## ORÐAFORÐI BADMINTONDÓMARA

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

### 1. Fyrir leikinn

#### 1.1. 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. „Auglýsingin er of stór.“
- 1.1.12. „Auglýsing aðildarfélagsins er ekki skráð hjá BWF.“
- 1.1.13. „Þú ert með fleiri en eina auglýsingu á auglýsingaborðanum.“
- 1.1.14. „Þú hefur sýnilegar auglýsingar á innanundir fatnaðinum.“
- 1.1.15. „Liturinn á fatnaði þínum er ekki marktækt frábrugðinn litnum á fatnaði andstæðingsins.“
- 1.1.16. „Þú og meðspilari þinn verðið að vera í eins litum fatnaði.“
- 1.1.17. „Ertu með einhvern annan lit af fatnaði.“
- 1.1.18. „Þú verður að skipta um lit á fatnaði.“

- 1.1.19. „Ef þú skiptir ekki um bol, færðu sekt.“
- 1.1.20. „Stafirnir á bolnum verða að vera í andstæðum lit við bolinn.“
- 1.1.21. „Stafirnir á bolnum verða að vera í einum lit.“
- 1.1.22. „Stafirnir á bolnum eiga allir að vera í hástöfum.“
- 1.1.23. „Stafirnir á bolnum eiga að vera í rómönsku lettri.“
- 1.1.24. „Röð orða er röng.“
- 1.1.25. „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?“

## **1.3. Annað:**

- 1.3.1. „Slökktu á símanum þínum“
- 1.3.2. „Settu töskuna alveg ofan í körfuna“
- 1.3.3. „Tilbúin/-inn í leik“

## **2. Upphaf leiks**

### **2.1. Kynning og tilkynningar**

W, X, Y, Z eru nöfn leikmanna og A, B, C, D eru nöfn aðildarféлага/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** 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).
- 2.2. Til þess að byrja oddalotu, dómari á að kalla:  
 „Oddalota, A núll, leikið“  
 (nema ef dæmd hefur verið villa fyrir slæma hegðun í leikhléi ).

### 3. 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 truflaði þig ekki“
- 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 kúlunni“
- 3.1.25. „Þú fórst inn á vallarhelming andstæðingsins“

### **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. „Þú verður að spyrja mig um leyfi til að skipta um kúlu“
- 3.3.8. „Prófaðu kúluna“
- 3.3.9. „Ekki prófa kúluna“

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

- 3.4.1. „Línudómari – merki“
- 3.4.2. „Ég sá kúluna greinilega lenda inni“

- 3.4.3. „Ég sá kúluna greinilega lenda úti“
- 3.4.4. „Línudómarinn dæmdi rétt“
- 3.4.5. „Leiðrétt – INNI“
- 3.4.6. „Leiðrétt – ÚTI“
- 3.4.7. „Línudómarinn sá ekki hvar kúlan lenti“
- 3.4.8.-3.4.17 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 þjálf á meðan á hrinu stendur“
- 3.6.6. „Ekki stíga yfir auglýsingaskiltið“
- 3.6.7. „Ekki standa upp af þjálfarastólnum fyrr en hrinan er búin“

### **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 einu sinni í leik fengið kælisprey frá læknum / sjúkraþjálfaranum.“

### **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“

### **3.10. 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 verður að spila eftir bestu getu“
- 3.10.5. „Þú verður að taka í hönd andstæðingsins áður en þú fagnar“
- 3.10.6. „.....(nafn leikmanns) „aðvörun“, vegna slæmrar hegðunar“
- 3.10.7. „.....(nafn leikmanns) „villa“, vegna slæmrar hegðunar“
- 3.10.8. „.....(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. „Nýji bolurinn þarf að vera í sama lit og með svipaða hönnun og upphaflegi bolurinn“
- 3.12.3. „Skilaðu kúlunni almennilega“
- 3.12.4. „Ertu tilbúin/nn“

## **4. Útskýringar á dæmdri sendivillu**

- 4.1. „Sendivilla dæmd, of hátt“
- 4.2. „Sendivilla dæmd, fótur“
- 4.3. „Sendivilla dæmd, samfelld hreyfing“

- 4.4. „Sendivilla dæmd, korkur kúlunnar“
- 4.5. „Sendivilla dæmd, óþarfa töf“
- 4.6. „Sendivilla dæmd, flug kúlunnar“
- 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“

## 5. 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 krepptir hnefann í átt að andstæðing þínum“
- 5.7. „Þú reyndir að hafa áhrif á sendidómarann“
- 5.8. „Þú reyndir að hafa áhrif á línudómarann“
- 5.9. „Misbeiting á kúlu“
- 5.10. „Þú hafðir áhrif á hraða kúlunnar“
- 5.11. „Líkamleg árás,,
- 5.12. „Misnotkun búnaðar“
- 5.12. „Þú sparkaðir í auglýsingaskiltið“
- 5.13. „Þú slóst í netið“
- 5.13. „Þú slóst í stólinn“
- 5.14. „Þú slóst í kassann“
- 5.15. „Þú slóst í sendingar mælitækið“ (service measuring device)
- 5.14. „Töf“
- 5.15. „Þú tafðir sendingu“
- 5.16. „Þú neitaðir að fylgja fyrirmælum mínum“
- 5.17. „Þú neitaðir að halda áfram leik“
- 5.18. „Þú yfirgafst völlinn í óleyfi“
- 5.19. „Óíþróttamannsleg hegðun“
- 5.20. „Þú gerðir óviðeigandi látbragð/hreyfingu“
- 5.21. „Þú fagnaðir á óíþróttamannslegan hátt“
- 5.22. „Síminn þinn hringdi“

## 6. Í lokin á lotu/leik

- 6.1. „Lota“
- 6.2. „Fyrstu lotuna vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ - (í liðakeppni nota nafn liðs/lands.... stigin)“.

- 6.3. „Aðra lotuna vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ - (í liðakeppni nota nafn liðs/lands.... stigin)“.
- 6.4. „Ein lota hvor“
- 6.5. „Leikinn vann/unnu.... (nafn leikmanns/leikmanna)... (stigin)“ – (í liðakeppni nota nafnliðs/lands.... stigin)“.
- 6.6. „.....(nafn leikmanns) hætti leik. Leikinn vann/unnu....(nafn leikmanns/leikmanna).... (stigin)“ - (í liðakeppni nota nafn liðs/lands... stigin)
- 6.7. „.....(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. „Yfirdómari 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“.

## 7. 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....
- 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 lækni/sjúkraþjálfari mótsins voru kallaðir á völlinn. Leikur tafðist um X mínútur.
- 7.17. ‘....’ (nafn leikmanns) slasaðist. Yfirdómari og lækni/sjúkraþjálfari mótsins voru kallaðir á völlinn. Lækni/sjúkraþjálfari mótsins ráðlagði leikmanninum að hætta leik.



## 8. 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).
- 8.9. Auglýsingin á bol (nafn leikmanns) er of stór.
- 8.10. Það eru fleiri en ein auglýsing á auglýsingaborðanum.
- 8.11. Það eru sjáanlegar auglýsingar á innanundir fatnaði.
- 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 lettri.
- 8.19. Röð orðanna á bol (nafn leikmanns) er röng.
- 8.20. Það er teipað (límband) á bol (nafn leikmanns).

## 9. 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 – níttján	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	