

ORANJE TENNISWEDSTRIJD ENKELSPEL

Service

- De serveerder wordt door het lot bepaald (tossen)
- Bij het serveren dient men achter de lijn van het Oranjeveld te staan
- Men mag zowel bovenhands als onderhands serveren (rechtstreeks vanuit de hand zonder stuit)
- Men heeft een 1e -en als die niet goed is- een 2e service
- De bal moet bij de service in het servicevak schuin tegenover stuiten
- De ontvanger moet de bal eerst een keer laten stuiteren
- Indien de bal bij de service het net raakt -maar goed neerkomt- wordt deze service overgedaan
- Een bal die op de lijn stuit is in.

Enkelspelregels

- Een wedstrijd wordt gespeeld over 5 games, met de normale tennistelling. Dus bijvoorbeeld: 15-0 / 15-15 / 15-30 / 30-30 /40-30 etc.
- Het Beslissende Punt Systeem bij 40-40 winnend punt wordt toegepast. De ontvanger bepaalt de kant waar de serveerder moet serveren. De partij die dan dit punt wint is winnaar van de games.
- De speler die de game begint, serveert vanaf rechts voor het eerste punt (je serveert tot de gehele game klaar is).
- Een bal die **op** de lijn stuit is in.
- Na deze eerste servicegame gaat de beurt naar de tegenpartij. Eindstanden kunnen zijn: 5-0 / 4-1 / 3-2 / 2-3 / 1-4 / 0-5.
- De partij die de meeste games wint, is winnaar van de wedstrijd.
- Bij een oneven aantal games in totaliteit wordt er gewisseld van kant. Dus bij 1-0 / 1-2 / 3-0.

ORANJE TENNISWEDSTRIJD DUBBELSPEL

Service

- Zie de Service op de achterkant van deze kaart

Dubbelspelregels

- Een wedstrijd wordt gespeeld om 5 games, met de normale tennistelling. Dus bijvoorbeeld: 15-0 / 15-15 / 15-30 / 30-30 /40-30 etc.
- De tramrails telt mee tijdens het dubbelspel (tijdens de slagenwisseling)
- Een bal die **op** de lijn stuit is in.
- Een tenniskoppel bestaat uit Duospelers *1 en 2*, en de tegenpartij bestaat uit Duospelers *3 en 4*

- Duospeler *1* die de game begint, serveert vanaf rechts voor het eerste punt en serveert tot de gehele game klaar is.
- Het Beslissende Punt Systeem bij 40-40 winnend punt wordt toegepast. De ontvanger bepaalt de kant waar de serveerder moet serveren. De partij die dan dit punt wint is winnaar van de games.
- Na deze eerste servicegame gaat de beurt naar de tegenpartij dus Duospeler *3*.
- Vervolgens serveert Duospeler *2*
- Vervolgens serveert Duospeler *4*
- Dan gaat de service weer naar Duospeler *1* etc.
- Eindstanden kunnen zijn: 5-0 / 4-1 / 3-2 / 2-3 / 1-4 / 0-5.
- De partij die de meeste games wint, is winnaar van de wedstrijd.
- Bij een oneven aantal games in totaliteit wordt er gewisseld van kant. Dus bij 1-0 / 1-2 / 3-0.