

Spelregels Tafeltennisstoernooi

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.

Nog een paar 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.

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.

Een 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.

We spelen om drie gewonnen games. Degene 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 scheidsrechter het balletje onder de tafel in een van zijn handen. Je mag dan een hand kiezen. Als je de hand gekozen heeft, waarin het balletje zit, mag je beginnen met serveren. Maar je 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 enz..

Na iedere game moet je van tafelhelft wisselen. In een vijfde game moet je ook van tafelhelft wisselen, als een 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.

Punten

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

Gedragsregels bij tafeltennis

Een gedragsregel is iets anders dan een spelregel. Aan een gedragsregel hoor je je gewoon te houden. Dat kunnen dingen zijn zoals beleefd zijn en elkaar feliciteren. 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.

Aan het begin van de wedstrijd wens je elkaar altijd succes of een prettige wedstrijd. Daarbij mag je elkaar een handje te 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".



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 handje 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 wedstrijden spelen erg moeilijk. Als het spelen niet goed gaat, moet je dus niet gaan schelden of met je batje gooien. Verliezen hoort erbij. Natuurlijk mag je wel een beetje boos of verdrietig zijn. Maar je moet wel bedenken dat iedereen wedstrijdjes verliest in het begin. Als je goed blijft oefenen, zul je zien dat het steeds beter zal gaan.

