



Svenska Bordtennisförbundet

Manual

Pingisligan by STIGA, Herrar



Uppdaterad 2021-10-08

Innehåll

0. Inledning	4
Grundkrav.....	4
1. Arrangerande förening	5
1.1 Organisationsplan	5
1.1.1 Match director	5
1.1.2 Medieansvarig	6
1.1.3 Speaker.....	6
1.1.3.1 Speaker vid webb- eller TV-sänd match.....	6
1.1.4 Resultatrapportör - matchsekreterare.....	7
1.1.5 Publikansvarig	7
1.1.6 Försäljningsansvarig	7
1.1.7 Ansvarig för marknadsföring.....	7
1.1.8 Sponsoransvarig.....	8
1.2 Kommunikationsplan till media	8
1.3 Telefonlista	8
1.4 Webbsida.....	8
1.5 Utrustning i arenan	9
1.6 Webbsändning.....	9
1.6.1 Kamerans placering	9
2. Arenan	11
2.1 Publikkapacitet.....	11
2.2 Bordsplacering	11
2.2.1 Hagens mått	11
2.2.2 Lagbänk	11
2.2.3 Takhöjd	12
2.2.4 Matta/Tejp	12
2.2.5 Räkneverk.....	12
2.2.6 Belysning.....	12
2.2.7 Bländande ljus.....	12
2.3 Pressrum	12
2.4 Omklädningsrum.....	12
2.5 Utrymme för försäljning.....	13
2.6 Temperatur	13

2.7 Reklam	13
2.7.1 Reklam på barriärer	13
2.7.2 Reklam på golv	13
2.7.3 Reklam på speltröjor och shorts	14
2.7.3.1 Spelarnamn på tröjan	15
2.7.4 Reklam på övrig utrustning i hagen	15
2.7.5 Övrig reklam i hallen	16
3. Arrangemanget	16
3.1 Arrangemangsansvarig domare	17
3.1.1 Uttagna domare i Pingisligans matcher	17
3.2 Tillgång till träning	17
3.3 Laguppställning.....	17
3.4 Olikfärgade tröjor	18
3.5 Bollval.....	18
3.5.1 Spel med flera bollar	18
3.6 Line Up – Presentation.....	19
3.7 Matchstart.....	19
3.7.1 Resultatrapportering.....	19
3.7.2 "Golvtorkare"	19
3.7.3 Time-Out.....	19
3.8 Paus.....	20
3.9 Tiebreak.....	20
3.10 Programblad.....	20
3.11 Musik.....	21
3.12 Förslag på aktiviteter.....	22
4. Utdrag ur "Seriebestämmelser 2021-2022"	23

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 säsongen 2018/2019 är det obligatorisk webbsändning från samtliga matcher. Det finns en speciell manual som berör de krav som gäller vid webbsändning.

Målsättningen är att manualen ska 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 är gråmarkerade i dokumentet. **Versionsdatum framgår av första sidan av manualen.**

Grundkrav

Grundkraven är den lägsta nivå som behöver uppfyllas vid en match i Pingisligan. 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 ska uppfyllas vid samtliga Pingisligamatcher framgår enligt följande lista. Ansvarig för kontroll att kraven uppfylls är arrangemangsansvarig domare, undantaget är punkt 5: Hemmalagets webbsida, den ska inte kontrolleras av arrangemangsansvarig domare. Om någon av följande övriga 14 punkter inte uppfylls ska avvikelserapport inlämnas till SBTF av arrangemangsansvarig domare. Länk till avvikelserapporten finns på SBTF:s hemsida: https://response.questback.com/isa/qbv.dll/bylink?p=GjrNHqPZyAsm68421Xo5ZHRtkdFQsZrzG02JXehg0IQdag-tiKsTeim_JHmEG0dXkhOv44WfHsNchkc72cUSNjg2

Avvikelserna hanteras av SBTF:s **kansli**.

1.	Huvudansvarig – Match director, ska finnas namngiven (1.1.1)
2.	Kontaktperson media – Medieansvarig, ska finnas namngiven, behöver inte vara ytterligare en person (1.1.2)
3.	Speaker, ska finnas namngiven, behöver inte vara ytterligare en person (1.1.3)
4.	Resultatrapportör – Matchsekreterare, ska finnas på plats (1.1.4)
5.	Hemmalagets webbsida – med presentation av spelartrupp mm, ska finnas (1.4)
6.	Att det finns godkänd tävlingsutrustning och en nära tillgång till reservmaterial (1.5)
7.	Webbsändning från två bord (1.6)

8.	Att förutsättningar i arenan, som hagars mått, takhöjd, matta, belysning med mera, uppfyller ställda krav (2.2.1 – 2.2.7)
9.	Att det finns separata låsbara omklädningsrum för respektive lag och domare (2.4)
10.	Att eventuell reklam som förekommer inom spelutrymmet är applicerad i enlighet med gällande regler (2.7.1 – 2.7.4)
11.	Att Line Up och presentation genomförs (3.6)
12.	Att utsatt starttid följs (3.7)
13.	Att löpande rapportering av liveresultat görs (3.7.1)
14.	Att maxtiden för paus inte överskrids (3.8)
15.	Programblad med information om aktuell match m.m., ska finnas (3.10)

1. Arrangerande förening

1.1 Organisationsplan

Respektive förening ska ha en organisationsplan där för arrangemanget viktiga funktioner finns specificerade samt bemannade. De funktioner som ska 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 domarersättning i form av arvode, eventuell reseersättning och traktamente betalas ut till domare kontant eller med Swish efter match eller per bank- eller plusgiro inom 10 dagar räknat från matchdagen. Match director ansvarar även för att alla skattepliktiga ersättningar redovisas och att inkomstuppgift 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 ska 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 ska även ha förmåga att veta när han/hon ska agera utan att störa pågående spel.

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

Speakern ska 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. Se även 3.11 om avslutning och hänvisning till nästa hemmamatch och webbsända bortamatch.

1.1.3.1 Speaker vid webb- eller TV-sänd match

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

1.1.4 Resultatrapportör - matchsekreterare

Samtliga matcher i Pingisligan ska 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 1 000 kronor per lagmatch av den förening som inte följer ovanstående.

Utöver den elektroniska liverapporteringen ska även ett manuellt protokoll föras och skrivas under av båda lagens lagledare samt arrangemangsansvarig domare. Matchprotokollet behöver inte insändas till SBTF men respektive lagledare ska 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 ska 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" dels så kallad merchandise, det vill säga olika prylar som är förknippade med hemmalaget. Se även avsnitt 2.5 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 ska 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) ska ske. I planen kan framgå vilka representanter för media som är speciellt viktiga att bearbeta.

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

1.3 Telefonlista

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

- SBTf:s serieansvarige, Bengt Andersson 070-821 24 68
- SBTf:s medieansvarige, Max Ansbro 076-777 04 77
- Vaktmästare
- Polis
- Brandkår
- Ansvarig för el

1.4 Webbsida

Alla föreningar ska 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 ska det finnas tillgång till speaker- och musikanläggning, kopiator/skrivare samt dator med bredbandsuppkoppling. I samband med match ska 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 ska alltid finnas lättillgänglig till hands om eventuell skada sker.

1.6 Webbsändning

Alla lag i Pingisligan ska webbsända sina matcher från två (2) bord via plattformen Solidsport. Samtliga föreningar har erhållit, via lån av SBTf, utrustning bestående av en iPad, ett stativ, mikrofon samt ladd- och strömsladdar som kan användas för att sända matcherna. För att sända från mer än ett bord behöver föreningen använda egen utrustning, exempelvis en smartphone, surfplatta eller liknande.

Om föreningen önskar att uppgradera sin produktion, är det ok men medieansvarig person på SBTf behöver informeras. SBTf kan hjälpa till med kontakter till produktionsbolag.

Föreningar är varmt välkomna att uppgradera sina sändningar med exempelvis fler kameror, kommentatorer, intervjuer eller annat som kan höja sändningarnas kvalitet.

Glöm inte att kontrollera utrustningen i god tid före match, exempelvis så att det finns fungerade internetuppkoppling, att utrustningen är laddad/ansluten till ström. Det är även viktigt att se till så att sändningarna har startat. Alla sändningar är programmerade att starta tio minuter före utsatt matchtid men föreningen kan välja att starta tidigare än så. Tänk på att utrustningarna måste vara påslagna för att sändningarna ska starta automatiskt.

1.6.1 Kamerans placering

1. Placera utrustningen (smartphone eller surfplatta) i det högra hörnet utanför hagen. Placera utrustningen så att barriärerna nedanför inte syns i bild. Justera utrustningen så att bordet är centrerat, alltså inte för vinklad mot golvet eller mot taket.
2. För att få en bättre vinkel kan utrustningen med fördel placeras på ett bord eller liknande.
3. Placera inte utrustningen rakt bakom bordet.
4. Vrid inte utrustningen så att båda bord syns utan endast det bord som ska sändas. **Se följande exempelbilder:**



Utrustningen placerad enligt anvisningarna.



Felaktigt placerad utrustning

Bordet syns och utrustningen är placerad för långt till höger samt att det är för mycket bakgrund synligt.



Felaktigt placerad utrustning

Barriärerna syns i underkant och utrustningen är placerad för långt ifrån hagen.

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 publikkapacitet för 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/Tejp

Pingisligan ska spelas med matta som obligatoriskt underlag, mattan ska helst vara godkänd av ITTF men även andra mattor, som inte är godkända av ITTF kan användas. Underlagets kvalitet och märke ska dock godkännas av SBTF:s Tävlings- och Regelkommitté. Mattans färg ska vara enfärgad och rekommenderas vara röd. Underliggande tejp rekommenderas. Används ovanpåliggande tejp ska den vara i samma färg som mattan.

2.2.5 Räkneverk

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

2.2.6 Belysning

Ljusstyrkan, mätt vid bordshöjd och jämnt fördelad över spelytan ska vara minst 600 lux. Ljusstyrkan rekommenderas dock vara minst 1 000 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 - ska 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 ska finnas tillgång till enklare förtäring, till exempel kaffe och smörgås.

2.4 Omklädningsrum

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

2.5 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.

2.6 Temperatur

Temperaturen i träningslokal och i spelhallen får inte understiga 16 grader eller överstiga 25 grader.

2.7 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.

2.7.1 Reklam på barriärer

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

2.7.2 Reklam på golv

Det tillåts upp till sex reklamplatser på golvet i spelhallen, 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 ska 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.

2.7.3 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.

2.7.3.1 Spelarnamn på tröjan

För att underlätta för publiken ska 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.

2.7.4 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 ska 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 cm² per sida.



2.7.5 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, tel 90 510! Ansvaret att matchen startar vid rätt tidpunkt har arrangemangsansvarig domare och matchdirector i positiv samverkan med speaker, de båda lagen och dess spelare och ledare. Det är med respekt för spelare, media och publik, fysiskt på plats eller digitalt, som matchen ska startas i tid.

Matcher i Pingisligan ska vardagar starta kl. 18.30. Begäran om dispens för annan starttid ska lämnas till SBTF minst 14 dagar före fastställd spel-dag.

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

17.00 (Senast)	Gästande lag ska ha tillgång till omklädningsrum
17.30 (Senast)	Gästande lag ska ha tillgång till träning på matchbord
18.00 (Senast)	Laguppställning lämnas till matchsekretärare, matchdomare kontrollerar att bollval är genomfört (jfr 3.5) eller att det är klart senast kl. 18:15
18.15 (Senast)	Elektroniskt matchprotokoll uppdaterat
18.15 (Senast)	Kopia på matchprotokoll till domare, lagledare och press
18.20	Webbsändning startar
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. Kontroll av Grundkrav punkt 5: Hemmalagets webbsida ska inte göras av arrangemangsansvarig domare. Med ett bra bemötande, genom att agera aktivt samt att bidra till bra dialog och samverkan med övriga ledare och spelare skapas förutsättningar för bra arrangemang.

Arrangemangsansvarig domare ska även se till att match startar på utsatt tid samt lämna avvikelserapport om grundkraven inte uppfylls.

Avvikelse rapporten finns digitalt på hemsidan [svenskbordtennis.com](https://response.questback.com/isa/qbv.dll/bylink?p=GjRNHqPZyAsm68421Xo5ZHRtkdFQsZrzG02jXehg0iQdagtiKsTeim_JHmEG0dXkhOv44WFHSNchkc72cUSNjg2).

https://response.questback.com/isa/qbv.dll/bylink?p=GjRNHqPZyAsm68421Xo5ZHRtkdFQsZrzG02jXehg0iQdagtiKsTeim_JHmEG0dXkhOv44WFHSNchkc72cUSNjg2

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 ska använda svarta byxor, svarta skor och SBTF:s blå kort- eller långärmad domartröja. Domarna ska vara på plats minst en timme före utsatt matchstart.

3.2 Tillgång till träning

Gästande lag ska ha tillgång till träning i matcharenan, på matchbord, senast en timme före utsatt matchstart. Möjlighet till träning i angränsande träningshall ska 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 ska domaren sätta i gång matchen.

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

3.3 Laguppställning

Respektive lag ska senast 30 minuter före matchstart ha lämnat sin laguppställning till matchsekreterare. Senast 15 minuter före matchstart ska det elektroniska matchprotokollet vara uppdaterat med spelordningen.

Papperskopia 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 ska lagen lätt kunna åtskiljas genom att de har klart olikfärgade tröjor. Om lagen har samma färg är det gästande lag som ska byta tröja. Arrangemansansvarig domare avgör om lagen har klart olikfärgade tröjor.

3.5 Bollval

Bollval ska vara gjort i god tid innan matchen startar. Pingisligan spelas med godkänd plastboll, STIGA Perform 40+.

3.5.1 Spel med flera bollar

Spel med flera bollar innebär att assisterande domare har 30 bollar bredvid sig i en behållare. Ett eventuellt bollval ska göras i god tid innan "Line Up".

Efter avslutad 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 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/bollhåv. 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. Observera att bollsamlare ska ha fullt fokus på matchen.

3.6 Line Up – Presentation

Sju minuter före matchstart ska 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 ska starta på utsatt tid. Inte en minut tidigare och inte en minut senare. Respektive matchdomare avgör när match ska starta.

Inom en minut ska nya spelare, redo för match 3 resp. 6, vara inne i hagen efter att föregående match tagit slut. Den nya matchen ska starta omgående med lottning. Det är därefter tillåtet med inslagning under två minuter innan domaren startar matchen.

3.7.1 Resultatrapportering

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

3.7.2 "Golvtorkare"

En funktionär ska 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 ska ske efter uppmaning från domare.

3.7.3 Time-Out

Ett informativt sätt att markera när Time-Out (TO) är begärd i en match är att arrangören har skaffat digital TO-klocka som kan ställas på bordet av assisterande domare. Om TO-kort används håller matchdomaren upp TO-kortet och placerar det därefter på sitt eget bord.

3.8 Paus

Pausen efter tre matcher ska vara högst 10 minuter lång. Om matchen slutar 3-3 vidtar en paus om högst 5 minuter innan avgörande dubbelmatch startar. Två minuter innan pausens slut ska 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 en avgörande dubbelmatch i bäst av tre set. Utgångspunkten för vem/vilka domare som ska döma tie-break är domare på bord 1 om domarna själva inte kommer överens om annat.

3.10 Programblad

Separat programblad ska tas fram till varje match. Eventuellt som "instick" i ett programhäfte som används under hela säsongen. Programbladet ska innehålla uppgift om aktuell 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 för mer information om bordtennis och resultat från Pingisligan.

3.11 Musik

Det är viktigt att matchen ramas in med musik. Musik ska 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, ska domaren ta ett kort steg framåt och ett steg bakåt till ursprungsposition. Domare ska 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 ska musik spelas i samband med gemensamma pauser.

Direkt efter att matchen eller matcherna är färdigspelade spelas musik och speakern hälsar alla välkomna till nästa hemmamatch samt uppmanar publiken att följa hemmalaget på nästa webbsända bortamatch.

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 2021-2022"

5. LAGETS STORLEK, ANTAL SET OCH SETLÄNGD

Pingisligan herrar, Pingisligan damer, Superettan damer samt division 1 damer och division 2 damer spelas med tremannalag på två bord.

.....

I Pingisligan herrar, Pingisligan damer, Superettan herrar och Superettan damer skall lagen innehålla minst stipulerat antal spelare.

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

Annan spelare än de som deltagit i singelmatcherna har rätt att delta i dubbelmatch.

I samtliga serier och kvalspel samt slutspelen för Pingisligan herrar och Pingisligan damer spelas matcherna i bäst av fem set till elva. Undantaget är "tiebreak" för Pingisligan herrar och Pingisligan damer där den avgörande dubbelmatchen spelas i bäst av tre set till elva.

~~I Pingisligan herrar och Pingisligan damer spelas alla set med "golden point" vilket innebär att setvinst uppnås genom att vara först till 11 poäng. Vid ställningen 10-10 vinner den spelare eller par som därefter får en ledning med 1 poäng.~~

I **samtliga** serier vinnas varje set av den spelare eller par som först uppnår 11 poäng, såvida inte båda spelarna eller paren uppnått 10 poäng. I sådant fall vinner den spelare eller par som därefter får en ledning med 2 poäng.

14. POÄNGBERÄKNING

Med undantag av Pingisligan herrar och Pingisligan damer, erhålls för vunnen lagmatch, två poäng, för oavgjord lagmatch en poäng och för förlorad lagmatch noll poäng.

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 4-3, tilldelas två poäng. Förlorande lag efter tiebreak, med resultat 3-4, 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. Samtliga spelare (max 4) som eventuellt ska spela måste noteras i laguppställningen före start av lagmatch. ~~Samtliga set i matchen spelas med "golden point" enligt pkt. 5.~~

Matcherna spelas i ordning enligt nedan på två bord:

Match 1 och 2	A1–B3	A2–B1
Match 3	A3–B2	
Paus, max 10 minuter		
Match 4 och 5	A1/A4–B1/B4	A2/A4–B2/B4
Match 6	A3/A4–B3/B4	

Vid oavgjord ställning (3-3) vidtar en paus om högst 5 minuter och därefter spelas tiebreak, en avgörande dubbelmatch i bäst av tre set.

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. Lagmatchen 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 efter match 3 äger respektive lagledare rätt att byta ut en av spelarna i match 4, 5 eller 6 till en ny fjärde spelare som före lagmatchens början ska varit noterad i laguppställningen. 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 25.3.

25.3 TIEBREAK

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

Respektive lagledare tar ut varsitt dubbelpar bland de maximalt fyra spelare som finns uppsatta i laguppställningen.

För Pingisligan damer finns det en begränsning i att den spelare som är högst rankad i respektive lag får endast delta i dubbelmatchen om spelaren tidigare i lagmatchen spelat maximalt två singelmatcher. Rankingen bestäms av gällande Sverigeranking (datarankingen). En ny spelare som inte finns med på Sverigerankingen och samtidigt är bland de 300 bästa på gällande världsranking skall placeras som etta i lagrankingen

under förutsättning att det inte finns någon spelare i egna lagets laguppställning som är bättre placerad på världsrankingen.

En eventuell protest mot vilka som får spela i dubbelmatchen noteras på matchprotokollet. En protest avgörs i efterhand av SBTFF som kan ändra resultatet eller bestämma att omspel av hela lagmatchen skall ske om regelbrott begåtts.

Dubbelmatchen avgörs i bäst av tre set. En time out kan tas av vardera paret och det sker ett sidbyte i tredje set.

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 slutspelen i Pingisligan herrar och Pingisligan damer spelas på samma sätt som i grundserien.

Match i SM-slutspelet skall avbrytas då resultatet inte längre kan påverka utgången. För Pingisligan herrar avbryts match i slutspelet när fyra delmatcher har vunnits av ett lag. För Pingisligan damer avbryts match i slutspelet när fem delmatcher har vunnits av ett lag.

26.1 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.

26.2 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.