



**NORGES BORDTENNISFORBUND**

NORWEGIAN TABLE TENNIS ASSOCIATION

# MANUAL



# STIGA-LIGAEN

# INNLEDNING

Det er utarbeidet en manual for eliteserien.

Den er laget av NBTF for å gi bedre forutsetninger ved eliteseriekamper for spillere, publikum, dommere og presse

Målsettingen er å skape et attraktivt arrangement som kan tiltrekke nye og flere tilskuere, herunder klubbens egne medlemmer, og gi disse en større opplevelse for alle tilstedeværende ved kampene. Utover dette er målet å skape gode forutsetninger gjennomføring av kampene.

Hensikten er at manualen skal inneholde informasjon som arrangerende klubb behøver for å avvikle et arrangement i toppklasse.

Det anbefales at alle arrangører leser manualen grundig og i god tid før arrangementet.

## 1. Arrangørklubben

### 1.1. Organisasjon

De respektive klubber bør utarbeide en organisasjonsplan, hvor det er spesifisert forskjellige funksjoner, der alle er bemannede. De funksjoner som skal inngå i organisasjonsplanen og de respektive ansvarsområder er følgende:



### **1.1.1. Kampansvarlig**

Den kampansvarlige har det overordnede ansvar for arrangementet. Den kampansvarlige er ansvarlig for at arrangementet følger de retningslinjer som finnes i denne manual. I ansvarsområdet inngår følgende:

- \* å være den arrangerende klubbs kontaktperson til NBTF i spørsmål som vedrører arrangementet.
- \* påse at det finnes tilstrekkelig med frivillige hjelpere
- \* ta imot det gjestende lag og dommer/dommere og informere disse om de forskjellige forhold
- \* å være ansvarlig for sikkerheten for begge lag, dommere og publikum
- \* påse at dommer/dommerne serveres med drikke, frukt etc. før kampen og eventuell lunsj (ved 2 kamper pr. dag)

### **1.1.2. Medieansvarlig**

Den medieansvarlige er klubbens kontaktperson til pressen før, under og etter arrangementet. Den medieansvarliges hovedoppgaver er:

- \* så tidlig i sesongen som mulig skaffe et kontaktnett til mediene på lokalnivå, (NBTF sørger for pressemeldinger til landsdekkende medier)
- \* å sørge for et ”presserom”, såfremt det er nødvendig
- \* fremskaffe fakta om både hjemme- og bortelag, som NBTF har utarbeidet før sesong start, og påse at dette er tilgjengelig før kampen
- \* å sikre at lokalpressen, både den skrivende og radio/TV, har forhåndsinformasjon før hver hjemmekamp
- \* løpende under kampen rapportere aktuell stilling til pressen/NBTF, såfremt dette er avtalt på forhånd
- \* å gi mulighet for pressemøte med ledere og spillere direkte etter kampslutt, såfremt det er behov for dette.
- \* påse at pressen blir servert med drikke, frukt etc. før og under kampen.

Medieansvarlig sørger for å ha en strategi for kontakten med media, dvs. hvem kontaktes hvor og når osv.

### **1.1.3. Speaker**

Under kampen bør der være en ”profesjonell” speaker som kan informere publikum om kampen, resultatene og resterende kamper. Med en profesjonell speaker menes en person som kjenner sporten og som kan opptre nøytralt. Speakeren bør selvfølgelig vite hvor og når der kan og må speakers så det ikke forstyrrer spillet.

Det anbefales at speakeren utstyres med en trådløs mikrofon for å kunne gjennomføre intervjuer med spillere, trenere og publikum før under og etter kampen.

Speakeren bør ha spillerprofiler, f.eks. head-to-head statistikk og bør velge å fokusere på en eller flere spillere under kampen. Målet er å gjøre kampen mer personlig for publikum, dvs. at publikum kjenner både lag og spillere.

Når det spilles andre eliteseriekamper samtidig, bør det utveksles stillinger i pausene under kampen, slik at publikum holdes orientert om resultatene i de øvrige kampene. Hvis det er liveoppdatering kan stillinger ses på [www.bordtennis.no](http://www.bordtennis.no), eller på den respektive klubbs hjemmeside.

#### **1.1.4. Markedsføringsansvarlig**

Den markedsføringsansvarlige bør sikre markedsføring av kampen til egne klubbmedlemmer, skoler, naboklubber og andre idretter, samt sikre markedsføring i f.eks. lokale aviser og ovenfor byen/stedets beboere.

#### **1.1.5. Sponsoransvarlig**

Den sponsoransvarlige bør i forbindelse med kampene pleie klubbens sponsorer samt evt. invitere til spesielle arrangementer i forbindelse med kampene.

#### **1.1.6. Resultater**

Den arrangerende klubbs kampansvarlige har plikt til å ringe/sende SMS inn med resultatet og enkeltresultater til NBTFs serieansvarlige rett etter kampen. Klubben er også pliktig til å sende resultat til lokalpresse samme dag som kampen er spilt. Det er mulig å legge inn resultatene på nett direkte eller kan ta bilde av kamprapporten og sende den til NBTF ved serieansvarlig.

#### **1.1.7. Ansvarlig for salg av mat og drikke**

Skal sikre at det selges mat og drikke før og under kampen.

### **1.2. Telefonliste**

Klubben skal ha en oppdatert telefonliste som kan anvendes hvis det skulle skje noe uforutsatt i forbindelse med arrangementet. Listen skal inneholde telefonnumre til:

- \*Vaktmester/hallansvarlig
- \* Lege
- \* Politi
- \* Brannvesen
- \* Elansvarlig/elektriker

### **1.3. Hjemmeside**

På hjemmesiden bør det finnes fakta om lagets spillere, historikk, spilleprogram, linker til øvrige klubbers hjemmeside, linker til lokalpresse samt til NBTF m.fl.

### **1.4. Utstyr i hallen**

I hallen bør det være musikk og speakeranlegg, om mulig kopimaskin, og PC med Internettoppkobling. Når det spilles kamp skal det være reservemateriell i umiddelbar nærhet. Det gjelder: ekstra baller, bord, dommerbord, barrikader, nett og telleapparater.

## 2. Arenaen

Arenaens utforming har en avgjørende betydning for arrangementets opplevelse. Det er viktig å skape nærhet til publikum for at få en så god stemning som mulig, samt å sikre en god innramning til TV produksjon. Valg av farger på barrikader og gulv har også stor betydning. ITTF har foretatt en undersøkelse som viser at rødt gulv og blå/sorte barrikader er å foretrekke. Da dette gir best kontrast i forhold til ball, bord, gulv og barrikader, noe som igjen er avgjørende for gode prestasjoner. Dette er også en god fargesammensetting for TV produksjon. Fargene på reklame på barrikader og andre steder er også viktig. Det bør helst unngå å bruke hvite ”logoer” etc. Grått er en anbefalt farge.

### 2.1. Publikumskapasitet

Et lokale som brukes til Eliteseriekampene bør ha en publikumskapasitet på et passende antall sitteplasser. Ettersom antallet tilskuere varierer fra lag til lag er det vanskelig å stille krav om antallet publikumsplasser.

Et mindre spillelokale som er fullt er opplagt å foretrekke fremfor et stort spillelokale som bare er halvfullt.



### 2.2. Bordplassering

Bordene bør plasseres i spillelokalet så nærme publikum som mulig. Ved å anvende flyttbare tribuner eller stoler er målsettingen å lage en ”centre court”. Se vedlagt forslag til ”centre court”. Avstand mellom barrikader og sitteplasser bør være minimum to meter.

#### 2.2.1. Spilleplassen

Spilleplassen skal minimum ha følgende mål – (bredde, lengde, høyde til tak: 6 x 12 x 4 m.

#### 2.2.2. Belysning

Lysstyrken, målt like over bordene og jevnt fordelt rundt bordene bør være minst

600 lux og minst 400 lux i øvrige deler av spilleområdet. Hvis det er mulig anbefales det å senke belysningen på tilskuerplassene under spillet for å skape størst mulig fokus på selve spillet. Dermed fjernes også mange forstyrrende elementer for publikum og evt. TV.

### **2.2.3. Blendende lys**

Vinduer, hvor det kan komme dagslys inn, skal dekkes til for å hindre forstyrrende, eller blendende lys.

### **2.2.4. Øvrig utstyr**

Ved hvert bord skal der være to dommerbord med like telleapparater samt to pene og anvendelige” bordtennis-håndkleholdere”



### **2.3. Garderobe**

Hjemmelaget, det gjestende lag samt dommer/dommere skal om mulig ha hver sin garderobe som kan låses. Garderoben skal være tilgjengelig minst 1½ time før kampstart.

### **2.4. Salg av profileringsutstyr**

Salg av profileringsutstyr kan være en inntektsmulighet. Samtlige klubber bør overveie, om man skal ha et utvalg av produkter i klubbens farger. Eksempler på produkter kan være klubbtrøyer med navn på ryggen, T-shirts, flagg, lagplakat, miniracketer med plass til autografer mv. Produktene bør primært produseres uten årstall for å kunne selges i flere år.

Salgsstanden, som brukes til salget, skal se pen og ren ut. Det er ikke nok med et bord med to stoler. Tenk på at selv de minste detaljer bidrar til helhetsopplevelsen.

### **2.5. Temperatur**

Temperaturen i oppvarmingshallen og spillehallen må ikke være under 16 grader og ikke overstige 25 grader.

## **3. Arrangementet**

En av de viktigste forutsetninger er at arrangementet begynner til rett tid. Ansvar for at kampen begynner på rett tidspunkt har dommerne, men begge lag og alle spillere skal medvirke til at dette skal skje.

**Tidsskjema for en kamp som begynner kl. 18.30 skal se slik ut:**

17.00 (senest) lagene skal ha adgang til garderoben.

17.30 (senest) lagene skal ha adgang til oppvarming ved bordene.

- 18.10 (senest) lagoppstilling leveres til dommer/dommere. Kampballer velges ut.
- 18.15 (senest) kopi av lagoppstilling leveres til lagledere og evt. presse
- 18.23 (presis) oppvarming på kampbordene opphører
- 18.25 (presis) ” Line up” – speakeren ønsker velkommen og foretar presentasjon av lagene, lagleder og dommer/dommere
- 18.30 (presis) kampen begynner (med to minutters innspilling på bordene).

### **3.1. Arrangementsansvarlig dommer**

NBTF's dommerkomite utnevner dommer/dommere. Er det oppnevnt to eller flere dommere, skal en utnevnes til å være overdommer. Overdommer/dommer er NBTF's forlengede arm under arrangementet og skal kontrollere at arrangørklubb gjennomfører arrangementet etter de gjeldende regler og henvisninger.

Dommer/overdommer dommer skal påse at kampen begynner til oppsatt tid.

I STIGA-LIGAEN: vi oppfordre arrangøren til å stille med to dommere (regionsdommere) til overdommers disposisjon.



### **3.2. Mulighet for oppvarming**

Lagene skal ha adgang oppvarming på kampbordene senest en time før kampstart. Trening skal ikke forekomme på kampbordene de siste syv minuttene før kampstart (kontrolleres av dommer/overdommer).

Når kampen har startet, må innspilling før hver kamp ikke overskride to minutter. Etter det skal dommer sette kampen i gang. Der bør være muligheter for oppvarming og innspilling på andre bord i spillehallen eller i tilknytting til spillehallen, hvor publikum ikke har adgang.

### **3.3. Lagoppstilling**

De respektive lag skal senest 20 minutter før kampstart ha levert lagoppstillingen til dommer/overdommer. Kopi av kampskjema skal senest 15 minutter før kampen være til rådighet for lagledere og presse.

### **Forskjellige farger på spilletrøyer**

For at hjelpe publikum med å kunne skille de forskjellige spillere, skal det spilles i tydelige forskjellige trøyer. Såfremt lagene har samme farge, er det gjestende lag som skal skifte trøye. Dommer/overdommer avgjør om trøyene er forskjellige.

### **3.4. Utvelgelse av kampballer**

Utvelgelse foretas umiddelbart før kampen starter. 6 baller utvelges og oppbevares hos dommer.

### **3.5. Line up – presentasjon**

5 minutter før kampstart skal spillere, ledere og dommer/dommere stå oppstilt ved bordene for presentasjon. Presentasjonen gjøres av speakeren. Speakeren bør være forberedt i god tid før kampstart.

### **3.6. Kampstart**

Lagkampen skal begynne presis på det planlagte tidspunkt. Ikke et minutt før og ikke et minutt senere. Dommer/overdommer påser at dette blir gjort.

Innenfor to minutter skal nye spillere være inne på spilleområdet etter at den foregående kamp er avsluttet. Den nye kampen skal begynne omgående med loddtrekning. Det er deretter tillatt med innspilling i to minutter før dommeren setter i gang kampen.

#### **3.6.1. Liveoppdatering**

Den arrangerende klubb bør ha live oppdatering fra kampene på sin hjemmeside.

#### **3.6.2. Gulvtørker**

Det skal under hele kampen være en frivillig, som er klar med en gulvmopp eller gulvklut for hurtig å kunne tørke vann eller annen fuktighet opp fra gulvet for at unngå at spillerne sklir på gulvet. Opptørking skjer etter anmodning fra dommer. Hjemmelaget sørger for, at der er en fuktig gulvklut ved hvert bord.



### **3.6.3. Program**

Det bør lages et program til hver kamp. Man kan eventuelt lage et programhefte, som kan brukes hele sesongen, og så ved hver kamp lage et innstikk til programheftet. Programheftet bør inneholde aktuelle opplysninger om begge lags spillere og lagleder, samt informasjon om i hvilken rekkefølge kampene spilles (for eksempel via kopi av kampskjema, hvor publikum selv kan fylle inn navnet på spillerne).

I programmet bør det i tillegg fremkomme tabell og terminliste. Programmet kan også inneholde intervjuer med både lagledere og spillere, diverse tippekurranser (for eksempel ”Gjett kampens resultat”) m.m.

Det må gjerne henvises til klubbens egne hjemmesider og NBTF’s hjemmeside [bordtennis.no](http://bordtennis.no) for mere informasjon om bordtennis og resultatformidling.

Dessuten kan der være artikler, som presenterer klubben, innlegg fra sponsorer.

### **3.6.4. Pause**

Pausen før double kamper skal være på 10 minutter men man kan sløyfe pausen dersom begge klubbene og overdommer samtykker.

Ett minutt før den nye kampen skal begynne skal dommerne anmode berørte spillere om å gå til bordet for å gjøre seg klar til kamp.

I pausen er det kun tillatt med trening på kampbordet, såfremt det ikke finnes andre treningsbord.

**Kamp nr. 7 og 8 skal starte på likt etter pause.**

### **3.6.5. Musikk**

Det er viktig at kampen rammes inn med musikk. Det bør spilles musikk fra det øyeblikket spillelokalet åpnes for publikum og inntil at dommeren gjør klar til kamp. Det bør spilles musikk i alle pauser. Avbrytelse skjer selvfølgelig når speakeren skal gi informasjon...

Musikk bør utvelges, så det skapes stemning i hallen. Man kan bruke et bestemt musikkstykke hver gang spillerne går/løper inn i hallen.

### **3.7. Forslag til aktiviteter før under og etter kampen.**

- \* hver spiller følges inn med en yngre spiller i hånden.
- \* det kan være forskjellige konkurranser rundt om i hallen, ballsjonglering, smashkonkurranse, spill mot bordtennisrobot m.m.
- \* pakke til sponsorer – bestående av mat og drikke før kampen. Utdeling av klubbens spilletrøye m.m.
- \* fotograf som tar bilder av publikum i pausen, bildene legges på klubbens hjemmeside
- \* bordtennismaskot som går rundt blant publikum
- \* spill mellom sponsorer i pausen (kan maks. være et sett)
- \* rundbord mellom sponsorer andre inviterte
- \* kamp mellom en kjent profil og en ”bordtennislegende”
- \* konkurranse i minibordtennis
- \* autografskrivning etter kampen

- \* lotteri – vinn en bordtennisleksjon med ”lagets stjerne”, eller vinn et gavekort mm
- \* oppvisning i pausen – bordtennis eller andre idrettgrener
- \* få gang i publikum, for eksempel ved å dele ut T-shirts, sponsorartikler eller annet
- \* tegnekonkurranse for barn, maling av bordtennisballer m. m
- \* gjett kampens resultat
- \* Utpek et antall blant publikum som kårer kampens spiller etter kampen

