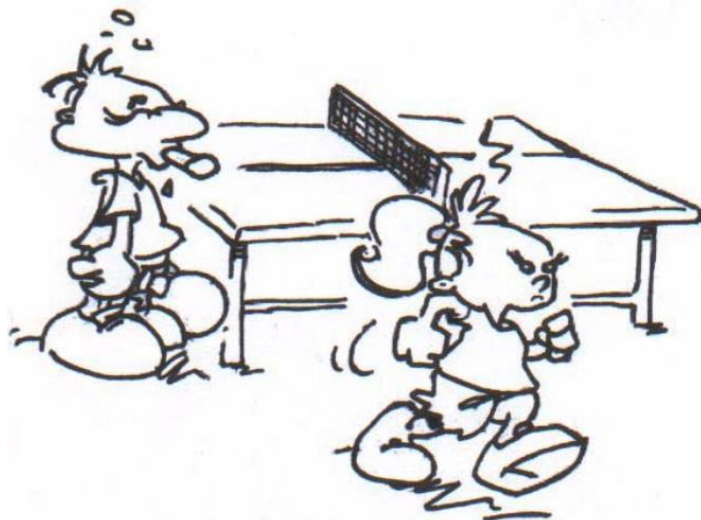


SPELREGEL EN INFORMATIEBOEKJE

**Tafeltennis voor de
beginnende jeugd**



Inleiding

Dit is een boekje voor ouders en jeugdspelers met handige informatie over tafeltennisspelregels. Deze moet je weten als je wedstrijdjjes wilt gaan spelen. Natuurlijk hoef je nog lang niet alle regels te kennen, maar de belangrijkste wel. Om een balletje goed terug te kunnen slaan moet je een beetje weten wat er met een balletje gebeurt als je het raakt. Daarom gaan we straks even kort in op de effecten van een bal en hoe je de bal het beste kunt raken. Vervolgens zijn er de spelregels. Daar besteden we de meeste aandacht aan in dit boekje. Dan zijn er nog de gedragsregels. Deze staan nergens opgeschreven, maar als je je aan deze regels houdt ben je vriendelijk en sportief en dat is heel belangrijk bij het spelen van wedstrijden. Op de training en bij toernooien zal je soms ook moeilijke woorden horen. Die staan verderop voor je op een rijtje. Als je weet wat die woorden betekenen en alle regeltjes uit dit boekje kent, ben je er klaar voor om competitie en toernooien te spelen.

Mocht je na het lezen van dit boekje vragen hebben, spreek dan gerust iemand van de vereniging aan. Vergeet ook niet dat we een internetsite hebben: www.delta-impuls.nl. Op deze site vind je heel veel informatie over onze vereniging, trainingstijden en evenementen.

Competitie

De competitiewedstrijden worden altijd op zaterdag gespeeld, op verschillende tijden. Een wedstrijd duurt gemiddeld $3\frac{1}{2}$ uur. Een wedstrijd in de minicompetitie ongeveer $1\frac{1}{2}$ uur. Je speelt in de minicompetitie twee wedstrijden op een dag.

Spelen in een team

Je speelt in een team. Tijdens een competitiewedstrijd speel je met drie (minicompetitie 2) personen. De begeleider bepaalt samen met de spelers de teamopstelling. Ieder speelt dan drie (minicompetitie 2) enkelwedstrijden en twee personen spelen het dubbelspel. Soms kan een team uit meer dan drie personen bestaan. Vooraf is bepaald wie er uitvalt, zie het wedstrijdschema dat voor de competitie wordt uitgedeeld. Degene die uitvalt, wordt gevraagd om zich beschikbaar te houden om in te vallen.

Het is natuurlijk leuk als de reserve speler naar zijn/haar team komt kijken. Hoe meer je elkaar steunt, hoe beter de teamprestatie zal zijn. Daarom gelden de volgende regels:

- Kijk naar elkaars wedstrijden en geef elkaar tips.
- Wees positief en steun je medespelers.
- Elke speler blijft kijken naar zijn eigen team totdat alle wedstrijden gespeeld zijn en pas na het opruimen mag hij/zij naar huis toe. Tenzij het om een bijzondere reden is en dit vooraf bij de begeleider/trainer is aangegeven.

Moeilijke woorden:

Service: Service is het Engelse woord voor de beginslag. Degene die als eerste de bal in het spel mag brengen, doet dat met een service.

Rally: Alle slagen bij elkaar vanaf de service, totdat de bal fout-of misgeslagen wordt. Als de bal veel keren heen en weer geslagen wordt, noemen ze dat een rally.

Game: Een game is een wedstrijd waarbij één van de spelers 11 punten heeft gehaald.

Set: Drie, vier of vijf games bij elkaar, waarna de winnaar bekend is, noem je een set.

Let: Let betekent stop. Als er bijvoorbeeld een balletje van een andere tafel door het spel stuitert, is het een let. Bij een let moet je stoppen met spelen. Dan krijgt niemand een punt en wordt er opnieuw geserveerd.

Diagonaal: Diagonaal is een ander woord voor schuin.

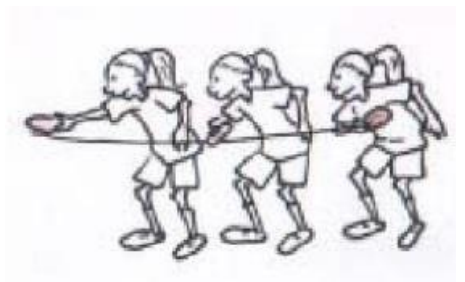
Parrallel: Parrallel betekent rechtdoor.

Slagen en effecten van de bal

Bij het tafeltennissen kun je de bal op veel verschillende manieren raken. Daardoor zijn er ook veel verschillende effecten die een bal kan hebben. Door zo'n effect kan het voor je tegenstander erg moeilijk worden om de bal terug te slaan. Als je weet hoe je effect in de bal krijgt en wat je moet doen als een effectbal op je af komt zal je daar veel punten mee kunnen halen. Daarom staan alle slagen hieronder voor je op een rijtje. Daarin kun je precies aflezen hoe het effect heet, hoe de slag eruit ziet, hoe je dat effect in de bal krijgt en hoe je zo'n bal het beste terug kunt slaan zonder dat die mis gaat. Je hebt op de training misschien ook al veel effecten geleerd. Dan kun je dit zien als extra geheugensteuntje.

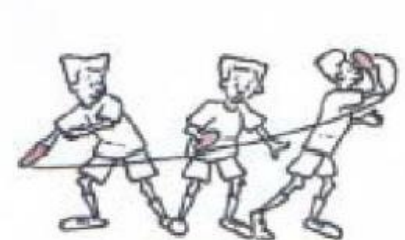
Backspin

Je raakt de bal aan de onderkant. Je schuift met je batje van achteren naar voren onder de bal door. Het balletje krijgt dan een terugdraaiend effect. Als je zo'n backspinbal terug slaat, zal de bal naar beneden willen duiken. Daarom moet je op een backspin-bal weer schuiven of je kunt hem met een topspin-bal openen.



Topspin

Je raakt de bal aan de bovenkant. Met een snelle beweging "aai" je over de bal heen. Het balletje krijgt nu een vooruit draaiend effect. Als je een topspin-bal terugslaat wil het balletje omhoog springen. Daarom moet je op een topspin-bal je batje gesloten houden. Zo kun je blokken of ook weer proberen topspin te spelen.



Blokken

Je slaat nu eigenlijk recht tegen de bal aan. Blokken doe je op een topspin-bal. Als er weinig topspin in de bal zit kun je je batje vrij open houden. Maar hoe meer topspin er in de bal zit, hoe meer je je batje zal moeten sluiten. Ook kun je je batje helemaal stil houden bij het blokken. Dit noem je passief blokken. Maar als je ook een beetje een beweging naar voren maakt, is het actief blokken. De bal komt dan sneller weer bij je tegenstander.



Zijspin

Bij een zijspin-bal raak je de bal van links naar rechts of andersom. Dit effect wordt veel gebruikt zonder dat je het eigenlijk echt in de gaten hebt. Dat komt doordat in een backspin of topspin-bal ook zijspin kan zitten. Het is nog niet echt belangrijk hoe een echte zijspin-bal nu precies werkt. Als je goed naar de bal en de beweging van het batje blijft kijken zal je al snel weten en "voelen" hoe je een zijspin-bal terug moet slaan.

Contra

Natuurlijk kun je ook een bal zonder effect spelen. Zo'n bal noem je een contra-bal. Bij een contra-bal raak je de bal in het midden van je batje zonder dat je er effect aan geeft. Dit is de eerste slag die je bij tafeltennis leert. Je gebruikt hem in de wedstrijd vaak om direct een punt te scoren of om je tegenstander onder druk te zetten.

De service

Zoals je weet is de service de beginslag. Hierbij moet de bal eerst één keer op je eigen tafelhelft stuiten en dan moet het balletje één keer de tafelhelft van je tegenstander raken. Als de bal eerst twee keer op je eigen tafelhelft stuitert is de service fout. Dan krijgt je tegenstander een punt. Als het balletje twee keer op de helft van je tegenstander stuitert is het een punt voor jou. Je tegenstander is dan niet snel genoeg geweest om de bal na de eerste stuit terug te slaan. Het balletje **MOET** aan de andere kant stuiten, dus als je tegenstander terugslaat zonder dat de bal gestuiterd heeft is het ook een punt voor jou. Na de service moet de bal steeds na de eerste stuit op de andere tafelhelft worden gespeeld.

Je krijgt verder een punt, als je tegenstander:

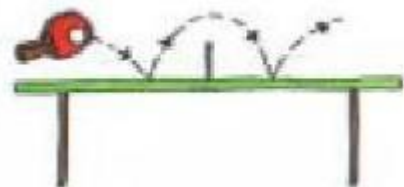
- * niet goed serveert
- * het balletje helemaal niet terugslaat
- * in het net of naast de tafel slaat
- * op zijn eigen tafelhelft terugslaat
- * de bal 2 keer raakt bij het terugslaan

Regeltjes over de service

Bij het serveren moet je tegenstander het balletje ook kunnen zien. Daarom moet je het balletje op je vlakke hand houden en mag je geen kommetje maken. Dan gooi je het balletje op, minstens zo hoog als het netje is. Als je dat niet doet, serveer je "uit de hand" en dat mag niet.



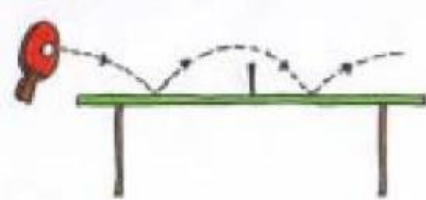
Tijdens het serveren, moet je de bal achter de tafel houden. Om te testen of je dit goed doet, kun je het balletje opgooien, en dan op de grond laten stuiten. Als hij op de tafel stuitert, was de service niet achter de tafel. De service hiernaast is dus **FOUT!**



Ook mag je niet de bal onder de tafel vandaan serveren. De bal moet tijdens de service boven de hoogte van de tafel blijven. Dus als je tegenstander de bal kan zien als je de bal op gaat gooien, is het goed. De service hiernaast is dus ook **FOUT!**



De service hiernaast is **GOED!**



Een netservice

Het kan zo zijn dat de bal bij het serveren onderweg het netje raakt, maar toch goed aan de andere kant valt. Dit noemen we een netservice. Als dit gebeurt krijgt niemand een punt en moet je nog een keer serveren. Dit mag net zoveel keer achter elkaar gebeuren als nodig is. Als de bal verder in de rally op deze manier het netje raakt moet je doorspelen.

Wedstrijd

Als je een wedstrijd speelt moet je steeds 2 keer serveren. Daarna mag je tegenstander 2 keer serveren. Zo gaat het telkens om en om. Om goed te kunnen onthouden wanneer de ander moet serveren kun je alle punten bij elkaar optellen. Als de uitkomst daarvan in de tafel van 2 voorkomt is de ander aan de beurt. Bij 7-5 bijvoorbeeld mag de ander dus gaan serveren ($7+5=12$). In het begin is het misschien even wennen maar na een tijdje gaat het wisselen van de service bijna vanzelf.

Degene die als eerste 11 punten haalt heeft een game gewonnen. Alleen bij een stand van 10-10 moet je om de beurt gaan serveren totdat er een verschil van 2 punten is. De speler die het eerste drie games gewonnen heeft is de winnaar. Het kan natuurlijk ook zo zijn dat jij en je tegenstander allebei twee games winnen. In dat geval speel je een vijfde game. De winnaar van deze vijfde game wint de wedstrijd (set). Om te beslissen wie er mag beginnen met serveren wordt er getost. Dan houdt de scheidsechter het balletje onder de tafel in een van zijn handen.

Als er geen scheidsrechter is doe je dat zelf. Je tegenstander mag dan een hand kiezen. Als hij de hand gekozen heeft waarin het balletje zit mag hij beginnen met serveren. Maar hij mag er ook voor kiezen om de service weg te geven.

Als je de eerste game zelf bent begonnen met serveren mag je tegenstander de tweede game beginnen. Bij een derde game begint degene die ook in de eerste game begonnen is enzovoort.

Na iedere game moet je van tafelhelft wisselen. In een vijfde game moet je ook van tafelhelft wisselen als één van de spelers 5 punten heeft gehaald.

Nog een paar regeltjes:

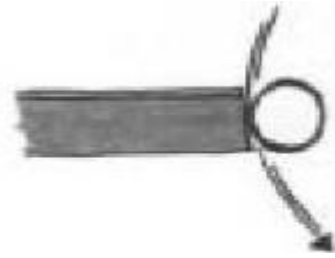
- Tijdens de rally mag je met je hand niet de tafel aanraken.
- Als er een fout ontdekt wordt (als bijvoorbeeld de verkeerde speler heeft geserveerd) blijven de punten die gemaakt zijn staan.
- De bal mag ook om het netje heen gespeeld worden.
- Als de bal eerst iets anders raakt (bijvoorbeeld je T-shirt) voordat je de bal terugslaat, is het een fout.
- Als je de bal per ongeluk terugslaat met de hand waarmee je het batje vasthoudt, is de bal gewoon goed.

Randbal of kantbal?

Het kan zijn dat het balletje net het randje van de tafel raakt. Dan is de bal gewoon goed. Maar wat is nu eigenlijk het randje van de tafel? Je krijgt twee plaatjes te zien. Het eerste plaatje is een randbal. Bij een randbal raakt het balletje nog een stukje van het speelvlak. Daardoor zal het balletje niet meteen naar beneden vallen, maar eerst nog een stukje omhoog stuiten. Deze bal is **goed**.



Op het volgende plaatje zien we een kantbal. Nu raakt het balletje alleen de zijkant van de tafel. De bal zal niet meer omhoog stuiten. Deze bal is **fout**.



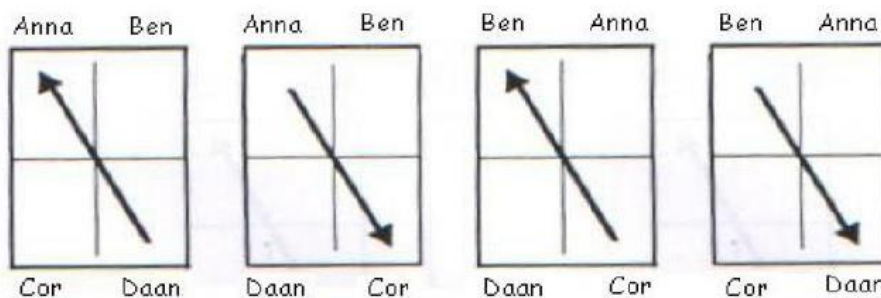
Dubbelen

Als je competitie gaat spelen moet je vast en zeker ook een paar keer dubbelen. Bij het dubbelen speel je samen met je teamgenoot tegen je twee tegenstanders. De begeleider/coach bepaalt samen met het team de dubbelopstelling. Het is verstandig om met een vast dubbel te spelen waarin de beste combinatie speelt (dit hoeven niet de sterkste spelers te zijn). Je kunt ook afwachten hoe de eerste drie enkelwedstrijden verlopen en de spelers in de grootste vorm laten dubbelen. Nu zijn er een paar regels anders dan bij het enkelspel.

- Bij het serveren moet je nu vanuit de rechterhoek serveren, diagonaal naar de andere hoek. De bal daarna mag weer over de hele tafel worden teruggeslagen.

- Bij het dubbelen moet je om de beurt terugslaan. Het is fout als je twee keer achter elkaar de bal terug slaat. Hou er dus rekening mee dat je je teamgenoot de ruimte geeft als die moet gaan slaan.

- De volgorde van serveren is bij het dubbelen ook anders. Hier volgt een voorbeeldje:



Eerst serveert Daan twee keer naar Anna. Dan wisselen Cor en Daan van plaats, en mag Anna twee keer op Cor serveren. Vervolgens wisselt Anna met Ben en mag Cor twee keer op Ben serveren.

Kortom, als je twee keer geserveerd hebt wissel je van plaats met je teamgenoot en gaat de andere kant serveren. Dit gaat door totdat een koppel de game gewonnen heeft.

- Als het 10-10 wordt serveer je net zoals bij het enkelen om de beurt. Dat betekent dat de serveerder dan na ieder punt ook weer moet wisselen van plaats met zijn teamgenoot. Dit gaat door totdat er een verschil van 2 punten is.

- Bij de tweede game moet je de ballen naar de andere tegenstander spelen dan je in de eerste game deed. In de tweede game mag de kant van Anna dus beginnen met serveren. Die kant mag zelf bepalen wie er begint met serveren. Als Anna begint met serveren, moet Daan nu haar service ontvangen. Dan gelden weer dezelfde regels voor het serveren en draaien als bij de eerste game. Zo gaat dat ook bij de derde en bij de vierde game.

- Als er een vijfde game gespeeld moet worden begin je weer als in de eerste game. Net als in het enkelspel wordt er in de vijfde game bij vijf punten van tafelhelft gewisseld. Dan wisselt ook de spelersopstelling en moet je weer zo gaan staan als in de tweede game.

- Op iedere tafel staat in het midden een dun wit lijntje. Dit is speciaal voor de dubbel gemaakt. Zo kun je precies zien of een bal goed diagonaal wordt gespeeld bij de service. Een bal die precies op het lijntje valt, is goed.

Kleding

Bij het inspelen mag je een trainingspak aanhouden, maar als je aan een wedstrijd begint moet je dat uitdoen. Dan speel je in een korte broek (zwart of blauw) en een shirt van je vereniging (Delta Impuls-shirt). Heb je nog geen Delta Impuls-shirt? Dan mag je zolang ook in een rood shirt spelen totdat je jouw clubshirt hebt gekregen. Voor het clubshirt vragen wij een vergoeding. In de zaal moet je altijd sportschoenen dragen.

Als je echte wedstrijden gaat spelen, mogen je shirt en broek niet wit of geel zijn. Dit is namelijk de kleur van het balletje. Als je dan zou spelen kan de tegenstander de bal niet goed zien. Dan zou de wedstrijd niet

eerlijk meer zijn. Gestreepte of gestippelde kleding is daarom ook verboden. Je mag ook niet met een petje op spelen.

Gedragsregels

Een gedragsregel is iets anders dan een spelregel. Aan een gedragsregel hoor je je gewoon te houden. Dat kunnen dingen zijn zoals beleefd zijn, elkaar succes wensen bij aanvang van de wedstrijd en de winnaar feliciteren na afloop. Sommige kinderen houden zich niet aan de gedragsregels. Zij gedragen zich dan onsportief. Veel mensen vinden het niet leuk als iemand onsportief is. Daarom: houdt je aan de gedragsregels.

- Geef het bezoekende team de kans om in te spelen.
- Aan het begin van de wedstrijd wens je elkaar altijd succes of een prettige wedstrijd. Daarbij mag je elkaar een hand geven. Meestal zeg je succes tegen elkaar als de wedstrijd gaat beginnen en ieder aan een kant van de tafel staat.
- Een geluksbal is een bal die net via het netje goed op de tafel valt of een randbal. Meestal kan de tegenstander de bal dan niet meer terugslaan. Als je zo'n geluksbal hebt, zeg je "sorry" of je steekt je hand even op.
- Ook na de wedstrijd geef je elkaar een hand. Als je gewonnen hebt zeg je "goed gespeeld" of "bedankt voor het spelen". Als je verloren hebt feliciteer je je tegenstander. Natuurlijk is het niet altijd even leuk om een hand te moeten geven. Zeker niet als je verloren hebt. Juist dan is het erg sportief om je tegenstander toch te feliciteren.
- In het begin is een wedstrijd spelen erg moeilijk. Als het spelen niet goed gaat moet je dus niet gaan schelden of met je batje gaan slaan of gooien. Verliezen hoort erbij. Natuurlijk mag je wel een beetje boos of verdrietig zijn. Maar je moet wel bedenken dat iedereen wel eens wedstrijdjes verliest. Als je goed blijft oefenen, zal je zien dat je steeds meer potjes zal winnen.

- Neem na afloop afscheid van je tegenstanders. Geef ze weer een hand en wens ze succes voor de volgende wedstrijden.

Hoe moet een wedstrijdformulier worden ingevuld en waarom!

(de cijfers verwijzen naar de plaats op het wedstrijdformulier)

1. De naam invullen van de afdeling waarin gespeeld wordt.
2. Hier de speeldatum invullen. De datum is van belang voor de uitslagendienst.
3. Wedstrijdnummer invullen. Hierop vindt de eerste sortering plaats voor de ondersteuners die de formulieren verwerken. Bij de verwerking wordt dit nummer in de computer getoetst.
4. De thuis spelende vereniging moet het originele formulier inzenden. Indien het wedstrijdnummer foutief is ingevuld, kan aan de hand van de vereniging snel achterhaald worden wat het goede nummer moet zijn.
5. Aanvangstijd wedstrijd invullen.
6. Klasse en poule-nummer invullen. Deze nummers worden gebruikt om te controleren of alle wedstrijden in een poule ook gespeeld zijn.
7. De uitslagen van de games en sets hier invullen. De uitslagen van de games en sets zijn van belang bij het eventueel gelijk eindigen in een poule. Dan tellen deze gegevens mee en moeten ze geteld kunnen worden.
8. Hier invullen welke twee spelers de dubbel spelen. Het dubbel maakt deel uit van de totale wedstrijd. Als een speler niet gerechtigd is te spelen, dan worden de setpunten aan de tegenstander toegekend.
9. Hier de einduitslag invullen.
10. Ontvangende verenigingsnaam vermelden en teamnummer.
11. Hier de voorletters en de achternamen van de spelers invullen.
12. Hier de bondsnummers invullen.
13. In deze vakjes invullen of er invallers zijn en uit welk team. Hier moeten ook het aantal gewonnen en verloren wedstrijden worden genoteerd.
14. Bezoekende verenigingsnaam vermelden en het teamnummer.
15. Beide aanvoerders zetten hier hun handtekening. Met hun handtekening bevestigen zij dat het wedstrijdformulier correct en kloppend is ingevuld.

WEDSTRIJDFORMULIER



Afdeling **1** Datum **2** Wedstrijdnr. **3**

Formulier afkomstig van de vereniging **4**

Wedstrijd is aangevangen om **5** uur.

Dames/Heren/Meisjes/Jongens*

* Doelnaam wat past van toepassing is

klasse **6** poule

Handtekening scheidsrechter(s)

			Game nr.					uitslag
			1	2	3	4	5	
1	w	x						
2	b	y						
3	c	z						
(4)	8							
5	b	x			7			
6	x	z						
7	c	y						
8	b	z						
9	c	x						
10	a	y						
(a) invuller wie suboot			Einduitslag 9					



PERSOONLIJKE GEGEVENS **10**

Ontvangende vereniging en teamnr.

	Naam speler	Bondsnr.	Invull team	Gew.	Verf.	Handtekening aanvoerder
a						
b	11	12	13			15
c						

Bezoekende vereniging en teamnr. **14**

	Naam speler	Bondsnr.	Invull team	Gew.	Verf.	Handtekening aanvoerder
x						
y	11	12	13			15
z						

Het witte wedstrijdformulier wordt opgestuurd naar het bondsbureau, het gele is voor de thuispeleende vereniging en het groene is voor de bezoekende vereniging.

ntb 203

(punten 1 en 6 worden niet ingevuld op het minicompetitie-formulier)

Wedstrijdformulier Jeugd Starters/ DUO Competitie NTTB

Datum 2 Wedstrijdnummer 3 Aanvang 5
 Formulier afkomstig van : 4

2 x 2

			Game nummer					Uitslag	
			1	2	3	4	5		
I	A	Y							Ontvangende vereniging
Z	B	Z		7					
DUBBEL 8									Handtekening Begeleider Jeugd
4	A	Z							Bezoekende vereniging
5	B	Y							
Vermeld bijzonderheden op achterzijde formulier							EINDUITSLAG	9	

PERSOONLIJKE GEGEVENS

Ontvangende vereniging en teamnr.: 10

	Achtereenaam speler	Bondsnummer	Inv. uit team	Gew.	Verl.	Handtekening Aanvoerder
A	11	12		13		15
B						

Bezoekende vereniging en teamnr.: 14

	Achtereenaam speler	Bondsnummer	Inv. uit team	Gew.	Verl.	Handtekening Aanvoerder
Y	11	12		13		15
Z						

'Spelregel en informatieboekje', naar een idee van Vera Quispel.
 Door: Arnoud Hofman, met hulp van: TTV Brunssum.
 Uitgave TTV Delta Impuls, 2014.

