



SPELREGELS PADEL





INHOUDSOPGAVE

| | |
|--|----------|
| SPELREGELS PADEL | 1 |
| SPELREGELS PADEL..... | 3 |
| 1. HET SPEELVELD | 3 |
| 2. DE BAL EN RACKET | 4 |
| 3. HET SPELVERLOOP | 4 |
| 4. TIJDENS | 5 |
| 5. POSITIE VAN DE SPELERS | 6 |
| 6. KIEZEN VAN KANT EN OPSLAG | 6 |
| 7. OPSLAG | 6 |
| 8. HERSPELEN VAN HET PUNT | 8 |
| 9. TERUGSLAG | 8 |
| 10. TERUGSLAAN VAN DE BAL IN DE RALLY..... | 8 |
| 11. HET VERLIEZEN VAN EEN PUNT..... | 9 |
| 12. IS DE BAL IN OF UIT? | 9 |



SPELREGELS PADEL

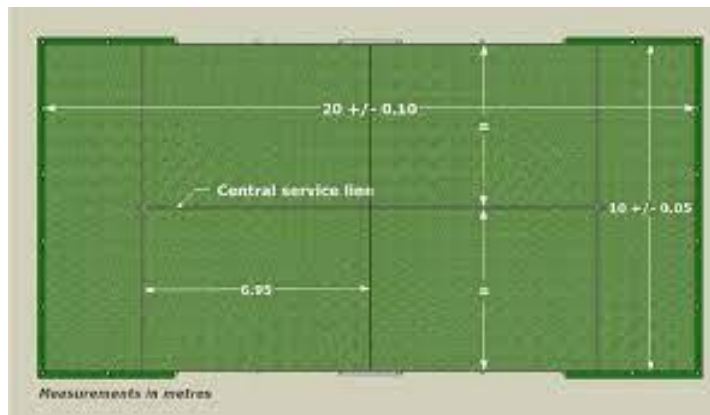
1. HET SPEELVELD

1.1. HET PADELTERREIN

Een padelterrein is rechthoekig, 20m lang en 10m breed met in het midden een net. De hoogte van de kooi is achteraan 4m en aan de zijkanen 4m achteraan en 3m bij de uitloopzones. Er zijn twee manieren om een court op te bouwen: met metalen roostering en gehard veiligheidsglas of met metalen roostering en betonnen wand. Een padelterrein kan in open lucht of overdekt (min. hoogte 6m, bij voorkeur 8m). De verlichtingspalen staan op 6m hoogte.

De ondergrond van de terreinen bestaat uit kunstgras en kan de kleuren groen, blauw of terracotta hebben.

Er bestaan ook oefenterreinen om 1vs1 te spelen. De afmetingen zijn: 20m lang en 6m breed. Alle andere kenmerken zijn identiek aan de standaard 20x10 terreinen.



1.2. VEILIGHEID BIJ HET PADELTERREIN

Voor het spelen buiten het terrein moet elke zijde van het terrein 2 toegangspunten hebben. Er mogen zich geen obstakels buiten het terrein bevinden binnen een gebied van niet minder dan 2 meter breed en 4 meter lang aan beide zijden en minimaal 3 meter hoog.

De toegang moet aan de drie zijden beschermd zijn: zij- en bovenzijde, evenals de netpaal, met een product om het contact van de spelers te dempen (d.w.z.: sponsachtig rubber, rubber, neopreen, enz.) met een minimale dikte van 2 cm. Deze beschermingen moeten stevig worden bevestigd aan de metalen structuur en aan de netpalen, met voldoende bevestiging of klittenband om de doeltreffendheid van het antischokkussen te garanderen en tevens de hinder voor het spel ten gevolge van de projectie ervan in de binnenruimte van het terrein zoveel mogelijk te beperken. Indien hier niet aan wordt voldaan is out of court play niet mogelijk.





2. DE BAL EN RACKET

2.1. DE BAL

Tennisballen en padelballen zien er bijna hetzelfde uit, maar de padelbal is in het algemeen iets kleiner en trager dan een tennisbal. De bal moet een uniforme kleur hebben in geel of wit. Hieronder de specifieke afmetingen van een padelbal:

| | |
|---|--|
| Diameter | 6,35 - 6,77 cm |
| Gewicht | 56,0 - 59,4 gram |
| Botshoogte bij val op 2,54m op harde ondergrond | 135 - 145 cm |
| Interne druk | 4,6 kg - 5,2kg per 2,54cm ² |



2.2. HET RACKET

Een padelracket bestaat voornamelijk uit carbon. Het bevat een ongelimiteerd aantal gaten die tussen de 9 en 13mm zijn in het centrum van de racket en een niet-elastische koord van maximaal 35cm om het racket (verplicht) aan de pols vast te maken. Beide zijden van de racket zijn vlak en mogen ruw of glad zijn.

De dikte van een racket ligt meestal tussen 36mm en 38mm. Het racket heeft een maximale lengte van 45,5 centimeter en een maximale breedte van 26 centimeter.

Het handvat van de racket mag maximaal een lengte van 20cm hebben, een breedte van 5cm en een dikte van 5cm.

Aan het racket mogen alleen toevoegingen worden gedaan om slijtage te voorkomen, de demping te beïnvloeden of het gewicht te herverdelen. Deze toevoegingen moeten binnen de redelijke grenzen blijven zowel qua formaat als plaatsing. Tijdens wedstrijden mag geen apparatuur aan het racket worden bevestigd dat communicatie mogelijk maakt tussen de speler en derden en toevoeging van batterijen, zonnepaneeltjes of andere stroombronnen zijn niet toegestaan.

Indien het racket of safety cord kapot is, moet de speler verplicht een andere racket nemen om de wedstrijd verder te zetten.

3. HET SPELVERLOOP

3.1. HET SPELVERLOOP

Bij padel moet de bal over het net op de speelhelft van de tegenspelers gespeeld worden. Tijdens de rally moet de bal eerst botsen op de grond voor hij één van de wanden raakt, anders is de bal out. Spelers mogen tijdens de rally de bal onmiddellijk met volley spelen of na de bots spelen. Na de bots mag de bal eerst om het even welke wand raken alvorens hij wordt teruggespeeld. De speler mag ook met behulp van de wand (niet de metalen structuur) de bal terugspelen naar de andere speelhelft. Het doel is om de tegenspelers te beletten de bal terug te slaan.

3.2. DE PUNTENTELLING

De puntentelling bij padel is hetzelfde als bij tennis en verloopt in game, set en match.

Bij Game gaat het als volgt wanneer hetzelfde team punten maakt:

- ✓ het eerste punt is 15.
- ✓ het tweede 30.
- ✓ het derde 40.
- ✓ het vierde punt is een game.

Op dit moment is het 1-0 voor het team die telkens de punten maakte.



Het kan echter zo zijn dat beide teams gelijk opgaan en beide 40 punten hebben (deuce). Bij deze score zijn er twee mogelijkheden:

1. Er wordt met voordeel/nadeel gespeeld: Een team kan een pas game winnen met 2 punten verschil. Dus het team dat het volgende punt scoort, heeft eerst voordeel (advantage). Pas na het scoren van het tweede punt, wint het de game. Dit kan overigens even duren, wanneer het andere team telkens ook een punt weet te pakken. Deze puntentelling is geldig in alle Padel by Tennis Vlaanderen competities in wedstrijden bij één winnende set tot 9.
2. Er wordt gespeeld met 'Golden point': Bij een gelijke stand van 40-40 (deuce) in een game wordt een beslissend punt gespeeld. Het ontvangende team kiest de zijde om de terugslag te spelen (links/rechts). Het ontvangende team mag niet van positie wisselen tijdens dit punt. Het team dat dit punt wint, wint de game. De Golden point is geldig in alle Padel by Tennis Vlaanderen competities in wedstrijden tot 2 winnende sets.

Bij Set is er in padel een algemeen/internationaal spelformat en een alternatief spelformat:

- ✓ De algemene spelformat is dat er sets tot 6 games gespeeld wordt. Het team dat het eerst 6 games wint, wint de set. Ook hier geldt dat je pas een set kunt winnen met twee punten verschil. Dus bij een stand van 5-5, wint het team de set pas als het op 7-5 komt. Indien de stand 6-6 is, wordt er een tie-break gespeeld. Hier geldt de regel dat je als eerste 2 sets moet winnen om de match te winnen.
- ✓ De alternatief hierop is dat er een set tot 9 games gespeeld wordt. Het team dat als eerste 9 games wint, wint de set en ook de wedstrijd. Bij een stand van 8-8 moet er een tie-break gespeeld worden om te bepalen wie er wint.

Tie-break

Wanneer het in de wedstrijd 8-8 of 6-6 is, spelen de teams een tie-break tegen elkaar. De speler die de set gestart is met opslag, moet ook starten met opslag in de tie-break. Bij een tie-break is er een normale telling (1, 2, 3). De eerste service is vanaf rechts voor het eerste punt. De tegenpartij serveert daarna vanaf links voor het tweede punt en vervolgens vanaf rechts voor het derde punt. Iedere speler serveert daarna steeds voor 2 punten, eerst vanaf links en daarna vanaf rechts; na elke 6 punten in de tiebreak wisselen de spelers van helft. Het team dat als eerst 7 punten haalt (met een verschil van 2 punten), wint de tiebreak. De set is dan gewonnen met 7-6 of 9-8. Het team dat als eerst serveerde in de tiebreak, moet ontvanger zijn in de eerste game van de volgende set.

Super Tie-break

Wanneer de score één set tegen één set is, zal een super tie-break gespeeld worden om de winnaar te bepalen. Deze super tie-break is definitief en vervangt de laatste set. Het eerste team dat tien punten wint, wint de super tie-break en de wedstrijd, op voorwaarde dat er een minimale marge van 2 punten is. De keuze van de opslagvolgorde maakt hier niet uit in tegenstelling tot een tie-break. Deze super tie-break wordt toegepast wanneer er een match gespeeld wordt tot 6 games en de teams als eerste 2 winnen de sets moeten hebben.

Bij Match zijn er in padel ook 2 mogelijkheden:

- ✓ Het team dat het eerst met twee sets wint tot 6 games, is de winnaar van de match.
- ✓ Het team dat als eerste één set tot 9 games wint, is de winnaar van de match.

4. TIJDENS

4.1. TIJDENS DE WEDSTRIJD

Wanneer de wedstrijd eenmaal begonnen is, gelden de volgende tijdregels:

- ✓ Maximaal 20 seconden tijd tussen punten.
- ✓ Maximaal 90 seconden om te wisselen van kant.
- ✓ Maximum 120 seconden rust na het einde van een set. Deze rusttijd start vanaf het moment dat het laatste punt van de set wordt gespeeld tot de eerste opslag van de volgende set.
- ✓ Maximum 20 seconden bij het wisselen van kant tijdens een tie-break
- ✓ Bij onvoorziene omstandigheden zoals wisseling van kleren, schoenen of uitrusting is er tijd voor de speler om het probleem op te lossen. Voor de wedstrijd wordt het toegelaten aantal stops voor wc-gebruik of om te wisselen van kleren aangekondigd.



4.2. STILLEGGEN VAN DE WEDSTRIJD

Het kan zijn dat een wedstrijd moet worden stilgelegd door regen, te weinig licht, een ongeval et cetera. Wanneer de wedstrijd weer wordt hervat gelden de volgende regels:

- ✓ De spelers hebben het recht zich voor de hervatting weer op te warmen. Hiervoor gelden de volgende tijden:
 - 0-5 minuten: geen opwarming.
 - 6-20 minuten: 3 minuten opwarming.
 - 21+ minuten: 5 minuten opwarming.
- ✓ De wedstrijd wordt herstart exact zoals hij werd stilgelegd. Dit heeft betrekking op de score, de speler die serveert, de plaats op het veld et cetera.
- ✓ Als de wedstrijd wordt stilgelegd wegens te weinig licht, moet de wedstrijd gestopt worden bij een even aantal games in de gespeelde set, zodat wanneer de wedstrijd wordt hervat beide teams aan dezelfde kant staan zoals als toen de wedstrijd werd gestopt.
- ✓ In geval van een blessure bij behandelbare medische condities bij een van de spelers is een stop van 3 minuten toegelaten, dit mag worden herhaald in de volgende 2 wissels van kant, maar binnen de toegestane tijd.
- ✓ Spelers mogen slechts een keer medische hulp krijgen, dit kan je niet overdragen op je partner.
- ✓ Bij een ongeval die een geen direct resultaat is van het spel, maar die wel een van de spelers beïnvloed, kan de scheidsrechter een maximale onderbreking van 15 minuten toestaan.
- ✓ Wanneer een speler een bloedwond heeft, mag hij niet verder spelen.

5. POSITIE VAN DE SPELERS

5.1. POSITIE BIJ BEGIN VAN HET PUNT

Elk team staat aan een kant van het net. De speler die gaat serveren, speelt de bal diagonaal in het opslagvak naar de tegenspeler. Waar de andere spelers staan, is volledig vrij op voorwaarde dat ze in het speelveld staan.

6. KIEZEN VAN KANT EN OPSLAG

6.1. KIEZEN VAN KANT EN OPSLAG

De keuze van kant, wie er eerst gaat serveren en wie ontvangen, wordt beslist door een munt te tossen. Het paar dat de toss wint, mag kiezen tussen:

- ✓ Eerst serveren of ontvangen. Het andere team mag dan de kant kiezen.
- ✓ Een kant kiezen. Het andere team mag dan kiezen uit serveren of ontvangen.
- ✓ Voorstellen dat de tegenpartij eerst mag kiezen.

6.2. WISSELEN VAN KANT

Spelers moeten wisselen van kant na elke oneven aantal games, dus na de eerste, derde et cetera. Bij een tiebreak wisselen de spelers na 6 punten. Indien er wordt vergeten om te wisselen van veld, gebeurt dit vanaf het moment dat men de fout ontdekt. De punten die ervoor zijn gespeeld, blijven geldig. Indien de fout wordt ontdekt nadat een foutieve eerste opslag is genomen, heeft de serveerder nog slechts één opslag over.

7. OPSLAG

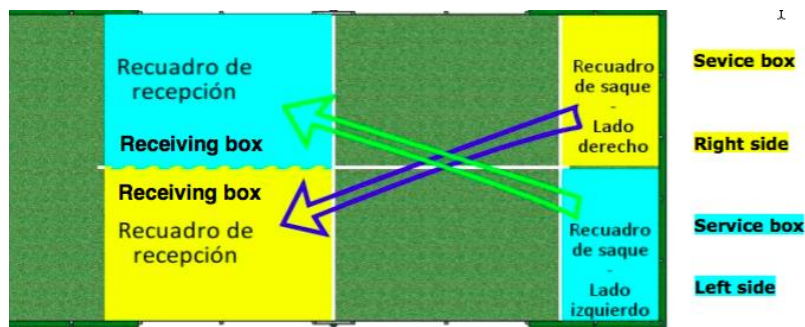
7.1. CORRECTE OPSLAG

Alle punten starten met een opslag (service). Als de eerste service niet geldig is, heeft de serveerder nog een tweede kans. De opslag verloopt als volgt:

- ✓ De opslag gebeurt altijd onderhands nadat men de bal één keer laat botsen achter de servicelijn.



- ✓ Bij het begin van de service moet de serveerder met beide voeten achter de servicelijn staan, tussen de denkbeeldige verlenging van de middenlijn van de service en de zijmuur (servicevak) en moet daar blijven staan tot de bal is geserveerd.
- ✓ De serveerder moet de bal op de grond laten stuiten binnen het serveervak waarin hij zich bevindt om de opslag uit te voeren.



- ✓ De serveerder mag de servicelijn niet met de voeten aanraken, noch de denkbeeldige middenlijn.
- ✓ De hoogte van de geserveerde bal moet op of onder de middel/navelhoogte liggen op het moment dat de bal wordt geslagen, en de speler moet minstens één voet contact met de grond hebben.
- ✓ De bal wordt geserveerd vanaf de rechterzijde van het terrein en moet diagonaal over het net gaan in de richting van het ontvangstvak van de persoon die de bal ontvangt. De bal moet stuiten binnen de lijnen die dit vak begrenzen. In eerste instantie moet de opslag in het vak van de ontvanger aan zijn linkerkant, en, wanneer één kant het punt wint, is het tijd voor de volgende opslag en moet de bal in het vak van de ontvanger aan zijn rechterkant.
- ✓ De bal moet rechtstreeks landen in het servicevak van de tegenspelers en mag daarna de metalen structuur niet raken, het glas of de muur wel.
- ✓ Een 'drop-opslag' (die 2x in het servicevak botst) is toegelaten.
- ✓ Net zoals bij tennis krijgt men 2 pogingen.
- ✓ Als de bal bij een opslag het net raakt en daarna in het servicevak van de tegenspelers landt zonder de metalen structuur te raken voor de tweede bots, geldt dit niet als een poging, maar wordt de opslag opnieuw gespeeld.
- ✓ Opgelet: als de opslag na het raken van het net botst in het servicevak, en daarna de kooi via de deur verlaat, wordt de opslag enkel opnieuw gespeeld indien op een terrein met officiële uitloopzones gespeeld wordt. Als het terrein geen officiële uitloopzone heeft, dan is het een foute opslag.
- ✓ De ontvanger mag kiezen of hij de bal terugspeelt voor of nadat deze eventueel de zij- of achterwand raakt.
- ✓ Na de opslag zijn de lijnen van geen belang meer.
- ✓ Een speler mag niet lopen, rennen of springen tijdens het serveren. Kleine voetbewegingen die de aangenomen servicepositie niet beïnvloeden, worden geaccepteerd.
- ✓ Op het moment dat er contact wordt gemaakt met de bal, of bij een opzettelijke poging om de bal te slaan, zal deze worden beschouwd als een service.
- ✓ Indien een service per ongeluk van de verkeerde kant wordt gemaakt, zal de fout moeten worden gecorrigeerd zodra deze wordt ontdekt. Alle punten zijn geldig, maar met een fout bij de eerste service moet rekening worden gehouden.
- ✓ Voor het begin van elke set mogen de spelers kiezen wie van hen tijdens de set als eerste zal serveren. Als de volgorde eenmaal is vastgesteld, mag deze niet meer worden gewijzigd tot het begin van de volgende set.
- ✓ Als een speler voor zijn beurt serveert, moet de speler die had moeten serveren, dit doen zodra de fout wordt ontdekt. Alle punten die vóór de fout zijn gewonnen, zijn geldig. Als er tot het moment van de fout één enkele servicefout is geweest, wordt deze niet in aanmerking genomen. In het geval dat het spel is beëindigd voordat de fout wordt ontdekt, blijft de volgorde van serveren zoals die is tot het einde van de set.
- ✓ De serveerder zal niet serveren voordat de ontvangende speler klaar is. De ontvangende speler zal zich echter binnen de grenzen van het redelijke aanpassen aan het ritme van de serveerder en zal klaar staan om de service te ontvangen wanneer de serveerder klaar is om te serveren.
- ✓ Het zal niet mogelijk zijn een "niet klaar" afroep te doen gelden, indien een poging werd gedaan om de opslag terug te slaan. Omgekeerd, indien kan worden aangetoond dat de ontvanger niet klaar was, kan geen "fout" worden begaan.

7.2. FOUT BIJ DE OPSLAG

De opslag is fout in volgende situaties:

- ✓ Wanneer de serveerder één van de punten van de vorige paragraaf overtreed.
- ✓ Wanneer de serveerder de bal mist als hij een volledige opslagbeweging maakte.
- ✓ Als de bal buiten de voorziene serviceoppervlakte vliegt.
- ✓ Als de bal stuit in de voorziene serviceoppervlakte en daarna tegen de metalen afsluiting komt.



- ✓ Als de bal rechtstreeks tegen het glas botst.
- ✓ Als de bal stuit in de voorziene serviceoppervlakte en daarna direct uit het veld vliegt (als het niet toegelaten is om uit het veld te spelen).

7.3. 'LET' EN 'NET' BIJ DE OPSLAG

De opslag zal "net" zijn indien:

- ✓ De geserveerde bal het net of de steunpalen raakt en vervolgens in het servicevak van de ontvanger belandt, voor zover de bal niet voor de tweede stuit de metalen omheining raakt.
- ✓ De bal, nadat hij het net of de palen (indien deze zich binnen het speelveld bevinden) heeft geraakt, een speler of gedragen voorwerp raakt.
- ✓ De bal, nadat hij het net heeft geraakt, 1 keer botst in het opslagvak en erna uit de kooi gaat. Deze regel geldt enkel wanneer er een officiële uitloopzone is naast het terrein.

De opslag wordt herhaald (let) indien:

- ✓ De bal serveert wanneer de ontvanger niet gereed is.

Indien er een "let" is op de eerste opslag, moet het volledige punt worden herhaald, dan heeft de serveerder het recht om twee keer te serveren. Indien er een "net" of "let" is op de tweede opslag, dan heeft de serveerder alleen het recht om de tweede opslag te herhalen.

8. HERSPELEN VAN HET PUNT

8.1. 'LET' BIJ HET SPELEN VAN EEN PUNT

De spelers kunnen aan de scheidsrechter vragen of een let mogelijk is. Om een let aan te vragen moet de speler het punt onmiddellijk onderbreken. Wanneer het punt voorbij is, kan de speler geen let meer aanvragen. De scheidsrechter beslist of het punt opnieuw wordt gespeeld. Een punt waarover gediscussieerd wordt, is een let-punt wanneer:

- ✓ De bal kapotgaat tijdens het spel.
- ✓ Een voorwerp dat niet tot het spel behoort, op het veld komt.
- ✓ Onvoorziene situaties ontstaan die niets te maken hebben met de spelers.

9. TERUGSLAG

9.1. TERUGSLAG OP DE OPSLAG

- ✓ De speler die de service ontvangt, moet wachten tot de bal stuit alvorens hij terugslaat. De bal mag maar een keer de stuiten, wanneer de bal voor de tweede keer de grond raakt, gaat een punt naar de serverende partij.
- ✓ Het ontvangende team beslist bij de eerste set wie van beide eerste service ontvangt. Deze speler zal telkens de eerste opslag ontvangen van elk spel tot het einde van de set. Iedere speler ontvangt afwisselend de opslag gedurende het spel.
- ✓ Als de bal een van de ontvangende spelers of hun racket raakt voor de stuit van de bal is het punt in het voordeel van de serveerder.

10. TERUGSLAAN VAN DE BAL IN DE RALLY

10.1. CORRECT TERUGSLAAN

In sommige bijzondere gevallen kan discussie ontstaan of een bal correct is geslagen en de spelende partij een punt verdient. De bal wordt correct teruggeslagen wanneer:

- ✓ De bal terechtkomt op de tegenspelers, hun kledij, lichaam of padelracket.
- ✓ De bal direct op de grond van de tegenspelers stuit of via de muur van de spelende partij op de grond van de tegenspelers stuit.
- ✓ De bal stuit in het vak van de tegenstander en daarna de glazen wand raakt.
- ✓ De bal stuit in het vak van de tegenstanders en daarna de metalen afsluiting raakt.



- ✓ De bal stuit in het veld van de tegenstander en buiten het veld vliegt.
- ✓ De bal stuit in het veld van de tegenstander en een lichtpaal, kabel of een ander object raakt.
- ✓ De bal stuit in het veld van de tegenstander en raakt de bovenkant van de kooi en komt terug op de tegenstander zijn speelhelft.
- ✓ De bal het net raakt en vervolgens in het vak van de tegenstanders valt.
- ✓ De bal de netpaal raakt en vervolgens in het vak van de tegenstander valt.
- ✓ De bal een object op de grond raakt op het veld van de tegenstander (bijv. Een andere bal).
- ✓ De bal correct stuit in het vak van de tegenstanders, vervolgens via een deel van het veld (bijv. de muur) terug in het vak van het team komt dat de bal heeft geslagen.
- ✓ de bal nadat deze uit het veld is gevlogen teruggespeeld wordt in het correcte vak of in het net van de tegenstander.
- ✓ Achter de stuit in het veld van de tegenstander de bal uit het veld vliegt als gevolg van een gat in de metalen omheining of als de bal vastzit tussen de metalen omheining.
- ✓ Achter de stuit in het veld van de tegenstanders de bal vastzit in de platte horizontale oppervlakte bovenaan de muur.

11. HET VERLIEZEN VAN EEN PUNT

11.1. HET VERLIEZEN VAN EEN PUNT

Spelers verliezen een punt wanneer:

- ✓ Een van de spelers, hun racket of iets dat ze dragen het net, de palen van het net of de kabel van het net raakt.
- ✓ De bal voor de tweede keer bots alvorens hij wordt teruggeslagen.
- ✓ De bal na de stuit over de eindmuur, zijmuur, deur gaat en je hem niet kan terugspelen voor de tweede bots
- ✓ De bal met de racket over het net wordt teruggespeeld.
- ✓ De speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal direct de muur of de metalen afsluiting van de tegenstanders raakt
- ✓ De speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal tegen het net vliegt
- ✓ De speler de bal twee keer raakt (dubbelcontact).
- ✓ Na het terugspelen de bal de speler of zijn teamgenoot raakt.
- ✓ Na het terugspelen de bal eerst de metalen afsluiting, de grond et cetera raakt op de kant van de terugspelende partij.
- ✓ De bal wordt geraakt door een racket die richting de bal wordt gegooid.
- ✓ Een speler over het net springt wanneer het punt gespeeld wordt.
- ✓ Twee spelers van hetzelfde team tegelijkertijd of achtereenvolgens de bal raken. De bal mag enkel worden gespeeld door één lid van het team.
- ✓ De speler die de bal terugslaat met één of beide voeten buiten het veld staat (tenzij buiten het veld spelen is toegelaten).
- ✓ Er twee opslagfouten na elkaar zijn gemaakt.
- ✓ Een speler de metalen omheining van de tegenstander aanraakt.

12. IS DE BAL IN OF UIT?

12.1. BAL BOTST TUSSEN WAND EN GROND

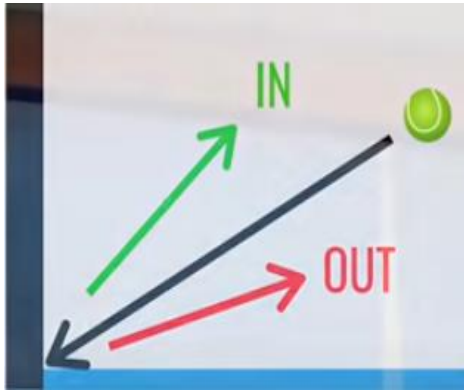
Er ontstaan vaak discussies wanneer de bal juist tussen de muur en de grond botst. Sommige spelers geven de bal in en sommige spelers geven de bal uit. Je kan afleiden uit bepaalde factoren afleiden of de bal juist voor de wand botste of tegen de wand botste.

- ✓ 2 factoren die we kunnen bekijken en dat is het traject van de bal en de spin die de bal heeft.
- ✓ De hoek van het traject van de bal is lager wanneer de bal uit de opening komt dan wanneer hij erin gebotst is. Deze heeft dan eerst de wand geraakt waardoor de bal uit is.
- ✓ De hoek van het traject van de bal is hoger wanneer de bal uit de opening komt dan wanneer hij erin gebotst is. Deze heeft dan eerst de grond geraakt waardoor de bal in is.
- ✓ Wanneer de bal in de opening terecht komt en terugkomt met topspin en dus naar het net rolt, dan heeft de bal eerst het glas geraakt en is de bal uit.
- ✓ Wanneer de bal in de gleuf terecht komt en terugkomt met slice en dus vertraagt, is de bal eerst op de grond gekomen en is de bal in.
- ✓ Bij de zijwanden kijken we vooral naar het traject van de bal omdat de spin hier moeilijk te zien is.



- ✓ Bij de Hekken is het vooral goed kijken wanneer de bal naar beneden gaat want dan heeft de bal eerst tegen het hek gebotst en wanneer de bal omhoog gaat ook al is het maar een beetje, dan heeft de bal eerst de grond geraakt.
- ✓ Wanneer je in een situatie zit waar je in een goed positie staat en de bal komt omhoog, speel dan het punt ook gewoon verder.
- ✓ Wanneer je in een situatie zit waar je in een goed positie staat en de bal komt niet omhoog, dan is de bal waarschijnlijk eerst tegen het glas gekomen en is het punt gedaan.
- ✓ Denk aan sportiviteit en wanneer je de bal uitroept en de andere zien deze binnen, speel dan het punt opnieuw.

TRAJECT



SPIN

