

Klubbdomarutbildning

Test

1. Om du som domare är osäker på en regelfråga, vem kan du då få hjälp av under matchen?

1. Matchledaren X. Tävlingsledaren 2. Organisationskommittén

2. Hur stort skall avståndet mellan singellinjens ytterkant och singelstolpens mitt vara vid singelspel?

1. 91,4cm X. 92,4cm 2. 93,4 cm

3. Servaren slår en förstaserve i rätt serveruta men mottagaren är inte beredd. Hur dömer du?

1. Servarens poäng X. Ny förstaserve 2. Andraserve

4. I en dubbelmatch slår servaren en andraserve som nuddar nätkanten och träffar mottagarens partner innan bollen studsar i marken. Hur dömer du?

1. Servarens poäng X. Ny förstaserve 2. Ny andraserve

5. När spelaren servar sin förstaserve ser du tydligt att han står med vänsterfoten på baslinjen. Du skriker "Fotfel". Vad händer sen?

1. Ny förstaserve X. Andraserve 2. Förlust av poängen

6. Hur många sekunder har spelarna på sig från det att första set tar slut till dess att första poängen i andra set skall vara påbörjad?

1. 60 sekunder X. 90 sekunder 2. 120 sekunder

7. Andersson möter Bengtsson i en singelmatch. Andersson slår en boll som träffar domarstolen och därefter går in i banan. Bengtsson kan inte returnera bollen. Hur dömer du?

1. Andersson vinner X. Bengtsson vinner 2. Spelar om poängen
Poängen poängen

8. Vad gör du som huvuddomare om en spelare avsiktligt stör sin motståndare under en poäng?

1. Ingenting. Spelet X. Bryter spelet. Spelar 2. Bryter spelet. Spelaren
fortsätter om poängen som stör förlorar poängen

9. Vilket alternativ är en korrekt slutställning i ett tiebreakgame?

1. 6-3 X. 7-6 2. 8-6

10. Du har gett en spelare varning och poängstraff enligt tidstraffsystemet. Vilken är nästa nivå enligt tidstraffsystemet?

1. Poängstraff X. Gamestraff 2. Matchstraff

11. En spelare kastar sin racket hårt i stängslet bakom banan. Du beslutar dig för att ge spelaren en varning för osportsligt uppträdande. När skall du ge varningen?

1. Omedelbart X. När gamet är 2. Vid nästa sidbyte
färdigspelas

12. Du är linjedomare och ser nu att bollen är på väg mot din linje. När bollen har studsat är du osäker på om bollen var inne eller ute. Vad gör du?

1. Visar safe-signal X. Skriker "ute" och 2. Visar skymd-signal
visar ute signal