

Modul Tillämpningar och spelarkoden

Lärarhandledning

Inledning

Modulen

Modulen tar noggrant upp de delar i Tävlingshandboken som handlar om Svenska tillämpningsbestämmelser och spelarkoden. Dessa regler är utantillkunskaper för alla matchfunktionärer.

Modulen består av självstudier och ett teoripass.

Kurslitteratur

- Regelsamling för svensk tennis; Avsnitt 2. Kompletterande spelregler
- Utbildningsfilmen Spelarkoden
- Instuderingsfrågor Tillämpningar och spelarkoden

Hjälpmedel

- Powerpointpresentationen Tillämpningar och spelarkoden

Genomförande

Självstudier

Största delen av modulen består av självstudier som sker innan teoripasset. Deltagarna läser teorin med hjälp av utbildningsfilmen, regelsamlingen och instuderingsfrågorna.

Teoripass (75 min)

Använd powerpointpresentationen Tillämpningar och spelarkoden 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:
3. Möjlighet att lämna banan	<ul style="list-style-type: none">• En trasig racket går inte under trasig utrustning. Man ska ha tillräckligt många med sig.• Vad innebär "På egen tid"• Spelaren måste ha tillåtelse av matchfunktionär för att lämna banan. I de flesta fall då spelaren lämnar banan utan lov ser vi det som ett "utbildningstillfälle" för spelaren. Med rutinerade spelare använder vi

	oss av poängstaffskalan.
4. Regler för toalettbesök	<ul style="list-style-type: none"> • Svaret på frågan ska vara "Du får göra det i setbreak"
5. Medicinsk behandling	<ul style="list-style-type: none"> • Kramp räknas som en skada oavsett om spelaren krampar i olika kroppsdelar.
6. Medicinsk behandling	<ul style="list-style-type: none"> • Domaren eller matchledaren tar tid på behandlingen och meddelar spelarna då det återstår 2 min, 1 min och 30 s av behandlingen. • Innan domaren säger time får spelaren ta på sig de kläder som han tagit av sig i samband med behandlingen.
7. Medicinsk behandling	<ul style="list-style-type: none"> • En icke medicinskt utbildad person har inte kunskap för att ställa diagnos, därför bortfaller tiden för undersökningen.
12. Anti-doping bestämmelser	<ul style="list-style-type: none"> • Spelare som spelar internationella tävlingar gäller även juniortävlingar som Tennis Europé för 12, 14 och 16 åringar och ITF för 18 åringar. • Spelare som inte kvalificerar sig som hög tävlingsnivå räknas till Låg tävlingsnivå. För dessa finns en allmän dispens att använda dopingklassade läkemedel och de behöver därför inte söka dispens.
13. Utrustning, klädsel och reklam	<ul style="list-style-type: none"> • Deltagarna ska känna till reglerna om utrustning, klädsel och reklam och måste alltid ta reda på vad som gäller för den tävling de jobbar på.
14. Tidstraff	<ul style="list-style-type: none"> • Tidstraffskalan används då en spelare är långsam, annars flyter spelet på som vanligt. • Det är svårt som spelare att veta hur lång tid man tar på sig så vi använder gärna tillsägelse om spelaren inte är väldigt sen • Tidstraffskalan går inte längre än till poängstraff. • Poängstraff innebär att motståndaren vinner nästa poäng utan att den spelas.
15. Poängstraffsystemet	<ul style="list-style-type: none"> • Förklara skillnaden mellan Fördröjning av spelet och Tidsstraff. • Brott mot både Fördröjning av spelet och Osportsligt uppträdande ger nästa steg på Poängstraffskalan. • Det är alltid en bedömningsfråga om skalan ska tas till, avgörs av domare eller matchledare. • Gamestraff innebär att motståndaren vinner det pågående gamet eller nästa game om ställningen är 0-0 • Använd tillsägelse om en spelare vid upprepade tillfällen gör små förseelser som var och en inte är tillräckligt för att gå in på

	<p>skalan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Om poängstraff är utdelat bör tävlingsledaren få reda på det. Om gamestraff är utdelat ska tävlingsledaren följa resten av matchen. Matchstraff kan inte delas ut utan bekräftelse av tävlingsledaren.
16. Annonsering	<ul style="list-style-type: none"> • Tillsägelse sker när spelarna sitter i sidbyte. Låt spelaren få några sekunder att lugna ner sig på. Tala om för spelaren att det han gjort inte är ok. • Annonsering av straff enligt följande: • Vilken kod spelaren brutit mot • Vilken nivå på straffet • Spelarens namn
17. Grov förseelse	<ul style="list-style-type: none"> • Diskutera vad som är en grov förseelse med utgångspunkt från avsikten med handlingen och vad handlingen resulterade i. • Här följer exempel som kan diskuteras utifrån matchstraff-poängstraffsskalan-ingenting. • Grov avsikt – inget resultat; Spelaren hotar domaren om stryk efter matchen. • Ingen avsikt – riktigt dåligt resultat; Spelare tänker slå racketen i marken men tappar racketen som träffar en bollkalle i ansiktet. • Grov avsikt – dåligt resultat; Spelare slår bollen hårt mot domaren i avsikt att träffa och träffar domaren i magen. • Dålig avsikt – Inget resultat; Spelaren slår bollen hårt utanför banan med vilje, ingen blir träffad. • Fler egna exempel inom gråskalan

Avsluta teoripasset med att deltagarna får ställa frågor.