

Algemene Spelregels Taiji Bailong Ball

**WEDSTRIJD
REGLEMENTEN**



Versie 01. 07-2012

1. ALGEMENE RICHTLIJNEN

4

1.1. Disciplines (zie bijlage)-----4

1.1.1. Soloplay-Freestyle -----	4
1.1.2. Soloplay-Groep -----	4
1.1.3. Multiplay-Samen -----	4
1.1.4. Multiplay-Competitie -----	4
1.1.5. Multiplay-Dubbel-----	4

1.2. Leeftijdscategorieën-----5

1.3. Speelveld-----5

1.3.1. Soloplay -----	5
1.3.2. Multiplay -----	5

1.4. Spelmateriaal -----6

1.4.1. Bal-----	6
1.4.2. Racket-----	6

1.5. Scheidsrechter -----6

1.5.1. Soloplay scheidsrechter -----	6
1.5.2. Multiplay scheidsrechter -----	6

1.6. Voorwaarden voor deelname -----7

1.7. Kosten -----7

1.8. Verloop van de wedstrijden -----7

2. SOLOPLAY

8

2.1. Freestyle-----8

2.1.1. Beoordeling-----	8
2.1.2. Tijdslimiet -----	8
2.1.3. Algemene beoordelingsstandaard -----	8
2.1.4. Technische moeilijkheidsgraad – 20 punten -----	8
2.1.5. Totale choreografie en verloop – 30 punten -----	8
2.1.6. Toepassing technieken – 40 punten-----	9
2.1.6.1 Swingen, U-swing-----	9
2.1.6.2 Cirkelen, Spiegel -----	9
2.1.6.3 Bal loslaten en opvangen -----	9
2.1.6.4 Draaiingen-----	9
2.1.6.5 Racketdraaiingen -----	9
2.1.6.6 Totaalindruk van de uitvoering-----	10
2.1.7 Totaalindruk – 10 punten -----	10

2.2. Freestyle Groep -----11

2.2.1 Deelnemersaantal -----	11
2.2.2 Beoordeling -----	11
2.2.3 Tijdslimiet -----	11
2.2.4 Algemene beoordelingsstandaard -----	11
2.2.5 Technische moeilijkheidsgraad – 20 punten -----	12
2.2.6 Totale choreografie en verloop – 30 punten -----	12
2.2.7 Toepassing technieken – 40 punten -----	12
2.2.8 Totaalindruk – 10 punten -----	12

3.1. Algemene regels	13
3.1.1. Algemeen	13
3.1.2. Fouten tijdens het spel	13
3.2. Wedstrijdregels 'Multiplay-Competitie'	13
3.2.1. Wedstrijdvoorbereiding en -uitvoering	13
3.2.1.1. Speelveldkeuze en opwarmfase	13
3.2.1.2. Positie en serveren	13
3.2.1.3. Recht van serveren	14
3.2.1.4. Servicewissel	14
3.2.1.5. Pauze tussen de sets en speelveldwissel	14
3.2.2. Wedstrijd beslissingen	14
3.2.2.1. Puntwinst	14
3.2.2.2. Setwinst	14
3.2.2.3. Matchwinst	14
3.2.3. Service	14
3.2.3.1. Foutloze service	14
3.2.3.2. Recht van serveren	15
3.2.3.3. Serveerfout	15
3.2.3.4. Verstoringen door de tegenpartij	15
3.2.3.5. Overspelen van de service	15
3.2.4. Zwaai technieken	15
3.2.4.1. Toegestane zwaai technieken	15
3.2.4.2. Toegestane aantal zwaai technieken	15
3.2.4.3. Foute zwaai technieken	16
3.2.4.4. Aanvalstechniek	16
3.2.4.5. Zwaai technieken in voorveld (inclusief scheidingslijn)	16
3.3. Wedstrijdregels 'Multiplay-Samen'	16
3.3.1. Opstelling	16
3.3.2. Scoretellers	16
3.3.3. Beoordeling	16
3.3.4. Speeltijd en score	17
3.3.5. Serveerpositie	17
3.3.6. Technische fouten in de uitvoering	17
3.3.7. Beoordeling moeilijkheidsgraad	17
3.3.8. Gelijkspel	17

Bijlagen:

- I. Overzicht disciplines TBB-spel
- II. Speelveld
- III. Scheidsrechters gebaren
- IV. Puntenindeling Multiplay-Samen

1. ALGEMENE RICHTLIJNEN

Bij alle kampioenschappen zijn er 4 disciplines met 4 leeftijdscategorieën mogelijk.

1.1. Disciplines (zie bijlage I)

1.1.1. Soloplay Freestyle

Een deelnemer presenteert een Soloplay-uitvoering op eigen muziek.

Drie scheidsrechters beoordelen de technische moeilijkheidsgraad, de choreografie en het verloop, de nauwgezetheid van de uitgevoerde technieken en de totaalindruk.
Nauwkeurige beschrijving onder 2.1.

1.1.2. Soloplay Groep

Twee tot vijf deelnemers presenteren een Soloplay-uitvoering op eigen muziek. Hierbij mogen 'standaardvormen' of eigen gecreëerde vormen uitgevoerd worden.

Drie scheidsrechters beoordelen de technische moeilijkheidsgraad, de choreografie en het verloop, de nauwgezetheid van de uitgevoerde technieken en de totaalindruk.
Nauwkeurige beschrijving onder 2.2.

1.1.3. Multiplay-Samen

Twee deelnemers proberen binnen twee minuten punten te verzamelen. De punten worden toegekend door een 'scorescheidsrechter'. Technieken worden naar categorie beoordeeld met 1, 2 of 3 punten.

Een hoofdscheidsrechter kent iedere deelnemer een kwaliteitsfactor toe. Hiermee wordt de totaalscore van de deelnemer verrekend. Daarna worden de punten van beide deelnemers opgeteld.
Nauwkeurige beschrijving onder 3.3.

1.1.4. Multiplay-Competitie

Er worden twee sets gespeeld. Een set wordt gewonnen met 15 punten bij een verschil van tenminste twee punten. Is er geen twee punten verschil, dan wint de deelnemer die als eerste de 20 punten bereikt heeft. Bij gelijkspel wordt een derde beslissende set gespeeld.

Bij de Multiplay-Competitie kan er sprake zijn van een dilemma tussen kwaliteit en een vloeiend spelverloop. Naar inschatting van de hoofdscheidsrechter worden technische fouten niet afgekeurd ten gunste van een vloeiende spelverloop (alhoewel hij als richtlijn heeft de technisch betere speler te steunen en de kwaliteit voorop te stellen). Als beide spelers gelijkwaardig zijn, is het vloeiend spelverloop het belangrijkste.
Nauwkeurige beschrijving onder 3.2.

1.1.5. Multiplay-Dubbel

De regels zijn gelijk aan 1.1.4. Multiplay-Competitie, met de volgende toevoegingen

- De service wordt uitgevoerd in de volgorde: A1-B1-A2-B2-A1-.....
- De vrijstaande speler van het serverende team mag zich in het gehele veld opstellen.

1.2. Leeftijdscategorieën

- Leeftijdscategorie I – tot en met 16 jaar
Leeftijdscategorie II – 17 tot en met 55 jaar
Leeftijdscategorie III – vanaf 56 jaar

Leeftijdscategorie Mixed – deelnemers uit tenminste 2 leeftijdscategorieën.

- De juiste indeling van deze categorieën voor de wedstrijden is afhankelijk van het aantal deelnemers.
- Zijn er te weinig aanmeldingen in de categorieën I, II of III dan worden deze deelnemers in de categorie Mixed ingedeeld. De wedstrijden voor deze categorieën worden dan geannuleerd.
- Als in de categorie Mixed alleen of na samenvoegen met andere categorieën ook te weinig aanmeldingen zijn, wordt ook deze categorie geschrapt.
- Zijn er te weinig aanmeldingen in één van de vier disciplines voor alle categorieën dan wordt deze discipline uit de wedstrijden geschrapt.
- Als na samenvoegen van meerder leeftijdscategorieën bij 'Soloplay-Groep' of 'Multiplay-Samen' één deelnemer valt in meerdere disciplines moet de deelnemer kiezen voor deelname in slechts één categorie.

Voorbeeld: deelnemer A meldt zich aan voor 'Multiplay-Samen' samen met deelnemer B in categorie I (ze zijn beide 15 jaar) en met deelnemer C (58 jaar) in categorie Mixed. Er zijn slechts 3 deelnemers in I, dus deze wordt samengevoegd met Mixed. Deelnemer A is nu dubbel aangemeld in Mixed. Deze moet nu beslissen of hij met deelnemer B of C zal deelnemen.

De uiteindelijke beslissing zal worden genomen en bekendgemaakt door de organisatie.

1.3. Speelveld (zie bijlage II)

1.3.1. Soloplay

Het veld voor Soloplay heeft de volgende afmetingen:

- 'Soloplay-Freestyle': 10 m. x 10 m.
'Soloplay-Groep': 20 m. x 15 m.

1.3.2. Multiplay

- Het speelveld voor enkelspel heeft de afmetingen van: 11,88 m. lengte, 5,11 m. breedte. Het speelveld voor dubbelspel heeft de afmetingen van: 11,88 m. lengte, 6,10 m. breedte.
- Het speelveld moet rondom een vrije zone hebben van tenminste 1 m.
- De speelruimte moet minimaal 6 meter hoog zijn.
- Alle lijnen dienen minstens 2 cm breedte te zijn.
 - De **middenlijn** deelt het speelveld in twee gelijke helften.
 - De **voor/achter scheidslijn (servicelijn)** ligt parallel aan de middenlijn en hier 2,97 m. van verwijderd. Deze lijn hoort bij het voorveld. Deze lijn scheidt het aanvalsveld (achterveld) en het beperkte gebied (voorveld).
 - Het serviceveld ligt achter deze scheidslijn in het achterveld.
- Het net hangt boven de middenlijn.
- De hoogte van de netband bedraagt 1,75 m, aan de uiteinden max. 1,80 m.

1.4. Spelmateriaal

1.4.1. Bal

Alle ballen moeten rond zijn met een doorsnede van 6,8cm (+/- 0,2 cm.) met een gewicht van 54 g. (+/- 2g.). Zowel de bal als de inhoud (zandkorrels) hebben ieder een gewicht van ca. 27g.

- Soloplay:
 - De leeftijdscategorie II moet een vilt of leren bal gebruiken.
 - De leeftijdscategorie I, III en Mixed (Groep) kunnen vrij kiezen tussen een rubber, vilt of leren bal.
- Multiplay:
 - Voor alle Multiplay-wedstrijden worden rubberballen gebruikt.

1.4.2. Racket

- De totale lengte van het racket moet tussen de 46 en 54 cm liggen, de dikte van de rand mag maximaal 10 mm. zijn.
- Het racketblad moet rond zijn met een binnen doorsnede van 20,7 +/- 0,3 cm.
- Het racket mag vervaardigd zijn uit diverse materialen zoals: kunststof, staal, aluminium of carbon. Eigen creaties moeten worden gecontroleerd en worden toegelaten door de organisatie.
- Het oppervlak van de bespanning moet uit siliconen of rubber bestaan.
- Bij een horizontaal gehouden racket, mag de bespanning maximaal 5 mm. doorhangen. (het horizontale racketblad mag niet onder het frame uitkomen, bij een framedikte van ± 1 cm.)

Voldoet een racket niet aan de eisen, dan kan de organisatie een racket beschikbaar stellen.

Deelnemers in de leeftijdscategorie I en III mogen voor Soloplay een racket gebruiken met een bespanning die maximaal 15 mm. doorhangt (is ± 1 cm. onder het frame, bij een framedikte van ± 1 cm.)

1.5. Scheidsrechter

Scheidsrechter bij officiële toernooien kan alleen diegene zijn, die in het bezit is van een certificaat Trainer of Assistent-trainer volgens de TBBA-standaard.

Er zijn twee categorieën scheidsrechters: Hoofdscheidsrechter (HS) en Assistent-scheidsrechter (AS). Hun taken zijn per discipline nauwkeurig omschreven.

De scheidsrechter gebruikt bij Multiplay disciplines specifieke handgebaren. zie bijlage III.

1.5.1. Soloplay scheidsrechter

Voor Soloplay worden één HS en twee AS ingezet.

De beoordeling van de HS weegt zwaarder (zie 2.1.1.)

1.5.2. Multiplay scheidsrechter

Voor Multiplay worden afhankelijk van de discipline één HS en 1 of 2 AS ingezet.

- Voor 'Multiplay-samen' zijn één HS en twee AS nodig.
 - De HS is verantwoordelijk voor het juiste spelverloop en geeft de technische kwaliteitsfactor (zie 3.3.3).
 - De AS zijn verantwoordelijk voor het tellen van de punten (zie 3.3.3.)
- Bij Multiplay-Competitie worden één HS en één AS ingezet.
 - De HS is verantwoordelijk voor het juiste spelverloop, de beoordeling van de technieken als ook het behouden van het vloeiend spelverloop.
 - De AS is hoofdzakelijk in functie als lijnrechter en scoreteller.

1.6. Voorwaarden voor deelname

- Iedere speler kan aan een TBBA-kampioenschap deelnemen, ongeacht nationaliteit of woonplaats.
- Iedere deelnemer en toeschouwer is zelf aansprakelijk in geval van schade en/of ongevallen gedurende het hele evenement.

1.7. Kosten

De hoogte van het startgeld wordt vastgesteld door het organisatiecomité en is gebaseerd op de volgende richtlijnen:

	Normaal	Leden TBBA
- Leeftijdscategorie I (1 maand voor aanvang)	€ 20	€ 15
- Leeftijdscategorie II & III (1 maand voor aanvang)	€ 40	€ 30
- Dagprijs	€ 50	€ 50
- Toeschouwers	GRATIS	

1.8. Verloop van de wedstrijden

Het verloop van de wedstrijden hangt af van het aantal deelnemers. In principe vinden op zaterdag de voorrondes plaats en op zondag de finales. Het organisatiecomité neemt hierover de besluiten 2 weken voor aanvang als het deelnemersaantal vaststaat.

2. SOLOPLAY

2.1. Freestyle

2.1.1. Beoordeling

De totaalscore wordt berekend volgens de volgende formule:

$\text{Puntenaantal (2xHS + AS1 + AS2) / 4 = totaalscore}$

2.1.2. Tijdslimiet

Een Soloplay-Freestyle uitvoering moet een lengte van 3 tot 3,5 minuten hebben.

2.1.3. Algemene beoordelingsstandaard

De maximale score van 100 punten wordt als volgt verdeeld:

- technische moeilijkheidsgraad: 20 punten
- totale choreografie en verloop: 30 punten
- toepassing technieken: 40 punten
- totaalindruk: 10 punten

Extra punten kunnen worden verkregen door toepassing van:

- een onbekende techniek: 5 punten
- meerdere onbekende technieken: 10 punten
- 2 rackets met 1 bal (tweehandig): 5 punten
- 2 rackets met 2 ballen (tweehandig): 5-15 punten

Onbekende technieken moeten vooraf aan de organisatie getoond worden en door de organisatie als onbekende techniek geclassificeerd worden.

Bij toepassing van twee rackets en twee ballen is het gebruik ervan bepalend voor het toekennen van de punten. Als beide ballen overwegend met één racket gespeeld worden, worden er slechts 5 punten gegeven. Het tweehandig gebruik van twee rackets met respectievelijk één bal kan tot 15 punten opleveren.

2.1.4. Technische moeilijkheidsgraad – 20 punten

Een Freestyle uitvoering moet de volgende elementen bevatten:

- Swingtechnieken, bal loslaten en opvangen: tot 5 punten
- Cirkelende technieken: tot 5 punten
- Draaiende technieken (zowel racket als lichaam): tot 10 punten

2.1.5. Totale choreografie en verloop – 30 punten

De choreografie met de daarin aanwezige bewegingen moeten voldoen aan de basisprincipes.

De bewegingen moeten harmonieus, in balans en uitgestrekt zijn.

De kracht moet uit het 'Yao-bereik' komen, continu en vloeiend zijn.

Afgezien van loslaattechnieken moet de bal continu op het racketblad liggen.

De toegepaste bewegingen moeten in de context gezien worden van de leeftijd en capaciteiten van de deelnemer.

Het ritme en de melodie moeten in harmonie zijn.

De bewegingen moeten vloeiend, sierlijk, compact als ook ruim zijn, zodat het samenspel tussen hard en zacht tot zijn recht komt.

- Als de bewegingen niet aan de grondprincipes voldoen: tot 5 punten aftrek
- Als de bewegingen de gezondheid meer schaden dan bevorderen: tot 1 punt aftrek

- Als de bewegingen in de hele uitvoering eentonig zijn of te vaak herhaald worden: tot 5 punten aftrek
- Als de bewegingen niet harmonieus verbonden worden: tot 5 punten aftrek
- Als er geen harmonie is tussen muziek en bewegingen: tot 5 punten aftrek
- Met uitzondering van het begin en het einde moet de Freestyle met de bal op het racket uitgevoerd worden.
Als de voortgang niet verstoord wordt, mogen er poses worden aangenomen van max. 3 seconden. Zijn deze langer: 1 punt aftrek
- Als er meer dan 4 tellen zonder bal gespeeld wordt: 2 punten aftrek
- Als de bal valt (eenmaal / meermaals): 2/5 punten aftrek
- Als de uitvoering overeenkomt met de standaardvormen: 5 punten aftrek
- De toegestane ruimte moet volledig benut worden, maar mag niet overschreden worden. Teveel of te weinig gebruik: 2 punten aftrek
- Maximaal kunnen 30 punten worden afgetrokken.

2.1.6. Toepassing technieken – 40 punten

De gedemonstreerde technieken worden beoordeeld naar de uitgevoerde correctheid en de afwerking van de toepassing. De beoordelingsrichtlijnen zijn ingedeeld in de volgende bewegingscategorieën:

2.1.6.1. *Swingen, U-Swingen*

Lichte fout: racketpositie, -houding is niet juist; lichaamshouding is niet rechtop; de stappen zijn niet juist.

Middelzware fout: armen teveel gebogen; de rondingen worden niet opgevuld; de dynamische gewichtverplaatsing blijft niet op eenzelfde hoogte.

Zwaarwegende fout: U-swing is niet herkenbaar; bal verlaat het racket; het zwaaien wordt als een “pannenkoek in de pan houden”.

2.1.6.2. *Cirkelen, spiegel*

Lichte fout: bij het cirkelen is de cirkel niet rond; niet in de juiste loopbaan; lichaamshouding niet rechtop.

Middelzware fout: de bal verlaat het racket; krachtgebruik is niet harmonieus uit de benen en lendenen (Yao-bereik).

Zwaarwegende fout: cirkels zijn niet te herkennen; ‘pannenkoekhouding’; de bal wordt uit pols en elleboog bewogen; krachtsgebruik is niet harmonieus.

2.1.6.3. *Bal loslaten en vangen*

Lichte fout: geen rechte lichaamshouding; grote cirkel wordt verkleind.

Middelzware fout: bal wordt uit pols en elleboog gespeeld.

Zwaarwegende fout: versnellingsweg en loslaat/opvangfase stemmen niet overeen; abrupt afwachten van de bal bij het opvangen.

2.1.6.4. *Draaiingen*

Lichte fout: geen volledige draaiing of overdraaiing.

Middelzware fout: geen evenwicht zowel horizontaal als vertikaal; geen uitgestrektheid in schoudergordel en armbereik.

Zwaarwegende fout: bij horizontaal of diagonaal draaien wordt de middenas en het cirkeltraject verlaten.

2.1.6.5. *Racketdraaiingen*

Lichte fout: geen doorgaande en ronde racketdraaiing.

Middelzware fout: niet-harmonieus krachtgebruik; positie van de racketdraaiing is fout of niet rond.

Zwaarwegende fout: de bal verlaat het racket; kracht komt niet in zijn geheel uit de benen en 'Yao-bereik'.

2.1.6.6. *Totaalindruk van de toepassingen*

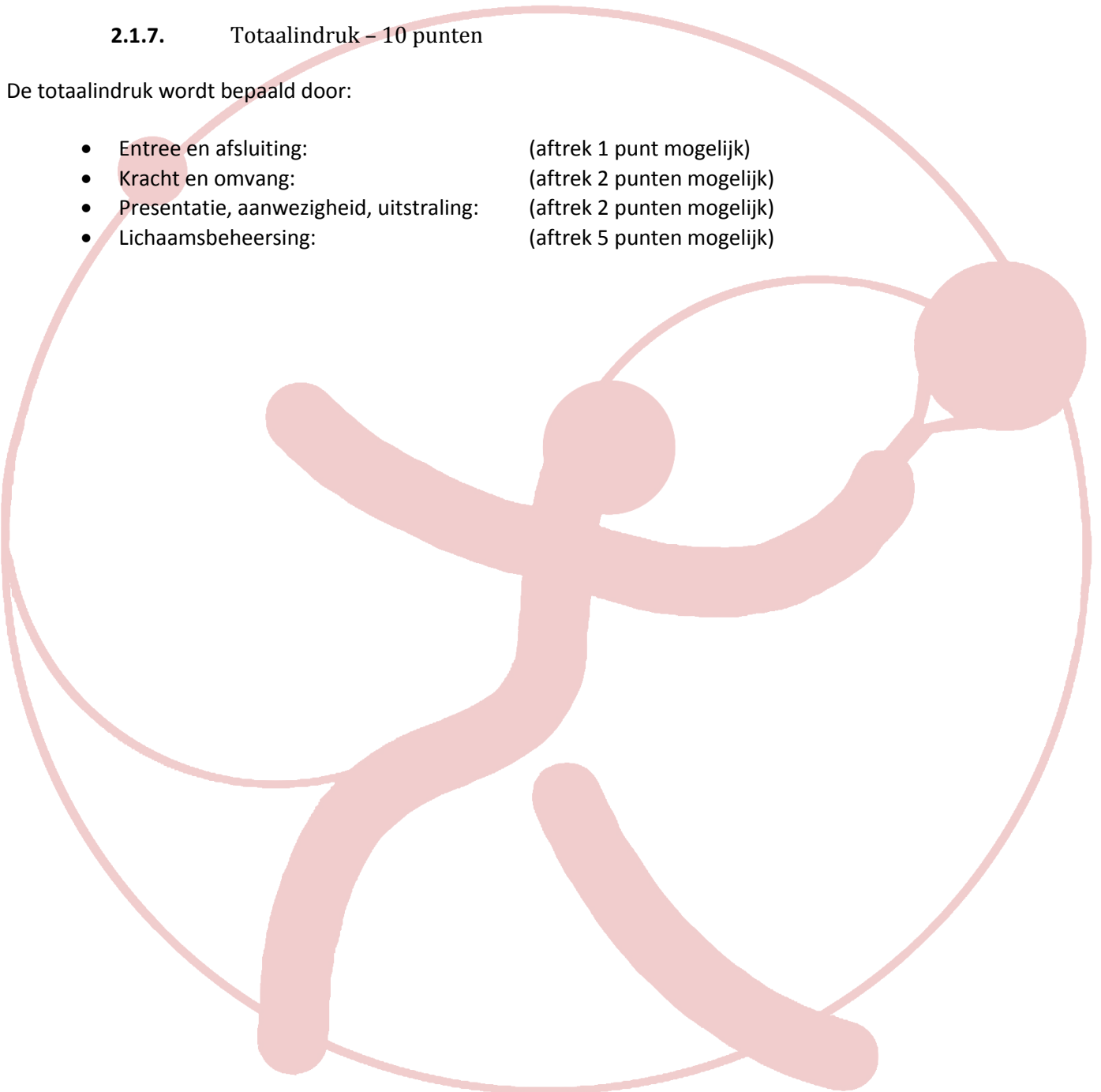
De totaalindruk beoordeelt de vorm in zijn totaliteit.

Belangrijke criteria zijn de basisregels van de TBB (rond, 'rou', volledig en uitgestrekt), de harmonie tussen bedoeling en beweging, de esthetiek alsook de leeftijd van de deelnemer.

2.1.7. Totaalindruk – 10 punten

De totaalindruk wordt bepaald door:

- | | |
|---|----------------------------|
| • Entree en afsluiting: | (aftrek 1 punt mogelijk) |
| • Kracht en omvang: | (aftrek 2 punten mogelijk) |
| • Presentatie, aanwezigheid, uitstraling: | (aftrek 2 punten mogelijk) |
| • Lichaamsbeheersing: | (aftrek 5 punten mogelijk) |



2.2. Freestyle Groep

Bij Soloplay-Groep kunnen basisvorm, standaardvormen alsook eigen choreografie uitgevoerd worden. De beoordelingscriteria zijn gelijk aan die bij 2.1. Freestyle.

2.2.1. Deelnemersaantal

Een Soloplay-Groep bestaat uit 2 tot 5 deelnemers.

2.2.2. Beoordeling

De eindscore wordt berekend volgens de formule:

Puntenaantal (2xHS + AS1 + AS2) / 4

2.2.3. Tijd

Bij het vertonen van een eigen choreografie moet de Soloplay-Groep een uitvoering doen van 3 tot 3,5 minuten. Bij het uitvoeren van de basisvorm of één van de standaardvormen is de tijdsduur vastgesteld (de lengte van de vorm).

2.2.4. Algemene beoordelingsstandaard

De maximale score van 100 punten wordt als volgt verdeeld:

- Technische moeilijkheidsgraad: 20 punten
- Totale choreografie en verloop: 30 punten
- Toepassing technieken: 40 punten
- Totaalindruk: 10 punten

Extra punten afhankelijk van de uitvoering:

- Standaardvorm 1: 5 punten
- Standaardvorm 2: 10 punten
- Standaardvorm 3: 15 punten
- Eigen choreografie: 20 punten

Extra punten kunnen verkregen worden door de toepassing van:

- een onbekende techniek: 5 punten
- meerdere onbekende technieken: 10 punten
- 2 rackets met 1 bal (tweehandig): 5 punten
- 2 rackets met 2 ballen (tweehandig): 5-15 punten

Onbekende technieken moeten vooraf aan de organisatie getoond worden en door de organisatie als onbekende techniek geclassificeerd worden.

Bij toepassing van 2 rackets en 2 ballen is het gebruik ervan bepalend voor het toekennen van de punten. Als beide ballen overwegend met 1 racket geleid worden, worden slechts 5 punten gegeven. Het tweehandig gebruik van de rackets met 1 bal kan tot 15 punten opleveren.

Deze extra punten worden nogmaals met een verrekensleutel doorberekend.

De punten worden per deelnemer toegekend en aansluitend door het aantal groepsdeelnemers gedeeld.

Voorbeeld: In een groep van 5 personen spelen 2 deelnemers met 2 rackets en 2 ballen. Voor de moeilijkheidsgraad wordt 10 punten toegekend. Het aantal extra punten wordt dan:

10 punten x 2 spelers / 5 spelers = 4 punten

2.2.5. Technische moeilijkheidsgraad – 20 punten

De choreografie moet bestaan uit de volgende elementen:

- Swingtechnieken, bal loslaten en opvangen: tot 5 punten
- Cirkelende technieken: tot 5 punten
- Draaiende technieken (zowel racket als lichaam): tot 10 punten

2.2.6. Totale choreografie en verloop – 30 punten

De choreografie met de daarin aanwezige bewegingen moet voldoen aan de basisprincipes.

De bewegingen moeten harmonieus, in balans en uitgestrekt zijn.

De kracht moet uit het 'Yao-bereik' komen, continu en vloeiend zijn.

Afgezien van loslaattechnieken moet de bal continu op het racketblad liggen.

De toegepaste bewegingen moeten in de context gezien worden van de leeftijd en capaciteiten van de deelnemers.

Het ritme en de melodie moeten in harmonie zijn.

De bewegingen moeten vloeiend, sierlijk, compact als ook ruim zijn, zodat het samenspel tussen hard en zacht tot zijn recht komt.

- Als de bewegingen niet aan de grondprincipes voldoen: tot 5 punten aftrek
- Als de bewegingen de gezondheid meer schaden dan bevorderen: tot 1 punt aftrek
- Als de bewegingen van de hele uitvoering eentonig zijn of te vaak herhaald worden: tot 5 punten aftrek
- Als de bewegingen niet harmonieus verbonden worden: tot 5 punten aftrek
- Als er geen harmonie is tussen muziek en bewegen: tot 5 punten aftrek
- Met uitzondering van het begin en het einde moet de Freestyle met de bal op het racket uitgevoerd worden. Als de voortgang niet verstoord wordt, mogen er poses worden aangenomen van max. 3 seconden.
Zijn deze langer: 1 punt aftrek
- Als er meer dan 4 tellen zonder bal gespeeld wordt: 2 punten aftrek
- Als de bal valt (eenmaal / meermaals): 2/5 punten aftrek
- Als de uitvoering overeenkomt met de standaardvormen (bij eigen choreografie): tot 20 punten aftrek
- De toegestane ruimte moet volledig benut worden, maar mag niet overschreden worden. Teveel of te weinig gebruik: 2 punten
- Maximaal kunnen er 30 punten worden afgetrokken.

2.2.7. Toepassing technieken – 40 punten

De gedemonstreerde technieken worden beoordeeld naar de uitgevoerde correctheid en afwerking van de toepassing. De beoordelingsrichtlijnen zijn ingedeeld in de volgende bewegingscategorieën:

Zie 2.1.6.

2.2.8. Totaalindruk – 10 punten

De totaalindruk wordt bepaald door:

- Entree en afsluiting (aftrek 1 punt mogelijk)
- Kracht en omvang (aftrek 2 punten mogelijk)
- Presentatie, aanwezigheid, uitstraling (aftrek 2 punten mogelijk)
- Lichaamsbeheersing (aftrek 5 punten mogelijk)

3. MULTIPLAY

3.1. *Algemene Regels*

3.1.1. Algemeen

- Een bal is in wanneer deze in het veld of op de belijning van het speelveld van de tegenstander neerkomt.
- Raakt de bal het net en blijft het een goede bal, dan rekent men deze tot netroller en wordt goed gerekend.
- Een dode bal is een bal die de grond raakt of ontstaat door een fout in het spelverloop.
- Een bal wordt overgespeeld, wanneer de scheidsrechters geen oordeel kunnen geven over het punt of wanneer beide partijen dat wensen.
Een wedstrijd wordt overgespeeld, wanneer door onvoorziene omstandigheden de wedstrijd wordt onderbroken en voortzetting niet mogelijk is.

3.1.2. Fouten tijdens het spel

Het wordt als fout beoordeeld als:

- de bal buiten de speelveldgrenzen aan de zijde van de tegenspeler neerkomt ('uit).
- de bal niet over het net komt, onder het net door gaat of door het net vliegt of tegen de netstandaard komt.
- de bal door het racket niet op het eigen speelveld opgevangen of weggespeeld wordt.
- de bal in een baluitwisseling iets anders dan het racketblad of het net raakt (bijv. kleding, lichaamsdelen, netstandaard etc.).
- het racket tijdens de zwaaibeweging de grond veegt/raakt.
- de speler met het racket, een lichaamsdeel of kleren of het net of een netstandaard raakt.
- de speler op of over de middenlijn stapt.
- een ongeoorloofde 'aanvalsbal' vanuit het voorvak (beperkte zone) gespeeld wordt.
- in het dubbelspel de rackets van beide spelers van één team elkaar raken of bij een zwaaibeweging van een speler het racket een lichaamsdeel van een medespeler raakt.
- na het 'opnemen' van de bal in het racketblad, de speler meer dan één stap maakt.
- het versnellingstraject respectievelijk het zwaaitraject meer dan 360 graden bedraagt.

3.2. *Wedstrijdregels 'Multiplay-Competitie'*

3.2.1. Wedstrijdvoorbereiding en - uitvoering

3.2.1.1. Veldkeuze en opwarmfase

Vóór iedere wedstrijd verricht de hoofdscheidsrechter de loting. De loting vindt plaats met een muntstuk. De winnaar van de loting krijgt het recht te kiezen tussen de service en de speelhelft.
Na de speelhelftkeuze hebben de spelers naar wens max. 2 minuten om samen op te warmen.

3.2.1.2. Positie en service

De speler met het recht van serveren heeft de vrije keuze voor een plaats in het serviceveld om de service uit te voeren. De speler die de bal ontvangt is vrij een plaats te kiezen in het hele speelveld.

3.2.1.3. Recht van serveren

De eerste service van de eerste set wordt gedaan door de partij die de loting heeft gewonnen. De eerste service van de volgende sets worden voortaan afgewisseld.

3.2.1.4. Servicewissel

De servicewissel vindt plaats na 2 punten. Vanaf de gelijke stand 14-14 wordt er na iedere punt gewisseld van service.

3.2.1.5. Pauze tussen de sets en wisselen van speelhelft

De pauze tussen twee sets bedraagt max. 2 minuten. Na iedere set wordt er gewisseld van speelhelft.

3.2.2. Wedstrijd beslissingen

3.2.2.1. Puntwinst

Een punt wordt verkregen door een service, een return of het maken van een fout door de tegenspeler of als de tegenspeler de bal niet ontvangt.

Om de 'spelflow' te handhaven heeft de hoofdscheidsrechter het recht een speler met foutieve bewegingen te waarschuwen of bij grote fouten direct te bestraffen door de tegenstander een punt toe te kennen. Na drie waarschuwingen krijgt de tegenstander automatisch een punt.

STELREGEL: Bij ernstig technisch onderscheid tussen twee partijen, is het voordeel altijd voor de speler die de meest zuivere techniek speelt.

3.2.2.2. Setwinst

Setwinst is voor degene die als eerste 15 punten heeft behaald. In de eerste en tweede set wordt tot maximaal 20 punten gespeeld, als de twee punten verschil niet worden gehaald. Winst is voor degene die als eerste 20 punten bereikt. Als er een derde beslissende set wordt gespeeld, wordt er gespeeld tot er twee punten verschil wordt bereikt.

3.2.2.3. Matchwinst

De partij die als eerste 2 sets wint, wint de match.

Komt een partij niet opdagen, of stopt een partij, dan telt de match als 2-0 sets en 15-0 punten voor de aanwezige speler/team.

3.2.3. Service

3.2.3.1. Foutloze service

De serveerder staat in het servicevak, één voet mag het contact met de grond niet verliezen. Eén hand werpt de bal duidelijk hoog naar achteren, waarbij de bal minstens 30 cm. moet overbruggen; de andere hand met het racket gaat de bal tegemoet. Door een juiste uitvoering van het ronde zwaaiproces wordt de bal over het net naar de andere kant gespeeld.

Geoorloofd zijn alleen de hoog ingeworpen en laag uitgespeelde services (zowel forehand- als backhandzijde).

3.2.3.2. Recht van serveren

Pas na een fluitje of andersoortige toestemming van de hoofdscheidsrechter kan de service uitgevoerd worden.

3.2.3.3. Serveerfout

Services zijn onjuist wanneer:

- de speler niet in het servicevak staat of op een vakbelijning (servicelijn) staat.
- de speler de bal niet duidelijk 30 cm. minimaal ingooit.
- de speler tijdens het serveren beide voeten beweegt en van de vloer loskomt, omhoog springt; er een draaitechniek gebruikt wordt.
- een foute zwaaitestiek gebruikt wordt als de bal in het racket komt tot aan het loslaten van de bal; onder foute zwaaitestieken horen: gebruik van een onderbroken zwaai, scheppende, schuivende, schuddende of tillende krachten.
- de bal na het opgooien het racketblad niet bereikt of de bal niet uit het racketblad weggespeeld kan worden.
- de bal niet over het net komt of door het net gestopt wordt.
- de bal buiten het voorgeschreven vak de vloer raakt.
- de bal na de service voorwerpen (behalve het net) het lichaam of de kleren van de eigen partij raakt.
- niet de serveertestiek aan hoge forehandzijde of hoge backhandzijde gebruikt wordt.

3.2.3.4. Verstoringen door de tegenpartij

De speler die de service ontvangt, mag niet opzettelijk met het racket heen en weer zwaaien, hard schreeuwen of op zijn speelveld rond rennen en daardoor de service van de tegenpartij verstoren.

3.2.3.5. Overspelen van de service

Een service wordt overgespeeld indien:

- na het opgooien het racket niet beweegt en de bal niet de hand of het racket raakt. In dit geval wordt de service als ongeldig verklaard en opnieuw uitgevoerd.
- het signaal van de hoofdscheidsrechter tot serveren nog niet heeft geklonken.
- de serveervolgorde onjuist is.
- aan beide zijden verstoringen optreden tijdens de service. (als de bal na de service het net raakt en landt in het juiste gebied, dan wordt er verder gespeeld; landt deze in een ongeldig gebied, dan gaat de punt verloren).

3.2.4. Zwaaitestieken

3.2.4.1. Toegestane zwaaitestieken

Op het moment dat de bal contact maakt met het racketblad wordt deze vloeiend in het racketblad opgenomen. Dit is vooraf gegaan door een juiste positie van het racket tot de bal en de omloopbaan, alsook door een adequate snelheid in het opvangen. Aansluitend wordt de bal vloeiend door een complete doorgaande ronde zwaaiestiek weer uit het racket gespeeld.

Nadat de bal het racketblad raakt, mag men hoogstens 1 pas maken.

3.2.4.2. Toegestane aantal zwaaitestieken

Iedere speler mag slechts 1 zwaaitestiek gebruiken om de bal over het net te spelen.

3.2.4.3. Foute zwaaitechnieken

Zwaaitechnieken zijn fout indien:

- de bal rechtstreeks en hard tegen het racketblad stuit (bijv. opstuit of een plop-geluid maakt).
- het cirkelvormige bewegingstraject onderbroken wordt of tussendoor van richting verandert.
- een tweedelig krachtgebruik/moment in het zwaaiproces wordt toegepast.
- de bal in het zwaaiproces het racketblad tussendoor verlaat.
- een omkering van de zwaai plaatsvindt tijdens het opvangen van de bal en het weer afspelen (het is bijvoorbeeld niet geoorloofd om de bal aan te nemen in een beweging met de klok mee en deze weer tegen de klok in uit te spelen).
- een krachtontwikkeling door drukken, scheppen en smashen toegepast wordt of indien de bal door een plotselinge, schokkerige polsbeweging gespeeld wordt.
- de bal meermaals op het racketblad stuit.

3.2.4.4. Aanvalstechniek

Een bal geldt als aanvalsbal als deze in een neergaande beweging het racket verlaat. Of als de bal laag wordt opgevangen en door afzetten of inspringen met een toenemende versnelling en extra krachtgebruik hoog wordt afgespeeld.

Deze aanvalsbal mag alleen vanuit het achtervak (aanvalsvak) gespeeld worden. De voeten mogen zich aan het begin van het proces nog in het voorveld (beperkte zone) bevinden, maar aan het einde van het proces de scheidslijn tussen voor- en achtervak alsook het voorvak niet raken.

3.2.4.5. Zwaaitechnieken in voorveld (inclusief scheidslijn)

Een aanvalsbal vanuit het voorvak mag niet versneld of met toegevoegde kracht uitgevoerd worden. De bal moet het racket altijd eerst naar boven of tenminste horizontaal verlaten (het vluchttraject is een omgekeerde parabool). Kloppe deze punten niet, dan geldt dit als een aanvalsfout.

3.3. Wedstrijdregels 'Multiplay-samen'

3.3.1. Opstelling

Op een veld staan twee spelers uit hetzelfde team tegenover elkaar. De wedstrijd met tijdopname begint met een signaal van de hoofdscheidsrechter.

3.3.2. Scoretellers

Er zijn 2 'scorescheidsrechter' nodig met scoretellers (handteller apparaatjes).

3.3.3. Beoordeling

De scorescheidsrechters beoordelen de bewegingen van iedere speler naar moeilijkheidsgraad met 1, 2 of 3 punten.

De service wordt niet geteld.

Iedere kant wordt apart geteld.

Ook het aantal ballen dat op de grond valt wordt geteld. Bij gelijke stand wint het team dat de minst aantal gevallen ballen heeft.

De hoofdscheidsrechter beoordeelt de bewegingen van de spelers met een kwaliteitsfactor.

Beoordelingsrichtlijnen:

- Zeer zuivere techniek: 100%
- Kleine fouten: 90%
- Enkele onreglementaire bewegingen: 80%
- Overwegend onreglementaire bewegingen: 60%

3.3.4. Speeltijd en score

Een spel duurt 2 minuten. De totaalscore is de som van het aantal behaalde punten vermenigvuldigd met de kwaliteitsfactor per speelzijde: (speler A x techniek A) + (speler B x techniek B) = totaalscore

3.3.5. Serveerpositie

Bij de service moet tenminste 1 voet achter de servicelijn staan. Als bij het loslaten van de bal beide voeten in het voorveld staan, telt dit als 'fout'. Dan wordt het spel gestopt en een nieuwe service wordt gespeeld.

Het opvangen van de bal mag in het hele speelveld plaatsvinden.

M.b.t. de voetenstand gelden dezelfde regels als bij 'Multiplay-Competitie' (zie 3.2.4.)

3.3.6. Technische fouten in de uitvoering

Zitten er in de zwaaibewegingen ernstige fouten zoals schudden, tillen, schuiven, slaan, duwen, drukken, polskracht, onderbrekingen etc. dan telt dit als fout. Ze worden niet meegeteld door de scorescheidsrechters.

Ook bewegingen waarbij de bal niet over het net gaat, of niet in het veld aan de andere zijde aankomt worden niet meegeteld. Alle andere bewegingen zijn geldig en worden achteraf met de kwaliteitsfactor beoordeeld.

3.3.7. Beoordeling moeilijkheidsgraad (zie bijlage IV)

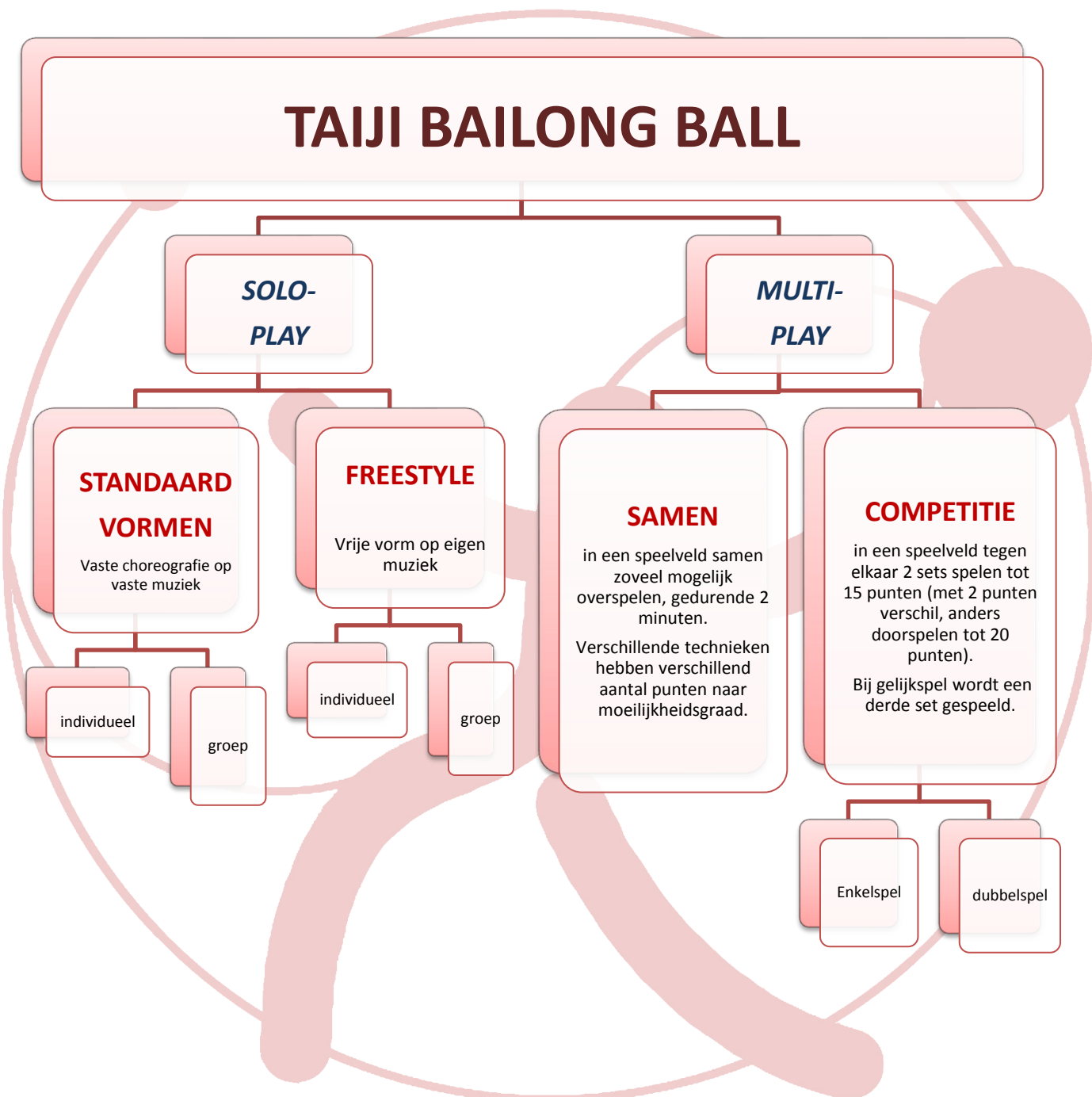
- 1 punt:
8 basistechnieken (hoge en lage forehand, hoge en lage backhand, hoge en lage backhand met smalle gripzijde, links- en rechtsdraaiende zwaai voor de romp langs).
- 2 punten:
8 verborgen technieken (links en rechts achter het hoofd, achter de schouder, achter de rug, onder de oksel, onder de benen, draaiingen linksom/rechtsom op beide benen uitgevoerd, gesprongen lage forehandhand).
- 3 punten:
gevorderde technieken (links en rechtse diagonale draaiing 360°), uitgevoerd op 1 standbeen of opgesprongen, gesprongen zwaai achter de romp, achter de schouder, achter het hoofd om).

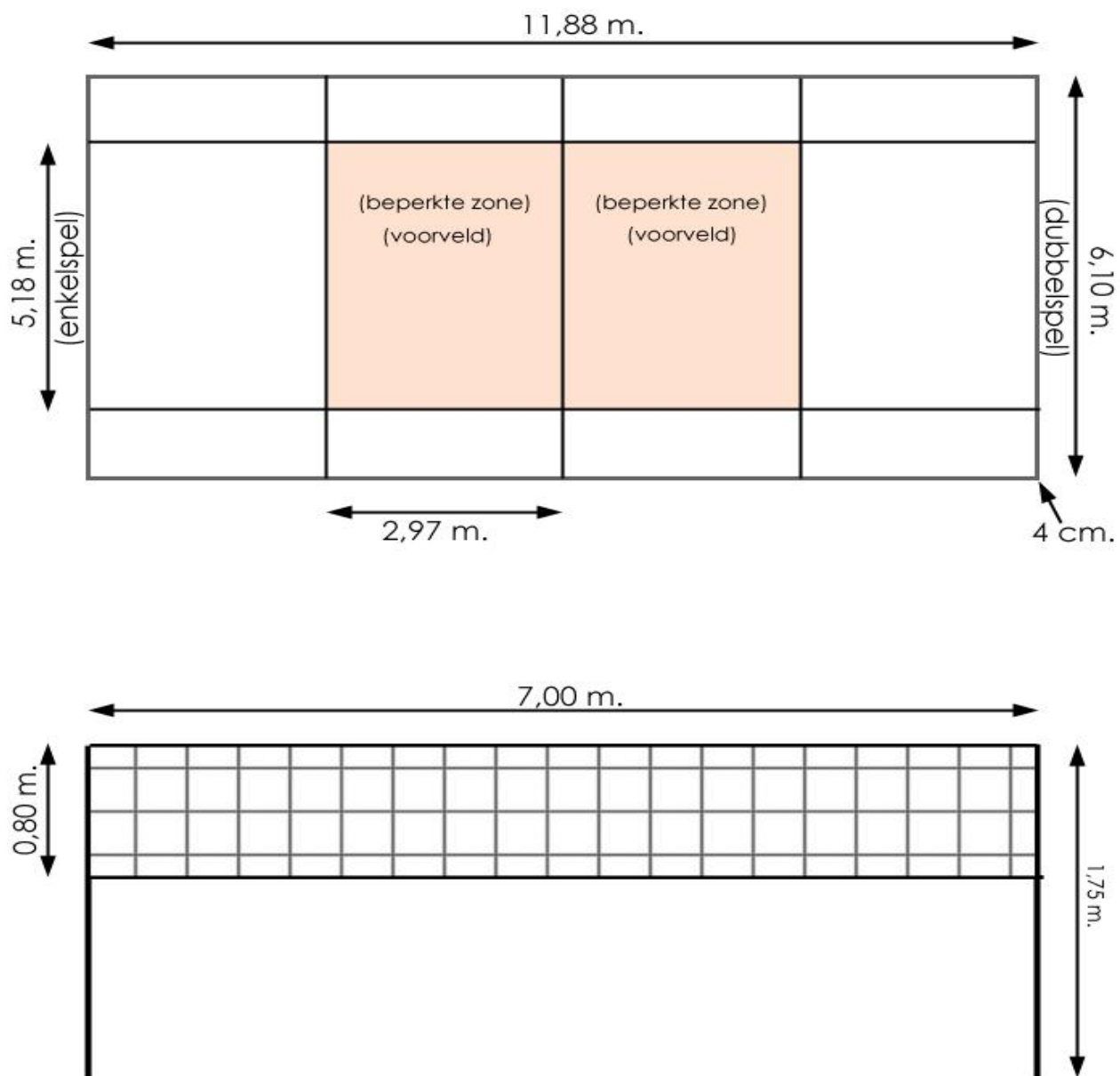
3.3.8. Gelijkspel

Wanneer beide teams gelijk eindigen, dan wordt volgens de volgende opeenvolgende regels de plaatsing bepaald.

1. Het laagst aantal gevallen ballen.
2. De hoogste kwaliteitsfactor (= techniek A + techniek B).

Is er hierna nog steeds sprake van gelijkspel dan wordt er opnieuw 2 minuten gespeeld door alle betrokken teams (met gelijkspel) voor de plaatsing.

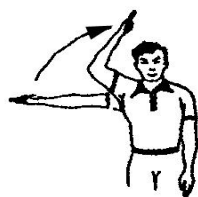




SPEELVELD TBB



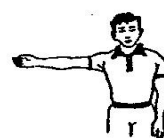
klaar?
(H)



serveren
(H)



serveerfout
(H/A)



servicewissel
(H/A)



bal is in
(H/A)



bal is uit
(H/A)



punt
(H)



fout
(H/A)



fout:
bal 2x op racket
(H/A)



fout:
bal slaan
(H/A)



fout;
onderbroken slag
(H/A)



dubbele fout
(H)



foute bal in voorveld
(H/A)



voet
over middenlijn
(H/A)

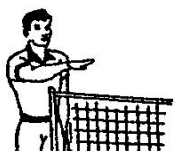


bal raakt
lijf
(H/A)

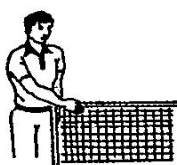


rackets
raken elkaar
(H/A)

SIGNS 1



fout: hoogtepunt
bal niet goed
(H/A)



fout: net
aangerakt
(H/A)



fout:
door het net gespeeld
(H/A)



fout:
technische fout
(H)



time out
(H)



fout in opvolging
serveren
(H/A)



einde spel
(H/A)



bal is uit,
maar aangerakt
(H/A)



veld wissel
(H/A)



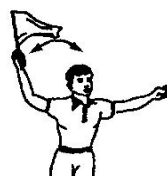
bal is in
(L)



bal is uit
(L)



bal tegen
lijf of racket
(L)



bal vanaf
zijkant ingespeeld
(L)



niet te
beoordelen
(L)

SIGNS 2

PUNTENTELLING TECHNIEKEN

MULTIPLAY-SAMEN

1 punt: 8 basistechnieken	2 punten: 8 verborgen technieken	3 punten: gevorderde technieken
• Hoge forehand	• Li. achter het hoofd	• Diagonale draaiing 360° li. /re. uitgevoerd - op 1 been - of gesprongen
• Lage forehand • Hoge backhand	• Re. achter het hoofd • Achter de schouder (lang)	
• Lage backhand • Hoge backhand, smalle grip • Lage backhand, smalle grip	• Onder de oksel • Achter de rug • Onder de benen	
• Li.-re. zwaai voor de romp langs	• Draaiing li./re. op 2 benen	• Gesprongen zwaai: - achter de romp - achter de schouder - achter het hoofd
• Re.-li. zwaai voor de romp langs	• Gesprongen lage forehand	