



Colofon

De KNKB heeft samen met Sportscan deze mappen ontwikkeld. Deze map 'Technische informatie kaatsvereniging' biedt diverse voorbeelden van kaatslessen en kaatstrainingen voor verschillende doelgroepen. Naast een heldere uitleg van de lessen worden de lessituaties aan de hand van tekeningen verduidelijkt. In het deel speluitleg worden diverse varianten van het kaatsen beschreven. Doel van de teksten is om docenten, trainers, leiders en spelers informatie aan te reiken die in de praktijk direct gebruikt kan worden. Hierdoor verwachten wij dat trainers tijd over houden om zoveel mogelijk aandacht te schenken aan de uitvoering van de lessen.

De lessen zijn terug te vinden op de CD-rom.

Vragen

Mocht u niet de informatie vinden die u zoekt of heeft u aanvullingen? Laat het ons weten.

Correspondentie:

KNKB
Jan Rodenhuisplein 3
Postbus 131
8800 AC Franeker
Tel. 0517 39 73 00
Fax. 0517 39 73 38
Internet: www.knkb.nl
E-mail: info@knkb.nl

Ontwerp, vormgeving en redactie

Sportscan BV
Postbus 1570, 8001 BN Zwolle
Tel: 038 - 422 7168
Fax: 038 - 422 75 26
Internet: www.sportscan.nl

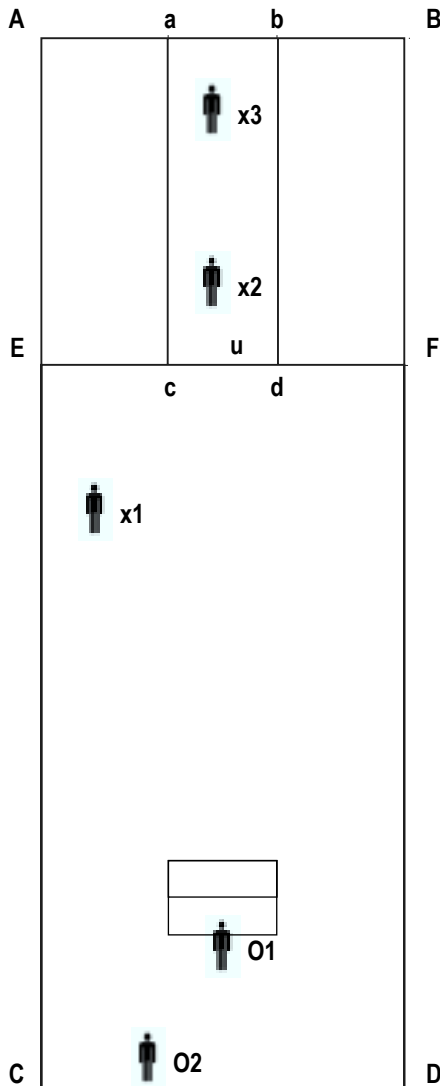
Aan deze tekst kunnen geen rechten worden ontleend. Niets van deze uitgave mag worden veeleenvoudigd en/of openbaar worden gemaakt op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de KNKB. Het auteursrecht van de producten en de daarin verschenen artikelen alsmede de informatie die via de site www.knkb.nl wordt aangeboden, worden door de uitgever voorbehouden. Het verlenen van toestemming tot publicatie houdt in dat de auteur de uitgever, met uitsluiting van ieder ander, machtigt de bij de auteurswet door derden verschuldigde vergoeding voor kopiëren te innen of daartoe in en buiten rechte op te treden.

Inhoudsopgave

Friese spel	2
Internationale kaatsvarianten	6
Jeu de pelote	6
Llarques	8
Europees spel	10
Muurkaatsen	12
a. eenvoudig muurkaatsen uitleg en tekening	12
b. onewall muurkaatsen uitleg en tekening	13
Kaatsvarianten	19
Tenniskaatsen	19
Ouder-kindkaatsen	20
Straat- / pleinkaatsen	22
Zaalkaatsen	23
Teatsen	24



Het Friese Spel



Een kaatswedstrijd wordt gespeeld in de buitenlucht, op speelveld A-B-C-D. Bij het kaatsen spelen twee teams (parturen) tegen elkaar. Elk partuur bestaat uit drie spelers: één opslager en twee perkspelers. Van de twee perkspelers is er één die ook op moet slaan.

Spelmateriaal

Een met haar gevulde, leren bal van ± 24 gram en een kaatshandschoen.

De bal moet worden geslagen met de hand. Evenals bij tennis mag een bal die nog geen twee keer de grond heeft geraakt, geslagen worden.

De opslagpartij (O) stelt zich op in vak C-D-E-F. Van de slagpartij (X) staan twee spelers opgesteld in het slagperk a-b-c-d, terwijl de derde speler zich bevindt in het vak van de tegenpartij, om zo elke reactie van de opslagpartij te kunnen beantwoorden. Na de wisseling verzorgt deze persoon de opslag van zijn partij. Een van de spelers van de opslagpartij (O) serveert de bal naar het slagperk. Nadat de opslagpartij (O) de bal in het vak a-b-c-d van de slagpartij (X) heeft geslagen, probeert de slagpartij de bal te retourneren. Dit terugslaan moet zover mogelijk gebeuren. Als het mogelijk is over de lijn C-D, anders zo ver mogelijk richting de lijn C-D. De bal moet bij voorkeur zo worden geslagen dat de opslagpartij (O) geen kans krijgt de bal te retourneren. Het is nu namelijk de taak van de opslagpartij om de bal terug te slaan tot op of over de lijn E-F of, door tijdig keren of terugslaan, te verhinderen dat de bal ver doordringt in het vak C-D-E-F. De opdracht van de slagpartij (X) (*inclusief de derde persoon die buiten het slagperk staat maar wel tot de slagpartij behoort*) is nu uiteraard weer om te verhinderen dat de poging van de opslagpartij (O) lukt. D.w.z. dat de bal wordt geretourneerd tot op of over de lijn E-F.



Er doen zich vier mogelijkheden voor:

- De slagpartij (X) slaat de bal over de lijn C-D. Dit betekent winst voor de slagpartij (2 punten).
- Het gelukt de slagpartij (X) niet om de bal voorbij de lijn E-F te slaan. Dit betekent winst voor de opslagpartij (O) (2 punten).
- De opslagpartij (O) slaat de bal terug tot op of over de lijn E-F. Dit betekent winst voor de opslagpartij (O) (2 punten).
- De uitgeslagen bal komt tot stilstand in het vak C-D-E-F. Er ontstaat zo een onbesliste slag die KAATS wordt genoemd. De plaats waar de bal tot stilstand komt wordt gemerkt met een *wit blokje*.

Na de vakwisseling moet de nieuwe slagpartij (hiervoor opslagpartij) proberen de bal verder te slaan dan de KAATS, die is aangegeven door het witte blokje. Als dit lukt, worden er 2 punten toegewezen. Lukt het niet om de bal voorbij de KAATS te slaan dan worden er 2 punten toegekend aan de tegenpartij (het witte blokje, kan worden verwijderd).

Er wordt gewisseld na twee KAATSEN of, in sommige gevallen, na één KAATS (dit is afhankelijk van de puntenstand). De tweede KAATS wordt gemerkt met een rood blokje.

Er wordt van vak gewisseld:

- Bij 2 KAATSEN
- Bij 1 KAATS, wanneer een van de beide partijen reeds 6 punten heeft behaald. Dit laatste om te voorkomen dat na het behalen van een EERST (=game) nog gestreden moet worden om een onbesliste slag.
Net als bij tennis, vervallen de punten wanneer een van de partijen een EERST heeft behaald.

Bij tennis is de telling 15-30-40-GAME.

Bij het KAATSEN telt men 2-4-6-EERST (men kent hier geen deuce).

De partij die het eerst 6 EERSTEN heeft behaald is de winnaar.

De slagpartij (X) kan 2 punten behalen:

- Door de bal op of over de lijn C-D te slaan.
- Door de bal verder te slaan dan de voor de wisseling geslagen KAATSEN of KAATS.
- Als de opslagpartij de bal niet binnen het vak a-b-c-d serveert. De lijnen van dit vak behoren niet tot het slagperk dus wanneer een service op de lijn belandt, geldt deze als foute opslag.
- Als de opslagpartij de bal rechtstreeks buiten het speelveld A-B-C-D slaat.
- Als de opslagpartij een bal slaat terwijl de speler buiten de lijnen of op een van de lijnen van het speelveld A-B-C-D staat.

De opslagpartij (O) kan 2 punten behalen:

- Door te voorkomen dat de slagpartij de bal verder slaat dan de lijn E-F.
- Door de uit het slagperk geslagen bal terug te slaan tot op of over de lijn E-F.
- Door te voorkomen dat de slagpartij de bal verder slaat dan de voor de wisseling geslagen KAATSEN of KAATS.
- Als de slagpartij de bal rechtstreeks buiten het speelveld A-B-C-D slaat.
- Als de slagpartij een bal slaat terwijl de speler buiten de lijnen of op een van de lijnen van het speelveld A-B-C-D staat.



De puntentelling

Tijdens de wedstrijd wordt de telling bijgehouden op het hiernaast afgebeelde toestel, DE TELEGRAAF. Vanaf het begin van de wedstrijd krijgt de opslagpartij (O) de *rode markering* en de slagpartij de *witte markering*.

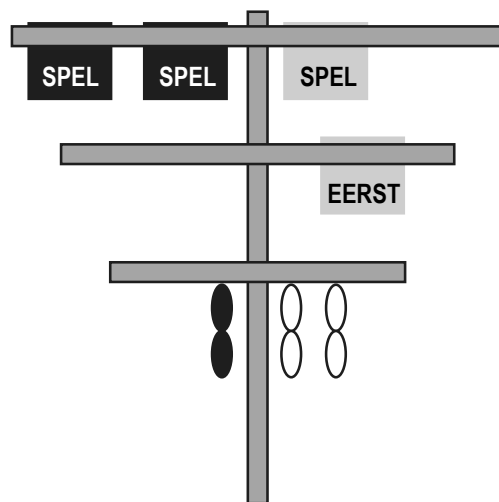
De telegraaf bevat drie horizontale armen:

- Aan de onderste arm worden de PUNTEN geteld. Elke markering is twee punten.
- Aan de middelste arm is ruimte voor een EERST.
- Aan de bovenste arm is ruimte voor twee bordjes die elk goed zijn voor twee EERSTEN. Zo'n bordje wordt een SPEL genoemd. Een Spel is dus twee EERSTEN.

Wanneer we kijken naar de telegraaf hiernaast, dan:

Heeft wit:

- Een bordje aan de bovenste arm, goed voor 2 EERSTEN.
- Een bordje aan de middelste arm, goed voor 1 EERST.
- Aan de onderste arm twee markeringen, goed voor 4 PUNTEN.



In totaal heeft wit dus: 3 EERSTEN en 4 PUNTEN.

Heeft rood:

- Twee bordjes aan de bovenste arm, goed voor 4 EERSTEN.
- Geen bordje aan de middelste arm.
- Aan de onderste arm één markering, goed voor 2 PUNTEN.

In totaal heeft rood dus: 4 EERSTEN en 2 PUNTEN.

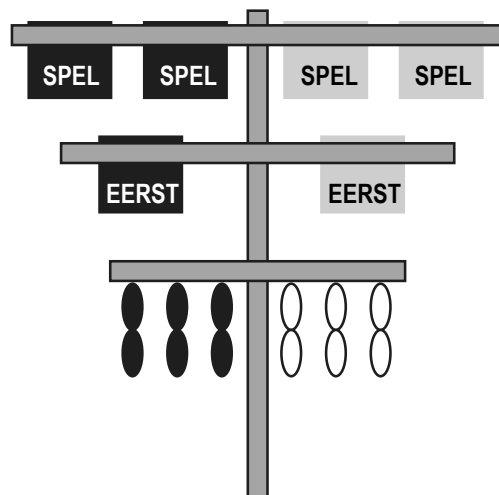
De maximale bezetting aan de telegraaf is aan weerszijden:

- Aan de bovenste arm elk 2 bordjes.
- Aan de middelste arm elk 1 bordje.
- Aan de onderste arm elk 3 markeringen.

Wanneer we kijken naar de telegraaf hiernaast, dan:

Hebben beide partijen 5 EERSTEN en 6 PUNTEN.

De volgende slag zal het beslissende punt brengen. Alleen als er een onbesliste slag (KEATS) wordt gerealiseerd, volgt er nog een slag. Deze slag zal definitief de beslissing in de wedstrijd brengen.





Afmetingen speelveld

De afmetingen van het speelveld, en de onderlinge afstanden binnen het speelveld verschillen per categorie. In de onderstaande tabel zijn de verschillende afmetingen te zien.

	Lengte speelveld	Lengte perk	Afstand voorlijn tot bovenlijn	Opslag vanaf voorlijn			Breedte perk en opslagvak	Ruimte tussen de perken
Categorie	A-C en B-D	a-c en b-d	E-C en F-D	p	q	r	a-b en c-d	
Senioren/junioren	61	19	42	33	31	29	5,0	0,5 - 1
Veteranen 35+	58	18	40	31	29	27	4,5	0,5 - 1
Jongens A/uitn.	56	16	40	31	29	27	4,5	0,5 - 1
Jongens rest	54	16	38	29	27	25	4,5	0,5 - 1
Veteranen 50+	54	16	38	29	27	25	4,5	0,5 - 1
Schooljongens A/uitn.	50	14	36	27	25	23	4,5	0,5 - 1
Schooljongens rest	48	14	34	25	23	21	4,5	0,5 - 1
Dames hfdkl uitn./v.f.	54	16	40	28	26	24	4,5	0,5 - 1
Dames rest	50	14	36	27	25	23	4,5	0,5 - 1
Meisjes A/uitn.	48	14	34	25	23	21	4,0	0,5 - 1
Meisjes rest	46	14	32	23	21	19	4,0	0,5 - 1
Schoolmeisjes A/uitn.	42	12	30	23	21	19	3,5	1,5 - 2
Schoolmeisjes rest	40	12	28	21	19	17	3,5	1,5 - 2
Jongens-pup. A/uitn.	40	12	28	21	19	17	3,5	1,5 - 2
Jongens-pup. Rest	38	12	26	19	17	15	3,5	1,5 - 2
Meisjes-pup. A/uitn.	38	12	26	19	17	15	3,5	1,5 - 2
Meisjes-pup. Rest	36	12	24	17	15	13	3,5	1,5 - 2

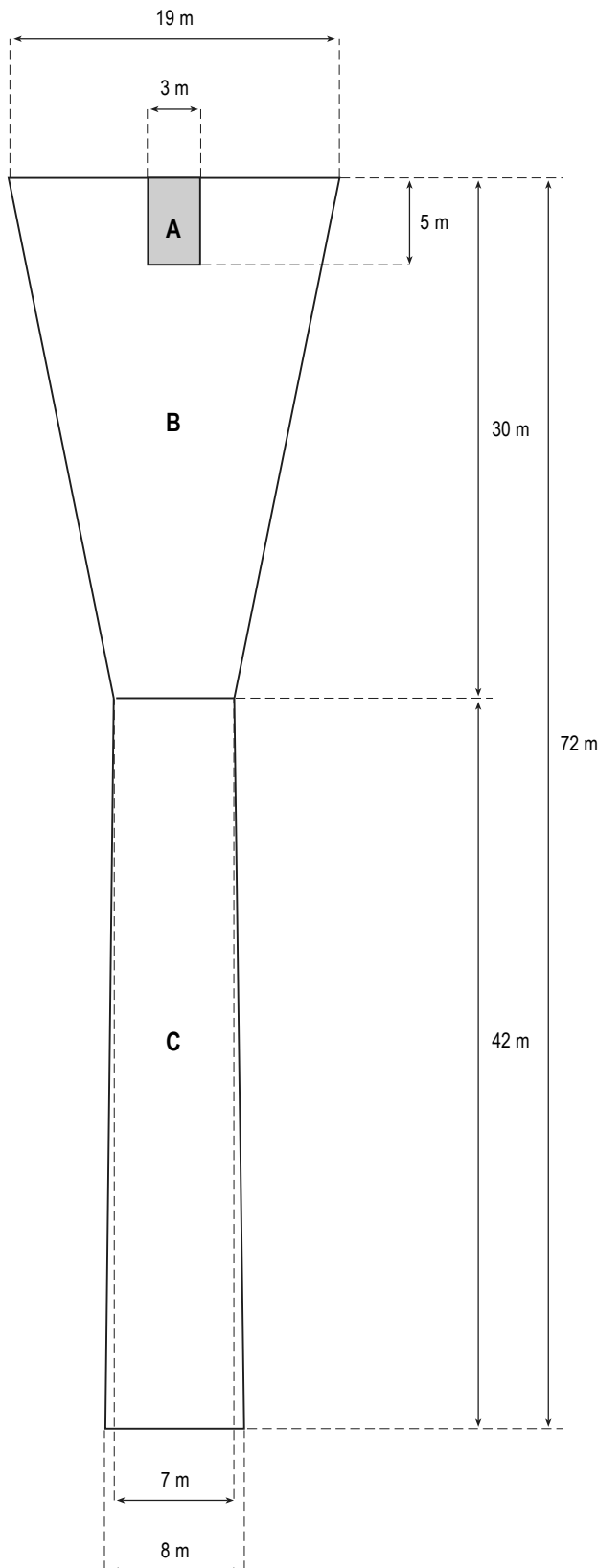
Alle bovengenoemde afstanden zijn in meters.

Breedte speelveld bij 1 t/m 3 perken is 32 meter.

Bij meer dan 3 perken dient de afstand tussen de buitenste perklijn en de zijkwaadlijn 8,25 - 8,50 meter te zijn.



Internationale kaatsvarianten



Jeu de pelote

Algemeen

1. Elke ploeg bestaat uit vijf spelers: twee koordspelers, een kleinmidden, een grootmidden en een achterman.
2. De wedstrijd wordt betwist in 15 spellen (twee ploegen) of in 7 spellen (met drie of vier ploegen).
3. De toekenning van het spel gebeurt zoals bij tennis: 15, 30, 40 en spel. In geval van gelijkheid, bij 40 - 40, volstaat één punt om het spel te behalen.
4. De volgorde van opslag moet van te voren bij de scheidsrechter bekend worden gemaakt.
5. De wedstrijd begint met een toss om de opslag.
6. De eerste opgeslagen bal geldt voor de gehele wedstrijd.
7. Alle spelers moeten met het gezicht naar de opslag staan, voordat de scheidsrechter het teken geeft voor de opslag.
8. Zodra de opslager in het opslagvak is, is de opslag begonnen. Als de opslager zijn opslag niet afmaakt, zijn de punten voor de tegenpartij.
9. Een bal op de voor- of zijlijn van het perk is fout. Je mag na de stuit wel slaan, de eerste fout telt.
10. Dit is ook van toepassing voor de zij- en bovenlijn van het speelveld.
11. Een speler mag buiten de zijlijnen staan om een bal te slaan.
12. Een speler mag niet op of achter de achterlijn (perk) en bovenlijn (veld) staan om de bal te slaan. Ook niet met een achterwaartse sprong.
13. De bal moet in het opslagvak de opgooihand verlaten hebben. De opgooihand is tevens de slaghand. De opslag dient onderarms en met blote hand te gebeuren.



14. Als er geen kaats in het perk is, mag de opslagpartij niet eerder in het perk komen dan na de opslag.
15. Komt de bal na de eerste stuit tegen je lichaam, dan ben je de punten kwijt.
16. De bal mag met de eerste stuit geschraapt worden.
17. Er mag per wedstrijd één keer een speler worden gewisseld.
18. Indien er slechts vier spelers van een team zijn gaat elk vijfde eerst naar de tegenpartij.
19. De beslissing van de scheidsrechter is bindend

De kaatsbal

De kaatsbal die thans voor Jeu de Pelote gebruikt wordt, is vervaardigd uit een synthetische stof (vroeger was dat leder). De diameter van de bal bedraagt 48 mm en het gewicht is 45 gram.

De kaatshandschoen

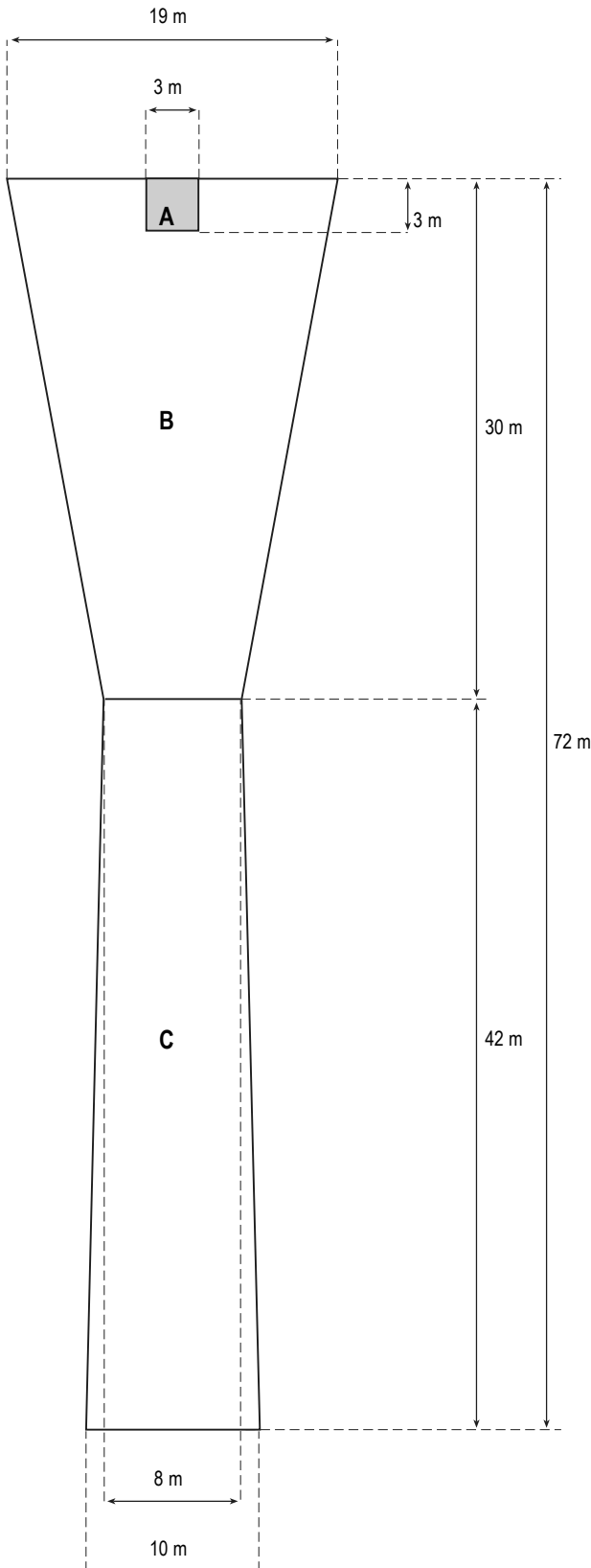
De handschoen is vervaardigd in soepel leder. Daarin wordt nog een versterking aangebracht in de palm van de hand. Een speler moet zijn vingers kunnen plooiën in de richting van de handpalm.

Het terrein

Het terrein waar de wedstrijden worden betwist, is 72 meter lang en bestaat uit twee delen in de vorm van een trapezium. Het 'groot spel' heeft aan de achterlijn een breedte van 19 meter, terwijl het 'klein spel' gesloten wordt met een lijn van 8 meter breedte. Deze twee delen zijn met elkaar verbonden door de koordlijn die evenwijdig loopt met de twee hogervermelde lijnen en die een breedte heeft van 7 meter. Het 'groot spel' is 30 meter lang, terwijl het 'klein spel' een lengte heeft van 42 meter. Het opslagvak bevindt zich in het 'groot spel'. Dit is een rechthoek van 3 x 5 meter. De opslagruimte mag bij de opslag niet overschreden worden.



Llarques



Algemeen

- 1.1 Een team bestaat uit 5 spelers en 2 reservespelers; de reservespelers mogen iedere willekeurige speler in de wedstrijd, ná afloop van een spel, vervangen.
- 1.2 De spelers zijn opeenvolgend van elkaar genummerd.
- 1.3 Minimaal 2 en maximaal 5 van tevoren aangewezen spelers verzorgen in een vaste volgorde de opslag. Deze volgorde wordt voorafgaand aan de wedstrijd aan de scheidsrechter gemeld. Bij een gewisselde opslager, is ook de wisselspeler opslager. Eventueel terugwisselen is ook weer voor dezelfde speler.
- 1.4 Na elk gespeeld spel wisselt de opslag van beide partijen.
- 1.5 Een wedstrijd duurt 13, 15 of 17 spellen; de partij welke het eerst de helft plus één spel heeft behaald, is de winnaar.
- 1.6 Er wordt gespeeld met een badana bal van 39 gram.
- 1.7 Aan de handbescherming zijn geen beperkingen verbonden.

Speelveld

- 2.1 Het speelveld bestaat uit drie vakken A, B en C. Opslagvak A is 3 bij 3 meter. Vak B is 19 meter breed bij de achterlijn en 8 meter bij de voorlijn en de lengte bedraagt 30 meter. Vak C is 8 meter breed bij de voorlijn en 10 meter breed bij de achterlijn en de lengte bedraagt 42 meter. De totale lengte van het speelveld is 72 meter.
- 2.2 De ondergrond is een vlakke verharding of een vlak grasveld.
- 2.3 De vakken worden middels verf op harde ondergrond en middels lijnen op zachte ondergrond aangegeven; zowel verf als linten zijn minimaal 4 centimeter breed.



Opslag

- 3.1 De opslag is met één of twee handen; afhankelijk van de voorkeur van de speler.
- 3.2 De opslag mag worden gestart na een fluitsignaal van de scheidsrechter.
- 3.3 Tijdens de opslag moeten alle spelers van de opslagpartij zich binnen vak B bevinden en alle tegenstanders binnen vak C.
Na de opslag mogen de spelers zich vrij over het veld bewegen.
Bij een kaats in vak C mogen de spelers van de opslagpartij zich in vak C bevinden.
- 3.4 De opslag wordt verricht vanuit rechthoek A, binnen de lijnen.
- 3.5 De opslag moet direct binnen vak C worden geplaatst. Een bal op de lijn is fout.
- 3.6 Een opslagbal welke over de achterlijn van vak C gaat levert directe winst op voor de opslagpartij. Een opslagbal die na de eerste stuit over de zijlijn gaat, wordt als kaats aangemerkt op de plaats waar de bal de lijn passeert.

Terugslag

- 4.1 Na de opslag mag de bal direct of na de eerste stuit geslagen worden.
- 4.2 Na een stuit binnen het veld mag een bal buiten het veld worden geslagen. De retourslag moet binnen de zijlijnen van het totale veld stuiten.
- 4.3 Een speelbare bal is een bal die hooguit één keer de grond heeft geraakt.
Het slaan of keren van een speelbare bal met twee handen is niet toegestaan.
- 4.4 Een speler verliest de slag wanneer de bal direct of na de eerste stuit een ander lichaamsdeel raakt dan de hand of ontblote onderarm.
- 4.5 Een niet meer te spelen bal mag worden gestopt met het gehele lichaam.
- 4.6 De plaats waar een niet meer te spelen bal wordt gestopt, wordt aangemerkt als kaats.

- 4.7 Een speler mag zich niet op of achter de achterlijnen van de vakken B en C bevinden. Een opspringende speler moet voor de lijn, op de grond komen.

Puntentelling

- 5.1 15-30-40-spel.
- 5.2 Het behalen van punten:
 - de opslag passeert de achterlijn van vak C;
 - de uitslag passeert de achterlijn van vak B;
 - een bal wordt op een ongeoorloofde manier verwerkt;
 - het behoud of winnen van de kaats.

Kaats

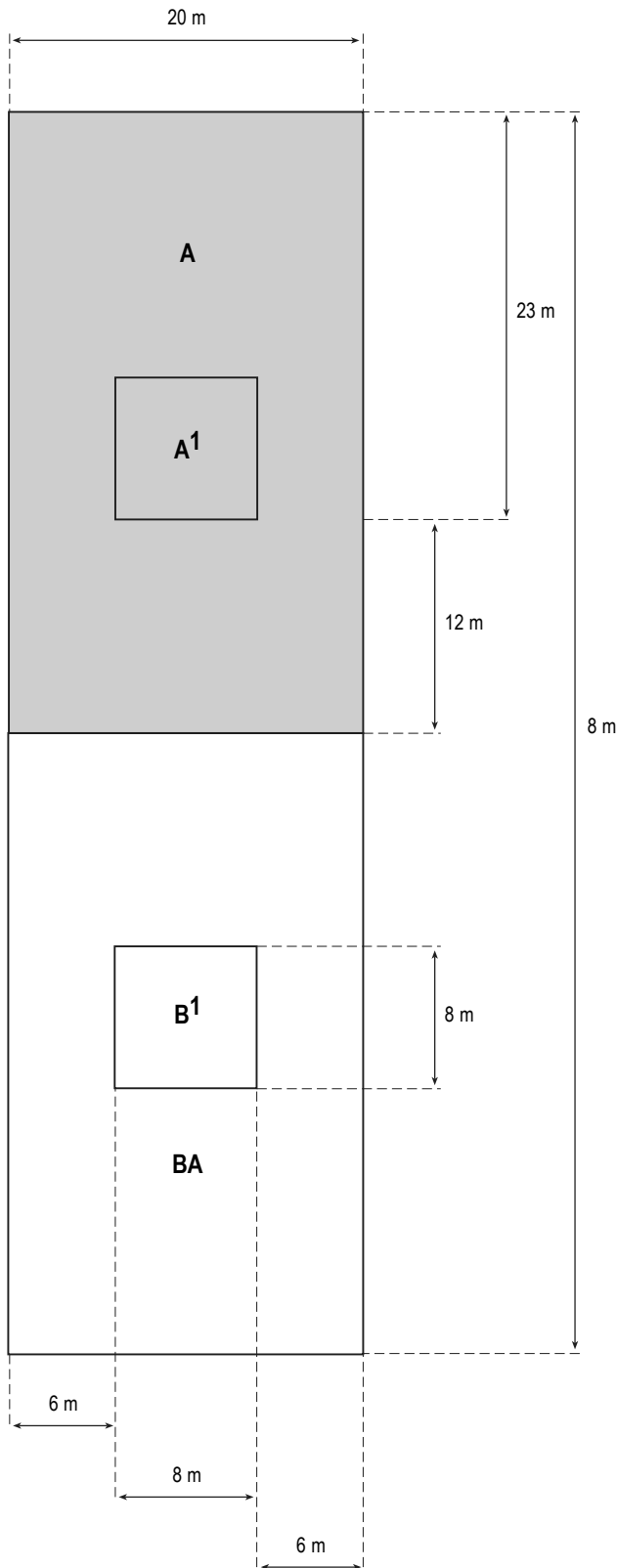
- 6.1 Bij twee kaatsen of één kaats en 40 punten voor één of beide partijen wordt er gewisseld van speelheft.
- 6.2 De punten zijn voor de partij welke de bal vanaf hun speelgebied gezien voorbij de kaats plaatst.
- 6.3 De 1e kaats wordt aangeduid aan de zijlijn met een witte markering, de 2e kaats met een rode markering.

Diversen

- 7.1 Het opzettelijk beletten van een tegenstander de bal te spelen is niet toegestaan.
- 7.2 Wanneer een geslagen bal direct of na de eerste stuit een medespeler raakt, zijn de punten voor de tegenstander.
- 7.3 Wanneer een geslagen bal na de tweede stuit een medespeler raakt, wordt de kaats als volgt aangemerkt:
 - een verdergaande bal wordt aangemerkt op de plek waar de bal de speler raakt en
 - een teruggaande bal wordt aangemerkt op de plaats waar de bal tot stilstand komt, door een medespeler wordt gekeerd of de zijlijn passeert.
- 7.4 Een wedstrijd wordt geleid door een hoofd- en een hulpscheidsrechter; wenselijk is dat daarnaast nog een lijnrechter assisteert.



Europees spel



Algemeen

- 1.1 Een team bestaat uit 5 spelers en 1 reservespeler; de reservespeler mag iedere willekeurige speler in de wedstrijd, ná afloop van een spel, vervangen.
- 1.2 De spelers zijn opeenvolgend van elkaar genummerd.
- 1.3 Elke speler slaat een heel spel op in een van te voren bepaalde volgorde; een 2e opslag is toegestaan na een foutieve 1e opslag.
- 1.4 Na elk spel wisselt de opslag van beide partijen.
- 1.5 Na het eerste spel wordt er van speelhelft gewisseld en vervolgens ná iedere twee spellen.
- 1.6 Afhankelijk van de afspraak duurt een wedstrijd 7, 9 of 11 spellen; de partij welke het eerst de helft plus één spel heeft behaald, is winnaar.
- 1.7 Een bal op de lijn is uit.
- 1.8 Er wordt gespeeld met een geschoren tennisbal.
- 1.9 Handbescherming is niet toegestaan.
- 1.10 De vingers mogen niet met elkaar zijn verbonden.

Speelveld

- 2.1 Het speelveld bestaat uit vier vakken A, A1, B en B1.
- 2.2 De ondergrond is een vlakke verharding of een vlak grasveld.
- 2.3 De vakken worden middels verf op harde ondergrond en middels lijnen op zachte ondergrond aangegeven; zowel verf als linten zijn minimaal 4 centimeter breed.



Opslag

- 3.1 De opslag is met één of twee handen; afhankelijk van de voorkeur van de speler.
- 3.2 De opslag mag worden gestart na een fluitsignaal van de scheidsrechter.
- 3.3 De opslag wordt verricht vanuit rechthoek A1, binnen de lijnen.
- 3.4 De opslag moet direct binnen vak B1 worden geplaatst. Een bal op de lijn is fout.
- 3.5 Tijdens het moment van de opslag bevindt zich niemand binnen het ontvangsvak B1.

Terugslag

- 4.1 Na de opslag moet de bal na de eerste stuit geslagen worden.
- 4.2 De slagen moeten met één hand worden gedaan.
- 4.3 Het raken van de bal direct of na de eerste stuit op een andere plek dan de hand en ontblote onderarm is niet toegestaan.
- 4.4 De bal moet over de middenlijn worden gespeeld en tussen de lijnen van vak A.
- 4.5 Een retourslag mag direct of na de eerste stuit worden teruggeslagen.
- 4.6 Vanuit vak A moet de bal dan weer tussen de lijnen van vak B worden geslagen, dit kan zowel direct dan wel met één of meerdere stuiten.
- 4.7 Een bal welke niet over de middenlijn of buiten het speelveld wordt gespeeld levert directe winst op voor de tegenpartij.
- 4.8 Het is een speler toegestaan de bal buiten het speelveld te spelen.
- 4.9 Nadat de opgeslagen bal de eerste keer de grond heeft geraakt, mogen spelers de middenlijn passeren.

Puntentelling

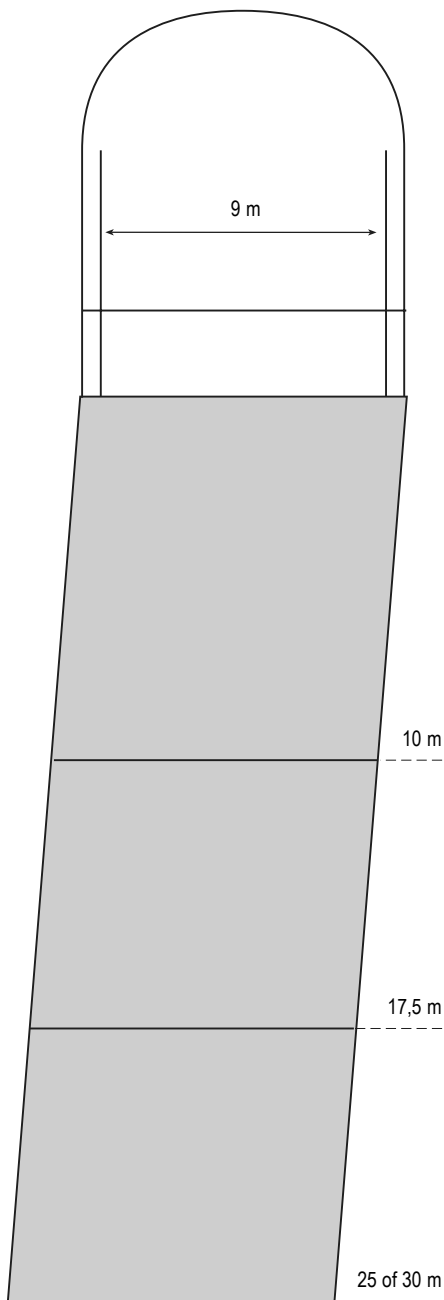
- 5.1 15-30-40-spel.
- 5.2 Het behalen van punten:
 - de opslag vanuit vak A1 is niet binnen het opslagvak B1 van de tegenpartij;
 - de retourslag bereikt niet de andere speelhelft en
 - een bal wordt op een niet toegestane manier verwerkt.

Diversen

- 6.1 Het opzettelijk beletten van een tegenstander de bal te spelen, is niet toegestaan.
- 6.2 Wanneer een geslagen bal een medespeler op de eigen speelhelft raakt, zijn de punten voor de tegenstander.
- 6.3 Wanneer een speelbare bal op de speelhelft van de tegenstander een medespeler raakt, zijn de punten voor de tegenpartij.
- 6.4 Een wedstrijd wordt geleid door een hoofd - en een hulscheidsrechter; wenselijk is dat daarnaast nog een lijnrechter assisteert.



Muurkaatsen

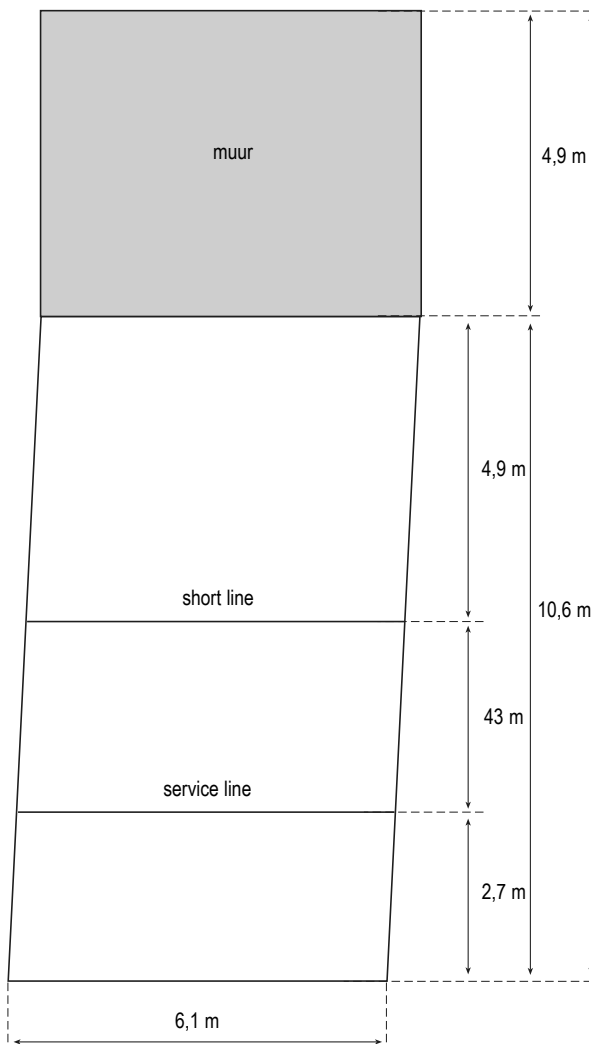


a Main Nue variant

Algemeen

1. Veldafmetingen (zie tekening)
2. Materiaal; er wordt gespeeld met een geschoren tennisbal of een andere zachte bal
3. Er wordt gespeeld zonder handbedekking, dus met de blote hand
4. Er kan gespeeld worden 1 tegen 1
2 tegen 2, enz.
5. Er wordt onderhands geserveerd waarbij de bal over de foutlijn moet worden geslagen. Na verlies van punt wisseling opslag.
6. Er wordt telkens tegen de muur gespeeld, waarbij de bal boven de metalen band moet blijven. Wordt op de metalen band geslagen of daaronder, betekent dit een punt voor de tegenpartij
7. De van het Fronton teruggekaatste bal dient binnen de belijning te blijven; komt de bal buiten de belijning dan is dit een punt voor de tegenpartij.
8. De bal moet met of zonder stuit tegen het Fronton worden gekaatst.
9. Het spel wordt beëindigd als 1 van de partijen 30 punten heeft behaald. Hierover kunnen in onderling overleg afspraken worden gemaakt.
10. Veldafmetingen (in meters)

Categorie	spel: 1 tegen 1	spel 2: 2 tegen 2
Pupillen Meisjes/Jongens	10 m	20 m
Schoolmeisjes/Jongens	11 m	22,5 m
Meisjes/Jongens	13 m	25 m
Junioren/Senioren dames/heren	15 m	30 m



b One Wall

1. Het spel

- 2 of 4 spelers.
- Men wint de wedstrijd bij twee gewonnen sets van 21 punten. Bij een gelijkspel (dus 1-1) begint het team dat de meeste punten heeft gescoord in de eerste twee sets met serveren.
- Men gebruikt één hand om de bal te slaan.
- Men mag één keer de bal slaan om hem terug te kaatsen.
- Men kan alleen punten scoren als men aan de opslag staat.
- De serveerder laat de bal stuiten alvorens te serveren. De service is goed als de bal achter de "short-line" terecht komt.
- Als de serveerder niet volgens de regels serveert of fout serveert, gaat het punt naar de tegenstander.
- Men mag de bal in één keer of met één stuit slaan.
- Het spel gaat door totdat de bal buiten de lijnen valt of tot er een slag wordt gewonnen.
- Volley: bal die in één keer terug wordt geslagen naar de muur.

2. Speelveld

- De muur: 6.10 m breed en 4.90 m lang.
- De baan: 6.10 m breed en 10.60 m lang.
Er moet aan de zijkanten van het veld een zone zijn van tenminste 1.80 m breed om de bal makkelijker te kunnen slaan.
Het terrein moet verlengd met 0.90 m.
- Short-line: op 4.90 m van de muur.
- Service lijnen: twee lijnen van ± 18 cm lang parallel aan elkaar en centraal op de baan.
De denkbeeldige verlenging van de twee lijnen ligt tussen de short-line en de achterlijn, dus op 3 m. van de short-line.
- Het opslagvak is het gebied tussen de in punt 4 genoemde lijnen.
- De ontvangstzone: gebied tussen de short-line en de achterlijn.
- Speelzone: gebied tussen de muur en de achterlijn en binnen de zijlijnen.
- De lijnen: ± 4 cm breed.
- De bal:
 - van rubber of synthetisch materiaal
 - in verschillende kleuren. Dit is niet vastgesteld.
 - diameter van 4.80 cm
 - gewicht van 65 gram
 - opsprong van de bal: tussen 1.20 m en 1.50 m tot 1.75 m bij 20° C.



De bal kan verwisseld worden als de scheidsrechter dat nodig acht.

Als er een mogelijkheid bestaat dat de bal kapot is, speelt men door totdat het punt gespeeld is, alvorens de bal te verwisselen. Als het een slechte bal is, wordt de bal nog voor aanvang van de wedstrijd vervangen.

Als een speler een schoen of een ander deel van zijn uitrusting verliest, wordt het punt overgespeeld. Dit geldt ook als een bijkomstige omstandigheid het spel plotseling kan verhinderen.

3. Het tenue

1. Voor wat de kleding betreft, draagt de speler: een korte sportbroek, een shirt, sokken en schoenen.
2. Kleur van de sportkleding naar keuze. Echter, de kleur van de shirts van de teams moet verschillend zijn.
3. Als het shirt nat is, kan de scheidsrechter het laten veranderen.
4. De handschoen:
 - de hand mag niet ingetapet worden. Wel mag men een handschoen aan.
 - de handschoen heeft een heldere kleur en is van fijn leer gemaakt. De vingers moeten los van elkaar zijn.
 - er mag geen vreemde substantie aan de binnenkant van de handschoen zitten. Men mag echter een verdikking in de handschoen hebben, maar deze moet wel door de scheidsrechter goedgekeurd worden.
 - een natte handschoen moet worden vervangen.
5. Men mag een beschermende bril dragen.

4. De scheidsrechters

1. De hoofdscheidsrechter van het toernooi: wijst de scheidsrechters en de lijnrechters aan die vervangen kunnen worden.

Hij leidt de wedstrijden met hulp van de delegatie scheids- en lijnrechters.

Voor ieder toernooi legt hij de spelers en de arbiters de regels uit die van toepassing zijn, op privilege van de regels van de USHA.

2. De hoofdscheidsrechter: wijst de scheidsrechter van de wedstrijd aan.

3. De scheidsrechter:

VOOR de wedstrijd:

- controleert de bespeelbaarheid van de baan.
- controleert de materialen voor de wedstrijd: de ballen e.d.
- geeft instructies aan de lijnrechters en verschaft zich de zekerheid alles klaar te hebben.
- verklaart de obstakels op de baan aan de spelers.
- controleert de kleding en de handschoenen van de spelers.
- moet 15 min. voor de wedstrijd op de baan aanwezig zijn.
- moet een warming-up van twee minuten toestaan.

TIJDENS de wedstrijd:

- neemt de beslissingen tijdens het spel.
- controleert de service.
- leidt het spel en past de regels toe.
- moet de winst toekennen aan een team als een speler van de tegenpartij onsportief gedrag blijft tonen ondanks diverse berispingen.
- raadpleegt de lijnrechters, maar mag de beslissing niet veranderen.
- lijnrechters: op iedere lijn één.



5. Definitie van de termen

1. Ace = rechtstreeks punt met de service.
2. Crotch ball = een bal die tegelijk de muur en de grond raakt.
3. Dead ball = bal buiten de baan zonder consequenties wat punten betreft.
4. Fault = fout van de serveerder.
5. Handout = punt gegeven aan het ontvangende team.
6. Hinder = obstakel dat per ongeluk het traject van de bal verhindert.
7. Kill = bal die onbespeelbaar van de muur komt.
8. Long = service voorbij de achterlijn.
9. Point = kan alleen het serverende team scoren.
10. Receveur = diegene die de service ontvangt.
11. Zone de réception = het gebied tussen de short-line en de achterlijn en tussen de zijlijnen.
12. Serveur = de speler die de bal opslaat. Bij het dubbelspel roept deze "côte service" alvorens te serveren.
13. Ligne de service = servicelijn: denkbeeldige lijn op 3 m. achter de short-line.
14. Zone de service = servicezone: gebied dat afgebakend is door de servicelijn en de zijlijnen. (zie punt 2, par. 4)
15. Courte = opgeslagen bal die voor de short-line de grond raakt.
16. Ligne des courtes = "short-line", ligt parallel aan het fronton op een afstand van 4.90 m.

6. Spelregels en scheidsrechterlijke uitspraken

A. DE SERVICE

1. Eerste service: deze is voor de speler (of het team) die de tos wint.
2. Positie bij de service: de speler neemt plaats in de servicezone. Waar in de servicezone maakt niet uit.
3. "Côte dehors" oftewel "buiten": wanneer de serverende speler of het serverende team, de service verliest. Servicespeler wordt ontvangende speler en de ontvangende speler wordt serveerder.
4. "Pied dehors", voetfout: de speler bevindt zich op het moment dat hij de bal slaat in de servicezone. Hij mag zijn voet op de lijn plaatsen, maar niet er overheen.
5. Stuit: als de bal geserveerd is, moet deze eerst één keer stuiten voordat de bal door de ontvangende partij teruggeslagen mag worden. Mist de speler de bal, dan gaat het punt naar de serverende partij.
6. Positie van de ontvanger: de serverende partij mag niet serveren voordat de scheidsrechter het signaal "play" heeft gegeven of voordat de tegenstander klaarstaat.
7. Bal die door een toeschouwer wordt geraakt: een bal die door een toeschouwer wordt geraakt voordat de bal de grond raakt, betekent een punt voor de speler die het laatst heeft geslagen.
8. Vertraging van het spel: een speler die het spel meer dan 10 sec. vertraagd, wordt bestraft met een punt. Nadat een punt betwist is, mag elke speler een time-out aanvragen om de bril schoon te maken of zijn kleding te fatsoeneren. De time-out mag niet langer duren dan twee minuten en er mogen niet meer dan drie time-outs gevraagd worden tijdens een wedstrijd.
Een speler mag de baan verlaten tijdens een time-out. De time-outs mogen achtereenvolgens verzocht worden. Men mag kleding en materiaal verwisselen tijdens een time-out (schoenveters, natte shirts, zonnebrillen e.d.) Dit alles mag de tijd, die voor de drie time-outs staat, niet overschrijden.
9. Voetfout : een speler die buiten het servicevak staat voordat de bal de muur heeft geraakt en binnen de servicezone valt, verliest het punt.
10. Correcte service: de bal moet de muur raken en op de baan terechtkomen. Men mag de ba ook direct volleren.
11. Positie van de medespeler van de serveerder: bij het dubbelspel moet de medespeler verplicht buiten het servicevak staan. Zo niet, punt kwijt.
12. Betreden van de baan van een medespeler: de medespeler mag de speelzone niet betreden voordat de bal hem gepasseerd is.



13. Serveerder: begint iedere wedstrijd met serveren.
De coach geeft voor aanvang van de wedstrijd de volgorde van de serveerders door aan de scheidsrechter. Deze spelers moeten verplicht aanwezig zijn tijdens de wedstrijd.
De eerste opslager houdt de hele partij de eerste service. Wanneer er een punt wordt verloren, slaan de medespelers op in de bestaande volgorde.
Het is niet noodzakelijk dat een serveerder wisselt met een medespeler.
14. Foute service: als een speler buiten serveert of twee keer achter elkaar.
15. Bal en droge handschoen: tijdens het serveren moet alles in het werk gesteld worden om de bal droog te houden. Als een speler de bal bewust vochtig maakt, is hij het punt kwijt.
De bal wordt iedere keer, als een speler zijn handschoen verwisselt en deze vochtige sporen op de bal achterlaat, door de scheidsrechter gecontroleerd.
Als een speler zijn handschoen wil verwisselen, moet hij dat melden bij de scheidsrechter. Vervolgens krijgt hij daar twee minuten de tijd voor. Hij heeft het recht om een minuut met deze handschoen in te slaan, zolang dit alles maar binnen de twee minuten blijft.
Opzettelijk natmaken van een handschoen kost de speler of het team het punt.
16. Buiten de lijnen: als men de bal buiten de lijnen staat te slaan, is het eveneens fout. Punt verloren.
17. Bewegen met serveren: als een serveerder of zijn medespeler zich opstelt in het traject van de bal, dan wordt dit gezien als hinderen en volgt sanctie. Als de ontvanger de bal toch kan spelen, wordt het hinderen niet geteld. De ontvanger krijgt het voordeel van de twijfel en het punt wordt opnieuw gespeeld.
18. Fout na een geval van hinderen: als een speler in het traject van de bal gaat staan en de bal gaat vervolgens uit, dan is het gewoon een punt en is er geen sprake van hinderen.
19. Service tussen de benen door: als de opgeslagen bal tussen de benen van de serveerder doorgaat en de ontvanger wordt vervolgens belet in het terugslaan, dan is er sprake van hinderen. Gaat de bal door de benen van de medespeler, dan is er geen sprake van hinderen.
20. Fouten nietig verklaren: iedere correcte service maakt de daarvoor gemaakte fout weer goed.
21. Afwisselende service: in het dubbelspel is het niet noodzakelijk dat de services worden afgewisseld met de tegenstanders.
22. Balcontact: als een speler de bal niet met de hand raakt, maar met een ander deel van het lichaam dan is er sprake van een "handout": punt voor de tegenpartij.

23. Tijd: men mag niet serveren zolang de scheidsrechter nog niet heeft gezegd wat de score is. Is de stand eenmaal bekend gemaakt, dan heeft de serveerder vervolgens 10 sec. de tijd om de bal te serveren. Is de eerste service foutief, dan krijgt de ontvanger de tijd om zijn plaats weer in te nemen, waarna de scheidsrechter de tweede service aankondigt, die ook weer binnen de 10 sec. verricht moet worden.

B. ONTVANGST VAN DE SERVICE

1. Positie: de ontvanger moet zich achter de servicelijn bevinden op het moment dat de bal de short-line passeert.
2. De ontvanger mag de bal of in één keer of met één stuit slaan.
3. Onverwerkbaar bal: de ontvanger kan de slechte service niet verwerken.
4. De bal mag niet gekeerd of gevangen worden na een foute service
5. Service volley gemist: bal komt terug na een volley en wordt gemist door de ontvanger aangezien hij zich aan de andere kant van de achterlijn bevindt. Dit is een lange bal en is uit het spel. Dit is een "handout".

C. FOUTEN BIJ DE SERVICE

Twee fouten maakt dat er van service wordt geruild.

1. Buitenslag: de bal valt niet in de servicezone.
2. Loopfout: het te vroeg verlaten van de servicezone.
3. Positiefout: de medespeler staat niet correct in de zone waar hij mag staan.
4. Fout van de medespeler: de medespeler betreedt te vroeg de ontvangstzone.
5. Korte bal: bal die voor de short-line de grond raakt
6. Lange bal: bal die in één keer de achterlijn passeert.

D. HINDEREN

1. Een speler die, voor dat hij de bal kan spelen, staat opgesteld op de baan en op die plek blijft staan, terwijl dat voor of naast de tegenstander is, hindert deze niet. Dit geldt ook als hij zich verplaatst als zijn medespeler in positie staat de bal te slaan.
2. Verplaatsing bij retourbal van de muur: er is sprake van hinderen als een speler de bal slaat en zich vervolgens in het veld verplaatst waardoor hij de tegenstander, die achter de bal schikt, al dan niet met lichaamscontact, het slaan belet.
3. Schikken naar de bal: als een speler, na het slaan van de bal, onopzettelijk in het traject van de bal terechtkomt, dan is het hinderen.



4. Bal die de tegenstander raakt: als een bal van de muur het veld in komt en een tegenstander raakt, spreekt men van een "bal morte" en wordt er een nieuwe slag gegeven.
5. Hinderen bij het dubbelspel: het maakt niet uit welke speler van een team de hindering veroorzaakt, het resultaat blijft hetzelfde.
6. Tussenkomsst van een toeschouwer: als een bal niet gespeeld kan worden doordat er een toeschouwer of een official in de weg staat, is er ook sprake van een obstructie.
7. Tussenkomsst van een medespeler: er kan niet van hinderen worden gesproken als teamgenoten elkaar in de weg staan. Eigen fout.
8. Appél hinderen: gebeurt tijdens het spel. Alleen de scheidsrechter bepaald of er inderdaad sprake is van hinderen.
9. Fout of hinderen: als tijdens het spel één van de spelers aan de servicekant hindert en de service is vervolgens foutief, dan is het gewoon een fout.

E. PUNT KWIJT

Een speler is de punten kwijt als zich één van de volgende situaties voordoet:

1. Hindersituaties die te vermijden zijn:
 - 1.1 Een speler blokt of verhindert de tegenstander als deze de bal wil slaan.
 - 1.2 Een speler bevindt zich in het traject van de door de tegenstander geslagen bal en wordt vervolgens door de bal geraakt.
 - 1.3 Een speler duwt de tegenstander terwijl deze de bal probeert te slaan.
 - 1.4 Een speler gaat in het zicht van de tegenstander staan waardoor de bal niet gevolgd kan worden.
 - 1.5 Een speler die niet genoeg zijn best doet om niet in het traject van de bal te gaan staan.
 - 1.6 Een speler die zijn tegenstander probeert af te leiden door te fluiten of andere geluiden te maken.
2. Een buitenslag.
3. Balcontact: een speler die door de, via de muur gespeelde, bal wordt geraakt, is het punt kwijt.
4. Een speler slaat de bal via een medespeler.
5. Geen correcte retourslag.
6. Een bal die de muur niet heeft geraakt.
7. Een bal die na de volley buiten de lijnen valt.
8. Een bal die de rand boven op de muur raakt.
10. Een bal die door een toeschouwer wordt geraakt.
11. Slechte service: als een speler serveert, mag hij de bal niet vangen na de (eerste) stuit.

12. Opzettelijk natmaken van de bal.
13. Twee keer slaan.
14. Geen correcte ontvangst: de ontvanger stapt te vroeg over de servicelijijn.
15. Servicefout.
16. Tweede rebound: als een speler de bal na meer dan één stuit de bal slaat.

F. TIJDENS HET SPEL

1. Een aangeraakte bal: als de bal niet wordt gehinderd in de tweede stuit, is hij nog bespeelbaar. Bij het dubbelspel maakt het niet uit welke speler de bal slaat.
2. Tussenkomsst van een tegenstander: als een speler onopzettelijk een tegenstander belet om de bal te slaan, is er sprake van hinderen.
3. Volley gemist: als een speler de volley mist en de bal valt buiten de lijnen, dan verliest de speler die de bal het laatst heeft geslagen het punt.

G. RUST

1. Na iedere set is er een rustpauze van 5 min. De spelers mogen dan het veld verlaten. Een speler die niet gereed is op het signaal van de scheidsrechter, is automatisch geschorst voor de partij.
2. Een geblesseerde speler moet binnen 15 min. weer op de baan staan. Men mag de volgende gevallen niet als een blessure beschouwen: kramp, vermoeidheid, blessures die voor de wedstrijd al zijn opgelopen. De toernooidirecteur beslist, op advies van de medici, of een speler door mag spelen of niet.
3. Spelherhvatting: als de rustpauze de oorzaak is van het stilliggen van het spel, dan is de spelherhvatting op het teken van de spelleiding.

H. SCHORSING

Iedere speler die de wedstrijd staakt zonder geldige reden, kan een schorsing van het hele team veroorzaken.



6. De loting

1. De loting is minimaal twee dagen voor aanvang van de wedstrijd. De opgave moet goedgekeurd worden door het bestuur of de voorzitter.
2. Bijlagen:
 - 2.1 Voorafgaand aan de wedstrijd: als een speler én het enkelspel én het dubbelspel speelt, dan moet men overeenkomen dat hij tijdens het verloop van de wedstrijd één uur rust heeft tussen twee partijen.
 - 2.2 De finales: als een speler zowel bij het enkelspel als bij het dubbelspel in de finales zit en deze zijn tegelijk gepland, dan doet men een beroep op de speler om het dubbelspel een dag voor het enkelspel te spelen. Moet de speler beide finales op dezelfde dag spelen, dan moet er ten minste één uur rust tussen de beide partijen zitten.
 - 2.3 Inlichtingen over de wedstrijd: de partijen worden volgens het wedstrijdschema afgewerkt. Iedere speler speelt zijn partijen op de aangegeven tijd en plaats. Als er een wijziging is, moet de voorzitter of het bestuur deze doorgeven aan de spelers.



Kaatsvarianten

X	↖
X	↖
X	↖
X	↖
X	↖

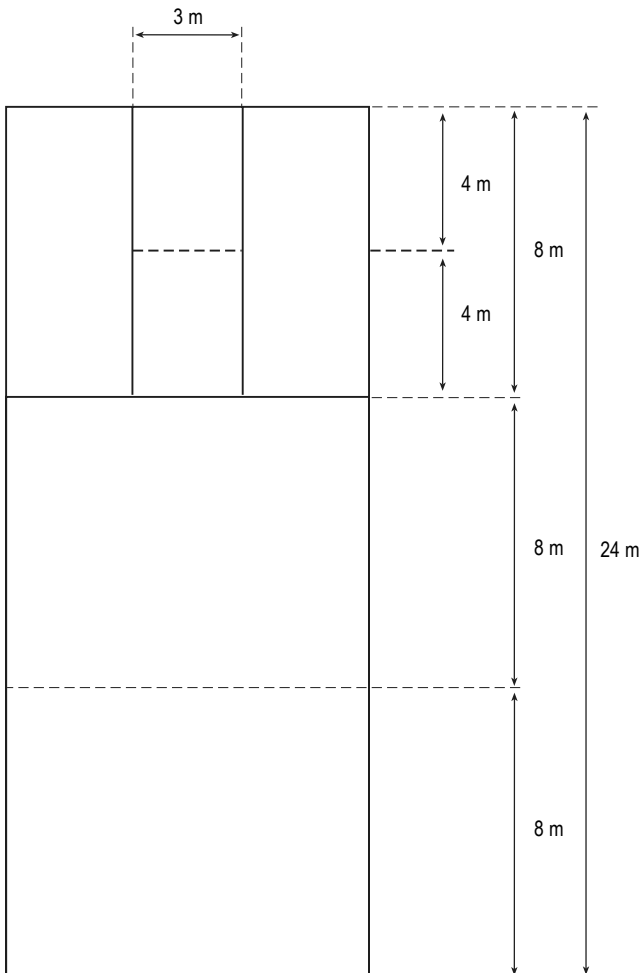
Tenniskaatsen

Deze netspelvariant wordt beschreven in de serie leskaarten speelse vormen voor kabouters-welpen-pupillen.

Toepassing kan plaatsvinden tijdens kaatstrainingen ter afsluiting, als onderdeel om vaardigheden in het tussenspel te oefenen, maar ook tijdens een clinic, instuif of spelmiddag is kaatsen m.b.v een volleybal- / badminton- of tennisnet een aardig onderdeel.



Ouder-kindkaatsen

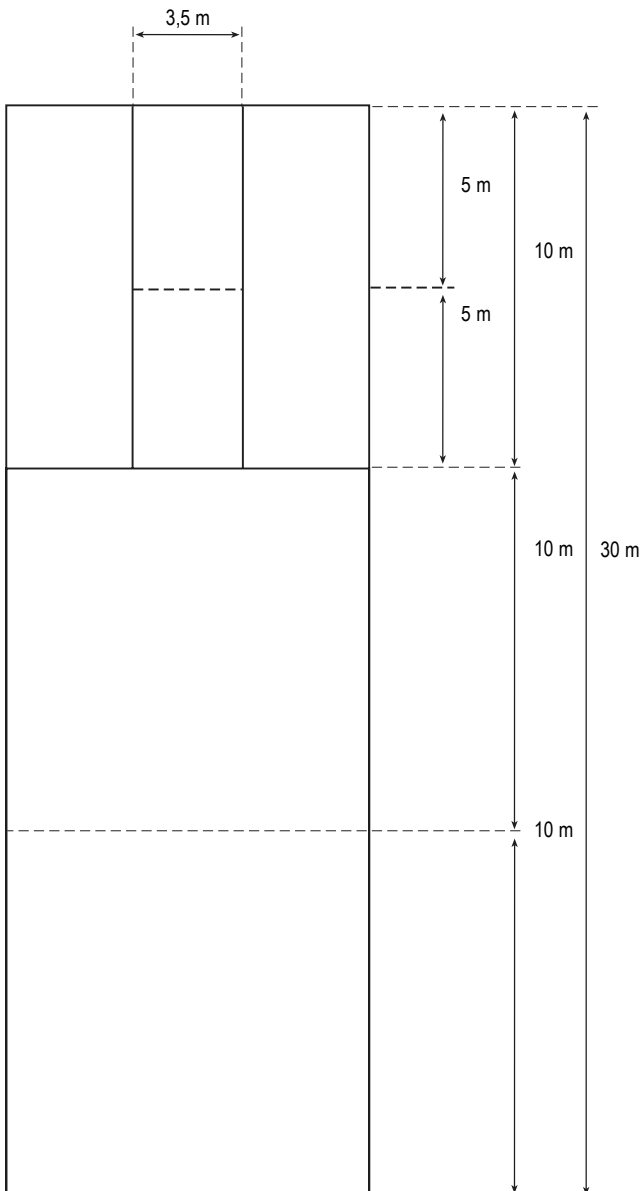


Het ouder-kind kaatsen is een kaatsvariant waarbij het kind centraal staat en de ouders bij het kaatsen worden betrokken.

Door het jaarlijks organiseren van een ouder-kind partij neemt de betrokkenheid van de ouders bij de kaatsport toe en stijgt de interesse voor het kaatsen bij zowel kind als ouder.

Het is belangrijk dat er bij een ouder-kind partij goed wordt gelet op de niveauverschillen. Door de koppels in verschillende klassen in te delen, kaatst iedereen tegen min of meer gelijkwaardige tegenstanders en beleeft zo het meeste plezier aan het kaatsen.

Wanneer een kind graag mee wil kaatsen maar geen van de ouders hiervoor beschikbaar is, kan de organisatie besluiten om iemand van het bestuur, jeugdcommissie of trainers in te zetten. Op deze manier wordt voorkomen dat het kind met een familielid aantreedt waarvan de organisatie de speelsterkte niet kent. Elke vereniging zal hiervoor zijn eigen richtlijnen op moeten stellen. Eventueel kan er voorafgaand aan een ouder-kind partij een introductieavond of korte introductiecursus voor ouders worden georganiseerd om zo de ouders alvast een beetje bekend te maken met het spel en een beeld te krijgen van de sterkte van de deelnemers.



Spelregels

Voor de afmetingen van het speelveld kunnen de hiernaast afgebeelde tekeningen als richtlijn dienen. De opslagafstanden kunnen variëren van de officiële afstanden in de hoogste klasse tot enkele meters in de laagste klasse. Belangrijk is hierbij dat iedereen op kan slaan tot in het perk.

Een regel die niet mag ontbreken is dat het perk, d.m.v. een lijn in twee vakken wordt verdeeld. Het kind staat in het voorste vak en slaat 'voor best op'. De ouder staat in het achterste vak en slaat 'voor minst op'.

De ouder mag bij het uitslaan niet in het voorste vak komen.

De ouder mag bij het uitslaan niet in één keer over de middenlijn slaan. In het tussenspel mag dat wel.

In de meeste gevallen zal het kaatsen met een klein tennisballetje de beste optie zijn. In overleg kan echter ook worden besloten om met een zachte bal, kunststof bal of leren bal te spelen.

Speciaal karakter

Door het speciale karakter van een ouder-kind partij zal de organisatie vaak aanpassingen moeten bedenken. Het invoeren van speciale prijzen voor bijvoorbeeld de mooiste outfit, verste 'boppeslach' of mooiste opmerking benadrukken het speciale karakter dat het ouder-kind kaatsen uit moet stralen.

Creatief denken en het gebruik van een van te voren bekendgemaakt reglement, in bijvoorbeeld het clubblad of voor aanvang van de partij, zal het spelplezier van deze leuke kaatsvariant zeker bevorderen. Het draagt tevens bij aan de belangstelling van ouders en grootouders voor de kaatsport.



Straat- / pleinkaatsen



Het Friese kaatsspel wordt overwegend op gras gespeeld, maar ook op andere ondergrond kan worden gekaatst. Zo is het jaarlijkse Lanenkaatsen in de straten van Harlingen een traditioneel kaatsevenement, dat veel deelnemers en bezoekers trekt.

Ook het Iepen Frysk Kampioenskip Jeu de Pelote op het ingestratede speelveld op het Plein in Easterlittens is een jaarlijks terugkerend evenement met flinke aantrekkingskracht op deelnemers en publiek.

Ook in andere plaatsen staan straatkaatspartijen of pleinkaatsen, afhankelijk van de mogelijkheden ter plekke jaarlijks op de wedstrijdagenda. Als variatie of als afsluiting van het kaatsseizoen is het een aantrekkelijke activiteit voor leden van de kaatsvereniging. Minder frequent toegepast, maar ook mogelijk een activiteit om als kaatsvereniging in de picture te komen bij inwoners, die de sport nog niet kennen.



Zaalkaatsen

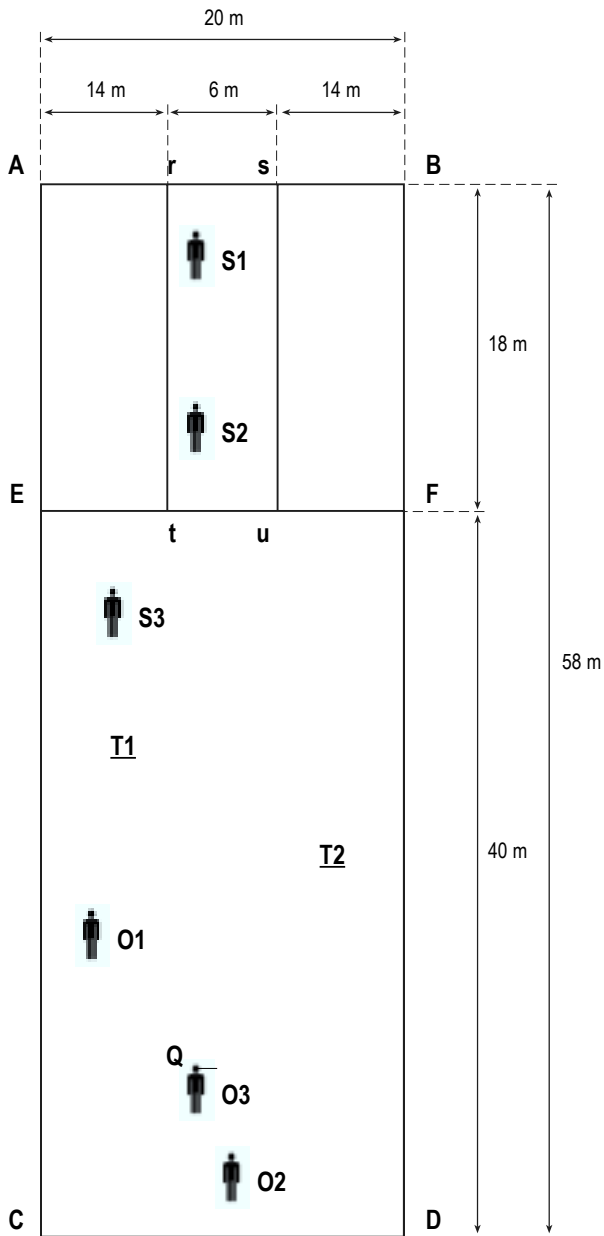
Sporthallen bieden goede mogelijkheden om het kaatsspel indoor te beoefenen. Behalve verenigingsactiviteiten en –wedstrijden is zaalkaatsen voor senioren een zeer geschikte en veel bezochte activiteit.

Hoewel in de zaal ook met de veldregels wordt gespeeld, is er ook een apart zaalkaatsreglement. Het belangrijkste verschil met veldkaatsen is de manier waarop de uitoefening van de functies wordt geregeld. De opslag wordt bij tourbeurt gedurende een eerst verzorgd door één speler, die dan niet als perkspeler optreedt. Na een eerst wordt doorgewisseld op een vooraf afgesproken manier, zodat elke speler op elke plaats en in elke functie kan optreden.





Teatsen



Algemeen

Het spel wordt gespeeld door twee teams, elk bestaande uit drie spelers, op het veld A-B-C-D. De afmetingen zijn 58 x 20 meter voor heren en 48 x 20 meter voor dames. In het speelveld is een slagperk aangebracht van 18 x 6 meter.

Spelmateriaal

Een tennisracket en een rubber kaatsebal met een diameter van een tennisbal.

De bal moet worden geslagen met een racket. Evenals bij tennis mag een bal die nog geen twee keer de grond heeft geraakt, geslagen worden.

Een bal mag anders dan met het racket gekeerd worden, wanneer de bal twee keer of vaker de grond heeft geraakt.

De opslagpartij (O) stelt zich op in vak C-D-E-F. Van de slagpartij (S) staan twee spelers opgesteld in het slagperk r-s-t-u, terwijl de derde speler zich bevindt in het vak van de tegenpartij, om zo elke reactie van de opslagpartij te kunnen beantwoorden. Na de wisseling verzorgt deze persoon de opslag van zijn partij. Een van de spelers van de opslagpartij (O) serveert de bal naar het slagperk. Hij doet dit vanaf 30 meter (dames 20 meter) t.o.v. de lijn E-F bij punt Q.

Het serveren gebeurt met de wind in de rug. Nadat de opslagpartij (O) de bal in het vak r-s-t-u van de slagpartij (S) heeft geslagen, probeert de slagpartij de bal te retourneren. Dit terugslaan moet zo ver mogelijk gebeuren. Als het mogelijk is over de lijn C-D, anders zo ver mogelijk richting de lijn C-D. *Het retourneren over de lijn C-D is alleen geldig als de bal tenminste 1 keer de grond binnen vak A-B-C-D heeft geraakt.*

De bal moet bij voorkeur zo worden geslagen dat de opslagpartij (O) geen kans krijgt de bal te retourneren. Het is nu namelijk de taak van de opslagpartij om de bal terug te slaan tot op of over de lijn E-F of, door tijdig keren of terugslaan, te verhinderen dat de bal ver doordringt in het vak C-D-E-F.

De opdracht van de slagpartij (S) (inclusief de derde persoon die buiten het slagperk staat maar wel tot de slagpartij behoort) is nu uiteraard weer om te verhinderen dat de poging van de opslagpartij (O) lukt. D.w.z. dat de bal wordt geretourneerd tot op of over de lijn E-F.

Met dank aan Teatskommissie Wergea.
Inlichtingen Wietse Veenstra, telefoon (058) 255 25 89



Er doen zich vier mogelijkheden voor:

- De slagpartij (S) slaat de bal over de lijn C-D (inclusief éénmaal of vaker te hebben gestuiterd binnen speelveld A-B-C-D). Dit betekent winst voor de slagpartij (2 punten).
- Het gelukt de slagpartij (S) niet om de bal voorbij de lijn E-F te slaan. Dit betekent winst voor de opslagpartij (O) (2 punten).
- De opslagpartij (O) slaat de bal terug tot op of over de lijn E-F. Dit betekent winst voor de opslagpartij (O) (2 punten).
- De uitgeslagen bal komt tot stilstand in het vak C-D-E-F. Er ontstaat zo een onbesliste slag die TEATS wordt genoemd. De plaats waar de bal tot stilstand komt wordt gemerkt met een *wit blokje* (T1). Na de vakwisseling moet de nieuwe slagpartij (hiervoor opslagpartij) proberen de bal verder te slaan dan de TEATS, die is aangegeven door het witte blokje (T1). Als dit lukt, worden er 2 punten toegewezen. Lukt het niet om de bal voorbij de TEATS te slaan dan worden er 2 punten toegekend aan de tegenpartij (merkteken T1, het witte blokje, kan worden verwijderd). Er wordt gewisseld na twee TEATSEN of, in sommige gevallen, na één TEATS (dit is afhankelijk van de puntenstand). De tweede TEATS wordt gemerkt met een *rood blokje* (T2).

Er wordt van vak gewisseld:

- Bij 2 TEATSEN
- Bij 1 TEATS, wanneer een van de beide partijen reeds 6 punten heeft behaald. Dit laatste om te voorkomen dat na het behalen van een EERST (=game) nog gestreden moet worden om een onbesliste slag. Net als bij tennis, vervallen de punten wanneer een van de partijen een EERST heeft behaald.

Bij tennis is de telling 15-30-40-GAME.

Bij het TEATSEN telt men 2-4-6-EERST (men kent hier geen deuce).

De partij die het eerst 6 EERSTEN heeft behaald is de winnaar.

Bij elk volgende EERST wordt er geruild van opslager.

Men dient als volgt te ruilen:

- De speler voor in het slagperk wordt opslager;
- De speler achter in het slagperk komt voor in het slagperk;
- De opslager komt achter in het slagperk.

De slagpartij (S) kan 2 punten behalen:

- Door de bal op of over de lijn C-D te slaan. Hierbij moet de bal minimaal éénmaal binnen het speelveld A-B-C-D stuiten.
- Als de slagpartij de bal rechtstreeks buiten het speelveld A-B-C-D slaat maar de opslagpartij een poging doet om de bal te slaan.
- Door de bal verder te slaan dan de voor de wisseling geslagen TEATSEN of TEATS (T1 en T2). Ook hierbij geldt dat de bal minimaal éénmaal moet stuiten binnen het speelveld A-B-C-D.
- Als de opslagpartij de bal niet binnen het vak r-s-t-u serveert. De lijnen van dit vak behoren niet tot het slagperk dus wanneer een service op de lijn belandt, geldt deze als foute opslag.
- Als de opslagpartij de bal rechtstreeks (dus zonder ook maar éénmaal te stuiten) buiten het speelveld A-B-C-D slaat.
- Als de opslagpartij een bal slaat terwijl de speler buiten de lijnen of op een van de lijnen van het speelveld A-B-C-D staat. Deze regel vervalt als de bal tweemaal of vaker de grond binnen dit veld heeft geraakt.

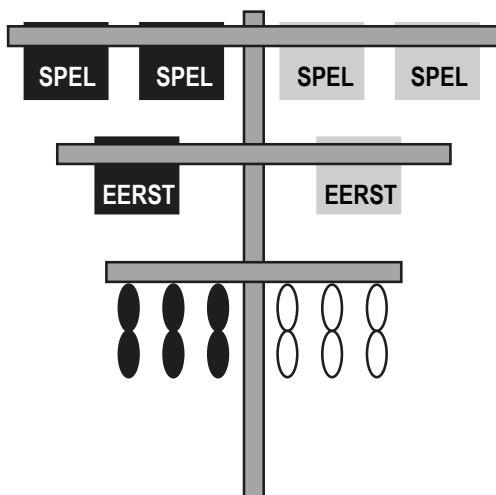
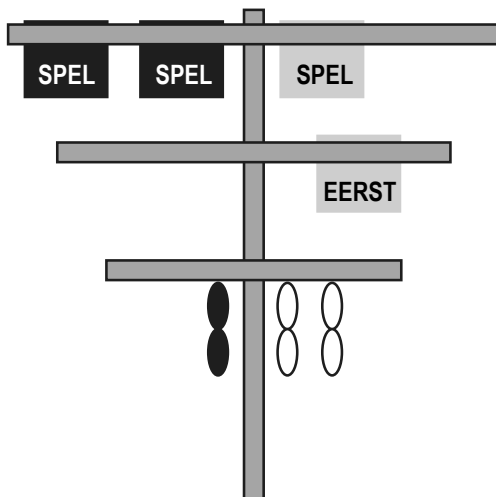
De opslagpartij (O) kan 2 punten behalen:

- Door te voorkomen dat de slagpartij de bal verder slaat dan de lijn E-F.
- Door de uit het slagperk geslagen bal terug te slaan tot op of over de lijn E-F. Hierbij moet de bal tenminste éénmaal binnen het speelveld A-B-C-D stuiten.
- Door te voorkomen dat de slagpartij de bal verder slaat dan de voor de wisseling geslagen TEATSEN of TEATS (T1 en T2).
- Als de slagpartij de bal rechtstreeks (dus zonder ook maar éénmaal te stuiten) buiten het speelveld A-B-C-D slaat.
- Als de slagpartij een bal slaat terwijl de speler buiten de lijnen of op een van de lijnen van het speelveld A-B-C-D staat. *Deze regel vervalt als de bal tweemaal of vaker de grond binnen dit veld heeft geraakt.*
- Als de opslagpartij de bal rechtstreeks buiten het speelveld A-B-C-D slaat *maar de slagpartij een poging doet om de bal te slaan.*



Algemene regels

- De bal moet altijd tenminste éénmaal binnen het speelveld A-B-C-D stuiten alvorens de bal het speelveld A-B-C-D verlaat. Anders krijgt de tegenpartij 2 punten.
- Komt de bal tegen het lichaam van een speler zonder dat de bal tweemaal heeft gestuit, dan krijgt de tegenpartij 2 punten.
- Het gooien van het racket richting de bal, levert de tegenpartij twee punten op.



De puntentelling:

Tijdens de wedstrijd wordt de telling bijgehouden op het hiernaast afgebeelde toestel, DE TELEGRAAF. Vanaf het begin van de wedstrijd krijgt de opslagpartij (O) de *rode markering* en de slagpartij de *witte markering*.

De telegraaf bevat drie horizontale armen:

- Aan de onderste arm worden de PUNTEN geteld. Elke markering is twee punten.
- Aan de middelste arm is ruimte voor een EERST.
- Aan de bovenste arm is ruimte voor twee bordjes die elk goed zijn voor twee EERSTEN. Zo'n bordje wordt een SPEL genoemd. Een Spel is dus twee EERSTEN.

Wanneer we kijken naar de telegraaf hiernaast, dan:

Heeft wit:

- Een bordje aan de bovenste arm, goed voor 2 EERSTEN.
- Een bordje aan de middelste arm, goed voor 1 EERST.
- Aan de onderste arm twee markeringen, goed voor 4 PUNTEN.

In totaal heeft wit dus: 3 EERSTEN en 4 PUNTEN.

Heeft rood:

- Twee bordjes aan de bovenste arm, goed voor 4 EERSTEN.
- Geen bordje aan de middelste arm.
- Aan de onderste arm één markering, goed voor 2 PUNTEN.

In totaal heeft rood dus: 4 EERSTEN en 2 PUNTEN.

De maximale bezetting aan de telegraaf is aan weerszijden:

- Aan de bovenste arm elk 2 bordjes.
- Aan de middelste arm elk 1 bordje.
- Aan de onderste arm elk 3 markeringen.

Wanneer we kijken naar de telegraaf hiernaast, dan:

Hebben beide partijen 5 EERSTEN en 6 PUNTEN.

De volgende slag zal het beslissende punt brengen. Alleen als er een onbesliste slag (TEATS) wordt gerealiseerd, volgt er nog een slag. Deze slag zal definitief de beslissing in de wedstrijd brengen.