
SPEL- REGELS

Spelregels en sportief gedrag aan
de tafeltennistafel

SPECIAAL
VOOR JEUGD
TOT 12 JAAR





INHOUD

1. Welkom in je eigen tafeltennisboekje	4
2. Een korte geschiedenis van tafeltennis	8
3. Regels voor het begin van de wedstrijd	12
4. Regels tijdens de wedstrijd	20
5. Regels na afloop van de wedstrijd	28
6. Wedstrijden	34
7. Toernooien	42
8. Veelgebruikte woorden in tafeltennis	48
9. Tips voor je ouders of verzorgers	54



1. WELKOM IN JOUW EIGEN TAFELTENNIS- BOEKJE

Tafeltennissen is leuk, vinden wij. En jij waarschijnlijk ook. Het maakt niet uit of je wilt winnen of gewoon een ping-pongbal wilt slaan. Of je nou wilt aanvallen of verdedigen, hard wilt slaan of met veel effect spelen. Het allerbelangrijkste is dat jij, je team en je tegenstanders plezier in het spel hebben! Dat iedereen 'Thuis in Tafeltennis' is.

Regels

Bij jou thuis zijn vast een paar regels waar iedereen zich aan moet houden. Op tijd thuis zijn voor het eten bijvoorbeeld. Of af en toe je kamer opruimen en vieze sokken in de wasmand stoppen. Als je lid bent van een tafeltennisclub is dat ook zo. Tijdens de wedstrijden zijn er regels, je club heeft huisregels en met je team en je coach maak je teamafspraken. Dat je op tijd komt bijvoorbeeld, en dat je na de training de ballen opraapt.

Zooitje

Regels, vooral spelregels, vinden de meeste kinderen maar saai. Eigenlijk wil je lekker een balletje slaan, zonder dat de scheidsrechter je uit je spel haalt. Maar bedenk eens: wat zou er gebeuren zonder spelregels? Dan slaat je tegenstander knetterhard op zonder de bal op te gooien en scoort hij heel veel punten. Dan wordt het spel oneerlijk en een zootje. En kun je dus niet meer lekker een potje tafeltennissen.

Eerlijk en leuk spel

Regels zijn gewoon nodig voor een eerlijk en leuk spel. Daarom hebben we dit boekje gemaakt. Het is speciaal bedoeld voor spelers tot 12 jaar. Je vindt hierin alle belangrijke regels voor een beginnende tafeltennisser. Maar dat is niet alles.



Hoe gebruik je dit boekje?

In dit boekje vertellen we iets over het ontstaan van tafeltennis als sport. We zetten veelgebruikte woorden uit de tafeltennissport voor je op een rij en leggen die ook uit.

De spelregels en de gedragsregels zijn over drie hoofdstukken verdeeld:

1. voor de wedstrijd,
2. tijdens de wedstrijd, en
3. na afloop van de wedstrijd.

Daarnaast helpt de informatie uit dit boekje jou om de spelregels te leren en een goede scheidsrechter te zijn.

Je ouders

Lees dit boekje ook samen met je ouders. Zij zullen vast wel eens langs de kant zitten om je aan te moedigen. Of ze moeten een keer voor het vervoer zorgen. Dan is het wel zo handig als zij de regels en afspraken ook goed kennen.

Veel plezier met lezen en vooral: veel plezier met tafeltennissen!



2. EEN KORTE GESCHIEDENIS VAN TAFELTENNIS

Tafeltennis komt van het tennisspel

Tafeltennis is ontstaan in Engeland. Had je niet gedacht, hè? Veel mensen denken dat tafeltennis uit China komt. Maar dat is niet zo! Tafeltennis is rond 1870 ontstaan uit het grotere tennis. Doordat het in Engeland veel regende, werden de spelers nat tijdens het tennissen. Dus bedachten de Engelsen een soort tennisspel voor binnen.

Balletjes van kurk

Al gauw sloegen ze een balletje over op een eettafel. Het doel was toen gewoon leuke en lange rally's te krijgen. Vaak waren de balletjes van kurk. En de batjes? Dat waren deksels van potjes!

Whiff-Whaff of Pim-Pam

Speelgoedfabrieken maakten al snel kant-en-klare pakketten met ballen, een netje en batjes. In het begin heette de sport Whiff-Whaff of Pim-Pam.

Ontdekking van celluloid

De spelers vonden veel van die pakketten niet goed genoeg. Het balletje was het grootste probleem. In 1890 ontdekte een Engelse ingenieur de celluloid bal. Deze ballen stui-terden precies goed om fijn mee te kunnen spelen. Het spel werd toen Pingpong genoemd vanwege het geluid van het balletje.

Tafeltennis

Pas na de Eerste Wereldoorlog kreeg de sport de naam 'tafeltennis'. In 1926 waren de eerste wereldkampioenschappen in Londen. Raad eens wie de eerste wereldkampioenen werden? Nee, niet de Engelsen, maar de Chinezen! Zij hadden het spel geleerd van Engelse militairen die in China waren.

Oprichting van de Nederlandse Tafeltennisbond

In Nederland werd tafeltennis pas later ontdekt. De eerste bond was de Amsterdamse Ping Pong Bond in 1930. De Nederlandse Tafeltennis Bond (NTTB) werd op 23 juni 1935 opgericht. De firma Heemskerk Sport maakte vanaf 1961 de eerste Nederlandse tafeltennistafels, batjes en balletjes.

Kampioenen

De eerste echte topper was Cor du Buy. Hij leerde tafeltennissen thuis, op de keukentafel, met partijtjes tegen zijn vader. Du Buy werd tussen 1937 en 1955 negen keer Nederlands Kampioen in het enkelspel!

Een andere heel bekende kampioen is Bettine Vriesekoop. Zij haalde in de jaren '80 en '90 van de vorige eeuw vele titels binnen voor Nederland. Zij werd tussen 1977 en 2002 maar liefst veertien keer Nederlands kampioen in het enkelspel!

De Nederlands kampioenen in 2013 zijn Lia Jiao en Casper ter Luun.

Word jij de volgende kampioen?





3. REGELS VOOR DE WEDSTRIJD

Drie belangrijke regels

Voordat je wedstrijd begint, gelden drie belangrijke regels:

1. Zorg dat je op tijd bent;
2. Zorg dat het materiaal waar je mee gaat spelen in orde is;
3. Zorg dat je de nationale sportpas met je bondsnummer bij je hebt.

Wie zorgt voor wat?

Voor de wedstrijd moet er van alles gebeuren. Wie zorgt voor wat?

Je club

Heb je wel eens bedacht wat je club allemaal voor je doet?

De vrijwilligers en het bestuur van je club zorgen ervoor:

- dat het clubhuis op tijd wordt geopend;
- dat er wedstrijdtafels, netjes en balletjes zijn;
- dat er koffie wordt gezet en broodjes worden gesmeerd;
- dat de kleedkamers en toiletten worden gepoetst;
- dat je training krijgt om goed te spelen;
- dat (vul zelf in: waarschijnlijk gebeurt er bij jouw club nog veel meer).

Jij en je team

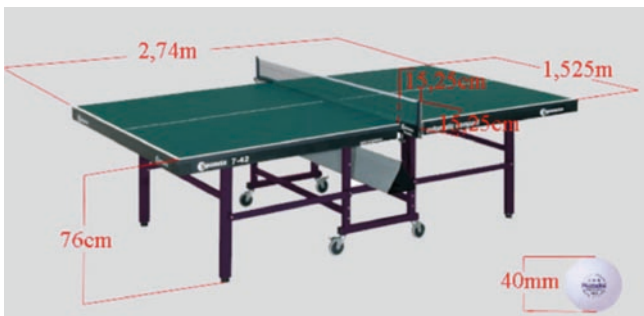
Jij en je team zorgen bij een 'thuiswedstrijd' zelf dat de wedstrijdtafel klaar is om te spelen. Natuurlijk mag je hulp vragen! Wat moet je allemaal doen?

- Zet de tafeltennistafel neer.
- Zet het netje midden op tafel en span het op de goede hoogte.
- Zorg voor een wedstrijdbal (een reservebal is ook handig!).
- Zet een tafeltje met een stoel voor de scheidsrechter klaar.
- Zet een telblok klaar.
- Zet hekjes tussen de tafels.

Regels voor de tafel en de bal

Wist je dat er allerlei regels zijn voor het materiaal? Die hoef je niet allemaal uit je hoofd te kennen. Maar het is als tafeltennisfan natuurlijk wel leuk om deze feitjes te weten.

De tafeltennistafel en het net



Het speelvlak van de tafel is 274 cm lang en 152,5 cm breed. De tafeltennistafel is 76 cm hoog. Het net staat precies in het midden. De hoogte van het net is 15,25 cm. Voor het dubbelspel is het speelvlak verdeeld in twee gelijke vlakken. De middellijn is 3 mm breed. De witte lijn aan de rand van het speelvlak is 2 cm breed.

De wedstrijdbal

De tafeltennisbal is gemaakt van celluloid.

Dat is een kunststof.

De bal:

- heeft een doorsnede (diameter) van 4 cm,
- weegt 2,7 gram,
- moet wit of oranje zijn,
- mag niet glimmen.

Wat trek je aan?

Bij officiële wedstrijden geldt: trek je clubshirt aan.

Het is belangrijk dat je de bal goed kunt zien. Trek dus geen witte sportkleding aan als je met een witte bal speelt, ook niet bij de training!

Batje

Je speelt tafeltennis met een houten batje. Het batje bestaat uit een handvat en een plat oppervlak. Op de ene kant van het platte vlak zit een rode rubber en op de andere kant een zwarte rubber. Met deze rubbers kun je het balletje effect of 'spin' geven.

Je mag één kant van het batje ook rood verven. Maar dan mag je er geen bal mee slaan!

Hoe houd jij je batje vast?

Dat kan op verschillende manieren:

- de 'shakehandgreep' die je het vaakst ziet:



- en de 'penhoudergreep' die je bij Aziatische spelers wel eens ziet:



Rubbers

Er zijn veel verschillende soorten rubbers te koop. Gladde rubbers of rubbers met nopjes aan de buitenkant. Belangrijk is dat:

- op je rubbers het ITTF-logo staat,
- je ene rubber rood en je andere rubber zwart is,
- je rubbers niet beschadigd zijn.

Sportief gedrag bij een 'thuiswedstrijd'

- Zeg goedendag als je bij de club binnenkomt.
- Geef je tegenstanders en de begeleider bij binnenkomst een hand.
- Wijs de tegenstanders de weg naar het kleedlokaal en het toilet.
- Vertel op welke tafel jullie wedstrijd gespeeld gaat worden.
- Geef de tegenstanders tijd om in te spelen.
- Maak geen rommel in de kleedkamer of speelzaal.
- Berg je eigen spullen goed op.
- Kom niet aan spullen van een ander.

Sportief gedrag bij een 'uitwedstrijd':

- Houd je aan de regels die bij een andere club gelden.
- Gedraag je als een goede gast en volg de aanwijzingen op van gastheren en gastvrouwen.

Invullen van het wedstrijdformulier voor een competitiewedstrijd

Op bladzijde 30 van dit boekje staat een competitiewedstrijdformulier. Bekijk het formulier samen met je coach of trainer. Oefen het invullen een keer tijdens de training.

Dan weet je waar je op moet letten. Bij een echte wedstrijd maak je minder fouten als je het al eens gedaan hebt!

De 'thuisclub' moet altijd zorgen voor het wedstrijdformulier.

Warming-up

Voor je gaat tafeltennissen doe je eerst een goede warming-up. Drie redenen waarom een warming-up belangrijk is:

1. Je brengt je lichaam op de juiste temperatuur om te sporten.
2. De veerkracht van je spieren verbetert waardoor je kans op blessures kleiner wordt.
3. Een goede warming-up helpt als je zenuwachtig bent voor een wedstrijd.

Je trainer heeft je geleerd hoe je een goede warming-up moet doen.

Inspelen

Voor je aan de wedstrijd begint, ga je inspelen op de wedstrijdtafel. Je oefent je slagen nog een keer. Daarmee wen je aan de omstandigheden waaronder de wedstrijd wordt gespeeld.



PLEK VOOR EEN TEAMFOTO

Met dit team heb ik gespeeld

in de _____ klasse

in _____ seizoen

Mijn teamgenoten zijn:

Mijn coach heet:

Mijn trainer heet:

Resultaten:



4. REGELS TIJDENS DE WEDSTRIJD

Voor een eerlijke en sportieve wedstrijd gelden een aantal regels. Hier worden de belangrijkste regels uitgelegd.

Hoe maak je een goede opslag?

Voor een goede opslag moet je:

- met je 'vrije hand' de bal opgooien,
- eerst je eigen speelvlak van de tafel raken en daarna het speelvlak van je tegenstander,
- de bal over of om het net spelen,
- bij dubbelspel van je rechter speelvlak naar het rechter speelvlak van de tegenstanders opslaan,
- bij dubbelspel is een bal op de middellijn goed.

De opslag begint als je de bal opgooit.
De scheidsrechter beslist of je opslag goed is!

Wat als de bal bij de opslag het net raakt?

Als de bal bij de opslag onderweg het net raakt, dan:

- roept de scheidsrechter “let”,
- moet dezelfde speler opnieuw opslaan,
- is geen punt gescoord.

Hoe vaak achter elkaar mag je serveren?

Je mag serveren totdat 2 punten zijn gescoord. Daarna is je tegenstander aan de beurt. Vanaf stand 10-10 moet de service wisselen na elk gescoord punt.

Wat moet er gebeuren als de verkeerde speler heeft geserveerd?

Als je serveert terwijl je tegenstander had moeten serveren, moet je stoppen zodra jullie de vergissing merken. Daarna serveert je tegenstander en gaat de wedstrijd verder. Is er al een punt gemaakt terwijl de verkeerde persoon serveerde? Dan blijft het gescoorde punt geldig. Gescoorde punten kunnen niet worden afgepakt.

Wat als je door een lichamelijke handicap de bal niet kunt opgooien?

Dan mag de scheidsrechter de regels ‘soepeler’ toepassen.

Wat is een goede terugslag?

Voor een goede terugslag moet de bal:

- over of om het net heen (de bal mag het net aanraken),
- het speelveld van de tegenstander raken.

Wat is de speelvolgorde bij enkelspel?

De serveerder slaat met een goede opslag de bal in het spel. De ontvanger moet de bal terugslaan. Daarna moeten beide spelers om beurten de bal terugslaan.

Wat is de speelvolgorde bij dubbelspel?

- Het begin is hetzelfde als bij het enkelspel. Bij het dubbelspel slaan de dubbelpartners om beurten de bal. Je mag dus nooit twee keer achter elkaar de bal terugslaan.
- Nadat jij 2 punten lang de service hebt teruggeslagen, moet jij 2 punten serveren;
- Nadat jij 2 punten geserveerd hebt, sla jij 2 punten niet terug. Je dubbelpartner is dan degene die terugslaat.
- Als je aan het begin van de eerste game schuin tegenover een speler staat, sta je ook aan het begin van elke volgende game schuin tegenover deze speler.
- Bij een stand van 10-10 wissel je van opslag na ieder punt, totdat er een verschil is van 2 punten.
- In de beslissende game wissel je van tafelhelft, zodra één team 5 punten heeft gehaald.

Wat als je door een lichamelijke handicap niet om beurten kunt spelen?

Als één of twee spelers in een rolstoel 'dubbelen', hoeven ze niet om beurten te spelen.

Wanneer scoor je een punt?

Je krijgt een punt als je tegenstander:

- de bal niet op de juiste manier serveert;
- de bal niet terugslaat;
- de bal op zijn eigen helft of in het net slaat;
- de bal niet op jouw tafelhelft slaat;
- de bal eerst 2 keer op zijn eigen helft laat stuiten;
- terugslaat voordat de bal zijn eigen helft heeft geraakt;
- de bal met opzet twee keer achter elkaar slaat;
- de bal blokkeert;
- de tafel doet bewegen;
- met zijn vrije hand de tafel raakt;
- het net aanraakt.

Wanneer eindigt een rally in een 'let'?

Het kan dat een rally zonder punt eindigt.

Dit noemen we een 'let'.

Een rally eindigt zonder punt als:

- de bal bij de service het net raakt;
- de bal wordt opgeslagen en de ontvanger nog niet klaar staat; de ontvanger mag niet proberen de bal terug te slaan - de scheidsrechter roept dan: 'let';
- er iets gebeurt wat niets met jouw wedstrijd te maken heeft, maar waarvan je last kunt hebben; de scheidsrechter roept dan: 'let' - bijvoorbeeld als:
 - de bal van 'de burens' voor je voeten langs rolt,
 - een hekje van je wedstrijdtafel door je buurman omver wordt gelopen,
 - er plotseling een harde knal in de zaal klinkt;

- de scheidsrechter ontdekt dat een fout is gemaakt - de scheidsrechter roept dan: 'let'; het kan een fout zijn:
 - in de volgorde van serveren en ontvangen,
 - bij het wisselen van spelhelft in de beslissende game.

Wanneer mag een coach tips geven?

Een coach mag advies geven:

- tijdens de pauzes tussen de games;
- tijdens een time-out;
- *niet* tussen de speeltijd en het begin van de wedstrijd.

Wat als een coach advies geeft als dat niet mag?

Als een coach tips geeft op momenten dat het niet mag, moet de scheidsrechter de coach waarschuwen. Gaat de coach dan nog door, dan moet de scheidsrechter de coach wegsturen van de speelruimte.

Wat moet je doen als de bal stuk of kwijt is?

Als een bal tijdens de wedstrijd stukgaat, neem je de reservebal die klaar is gelegd. Is er geen reservebal, dan kiest de scheidsrechter een nieuwe bal.

Wanneer heb je een game gewonnen?

De speler die het eerst 11 punten scoort wint de game. Hebben beide spelers 10 punten gescoord? Dan wint de speler die als eerste 2 punten meer scoort dan de tegenstander.

Wanneer heb je een set gewonnen?

Meestal speel je 'best of five'. De speler die het eerst 3 games heeft gewonnen wint de set. Zo'n set kan dus 3, 4 of 5 games duren.

Speel je 'best of three', dan wint de speler die het eerst 2 games gewonnen heeft.

Speel je 'best of seven', dan wint de speler die het eerst 4 games gewonnen heeft.

Zitten er ook pauzes in een wedstrijd?

Een tafeltenniswedstrijd heeft drie soorten pauzes:

1. een pauze van maximaal 1 minuut tussen de games;
2. korte onderbrekingen voor het gebruik van de handdoek na elke 6 punten en bij het wisselen van tafelhelft in de laatst mogelijke game;
3. een time-out van maximaal 1 minuut.

Wat is een time-out?

Een time-out is een korte onderbreking van het spel.

Een time-out duurt maximaal 1 minuut. Een speler of een coach mag 1 time-out per set aanvragen. In een time-out mag een speler advies ontvangen van de coach.

Sportief gedrag tijdens de wedstrijd

- Geef je tegenstander voor de wedstrijd een hand en wens hem een prettige wedstrijd.
- Gedraag je sportief tijdens de wedstrijd:
 - Zeg 'sorry' bij een geluksballetje.
 - Word niet boos bij een geluksballetje van je tegenstander.
 - Word niet boos als de scheidsrechter een fout maakt, maar zeg rustig hoe het volgens jou is gegaan.
 - Als je geen gelijk krijgt van de scheidsrechter, leg jij je bij de beslissing neer.
- Tel bij wedstrijden als je aan de beurt bent.
- Tel eerlijk, maar neem bij twijfel een beslissing,
- Tel duidelijk, zodat de spelers je kunnen verstaan.





5. REGELS NA AFLOOP VAN DE WEDSTRIJD

**Sprint jij na afloop van een wedstrijd meteen naar buiten?
Nee, een wedstrijd is pas afgelopen als je weer thuis bent.
Tot die tijd heb je nog wat dingen te doen.**

Wat doe je als je de wedstrijd hebt gewonnen?

Nadat je het laatste punt hebt gescoord:

- geef je de tegenstander een hand en bedankt hem voor de wedstrijd;
- geef je de scheidsrechter een hand;
- controleer je of de uitslag van de wedstrijd goed is ingevuld op het wedstrijdformulier.

Wat doe je als je de wedstrijd hebt verloren?

Als je de wedstrijd hebt verloren:

- geef je de tegenstander een hand en feliciteert hem met de overwinning;
- geef je de scheidsrechter een hand.

Invullen en controle van het wedstrijdformulier

Aan het eind van een competitiewedstrijd vul je het wedstrijdformulier helemaal in. Dat betekent dat:

- je de einduitslag invult;
- je de persoonlijke resultaten opschrijft;
- je alles nog even controleert;
- de aanvoerders hun handtekening zetten in het juiste vakje;
- de begeleiders het wedstrijdformulier tekenen.

Hoe gaat de verwerking van de uitslag?

Het wedstrijdformulier heeft twee kopieën. Wat doe je daarmee?

- De eerste kopie van het wedstrijdformulier geef je aan de tegenstanders.
- Het originele wedstrijdformulier en de tweede kopie geef je af voor de wedstrijdsecretaris van je club. De wedstrijdsecretaris:
 - geeft de uitslag met behulp van de computer door aan de bond;
 - stuurt het wedstrijdformulier voor controle naar de competitieleider.

Samen opruimen

Misschien heb je met je team afspraken gemaakt over wie de spullen klaarzet en wie de spullen weer opruimt? Het kan ook zijn dat je alles samen doet. Het is belangrijk om op te ruimen als je klaar bent met spelen. Jij vindt het niet leuk als je de spullen van een ander moet opruimen. Voor een ander is het niet fijn als hij eerst jouw spullen moet opbergen.

Waar je op moet letten:

- Verzamel rondslingerende ballen en berg ze op.
- Ruim ook het telblok, de scheidsrechterstafel en -stoel en de hekjes op.
- Berg tot slot de wedstrijdtafel netjes op.

Natuurlijk mag je hulp vragen. Anderen willen je meestal graag helpen als je zelf ook de handen uit de mouwen steekt!

Nakletsen met je tegenstander

Bij veel clubs is het gebruikelijk om na afloop nog even samen na te kletsen in de kantine. Dat hoeft niet lang te duren en is wel zo gezellig!

Sportief gedrag en respect voor de tegenstander

Sportiviteit en respect zijn begrippen die vaak worden gebruikt in de sport. Maar wat betekenen ze eigenlijk?

Deze begrippen omvatten een heleboel, zoals:

- je aan de (spel)regels houden;
- eerlijk zijn;
- je emoties beheersen;
- tegen je verlies kunnen;
- heel de wedstrijd blijven vechten voor je kansen en niet opgeven;
- niet de schuld geven aan de scheidsrechter, de bal, of andere dingen - dus geen smoesjes verzinnen als je verliest;
- bij pech (bijvoorbeeld een randbal) je mond houden;
- 'sorry' zeggen als je zelf een geluksbal slaat;

- bij een overwinning je tegenstander niet kleineren;
- je teamgenoten aanmoedigen als je zelf niet hoeft te spelen;
- je tegenstander een compliment maken als hij een mooi punt scoort;
- meehelpen met klaarzetten en opruimen zonder dat iemand jou dat moet opdragen;
-
-

Je bepaalt zelf of een wedstrijd sportief verloopt. En, je zult merken dat het veel leuker is om te sporten in een omgeving waarin sporters en coaches sportief met elkaar omgaan.



PLEK VOOR WEDSTRIJDVERSLAGEN

Mijn beste rally ooit was tegen

en ging als volgt: _____

Het leukste wat ik bij mijn club heb meegemaakt is:

Mijn maatjes bij de tafeltennisclub zijn:

omdat...

Wat ik nog aan mijn trainer moet vragen is:

RT

GDANSK
www.gdansk.pl

Sopot

INTERSPORT JOOLA

JOOLA

ETTC 2011

GDANSK-SOPOT

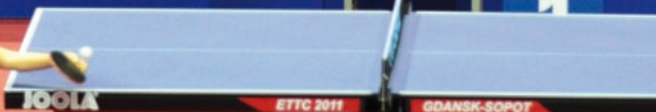


Sopot

INTERSPORT

JOOLA

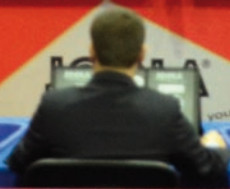
1



JOOLA

ETTC 2011

GDANSK-SOPOT



SPORT

LOTTO

INTE

6. WEDSTRIJDEN

In de tafeltennissport worden verschillende soorten wedstrijden gespeeld. We maken verschil tussen:

1. wedstrijden die door je eigen club worden georganiseerd, zoals

- a. partijtjes na afloop van de training;
- b. clubkampioenschappen;
- c. 'planken' toernooi;
- d. 'ouder-kind-toernooi';
- e. misschien doet je club nog wel veel meer!

2. en wedstrijden die door de bond worden georganiseerd, zoals

- a. competitie;
- b. toernooien zoals afdelingskampioenschappen, ranglijst-toernooien of Nederlandse kampioenschappen;
- c. nationale jeugdmeerkampen;
- d. invitatietoernooien en (inter)nationale uitwisselingen.

Voor informatie over de wedstrijden van je club kun je terecht bij je trainer of je coach.

Hier geven we uitleg over de wedstrijden die door de NTTB worden georganiseerd.

Algemene regels voor wedstrijden die door de NTTB worden georganiseerd

Clubkleding

Tijdens alle officiële wedstrijden in de competitie of op toernooien dient de clubkleding gedragen te worden. Het is NIET toegestaan om in een trainingspak of met een pet op te spelen.

Legitimatie

Als je competitie wilt spelen of aan toernooien wilt deelnemen, moet je een spelerspas hebben. Deze spelerspas, ook wel bondskaart genoemd, is een legitimatiebewijs in de vorm van een plastic kaart, de Nationale Sportpas. Daarmee kun je bewijzen dat je bent wie je zegt dat je bent.

Licentie

Gewonnen wedstrijden in de competitie en tijdens toernooien leveren punten op voor je licentie. Door deel te nemen aan competitie en toernooien ga je niet alleen beter spelen, maar kun je ook promotie naar een hogere licentie verdienen. De NTTB houdt de licentieoverzichten bij op de website www.nttb.nl.

Competitie

De organisatie

De competitie wordt georganiseerd door de Nederlandse Tafeltennisbond (NTTB). De NTTB is onderverdeeld in afdelingen. Elke afdeling organiseert de eigen afdelingscompetitie. Als je tot de besten van je afdeling behoort, kun je doorstromen naar de landelijke competitie.

Als je competitie wilt spelen, moet je dit op tijd aangeven bij je club. Spelers die zich hebben opgegeven worden door de vereniging ingedeeld in teams. De vereniging meldt de teams tijdig aan bij de NTTB. De bond of de afdeling zorgt voor de indeling naar sterkte.

Competitieseizoen

De NTTB kent één competitieseizoen dat in twee delen wordt gesplitst:

- De najaarscompetitie van september tot december en
- De voorjaarscompetitie van januari tot mei.

Na ieder competitiehelft kun je promoveren of degraderen.

Wedstrijden

De jeugdcompetitie wordt meestal op zaterdag gespeeld.

De teams worden ingedeeld in een poule van zes. Tegen elk team wordt één keer thuis en één keer uit gespeeld. In totaal zijn dat tien wedstrijddagen per competitiehelft.

Teams

De teams die competitie spelen bestaan uit drie spelers.

Voor het dubbelspel mag een vierde speler worden ingezet.

In sommige afdelingscompetities bestaan de teams uit twee spelers. Dan mag een derde speler meedoen, maar alleen in het dubbelspel.

Veel verenigingen kiezen ervoor om teams van meer dan drie spelers aan te melden.

Begeleiding

De NTTB verplicht de verenigingen elk jeugdteam te begeleiden. Daarnaast is het van belang dat het vervoer naar uitwedstrijden is geregeld. Meestal wordt een beroep op ouders gedaan om het vervoer naar uitwedstrijden te verzorgen. Een team moet 30 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig zijn.

Wedstrijdverloop

In een competitiewedstrijd speelt iedere speler driemaal een 'enkelwedstrijd' (negen sets). Er wordt één dubbelspel gespeeld. Het dubbelspel is de vierde set. Iedere gewonnen set levert het team één punt op. De maximale score is dus 10-0. Iedere competitiewedstrijd duurt ongeveer drie tot vier uur.

Een competitiewedstrijd bij teams van twee spelers bestaat uit 5 sets. Dan worden vier enkelwedstrijden en één dubbelspel gespeeld. De maximale score is hier 5-0 en de wedstrijden duren minder lang.

Hoe en waarom vul je een wedstrijdformulier in?

WEDSTRIJDFORMULIER NTTB 2018

Nederlands Tafeltennisbond



Afdeling **1** Datum **2** Wedstrijdnummer **3**

Formulier afkomstig van de vereniging **4**

Wedstrijd is aangevangen om **5** uur

Dames/Heren/Meisjes/Jongens* **6**

*doorhalen wat niet van toepassing is

Klasse **7** Groep _____

Handtekening scheidsrechter(s)
of jeugdbegeleiders

18

	Game nummer					Set-uitslag
	1	2	3	4	5	
1 a x						
2 b y						
3 c z						
4* 9						
5 b x			8			
6 a z						
7 c y						
8 b z						
9 c x						
10 a y						
<small>*Bij 4 insullen welke spelers het dubbelspel spelen</small>						Einduitslag 10

www.nttb.nl

TIBHAR

PERSOONLIJKE GEGEVENS

Ontvangende vereniging en teamnummer **11**

	Naam speler	Bondsnummer	Inv. uit team	Gew.	Verl.	Naam aanvoerder:
a						Handtekening aanvoerder: 17
b	12	14	15			
c						
dub (s)	13					

Bezoekende vereniging en teamnummer **16**

	Naam speler	Bondsnummer	Inv. uit team	Gew.	Verl.	Naam aanvoerder:
x						Handtekening aanvoerder: 17
y	12	14	15			
z						
dub (s)	13					

Het witte wedstrijdformulier is bestemd voor de NTTB (landelijke competitie) of NTTB afdeling (afdelingscompetitie), het gele voor de ontvangende vereniging en het blauwe voor de bezoekende vereniging. Bij 'dub' de eventuele extra speler insullen die uitsluitend aan het dubbelspel deelneemt.

1. Vul hier de naam in van de afdeling waarin je speelt.
2. Noteer hier de speeldatum. De datum is belangrijk voor de uitslagendienst.
3. Vul het wedstrijdnummer in. Met dit nummer sorteren de ondersteuners de formulieren. Ze voeren het bij verwerking in de computer in.
4. Vul hier de thuis spelende vereniging in. Zij moet het originele formulier insturen. Als het wedstrijdnummer fout is ingevuld, kan snel bij de vereniging achterhaald worden wat het goede nummer is.
5. Zet hier de aanvangstijd van de wedstrijd.
6. Streep hier door wat niet van toepassing is. We maken onderscheid tussen herencompetitie senioren, damescompetitie senioren, jongenscompetitie jeugd of meisjescompetitie jeugd.
7. Vul hier klasse en poule nummer in. Deze nummers gebruiken we om te controleren of alle wedstrijden in een poule ook echt gespeeld zijn.
8. Zet hier de uitslagen van de games en sets. Deze uitslagen zijn belangrijk voor als twee teams eventueel gelijk eindigen in een poule.
9. Vul hier in welke twee spelers de dubbel spelen. De dubbel maakt deel uit van de totale wedstrijd.
10. Zet hier de einduitslag.
11. Vermeld hier de naam en het teamnummer van de thuis spelende vereniging.
12. Vul hier de voorletters en de achternamen van de spelers in.

13. Het is toegestaan een vierde speler mee te laten doen aan de wedstrijd. Deze speler mag alleen in de dubbel meespelen. Vul hier de voorletters en achternaam van die persoon in.
14. Vul hier de bondsnummers van de spelers in.
15. Vermeld in deze vakjes of er invallers zijn en uit welk team. Hier noteer je ook het aantal gewonnen en verloren sets per speler in de desbetreffende wedstrijd.
16. Vermeld hier de naam van de bezoekende vereniging en hun teamnummer.
17. Beide aanvoerders zetten hier hun handtekening. Met hun handtekening bevestigen zij dat het wedstrijdformulier correct is ingevuld.
18. Beide scheidsrechter(s) of jeugdbegeleiders zetten hier hun handtekening. Met hun handtekening bevestigen zij dat het wedstrijdformulier correct is ingevuld.



7. TOERNOOIEN

Soorten toernooien

Tafeltennis kent verschillende toernooivormen. Niet alle spelers kunnen aan elk toernooi deelnemen. Deelname is gekoppeld aan een bepaalde licentie. Een licentie zegt iets over hoe goed jij speelt in jouw leeftijdscategorie. Een toernooi is een reeks van wedstrijden die op één dag worden gespeeld met één winnaar per klasse.

Indeling naar leeftijd en speelsterkte

Jeugdspelers worden ingedeeld naar leeftijd en speelsterkte (licenties). Hieronder zijn de leeftijdsgrenzen aangegeven:

- Welpen: spelers tot ongeveer 10 jaar;
- Pupillen: spelers van 11 en 12 jaar;
- Kadetten: spelers van 13 en 14 jaar;
- Junioren: spelers van 15, 16 en 17 jaar;
- Senioren: spelers van 18 jaar en ouder.

Naast een leeftijdsindeling worden jeugdspelers ook naar sterkte ingedeeld door middel van een licentiesysteem. Bij de jeugd heb je A, B, C en D licenties. De A licentie is de hoogste (sterkste) licentie en de D de laagste. Bij de welpen zijn twee licenties: de A en de D licentie.

De combinatie van leeftijd en licentie bepaalt in welke klasse je speelt. Op een toernooi speel je tegen spelers die ongeveer even oud zijn en ongeveer even sterk spelen als jijzelf.

Inschrijving

De vereniging geeft aan welke spelers aan welke toernooien kunnen deelnemen. Voor elk toernooi moeten spelers (ouders) aangeven of definitief wordt ingeschreven. Inschrijven houdt in dat in ieder geval inschrijfgeld betaald moet worden. En ... inschrijving verplicht tot deelname!

Een toernooiday

Bij de meeste toernooien wordt begonnen met een serie meerkampen. Een meerkamp is een reeks wedstrijden waarbij alle spelers van die meerkamp één keer tegen elkaar spelen. Een toernooi begint meestal met een driekamp, vierkamp of vijfkamp. De winnaars (en soms ook de nummers twee) van zo'n meerkamp spelen daarna verder in een afvalsysteem. Verlies je de wedstrijd, dan ben je klaar. Win je de wedstrijd, dan mag je door naar de volgende ronde. Dit gaat net zolang door tot er per klasse één winnaar overblijft.

Nationale Jeugdmeerkampen

De organisatie

De nationale jeugdmeerkampen (NJMK) worden elk competitie seizoen georganiseerd door de NTTB. De NJMK is een meerdaags toernooi dat start in september/oktober en eindigt met een finaleweekend in juni. De beste jongens en

meisjes uit elke leeftijdsklasse strijden dan tegen elkaar in een twaalfkamp.

Spelers zonder A licentie moeten in de voorrondes een plek veroveren voor het hoofdtoernooi. Elke wedstrijddag wordt een meerkamp (meestal achtkamp) afgewerkt.

De spelers met de meeste overwinningen plaatsen zich voor de volgende wedstrijddag. Als je niet genoeg wedstrijden wint, zijn de NJMK voor jou afgelopen.

Indeling naar leeftijd

Bij de NJMK worden de spelers ingedeeld op leeftijd (vier klassen bij de jongens en vier klassen bij de meisjes).

De topspelers en -speelsters uit elke klasse zijn soms vrijgesteld tot de halve finales en de echte toppers tot het finaleweekend. De overige spelers moeten elke wedstrijddag in een meerkamp door voldoende overwinningen een plekje verdienen voor de volgende wedstrijddag.

Inschrijving

De vereniging geeft aan welke spelers aan (de voorrondes van) de NJMK kunnen deelnemen. Voor elk toernooi moeten spelers (ouders) aangeven of definitief wordt ingeschreven. Inschrijven houdt in dat in ieder geval inschrijfgeld betaald moet worden. En net als bij eendaagse toernooien geldt dat inschrijving verplicht tot deelname!

Invullen van het meerkampformulier

6		WEDSTRIJDFORMULIER ZESKAMP						6	
NR	DEELNEMERS	VERENIGING	RONDE	RONDE	RONDE	RONDE	RONDE	UITSLAG	
			1	2	3	4	5		
1	x 1	x 2							
2	x	x							
3	x	x				7		8	
4	x	x							
5	x	x							
6	x	x							
WEDSTRIJDPUNTEN S=SCHEIDSRECHTER			3	6	9	12	15		
DIRECT TOTALISEREN									
EERSTE RONDE			S	TWEEDE RONDE				S	
1. 1-6			4	4. 1-5				6	
2. 2-5	4		5	5. 2-4				5	
3. 3-4				6. 3-6				2	
DERDE RONDE			S	VIERDE RONDE				S	
7. 1-4				6. 10. 1-3				5	
8. 2-3				11. 2-6				3	
9. 5-6				12. 4-5				2	
VIJFDE RONDE			S	SINDELINGSCOMBINATIES:					
13. 1-2				4. 2 DEELNEMERS UIT 1 VERENIGING: 2-5,1-6,3-4				3	
14. 3-5				1. 3 DEELNEMERS UIT 1 VERENIGING: 1-5,6,2,3-4					
15. 4-6				3. 4 DEELNEMERS UIT 1 VERENIGING: 1-3-4-5					

1. Vul hier de voor- en achternaam van de spelers in.
2. Vul hier de vereniging van de spelers in.
3. Indien er in één poule meerdere spelers van dezelfde vereniging uitkomen, dan geeft het schema aan op welke positie in de poule deze spelers geplaatst moeten worden. Dit om competitievervalsing te voorkomen
4. Vul hier de gamestanden in.
5. Vul hier de setstanden in.
6. Achter elke wedstrijd staat vermeld welke speler scheidsrechter dient te zijn.
7. Hier komen de behaalde punten per wedstrijd:
 - Niet gespeeld = 0 punten;
 - Gespeeld en verloren = 1 punt;
 - Gespeeld en gewonnen = 2 punten.
8. De uitslag geeft het totaal aantal behaalde punten en de eindpositie weer.

Invitatietoernooien en (inter)nationale uitwisselingen

Voor invitatietoernooien (het woord zegt het al) en voor (inter)nationale uitwisselingen moet je door de bond worden uitgenodigd. Je kunt je hier niet voor inschrijven. Als je wordt uitgenodigd mag je in overleg met je coach of trainer en je ouders bepalen of je gaat meespelen.



8. VEEL GEBRUIKTE WOORDEN: WAT BETEKENEN ZE PRECIËS?

RALLY: Als de bal vak heen en weer gespeeld wordt, noem je dat een lange rally.

IN HET SPEL: De bal is 'in het spel' vanaf het moment dat de serveerder de bal opgoeit om op te slaan totdat:

- een punt is gemaakt of
- de scheidsrechter "let" roept.

LET: Let is het Engelse woord voor stop.

GAME: Een game is een wedstrijd tot 11 punten.

SET: Een set is het aantal games dat nodig is om te winnen. Een competitiewedstrijd bij de jeugd bestaat uit 10 sets.

'BEST OF FIVE': Meestal speel je 'best of five'. Dat betekent dat de speler die het eerst 3 games heeft gewonnen, de set wint. Zo'n 'best of five' set kan dus drie, vier of vijf games duren.

BAT(JE): In België noemt men een batje ook wel slaghout. In Nederland hebben we er geen speciaal woord voor, we gebruiken het Engelse woord bat.

BATHAND: De bathand is de hand die het batje vasthoudt.

VRIJE HAND: De hand die niet het batje vasthoudt en waarmee je de bal opgooit bij de opslag is de vrije hand.

TOSSEN: Een klein spelletje voor het begin van de wedstrijd om te bepalen wie begint met serveren en aan welke kant van de wedstrijdtafel.

SERVICE: De service is de slag waarmee je begint. Een ander woord voor service is opslag of beginslag.

NETSERVICE: Een opslag die onderweg het netje raakt, maar verder goed is.

RANDBAL: De randbal is goed, want deze bal raakt de bovenrand van de tafel. Deze bovenrand hoort bij het speelvlak van de tafeltennistafel.

KANTBAL: De kantbal is een foutbal, want de bal raakt de zijkant van de tafel.

SPIN of EFFECT: Het draaien van de bal wordt spin of effect genoemd. Er bestaan verschillende soorten effect: backspin, zijspin, topspin en combinaties ervan. Je trainer kan je uitleggen hoe je met spin kunt spelen.

BLOKKEREN: De speler (of iets wat hij aanheeft) raakt de bal voordat deze gestuit heeft op de tafel. Als een speler de bal blokkeert, krijgt de tegenstander het punt.

SERVEERDER: De speler of speelster die opslaat is de serveerder.

ONTVANGER: De speler of speelster die als eerste moet terugslaan is de ontvanger.

SCHEIDSRECHTER: De persoon die de wedstrijd leidt, de stand afroept en beslist over punt en let.

ASSISTENT-SCHEIDSRECHTERS: Ook wel 'blokker' genoemd, de helper van de scheidsrechter, de persoon die het telblok bedient. Jeugdwedstrijden speel je meestal zonder assistent-scheidsrechter.

COACH: De persoon die aanwijzingen geeft als je een wedstrijd gaat spelen is de coach.

TRAINER: Trainer is het Engelse woord voor oefenmeester.

DIAGONAAL: Diagonaal spelen betekent schuin over tafel spelen.

PARALLEL: Parallel spelen is recht over tafel spelen.

BACKHAND: Aan de backhand kant van je bat zit je wijsvinger.

FOREHAND: Aan de forehandkant van je bat zit je duim.

SPEELVLAK: Het speelvlak van de tafeltennistafel wordt in het midden door het net verdeeld in 2 tafelhelften. Het speelvlak heeft een witte rand van 2 cm breed.

MIDDELIJN: Een 3 mm brede lijn die het speelvlak verdeelt in 2 vakken voor het dubbelspel.

EINDLIJN: De 2 cm brede lijn op het uiteinde van het speelvlak.

ZIJLIJN: De 2 cm brede lijn aan de zijkanten van het speelvlak. De middellijn en de zijlijnen lopen parallel.

ENKELSPEL: Eén speler speelt een wedstrijd tegen één andere speler.

DUBBELSPEL: Twee spelers spelen samen een wedstrijd tegen twee andere spelers.

COMPETITIE: Serie van (meestal) 10 wedstrijden waarin teams van drie of vier spelers twee keer tegen elkaar spelen (één 'thuiswedstrijd' en één 'uitwedstrijd'). Elk seizoen wordt een najaars- (september – december) en een voorjaarscompetitie (februari – mei) gespeeld.

PROMOVEREN: Je hebt zo veel wedstrijden gewonnen dat je de volgende competitie in een hogere klasse mag spelen.

DEGRADEREN: Helaas, je hebt niet genoeg wedstrijden gewonnen en moet de volgende competitie in een lagere klasse spelen.

TOERNOOI: Reeks van wedstrijden die op één dag wordt gespeeld met 1 winnaar per klasse.

MEERKAMP: Een wedstrijd waarbij spelers in groepen zijn ingedeeld. Elke speler speelt tegen iedere speler uit de groep.

WARMING-UP: Een warming-up is de manier om je lichaam op de juiste temperatuur te brengen voor een training of wedstrijd.

NTTB: Nederlandse Tafeltennis Bond.

ITTF: International Table Tennis Federation, Internationale Tafeltennis Bond.

JEUGDLICENTIES: De jeugd bestaat uit vier leeftijdsklassen (juniores, kadetten, pupillen en welpen). Bij junioren, kadetten en pupillen bestaan vier licenties: A, B, C en D. Bij de welpen bestaan alleen de licenties A en D. De A-licentie is de hoogste licentie, de D-licentie is de laagste licentie per leeftijdsklasse.

JUNIOR: Spelers en speelsters van ongeveer 15, 16 en 17 jaar.

KADET: Spelers en speelsters van ongeveer 13 en 14 jaar.

PUPIL: Spelers en speelsters van ongeveer 11 en 12 jaar.

WELP: Spelers en speelsters tot en met ongeveer 10 jaar.

Elk seizoen maakt de NTTB de leeftijdsgrenzen via haar website www.nttb.nl bekend.



TIBHAR SMASH 00

9. TIPS VOOR JE OUDERS OF VERZORGERS

Je kind heeft gekozen voor tafeltennis. Een mooie actieve sport met een lange geschiedenis. Ken jij de regels van het spelletje? In dit boekje staan de belangrijkste spelregels uitgelegd voor je kind. Zo kan je kind goed voorbereid 'aan de tafel' komen en beleeft het meer plezier aan het spel. Hoe kun jij zorgen dat je kind nog meer geniet?

Tip 1. Zorg dat je zelf ook op de hoogte bent van de regels

Ben je niet bekend met alle regels? Lees dit boekje dan samen met je kind door. Zo ben jij ook goed op de hoogte en kun je je kind uitleg geven als hij of zij iets niet goed snapt. Bijkomend voordeel: je begrijpt waar je kind en de coach of trainer het aan de tafel over hebben! Leuk om later over na te praten samen.

Tip 2. Winnen is leuk, met plezier spelen is het leukste!

Als ouder wil je natuurlijk dolgraag dat je kind wint. Maar net als in elke sport geldt: er kan er maar eentje de winnaar zijn! Belangrijker dan winnen is dat je kind met veel plezier speelt. Ook - of juist - als hij verliest. Blijf ook dan sportief en opbouwend, ondanks je eigen teleurstelling.

Tip 3. Geef zelf het goede voorbeeld, ook als je emotioneel bent

Als ouder aan de kant ben je een heel belangrijk voorbeeld voor je kind. Als jij tegenstanders, medespelers en scheidsrechters sportief en met respect benadert, doet je kind dat ook. Wat jij roept kan een positieve invloed hebben op de kinderen aan de tafel. Omgekeerd kan het ook een zeer negatieve invloed hebben. Geef dus altijd het goede voorbeeld. Val andere kinderen niet af. Houd je mond tegen de scheidsrechter, zelfs al ben je het niet met hem eens. De scheidsrechter doet tenslotte ook zijn uiterste best en kan nou eenmaal niet alles zien en goed doen.

Tip 4. Laat de coach coachen en moedig als ouder aan

Ouders die constant aanwijzingen naar hun kind roepen, brengen hun kind in verwarring, zeker als ze zich niet goed verdiept hebben in het spel. Laat de coach coachen en moedig als ouder alleen aan! Zo houd je het voor de kinderen aan de wedstrijdtafel leuk en vooral duidelijk.

Kortom: als je als ouder of verzorger aan de kant bewust bezig bent met hoe jij je kind aanmoedigt en begeleidt, dan leert het met plezier, goed, sportief en met respect tafeltennissen.

Veel tafeltennisplezier!

Colofon

Samenstelling: NTTB

Opmaak: Diep Arnhem

Druk: Kampert-Nauta

November 2013

Een programma van sportbonden en NOC*NSF dat sportief gedrag stimuleert en ongewenst gedrag aanpakt.

Samen
naar een veiliger
sportklimaat