

# Modul Matchledarkunskap

## Lärarhandledning

---

### Inledning

#### Modulen

Modulen tar noggrant upp hur man ska agera som matchledare och vilka befogenheter man har som matchledare. Dessutom behandlas hur man handskas med problem som kan uppstå vid matcher utan huvuddomare.

Modulen består av ett teoripass.

#### Kurslitteratur

- Tävlingshandbok för svensk tennis; Avsnitt 8. Tävlingsorganisation och tävlingsfunktionärer

#### Hjälpmedel

- Powerpointpresentationen Matchledarkunskap

### Genomförande

#### Teoripass (30 min)

Använd powerpointpresentationen Matchledarkunskap för att gå igenom viktiga delar. Du kan välja på att endast se presentationen själv och ställa frågor till deltagarna eller att visa den för deltagarna. Självklart kan även deltagarna ställa frågor.

Gå igenom samtliga bilder i presentationen men poängtera särskilt:

Bild nr:	Poängtera särskilt:
2. Matchledarens uppgifter	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eftersom matchledaren måste kunna ha uppsikt över alla sina tilldelade banor från ett ställe är det ofta anläggningen som styr hur många banor man kan vara ansvarig för. Max fyra.</li></ul>
3. Starta matcher	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mycket viktigt att detta görs ordentligt. Det är en trygghet för spelarna att de vet att allt går korrekt till och vad som gäller.</li></ul>
4. Möte med spelarna	<ul style="list-style-type: none"><li>• För att kunna kontrollera spelarnas utrustning måste matchledaren ha tagit reda på vad som gäller för just denna tävling.</li><li>• Viktigt att tala om för spelarna var du kommer befinna dig under matchen.</li><li>• Använd ett mynt vid lottningen.</li></ul>

5. Problemlösning	<ul style="list-style-type: none"> <li>Denna bild är bara en översikt över vilka problem vi kommer ta upp</li> </ul>
6. Fotfel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Matchledare får inte döma fotfel om han inte står på banan.</li> </ul>
7. Att lämna banan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Om en rutinerad spelare som vet om reglerna lämnar banan utan att be om lov är det befogat att spelaren bestraffas enligt poängstraffsystemet.</li> </ul>
8-9. Domslut på Hardcourt	<ul style="list-style-type: none"> <li>Om du efter problem ska övervaka en match måste du stanna tills matchen är slut.</li> </ul>
10. Bollmärke på grus	<ul style="list-style-type: none"> <li>En spelare är inte tvungen att visa upp ett märke på begäran. Ibland blir det inga märken.</li> </ul>
11. Oense om ställningen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskussionen får ta lite tid. Det är viktigt att man gör ett ordentligt försök att komma fram till hur alla poäng spelats.</li> <li>De poäng som spelarna ändå inte är överens om stryks.</li> <li>Alla poäng spelarna är överens om räknas.</li> </ul>
14. Överskridande av tidsbestämmelserna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Om du ska dela ut ett tidsstraff måste du gå in på banan och annonsera det för spelare och publik.</li> </ul>
15. Spelarkoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>Om du ska bestraffa en spelare enligt poängstraffsystemet måste du gå in på banan och annonsera det för spelare och publik.</li> </ul>
16. Andra situationer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Om spelarna är överens om en situation som matchledaren har uppfattat annorlunda skapar det ofta mer problem om man lägger sig i än om man låter situationen passera.</li> <li>Om du har sett situationen som spelarna är oense om så är det din verklighet som gäller.</li> </ul>
17. Efter matchen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Matchledaren ska ha så bra koll på matcherna att han kan gå in på banan och gratulera vinnaren och fråga denne efter resultatet.</li> </ul>

Avsluta teoripasset med att deltagarna får ställa frågor.