

KONINKLIJKE NEDERLANDSE LAWN TENNIS BOND



LEIDRAAD SCHEIDSRECHTERSOPLEIDING

Eenvoudige weergave van en toelichting op de tennisspelregels, reglementen en procedures, mede aan de hand van tekeningen en illustraties.

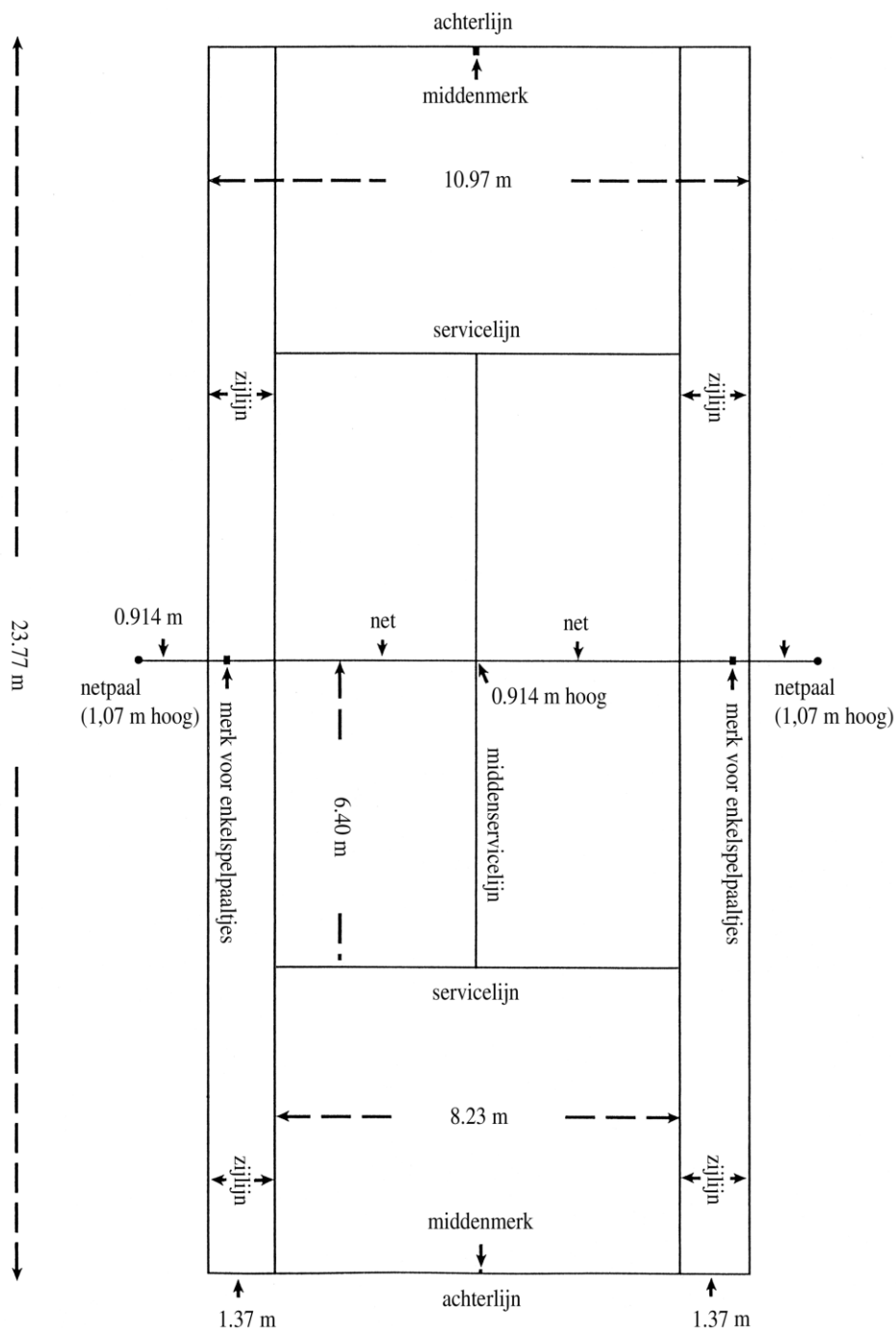
Uitgave 2022

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de KNLTB.

INHOUDSOPGAVE

	<i>pagina</i>
1. HET SPEELVELD (REGEL 1).....	7
2. DE VASTE HINDERNISSEN (REGELS 2, 19, 24 EN 25).....	11
3. DE BAL (REGEL 3).....	14
4. HET RACKET (REGEL 4).....	17
5. DE TELLING (REGELS 5, 6 EN 7).....	18
6. DE TOSS (REGEL 9).....	27
7. DE BAL IN HET SPEL (REGELS 11, 12, 13, 24 EN 25).....	29
8. DE SERVICE (REGELS 8, 16 T/M 23).....	33
9. VOLGORDE VAN SERVEREN EN HERSTELLEN VAN FOUTEN (REGELS 10, 14, 15 EN 27).....	39
10. HINDEREN (REGEL 26).....	45
11. DE ONDERBREKINGSREGELS (REGEL 29).....	47
12. COACHEN (REGEL 30).....	57
13. SPELREGELS ROLSTOELTENNIS.....	60
14. HET STRAFPUNTENSYSTEEM (SPS).....	65
15. RECLAME OP TENNISKLEDING, RACKET EN UITRUSTING.....	72
16. TAKEN EN BEVOEGDHEDEN VAN OFFICIALS (REGEL 28).....	73
17. SCHEMA ARBITRAGE FUNCTIES EN OPLEIDINGSPAD	78

1. HET SPEELVELD (regel 1)

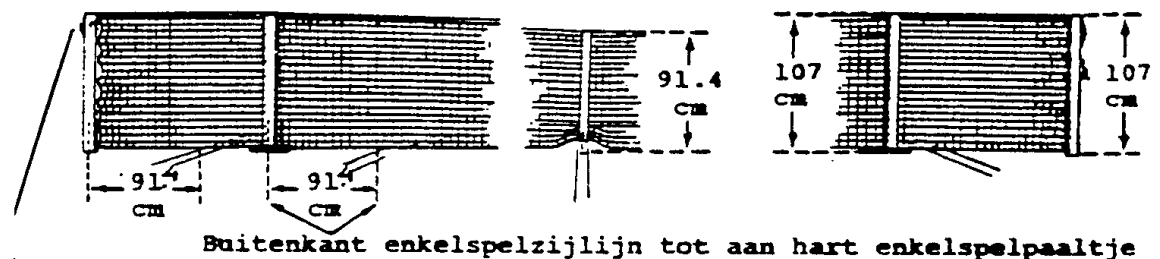


Maten

Het speelveld heeft een lengte van **23,77 m.** en een breedte van **8,23 m.** bij het enkelspel en van **10,97 m.** bij het dubbelspel.

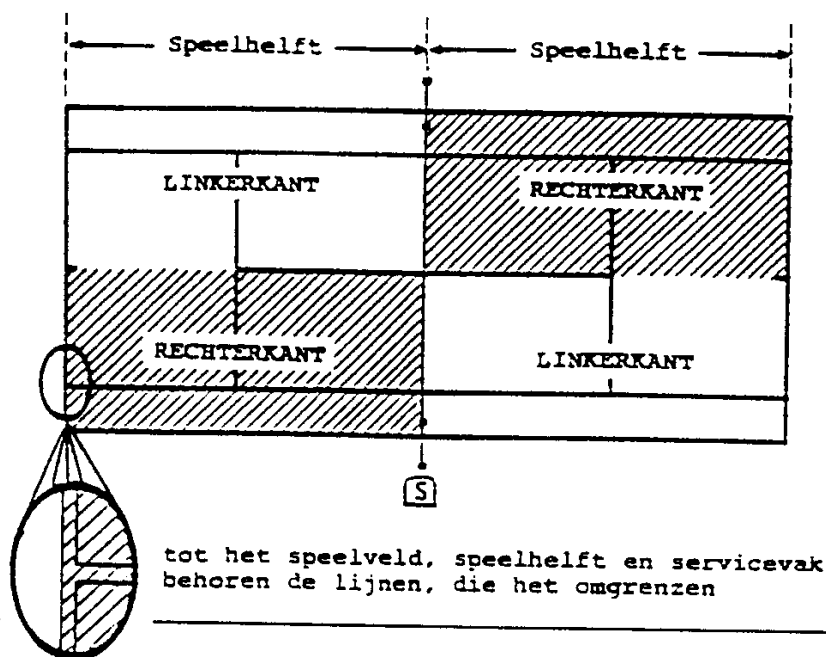
Met het speelveld wordt bedoeld het gehele speeloppervlak aan beide zijden van het net dat begrensd wordt door de achterlijnen en de zijlijnen, met inbegrip van deze lijnen.

De breedte van de lijnen moet minimaal **2,5 cm.** zijn en mag maximaal **5 cm.** bedragen. De middenservicelijijn moet **5 cm.** breed zijn. De achterlijn mag een breedte hebben van **2,5 tot 10 cm.** In de praktijk zijn alle lijnen meestal even breed, namelijk **5 cm.**

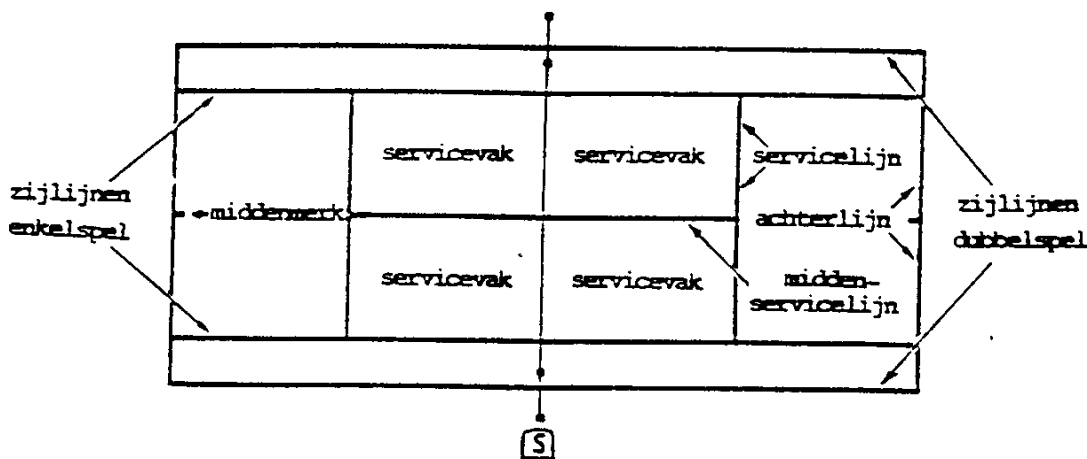


De netpalen mogen niet meer dan 2 cm boven de bovenkant van het netkoord uitsteken.

De hoogte van de enkelspelpaaltjes moet **107 cm.** zijn. De hoogte van de netpalen bedraagt minimaal **107 cm.** en maximaal **109 cm.** Deze maten mogen interessant zijn voor de groundsman, maar niet voor de speler en scheidsrechter. Het ligt echter voor de hand dat de benamingen van de verschillende lijnen van het speelveld bekend moeten zijn.

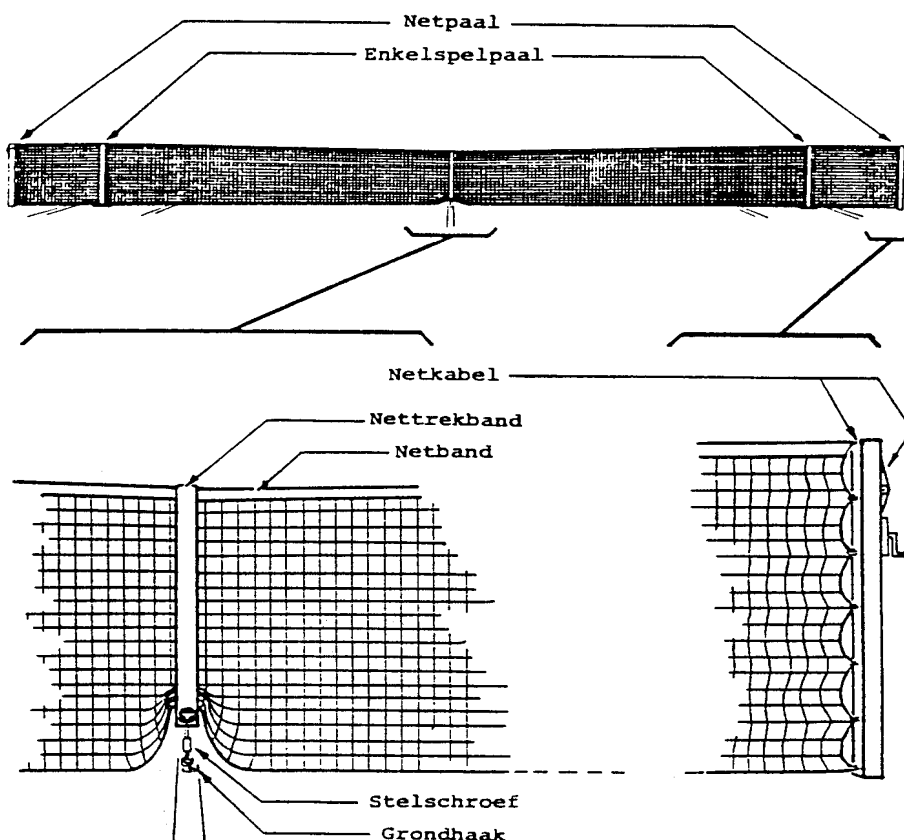


Ook is het zaak, dat in een enkelspel de enkelspelpaaltjes worden geplaatst. Dit moet gebeuren op een afstand van **91,4 cm.** van de buitenkant van de zijlijnen van het enkelspelveld en bij voorkeur aan weerszijden van het net. De hoogte van het net wordt gesteld op **91,4 cm.** in het midden van het net gemeten.



Kleur	De netband en nettrekband moeten wit van kleur zijn.
Reclame	Op het speelveld, het net, de netband, nettrekband en enkelspelpaaltjes zijn geen reclameboodschappen toegestaan, behalve zoals voorzien in Bijlage IV van de Tennisspelregels. Hoewel nog niet vastgelegd in de regels wordt reclame op de netpalen wel gedoogd. Reclame op het net is toegestaan op dat deel van het net dat zich binnen 91.4 cm van het hart van elke netpaal bevindt en op een zodanige manier is vervaardigd dat het mogelijk is door het net te kijken. Op deze reclame mag geen wit, geel of andere lichte kleuren voorkomen. Indien er reclame of enig ander materiaal <u>achter en aan de zijkanten</u> van het speelveld wordt aangebracht mag daarop geen witte, gele of andere lichte kleur voorkomen die het zicht van de spelers of de speelomstandigheden belemmeren. Onder “achter” én “aan de zijkanten van het speelveld of de baan” moeten ook bijvoorbeeld de lijnrechterstoelen worden gerekend, ook met betrekking tot de daarop aan te brengen kleuren.

- DE ONDERDELEN VAN DE NETCONSTRUCTIE -



2. DE VASTE HINDERNISSEN (regels 2, 19, 24 en 25)

Vaste

Hindernissen De vaste hindernissen zijn in 2 categorieën te verdelen:

A. Alles wat op en om de baan staat, zoals:

- rasterwerk
- hekken
- tribunes
- scheidsrechtersstoel
- lijnrechtersstoel
- bomen
- in het enkelspel: de netpalen en het stuk net buiten de enkelspelpaaltjes

B. Personen die zich op de baan mogen bevinden, zoals:

- scheidsrechter (in scheidsrechtersstoel)
- toezichthouders
- lijnrechters (op of vlak naast lijnrechtersstoel of staanplaats)
- ballenkinderen (bij netpaal of achterkant baan)
- coaches (op stoel naast scheidsrechtersstoel)
- wedstrijdleader, competitieleider, competitiegedelegeerde (incidenteel)
- fotografen en cameramensen (op de hen toegewezen plaatsen)
- toeschouwers (op de tribune)

In het algemeen kan van vaste hindernissen worden gezegd dat **tijdens een rally:**

Vaste hindernissen mogen worden aangeraakt door de **speler** en niet door de **bal**.

Nadere uitleg:

- Indien een **speler** tijdens het spel een vaste hindernis raakt, gaat het spel gewoon door;
- Indien een speler **de bal** tegen een vaste hindernis slaat, verliest hij het punt. Let op: een rondlopende ballenjongen is geen vaste hindernis. Wordt hij door een bal geraakt wanneer hij zich niet op zijn plaats bevindt, dan moet het punt worden overgespeeld wegens hinder.

Als op de netpalen telborden zijn gemonteerd, worden deze beschouwd als een vaste hindernis; zowel bij de service als tijdens de rally.

AANTEKENINGEN:

3. DE BAL (regel 3)

Ballen

De bij officiële competitie- en toernooiwedstrijden te gebruiken ballen dienen aan bepaalde eisen te voldoen, welke vervat zijn in spelregel 3 en Bijlage I van de Tennisspelregels, als mede in de richtlijnen voor het verrichten van kwaliteitscontroles.

Ingevolge het Competitiereglement en Toernooireglement publiceert de KNLTB ieder jaar de door haar goedgekeurde balfabrikaten en -soorten. De kleur van deze ballen moet wit of geel zijn.

Op één competitiedag mag per competitiewedstrijd slechts worden gespeeld met ballen van één bepaald handelsmerk en soort en van één kleur.

Hoe lang een bal aan de in regel 3 gestelde eisen voldoet wordt in de praktijk van wedstrijden in feite overgelaten aan het oordeel van de officials. Maar voor officiële wedstrijden schrijft het Toernooireglement voor dat partijen met minimaal drie ballen van hetzelfde merk, type en kleur gespeeld dienen te worden. In het reglement Nationale Ranglijsttoernooien is geregeld dat voor iedere partij drie nieuwe ballen beschikbaar moeten worden gesteld. In de Eredivisie-reglementen is geregeld dat er om de 9/11 spellen vier nieuwe ballen worden ingebracht.

Verder is in spelregel 3 een regeling gegeven omtrent een kapotte bal. Als tijdens een slagenwisseling de bal lek wordt geslagen, moet een let worden gespeeld. In de praktijk van officiële wedstrijden is deze regeling verder uitgebreid in die zin dat een kapotte bal (er hangt een stukje van de balbekleding los) ook recht geeft op een let. Een zachte bal (naar het oordeel van de scheidsrechter) wordt wel vervangen, maar het punt wordt niet overgespeeld.

Voor het vervangen van een kapotte (of zoekgeraakte) bal is de volgende regeling van toepassing. Indien er twee of minder spellen met de ballen zijn gespeeld, wordt een nieuwe bal in het spel gebracht. Daarbij geldt het inspelen voor 2 spellen.

Zijn er meer dan twee spellen met de ballen gespeeld, dan moet de scheidsrechter een gelijkwaardige gebruikte bal van dezelfde kwaliteit en soort als de resterende ballen in het spel brengen.

Ballenwissel Bij belangrijke wedstrijden is het gebruikelijk dat na een vooraf bepaald aantal spellen de ballen worden gewisseld. Na enige tijd zullen de ballen namelijk aan kwaliteit inboeten door verlies van veerkracht, soepelheid en aantasting van het vezeloppervlak.

Het voordeel van het serveren met de nieuwe ballen krijgen de spelers bij toerbeurt. Derhalve wordt er van ballen gewisseld na een oneven aantal gespeelde spellen. In de eredivisiecompetitie vindt de ballenwisseling voor de eerste maal plaats na 9 spellen en vervolgens telkens na 11 spellen.

Het inspelen wordt voor 2 spellen gerekend. Indien in een wedstrijd de ballen worden gewisseld, mag dit niet op de stand 6-6 (tiebreak). Het tiebreakspel telt voor het wisselen van de ballen voor een normaal spel. Als de ballen op de stand 6-6 zouden moeten worden gewisseld, dan wordt dat uitgesteld tot **na** het eerste spel van een eventueel nog te spelen volgende set.

In regel 27 lid i van de Tennisspelregels is geregeld hoe te handelen indien het wisselen van de ballen niet op het juiste moment heeft plaatsgevonden; bijvoorbeeld: ballen wisselen 11/13, dat wil dus zeggen dat de eerste keer de ballen na 11 spellen worden gewisseld en de tweede maal na 24 spellen. Als het wisselen van de ballen na 24 spellen wordt vergeten, dan moet dat worden gedaan na 26 spellen en vervolgens weer na 13, dus na 39 spellen.

Bij hervatting na een onderbroken wedstrijd waarin ballenwissels plaatsvinden, dient er in principe ingespeeld te worden met andere, gelijkwaardige, gebruikte ballen van hetzelfde handelsmerk. Let op, als de ballenwissel minder dan twee spellen geleden is uitgevoerd, dan dient met nieuwe ballen te worden ingespeeld.

Mochten er echter geen gelijkwaardige ballen voor het inspelen beschikbaar zijn, dan dient er te worden ingespeeld met ballen waarmee op dat moment in de wedstrijd werd gespeeld. In dat

geval zal de wisseling van de ballen 2 spellen eerder plaatsvinden dan aanvankelijk was bepaald.

4. HET RACKET (regel 4)

Onderstaande illustratie geeft aan wat toegestaan is bij het racket. Let daarbij op het eventueel aanbrengen van één of meerdere trillingsdempers. Deze moeten buiten het patroon van gekruiste snaren worden geplaatst.

Spelregel 4, geval 4, geeft aan dat er mag worden doorgespeeld indien er een snaar is gebroken. Bij professioneel tennis dient in zo'n geval het racket te worden vervangen bij aanvang van het eerstvolgende punt.

Maximum breedte van het racket is **31,75 cm**;
van de bespanning **29,21 cm**. Maximum lengte
van het racket, met inbegrip van de handgreep,
is **73,66 cm**; van de bespanning **39,37 cm**.

Geen dubbele besnaring; het slagoppervlak moet vlak zijn; het patroon van de snaren dient zoveel mogelijk gelijkvormig te zijn; aan de snaren mogen alléén uitsteeksels bevestigd zijn die slijtage, springen of trilling beogen te beperken.



De dikte van de snaren mag verschillend zijn.

Het frame, met inbegrip van de handgreep en de snaren, mag geen voorzieningen hebben die de vorm van het racket of de verdeling van het gewicht kunnen veranderen tijdens het spelen van een punt.

Aan het frame, met inbegrip van de handgreep, mogen alléén voorwerpen en vindingen zijn bevestigd die slijtage, springen of trilling beogen te beperken of het gewicht te verdelen.

5. DE TELLING (regels 5, 6, en 7)

De KNLTB heeft officieel de telling met Nederlandse termen aanvaard en deze bindend voorgeschreven voor alle nationale wedstrijden. Tijdens nationale competities en toernooien waar buitenlandse spelers meedoen, dient als eerste de Nederlandse terminologie te worden gebruikt.

Spel **De telling van de punten in een standaardspel** geschiedt, zoals in spelregel 5 staat, als volgt: nul - vijftien - dertig - veertig - spel. Daarbij kunnen allerlei combinaties voorkomen, zoals nul-vijftien, vijftien gelijk, dertig-vijftien, veertig-vijftien, veertig-dertig, gelijk, voordeel Federer, gelijk, voordeel Nadal, gelijk, voordeel Nadal, spel Nadal.

De volgende termen verdienen hierbij een nadere toelichting:

Gelijk

Deze term moet worden gebruikt wanneer beide spelers (paren) drie punten of meer en tevens evenveel punten in een spel hebben gemaakt.

Voordeel

Het eerste punt na 'gelijk'. Vervolgens het 9e/11e etc. punt. Hierbij wordt in persoonlijke wedstrijden de naam van de betrokken speler (serveerder c.q. ontvanger) genoemd, in clubwedstrijden (bijv. competitie) de naam van de betreffende vereniging en in landenwedstrijden de naam van het desbetreffende land.

Set **De telling in een set** staat beschreven in regel 6: de speler die het eerst zes spellen wint, wint de set, vooropgesteld dat hij wint met twee spellen verschil. Is dit niet het geval dan moet worden doorgespeeld tot dat verschil wel is bereikt. In dit geval wordt er een 'voordeelset' gespeeld.
Het telsysteem van de tiebreak (= doorbreken van een gelijke stand) mag in de plaats komen van het telsysteem met twee spellen verschil mits vooraf is aangekondigd dat de tiebreak in werking treedt op de stand 6-6 in alle sets dan wel m.u.v. de

laatste set (In Nederland wordt bij alle evenementen de tiebreak toegepast in iedere set bij de stand 6-6).

De tiebreak wordt als volgt geteld: 1-0, 1-1, 2-1, 3-1 enz.

De speler die het eerst zeven punten scoort, wint het tiebreakspel, vooropgesteld dat hij wint met twee punten verschil. Is dit niet het geval, dan moet worden doorgespeeld tot dat verschil wel is bereikt.

Alternatieve telmethoden (Bijlage V Tennisspelregels)

In Bijlage V wordt omschreven welke methoden mogen worden gebruikt om partijen te bekorten:

1. Het Beslissend Punt Systeem

In sommige wedstrijden wordt het Beslissend Punt Systeem (No-Ad system) toegepast. Hierbij wordt telkens wanneer de stand 40 – 40 in een spel wordt bereikt, nog maar 1 punt gespeeld om het betreffende spel te beslissen. De ontvanger beslist van welke kant wordt geserveerd. Uitzondering hierop is een gemengd dubbelspel. De speler van hetzelfde geslacht als de serveerder moet het beslissende punt ontvangen.

M.a.w. de vrouw serveert op de vrouw en de man op de man.

Op de stand 40 – 40 kondigt de scheidsrechter aan: “Gelijk, beslissend punt, keuze ontvanger.”

Als tijdens het spelen van het beslissende punt een let wordt gegeven, mag de ontvanger geen andere keuze maken bij het overspelen van dat punt.

2. Korte sets

De eerste speler die/het eerste team dat vier spellen wint, wint de set, vooropgesteld dat er een marge is van twee spellen of meer t.o.v. de tegenstander(s). Indien de stand vier gelijk wordt bereikt moet een tiebreak spel worden gespeeld.

3. Beslissende wedstrijd tiebreak (7 punten)

Wanneer in een wedstrijd de stand één set gelijk is, wordt er een tiebreak spel gespeeld om de wedstrijd te beslissen. Dit tiebreak spel vervangt de beslissende laatste set. De speler die het eerst zeven punt wint, wint deze wedstrijd tiebreak én de wedstrijd, vooropgesteld dat hij met een verschil van twee punten leidt.

4. Beslissende wedstrijd tiebreak (10 punten)

Wanneer in een wedstrijd de stand één set gelijk is, wordt er een tiebreakspel gespeeld om de wedstrijd te beslissen. Dit tiebreakspel vervangt de beslissende laatste set. De speler die het eerst tien punten wint, wint deze wedstrijd tiebreak én de wedstrijd, vooropgesteld dat hij met een verschil van twee punten leidt.

Wanneer de beslissende wedstrijd tiebreak wordt gebruikt in plaats van de beslissende set:

- Blijft de oorspronkelijke servicevolgorde gehandhaafd.
- Mag, in een dubbelspel, de volgorde van serveren of ontvangen binnen een team worden veranderd, zoals in het begin van elke set.
- Is er, voor het begin van de beslissende wedstrijd tiebreak, een setpauze van 120 seconden.
- Mogen de ballen voor het begin van de beslissende wedstrijd tiebreak niet worden gewisseld, zelfs niet als een ballenwissel aan de orde is.

5. “GEEN LET” regel

Dit alternatief is spelen zonder de let tijdens de service. Het betekent dat een geserveerde bal die het net, de nettrekband of de netband raakt, en in het correcte servicevak belandt, in het spel is.

Wedstrijd	De telling in een wedstrijd is vervat in regel 7. Er zijn twee mogelijkheden: de wedstrijd gaat om 2 of 3 gewonnen sets.
Termen	Voorts zijn de volgende NEDERLANDSE termen voorgeschreven:
Fout	<ul style="list-style-type: none">- voor een eerste of tweede geserveerde bal die buiten het servicevak terecht komt (roep geen 'fout' als de bal in het net wordt geserveerd; roep ook geen 'dubbelfout' na een foutieve tweede service);- voor een misgeslagen service;

- indien een speler of iets wat hij draagt de grond op de speelhelpt van de tegenstander raakt, terwijl de bal in het spel is;
- wanneer een bal met opzet tweemaal wordt geraakt of geslagen;
- wanneer een bal wordt gevollerd voordat deze over het net is gekomen.

Voetfout Voor een overtreding van de serviceregels (regel 18) met betrekking tot de positie en beweging van de voeten, gedurende de uitvoering van de service.

Uit Voor een (niet geserveerde) bal, die buiten het speelveld terechtkomt of een vaste hindernis of voorwerp buiten het speelveld raakt.

Net 1^e service Voor een 1^e geserveerde bal die het net (netband, nettrekband) raakt, erover heen gaat en daarna in de juiste servicevak komt. Let op, indien de 1^e geserveerde bal buiten het servicevak terecht komt dan is de term "Fout".

Net 2^e service Voor een 2^e geserveerde bal die het net (netband, nettrekband) raakt, erover heen gaat en daarna in de juiste servicevak komt. Let op, indien de 2^e geserveerde bal buiten het servicevak terecht komt dan is de term "Fout".

Netfout Wanneer een speler, of iets wat hij draagt of vasthoudt, het net raakt terwijl de bal in het spel is (onder 'net' ook te verstaan netband, nettrekband, netkabel, pipe-support, enkelspelpaaltje of netpaal).

Door het net Wanneer een bal door de mazen van het net wordt geslagen.

Let

- voor een geserveerde bal die het net (netband, nettrekband) raakt en toch in het goede servicevak terechtkomt of via het net de tegenstander raakt;
- voor elk punt dat niet telt en dus moet worden overgespeeld.

Let eerste service

Voor het overspelen van de eerste service.

Let tweede service

Voor het overspelen van de tweede service.

Tweemaal Voor een bal, die pas wordt teruggespeeld nadat hij tweemaal heeft gestuit.

Geraakt

- als een bal in het spel een tegenstander raakt, of iets wat hij draagt of vasthoudt;
- als een bal in het spel de partner raakt van de speler die de bal sloeg.

Wacht even Om de voortzetting van de wedstrijd even te stoppen wegens bijv. hinderlijke of gevaarlijke voorvallen.

Hinderen Wanneer een speler een handeling verricht die zijn tegenstander bij het uitvoeren van een slag of service hindert (regel 26).

Correctie Aankondiging dat er een verkeerde beslissing is genomen c.q. een verkeerde stand is afgeroepen (daarna dient de goede beslissing (stand) te worden afgeroepen).

Invullen van het telblad

tie break		serv kant	set nr.	laatste set	dubbel ontvanger		begintijd	spellen																																	
X	W				X	W		X	W																																
Y	Z				Y	Z	10.00	Y	Z																																
/	/	X	1	/ / . T / / /				1																																	
	1			/ / / / /	G																																				
1		W	2	. / / G / / /					1																																
2				D / X / / /																																					
3	2	Y	3	/ A / / /				2																																	
4				/ / / / /																																					
5	3	Z	4	/ / / / /				3																																	
6		X	5	/ X X X				4																																	
7		W	6	/ G / / /					2																																
		Y	7	. T / / /					3																																
		Z	8	/ X / / /					5																																
		X	9						4																																
		W	10						5																																
		Y	11	. / . A / A /					6																																
		Z	12	/ / D O / / /					6																																
			13	TIE-BREAK					4	6																															
verlengde spellen serv spel																																									
<table border="1" style="width:100%"> <thead> <tr> <th>serv</th> <th>spel</th> <th colspan="8"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>										serv	spel																														
serv	spel																																								
<table border="1" style="width:100%"> <thead> <tr> <th>score</th> <th>set nr.</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>eindtijd</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>team speler(s)</td> <td>X - Y</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>7</td> <td rowspan="2">10.58</td> </tr> <tr> <td>team speler(s)</td> <td>W - Z</td> <td>1</td> <td>6</td> <td>6(3)</td> </tr> </tbody> </table>										score	set nr.	1	2	3	eindtijd	team speler(s)	X - Y	6	3	7	10.58	team speler(s)	W - Z	1	6	6(3)															
score	set nr.	1	2	3	eindtijd																																				
team speler(s)	X - Y	6	3	7	10.58																																				
team speler(s)	W - Z	1	6	6(3)																																					

- NB Op de telbladen zijn naast de weergave van het puntenverloop d.m.v. diagonale streepjes nog de volgende bijzondere aanduidingen aangegeven:
- 'A' in het bovenvakje is een ace.
 - *Puntje* in het bovenvakje is een 1e service-fout.
 - 'D' in het ondervakje is een dubbele fout.
 - *Cirkeltje* om het betreffende punt is een set- of wedstrijd punt.
 - Als een speler een Gedragsovertreding of Tijds-overtreding begaat wordt er een 'G' of 'T' in zijn vakje ingevuld. Als dat resulteert in punt- of spelverlies wordt dit aangegeven d.m.v. een 'X' voor de speler die dit punt of spel wint.
 - *Horizontale streep* om een 'love-game' ('spel op nul') aan te geven.

Uit het weergegeven voorbeeld van het invullen van een telblad blijkt dat in deze laatste set X het eerst gaat serveren vanaf de rechterkant van het speelveld, gezien vanuit de scheidsrechtersstoel. Zie kolom: 'serv'. Nadat W-Z een punt hebben gescoord (0-15), scoren X-Y twee punten achter elkaar (30-15). Zie in de horizontale puntenkolom: één diagonaal streepje in het onderste en twee diagonale streepjes in de bovenste vakjes. Daarna scoren W-Z weer een punt (30 gelijk - zie diagonale streepje in het daaronder liggende rijtje). Hierbij moet telkens een hokje verder worden gegaan, dus nooit twee streepjes onder elkaar plaatsen. Vervolgens wordt om de beurt een punt gescoord (gelijk). Zie de streepjes in het boven- en ondervakje. En tenslotte scoren X-Y twee punten achter elkaar, die daarmee het spel winnen. Dit wordt ingevuld in de kolom 'spellen'.

Hierna moeten de spelers van speelhelft wisselen (oneven stand), zodat W rechts van de scheidsrechtersstoel gaat serveren. Zie de kolom: 'serv'. Daar in het voorbeeld X en Y deze laatste set winnen met 7-6, wordt achter de namen van de 'spelers' (onder aan het telblad) 7-6 ingevuld.

Na het beëindigen van de wedstrijd wordt de score op de voorkant van het telblad ingevuld en parafeert de scheidsrechter het telblad. Voorts noteert de scheidsrechter de tijdstippen van aanvang en beëindiging van de wedstrijd alsmede van een eventuele vroegtijdige beëindiging van de partij en van een onderbreking.

Naast de gebruikelijke diagonale streepjes worden enkele bijzondere aanduidingen op het telblad gebruikt.

Bij het invullen van de tiebreak wordt het verloop aangegeven in cijfers en dus niet met verticale streepjes. De horizontale dikke strepen op het telblad, na zes gescoorde punten, zijn bedoeld om aan te geven dat de spelers van speelhelft moeten wisselen.

Het aankondigen van de wedstrijd

Direct nadat de scheidsrechter op de scheidsrechtersstoel heeft plaatsgenomen en de spelers zijn gaan inspelen kondigt de scheidsrechter aan: '5 minuten inspeeltijd' (regel 29e). Na het verstrijken van de eerste 2 minuten kondigt hij resp. aan: 'Nog 3 minuten/2 minuten/1 minuut/nog 30 seconden/tijd' (eventueel: 'wilt u zich gereed maken om te spelen'). Het is gebruikelijk dat de scheidsrechter na de aankondiging 'nog 30 seconden' de spelers aan het publiek voorstelt, alsmede informatie verstrekt over de toss en de wedstrijd. Bijvoorbeeld: 'Melkhuysje Masters 2021; rechts van de stoel Robin Haase, links van de stoel Thiemo de Bakker.

Haase heeft de toss gewonnen en verkoos om te serveren.

Of Haase heeft de toss gewonnen en gekozen om te ontvangen.

Of Haase heeft de toss gewonnen en de keuze gegeven aan De Bakker. De Bakker heeft gekozen om te serveren.

De wedstrijd wordt gespeeld om 2 gewonnen tiebreak sets'.

Of de wedstrijd wordt gespeeld om 2 gewonnen tiebreak sets met Beslissend Punt Systeem. *Of* de wedstrijd wordt gespeeld om 2 gewonnen tiebreak-sets (met Beslissend Punt Systeem), wanneer de stand 1 set gelijk is zal een beslissende wedstrijd tiebreak van 10 punten worden gespeeld.

Om bij hetzelfde voorbeeld te blijven: zodra Haase klaar staat om te gaan serveren kondigt de scheidsrechter aan: 'eerste set, Haase gaat serveren, klaar, spelen;' in het volgende spel: 'De Bakker gaat serveren'. Voorts is het een goed gebruik dat aan het begin van de volgende sets alleen de naam van de speler die het eerst gaat serveren wordt afgekondigd.

Afroepen stand **Het afroepen van de stand in de set** gaat als volgt (met bordjes):

Spel Haase, eerste spel. (Nooit: "Haase leidt met 1-0"!)

Spel De Bakker, één gelijk.

Spel Haase, De Bakker leidt 4-3.

Spel en eerste set De Bakker, 6-4.

Spel Haase, eerste spel, tweede set.

Spel De Bakker, Haase leidt 3-2, tweede set.

Spel en tweede set Haase, 6-3, één set gelijk.

Spel Haase, eerste spel laatste set.

Spel De Bakker, Haase leidt 3-2.

Spel, set en wedstrijd Haase, Haase wint met twee sets tegen een, 4-6, 6-3, 7-6.

Als er geen scorebord aanwezig is noemen we de stand in de huidige set en het resultaat uit de vorige set:

De Haase leidt 3-2, tweede set, en met één set tegen nul.

Dit wordt alleen afgeroepen op de oneven standen en niet na het eerste spel.

Afroepen stand in tiebreak **Het afroepen van de stand in een tiebreakspel** gaat als volgt:

Wanneer de stand bijvoorbeeld 6-6 in de eerste set is geworden, kondigt de scheidsrechter aan:

'Spel Haase, zes gelijk eerste set, tiebreak'.

Vervolgens wordt na elk punt de stand afgeroepen gezien vanuit degene die leidt, dus ongeacht wie er serveert of gaat serveren:

bijvoorbeeld 1-0 Haase, 2-0 Haase, 2-1 Haase,

2 gelijk, 3-2 De Bakker, 4-2 De Bakker, wisselen (alleen

afroepen als de spelers geen aanstalten maken om te wisselen),

4-3 De Bakker, 4 gelijk, 5-4 Haase, 6-4 Haase, spel en eerste set

Haase 7-6.

Het afroepen van de stand in de tiebreak tijdens een dubbelspel gaat in principe op dezelfde wijze, met dien verstande dat de namen van beide spelers die leiden worden genoemd.

In een ploegenwedstrijd wordt uiteraard alleen de naam van de ploeg genoemd.

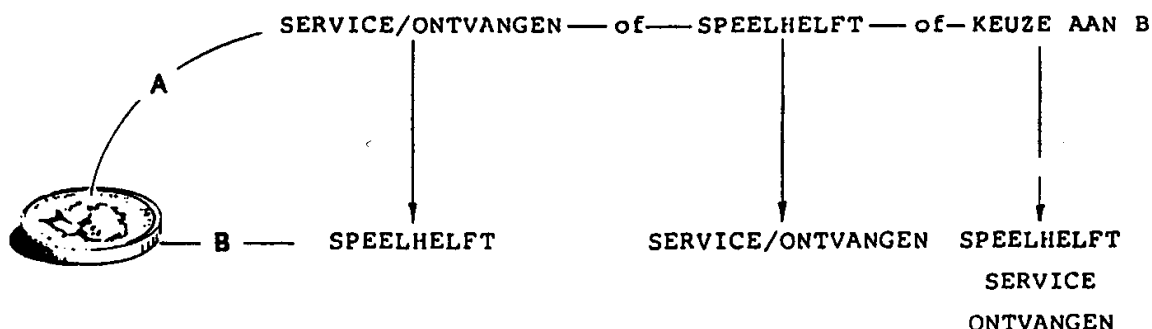
6. DE TOSS (regel 9)

Voordat met het inspelen wordt begonnen, dient de toss te worden uitgevoerd.

Muntstuk De toss gebeurt door het opgooien van een muntstuk: het zgn. kop of munt, waarbij één van de spelers vooraf een kant van die munt heeft gekozen.

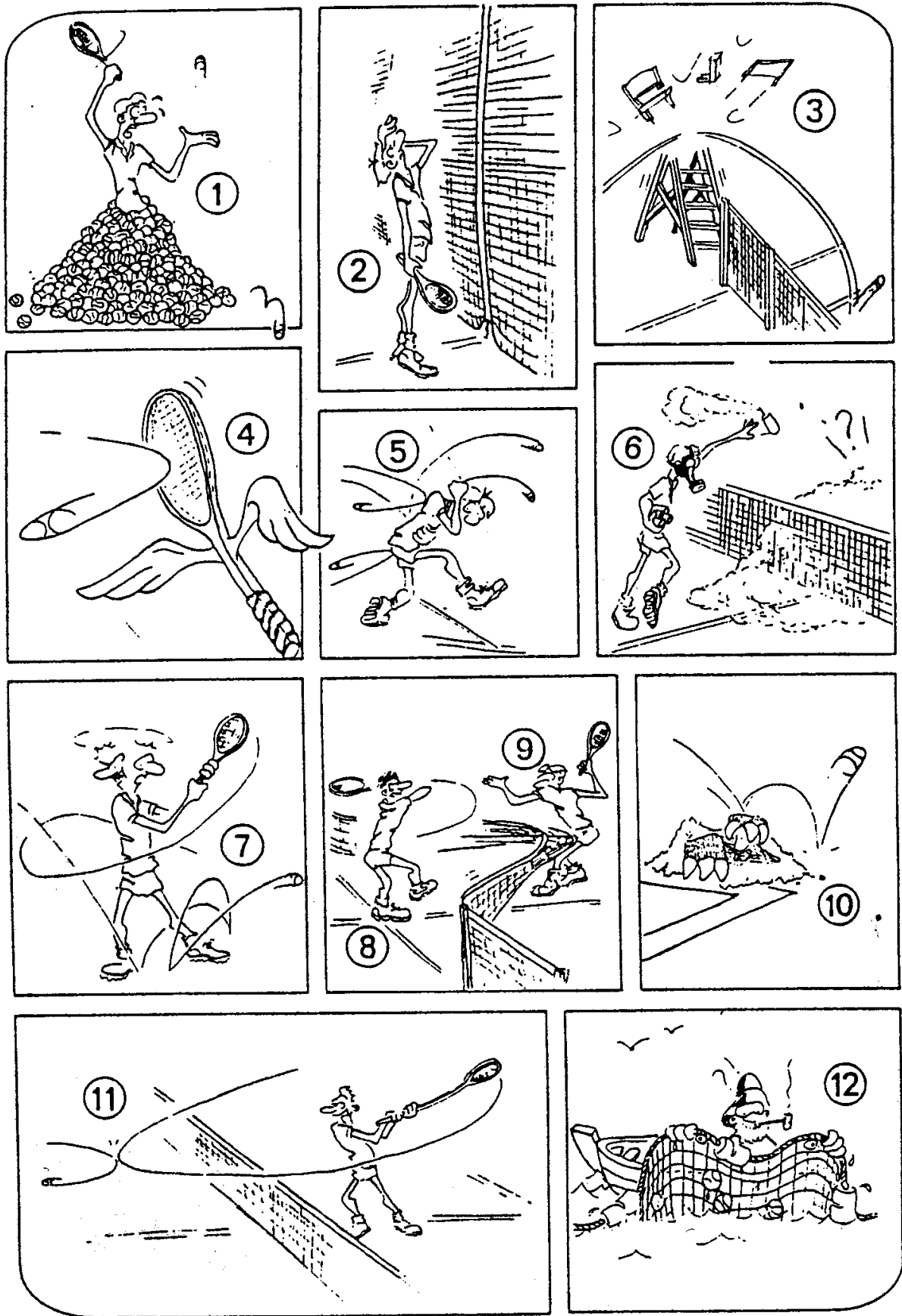
De winnaar van de toss heeft de volgende keuzemogelijkheden:

- a. hij kiest serveren of ontvangen; de verliezer mag dan de speelhelft kiezen.
- b. hij kiest de speelhelft; de verliezer mag dan kiezen of hij begint met serveren of met ontvangen.
- c. hij laat de verliezer eerst kiezen.



Let wel: als A de keuze aan B geeft, dan mag B deze keuze niet meer aan A teruggeven.

Voorts hebben de spelers recht op een nieuwe keuze indien de wedstrijd wordt uitgesteld of opgeschort voordat deze is begonnen. De uitslag van de loting blijft dan wel geldig, maar met betrekking tot de service en de speelhelft mag opnieuw worden gekozen.



7. DE BAL IN HET SPEL (regels 11, 12, 13, 24 en 25)

Vanaf het moment dat de service is geslagen (de bal heeft het racket verlaten), is de bal in het spel. De bal blijft in het spel tot dat één van de spelers er niet in slaagt de bal op de juiste manier terug te slaan in de speelhelft van zijn tegenstander. Dan is het punt beslist en is de bal uit het spel, met andere woorden er is dan sprake van verlies van een punt.

Puntverlies

Er is sprake van verlies van een punt wanneer:

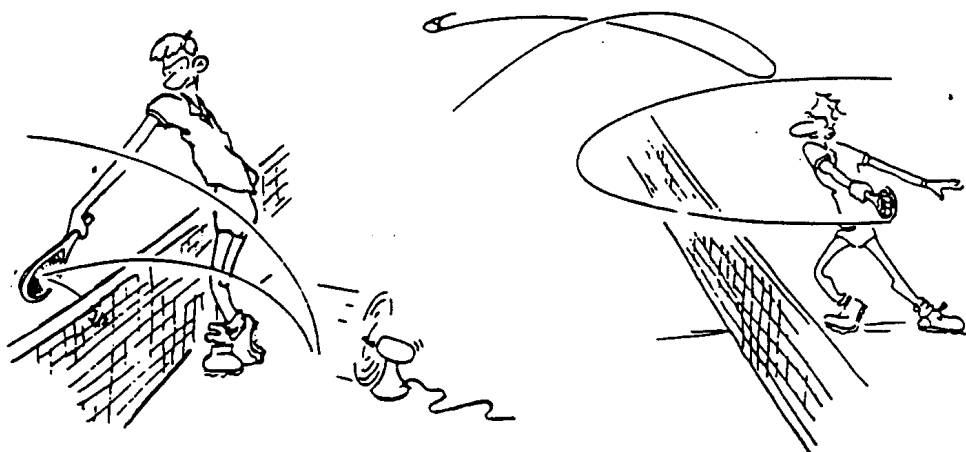
1. de tweede service ook fout is geslagen.
2. de bal in een slagenwisseling niet over het net komt.
3. de bal een vaste hindernis raakt (zie hoofdstuk 2), alsmede bij het enkelspel: het net tussen enkelspelpaaltje en netpaal, alsook de netpaal zelf.
4. de speler het racket naar de bal werpt en deze raakt.
5. de bal een speler raakt of zijn kleding.
6. een speler zijn tegenstander(s) opzettelijk hindert.
7. de bal tweemaal (of vaker) stuit alvorens deze wordt teruggeslagen of helemaal niet wordt geslagen; bij rolstoeltennis is het toegestaan de bal tweemaal te laten stuiten alvorens deze terug te slaan.
8. de speler met zijn voet of met zijn racket of onderdeel (bijv. trillingsdemper) of zijn kleding de speelhelft van zijn tegenstander raakt, als de bal nog in het spel is.
9. de speler of zijn racket of onderdeel (bijv. trillingsdemper) of zijn kleding het net raakt als de bal in het spel is. Let op dat bij een enkelspel het netgedeelte tussen een enkel spelpaaltje en dichtstbijzijnde netpaal, alsmede deze netpaal, wèl mag worden aangeraakt.
10. de bal de grond raakt buiten het speelveld.
11. de speler de bal speelt voordat deze over het net is.
12. de bal in de mazen van het net blijft hangen.
13. de bal, bij het dubbelspel, door de opening van het net gaat
14. de bal met opzet tweemaal wordt geraakt of geslagen.
15. een speler de pipe-support aanraakt terwijl de bal in het spel is.

N.B. Als een servicebal tegen de netpaal (enkelspelpaaltjes bij een enkelspel) komt en in het juiste servicevak = fout.

(Maar als een rallybal tegen de netpaal (enkelspelpaaltjes bij een enkelspel) komt en in het juiste speelhelft = goed.)

Uitzonderingen, waarbij dus geen puntverlies, zijn:

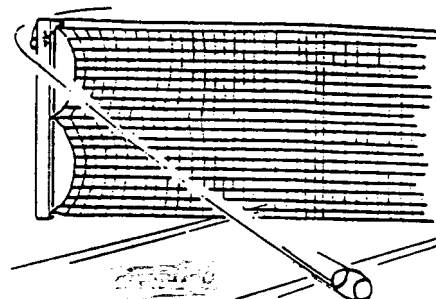
- de bal raakt het net, tussen de enkelspelpaaltjes bij het enkelspel en tussen de netpalen bij het dubbelspel, maar komt toch in de speelhelft van de tegenstander.
- de bal heeft veel tegeneffect en komt na de speelhelft van de tegenstander geraakt te hebben (eventueel met behulp van de wind) weer terug. De andere speler mag dan over het net reiken en de bal slaan.



- het racket komt over het net, nadat de speler de bal aan zijn kant van het net heeft geraakt.
LET OP: in de uitzwaai van de slag mag men dus met het racket over het net komen. Overigens mag men tijdens het spel wel met het racket over het net komen, mits men het net niet raakt, de bal niet speelt boven de speelhelft van de tegenstander, en geen hinder veroorzaakt.

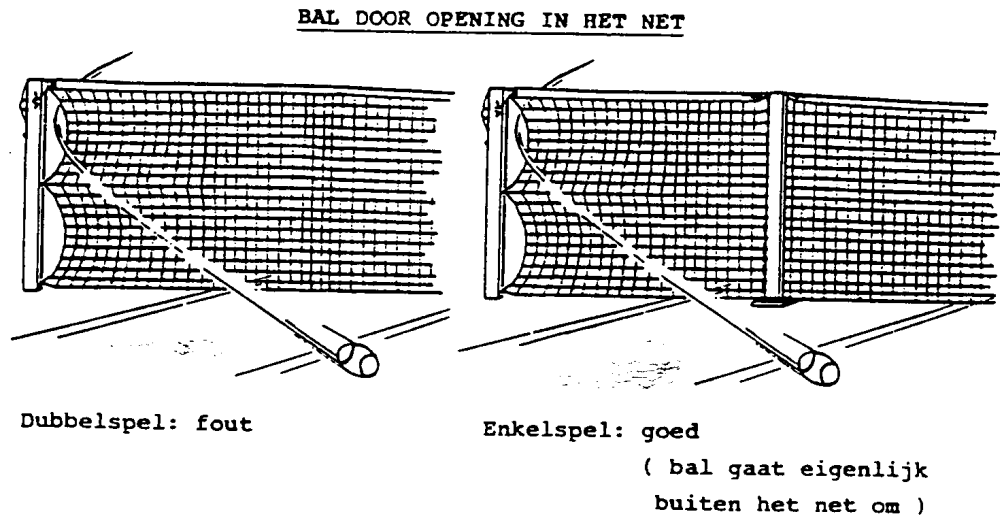
- de bal komt, buiten de netpaal om geslagen, in de goede speelhelft. Deze hoeft niet hoger dan het net gespeeld te worden.

- het kan voorkomen dat het net niet goed aansluit aan de netpaal. Er is dan een opening ontstaan. Gaat de bal hierdoor bij



een enkelspel dan is de bal goed, mits de bal de grond in de juiste speelhelft raakt. Wordt er een dubbelspel gespeeld, dan gaat de bal door het net.

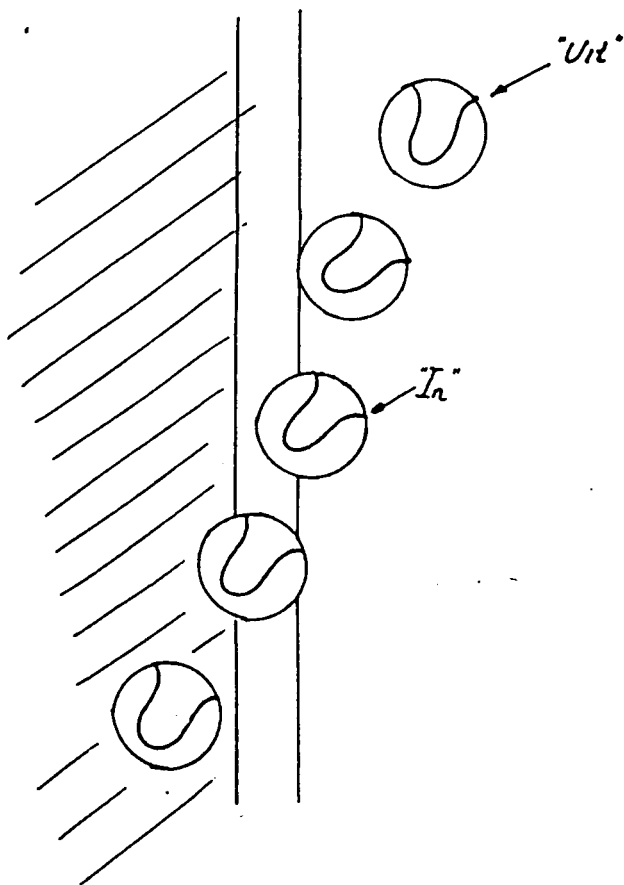
Bij het dubbelspel behoort dit stuk van het net erbij; bij het enkelspel niet.



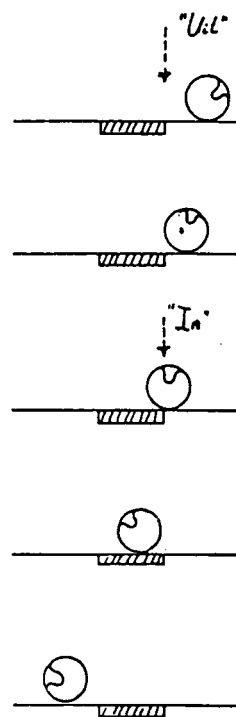
- in een dubbelspel komt de bal via de netpaal in de goede speelhelft. Als het een terugslag betreft is het goed, bij een service is het fout. In een enkelspel geldt dit voor het enkelspelpaaltje.
- indien de gespeelde bal een andere bal die in het speelveld ligt raakt, doch nog wordt teruggeslagen.
- het raken van de medespeler bij een service (in het dubbel spel dus) is aan te merken als een foutieve service. Als de geserveerde bal de ontvanger of diens medespeler raakt (zonder eerst het net geraakt te hebben) is het een punt voor de serveerder.

SPEELVELD

bovenaanzicht



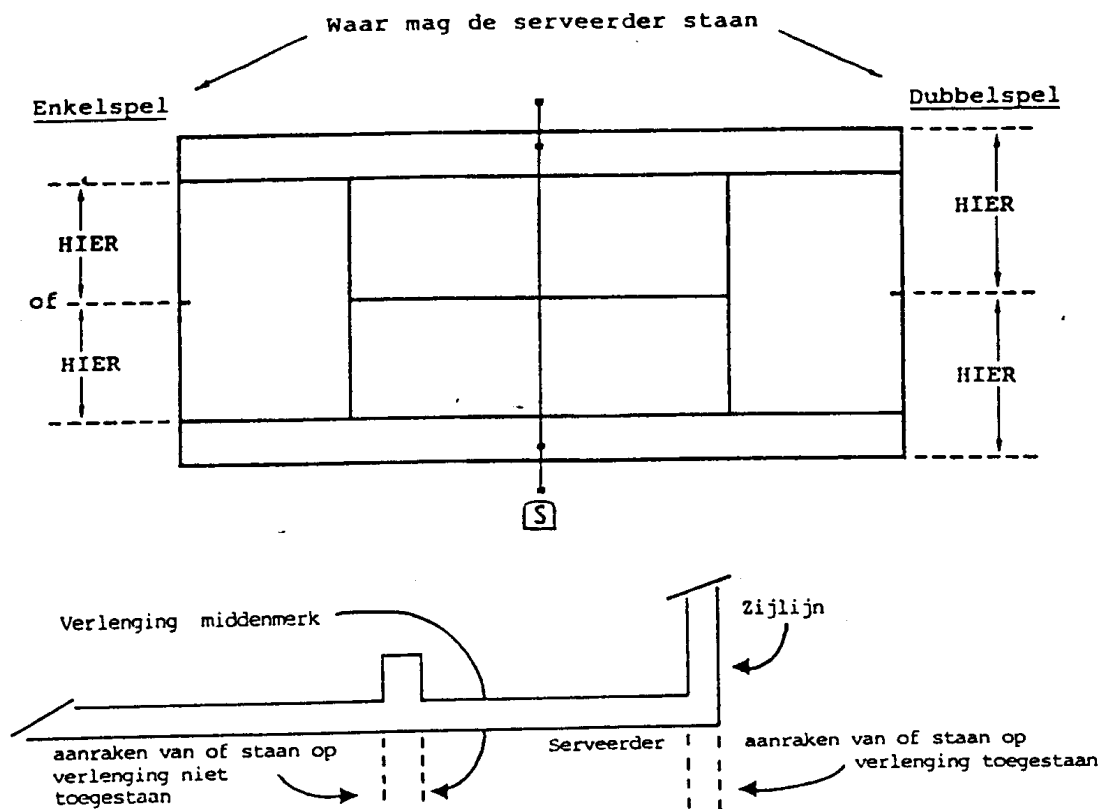
zij aanzicht



8. DE SERVICE (regels 8, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 en 23)

a. De service

Tijdens de uitvoering van de service, dat is van het moment dat de serveerder de bal opgooit dan wel het racket naar achteren beweegt, moet de serveerder achter de achterlijn en binnen de denkbeeldige verlengingen van de binnenzijde van het middenmerk en de buitenzijde van de (geldende) zijlijn staan (zie hieronder).



b. Foutieve service

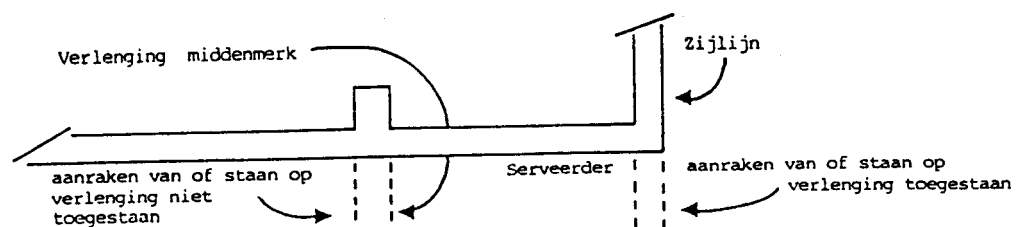
Een service is "fout" wanneer:

- de bal buiten het servicevak is geslagen
- de serveerder voetfout maakt
- hij de bal opgooit, slaat en mist
- de bal een vaste hindernis raakt
- de serveerder de bal laat stuiten en dan slaat

c. Voetfout

Van voetfout is sprake als de serveerder gedurende de uitvoering van de service:

- loopt; een kleine verschuiving van de voeten is toegestaan, maar een aanloopje nemen mag niet.
- met één of beide voeten op of over de achterlijn staat, alsmede op of over de denkbeeldige verlenging van het middenmerk, dan wel over de denkbeeldige verlenging van de (geldende) zijlijn staat.



Het springen tijdens het serveren, alsmede het zwaaien met een been over de lijn is toegestaan, mits de voet niet de grond binnen het speelveld raakt, (incl. achterlijn of verlenging middenmerk, en evenmin het gebied buiten het verlengde van de betreffende zijlijn), voordat het racket de bal raakt.

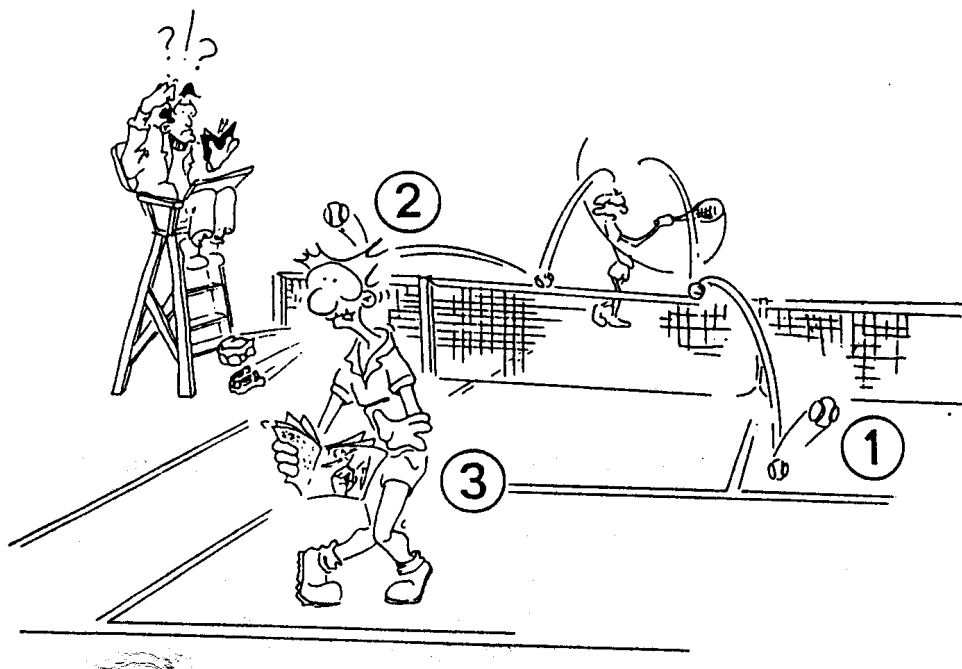
De voetfout wordt pas afgeroepen, nadat het racket de bal heeft geraakt, aangezien niet voor voetfout kan worden gestraft voordat de service is voltooid.

Evenals bij andere overtredingen van de spelregels wordt bij het maken van een voetfout niet eerst gewaarschuwd.

d. Let en servicelet

We dienen goed onderscheid te maken tussen een let en een servicelet. Een let is het overspelen van het gehele punt. Een servicelet is het overspelen van alleen de betreffende service. Deze wordt gegeven in verband met iets dat tijdens de service is gebeurd en wel in de volgende gevallen:

1. Als de geserveerde bal het net raakt en vervolgens in het goede servicevak terecht komt.
2. Als de geserveerde bal via het net of de netband de tegenstander raakt.
3. Als de ontvanger nog niet klaar staat terwijl er wordt geserveerd.



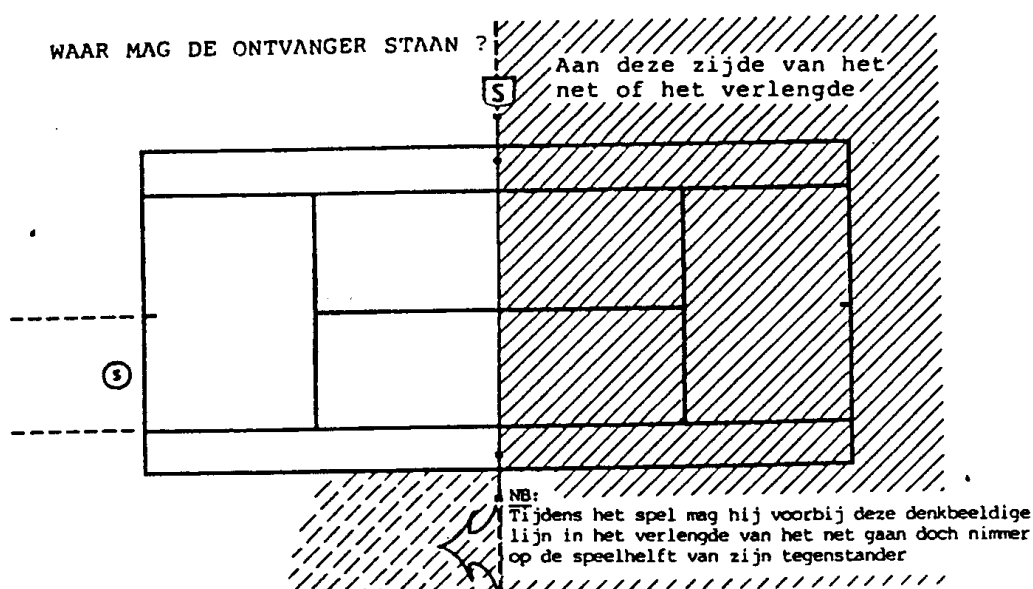
Let wel: de serveerder mag niet serveren als de ontvanger nog niet gereed is om te ontvangen. De ontvanger mag een geserveerde bal echter niet terugslaan als hij nog niet klaar is. Doet hij dit wel, of onderneemt hij een poging daartoe, dan mag hij daarna niet meer een let vragen, omdat hij niet gereed was de service te ontvangen.

In alle andere gevallen wordt het punt overgespeeld. Dat betekent dus dat de serveerder een eerste en zonnodig tweede service mag slaan.

Dit houdt in dat bij hinder van buitenaf tijdens de uitvoering van de (1e of 2e) service (bijv. een bal die de baan inrolt) de speler recht heeft op een let. Het punt wordt opnieuw begonnen met een 1e service.

Bij de service mag de ontvanger in principe staan waar hij wil, als hij maar aan zijn kant van het net blijft.

Tijdens het spel mag hij voorbij het net komen, maar hij mag niet de speelhelft van zijn tegenstander betreden (zie hieronder).



e. “GEEN LET” regel

Dit alternatief is spelen zonder de let tijdens de service.

Het betekent dat een geserveerde bal die het net, de nettrekband of de netband raakt, en in het juiste servicevak belandt, in het spel is.

Met name in het nationale en internationale jeugdcircuit wordt de “GEEN LET” regel (“NO LET” rule) toegepast, als ook in de dubbelspelen Beslissend Punt Systeem en een beslissende wedstrijd tiebreak (10 punten).

Enkele verdere verduidelijkingen bij hoofdstuk 7 en 8

Indien de **bal** de netconstructie raakt, en vervolgens in de juiste speelhelft stuit, dan zijn er de volgende mogelijkheden:

Deel van netconstructie	Geraakt door de bal	Beslissing
Net en netband <u>tussen</u> beide enkelspelpaaltjes bij een enkelspel, c.q. tussen de netpalen bij een dubbelspel	tijdens spel	→ spel gaat door
	bij een juiste service	→ servicelet
Enkelspelpaaltjes	tijdens enkelspel	→ spel gaat door
	bij de service	→ fout
Deel van de netconstructie dat zich <u>buiten</u> de enkelspelpaaltjes bevindt	tijdens enkelspel	→ uit
	tijdens dubbelspel bij de service	→ spel gaat door
	(enkelspel)	→ fout
Netpalen	tijdens dubbelspel	→ spel gaat door
	bij de service	→ fout

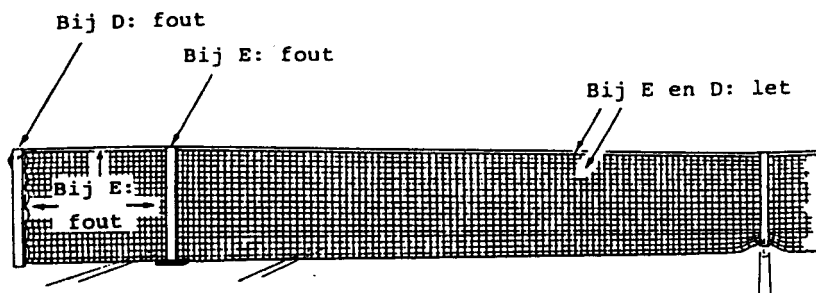
Let op: de **netpalen** (en in het enkelspel de enkelspelpaaltjes) mogen tijdens een rally dus worden geraakt door de bal, maar niet bij een service!

Soms wordt er tussen de netpalen, onder het net, een pipe-support geplaatst. Een pipe-support is een metalen of houten strip die recht onder het net geplaatst is en zorgt voor een optimale stabiliteit van de netconstructie.

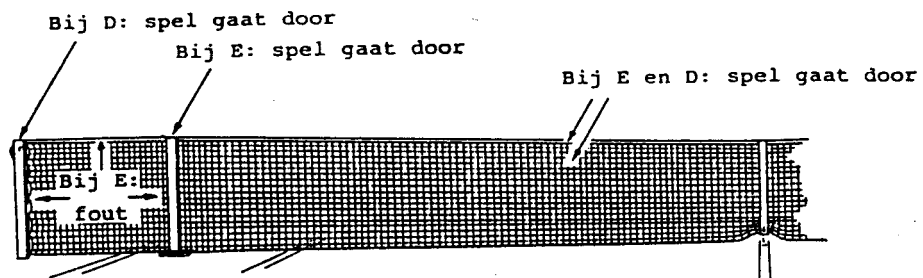
Als een speler de pipe-support aanraakt terwijl de bal in het spel is, verliest hij het punt. Als de bal de pipe-support raakt, wordt dit beschouwd als het raken van de grond en hoeft de bal dus niet uit het spel te zijn.

Als op de netpalen telborden zijn gemonteerd, worden deze beschouwd als een vaste hindernis; zowel bij de service als tijdens de rally.

Als de bal een onderdeel van het net raakt
BIJ DE SERVICE dan



Als de bal een onderdeel van het net raakt
TIJDENS HET SPEL dan.....



E = ENKELSPEL
D = DUBBELSPEL

9. VOLGORDE SERVEREN (regels 10, 14 en 15) en HERSTELLEN VAN FOUTEN (regel 27)

Volgorde van serveren:

In een enkelspel wordt om en om geserveerd, terwijl in een dubbelspel het team beslist in welke volgorde er door de teamleden wordt geserveerd. Deze gekozen volgorde moet gedurende de set worden aangehouden; bij aanvang van een nieuwe set mag er een andere volgorde worden gekozen.

Serveren van de verkeerde kant van de speelhelft en volgorde serveren/ontvangen verwisseld bij enkel-, dubbel- en tiebreakspel

Bij het **enkelspel** zijn **twee** situaties te onderscheiden:

1. *Serveren van de verkeerde kant van de speelhelft* (regel 27a):
 - zodra dit wordt bemerkt moet de vergissing onmiddellijk worden hersteld, terwijl de gescoorde punten geldig blijven;
 - indien dit wordt bemerkt, nadat één foutieve service is geslagen, blijft deze service geldig.
2. *Volgorde serveren verwisseld* (regel 27c):
 - zodra dit wordt ontdekt moet de vergissing onmiddellijk worden hersteld, d.w.z. de speler die had moeten serveren gaat serveren, terwijl de gescoorde punten geldig blijven;
 - indien de vergissing wordt ontdekt nadat één foutieve service door de tegenstander(s) is geslagen, wordt deze service niet geteld;
 - indien de vergissing wordt ontdekt nadat het spel is beëindigd, moet in gewijzigde volgorde worden doorgespeeld.

Bij het **dubbelspel** zijn **vier** situaties te onderscheiden:

1. *Serveren van de verkeerde kant van de speelhelft*
(zie bij enkelspel onder 1.)
2. *Volgorde serveren verwisseld*
(zie bij enkelspel onder 2.)

3. *De dubbelspelpartners serveren in onjuiste volgorde (onderling verwisseld):*
 - zodra dit wordt bemerkt dient de vergissing onmiddellijk te worden hersteld, terwijl de gescoorde punten geldig blijven;
 - indien de vergissing wordt ontdekt nadat één foutieve service is geslagen, blijft deze service geldig;
 - indien de vergissing wordt ontdekt na beëindiging van het spel, dient in gewijzigde volgorde te worden doorgegaan.
4. *De dubbelspelpartners ontvangen in onjuiste volgorde (onderling verwisseld) (regel 27e):*
 - als de vergissing wordt ontdekt gedurende een spel, dient dit spel te worden uitgespeeld in die gewijzigde volgorde, maar de spelers dienen de oorspronkelijke opstelling weer in te nemen in het eerstvolgende spel dat zij weer ontvangers zijn. Dit is ook het geval als de vergissing wordt ontdekt na beëindiging van het spel.

Bij het **tiebreakspel** zijn **drie** situaties te onderscheiden:

1. In *enkel- of dubbelspel serveren van de verkeerde kant van de speelhelft* (zie bij enkelspel onder 1.).
2. In *enkel- of dubbelspel de volgorde van serveren verwisseld* (zie bij enkelspel onder 2.):
 - indien de speler zijn servicebeurt heeft voltooid (éénmaal als het betreft het allereerste punt in het tiebreakspel en daarna tweemaal), moet de volgorde van serveren gewijzigd blijven;
 - indien de fout wordt ontdekt voordat een speler zijn servicebeurt heeft voltooid, moet de volgorde van serveren onmiddellijk worden hersteld en tellen alle punten die reeds zijn gespeeld.
3. In een *dubbelspel de volgorde van ontvangen verwisseld* (conform regel 27e):
 - het tiebreakspel in gewijzigde volgorde uitspelen.

Op een onjuiste stand van spelhelft wisselen
(regels 10 en 27b)

Indien op een even stand in de set per abuis wordt gewisseld van spelhelft, dan wel op een oneven stand in de set niet wordt gewisseld, dient onmiddellijk nadat dit is ontdekt teruggewisseld c.q. alsnog gewisseld te worden van spelhelft. De gescoorde punten blijven geldig.

Bijvoorbeeld: op de stand 2-2 hebben de spelers van spelhelft gewisseld. De stand is inmiddels 15-0 geworden als de scheidsrechter de fout bemerkt. De spelers dienen dan weer te wisselen van spelhelft en door te gaan op de stand 15-0. Op de stand 3-2 moet uiteraard weer worden gewisseld.

Ter verduidelijking is op de volgende bladzijde een schema opgenomen waarin bovenstaande punten zijn weergegeven.

Herstellen van fouten:

<i>Fout</i>	<i>Herstel</i>	<i>Punten</i>	<i>Service</i>
Serveren van verkeerde speelhelft (regel 27b)	Onmiddellijk herstellen	Punten blijven staan	Foutieve 1 ^{ste} service blijft niet staan
Serveren vanaf verkeerde kant (regel 27a)	Onmiddellijk herstellen	Punten blijven staan	Foutieve 1 ^{ste} service blijft staan

<i>Fout</i>	<i>Herstel</i>	<i>Punten</i>	<i>Service</i>	<i>Fout</i>	<i>Punten</i>
	Voordat service beurt voorbij is:			Nadat service beurt voorbij is:	
Verkeerde speler/ team serveert (regel 27c)	Onmiddellijk herstellen	Punten blijven staan	Foutieve 1 ^{ste} service blijft niet staan	Gewijzigde volgorde aanhouden	Punten blijven staan
Verkeerde speler <u>van het team</u> serveert (regel 27c)	Onmiddellijk herstellen	Punten blijven staan	Foutieve 1 ^{ste} service blijft staan	Gewijzigde volgorde aanhouden	Punten blijven staan

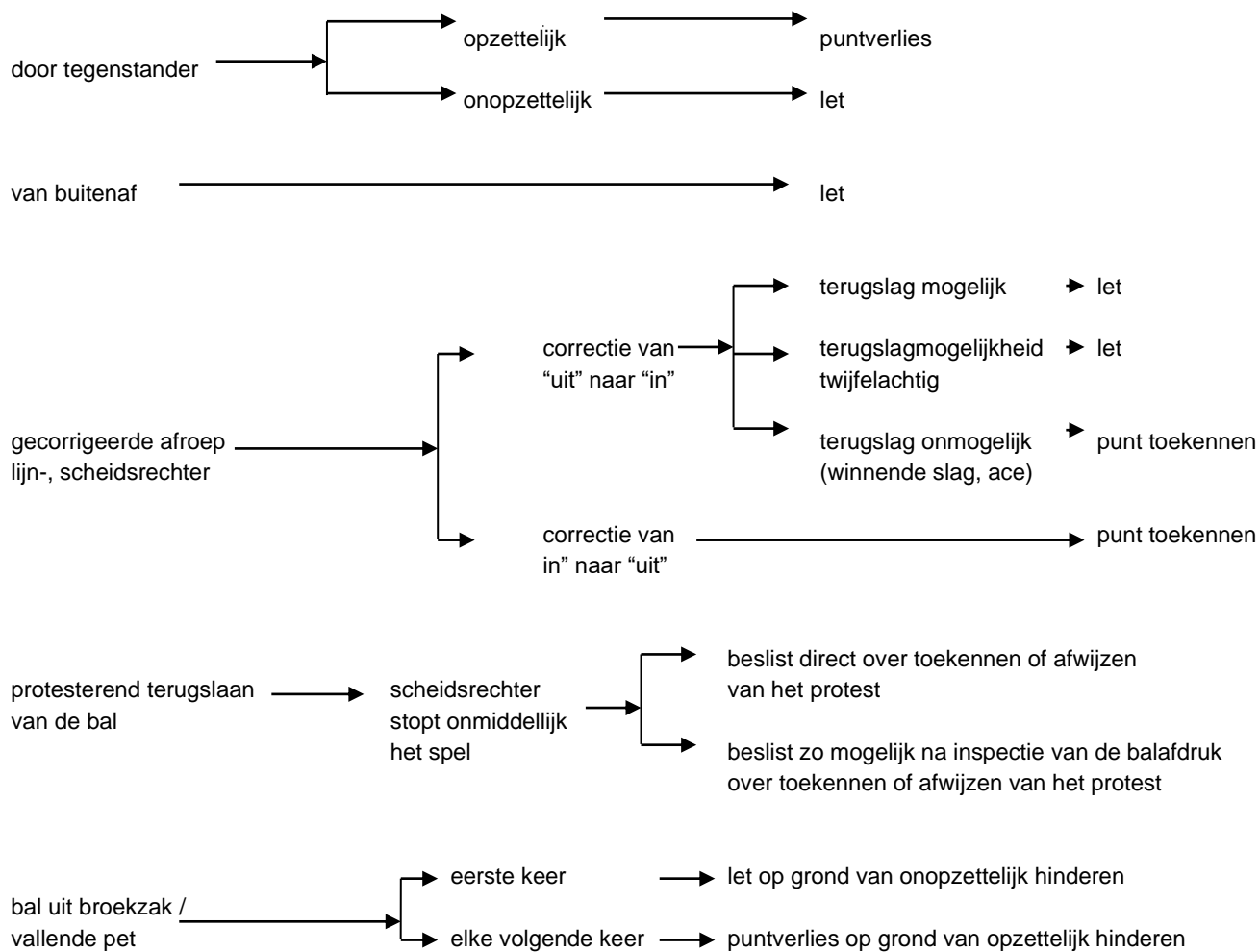
Met 'servicebeurt' wordt zowel een spel als het serveren van één of twee punten tijdens de tiebreak bedoeld.

Onmiddellijk herstellen houdt in dat men niet de slagenwisseling onderbreekt, maar eerst het punt afspeelt.

<i>Fout</i>	<i>Herstel</i>
Verkeerde speler in een dubbel ontvangt (regel 27e)	Gewijzigde volgorde aanhouden Herstellen bij het eerstvolgende spel dat zij weer ontvangen.

AANTEKENINGEN

Schematische samenvatting "HINDEREN"



10. HINDEREN (regel 26)

Een speler kan op de tennisbaan door meerdere oorzaken in de uitvoering van zijn spel worden gehinderd (zie schematische samenvatting op de vorige pagina).

Zo kan hinder optreden door:

1. **zijn tegenstander.** Indien deze dit opzettelijk doet, bijv. een luide kreet slaken, kennelijk met de bedoeling de andere speler uit zijn concentratie te halen, verliest deze tegenstander het punt. Als de door de tegenstander veroorzaakte hinder, naar het oordeel van de scheidsrechter, niet als opzettelijk is aan te merken, zal hij een *let* laten spelen;
2. **oorzaken van 'buitenaf'.** Het is mogelijk dat een speler wordt gehinderd door iets buiten zijn toedoen (bijv. er rolt een bal hinderlijk over de baan). Het punt dient dan te worden overgespeeld. Zoals reeds in hoofdstuk 2 is opgemerkt valt hieronder niet het worden gehinderd door een vaste hindernis (ballenjongen, lijnrechter) die op de correcte plaats op de baan staat;
3. **een gecorrigeerde afroep van een lijn-of scheidsrechter.** De volgende mogelijkheden doen zich daarbij voor:
 - de bal van speler A wordt 'in' beoordeeld door de lijnrechter, maar 'uit' gegeven door de scheidsrechter, of na balmerkinspectie alsnog 'uit' gegeven door de scheidsrechter: *het punt wordt aan speler B gegeven;*
 - de bal van A wordt 'uit' gegeven door de lijnrechter, maar 'in' beoordeeld door de scheidsrechter, dan zijn er *twee mogelijkheden:*
 - * scorende bal of ace: *punt voor A*
 - * speler B slaat de bal terug of kon de bal terugslaan, maar deed dit niet door de afroep van de lijnrechter: de scheidsrechter moet nu *een let* laten spelen;

4. **het luid protesterend ('uit') terugslaan van de bal.** De scheidsrechter doet er in dit geval verstandig aan het spel onmiddellijk te stoppen. Hij loopt immers het risico dat de tegenstander stelt dat hij gehinderd werd door de uitroep van die speler en daarom een let, dan wel het punt opeist wegens opzettelijke hinder;
5. **het verliezen van een pet of het laten vallen van een bal (uit hand of broekzak).**
Indien een speler tijdens een slagenwisseling zijn pet verliest of een bal uit zijn broekzak laat vallen, onderbreekt de scheidsrechter het spel, geeft een let wegens onopzettelijk hinderen en zegt tegen de speler dat hij bij iedere volgende keer dat iets dergelijks gebeurt het punt verliest wegens opzettelijk hinderen.

In dit verband dient nog te worden opgemerkt dat voor de onder 1 en 2 genoemde vormen van hinder vereist is dat de hinder optreedt gedurende de voorbereiding of uitvoering van de slag. De scheidsrechter bepaalt of er sprake is van hinder. Een speler kan geen let eisen omdat hij meent dat zijn tegenstander werd gehinderd.

Ook als er een kledingstuk over het net hangt kan een speler geen aanspraak maken op een let als hij daardoor in de uitvoering van zijn slag werd gehinderd. De scheidsrechter moet wel zorgen dat het kledingstuk wordt verwijderd, maar het punt blijft geldig.

Ook in het geval dat de partner van de serveerder zich zo opstelt dat de ontvanger van de service de geserveerde bal moeilijk kan zien, kan er nooit sprake zijn van hinder. Zowel hij als de ontvanger mogen immers staan waar zij willen aan hun kant van het net.

11. DE ONDERBREKINGSREGELS (regel 29)

In beginsel moet het spel zonder onderbreking worden gespeeld. Daarop geeft regel 29 echter een aantal uitzonderingen die hieronder worden besproken.

- a. Tussen **de eerste en tweede service** is geen oponthoud toegestaan. De ontvanger dient zich aan te passen aan het redelijk serveerritme van de serveerder. Hij moet klaar staan als de serveerder gereed is om te serveren, met dien verstande dat de ontvanger zondig een bal mag weghalen die bijv. ter hoogte van de achterlijn ligt en dat de serveerder niet mag serveren als de ontvanger nog niet klaar staat (regel 21). Serveerder en ontvanger moeten met elkaar rekening houden.

Tussen **twee gespeelde punten** mogen maximaal 25 seconden verlopen, d.i. vanaf het moment dat de bal uit het spel is aan het eind van een punt tot het moment dat de bal wordt geslagen voor het volgende punt. Bij **het wisselen van speelhelft** (niet tijdens het tiebreakspel en niet na het eerste spel in een set) mogen maximaal 90 seconden verlopen.

Aan het einde van iedere set is er een onderbreking van 2 minuten (120 seconden). Indien de set in een even aantal spellen is geëindigd (6-0, 6-2, 6-4 of 7-5) wisselen de spelers na de onderbreking niet van speelhelft. In relatie tot deze regel is er geen 90 seconden-onderbreking na het eerste spel van een set. De spelers wisselen dan van speelhelft zonder oponthoud (zoals bij het wisselen van speelhelft in een tiebreak).

Bij de 90 seconden speelhelftwisseling wordt na 1 minuut 'tijd' afgekondigd en na 75 seconden "15 seconden" als een speler blijft zitten, althans geen aanstalten maakt om te gaan serveren of te ontvangen.

Bij een **setpauze** van 120 seconden wordt na 90 seconden "tijd" afgekondigd en na 105 seconden "15 seconden" als een speler geen aanstalten maakt om naar zijn speelhelft te gaan. Niet opvolgen van deze tijdsregels wordt bestraft als een tijdsovertreding (zie hoofdstuk 14).

- b. Bij een **blesure**, die een speler tijdens het inspelen of gedurende een wedstrijd oploopt, mag de scheidsrechter

eenmalig drie minuten onderbreking voor die blessure toestaan; indien deze onderbreking samenvalt met een speelhelftwisseling is een onderbreking van **vier en een halve minuut** toegestaan. Tijdens een setpauze mag de onderbreking **5 minuten** duren. De blessuretijd moet aaneengesloten benut worden, d.w.z. dat de 3, 4½ of 5 minuten voor een bepaalde blessure niet over meerdere tijdsperioden mag worden verdeeld. De speler moet het spel binnen 30 seconden na beëindiging van de behandeling hervatten, vooropgesteld dat de duur van de totale onderbreking niet van dien aard was dat er opnieuw ingespeeld zou mogen worden. Ook krijgt de speler een redelijke tijd om zijn kleding/schoenen weer in orde te maken, voordat hij het spel dient te hervatten. Blessuretijd gaat in op het moment dat de behandeling van de speler begint. Onder blessure in de zin van regel 29 wordt ondermeer verstaan: een bloeding, verstuiking, verrekking, die tijdens de wedstrijd tengevolge van een ongeval op de baan is ontstaan, alsmede een oude blessure die door een ongeval tijdens het spel verergert. Voorts mag een speler ook blessuretijd vragen (en krijgen) als hij van mening is dat zijn lichamelijke conditie baat heeft bij een medische diagnose en behandeling.

Spierkramp Een speler mag uitsluitend voor spierkramp behandeld worden gedurende de tijd voor speelhelftwisseling en/of setpauze. Voor spierkramp krijgen spelers geen tijd voor blessurebehandeling. Bij spierkramp kan de speler de punten weggeven tot aan de tijd voor speelhelftwisseling en/of setpauze. Een stoelscheidsrechter mag nooit bepalen dat een speler wel of geen kramp heeft.

In geval er twijfel bestaat of de speler lijdt aan een acute medische blessure, een niet acute medische blessure, inclusief spierkramp, of een niet behandelbare medische blessure, is de beslissing van de fysiotherapeut/arts bepalend en definitief.

Als de fysiotherapeut/arts van mening is dat de speler last heeft van de hitte en de spierkramp een van de symptomen hiervan is, mag de spierkramp alleen behandeld worden als onderdeel van de algemene behandeling tegen de hitte. Blessurebehandelingen worden op de baan verricht.

In uitzonderlijke gevallen, afhankelijk van de aard van de behandeling, kan de fysiotherapeut voorstellen om de behandeling in de kleedkamer te verrichten.

In dat geval begeleidt de hoofdscheidsrechter de speler en de fysiotherapeut naar de kleedkamer i.v.m. het bijhouden van de 3 minuten behandelingstijd.

Niet behandelbare blessures:

Spelers mogen nooit worden behandeld voor:

- elke ziekte of medische conditie die -volgens de medische deskundigen (arts/fysiotherapeut)- niet naar behoren kan worden behandeld of verbeterd;
- reeds bestaande kwalen of ongemakken, tenzij deze tijdens het spel zijn verergerd;
- uitputting van de speler;
- elke behandeling die injecties, intraveneuze infusen of zuurstoftoediening op de baan vereist.

In deze gevallen, dus wanneer een speler op de baan een 'niet-behandelbare blessure' oploopt, zal hij het spel binnen 25 seconden tussen twee punten, binnen 90 seconden bij een speelhelftwisseling en binnen 120 seconden in geval van een setpauze moeten hervatten. Indien dit niet lukt, wordt de speler bestraft volgens het SPS ('onredelijke vertraging').

Als het duidelijk is dat er sprake is van een blessure in de zin van regel 29 is de volgende, internationaal aanvaarde procedure, van toepassing:

- de **speler** kan de blessure-onderbreking:
 - * onmiddellijk laten ingaan, dan wel
 - * doen uitstellen tot het moment dat de door hem opgeroepen fysiotherapeut of arts op de baan komt (het lopende spel dient eerst te worden beëindigd);
- de **scheidsrechter** (hoofdscheidsrechter, wedstrijdleider) kan de onderbreking:
 - * direct gelasten, dan wel

- * doen uitstellen tot de fysiotherapeut of arts op de baan is gearriveerd (het lopende spel dient eerst te worden beëindigd);
- de **scheidsrechter** (hoofdscheidsrechter, wedstrijdleder) kan de geblesseerde speler uit de wedstrijd nemen, indien naar zijn oordeel doorspelen schadelijk is voor diens gezondheid.

Let wel: zoals reeds eerder is opgemerkt, gaat de blessuretijd (in alle bovenstaande gevallen) pas in op het moment dat de behandeling van de speler begint. Aanvullende behandelingen van een fysiotherapeut of arts mogen, wanneer dat noodzakelijke n passend is en na toestemming van de hoofdscheidsrechter of wedstrijdleder worden verstrekt, gedurende twee volgende wisselingen van speelhelft, vooropgesteld dat de 90 seconden tijdregel niet wordt overschreden.

Bij verlening van blessuretijd zal de scheidsrechter dit publiekelijk aankondigen: "Begin 3 minuten blessuretijd voor meneer ...". Daarna zal hij de spelers en fysiotherapeut op de hoogte houden van de verstreken tijd via: "Nog 2 minuten", "Nog 1 minuut", "30 seconden", "Einde behandeling". Als de speler klaar is om het spel te hervatten (sokken en schoenen aan) roept de scheidsrechter: "Tijd".

Als het spel vervolgens niet binnen 30 seconden wordt hervat, bestraft de scheidsrechter dit gedrag, dat als opzettelijk gepleegd wordt aangemerkt, met het strafpuntenstelsel (SPS). Dit dient als volgt door de scheidsrechter te worden afgeroepen: "gedragsovertreding, onredelijke vertraging, waarschuwing, puntverlies, spelverlies, wedstrijdverlies (afhankelijk van toepassing is), meneer".

Wanneer een speler tijdens het inspelen door een ongeval op de baan geblesseerd raakt, is bovenstaande regeling onverkort van kracht.

Het schema geeft een overzicht van de procedures voor scheidsrechter en arts/fysiotherapeut bij het stellen van de diagnose en het verrichten van de blessurebehandeling.

BEHANDELING NIET TIJDENS SPEELHELFTWISSELING OF SETPAUZE	
FYSIOTHERAPEUT	SCHEIDSRECHTER
	SR start stopwatch
	SR: <i>“Wij wachten op de fysiotherapeut”</i>
Fysio arriveert op de baan	
Fysio begint met diagnose	
Fysio zegt tegen de SR: <i>“Ik begin nu met de behandeling”</i>	SR start stopwatch opnieuw (voor 3 min. blessurebehandeling) en zegt: “Begin blessurebehandeling mijnheer/mevr...”
	SR: <i>“Nog 2 minuten”</i> *
	SR: <i>“Nog 1 minuut”</i> *
	SR: <i>“Nog 30 seconden”</i> *
Fysio verlaat de baan	SR: <i>“Einde behandeling”, “Tijd”</i> #
	Als de speler het spel na 30 seconden niet heeft hervat, wordt hij bestraft met een GEDRAGSOVERTREDING
BEHANDELING BEGINT TIJDENS SPEELHELFTWISSELING OF SETPAUZE	
FYSIOTHERAPEUT	SCHEIDSRECHTER
	SR start stopwatch voor de 90/120 seconden
Fysio begint met de diagnose	
Voordat 60/90 seconden zijn verstreken zegt de Fysio tegen de SR: <i>“Ik begin nu met de behandeling”</i>	SR: “Begin blessurebehandeling mijnheer/mevr...”
	60/90 seconden zijn verstreken. SR start stopwatch opnieuw (voor 3 min. blessurebehandeling)
	SR: <i>“Nog 2 minuten”</i> *
	SR: <i>“Nog 1 minuut”</i> *
	SR: <i>“Nog 30 seconden”</i> *
Fysio verlaat de baan	SR: <i>“Einde behandeling”, “Tijd”</i> #
	Als de speler het spel na 30 seconden niet heeft hervat, wordt hij bestraft met een GEDRAGSOVERTREDING
BEHANDELING BEGINT NA VERSTRIJKEN SPEELHELFTWISSELING OF SETPAUZE	
FYSIOTHERAPEUT	SCHEIDSRECHTER
	SR start stopwatch voor de 90/120 seconden
Fysio arriveert op de baan	
Fysio begint met de diagnose	
	Na 55/85 seconden, SR vraagt Fysio: <i>“Het is bijna 60/90 seconden. Gaat u de speler behandelen?”</i>
Fysio: <i>“Nee”</i> of: Fysio: <i>“Ik ben nog bezig met de diagnose”</i>	SR: <i>“Tijd”</i> of: SR wacht
Fysio zegt tegen SR: <i>“Ik begin nu met de behandeling”</i>	SR start de stopwatch opnieuw (voor 3 min. blessurebehandeling) en zegt: “Begin blessurebehandeling mijnheer/mevr...”
	SR: <i>“Nog 2 minuten”</i> *
	SR: <i>“Nog 1 minuut”</i> *
	SR: <i>“Nog 30 seconden”</i> *
Fysio verlaat de baan	SR: <i>“Einde behandeling”, “Tijd”</i> #
	Als de speler het spel na 30 seconden niet heeft hervat, wordt hij bestraft met een GEDRAGSOVERTREDING

Alleen de **vet**gedrukte afroepen worden publiekelijk afgekondigd. De overige aankondigingen zijn alleen gericht tot de fysiotherapeut en de spelers.

* Als de behandeling klaar is en de fysiotherapeut de baan verlaat voordat de 3 minuten zijn verstreken, zegt de scheidsrechter: *“Einde behandeling”*; **“Tijd”**.

Na de aankondiging *“Einde behandeling”* wordt de speler, indien nodig, enige tijd toegestaan om zijn sokken en schoenen aan te trekken voordat **“Tijd”** wordt afgeroepen.

c. Opschorting van het spel door de scheidsrechter

tengevolge van omstandigheden buiten de schuld van de speler:

- verlies van een contactlens;
- breken van een bril;
- kleding, schoeisel of uitrusting (het racket uitgezonderd) is zodanig in het ongereede geraakt dat verder spelen onwenselijk is; herhaling van dit soort defecten kan aanleiding geven tot het verloren verklaren van de wedstrijd; een speler moet zorgdragen voor een goede uitrusting; de tegenstander wordt immers ernstig gehinderd door al dat oponthoud.

d. Overige redenen voor opschorting van het spel door de scheidsrechter:

De scheidsrechter mag het spel op elk moment dat hij nodig en passend vindt opschorten. Dit kan het geval zijn als:

- de baan of de netconstructie moet worden gerepareerd;
- het publiek te luidruchtig wordt.

Doch ook:

- als een speler verzoekt de wedstrijd voor een korte tijdstonde te onderbreken om naar het **toilet** te gaan; hieromtrent is het volgende geregeld:

Een speler (man of vrouw) heeft recht op één sanitaire onderbreking tijdens een partij om twee gewonnen sets.

In een dubbelspel heeft ieder team recht op twee sanitaire onderbrekingen. Indien partners samen de baan verlaten, telt dit als één van de toegestane onderbrekingen.

Voor alle wedstrijden geldt, zodra de inspeeltijd is begonnen, elke sanitaire onderbreking die wordt opgenomen als één van de toegestane onderbrekingen, ongeacht of de tegenstander al dan niet de baan heeft verlaten.

Sanitaire onderbrekingen tijdens de wedstrijd mogen uitsluitend tijdens een setpauze plaatsvinden.

Indien de gezondheidstoestand van een speler het noodzakelijk maakt, dat hij op enig moment naar het toilet moet kunnen gaan (bijvoorbeeld bij maag- of darmklachten), moet hij hierover vóór

de partij contact opnemen met de wedstrijdleider, c.q. hoofdscheidsrechter. Indien deze zijn verzoek toestaat, moet de scheidsrechter hierover – vóór de partij – worden geïnformeerd en wordt de speler toegestaan zijn sanitaire onderbreking op een ander moment dan tijdens een setpauze op te nemen. Indien zich tijdens een wedstrijd het probleem voordoet dat een speler (anders dan in bovenstaand voorbeeld) plotseling heel dringend naar het toilet moet, dan zal hij dit aan de scheidsrechter kenbaar maken. De scheidsrechter moet hem dan vertellen dat hij moet wachten tot de volgende setpauze. Als de speler blijft aandringen moet de scheidsrechter vragen of het zo dringend is dat hij echt niet langer kan wachten. Als de speler dit beaamt mag de scheidsrechter hem toestaan om de baan te verlaten voor een toiletpauze. De overweging hierbij is dat de speler in een dergelijk geval het recht heeft om een verzorger naar de baan te laten komen voor een medische diagnose. Dit zou kunnen resulteren in de beslissing om de speler dan alsnog naar het toilet te laten gaan, waarmee nog meer tijd verloren zou gaan. Dit laat onverlet dat de scheidsrechter in alle gevallen moet trachten om sanitaire onderbrekingen zoveel mogelijk plaats te laten vinden tijdens setpauzes.

Voorts kunnen er, in het vrouwentennis, andere redenen zijn (die de speelster liever niet met de – mannelijke – scheidsrechter wil bespreken) die het nodig maken dat zij dringend de baan moet verlaten. In deze situaties moet de scheidsrechter de speelster vragen of het inderdaad dringend is en haar zonodig toestaan de baan te verlaten voor een onderbreking op een ander moment dan tijdens een setpauze, mits zij haar toegestane onderbreking nog niet heeft opgenomen.

Voor sanitaire onderbrekingen en onderbrekingen voor het verwisselen van kleding geldt in Nederland voor zowel mannen als vrouwen dat dit binnen redelijke tijd moet plaatsvinden.

Nadat de speler de baan weer heeft betreden roept de scheidsrechter “Tijd” en dient de speler het spel binnen 30 seconden te hervatten. Overschrijdt hij vervolgens deze 30 seconden, dan wordt hij bestraft met een **tijdsvoertreding**.

Een speler mag daarbij zonnodig met toestemming van de scheidsrechter iedere speelhelftwisseling gebruiken voor sanitaire doeleinden. Overschrijdt de betrokken speler echter de maximaal toegestane tijd van 90 seconden (bij speelhelftwisseling), resp. 2 minuten (bij setpauze), dan wordt hij volgens het strafpuntensysteem onmiddellijk gestraft voor het begaan van een gedragsovertreding wegens onredelijke vertraging.

- e. **De duur van de inspeeltijd** mag voorafgaande aan de wedstrijd door de wedstrijdleiding in het wedstrijdreglement worden vastgesteld, maar mag niet langer dan 5 minuten zijn.
- f. Tegen **overtreding van de grondregel** dat zonder onderbreking moet worden doorgespeeld, dient de scheidsrechter met **het strafpuntensysteem** op te treden (zie hoofdstuk 14).

Voor inspelen na onderbreking van een wedstrijd gelden de volgende regels:

- * na een onderbreking van minder dan 15 minuten: inspelen niet toegestaan;
- * na een onderbreking van minimaal 15, maar minder dan 30 minuten: 3 minuten inspelen toegestaan;
- * na een onderbreking van 30 minuten of meer: 5 minuten inspelen toegestaan.

De **toegestane rusttijd tussen twee partijen** is nationaal iets anders geregeld dan internationaal.

Bij de Eredivisie Gemengd en Eredivisie Heren heeft een speler recht op een rusttijd van tenminste:

- 30 minuten, na een partij van minder dan 21 spellen;
- 60 minuten, na een partij van 21 of meer spellen.

Bij de **nationale ranglijsttoernooien** heeft een speler recht op een rusttijd van tenminste

- een half uur rust, indien de partij niet langer dan 1 uur heeft geduurd;
- één uur rust bij een duur van de partij van 1-1½ uur en
- anderhalf uur bij een langere duur.

Internationaal is aanvullend geregeld dat twee uren rust is toegestaan bij de duur van een partij langer dan twee uren.

Bij de Eredivisie Heren en Eredivisie Gemengd is ook geregeld dat de hoofdscheidsrechter na overleg met beide aanvoerders/coaches, maar zonder hun instemming, de hierboven genoemde tijdsduur kan bekorten.

Bij onderbreking van de wedstrijd door weersomstandigheden of ander oponthoud voor langer dan 30 minuten, geldt voor de duur van de wedstrijd de tijdsduur na de hervatting.

AANTEKENINGEN

12. COACHEN (regel 30)

1. Wanneer mag er worden gecoacht tijdens een partij?

Als grondregel geldt dat een speler in *individuele wedstrijden* **niet** mag worden gecoacht en bij *ploegenwedstrijden* **wel**. Individuele wedstrijden zijn in het algemeen toernooien; ploegenwedstrijden zijn competities, landenwedstrijden (bijv. Davis Cup, Billie Jean King Cup) e.d..

2. Wat is coachen?

Het begrip 'coachen' omvat elk advies of elke instructie. Aanmoedigingen zijn geen coaching.

3. Hoe en wanneer mag worden gecoacht?

Coachen bij teamwedstrijden is alleen toegestaan door iemand die **op de baan** zit en dan uitsluitend wanneer van speelhelft wordt gewisseld of tijdens een setpauze (met uitzondering van een wissel tijdens een tiebreak).

De coach dient op de baan, naast en schuin achter de scheidsrechtersstoel, te zitten. Op andere wijze coachen is niet toegestaan, ook niet door het geven van tekens.

Wanneer het spel wordt onderbroken en de speler verlaat het speelveld (bijv. als verder spelen door weersomstandigheden niet mogelijk is) dan mag de speler door iedereen van advies worden voorzien. Tijdens een sanitaire onderbreking mag niet worden gecoacht.

4. Wat gebeurt er bij overtreding van de regels van het coachen?

Wanneer een speler tijdens een *individuele wedstrijd* wordt gecoacht, wat dus niet toegestaan is, dan wordt dit beschouwd als een overtreding door de **speler** van artikel regel 30. Een dergelijke overtreding wordt bestraft middels het SPS (strafpuntensysteem) zoals is opgenomen in het KNLTB Competitiereglement en Toernooireglement.

Zowel een (hoofd)scheidsrechter als een wedstrijdleider zijn bevoegd het SPS toe te passen. Dit houdt in dat een eerste overtreding gestraft wordt met een waarschuwing, een tweede met puntverlies en een derde en volgende overtreding met spelverlies (en eventueel diskwalificatie).

Wanneer tijdens een *competitiewedstrijd* sprake is van *onbevoegd coachen* (zie verder bij punt 5), dan is er eveneens sprake van een overtreding door de **speler** en wordt de speler bestraft volgens het SPS.

Bij *onsportief gedrag* van de coach (zie verder bij punt 5) heeft de hoofdscheidsrechter de bevoegdheid om een coach twee maal een formele waarschuwing te geven en bij de derde overtreding te verwijderen van de aan de gang zijnde partij en/of volgende partijen, in welk geval de coach wel door een ander/andere coach mag worden vervangen.

Indien er bij een competitiewedstrijd geen (hoofd)scheidsrechter aanwezig is, dan kan het SPS niet worden toegepast en dienen de aanvoerders een eventueel geschil over onjuiste coaching gezamenlijk op te lossen.

5. Regels van het coachen.

- a. Indien een (hoofd)scheidsrechter aanwezig is:
Voor het begin van iedere partij wordt aan de (hoofd)scheidsrechter opgegeven wie bij de desbetreffende partij als coach optreedt.
Indien géén (hoofd)scheidsrechter aanwezig is:
Voor het begin van iedere partij wordt aan de aanvoerder van de tegenpartij opgegeven wie bij de desbetreffende partij als coach optreedt.

- b. Indien twee partijen tegelijk worden gespeeld, mogen de twee coaches bij deze partijen tussentijds onderling wisselen. Tevens is het mogelijk dat voor deze twee partijen één persoon coach is. Deze coach mag dan uiteraard afwisselend bij de ene en bij de andere partij coachen. Het wisselen (en betreden) van de baan door de coach is alleen toegestaan wanneer de spelers van speelhelft wisselen (tiebreak uitgezonderd) of tijdens een setpauze.
- c. De coach mag de stoelscheidsrechter aanspreken (niet een lijnrechter), over een genomen beslissing. Ook kan de coach de scheidsrechter verzoeken een balinspectie te doen (de coach mag zelf *geen inspecties van de balafdruk* doen; de speler wel, maar alleen op zijn eigen speelhelft). De scheidsrechter moet op vragen van de coach antwoord geven. De speler kan zijn coach verzoeken om de scheidsrechter aan te spreken, maar kan niet zelf met de scheidsrechter in discussie gaan.
- d. De coach dient zich sportief te gedragen en mag (buiten de speelhelftwisselingen en setpauzes) in woord en/of gebaar geen technische of tactische aanwijzingen geven.

13. SPELREGELS ROLSTOELTENNIS

Voor het rolstoeltennis zijn dezelfde spelregels van toepassing als voor het validentennis zoals vastgesteld door de Internationale Tennis Federatie (ITF), met uitzondering van de bepaling dat de rolstoeltennisser de bal tweemaal mag laten stuiten. De speler moet de bal terugslaan voordat deze de grond voor de derde maal raakt. De rolstoel wordt beschouwd als deel van het lichaam en alle ITF-regels betreffende het lichaam van de speler zijn tevens van toepassing op de rolstoel.

De volgende regels zijn met name bepalend bij een goede arbitrage van rolstoeltennis.

De Service

- a. De geserveerde bal mag, nadat deze **binnen het servicevak** de grond heeft geraakt, zowel binnen als buiten het servicevak de grond nog eenmaal raken, voordat de tegenstander de bal terugslaat.
- b. De service moet op de volgende wijze worden uitgevoerd: onmiddellijk voordat de serveerder begint te serveren moet hij **stilstaan**. De serveerder mag vervolgens zijn stoel één duw geven alvorens de bal te slaan.
- c. De serveerder mag gedurende de gehele uitvoering van de service **met geen enkel wiel** een andere plek aanraken anders dan die achter de achterlijn, binnen de denkbeeldige verlenging van middenmerk en zijlijn.
- d. Indien de gebruikelijke wijzen van serveren lichamelijk onmogelijk zijn voor een **quad-speler** (iemand die een blijvende invaliditeit heeft van tenminste **drie** ledematen), mag iemand anders de bal voor een dergelijke speler opgooien of laten vallen. De speler moet dan wel steeds op diezelfde wijze de bal in het spel brengen.

De bal in het spel

De bal is in het spel totdat het punt is beslist. De bal moet worden teruggeslagen voordat hij de grond voor een **derde maal** raakt. De tweede stuit mag **zowel binnen als buiten** de begrenzing van het speelveld zijn.

Speler verliest het punt

Een speler verliest het punt indien:

- a. hij er niet in slaagt de bal terug te slaan, alvorens deze voor de derde maal de grond raakt;
- b. hij enig deel van zijn voeten of benen gebruikt als rem of als stabilisator terwijl hij zijn service uitvoert, een bal slaat of tot stilstand komt;
- c. hij niet met tenminste één bil contact blijft houden met de zitting van zijn rolstoel op het moment dat hij de bal slaat.

Het voortbewegen van de stoel met de voet

Indien een speler door zijn handicap niet in staat is de rolstoel via het wiel te bewegen, mag hij de rolstoel voortbewegen door het gebruik van één voet. Geen enkel deel van de voet mag echter in contact zijn met de grond:

- a. gedurende de voorwaartse beweging van de zwaai, met inbegrip van het moment dat het racket de bal raakt.
- b. vanaf het begin van de servicebeweging totdat het racket de bal raakt.

Rolstoel-validen tennis

Wanneer een rolstoelspeler met of tegen een valide persoon speelt, dan zijn de Regels voor Rolstoeltennis van toepassing op de rolstoelspeler, terwijl de valide speler de bal maar éénmaal mag laten stuiten.

AANTEKENINGEN

Leidraad scheidsrechtersopleiding

Strafpuntenblad

(Per speler één formulier invullen, behoudens bij een dubbelpartij)

Datum	1 januari 2021
Naam evenement	Amsterdam Open
Soort partij	finale Herendubbel

Namen van de spelers

Speler A	en	Speler B
Speler C	tegen	Speler D
	en	

Gestrafte speler(s)

Naam: Speler A					Lidnr: 121212
Naam: Speler B					Lidnr: 123412
Straf i.v.m. gedrag w/p/s/d ¹	Code A..J ²	Straf i.v.m. tijd w/v/p ¹	Stand	Naam speler	Omschrijving van de overtreding
		w	1-0,15-15	Speler A	serveerder hervat niet binnen 25 seconden het spel
		v	3-4	Speler B	serveerder hervat het spel niet binnen 90 seconden bij speelhelftwisseling
w	B		4-4,15-30	Speler B	speler roept na verlies van punt: "klootzak"
p	E		4-6,0-2	Speler B	speler slaat met opzet de bal over de omheining na verlies van spel
s	F		4-6,1-4	Speler A	speler slaat in woede racket stuk na verlies van spel

¹ strafcodes

w = Waarschuwing

v = Verlies van service

s = Spelverlies

d = Diskwalificatie

² codes gedragsovertredingen

A = Onredelijke vertraging

B = Hoorbaar uiten van onbehoorlijke taal

C = Gecoacht worden

D = Obscene gebaren maken

E = Met opzet wegslaan van de bal

F = Ongeoorloofd gebruik van het racket

G = Vloeken, schelden

H = Fysieke mishandeling

I = Onsportief gedrag

J = Onsportief publiek

In te vullen door de scheidsrechter / toezichthouder:

Toelichting:	
Naam:	Handtekening:

In te vullen door de speler / aanvoerder:

Toelichting:	
Naam:	Handtekening:

In te vullen door de hoofdscheidsrechter / wedstrijdleder:

Is de speler / aanvoerder gevraagd om een toelichting?	Ja	Nee
Naam:	Handtekening:	

14. HET STRAFPUNTENSYSTEEM (SPS)

De scheidsrechter (en wedstrijdleider) heeft een strafpunten-systeem tot zijn beschikking waarmee hij een sportieve voortgang van een partij kan bevorderen. Dit zogeheten SPS (strafpuntenstelsel) wordt op alle toernooien en tijdens alle competitiewedstrijden waar scheidsrechters functioneren toegepast. Het SPS is een systeem waarbij een speler bestraft kan worden voor wangedrag, alsmede voor ongeoorloofd tijdrekken.

De overtredingen kunnen we onderscheiden in **gedragsovertredingen** en **tijdsovertredingen**.

a. gedragsovertredingen

Deze worden cumulatief (oplopend in zwaarte) gestraft met achtereenvolgens:

- waarschuwing voor de eerste overtreding
- puntverlies voor de tweede overtreding
- spelverlies voor de derde en iedere volgende overtreding
- na de derde overtreding zal de wedstrijdleider, c.q. hoofdscheidsrechter bepalen of een volgende overtreding spelverlies dan wel diskwalificatie (partijverlies) tot gevolg heeft.

Gedragsovertredingen worden onderverdeeld in de volgende categorieën:

- A. onredelijke vertraging
- B. hoorbaar uiten van onbehoorlijke taal
- C. gecoacht worden
- D. het maken van obscene gebaren
- E. met opzet wegslaan van een bal
- F. ongeoorloofd gebruik van racket of uitrusting
- G. vloeken, schelden, etc.
- H. fysieke mishandeling
- I. onsportief gedrag
- J. onsportief publiek

Deze worden aangekondigd als: "Gedragsovertreding, onsportief gedrag, waarschuwing, meneer X".

b. tijdsovertredingen

Tijdsovertredingen worden in principe niet-cumulatief bestraft, maar achtereenvolgens met:

- waarschuwing
- puntverlies of verlies van service*
- puntverlies of verlies van service, etc, etc.

Deze (min of meer **on**opzettelijke) tijdsovertredingen betreffen het overtreden van de toegestane:

- tijd voor inspelen (maximaal 5 minuten)
- tijd tussen twee punten (maximaal 25 seconden voor de serveerder; de ontvanger moet zich aanpassen aan het redelijk serveertempo van de serveerder)
- tijd bij het wisselen van speelhelpt (maximaal 90 seconden, **ook al heeft de scheidsrechter na 75 seconden "15 seconden" gezegd!**)
- tijd bij een setpauze (maximaal 120 seconden, **ook al heeft de scheidsrechter na 105 seconden "15 seconden" gezegd!**)
- 30 seconden nadat de scheidsrechter "Tijd" heeft afgeroepen na een sanitaire onderbreking tijdens een setpauze.

* Er wordt onderscheid gemaakt tussen het maken van een tijdsovertreding als serveerder of als ontvanger.

De eerste tijdsovertreding wordt, ongeacht of hij als serveerder of ontvanger wordt gemaakt, altijd bestraft met een waarschuwing. Deze worden aangekondigd als:

"Tijdsovertreding, waarschuwing, de heer X".

Bij de tweede en volgende tijdsovertreding(en) is het onderscheid tussen serveerder en ontvanger wel van belang en krijgt de ontvanger puntverlies en de serveerder een "verlies van service".

Voorbeelden:

Wedstrijd Smit-Westerhof

Smit maakt in de eerste set een tijdsovertreding als ontvanger. ("Tijdsovertreding, waarschuwing de heer Smit")

Smit maakt in de tweede set een tijdsovertreding als serveerder bij zijn eerste service.

("Tijdsovertreding, verlies van service De heer Smit, tweede service")

Smit maakt later in de tweede set weer een tijdsovertreding als serveerder bij zijn tweede service.

("Tijdsovertreding, verlies van service De heer Smit, 0-15")

Wedstrijd Brouwer-Sels

Sels maakt in de eerste set een tijdsovertreding als serveerder.

("Tijdsovertreding, waarschuwing, de heer Sels")

Sels maakt in de tweede set een tijdsovertreding als ontvanger.

("Tijdsovertreding, puntverlies, de heer Sels, 15-0")

Samenvattend:

1^e tijdsovertreding: altijd een waarschuwing

2^e en volgende tijdsovertreding(en):

serveerder → verlies van service

ontvanger → puntverlies

Andere tijdsovertredingen (met een meer **opzettelijk** karakter) worden wel cumulatief bestraft als een 'gedragsovertreding wegens onredelijke vertraging'.

Het betreft hier:

- overschrijden van de blessuretijd (3 minuten, of 4½ minuut bij speelhelftwisseling of 5 minuten bij een setpauze).
30 seconden na de afroep "Tijd" van de scheidsrechter moet de speler het spel hervat hebben;
- tijdrekken wegens conditiegebrek of een ander ongemak, waarbij de speler geen recht heeft op blessuretijd;
- overschrijden van de **25** seconden nadat de scheidsrechter een duidelijke opdracht heeft gegeven d.m.v. "Wilt u gaan spelen" of "Wilt u doorspelen".
- het niet na 90 resp. 120 seconden hervatten van het spel nadat de speler tijdens een speelhelftwisseling of setpauze de baan heeft verlaten voor een aanvullende sanitaire onderbreking.

Deze worden aangekondigd als: "Gedragsovertreding, onredelijke vertraging, waarschuwing (etc.), meneer X".

Zie voor Gedragsovertredingen en Tijdsovertredingen ook het

ingevulde Strafpuntenblad op pag. 63.

Enkele opmerkingen m.b.t. het strafpuntensysteem

Als een puntverlies of spelverlies wordt opgelegd moet de scheidsrechter tevens de nieuwe stand afroepen.

Wanneer spelverlies wordt opgelegd, verliest de speler het lopende spel. Indien spelverlies wordt opgelegd na beëindiging van een spel, verliest de speler het volgende spel.

Spelverlies telt mee zowel voor het wisselen van ballen als voor het wisselen van speelhelft.

Bij het dubbelspel gelden de straffen per paar.

Indien een speler het niet eens is met de bestraffing moet de scheidsrechter hem, na een duidelijke uitleg, opdragen verder te spelen ("Wilt u doorspelen"). Mocht de speler geen aanstalten maken het spel te hervatten, zal de scheidsrechter hem als volgt aansporen: "Ik neem de tijd op, meneer X". Let wel: de dan van kracht zijnde 25 seconden-regel is ingegaan op het moment dat de scheidsrechter de speler opdroeg het spel te hervatten.

De speler staat echter wel de mogelijkheid open om in beroep te gaan bij de wedstrijdleader, c.q. hoofdscheidsrechter, wegens z.i. onjuiste toepassing van het strafpuntensysteem door de scheidsrechter. Hieruit vloeit voort dat het voor de scheidsrechter raadzaam is de wedstrijdleader c.q. hoofdscheidsrechter naar de baan te ontbieden zodra hij puntverlies heeft opgelegd.

Voorts kan de wedstrijdleader c.q. de hoofdscheidsrechter de scheidsrechter opdragen het strafpuntensysteem toe te passen.

Ingeval van een ernstige onsportieve gedraging (opzettelijk de bal of het racket in het publiek doen belanden, op grove wijze beledigen van een official), kan de scheidsrechter overgaan tot onmiddellijke diskwalificatie, althans dit voorstellen aan de hoofdscheidsrechter of wedstrijdleader.

Zonodig kan een lijnrechter die een gedragsovertreding van een speler constateert, de scheidsrechter daarop attenderen. Deze kan de speler hieromtrent horen en zonodig straffen.

In wedstrijden die geleid worden door een scheidsrechter is het

lopen naar een balafdruk op de speelhelft van de tegenstander niet toegestaan. Een dergelijke handelwijze wordt als onsportief gedrag beschouwd en bestraft. Het is raadzaam voor de scheidsrechter om ook in dit geval de speler te waarschuwen dat de tijd van 25 seconden wordt opgenomen.

Bij het inspecteren van een balafdruk (zie hoofdstuk 16) heeft zich ook het fenomeen voorgedaan van het wegwissen van een balafdruk door een speler, voordat de scheidsrechter zijn inspectie heeft kunnen uitvoeren en zonder dat die speler uitdrukkelijk het punt heeft afgestaan. Het ligt voor de hand dat deze handeling als onsportief gedrag wordt aangemerkt: de speler verliest het betrokken punt en wordt bovendien gestraft volgens het SPS. Overigens, als de scheidsrechter niet wordt gevraagd om een balafdruk te komen inspecteren betekent het uitvegen van een balafdruk door een speler, dat deze het punt aan zijn tegenstander geeft.

Voor de in de praktijk in gebruik zijnde bijzondere aanduidingen op het telblad inzake het markeren van gedragsovertredingen en tijdsovertredingen wordt verwezen naar pag. 23.

Anders dan wel wordt verondersteld is het SPS in beginsel niet bedoeld om te straffen, doch het is er met name op gericht spelers aan te zetten zich te gedragen overeenkomstig de regels en de geest van het tennisspel.

Het behoeft geen betoog dat ieder stelsel zijn kracht zal ontleen aan een goede toepassing in de praktijk. Een behoorlijke afweging van de op het spel staande belangen van spelers, publiek en organisator is een eerste vereiste.

Deze afweging wordt in de eerste plaats verlangd van de scheidsrechter. Tact, inzicht en bescheidenheid zijn onmisbare kwaliteiten van de goede scheidsrechter. Vervolgens is de rol van de wedstrijdleider en hoofdscheidsrechter uitermate belangrijk in dit geheel. Indien ontsporing van de wedstrijd dreigt, behoort hij direct ter plaatse te zijn om tijdig maatregelen te kunnen nemen, opdat de wedstrijd tot een goed einde wordt geleid. Van deze functionaris wordt technisch en tactisch inzicht verlangd. Zijn optreden dient objectief en onpartijdig te zijn,

terwijl hij zich nimmer dient te laten beïnvloeden door bemoeienissen van spelers en publiek.

In dit verband verdient nog vermelding dat de KNLTB bestraffend kan optreden t.a.v. overtredingen die door spelers **buiten en op de baan** zijn gepleegd.

Buiten de baan gepleegde overtredingen dienen te worden gemeld bij het meldpunt KNLTB fairplay (fairplay@knltb.nl).

Op de baan begane gedragsovertredingen hebben consequenties voor de betrokken speler. Het ligt voor de hand dat in die gevallen een uitvoerige omschrijving van de feiten en omstandigheden waaronder bovengenoemde overtredingen plaatsvonden door de scheidsrechter dient te worden gegeven, teneinde de strafcommissie een juist beeld van het incident te verschaffen. Hiervoor is ruimte op de achterkant van het strafpuntenblad, zowel voor (hoofd)scheidsrechter/toezichthouder als voor aanvoerder/speler.

Onderstaand zijn enkele voorbeelden gegeven van nadere omschrijvingen ter zake van gedrags- en tijdsovertredingen.

Voorbeeld 1

Speler A gooide na verlies van een punt zijn racket woedend en met grote kracht tegen de omheining (gedragsovertreding F).

Voorbeeld 2

Speler B, die ter hoogte van de servicelijn stond, sloeg de bal met opzet het speelveld uit aan de linkerkant over een hek van ca. 5 meter hoogte (gedragsovertreding E).

Voorbeeld 3

Speler B speelde na 25 seconden niet verder, nadat de scheidsrechter de discussie met die speler als geëindigd had beschouwd en hem had gezegd: "Wilt u doorspelen" (gedragsovertreding A).

Voorbeeld 4

De scheidsrechter zei "Tijd". Speler B hervatte het spel niet binnen 30 seconden na het einde van de blessuretijd (gedragsovertreding A).

Voorbeeld 5

Speler A hervatte het spel niet na verstrijken van 25 seconden na het laatst gespeelde punt (tijdsovertreding).

15. RECLAME OP TENNISKLEDING, RACKET EN UITRUSTING

De Kledingreclamecode is komen te vervallen in het Competitiereglement en Toernooireglement. Spelers worden geacht in “algemeen aanvaardbare tenniskleding” gekleed te gaan tijdens de wedstrijden en tijdens de reglementaire inspeeltijd. De KNLTB kan richtlijnen voor kledingreclame vaststellen. In het reglement Nationale Ranglijst-toernooien is de Kledingreclamecode nog steeds opgenomen. Een speler mag tijdens het inspelen en tijdens een wedstrijd slechts die reclame op zijn kleding of uitrusting voeren, zoals in de Kledingreclamecode is opgenomen. Dit geldt ook voor inspelen in trainingspak.

Indien het lapje stof met commerciële reclame dezelfde kleur heeft als de kleding, geldt alleen de grootte van de reclameboodschap. Indien het lapje stof een andere kleur heeft dan de kleding, geldt de totale afmeting van dit lapje stof.

De regeling inzake reclamevoering op kleding, schoeisel en uitrusting van een speler, staat in de bijlage van het reglement Nationale Ranglijsttoernooien.

16. TAKEN EN BEVOEGDHEDEN VAN OFFICIALS (regel 28)

hoofdscheids. Als een **hoofdscheidsrechter** is aangesteld bij een competitiewedstrijd of een toernooi, wijst deze de scheidsrechters en lijnrechters aan en neemt de bevoegdheden, vermeld in het Competitiereglement en Toernooireglement, van de competitieleider of toernooileider over.

De toezichthouder beslist over de toepassing van de spelregels en procedures, reglementen en het strafpuntensysteem op de aan hem toegewezen banen. In de Instructie voor Toezichthouders zijn de taken en bevoegdheden nader uitgewerkt.

scheidsrechter Bij wedstrijden waarbij een **scheidsrechter** optreedt, zijn diens beslissingen over feitelijke waarnemingen (de bal 'in' of 'uit') onherroepelijk. Ten aanzien van beslissingen van de scheidsrechter inzake de toepassing en uitleg van de spelregels en de gedragsregels, kan de speler zich beroepen op de wedstrijdleider c.q. hoofdscheidsrechter, wiens beslissing onherroepelijk is.

De belangrijkste taken van de **scheidsrechters** en de **lijnrechters** worden hieronder besproken.

Van de **scheidsrechter** zal worden verwacht dat hij met technisch en tactisch inzicht en met bescheidenheid borg staat voor een goede afweging van de op het spel staande belangen van spelers, publiek en organisator van het evenement. Zijn optreden dient objectief en onpartijdig te zijn, terwijl hij zich nimmer dient te laten beïnvloeden door bemoeienissen van spelers en publiek.

De scheidsrechter zorgt dat hij vóór de spelers op de baan is. Hij wacht, staande bij het net, op de komst van de spelers en verschaft hen tijdens de “pre-match meeting” de benodigde relevante informatie. Deze informatie kan, afhankelijk van het niveau, van evenement tot evenement verschillen. De informatie betreft: het aantal te spelen sets, alternatieve scoringssystemen

(beslissend punt systeem, beslissende wedstrijdtebreak, etc.), het aantal ballen waarmee gespeeld wordt, ballenwissels, eventueel lijnrechters en ballenkinderen.

lijnrechter(s) In wedstrijden waarin lijnrechters optreden zijn hun beslissingen over feitelijke waarnemingen in beginsel onaantastbaar.

De lijnrechter heeft de mogelijkheid zijn afroep te corrigeren, zelfs nadat de scheidsrechter de stand heeft afgeroepen, mits de lijnrechter dit onmiddellijk doet.

Als echter naar het oordeel van de scheidsrechter, de lijnrechter een duidelijke fout maakt, heeft hij het recht de beslissing van de lijnrechter te wijzigen. Als de lijnrechter niet in staat is een beslissing te geven, moet hij dit onmiddellijk door een handgebaar (handen naast de ogen) kenbaar maken. De scheidsrechter dient in dat geval de beslissing over 'in' of 'uit' te nemen. Is hij daartoe niet in staat dan moet hij een let laten spelen. Voor de hand ligt de vraag wanneer de scheidsrechter een beslissing van een lijnrechter moet wijzigen (overrulen). Vooropgesteld moet worden dat de scheidsrechter er van overtuigd moet zijn dat de afroep van de lijnrechter boven alle redelijke twijfel fout was. Voorts kunnen de voorbeelden verduidelijken wanneer de scheidsrechter moet overrulen en wanneer niet:

- als een bal door de lijnrechter 'in' wordt beoordeeld:
 - * terwijl de scheidsrechter duidelijk ruimte ziet tussen bal en lijn: **overrulen**;
 - * terwijl de bal nog nèt niet de uiterste buitenkant van de lijn raakt: **niet overrulen**;
- als een bal door de lijnrechter 'uit' wordt gegeven:
 - * terwijl de bal boven op de lijn wordt geslagen: **Wèl overrulen**.

Overigens mag de scheidsrechter niet overrulen op protest van een speler. Overrulen dient onmiddellijk te geschieden. Dat kan niet meer nadat de slagenwisseling zich heeft voortgezet dan wel is beëindigd.

Voor de speler geldt hetzelfde principe. Bezwaar tegen de beslissing van de scheidsrechter of lijnrechter dient hij direct kenbaar te maken. Daarbij heeft de speler twee mogelijkheden

ter beschikking:

- hij slaat de bal niet terug met alle risico's van dien inzake 'in' of 'uit' zijn van de bal;
- hij slaat de bal luid protesterend ('uit') terug (zie ook hoofdstuk 10). In dat geval is het raadzaam voor de scheidsrechter het spel onmiddellijk te stoppen en de balafdruk te inspecteren, eventueel nadat de afdruk is omcirkeld.

De speler loopt het risico dat de bal door de scheidsrechter toch als 'in' wordt beoordeeld. Dan verliest die speler het punt. Oordeelt de scheidsrechter de bal als 'uit' dan wint hij het punt. Als de scheidsrechter de onder protest teruggeslagen bal laat doorgaan en de spelers de slagenwisseling voortzetten, mag de protesterende speler aan het einde van de slagenwisseling niet meer om correctie van de beslissing vragen. De scheidsrechter wordt aangeraden het risico niet te lopen in een conflictsituatie te geraken. De tegenstander van de protesterende speler kan worden gehinderd door de geuite protesten en een let vragen, dan wel het punt opeisen wegens opzettelijk hinderen. De scheidsrechter moet dan beoordelen of het protest een opzettelijk dan wel onopzettelijk hinderen betreft. Dit kan de scheidsrechter vermijden door bij protest het spel direct te stoppen. Speelt de zojuist beschreven situatie zich af op een verharde baan of in een hal, alwaar balafdrukken niet zijn te constateren, dan dient de scheidsrechter zich onmiddellijk te realiseren of hij de bal al dan niet juist heeft beoordeeld. Beslist hij dat de bal 'in' is, dan betekent dat een verliespunt voor de protesterende speler. Deze kan geen let opeisen op grond van het feit dat hij dacht dat de bal uit was en nu de kans miste dóór te spelen, omdat de scheidsrechter het spel stillegde.

De scheidsrechter kan ook twijfelen aan zijn beoordeling van het 'in' of 'uit' zijn van die bal. In dat geval dient hij het punt te laten overspelen. Hij dient er vooral voor te zorgen dat hij niet in een discussie geraakt inzake vorenstaande situaties, want deze is gedoemd oeverloos te worden. De oorsprong van zo'n discussie is immers in feite gelegen in het niet adequaat reageren van de scheidsrechter, waarvan een speler wellicht kan proberen te profiteren ten koste van zijn tegenstander.

De scheidsrechter moet onmiddellijk een beslissing nemen bij overtredingen van de spelregels (een bal die tweemaal stuit, een speler raakt of door het net gaat; een speler die het net raakt). Als de scheidsrechter niet duidelijk een overtreding constateert, dan heeft deze ook niet plaatsgevonden en gaat het spel door. In deze gevallen mag de scheidsrechter geen 'let' geven.

De taak van de **lijnrechter** richt zich op de bewaking van een bepaalde lijn. Is de bal naar zijn waarneming uit dan geeft hij dat als zodanig aan door de uitroep 'uit' (na een slagenwisseling) of 'fout' (na een service) en door zijn hand in de overeenkomstige richting uit te steken. Voorts heeft de lijnrechter nog twee handsignalen ter beschikking. Als de bal dichtbij zijn lijn komt of deze raakt, dan geeft hij dat aan door beide handen naast elkaar te houden met de handpalmen naar beneden ("safe signal"). Als de lijnrechter niet in staat is een beslissing te nemen, geeft hij dit aan door beide handen voor/naast zijn ogen te houden ("unsighted signal").

Daarnaast behoort het tot de taak van de lijnrechter om op gravelbanen de stoelscheidsrechter zonedig te assisteren door het aanwijzen van de juiste balafdruk. Het inspecteren van deze balafdruk en het beoordelen daarvan is een taak van de stoelscheidsrechter.

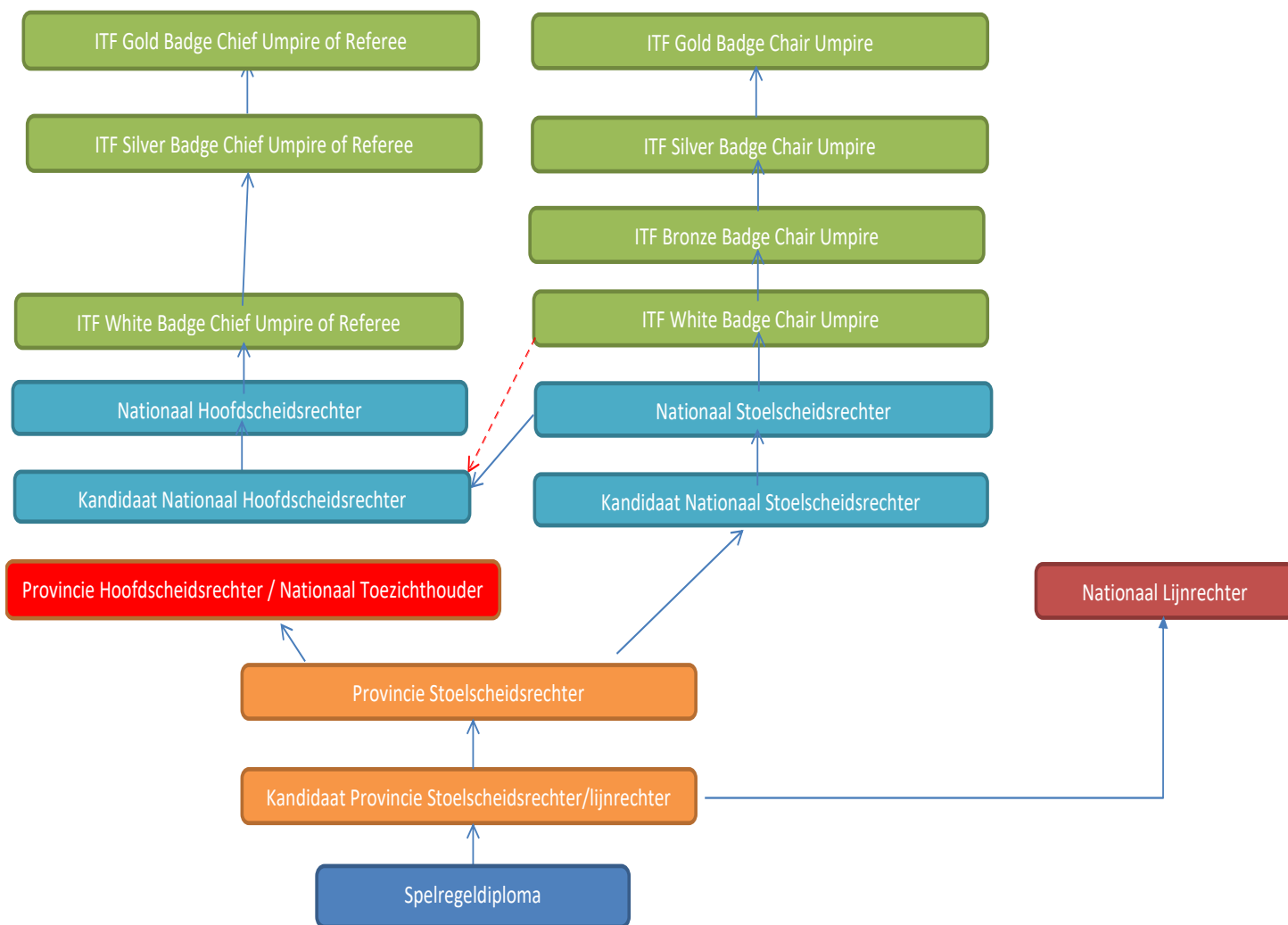
Is een speler (of een coach in een ploegenwedstrijd) het niet eens met een door een scheidsrechter genomen beslissing, kan de scheidsrechter worden gevraagd om de balafdruk aan te wijzen.

Daarbij dient vooropgesteld te worden dat een inspectie van een balafdruk alleen dient plaats te vinden als de scheidsrechter niet zeker is van zijn eigen waarneming ten aanzien van het 'in' of 'uit' zijn van de bal.

Als een speler vraagt om inspectie van een balafdruk kunnen we een viertal situaties onderscheiden:

- is altijd mogelijk, ook nadat de scheidsrechter de stand in het spel heeft afgeroepen;
- is ook mogelijk in het geval een speler duidelijk hoorbaar protesteert dat de bal 'uit' is en de scheidsrechter het spel onmiddellijk stillegt;
- is zelfs mogelijk nadat de scheidsrechter de lijnrechter heeft overruled;
- is niet mogelijk na afloop van een voortgezette slagenwisseling.

17. SCHEMA ARBITRAGE FUNCTIES EN OPLEIDINGSPAD



AANTEKENINGEN