



SVENSKA BORDTENNISFÖRBUNDET

# Manual

Pingisligan by STIGA, Herrar



# Innehållsförteckning

|  |    |
|--|----|
| Manual .....   | 1  |
| 0. Inledning .....   | 4  |
| 0.1 Grundkrav .....  | 4  |
| 1. Arrangerande förening .....                             | 6  |
| 1.1 Organisationsplan .....                                | 6  |
| 1.1.1 Match director .....                                 | 6  |
| 1.1.2 Medieansvarig .....                                  | 6  |
| 1.1.3 Speaker .....  | 6  |
| 1.1.3.1 Speaker vid webb- eller TV-sänd match .....        | 7  |
| 1.1.4 Resultatrapportör - matchsekreterare .....           | 7  |
| 1.1.5 Publikansvarig .....                                 | 7  |
| 1.1.6 Försäljningsansvarig .....                           | 7  |
| 1.1.7 Ansvarig för marknadsföring .....                    | 8  |
| 1.1.8 Sponsoransvarig .....                                | 8  |
| 1.2 Kommunikationsplan till media .....                    | 8  |
| 1.3 Telefonlista .....                                     | 8  |
| 1.4 Webb sida .....  | 9  |
| 1.5 Utrustning i arenan .....                              | 9  |
| 2. Arenan .....  | 9  |
| 2.1 Publikkapacitet .....                                  | 9  |
| 2.2 Bordsplacering .....                                   | 9  |
| 2.2.1 Hagens mått .....                                    | 9  |
| 2.2.2 Lagbänk .....  | 10 |
| 2.2.3 Takhöjd .....  | 10 |
| 2.2.4 Matta .....  | 10 |
| 2.2.5 Räkneverk .....                                      | 10 |
| 2.2.6 Belysning .....                                      | 10 |
| 2.2.7 Bländande ljus .....                                 | 10 |
| 2.3 Pressrum .....   | 10 |
| 2.4 Omklädningsrum .....                                   | 11 |
| 2.5 Rum för fastsättning av rackets belag, "fästrum" ..... | 11 |
| 2.6 Utrymme för försäljning .....                          | 11 |
| 2.7 Temperatur .....                                       | 11 |
| 2.8 Reklam .....   | 11 |
| 2.8.1 Reklam på barriärer .....                            | 11 |
| 2.8.2 Reklam på golv .....                                 | 12 |
| 2.8.3 Reklam på speltröjor och shorts .....                | 12 |
| 2.8.3.1 Spelarnamn på tröjan .....                         | 12 |
| 2.8.4 Reklam på övrig utrustning i hagen .....             | 13 |
| 2.8.5 Övrig reklam i hallen .....                          | 13 |
| 3. Arrangemanget .....                                     | 14 |
| 3.1 Arrangemansansvarig domare .....                       | 14 |
| 3.1.1 Uttagna domare i Pingisligans matcher .....          | 14 |
| 3.2 Tillgång till träning .....                            | 14 |
| 3.3 Laguppställning .....                                  | 15 |
| 3.4 Olikfärgade tröjor .....                               | 15 |
| 3.5 Bollval .....  | 15 |

|  |    |
|--|----|
| 3.5.1 Spel med flera bollar .....                | 15 |
| 3.6 Line Up – Presentation .....                 | 16 |
| 3.7 Matchstart .....                             | 16 |
| 3.7.1 Resultatrapportering .....                 | 16 |
| 3.7.2 "Golvtorkare" .....                        | 16 |
| 3.8 Paus .....                                   | 16 |
| 3.9 "Tiebreak" .....                             | 17 |
| 3.10 Programblad .....                           | 17 |
| 3.11 Musik .....                                 | 17 |
| 3.12 Förslag på aktiviteter .....                | 18 |
| 4. Utdrag ur "Seriebestämmelser 2018-2019" ..... | 19 |

## Svenska Bordtennisförbundet

**Adress:** Köping Arena, 731 85 Köping  
**Telefon:** 08 – 562 78 120  
**E-post:** info@svenskbordtennis.com  
**Hemsida:** www.svenskbordtennis.com

## 0. Inledning

Den här manualen är framtagen av Svenska Bordtennisförbundet (SBTF) för att ge bra förutsättningar vid Pingisligans matcher för spelare, publik och press. Syftet är att skapa ett attraktivt arrangemang som lockar nya åskådare samt ger trogen publik ett mervärde. Från och med omgång 3 är det obligatorisk webbsändning från samtliga matcher. Det finns en speciell manual som berör de krav som gäller vid webbsändning.

Målsättningen är att manualen skall innehålla den information som arrangerande förening behöver för att åstadkomma ett arrangemang av toppklass.

Vi förutsätter att alla arrangörer noggrant läser igenom manualen vilken består av grundkrav och rekommendationer.

Ändringar sedan den senaste versionen av manualen, version 9.0, är gråmarkerade i dokumentet.

### 0.1 Grundkrav

Grundkraven är den lägsta nivå som behöver uppfyllas vid en Pingisligamatch. För att höja arrangemanget ytterligare så rekommenderas att följa de övriga punkter som finns i manualen. De punkter som refererar till grundkraven är i manualen markerade med en ruta.

De grundkrav som skall uppfyllas vid samtliga Pingisligamatcher framgår enligt följande lista. Ansvarig för kontroll att kraven uppfylls är arrangemangsansvarig domare. Om någon av följande 14 punkter inte uppfylls skall avvikelserapport inlämnas till SBTF av arrangemangsansvarig domare. Länk till avvikelserapporten finns på SBTF:s hemsida. Avvikelserna hanteras av SBTF:s Tävlings- och Regelkommitté.

- 1) Huvudansvarig – Match director, skall finnas namngiven (1.1.1)
- 2) Kontaktperson media – Medieansvarig, skall finnas namngiven, behöver inte vara ytterligare en person (1.1.2)
- 3) Speaker, skall finnas namngiven, behöver inte vara ytterligare en person (1.1.3)
- 4) Resultatrapportör – Matchsekreterare, skall finnas på plats (1.1.4)

- 5) Hemmalagets webbsida – med presentation av spelartrupp mm, skall finnas (1.4)
- 6) Att det finns godkänd tävlingsutrustning och en nära tillgång till reservmaterial (1.5)
- 7) Att förutsättningar i arenan, som hagars mått, takhöjd, matta, belysning med mera, uppfyller ställda krav (2.2.1 – 2.2.7)
- 8) Att det finns separata låsbara omklädningsrum för respektive lag och domare (2.4)
- 9) Att eventuell reklam som förekommer inom spelutrymmet är applicerad i enlighet med gällande regler (2.8.1 – 2.8.4)
- 10) Att Line Up och presentation genomförs (3.6)
- 11) Att utsatt starttid följs (3.7)
- 12) Att löpande rapportering av liveresultat görs (3.7.1)
- 13) Att maxtiden för paus inte överskrids (3.8)
- 14) Programblad med information om aktuell match mm, skall finnas (3.10)

# 1. Arrangerande förening

## 1.1 Organisationsplan

Respektive förening skall ha en organisationsplan där för arrangemanget viktiga funktioner finns specificerade samt bemannade. De funktioner som skall ingå i organisationsplanen, och respektive funktions ansvarsområde är följande:

### 1.1.1 Match director

Match director har ett övergripande och samordnade ansvar för arrangemanget. Match director ansvarar för att arrangemanget följer de riktlinjer som anges i denna manual. I ansvarsområdet ingår vidare:

- att vara arrangerande förenings kontaktperson mot SBTf i frågor som rör arrangemanget,
- att tillräckligt med funktionärer finns,
- att bjuda in och ta emot gästande lag och domare och informera dessa om vilka förutsättningar som gäller,
- att vara ansvarig för säkerheten för gästande lag och domare,
- att ansvara för att domarsättning i form av arvode, eventuell reseersättning och traktamente betalas ut till domare kontant efter match eller per bank/plusgiro inom 10 dagar räknat från matchdagen. Match director ansvarar även för att alla skattepliktiga ersättningar redovisas och att inkomststoppgift sänds till Skatteverket.

### 1.1.2 Medieansvarig

Medieansvarig är föreningens kontaktperson mot massmedia före, under och efter arrangemanget. Medieansvarigs huvuduppgift är:

- att tidigt på säsongen skapa ett kontaktnät till media på lokal- och riksnivå
- att se till att funktionellt pressrum finns under arrangemanget
- att ta fram fakta om gästande lag och dess spelare inför matchen
- att förse lokalpress och lokalradio/TV med förhandsinformation inför varje hemmamatch
- att ge möjlighet till presskonferens med ledare (och eventuellt spelare) direkt efter lagmatchens slut

### 1.1.3 Speaker

Under matchen skall en professionell speaker finnas till hands som informerar publiken om matchutvecklingen. Med professionell speaker syftas på en person som är väl insatt i bordtennis och som har förmågan att uppträda på ett neutralt sätt. Speakern skall även ha förmåga att veta när han skall agera utan att störa pågående spel.

Speakern skall helst utrustas med trådlös mikrofon för att kunna genomföra intervjuer med spelare, tränare och publik före, under och efter matchen.

Speakern skall förse med spelarprofiler, sk. Head-to-head statistik och bör välja ut en eller fler spelare att fokusera på under matchen. Syftet är att göra matchen mer personlig för publiken, dvs. publiken känner sitt lag, sina spelare etc.

I samband med pauser bör speakern rapportera aktuell matchställning från övriga matcher i Pingisligan som spelas samtidigt. Uppgift om aktuell ställning kan fortlöpande fås från [www.svenskbordtennis.com](http://www.svenskbordtennis.com).

### **1.1.3.1 Speaker vid webb- eller TV-sänd match**

I samband med webb- eller TV-sänd match skall speakern vara namngiven i god tid före match för samordning med produktionsteamet.

### **1.1.4 Resultatrapportör - matchsekreterare**

Samtliga matcher i Pingisligan skall redovisas på webben via en elektronisk liverapportering. Hemmalaget ansvarar för att en matchsekreterare eller resultatrapportör finns vid varje match. Hemmalaget ansvarar för att varje utdelad poäng löpande redovisas via den elektroniska liverapporteringen. Se även 3.7.1.

SBTF:s TRK har rätt att ta ut en avgift om 1000:- per lagmatch av den förening som inte följer ovanstående.

Utöver den elektroniska liverapporteringen skall även ett manuellt protokoll föras och skrivas under av båda lagens lagledare samt matchdomare. Matchprotokollet behöver inte insändas till SBTF men respektive lagledare skall spara en kopia av protokollet för att kunna uppvisas vid en eventuell protest. Det manuella protokollet finns att ladda ned från SBTF:s hemsida.

Publiksiffran skall rapporteras i det elektroniska protokollet.

### **1.1.5 Publikansvarig**

Publikansvarig är en av de frivilliga roller som kan finnas i en föreningsorganisation. Huvudsyftet med en publikansvarig är att arbeta för att fylla spelhallen med betalande publik.

Rollen kan innebära att svara för olika publikaktiviteter såväl före som under pausen i en match. En annan uppgift är att ta fram förslag till speciella erbjudanden som kan locka publik samt skapa en varm och positiv stämning i hallen som lockar till förnyat besök.

### **1.1.6 Försäljningsansvarig**

En viktig inkomst för föreningen är dels "fika" och dels så kallad merchandise, det vill säga olika prylar som är förknippade med hemmalaget. Se även avsnitt 2.6 för utrymme för försäljning.

Försäljningsansvarig, som är en frivillig roll, har till uppgift att organisera försäljningsarbetet och de inköp som behövs i samband med en match.

### **1.1.7 Ansvarig för marknadsföring**

Arbetet med marknadsföring är en viktig roll för att skapa uppmärksamhet kring föreningen och skapa ett varumärke. En viktig del i arbetet med marknadsföringen är att finna rätt målgrupp och utifrån denna forma olika marknadsföringsaktiviteter. Denna frivilliga roll är i mångt och mycket närbesläktad med publikansvaret, men har en något vidare inriktning än att enbart locka publik till matcher. Marknadsföringen kan bestå av annonser i lokaltidning, massutskick till hushåll med mera.

### **1.1.8 Sponsoransvarig**

Rollen som sponsoransvarig innebär att ansvara för kontakterna med befintliga och nya sponsorer samt upprätta avtal med dessa. Denna frivilliga roll innebär vidare underhåll och utveckling av befintliga sponsorer samt att arrangera och koordinera sponsorevenemang mm. Dessa kan vara av skiftande slag och skall syfta till att ge både förening och sponsorer någon form av mervärde.

## **1.2 Kommunikationsplan till media**

En kommunikationsplan är en övergripande beskrivning av vad föreningen har tänkt sig för typ av information till media, företrädesvis lokalpress och lokalradio. I planen tas upp på vilket sätt föreningen tänker kommunicera med media och när i tiden olika typer av information (pressmeddelanden, pressträffar med mera) skall ske. I planen kan framgå vilka representanter för media som är speciellt viktiga att bearbeta.

Ansvarig för kommunikationsplanen, som normalt upprättas innan seriesäsongen startar, är lämpligen medieansvarig (se punkt 1.1.2).

## **1.3 Telefonlista**

Respektive förening skall ha en uppdaterad telefonlista som kan användas om något skulle inträffa i samband med arrangemanget. Telefonlistan skall omfatta telefonnummer till:

- SBTF:s serieansvarige, Bengt Andersson 08-562 781 27
- SBTF:s medieansvarige, Max Ansbro 08-562 781 21
- Vaktmästare
- Polis
- Brandkår
- El-ansvarig



### **1.4 Webbsida**

Alla föreningar skall ha en egen webbsida på internet som löpande uppdateras. På sidan bör finnas fakta om lagets spelare, historik, spelprogram, aktuell serietabell, länkar till övriga lags hemsidor samt länkar till lokal press.

### **1.5 Utrustning i arenan**

I arenan skall det finnas tillgång till speaker- och musikanläggning, kopiator/skrivare samt dator med bredbandsuppkoppling. I samband med match skall det förutom godkänd ordinarie utrustning också finnas reservmaterial i form av bollar, bord, domarbord, räkneverk, barriärer, nät- och nätställning för att vid behov snabbt kunna bytas. En fylld förbandslåda skall alltid finnas lättillgänglig till hands om eventuell skada sker.

## **2. Arenan**

Arenans utformning har en avgörande betydelse för upplevelsen av arrangemanget. Det är viktigt att skapa närhet till publiken för att få en så bra stämning som möjligt. Val av färger på matta och barriärer är också av betydelse. Enligt en undersökning som ITTF har gjort är en röd matta och blå barriärer att föredra då detta ger ett "ungdomligt intryck" och en bra färgsättning vid webb- eller TV-produktion. Färgsättning på reklamtryck på barriärer och andra skyltar är också viktig.

### **2.1 Publikkapacitet**

En lokal som används för match i Pingisligan bör ha en publikkapacitet på minst 250 sittande åskådare. Eftersom antalet åskådare varierar från lag till lag är det omöjligt att ställa ett krav på antalet publikplatser. Det är viktigt att det ser fullt ut, därför är en mindre lokal som är fullsatt att föredra framför en stor lokal som inte ens är halvfull.

### **2.2 Bordsplacering**

Bordet eller borden bör placeras så att närheten till publiken blir så bra som möjligt. Minsta avstånd mellan barriär och publikplats bör ur säkerhetssynpunkt vara ca två meter.

#### **2.2.1 Hagens mått**

Minimutrymmet för spelhagen vid spel i Pingisligan är 12 x 6 meter. Rekommenderat mått är dock 14 x 7 meter. Vid det senare alternativet

rekommenderas att (blå) hagar som mäter 1,40 meter i längd används (10 barriärer på långsida och 5 barriärer på kortsida) för att få ut maximalt antal reklamplatser runt bordet.

### **2.2.2 Lagbänk**

Hemma- och bortalagets lagbänkar placeras på fasta utsatta platser utanför spelhagen, lämpligen vid bordets kortsidor. Antalet platser på lagbänken är maximerat till 6 platser för varje lag.

### **2.2.3 Takhöjd**

Minimihöjden för spel i Pingisligan är 3,5 meter från golv till takets/belysningens lägsta del. Rekommenderad takhöjd är minst 5 meter.

### **2.2.4 Matta**

Pingisligan skall spelas med matta som obligatoriskt underlag, mattan skall vara godkänd av ITTF.

Även andra mattor, som inte är godkända av ITTF kan användas. Underlagets kvalitet och märke skall dock godkännas av SBTf:s Tävlings- och Regelkommitté. Mattans färg rekommenderas vara röd.

### **2.2.5 Räkneverk**

Vid match i Pingisligan skall såväl matchdomare som assisterande domare använda räkneverk.

### **2.2.6 Belysning**

Ljusstyrkan, mätt vid bordshöjd och jämnt fördelad över spelytan skall vara minst 600 lux och minst 400 lux i övriga delar av spelområdet. Ljusstyrkan rekommenderas dock vara minst 1000 lux för att klara eventuell webb- eller TV-produktion.

Om möjligt rekommenderas att sänka belysning på de publika utrymmena under spel för att skapa "boxningskänsla". Fokus på spelutrymmet blir därmed mycket större.

### **2.2.7 Bländande ljus**

Fönster – där dagsljus kan komma in - skall täckas på lämpligt sätt för att förhindra störande eller bländande ljus.

## **2.3 Pressrum**

I omedelbar anslutning till spellokalen bör ett särskilt pressrum finnas med tillgång till bredbandsanslutning. I pressrummet skall finnas tillgång till enklare förtäring, till exempel kaffe och smörgås.

## **2.4 Omklädningsrum**

Hemmalag, gästlag samt domarteam skall ha var sitt omklädningsrum som är låsbart. Varje lag och domarteam skall ha egen nyckel till sitt omklädningsrum. Omklädningsrummen skall vara tillgängliga minst en och en halv timme före matchstart.

## **2.5 Rum för festsättning av rackets belag, "fästrum"**

Ett väl ventilerat rum skall tillhandahållas i samma byggnad som spelhallen. Rummet skall vara avskilt från de publika delarna av anläggningen. Endast i detta rum får fästning av belag på racketstommen göras. Observera att endast fästmedel som inte är baserade på flyktiga lösningsmedel får användas.

## **2.6 Utrymme för försäljning**

Försäljning av merchandise är en viktig inkomstkälla för många idrottslag. Många evenemang tjänar betydligt mer pengar på försäljning av merchandise än intäkterna från inträde. Samtliga lag bör därför fundera noggrant på att ha ett utbud av produkter i lagets färger, klubblogga med mera. Exempel på produkter är matchtröja med namn på ryggen, t-shirt, flagga, lagaffisch, miniracket med plats för autografer. Produkterna bör produceras utan årtal för att kunna säljas följande år (ej affisch).

Utrymmet som används för försäljning bör se snyggt och rent ut. Det räcker inte med ett bord och två stolar. Tänk på att allting bidrar till slutupplevelsen.

## **2.7 Temperatur**

Temperaturen i träningslokal, fästrum samt i spelhallen får inte understiga 16 grader eller överstiga 25 grader.

## **2.8 Reklam**

I spelutrymmet, det vill säga innanför hagarna, får reklam bara förekomma på utrustning eller tillbehör som normalt finns där och får inte förekomma på något ytterligare sätt. Reklam får finnas på barriärer, golv, domarbord, handdukskorgar, bord samt nät.

### **2.8.1 Reklam på barriärer**

Reklamen på barriärer har ingen begränsning i storlek och färg förutom att all reklam skall tydligt avvika från färgen på bollen som används. Rekommendationen är att reklamtryck sker i grå färg.

## 2.8.2 Reklam på golv

Det tillåts upp till **sex** reklamplatser på golvet i spelhagen, **två** vid vardera kortändan, där ingen av dem får överstiga en yta av 5 kvadratmeter och en på vardera sidan av bordet, där ingen av dem får överstiga en yta av 2,5 kvadratmeter. Reklam vid kortändan får inte vara placerad närmare än **tre** meter från bordets kortända. Reklamtrycket på golvet skall tydligt avvika från färgen på bollen som används. Svart eller blå färg rekommenderas som ska vara blänk- och halkfri.



*Så här kan golvreklamen placeras enligt gällande regler.*

## 2.8.3 Reklam på speltröjor och shorts

Inga begränsningar finns av antalet reklamplatser, placering eller storlek på speltröja eller shorts. Däremot får inte reklam finnas för tobak, alkohol eller andra skadliga droger. Inte heller tillåts reklam med innehåll eller utformning av anstötlig natur. När vit boll används tillåts vit reklam enligt samma grundprinciper som för dräktfärgen, vilket innebär att den vita färgen inte på något sätt får upplevas som dominerande.

### 2.8.3.1 Spelarnamn på tröjan

För att underlätta för publiken skall alla spelare ha sitt namn (för och efternamn eller enbart efternamn) tryckt på spelartröjans baksida, någon centimeter nedanför tröjans krage.



*Exempel på hur spelarnamnet ska placeras på tröjan. Observera att det är ett krav att ha spelarnamnet tryckt på spelartröjan i Pingisligan.*

### 2.8.4 Reklam på övrig utrustning i hagen

Tillfällig reklam får finnas på bordsskivans lång- och kortsidor, en på vardera långsidan av bordshalvorna och en på varje kortsida, alltså totalt sex reklamplatser. De måste vara klart avgränsade från all permanent reklam. Reklam för annan tillverkare av bordtennismateriel, förutom bordstillverkaren, får inte förekomma. Vardera reklamplatsen skall rymmas inom en total längd av 60 cm. Det får inte heller förekomma någon reklam eller logo för bordstillverkare eller leverantör på underredet av bordet. Reklam på domarbord eller handdukskorgar inom spelområdet är tillåten till en yta av högst 750 cm<sup>2</sup> per sida.



*Tillfällig reklam får fästas på bordets kort och långsida. Den tillfälliga reklamen måste vara klart avgränsad från all permanent reklam på bordet.*

### 2.8.5 Övrig reklam i hallen

Om föreningen har möjlighet att styra över den reklam som finns placerad i spellokalen på annan yta än i själva spelhagen är det viktigt att tänka på att få en harmoni. Allt för ofta utformas separata reklamskyltar utan att se till helheten. Reklamskyltar och banderoller bör lämpligen vara likformade i storlek och ha en gemensam bottenfärg och inte i alltför gräll kulör. Sträva efter att ha reklamtext i max två färger utöver bottenfärgen genomgående i alla skyltar eller banderoller. Tänk även på att vit färg kan innebära problem för spelarna att se bollen.

### 3. Arrangemanget

En av de viktigaste förutsättningarna är att arrangemanget startar i rätt tid. "Fröken Ur:s" tid gäller! Ansvaret att matchen startar vid rätt tidpunkt har arrangemangsansvarig domare och match director, men även de båda lagen och dess spelare måste givetvis samverka i en positiv anda.

Matcher i Pingisligan skall vardagar starta kl. 18.30. Begäran om dispens för annan starttid skall lämnas till SBTF minst 14 dagar före fastställd speldag.

Tidschemat för en match som startar kl. 18.30 skall se ut så här:

|                |   |
|----------------|---|
| 17.00 (Senast) | Gästande lag skall ha tillgång till omklädningsrum              |
| 17.30 (Senast) | Gästande lag skall ha tillgång till träning på matchbord        |
| 18.00 (Senast) | Laguppställning lämnas till matchsekreterare, bollvall påbörjas |
| 18.15 (Senast) | Elektroniskt matchprotokoll uppdaterat                          |
| 18.15 (Senast) | Kopia på matchprotokoll till domare, lagledare och press        |
| 18.21 (Exakt)  | Träningsspel på matchbord upphör                                |
| 18.23 (Exakt)  | Line up - Speakern hälsar välkommen och presentation            |
| 18.30 (Exakt)  | Matchen startar   |

#### 3.1 Arrangemangsansvarig domare

I Pingisligan herrar tjänstgör två domare per bord som utses av SBTF. Matchdomaren på bord 1 är även arrangemangsansvarig domare. Arrangemangsansvarig domare är SBTF:s "förlängda arm" vid arrangemanget och den som skall kontrollera att arrangerande förening genomför arrangemanget enligt gällande regler och anvisningar. Arrangemangsansvarig domare ska även se till att match startar på utsatt tid samt lämna avvikelserapport om grundkraven inte uppfylls. Eventuellt utdelade gula och röda kort rapporteras direkt av domaren i det elektroniska matchprotokollet under "Kommentarer".

##### 3.1.1 Uttagna domare i Pingisligans matcher

Uttagna matchdomare och assisterande domare skall använda svarta byxor samt SBTF:s blå domartröja. Domarna skall vara på plats minst en timme före utsatt matchstart.

#### 3.2 Tillgång till träning

Gästande lag skall ha tillgång till träning i matcharenan, på matchbord, senast en timme före utsatt matchstart. Möjlighet till träning i angränsande träningshall skall finnas minst två timmar före matchstart. Träning får inte ske på matchbord de sista nio minuterna före matchstart.

Sedan lagmatchen startat får inslagning på matchbord inför ny individuell match ske under högst två minuter. Därefter skall domaren sätta i gång matchen.

Möjlighet till uppvärmning och inslagning skall finnas i angränsande lokal där publik inte har tillträde.

### **3.3 Laguppställning**

Respektive lag skall senast 30 minuter före matchstart ha lämnat sin laguppställning till matchsekreterare. Senast 15 minuter före matchstart skall det elektroniska matchprotokollet vara uppdaterat med spelordningen. Papperskopior på matchprotokollet ska senast 15 minuter före match finnas till hands för lagledare, domare och press.

### **3.4 Olikfärgade tröjor**

För att underlätta för publik och webb- eller TV-tittare skall lagen lätt kunna åtskiljas genom att de har klart olikfärgade tröjor. Om lagen har samma färg är det gästlag som skall byta tröja. Arrangemangsansvarig domare avgör om lagen har likfärgade tröjor.

### **3.5 Bollval**

Bollval skall vara gjord i god tid innan matchen startar. Bollval skall inte ske inför publik, utan genomföras i angränsande utrymme. Pingisligan spelas med godkänd plastboll, **STIGA Perform 40+**.

#### **3.5.1 Spel med flera bollar**

Spel med flera bollar innebär att assisterande domare i en plastburk stående på en pall bredvid sig har 20 bollar. Ett eventuellt bollval skall göras i god tid innan "Line Up".

Efter avslutad (poänggivande) boll ska assisterande domaren överlämna (kasta) en ny boll till näste servare. Det gäller inte om bollen finns på bordet eller dess omedelbara närhet, t ex vid nätserve. Viktigt med ögonkontakt mellan spelare och assisterande domare för att undvika missförstånd och fördröjning av spelet. Ingen inslagning med ny boll vid bollbyte ska förekomma. Använda bollar som uppfattas som störande i hagen kan av spelaren förpassas till barriär (kort- eller långsida).

Nästa boll ska startas inom 10 sekunder. Matchdomaren sköter tidtagning, om möjligt med tidur eller att räkna sekunder i huvudet. Efter 8 sekunder ska domaren be spelarna göra sig klara för spel. Gäller inte om spelarna är klara för fortsatt spel tidigare. Vid timeout, handdukstorkning och sidbyte gäller inte regeln om 10 sekunder. Efter långa dueller (bollen passerat nätet mer än 25 gånger) kan domaren bevilja en något längre paus än 10 sekunder för återhämtning.

Av hemmalaget utsedda bollsamlare ska i setpaus, vid timeout eller vid skadepaus samla ihop använda bollar och överlämna dessa till den assisterande domaren. Ingen uppsamling av bollar görs vid handdukstorkning eller vid sidbyte i skiljeset. Bollsamlare bör vara enhetligt klädda, t ex t-shirt eller klubbens overall och bära gymnastikskor samt vara försedda med en plastburk. Hemmalaget har ansvar för att utbilda/informera bollsamlarna inför varje hemmamatch om deras roll och uppgift. Bollsamlarna placeras i anslutning till spelhagen men utanför barriärerna. En bollsamlare **per bord** rekommenderas.

### **3.6 Line Up – Presentation**

Sju minuter före matchstart skall spelare, ledare och domare stå uppställda vid matchbord för presentation. Presentationen leds av matchspeaker. Presentationen måste vara klar i god tid innan matchstart dock senast 2,5 minuter före ordinarie starttid för matchen. Det är därefter tillåtet med inslagning under max två minuter innan respektive domare startar matchen.

### **3.7 Matchstart**

Lagmatchens första och andra match skall starta på utsatt tid. Inte en minut tidigare och inte en minut senare. Respektive matchdomare avgör när match skall starta.

#### **3.7.1 Resultatrapportering**

Efter varje utdelad poäng skall den elektroniska liverapporteringen på webben uppdateras av resultatrapportören. Efter att matchen är färdigspelad skall även ett pappersprotokoll färdigställas och skrivas under av respektive lags lagledare och domare. Matchprotokollet behöver inte insändas till SBTF men respektive lagledare skall spara en kopia av protokollet för att kunna uppvisas vid en eventuell protest.

#### **3.7.2 "Golvtorkare"**

En funktionär skall hela tiden finnas tillhands med golvmopp eller trasa för att snabbt kunna torka upp vatten eller annan fuktighet på golvet för att undvika halkrisk för spelarna. Torkning skall ske efter uppmaning från domare.

### **3.8 Paus**

Pausen efter tre matcher skall vara högst 10 minuter lång. Om matchen slutar 3-3 vidtar en paus om högst 5 minuter innan "tiebreak" startar. Två minuter innan pausens slut skall respektive matchdomare på lämpligt vis kalla berörda spelare att gå in i hagen för att göra sig klara för spel.



Under en paus är det inte tillåtet med träningsspel på matchbord om annan aktivitet förekommer. SBTF rekommenderar att arrangör av match genomför någon form av programpunkt under matchpaus.

### **3.9 "Tiebreak"**

Lagmatcherna i Pingisligan herrar spelas i bäst av sex delmatcher. Slutar en match oavgjort vidtar "tiebreak" för att avgöra matchen.

Respektive lagledare tar ut, bland de spelare som deltagit i lagmatchen, en spelare till bord 1 och en annan spelare till bord 2. Matcherna startar samtidigt och det spelas ett set på vardera bordet. Har ett lag vunnit båda seten så är matchen avgjord. Har lagen vunnit varsitt set återupprepas proceduren, samma spelare får tas ut på nytt. Om det efter två omgångar inte är avgjort, tar respektive lagledare ut varsin spelare som spelar ett set. Vinnaren av det setet vinner matchen. Paus mellan spelomgångarna i tiebreak är högst 2 minuter.

### **3.10 Programblad**

Separat programblad skall tas fram till varje match. Eventuellt som "instick" i ett programhäfte som används under hela säsongen. Programbladet skall innehålla uppgift om aktuellt tabell inför matchen, aktuella uppgifter om respektive lags spelare samt information om i vilken ordning matcherna spelas.

I programbladet ska även framgå vilka övriga matcher i Pingisligan som spelas samma omgång.

Programbladet bör även innehålla fakta om gästande lag och dess spelare samt gärna intervjuer med båda lagens lagledare eller en spelare.

Hänvisa gärna till den egna föreningens hemsida samt SBTF:s hemsida, [www.svenskbordtennis.com](http://www.svenskbordtennis.com) för mer information om bordtennis och resultat från Pingisligan.

### **3.11 Musik**

Det är viktigt att matchen ramas in med musik. Musik skall spelas från att spelhallen öppnas för publik fram till att domaren gör klart för spel. Musik bör även spelas i alla pauser. Avbrott enbart i samband med att speakern skall ge information.

Musik som förnedrar eller förlöjligar motståndare får inte förekomma.

Följande exempel på körschema rekommenderas:

45 min före matchens start: Musik startar (alternativt livemusik).

7 min före start: Speakern hälsar alla välkomna med presentation av eventuella företag som är matchvärdar.

Kort presentation av matchens lag. Lite historik och eventuell placering i tabellen.

Presentation av matchens domare. Vart efter att domarens namn presenteras, skall domaren ta ett kort steg framåt och ett steg bakåt till ursprungsposition. Domare skall inte vända sig om mot publik åt annat håll, buga eller vinka.

Presentation av bortalagets laguppställning (börja bakifrån och avsluta med lagets första spelare, speciella meriter kan nämnas innan namnet). Presentation av hemmalagets laguppställning (börja bakifrån och avsluta med lagets första spelare, speciella meriter kan nämnas innan namnet, mana på publiken lite extra).

2 min före start: Spelarna börjar värma upp och de specifika spelarna presenteras (Fakta om tidigare möten, speciell information om spelstil mm.) samtidigt som musik spelas i arenan.

Första matchen startar. Musiken stängs av.

När fler matcher spelas samtidigt skall musik spelas i samband med gemensamma pauser.

Direkt efter att matchen eller matcherna är färdigspelande spelas musik och speakern hälsar alla välkomna till nästa hemmamatch.

### **3.12 Förslag på aktiviteter**

- Varje spelare har en knatte som följer med ut till Line Up
- Tävlingar i området runtomkring arenan – bolljonglering, smashtävling med hastighetskamera, testa dig mot pingisrobot
- Hospitalitypaket dvs. mat, dryck inför matchen, gästtalare
- Fotograf som tar bilder på publiken under pausen, bilderna läggs sedan upp på nätet, se dig på bild vinn!
- Officiell pingismaskot som vandrar runt
- Final i ev. skoltävling under pausen.
- Rundpingis med kändis
- Godisregn
- Kändismatch – känd profil på orten mot pingislegend på orten
- Tävling i minipingis
- Autografsignering efter matchen (se merchandise)
- Olika utlottningar – vinn en pingislektion med lagets stjärna
- Uppvisning under pausen – pingis, även andra sporter t.ex. gymnastik, flatland BMX (utan ramp) m.m. Tänk på att underhålla publiken.

- Få igång publiken genom att dela ut t-shirts, merchandise
- Teckningstävling för barn
- Gissa matchens resultat
- Välj ut 3-4 personer från publiken som bedömer vem som är matchens spelare
- Livemusik

Detta är ett levande dokument, fler idéer kan läggas till!

## 4. Utdrag ur "Seriebestämmelser 2018-2019"

### 5. LAGETS STORLEK OCH ANTAL SET

Pingisligan herrar spelas med tremannalag på två bord.

I Pingisligan skall lagen innehålla minst stipulerat antal spelare.

Lag som vid matchstart inte innehåller lägsta stipulerat antal spelare förlorar matchen på wo.

I samtliga serier samt slutspelen för Pingisligan herrar och Pingisligan damer spelas matcherna i bäst av fem set till elva. Undantaget är "tiebreak" för Pingisligan herrar vars matcher spelas i ett set till elva.

### 14. POÄNGBERÄKNING

För Pingisligan herrar gäller följande poängberäkning. Vinnande lag med resultat 4-0, 4-1 eller 4-2 tilldelas tre poäng för vunnen lagmatch. Vinnande lag efter tiebreak med resultat 5-3, 6-4 eller 6-5 tilldelas två poäng för vunnen lagmatch. Förlorande lag i tiebreak tilldelas en poäng, förlorande lag med resultatet 0-4, 1-4 eller 2-4 tilldelas noll poäng.

### 25.1 MATCHORDNING I PINGISLIGAN HERRAR

I Pingisligan herrar är laguppställningen fri. Laguppställning skall lämnas till matchsekreteraren senast 30 minuter före fastställd starttid för lagmatchen.

Matcherna spelas i ordning enligt nedan på två bord:

Spelomgång 1 bestående av Match 1 och 2, A1 – B3 och A2 – B1, omedelbart följt av Match 3, A3 – B2.

Därefter paus om högst 10 minuter.

Spelomgång 2 bestående av Match 4 och 5, A1 – B1 och A2 – B2, omedelbart följt av Match 6, A3 – B3.

Vid oavgjord ställning (3-3) vidtar en paus om högst 5 minuter.

Tiebreak match 1 och 2.

Vid oavgjord ställning (4-4) vidtar en paus om högst 2 minuter.

Tiebreak match 3 och 4.

Vid oavgjord ställning (5-5) vidtar en paus om högst 2 minuter.

#### Tiebreak match 5.

Match 1 och 2 startar samtidigt. När den första av dessa matcher är klar startar Match 3. Därefter vidtar en Paus om högst 10 minuter. Match 4 och 5 startar samtidigt. Matchen avbryts när ett lag enligt matchordningen vunnit fyra delmatcher. När den första av Match 4 och 5 är klar startar Match 6 under förutsättning att lagmatchen inte redan har avbrutits.

I samband med paus mellan spelomgång 1 och 2 äger respektive lagledare rätt att byta ut en av spelarna i match 4, 5 eller 6 till en ny fjärde spelare. Ett eventuellt byte skall meddelas till matchdomare som i sin tur meddelar matchsekreterare.

Om matchställningen efter Match 6 är 3-3 vidtar tiebreak enligt pkt 26.1.

## **26. SLUTSPEL**

När samtliga omgångar i grundserien är färdigspelade är de fyra främsta lagen i Pingisligan herrar och de fyra främsta lagen Pingisligan damer kvalificerade till slutspel där det spelas om Lag-SM.

Lagmatcherna i slutspelet i Pingisligan herrar spelas i bäst av sex delmatcher. Slutar en match oavgjort vidtar tiebreak för att avgöra matchen.

Lagmatcherna i slutspelet i Pingisligan damer spelas i bäst av nio delmatcher enligt matchordning, se pkt 32.1, där dubbelmatchen tas bort.

Vid matcher i slutspelet i Pingisligan damer blir det en paus om högst 10 minuter när Match 3 och 4 enligt spelordningen är färdigspelade.

Match i SM-slutspelet skall avbrytas då resultatet inte längre kan påverka utgången.

### **26.1 TIEBREAK**

En match som slutar oavgjort i grundserien eller slutspelet för Pingisligan herrar skall avgöras med tiebreak.

Respektive lagledare tar ut en spelare till bord 1 och en annan spelare till bord 2. Matcherna startar samtidigt och det spelas ett set på vardera bordet. Har ett lag vunnit båda seten så är matchen avgjord. Har lagen vunnit varsitt set återupprepas proceduren.

Om det efter två omgångar inte är avgjort, tar respektive lagledare ut varsin spelare som spelar ett set. Vinnaren av det setet vinner matchen.

Vid tiebreak-matcher kan inte Time Out användas och det görs inget sidbyte när första spelaren uppnått fem poäng. Paus mellan tiebreak-matcher får vara högst 2 minuter.

### **26.2 SEMIFINAL HERRAR**

Ettan i grundserien väljer motståndare bland de lag som har placerat sig som trea och fyra i grundserien. Tvåan i grundserien möter det andra laget placerat trea eller fyra. Lagen möts två gånger, en gång hemma och en gång borta. Ettan respektive tvåan i grundserien av Pingisligan herrar väljer om man vill börja hemma eller borta.

Om lagen har vunnit varsin match spelas en avgörande match. Hemmalag i den avgörande matchen blir det lag som i grundserien placerat sig högst.

### **26.3 FINAL HERRAR**

Lagen som vunnit semifinalerna möts i finalen. Lagen möts två gånger, en gång hemma och en gång borta. Högst placerade lag i grundserien av Pingisligan herrar väljer om man vill börja hemma eller borta.

Om lagen har vunnit varsin match spelas en avgörande match. Hemmalag i den avgörande matchen blir det lag som i grundserien placerat sig högst.