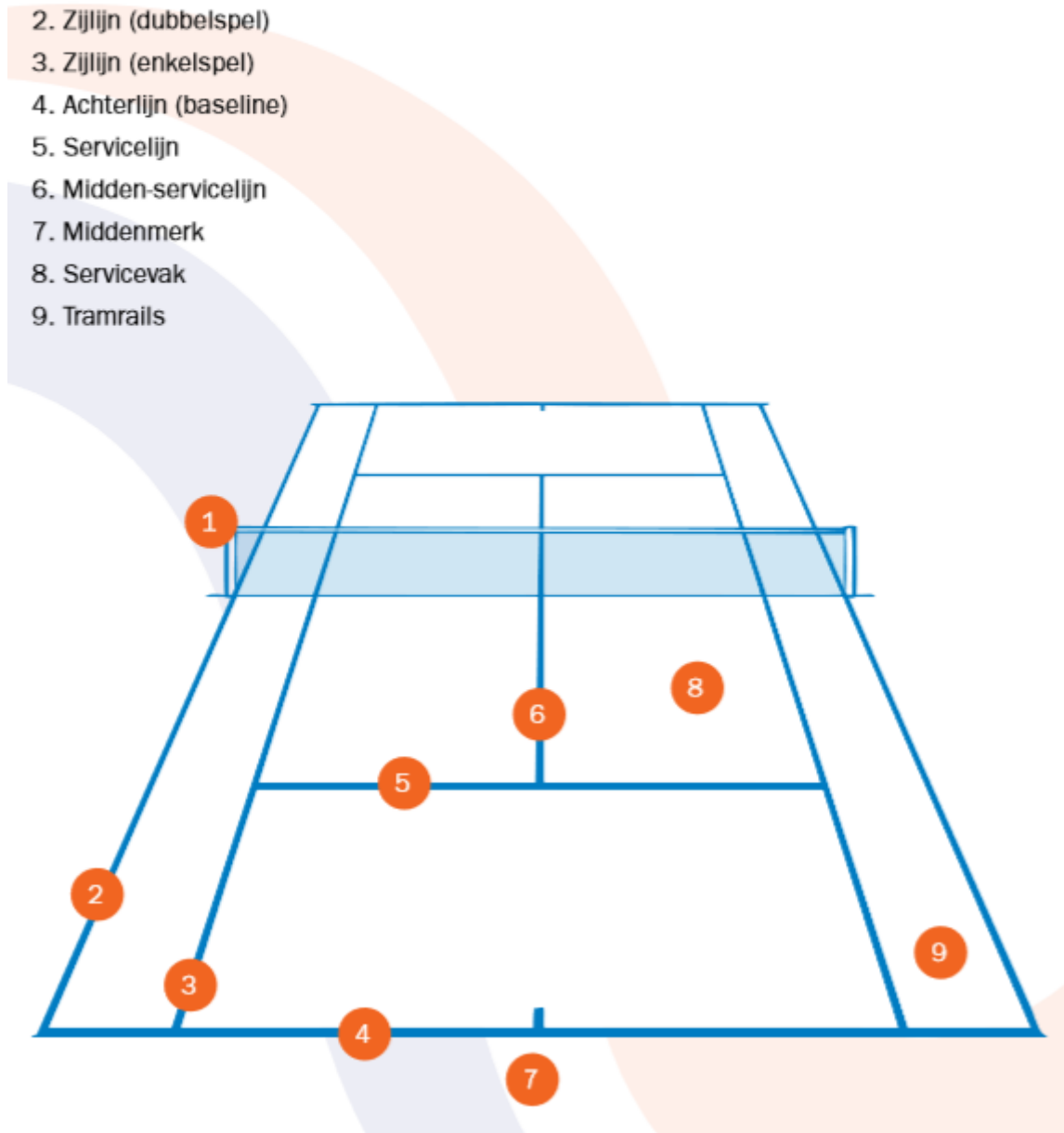


# HOE ZIET EEN TENNISBAAN ERUIT?

De tennisbaan bevat een aantal lijnen en vakken. Deze zijn er om duidelijk te maken waar een bal wel of niet mag komen.

1. Net
2. Zijlijn (dubbelspel)
3. Zijlijn (enkelspel)
4. Achterlijn (baseline)
5. Servicelijn
6. Midden-servicelijn
7. Middenmerk
8. Servicevak
9. Tramrails



# WELKE SLAGEN ZIJN ER?

## Forehand

De slag aan de kant van de speelhand (waarbij de palm van de hand naar voren wijst). Deze slag wordt (bijna) altijd enkelhandig geslagen. (1)



## Backhand

De slag aan de andere kant van de speelhand. Deze slag kan zowel enkelhandig als dubbelhandig worden geslagen. (2)

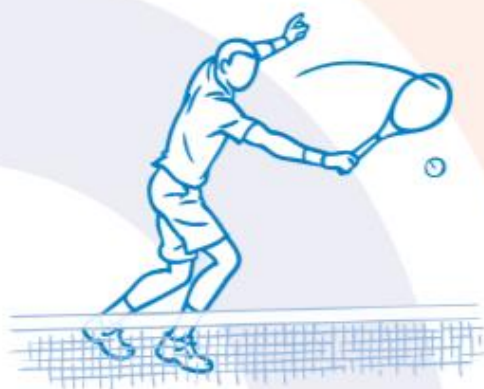
2



3

### Service (opslag)

De slag waarmee de bal in het spel gebracht wordt. Deze wordt voornamelijk bovenhands geslagen. (3)



4



4

### Volley

Slag van een bal die niet heeft gestuit, kan zowel met de forehand als de backhand in een korte beweging worden teruggeslagen. (4)

### Smash

Slag waarbij een hoge bal (meestal zonder stuit) boven het hoofd, met kracht wordt gespeeld, de slag is vergelijkbaar met de bovenhandse service. (5)



5

## Regels enkelspel:

De serveerder begint het spel altijd rechts van het middenmerk (na dit punt serveer je vanaf links, daarna weer vanaf rechts etc.) en slaat de bal schuin over het net in het (voor de ontvanger rechter) servicevak. (zie afbeelding). Je mag niet op of over de lijn staan met serveren, dit heet een voetfout. Je hebt twee pogingen om de bal via een service in het juiste vak te krijgen. NB. Als de bal via de netband in het servicevak belandt dan heet dit een 'let' en krijgt de serveerder een nieuwe poging.

De bal is nu in het spel, de ontvanger slaat de bal terug en alle ballen die vervolgens heen en weer worden geslagen mogen maximaal één (1) keer stuiten.

Het speelveld dat in een enkelspel mag worden gebruikt is dat zonder de tramrails (zie pagina 7). Raakt de bal tijdens de rally (deels) een lijn van het speelveld dan gaat het spel gewoon door.

# PUNTEENTELLING

## Wanneer win je een punt?

Als je tegenstander:

- tweemaal achter elkaar een foute service slaat
- de bal buiten het speelveld of in het net slaat
- de bal tijdens een rally niet terug weet te slaan
- de bal al terugslaat voordat de bal over het net is geweest (dus als hij/zij over het net heen hangt)

## Spel (game)

Een spel wordt als volgt geteld, waarbij de punten van de serveerder als eerste worden genoemd:

Geen punt	-	'Nul'
Eerste punt	-	'15'
Tweede punt	-	'30'
Derde punt	-	'40'
Vierde punt	-	'Spel'

Als jij en je tegenstander beide 3 punten hebben (40-40) dan is de telling 'gelijk' (deuce, spreek uit als 'djoez').

Degene die het volgende punt wint heeft 'voordeel'. Wint diegene het punt dan is het 'spel'. Wint de andere het punt dan wordt de stand weer gelijk. De serveerder moet voor iedere eerste service hardop de stand afroepen, zo kunnen er geen misverstanden ontstaan. Jij en je tegenstander zijn degene die tellen, ouders of mensen langs de baan mogen zich er niet mee bemoeien.