Tafeltennis
Sportreglement 2024

Special Olympics Nederland

Inhoud

1. Officiële reglementen 3
2. Officiële onderdelen 3
2.1 Wedstrijd voor individuele vaardigheden 3
(wat bevat service met een doel, stuiteren op het batje, retourneren van de bal) 3
2.2 Enkelspel 3
2.3 Dubbelspel 3
2.4 Gemengd dubbelspel 3
2.5 Rolstoelwedstrijden 3
2.6 Unified Sports® Dubbelspel 3
2.7 Unified Sports® Gemengd dubbelspel 3
3. Faciliteiten en materialen 3
3.1 De Tafel 3
3.2 Tekening 4
3.3 Het Net 4
3.4 De Bal 4
3.5 Het Batje 4
4. Definities 5
4.1 Rally 5
4.2 Let 5
4.3 Punt 5
4.4. Bat hand 5
4.5 Vrije hand 5
4.6 Slag 6
4.7 Obstructie 6
4.8 Serveerder 6
4.9 Ontvanger 6
4.10 De scheidsrechter 6
4.11 Dragen en vasthouden 6
4.12 Correcte slag 6
4.13 Eindlijn 6
5. Spelregels 6
5.1 Basisregels voor enkelspel en dubbelspel 6
5.2 Aanpassingen voor rolstoelwedstrijden 9
5.3 Unified Sports dubbelspel en gemengd dubbelspel 10
5.4 Individuele vaardigheidstest 11

1. Officiële reglementen

De officiële Special Olympics sportreglementen voor tafeltennis zijn van toepassing op alle Special Olympics wedstrijden. Special Olympics is een internationaal sportprogramma en heeft deze reglementen gebaseerd op basis van de reglementen van de International Table Tennis Federation (ITTF) en de International Paralympic Table Tennis Committee (IPTTC). Je kunt deze vinden op: www.ittf.com en www.ipttc.org. De regels van de IPTTC worden gebruikt tijdens rolstoelwedstrijden. In principe worden de regels van de ITTF, de IPTTC of van de Nederlandse Tafeltennisbond (NTTB) toegepast, behalve als die in strijd zijn met de officiële Special Olympics sportreglementen voor tafeltennis of Artikel 1. In dat geval zijn de officiële Special Olympics sportreglementen voor tafeltennis van toepassing.

Zie Artikel 1, https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1-2017.pdf?_ga=2.132227532.316525934.1568279111-859348365.1487247740, voor meer informatie m.b.t. gedragscodes, trainingsstandaarden, medische en veiligheidsvereisten, divisioning, prijsuitreikingen, criteria voor doorgroei naar hogere competitie levels en Unified Sports®.

2. Officiële onderdelen

Hieronder volgt een lijst van officiële onderdelen die voor Special Olympics beschikbaar zijn. Deze zijn bedoeld om sporters met verschillende soorten mogelijkheden in staat te stellen het in competitieverband tegen elkaar op te nemen. Organisaties mogen zelf bepalen welke wedstrijden ze aanbieden en zo nodig regels opstellen voor het organiseren ervan. Coaches verzorgen trainingen en zoeken onderdelen uit die aansluiten bij de capaciteiten en interesses van elke sporter.

2.1 Wedstrijd voor individuele vaardigheden
(wat bevat service met een doel, stuiteren op het batje, retourneren van de bal)
2.2 Enkelspel
2.3 Dubbelspel
2.4 Gemengd dubbelspel
2.5 Rolstoelwedstrijden
2.6 Unified Sports® Dubbelspel
2.7 Unified Sports® Gemengd dubbelspel

3. Faciliteiten en materialen

3.1 De Tafel

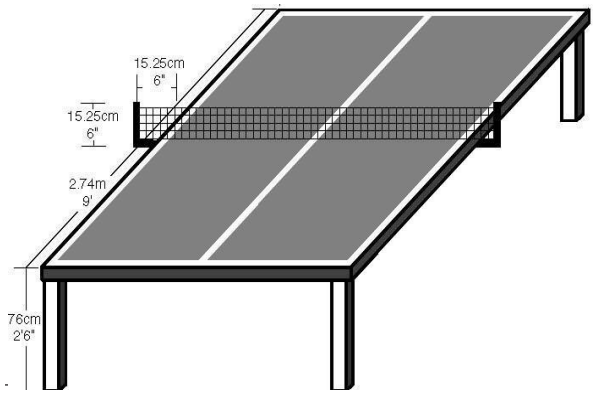
3.1.1 Het oppervlak van de tafel moet rechthoekig zijn en 2,74 meter lang bij 1,52 meter breed. Het blad moet een onderstel hebben dat er voor zorgt, dat het speelvlak horizontaal ligt op 76 centimeter van de grond.

3.1.2 Het tafeloppervlak moet gemaakt zijn van een materiaal met een gelijkmatig stuitvermogen van tussen de 22 en 25 centimeter wanneer een bal vanaf 30,5 centimeter hoogte boven de tafel wordt losgelaten. Langs de randen van het tafeloppervlak lopen lijnen van 2 centimeter breed. De lijnen aan de uiteindes van de tafel worden eindlijnen genoemd, lijnen aan de zijkant heten zijlijnen.

3.1.3 Voor het dubbelspel geldt dat het speeloppervlak in tweeën wordt gedeeld door een 3 millimeter brede witte lijn in het midden, die evenwijdig loopt aan de zijlijnen. Deze middenlijn wordt beschouwd als onderdeel van beide rechterhelften van de tafel.

3.1.4 Het speelvlak omvat de randen aan de bovenkant van de tafel, maar niet de zijkanten van het tafelblad onder die randen.

3.2 Tekening



3.3 Het Net

3.3.1 Het speelvlak wordt verdeeld in twee velden van gelijke grootte door een net dat evenwijdig loopt met de eindlijnen.

3.3.2 Het net wordt gespannen door middel van een koord dat aan beide kanten van de tafel wordt bevestigd aan verticale steunen van 15,25 centimeter.

3.3.3 Het net moet inclusief bevestiging 1,83 meter lang zijn. De bovenkant moet zich over de gehele lengte op 15,25 centimeter boven het speelvlak bevinden. De onderkant moet over de gehele lengte zo dicht mogelijk langs het speelvlak lopen, en de uiteinden van het net moeten zo dicht mogelijk aansluiten op de verticale steunen aan weerszijden van de tafel.

3.3.4 De hele netcombinatie bestaat uit het net, de bevestiging en de netsteunen, inclusief de klemmen waarmee deze aan de tafel worden vastgemaakt.

3.4 De Bal

3.4.1 Het balletje moet helemaal rond zijn (bolvormig) met een diameter van 40 millimeter.

3.4.2 Het gewicht van de bal is 2,7 gram.

3.4.3 De bal moet van een celluloid of gelijksoortige kunststof gemaakt zijn en moet wit of oranje zijn en mat.

3.5 Het Batje

3.5.1 Er zijn geen regels voor de afmetingen, de vorm of het gewicht van het bat.

3.5.2 Het frame moet van hout zijn, overal even dik, vlak en onbuigzaam.

3.5.3 De dikte van het frame dient voor minimaal 85 procent uit hout bestaan.

3.5.4 Een (zelf)klevende lijmlaag in het hout mag verstevigd worden met een vezelmateriaal zoals carbon, glasvezel of samengeperst papier, maar dat mag niet meer dan 7,5 procent van de totale dikte uitmaken, tot een maximum dikte van 0,35 millimeter.

3.5.5 De kant van het blad dat wordt gebruikt om de bal mee te slaan, is bedekt met een laag gewoon rubber met nopjes aan de buitenkant en heeft een totale dikte (inclusief lijmlaag) van maximaal 2 millimeter, of met een laag sandwichrubber met nopjes aan de binnen- of buitenkant en een totale dikte (inclusief lijmlaag) van maximaal 4 millimeter.

3.5.6 De rubberlaag die op het blad wordt aangebracht mag niet over de randen van het bat heen komen. Alleen het gedeelte dat het dichtst bij het handvat zit mag onbedekt blijven of bedekt worden met een ander materiaal. Dit gedeelte wordt beschouwd als onderdeel van het handvat.

3.5.7 Het frame, elke laag in het frame en elke laag materiaal of lijm die wordt aangebracht op de kant waarmee de bal wordt geslagen moet egaal verdeeld en van gelijke dikte zijn.

3.5.8 Aan het begin van een wedstrijd, en telkens als een speler van bat wisselt tijdens de wedstrijd, moet het bat getoond worden aan de tegenstander en aan de scheidsrechter, die het vervolgens mogen onderzoeken.

3.5.9 De ene kant van het batje – bedekt met rubber of niet – moet mat en helderrood zijn, en de andere kant zwart. Een afwerking rond de rand van het blad moet ook mat zijn en nooit wit.

3.5.10 Het rubber op het batje wordt gebruikt zonder fysieke, chemische of andere behandeling.

3.5.11 Kleine afwijkingen van de continuïteit van het oppervlak of de uniformiteit van de kleur als gevolg van accidentele schade, slijtage of vervaging kunnen worden toegestaan, op voorwaarde dat ze de eigenschappen van het oppervlak niet significant veranderen.

4. Definities

4.1 Rally

4.1.1 Een rally is de periode waarin de bal in het spel is.

4.2 Let

4.2.1 Een let is een rally waarvan het resultaat niet wordt geteld.

4.3 Punt

4.3.1 Een punt is een rally waarvan het resultaat wordt geteld.

4.4. Bat hand

4.4.1 De bathand is de hand die het batje vasthoudt.

4.5 Vrije hand

4.5.1 De vrije hand is de hand die geen bat vasthoudt.

4.6 Slag

4.6.1 Een speler speelt de bal als hij/zij deze raakt met het batje of met de hand die het batje vasthoudt (onder de pols).

4.7 Obstructie

4.7.1 Een speler belemmert de bal als hij/zij, of iets wat hij/zij vasthoudt of draagt, de bal tijdens het spel aanraakt voordat die het speelvlak of de eindlijn is gepasseerd en de bal niet heeft aangeraakt, nadat de tegenstander de bal voor het laatst heeft geslagen.

4.8 Serveerder

4.8.1 De serveerder is degene die de bal als eerste in het spel brengt.

4.9 Ontvanger

4.9.1 De ontvanger is degene die als tweede de bal van de serveerder terug moet spelen.

4.10 De scheidsrechter

4.10.1 De scheidsrechter is degene die is aangewezen om het spel te leiden.

4.11 Dragen en vasthouden

4.11.1 Onder datgene wat een speler draagt of vasthoudt of bij zich heeft, wordt verstaan alles wat hij draagt of vasthoudt of bij zich had aan het begin van een rally.

4.12 Correcte slag

4.12.1 De bal heeft de netcombinatie reglementair gepasseerd als deze over, onder of buiten het uitstekende deel van de netcombinatie is gegaan. Dat geldt ook wanneer de bal wordt geslagen nadat deze over of om het net is terug gestuiterd.

4.13 Eindlijn

4.13.1 De eindlijn loopt (denkbeeldig) aan beide kanten oneindig door.

5. Spelregels

5.1 Basisregels voor enkelspel en dubbelspel

5.1.1 Een game

- 5.1.1.1 Een game wordt gewonnen door de partij die als eerste 11 punten scoort, tenzij beide partijen 10 punten hebben. In dat geval is de partij die als eerste 2 punten verschil maakt, de winnaar.

5.1.2 Een wedstrijd

- 5.1.2.1 Een wedstrijd bestaat uit de meeste gewonnen games van een willekeurig oneven aantal games.

5.1.3 Kant en service kiezen

- 5.1.3.1 De toss bepaalt wie de service of een kant mag kiezen om de wedstrijd mee te beginnen.
- 5.1.3.2 De winnaar van de toss heeft de volgende mogelijkheden:
  - 5.1.3.2.1 Ervoor kiezen om eerst te serveren of te ontvangen; de verliezer mag dan een kant kiezen.
  - 5.1.3.2.2 Een kant kiezen; de verliezer mag kiezen of hij eerst wil serveren of ontvangen.
  - 5.1.3.2.3 Bij het dubbelspel beslist het paar dat als eerste de service mag kiezen, wie van beiden als eerste serveert.
  - 5.1.3.2.4 In de eerste game van de wedstrijd beslist het andere dubbel wie van hen als eerste ontvangt.

5.1.3.2.5 In de volgende games kiest het serverende paar de eerste serveerder, en de eerste ontvanger van het andere team is dan automatische degene die in de voorgaande game op hem/haar serveerde.

5.1.4 Van kant wisselen

5.1.4.1 De speler of het dubbel dat een game aan de ene kant begint, begint de volgende game aan de andere kant. In de laatste game van de wedstrijd wisselen de spelers van helft als een van beide partijen 5 punten heeft gehaald.

5.1.5 De speelvolgorde

5.1.5.1 In het enkelspel moet de serveerder eerst een goede service slaan, waarna de ontvanger een goede return dient te maken. Daarna moeten spelers de bal om beurten goed terugslaan.

5.1.5.2 In het dubbelspel moet de serveerder eerst een goede service slaan, waarna de ontvanger de bal goed moet retourneren. Vervolgens moet de partner van de serveerder de bal correct terugslaan, dan de partner van de ontvanger, waarna deze volgorde zich herhaalt.

5.1.6 Van service wisselen

5.1.6.1 Als er 2 punten zijn gescoord, wordt de ontvangende speler of het ontvangende paar de serverende partij. Dat gaat zo door tot aan het einde van de wedstrijd, tenzij beide partijen 10 punten hebben of de tijdregel van kracht is. In dat laatste geval is de volgorde van serveren en ontvangen dezelfde, maar gaat de service na elk punt over naar de tegenstander.

5.1.6.2 Dubbels

5.1.6.2.1 De eerste twee services worden geslagen door de speler van de dubbel die met de service mag beginnen. De services worden ontvangen door de juiste speler van het andere team.

5.1.6.2.2 De volgende twee services worden gespeeld door de ontvanger van de eerste twee services en worden ontvangen door de partner van de eerste serveerder.

5.1.6.2.3 Het derde tweetal services wordt geslagen door de partner van de eerste serveerder en ontvangen door de partner van de eerste ontvanger.

5.1.6.2.4 Het vierde tweetal services wordt geslagen door de partner van de eerste ontvanger en ontvangen door degene die als eerste serveerde.

5.1.6.2.5 Het vijfde tweetal services (geleverd en ontvangen) is gelijk aan het eerste. Dit gaat zo door tot het einde van de game of als de score bij 20 punten gelijk is.

5.1.6.2.6 In elke game van een dubbelspel is de beginvolgorde van ontvangen tegengesteld aan de volgorde in de direct voorafgaande game.

5.1.6.3 Als de score 10-10 gelijk is, is de volgorde van serveren en ontvangen hetzelfde, alleen slaat elke speler dan maar één service per beurt tot het einde van de game.

5.1.6.4 De partij die het eerste serveert in een game, zal als eerste ontvangen in de daaropvolgende game, en zo verder tot het einde van de partij.

5.1.7 Verkeerde volgorde van service, ontvangst of kant

5.1.7.1 Als de spelers vergeten van kant te wisselen, wordt het spel zo gauw als de fout ontdekt wordt onderbroken en wisselen de spelers alsnog.
5.1.7.2 Wanneer een speler per ongeluk serveert of ontvangt terwijl het zijn beurt niet is, wordt het spel zo gauw als de fout ontdekt wordt stilgelegd en wordt de juiste volgorde weer opgepakt.
5.1.7.3 In alle omstandigheden worden de punten die werden gescoord voordat de fout werd ontdekt, wel meegeteld.

5.1.8 Een goede service
5.1.8.1 De service begint met het stilleggen van de bal in de open handpalm van de vrije hand van de serveerder.
5.1.8.2 Vanaf het moment dat de bal stilligt totdat hij wordt geslagen, bevindt de andere hand met het batje zich boven het niveau van het speelvlak.
5.1.8.3 De serveerder gooit de bal daarna vanuit de vlakke hand en zonder effect ten minste 16 centimeter vrijwel recht omhoog.
5.1.8.4 Als de bal weer naar beneden komt, slaat de serveerder deze via een stuit op de eigen helft over het net of de netcombinatie naar de helft van de tegenstander.
5.1.8.5 Bij het dubbelspel moet de bal achtereenvolgens het rechterspeelvlak van de serveerder en van de ontvanger raken.
5.1.8.6 Als een serveerder die wil opslaan de bal mist, verliest hij het punt.
5.1.8.7 Zodra de bal is geslagen dient de vrije arm en de hand van de serveerder te worden verwijderd van de ruimte tussen de bal en het net. De ruimte tussen de bal en het net wordt bepaald door de bal, het net en de onbepaalde opwaartse uitstrekking.
5.1.8.8 Als een service duidelijk niet volgens de regels gespeeld wordt, wordt geen waarschuwing gegeven, maar gaat het punt direct naar de tegenstander. Behalve als:
5.1.8.8.1 Er een assistent-scheidsrechter is aangewezen, want die mag het spel onderbreken als hij een duidelijke fout ziet bij de service en de desbetreffende speler waarschuwen zonder een punt toe te kennen. Mocht hetzelfde nog eens gebeuren in dezelfde wedstrijd, ongeacht de oorzaak van de fout, dan krijgt de speler niet nog eens het voordeel van de twijfel en verliest hij het punt.
5.1.8.8.2 Een speler fysiek niet in staat is om de regels rondom de service helemaal correct na te leven. In'zo'n geval kan de scheidsrechter – mits die van tevoren op de hoogte is gesteld – een uitzondering maken.

5.1.9 Een goede return
5.1.9.1 Nadat de bal is geserveerd of teruggeslagen, moet deze zó geslagen worden dat hij over het net of om de netcombinatie heen gaat (of die nog even raakt) en dan het speelvlak van de tegenstander raakt.
5.1.9.2 Als de bal, nadat deze is geserveerd of teruggeslagen, door eigen effect terug over het net gaat, moet deze nog wel geslagen worden zodat het veld van de tegenstander wordt geraakt.

5.1.10 De bal in het spel
5.1.10.1 De bal is in het spel vanaf het moment dat die wordt geserveerd totdat hij iets anders raakt dan het speelveld, de netcombinatie, het batje of de speel hand onder de pols, of wanneer wordt besloten om de rally om andere redenen opnieuw te spelen of een punt toe te kennen aan een van beide partijen.

5.1.11 Een let
5.1.11.1 Een rally eindigt in de volgende gevallen in een let:

5.1.11.1.1 Als de bal het net of de netcombinatie raakt, waarbij de service verder correct is of gehinderd wordt door de ontvanger of zijn partner.
5.1.11.1.2 Als de ontvanger(s) naar de mening van de scheidsrechter nog niet klaar was/waren, mits de ontvangende partij geen poging doet om de bal te slaan.
5.1.11.1.3 Als het niet goed kunnen serveren of retourneren naar de mening van de scheidsrechter wordt veroorzaakt door iets waar de spelers geen invloed op hebben.
5.1.11.1.4 Als een rally wordt onderbroken door een correctie van de volgorde van serveren of ontvangen, of het wisselen van speelzijde.
5.1.11.1.5 Als de service wordt onderbroken door een waarschuwing aan een speler voor het niet correct naleven van de regels.
5.1.11.1.6 Als de spelomstandigheden zodanig verstoord worden dat ze, naar mening van de scheidsrechter, invloed hebben op de uitkomst van de rally.

5.1.12 Puntverlies
5.1.12.1 Tenzij er een let wordt gegeven, verliest een speler het punt in de volgende situaties:
5.1.12.1.1 Als de speler niet op de juiste manier serveert.
5.1.12.1.2 Als de speler niet goed terugslaat.
5.1.12.1.3 Als de speler de bal belemmert.
5.1.12.1.4 Als de speler de bal slaat met een kant van een batje die niet voldoet aan de eisen.
5.1.12.1.5 Als de speler, of iets dat hij draagt of vasthoudt, het speelvlak in beweging brengt terwijl de bal in het spel is.
5.1.12.1.6 Als de vrije hand van de speler het speeloppervlak aanraakt terwijl de bal in het spel is.
5.1.12.1.7 Als de speler, of iets wat hij draagt of vasthoudt, de netcombinatie raakt terwijl de bal in het spel is.
5.1.12.1.8 Bij het dubbelspel: als een speler een bal niet in de juiste volgorde slaat, tenzij er echt sprake is van een fout in de voorgeschreven speelvolgorde.

5.2 Aanpassingen voor rolstoelwedstrijden

5.2.1 Alle deelnemers zitten in een rolstoel.
5.2.1.1 Er mag gebruikgemaakt worden van een kussen of een combinatie van schuimrubber.
5.2.1.2 De rolstoel mag een rugleuning hebben.

5.2.2 De tafel mag geen fysieke belemmering vormen voor de normale en toegestane bewegingsvrijheid van de rolstoeltafeltennisser.

5.2.3 Bij de service moet de ontvanger de bal op de juiste manier terugslaan. Maar als de ontvanger de bal slaat voordat die een zijlijn passeert of een tweede keer stuitert op zijn eigen speelvlak, wordt de service als correct beschouwd en wordt geen let gegeven.
5.2.3.1 Rolstoelspelers hoeven de bal niet vanaf de vlakke hand recht de lucht in te gooien. Deze spelers mogen de bal op elke willekeurige manier vasthouden en omhoog gooien. Hierbij mag de bal geen effect meekrijgen. Het blijft de verantwoordelijkheid van de serveerder om een service zo te slaan, dat de juistheid ervan kan worden gecontroleerd door de scheidsrechter.

5.2.4 Rolstoelspelers mogen het speelvlak wel met hun vrije hand aanraken tijdens het spel. Ze mogen de tafel alleen niet gebruiken voor ondersteuning als ze de bal spelen. De tafel mag ook niet in beweging worden gebracht.

5.2.5 Tijdens het spel mogen de voeten of de voetsteunen van de speler de grond niet raken.

5.2.6 Deelnemers mogen niet noemenswaardig van het kussen af komen tijdens het spel.

5.2.7 Bij het dubbelspel mag de service via de zijlijn van de rechterhelft van het speelvlak van de tegenstander het veld uit gaan. De serveerder moet een goede eerste service slaan, de ontvanger moet de bal goed terugslaan, en daarna mogen beide spelers van de dubbel de bal terugslaan. De rolstoel mag niet over de denkbeeldige verlenging van de middenlijn van het speelveld heen komen. Als dit toch gebeurt, betekent dat een punt voor de tegenpartij.

5.3 Unified Sports dubbelspel en gemengd dubbelspel

5.3.1 Elk Unified Sports team bestaat uit een speler en een partner. Atleten en Unified-partners moeten van vergelijkbare leeftijd en met vergelijkbare vaardigheden zijn. Voor meer informatie over vergelijkbare leeftijd en vaardigheden, zie Sportreglement Artikel 1 Sectie 14.1.2.

5.3.2 Elk team bepaalt zijn eigen servicevolgorde.

5.3.3 Serveren met een doel

5.3.3.1 De speler serveert vijf ballen van de rechterkant van de tafel en vijf ballen van de linkerkant. Een bal die in het juiste servicevak terecht komt, levert een punt op.

5.3.4 Stuiteren op het batje

5.3.4.1 De speler gebruikt het batje om binnen 30 seconden de bal zo vaak mogelijk te laten stuiteren.

5.3.4.2 Als de speler de controle over de bal verliest, kan een official hem een andere bal geven en kan worden doorgegaan met tellen.

5.3.4.3 De deelnemer speelt twee ronden van 30 seconden. Het hoogste puntenaantal van deze twee ronden telt.

5.3.5 Retourneren

5.3.5.1 De speler staat aan de ene kant van de tafel tegenover een official die als aangever fungeert.

5.3.5.2 De aangever gooit de bal naar de forehandkant van de speler.

5.3.5.3 De speler krijgt een punt als hij/zij de bal goed naar de overkant kan slaan. De bal telt als hij/zij de tafel raakt. Als de bal het net raakt en terugvalt naar de eigen kant van de tafel, wordt geen punt verdiend.

5.3.5.4 De speler krijgt 5 punten als hij de bal terugslaat in één van twee servicevakken. In dit geval krijgt hij/zij niet het extra punt dat normaal wordt toegekend als de bal de kant van de aangever raakt.

5.3.5.5 De speler probeert in totaal vijf ballen terug te slaan.

5.3.5.6 De maximaal haalbare score is 25 punten.

5.4 Individuele vaardigheidstest

5.4.1 Met de hand opgooien

5.4.1.1 De speler gebruikt één of beide handen om de bal 30 seconden lang in de lucht omhoog te gooien.

5.4.1.2 De bal mag gevangen of geslagen worden en elke keer dat de bal de hand raakt, wordt een punt verdiend.

5.4.1.3 Als de speler de controle over de bal verliest, krijgt hij een andere bal en kan worden doorgegaan met tellen.

5.4.2 Stuiteren op het batje

5.4.2.1 De speler krijgt een punt elke keer dat hij/zij binnen 30 seconden een bal op zijn batje laat stuiteren.

5.4.2.2 Als de speler de controle over de bal verliest, krijgt hij/zij een andere bal en kan worden doorgegaan met tellen.

5.4.3 Forehand volley

5.4.3.1 De speler staat aan zijn/haar kant van de tafel met aan de overkant een andere speler die de ballen aangeeft.

5.4.3.2 De aangever slaat vijf ballen op de forehand van de speler.

5.4.3.3 Elke keer dat de speler de bal terugslaat in het speelvlak van de aangever, krijgt hij een punt.

5.4.3.4 De bal moet de tafel raken om te tellen als een punt. Een bal die in één van beide servicevakken terechtkomt, levert 5 punten op.

5.4.4 Backhand Volley

5.4.4.1 Hiervoor geldt hetzelfde als bij de forehandvolley, alleen worden de ballen dan aangegeven op de backhand.

5.4.5 Service

5.4.5.1 De speler serveert elk vijf ballen volgens onderstaande instructies.

5.4.5.1.1 Vanaf de rechterkant van de tafel naar de andere rechterkant.

5.4.5.1.2 Vanaf de rechterkant van de tafel naar de linkerkant.

5.4.5.1.3 Vanaf de linkerkant van de tafel naar de andere linkerkant.

5.4.5.1.4 Vanaf de linkerkant van de tafel naar de rechterkant.

5.4.5.2 Een bal die in het juiste servicevak terechtkomt, levert twee punten op.

5.4.5.3 Een bal die in het verkeerde servicevak terechtkomt, levert een punt op.

5.4.6 Eindscore

5.4.6.1 De eindscore wordt bepaald door alle punten van elk van de vijf onderdelen van de individuele vaardigheidstest bij elkaar op te tellen.

5.4.7 De speler serveert in totaal vijf ballen.

5.4.8 De maximaal haalbare score is 25 punten