



Spelregels dynamictennis

Laatstelijk gewijzigd op de ALV van 19 november 2011

Art. 1 HET SPEELVELD

1.1 Een dynamictennisbaan kan zowel binnen als buiten worden aangelegd. Ter bevordering van gedrag en stuitvermogen van de bal dient het grondoppervlak bij voorkeur hard en vlak te zijn. De standaardafmetingen van het speelveld zijn 5,18 m breed en 11,88 m lang inclusief de lijnen.

Voor officiële toernooien (categorie A en B) zijn deze afmetingen verplicht. Voor overige evenementen mag er van worden afgeweken - mits met toestemming van het bestuur van de DTBN - indien minstens wordt voldaan aan de minimale afmetingen zijnde 4,50 m breed en 10,50 m lang inclusief lijnen.

De 'uitloop' dient veilig te zijn, waarbij minimaal 1,50 m wenselijk is. Bij een uitloop van minder dan 1,00 m is voor het houden van wedstrijden en toernooien dispensatie nodig van de DTBN of de door de Bond aangestelde competitieleider.

Afwijkende speelveldafmetingen dienen, na verleende dispensatie door de DTBN, ruimschoots tevoren (dus voor aanvang van de competitie of bij inschrijving voor een C-toernooi) bij de deelnemers bekend te zijn.

1.2 De 5,18 meter lijnen, min. 3 cm en max. 5 cm breed, worden eindlijnen genoemd en de 11,88 meter lijnen, min. 3 cm en max. 5 cm breed, worden zijlijnen genoemd.

Het speelveld wordt in twee helften verdeeld door een min. 3 cm en max. 5 cm brede lijn, evenwijdig aan de zijlijnen. Deze lijn heet middenlijn.

Lijnen behoren bij het speelveld.

Dwars over dit rechthoekig speelveld is in het midden, evenwijdig aan de eindlijnen, een net opgehangen tussen netposten die buiten het speelveld staan.

De belijning dient in één kleur te zijn. De kleur is naar keuze, mits voldoende contrast bestaat tussen belijning en ondergrond.

1.3 Vanuit het standpunt van de serveerder heet het gedeelte van het speelveld:
- vóór het net, rechts van de middenlijn: rechter-speelveldhelft,

- vóór het net, links van de middenlijn: linker-speelveldhelft,
- achter het net, rechts van de middenlijn: linker-speelveldhelft van de ontvanger,
- achter het net, links van de middenlijn: rechter-speelveldhelft van de ontvanger.

1.4 De hoogte van de speelruimte bedraagt tenminste 4,50 meter.

Art. 2 HET NET EN DE BEVESTIGING DAARVAN

Het speelveld wordt in twee helften van gelijke grootte verdeeld door een net, afgebiedt met een witte bovenrand van ten hoogste 5 cm breedte, gespannen evenwijdig aan de eindlijnen, op een afstand van 5,94 meter (bij standaard-afmetingen) van de eindlijnen.

Het net moet met inbegrip van de netposten een lengte hebben van minimaal 6 m en maximaal 6,50 m. Het moet in het midden minimaal 82 cm hoog zijn en bij de netposten maximaal 85 cm. Het net wordt door een koord op de voorgeschreven hoogte gehouden. Het net wordt aan beide zijden van het speelveld bevestigd aan een verticale netpost. De neteinden moeten zo dicht mogelijk aansluiten op de netposten. De onderkant van het net moet over de gehele lengte zo dicht mogelijk langs en evenwijdig aan het speelveld lopen.

De afstand van de buitenzijde van de netposten tot de buitenzijde van de zijlijn moet, horizontaal gemeten, minimaal 30 cm en maximaal 60 cm zijn. Een uitzondering hierop vormen zalen waar de netten met een aantal netposten over meerdere banen of de volle breedte van de zaal gespannen zijn, waarbij voor elke baan wordt voldaan aan de eisen voor de nethoogte.

Onverminderd het bovenstaande dienen netten en netposten voor wedstrijdgebruik goedgekeurd te zijn door de DTBN.

Art. 3 DE BAL

3.1 De bal is vervaardigd van een massief, veerkrachtig PU-schuim. De doorsnee is 6 à 7 cm en het gewicht bedraagt 12 - 17 gram. De kleur van de bal is bij voorkeur geel.

3.2 Voor wedstrijden zijn uitsluitend ballen toegestaan die zijn goedgekeurd door de DTBN.

Art. 4 HET RACKET

4.1 Toegestaan zijn uitsluitend rackets die voldoen aan de volgende specificaties.

4.1.1 Het slagoppervlak (de bespanning) van het racket moet vlak zijn en bestaan uit een patroon van gekruiste polyester snaren, verbonden met een raam (frame), en die om en om gevlochten zijn of aan elkaar bevestigd waar zij elkaar kruisen en het patroon van besnaren moet zoveel mogelijk gelijkvormig zijn. De snaren mogen niet dikker zijn dan 1,35 mm en de spanning op de snaren dient 10 à 12 kg te bedragen.

4.1.2 De totale lengte van het frame van het racket - de handgreep inbegrepen - mag niet groter zijn dan 54 cm en de totale breedte niet meer dan 27 cm. Het totale bespannen oppervlak mag niet langer zijn dan 34 cm en niet breder dan 25 cm.

4.1.3 Het gewicht van het racket mag niet meer bedragen dan 220 g.

N.B. Eerder door de DTBN goedgekeurde rackets, die dit gewicht te boven gaan, worden gedoogd.

4.1.4 Aan het frame, met inbegrip van de handgreep en de snaren, mogen zich geen voorwerpen en uitsteeksels bevinden, van welke aard dan ook, anders dan om trillingen te beperken of te voorkomen. Deze voorwerpen dienen beperkt van afmeting te zijn. Wel toegestaan is een polskoordlus aan het uiteinde van de handgreep.

Art. 5 HET (ENKEL)SPEL

5.1 De spelers staan aan weerszijden van het net. De speler die het eerst de bal slaat wordt 'serveerder' genoemd, de ander 'ontvanger'.

5.2 De serveerder brengt de bal op de juiste manier in het spel, de ontvanger slaat op juiste wijze terug, waarna de serveerder op correcte wijze retourneert en zo vervolgens ieder op zijn beurt.

5.3 Het tijdvak waarin de bal in het spel is heet 'rally'.

5.4 Indien een rally wordt beëindigd zonder dat er wordt gescoord (= ongeldige bal), noemt men dit een 'let' (zie art. 11).

5.5 Als een rally eindigt doordat er is gescoord, noemt men dit een 'punt'.

Art. 6 DE BEGINSLAG (SERVICE)

6.1 Tot de serveerder de bal in het spel heeft gebracht, moet hij met beide voeten achter de eindlijn of het denkbeeldig verlengde daarvan staan. Tot het moment dat hij de bal slaat mag hij met de voeten niet het speelveld raken ('voetfout').

6.1.1 De service wordt afwisselend, na een servicebeurt van beide partijen, over de rechter en de linker diagonaal van het speelveld uitgevoerd, waarbij de bal over het net in de diagonaal tegenover de serveerder liggende speelveldhelft moet worden geslagen.

6.1.2 De serveerder kan beginnen met de service als hij klaar staat met de bal in de hand en ook de tegenstander klaar staat.

6.1.3 De serveerder moet de bal laten vallen in de eigen speelveldhelft of het verlengde daarvan. (Het verlengde van de eigen speelveldhelft is het vlak tussen het verlengde van de middenlijn, de eindlijn en het verlengde van de zijlijn.)

6.1.4 Bij de service laat de serveerder in een rechte, neerwaartse beweging van de

hand – die zich in de beginstand maximaal op schouderhoogte bevindt - de bal los en laat deze één keer stuiten. Daarna moet de bal geslagen worden voordat deze opnieuw de grond raakt. De bal mag niet hoger worden geraakt dan op nethoogte. De bal moet rechtstreeks naar de diagonaal tegenover de serveerder liggende speelveldhelft worden geslagen, over het net en zonder dit of de netposten te raken.

6.2 De scheidsrechter moet de juistheid van de service kunnen waarnemen. Als een serverende speler hem het zicht op de service belemmert, of hij om een andere reden twijfelt aan de juistheid van een service, moet hij bij de eerste aanleiding het spel onderbreken en de speler waarschuwen zonder een punt toe te kennen (= 'let'). Bij elke volgende soortgelijke gelegenheid waarbij de scheidsrechter twijfelt aan de juistheid van de service van die speler, moet hij een punt aan de tegenstander toekennen.

Onder alle omstandigheden moet bij een duidelijk onjuiste service een punt aan de tegenstander worden toegekend.

6.2.1 De scheidsrechter heeft het recht een speler die lichamelijk niet in staat is de service op de juiste wijze uit te voeren, en die hem dit vóór het begin van de wedstrijd heeft gemeld, dispensatie te verlenen.

6.3 Onder het slaan van de bal wordt verstaan het raken van de bal met het racket dat de speler vasthoudt. Het op een andere manier raken van de bal wordt als een fout aangerekend.

6.4 Als de serveerder tijdens de uitvoering van de service de bal niet raakt, terwijl hij wel een slagbeweging maakt, wordt de service als fout gerekend.

Art. 7 DE SERVICE-ONTVANGST

7.1 De ontvanger van de service is vrij in de keuze van zijn positie. Hij mag dus in het veld staan. Wel moet hij de aankomende bal één keer op de eigen speelveldhelft laten stuiten voordat hij deze mag terugslaan.

De bal moet zodanig worden geslagen dat deze rechtstreeks over of via het net, dan wel langs de netpost de eigen speelveldhelft verlaat. De bal mag naar willekeur geplaatst worden in de speelveldhelft van de tegenpartij.

7.2 De scheidsrechter heeft het recht een speler die lichamelijk niet in staat is de bal steeds na één keer stuiten terug te slaan, en die hem dit vóór het begin van de wedstrijd heeft gemeld, dispensatie te verlenen. De speler mag de bal dan maximaal twee maal laten stuiten, de tweede keer eventueel buiten de lijnen van het speelveld.

Art. 8 DE GOEDE TERUGSLAG

Na de service en de 'return' van de service-ontvanger is elke terugslag goed waarbij de bal, nadat deze het net is gepasseerd, rechtstreeks wordt teruggeslagen ('vulleren') of nadat de bal éénmaal de grond heeft geraakt, en vervolgens langs, via of over het net de veldhelft van de speler verlaat.

Daar waar geen aparte netposten zijn aangebracht, maar een bespanning over meerdere velden, dient onder 'langs' te worden verstaan 'hoger dan de netrand of de bespanning'. Een bal tussen het net en de netpost door, dus lager dan de netrand, is dus fout. Een bal die na het raken van het speelveld van de tegenstander uit eigen beweging over het net terugspringt (dus niet geraakt is door het racket van de tegenstander) wordt als fout van de tegenstander aangemerkt.

Art. 9 DE BAL IN HET SPEL

9.1 De bal is in het spel vanaf het ogenblik dat de serveerder de bal loslaat met het doel de bal te serveren.

9.2 Een bal op de lijn raakt het deel van speelveld dat door die lijn wordt begrensd. Een bal is 'uit' als hij de buitenkant van de lijn geheel is gepasseerd op het moment dat hij de grond raakt.

Art. 10 EINDE RALLY

10.1 Een rally eindigt zodra een der spelers een punt heeft gescoord.

10.2 Behalve wanneer een rally met een 'let' eindigt, krijgt een speler een punt:

10.2.1 Als de tegenstander er niet in slaagt op de juiste wijze te serveren.

10.2.2 Als de ontvanger van de service de bal terugslaat alvorens deze heeft gestuit, ook al heeft de bal het net of een netpost geraakt of zou hij zijn uitgegaan.

10.2.3 Als de bal de tegenstander raakt of iets wat hij draagt, ook al bevindt deze tegenstander zich buiten het veld en heeft hij niet de intentie om terug te slaan.

10.2.4 Als de tegenstander er niet in slaagt de bal op de juiste manier terug te slaan voordat deze voor de tweede maal de grond raakt.

10.2.5 Als de tegenstander de bal zodanig slaat dat deze buiten het speelveld de grond raakt.

10.2.6 Als de tegenstander de bal achtereenvolgens meer dan eenmaal raakt of meerdere malen op het racket laat stuiten, de bal 'draagt' of op zijn racket opvangt.

10.2.7 Als de tegenstander of iets dat hij draagt of vasthoudt tijdens de rally, of als onmiddellijk gevolg van zijn slag, het net of een netpost zodanig raakt dat dit/deze beweegt, bijvoorbeeld als gevolg van het doorzwaaien van het racket of een arm, ook als de rally al afgelopen leek doordat sprake was van een 'scorende' slag.

10.2.8 Als een tegenstander met het racket over het net reikt en hem daarbij

zodanig hindert dat hij onvoldoende in staat is de bal te retourneren.

10.2.9 Als de tegenstander de bal raakt voordat deze het net is gepasseerd.

10.3 Een rally eindigt ook als de bal via een scheidsrechter, lijnrechter, scheidsrechtersstoel, scheidsrechterstafel of verhoogde netpost in de juiste speelveldhelft terechtkomt. In dat geval dient de scheidsrechter een 'let' te geven als de 'vluchtlijn' van de bal aannemelijk maakt dat de bal ook zonder de genoemde zaken te raken in de juiste speelhelft terecht zou zijn gekomen. Is dat niet aannemelijk, dan is sprake van een fout en een punt.

Art. 11 ONGELDIGE BALLEN ('LET')

11.1 Of in een spelsituatie sprake is van een 'let' is uitsluitend ter beoordeling door de scheidsrechter.

11.2 Een bal wordt overgespeeld:

11.2.1 Wanneer deze bij de beginslag het net of een netpost raakt, mits het serveren verder in orde is, en de bal in de juiste speelveldhelft terechtkomt (zie ook art. 10.3).

11.2.2 Wanneer er geserveerd wordt voordat de tegenstander gereed is. Tracht de tegenstander echter de bal terug te slaan, dan wordt aangenomen dat hij wél gereed was.

11.2.3 Wanneer een speler door een gebeurtenis waarop hij geen invloed heeft, er niet in slaagt goed te serveren of terug te slaan of daardoor op een andere manier een regel overtreedt.

11.2.4 Wanneer de bal tijdens een slagenwisseling beschadigd wordt.

11.2.5 Voor het corrigeren van een fout in de volgorde van serveren, de volgorde van ontvangen, de speelzijde of een andere fout, en tevens voor het waarschuwen of bestraffen van een speler.

11.3 Zodra een speler meent dat hij wordt gehinderd, kan hij de scheidsrechter om een 'let' vragen. De speler kan dit doen door tijdens of na de rally een hand op te steken. De speler mag de rally echter niet zelf onderbreken.

Art. 12 DE TELLING

12.1 Een wedstrijd moet bestaan uit 2 gewonnen 'games' ('best of three'). Van deze regel kan worden afgeweken conform wedstrijd- of toernooireglement.

12.2 Een 'game' wordt gewonnen door de speler of partij die het eerst 21 punten behaalt, behalve in de situatie dat beide partijen 20 punten hebben behaald. In dat geval wint de partij die het eerst 2 punten meer behaalt dan de tegenstander (zie ook

art. 14.1).

12.2.1 Het spel moet ononderbroken voortgaan, met dien verstande dat spelers het recht hebben een pauze van niet meer dan 2 minuten te verlangen tussen opeenvolgende games van een wedstrijd.

Art. 13 KEUZE VAN SPEELVELDZIJDE EN SERVICE

De keuze van speelveldzijde en het recht om de eerste beginslag te doen of deze te ontvangen, wordt vóór het begin van iedere wedstrijd door 'tossen' bepaald, met dien verstande dat, indien de winnaar van de toss er voor kiest de eerste beginslag te doen of deze te ontvangen, de andere partij de keuze van veldhelft heeft en omgekeerd. Ook kan de winnaar van de toss verlangen dat de andere partij de eerste keuze doet.

Art. 14 WISSELEN VAN BEGINSLAG EN SPEELVELDZIJDE

14.1 Telkens nadat er 5 punten zijn gescoord, wordt van beginslag gewisseld; degene die heeft geserveerd, gaat ontvangen en omgekeerd. Deze servicebeurt-wisseling gaat door tot het einde van de game, behalve in de situatie dat beide partijen 20 punten hebben behaald. In dat geval wordt verder na elk punt van beginslag gewisseld totdat de game beëindigd is.

14.2 Na elke servicebeurt van beide spelers wordt gewisseld van diagonaal waarover de service wordt uitgevoerd. Elke speler laat dus bij zijn eerste servicebeurt de bal vallen in of achter de eigen rechter-speelveldhelft, bij de tweede servicebeurt in of achter de linker-speelveldhelft en zo vervolgens.

14.3 Na iedere game wisselen de spelers van speelveldzijde. In een beslissende game, of wanneer een wedstrijd bij wedstrijd- of toernooireglement uit slechts één game bestaat, wisselen de spelers van speelveldzijde zodra één der partijen 10 punten heeft behaald.

Art. 15 VERKEERDE VOLGORDE VAN BEGINSLAG EN PLAATS

15.1 Wanneer een speler de beginslag doet (serveert) terwijl het zijn beurt niet is, moet het spel worden onderbroken zodra de vergissing wordt bemerkt en moet het worden hervat door die speler die bij de bereikte stand wél dient te serveren. Punten gemaakt vóór de ontdekking van de onjuiste servicebeurt blijven geldig.

15.2 Wanneer een speler serveert over de verkeerde diagonaal, wordt de fout direct na ontdekking hersteld, tenzij intussen de game geëindigd mocht zijn. In dat geval

wordt er gehandeld alsof er geen fout was begaan. Punten, gemaakt voordat de fout werd ontdekt, blijven geldig.

Art. 16 HET DUBBELSPEL

Met uitzondering van artikel 14 zijn de voorgaande artikelen tevens van toepassing op het dubbelspel, met inachtneming van het bepaalde in art. 17 t/m 21.

Art. 17 DE BEGINSLAG (SERVICE)

17.1 De beginslag geschiedt zoals is voorgeschreven bij art. 6, met dien verstande dat in elke game slechts over één diagonaal wordt geserveerd (zie art. 18). Het paar dat de toss wint heeft dus de keuze uit de volgende mogelijkheden:

- 1 - De beginslag doen en de diagonaal kiezen (dus de plaats van de service), en de keuze van speelveldhelft overlaten aan de tegenstanders;
- 2 - De speelveldhelft kiezen en beginslag en diagonaalkeuze overlaten aan de tegenstanders.

17.2 De spelers van de serverende partij en de partner van de speler die de service gaat ontvangen, dienen zich achter de eindlijn of het verlengde daarvan te bevinden totdat de bal het racket van de serveerder verlaat. Alleen de speler die de service gaat ontvangen is vrij in het kiezen van zijn positie.

17.3 Als de serveerder, zijn partner of de partner van de ontvanger het speelveld raakt voordat de bal het racket van de serveerder heeft verlaten, is sprake van een 'voetfout' (en een 'punt').

Art. 18 DIAGONAALKEUZE

18.1 In elke game kiest het paar dat begint met serveren de diagonaal waarover alle beginslagen in die game wordt gespeeld. Dat wil zeggen: alle beginslagen in een game worden van achter de rechter-speelveldhelft van de serveerder naar de rechter-speelveldhelft van de ontvanger geslagen, óf van achter de linker-speelveldhelft van de serveerder naar de linker-speelveldhelft van de ontvanger.

18.2 In een beslissende game, of indien bij toernooi- of wedstrijdreglement een wedstrijd uit slechts één game bestaat, bepaalt na de wisseling van veldhelft halverwege de game, het paar dat de game begon met ontvangen over welke diagonaal verder wordt gespeeld.

Art. 19 VOLGORDE VAN SPELEN; SPELAFWIKKELING

19.1 In de eerste game beslist het paar, dat het recht heeft de eerste serie begin-

slagen te doen, welke speler dat zal doen. Het ontvangende paar dient te beslissen welke speler van hen het eerst ontvangt.

19.2 De serveerder geeft een goede service, de ontvanger slaat de bal op de juiste wijze terug, hierna slaat de partner van de serveerder op de juiste wijze terug, gevolgd door een goede terugslag door de partner van de ontvanger, waarna de serveerder de bal weer op de juiste wijze terugslaat en zo vervolgens iedere speler op zijn beurt in die volgorde.

19.3 Na de eerste serie beginslagen gaat de ontvangende tegenstander serveren. Van het paar dat juist geserveerd heeft, wordt de partner van de serveerder nu ontvanger.

19.4 De wisseling van servicebeurt gaat regelmatig door totdat de game eindigt of totdat beide paren 20 punten hebben behaald. In dat laatste geval wordt na elk behaald punt van beginslag gewisseld, totdat de game beëindigd is, met inachtneming van de volgorde zoals hierboven omschreven.

19.5 Bij het begin van volgende games bepaalt steeds de serverende partij wie er gaat serveren. Deze speler serveert op de tegenstander waarvan hij in de game daarvóór de service ontving. Aldus ontstaat de juiste speelvolgorde of 'spelafwikkeling'.

Art. 20 BESLISSENDE GAME

20.1 In de beslissende game van een wedstrijd, of indien een wedstrijd bij wedstrijd- of toernooireglement slechts uit één game bestaat, dient de volgorde van terugslaan (de 'spelafwikkeling', wie slaat op wie) te veranderen nadat één van de partijen 10 punten heeft behaald. Daarmee ontstaat de spelafwikkeling van de voorafgaande game.

20.2 Het paar dat in deze beslissende game begon met ontvangen, bepaalt bij de wisseling welke speler van dat paar vanaf dat moment verder gaat met ontvangen of serveren. De tegenstanders dienen zich hierop aan te passen om tot de juiste spelafwikkeling te komen.

20.3 Als bij de wisseling van veldhelft tevens een servicewisseling moet plaatsvinden (uitsluitend bij de stand 10-0, of 10-5), wordt eerst bepaald welk paar gaat serveren. Daarna bepaalt alsnog het paar dat bij het begin van de game begon met ontvangen, welke speler van dat paar nu verder gaat met ontvangen of serveren. De tegenstanders passen zich hierop aan zodat ook nu de spelafwikkeling van de voorafgaande game ontstaat.

Art. 21 VERKEERDE VOLGORDE BIJ HET ONTVANGEN VAN DE SERVICE

Wanneer een speler serveert of de service ontvangt, terwijl het zijn beurt niet is, moet het spel worden onderbroken zodra de vergissing wordt bemerkt. Het spel moet worden hervat met een service door de juiste speler op de juiste ontvanger. Punten, gemaakt voordat de fout werd ontdekt, blijven geldig.

Procedure bij toekomstige aanpassingen van dit reglement

- a. Een lid-vereniging dient een schriftelijk verzoek in bij het bestuur van de DTBN;
- b. dit beoordeelt het voorgestelde en neemt hierover een voorlopig besluit;
- c. dit voorlopige besluit gaat ter toetsing/beoordeling naar de aangesloten verenigingen onder vermelding van de duur van de toetsing;
- d. het bestuur komt daarna met een concept-voorstel naar de ALV;
- e. de ALV neemt een definitief besluit, waarbij tevens de datum van invoering van de verandering/aanpassing wordt vastgesteld.