

KONINKLIJKE NEDERLANDSE LAWN TENNIS BOND

# Beachtennisspelregels 2020



[www.knltb.nl/beachtennis](http://www.knltb.nl/beachtennis)

[beachtennis@knltb.nl](mailto:beachtennis@knltb.nl)

## Inhoud

Inhoud .....	2
Toelichting.....	4
1. Het speelveld.....	5
2. De ondergrond .....	5
3. Vaste hindernissen .....	5
4. De bal .....	5
5. Het racket.....	6
6. Telling in een wedstrijd .....	6
7. Telling in een set.....	6
8. Telling in een game .....	6
9. Serveerder en ontvanger.....	7
10. Keuze van speelhelft en service.....	8
11. Wisseling van speelhelft .....	8
12. De bal in het spel .....	9
13. De bal raakt een lijn.....	9
14. De bal raakt een vaste hindernis.....	9
15. Volgorde van serveren.....	9
16. Volgorde van ontvangen in dubbelspel .....	9
17. De service .....	9
18. Serveren.....	9
19. Voetfout .....	10
20. Foutieve service .....	10
21. Wanneer serveren en ontvangen.....	10
22. De let tijdens een service .....	10
23. De Let .....	11
24. Een team verliest het punt.....	11
25. Een goede terugslag .....	12
26. Hinder .....	12
27. Het herstellen van fouten.....	13
28. De taak van officials op de baan .....	13
29. Ononderbroken spel.....	14

30. Coachen.....	14
Bijlage 1 Het racket.....	16
Bijlage 2 Alternatieve telmethoden .....	17
Bijlage 3 Het speelveld voor Beachtennis .....	18

## Toelichting

De Internationale Tennis Federatie (ITF) is de gezaghebbende instantie met betrekking tot tennis, waartoe ook beachtennis wordt gerekend. De ITF stelt zich ten doel mogelijkheden te bieden, faciliteren en ontwikkelen voor mannen, vrouwen en kinderen voor het uitoefenen van beachtennis, zowel recreatief als in competitieverband op alle niveaus. De rol die de ITF op mondiaal niveau heeft, heeft de KNLTB op nationaal niveau.

Als de gezaghebbende instantie met betrekking tot tennis hebben de ITF en de KNLTB een leidende rol in het beleid en de regelgeving van beachtennis. De ITF en de KNLTB streven ernaar eerlijke en gelijke kansen te verzekeren voor een ieder die het onder de deelnameregels is toegestaan te spelen, en dat de beachtennisregels worden geïmplementeerd in overeenstemming met de standaarden die mogen worden verwacht van een (inter)nationale organisatie.

Zoals gebruikelijk hebben wij getracht de officiële, dat wil zeggen internationaal geldende, in het Engels gestelde regels van de ITF, zo zorgvuldig mogelijk te vertalen. Waar dit in een aantal gevallen echter zou leiden tot krom of onbegrijpelijk Nederlands, hebben wij de vrijheid genomen van de letterlijke tekst af te wijken en tot een zo duidelijk mogelijke weergave/omschrijving van de bedoeling van de regels te komen in correct Nederlands. Hoewel deze vertaling de goedkeuring draagt van de KNLTB dient bij twijfel over de bedoeling en uitleg van een bepaalde zaak de Engelse tekst als grondslag en uitgangspunt te worden geraadpleegd.

*Let op:*

*Behalve waar anders vermeld, gelden alle verwijzingen naar het mannelijke geslacht in de KNLTB Beachtennisregels ook naar het vrouwelijke geslacht.*

*Met verwijzingen naar de International Tennis Federation of ITF wordt hierna ITF Limited bedoeld.*

Voor de meest recente regels verwijzen wij naar de website van de ITF.

Voor een film over de beachtennis regels: <https://www.youtube.com/watch?v=pEupr8mP0II>

## 1. Het speelveld

Het speelveld moet rechthoekig zijn; 16 meter lang en 8 meter breed voor dubbelwedstrijden. Voor enkelspelwedstrijden moet het veld 4,5 meter breed zijn.

Het speelveld dient in het midden in tweeën te worden gedeeld door een net, dat aan een koord of metalen kabel hangt met een doorsnede van maximaal 0,8 cm. Het net moet over twee netpalen van minimaal 1,70 meter hoog hangen of daaraan bevestigd zijn en moet volledig worden gespannen, zodat het de gehele ruimte tussen de twee netpalen vult. Het net moet dermate fijnmazig zijn, dat het geen ballen door kan laten. Het net moet over de hele breedte van het net 1,70 meter hoog zijn. Het koord of de metalen kabel en de bovenzijde van het net moeten door een band van 5 tot 6,35 cm breed worden bedekt.

De lijnen op het speelveld moeten een breedte hebben van 2,50 cm tot 5 cm, met uitzondering van de achterlijnen; deze mogen maximaal 10 cm breed zijn. De lijn aan de achterkant van het veld heet de achterlijn of baseline en de lijn aan de zijkant van het veld heet de zijlijn.

Voor de speelveldmaten moet er steeds tot aan de buitenkant van de lijnen worden gemeten. Alle lijnen op het speelveld moeten dezelfde kleur hebben, die bovendien duidelijk contrasteert met de kleur van de ondergrond. Voor de start van ieder punt moeten de lijnen duidelijk zichtbaar gemaakt worden.

Veldafmetingen kunnen tijdens het spel wijzigen door verschuiven van lijnen in het zand. Voor de start van ieder punt moeten de lijnen weer in de oorspronkelijke positie worden gelegd.

De uitloop rondom het speelveld is 1,5 meter.

## 2. De ondergrond

De ondergrond moet bestaan uit vlak gemaakt zand, zo vlak en egaal mogelijk, vrij van stenen, schelpen en andere onregelmatige voorwerpen. Het speeloppervlak mag geen blessuregevaar voor de spelers opleveren.

## 3. Vaste hindernissen

De vaste hindernissen op het speelveld zijn onder meer: de vaste obstakels achter en naast het speelveld, de toeschouwers, de tribunes en zitplaatsen voor de toeschouwers, alle overige vaste obstakels rond en boven het speelveld (waaronder het net, de netpalen en de lijnen), de stoelscheidsrechter, de lijnrechters en ballenrapers, mits zij zich op de juiste plaats bevinden.

## 4. De bal

Het spel dient te worden gespeeld met stage 2 / oranje ballen (met een lage druk), zoals beschreven in de publicatie "ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces".

De toernooiorganisator meldt voorafgaand aan het evenement:

1. Met hoeveel ballen er tijdens een wedstrijd wordt gespeeld (2 tot 6)
2. Het beleid t.a.v. het wisselen van de ballen, indien aanwezig.

Als een bal tijdens een rally stuk gaat, wordt het punt over gespeeld.

## 5. Het racket

Om goedgekeurd te kunnen worden voor het spelen volgens de Beachtennisregels, moeten rackets voldoen aan de specificaties in Bijlage I. De ITF beslist over de vraag of een racket of prototype aan de specificaties in Bijlage I voldoet of anderszins al dan niet is goedgekeurd om mee te spelen. Een dergelijke beslissing kan op eigen initiatief worden genomen of op vraag van een partij met een bonafide belang daarin, waaronder spelers, fabrikanten van tennisartikelen, de KNLTB of leden daarvan.

Geval 1: Mag een speler op enig moment tijdens het spel meer dan één racket te gebruiken?  
Beslissing: Nee.

Geval 2: Mag een speler de speelkarakteristieken van een racket aanpassen?  
Beslissing: Ja, behalve als dat uitdrukkelijk wordt verboden door de organisatoren van een evenement of als de aanpassing ertoe leidt dat het racket niet voldoet aan de specificaties vermeld in Bijlage I.

Geval 3: Mag een speler een besnaard racket gebruiken?  
Beslissing: Nee.

## 6. Telling in een wedstrijd

Een wedstrijd kan het formaat hebben van “beste van 3 sets” (een dubbelteam moet 2 sets winnen om de wedstrijd te winnen) of “beste van 5 sets” (een dubbelteam moet 3 sets winnen om de wedstrijd te winnen). Het gekozen formaat moet voor aanvang van het evenement bekend worden gemaakt.

## 7. Telling in een set

De telmethode in een set is de “tiebreakset”. Het eerste dubbelteam dat 6 games wint, wint de set, mits het verschil met de tegenstanders ten minste 2 games bedraagt. Bij een gelijke stand van 6 games wordt er een tiebreakgame gespeeld. Andere telmethodes zijn ook toegestaan mits van te voren gecommuniceerd.

Overige goedgekeurde telmethoden staan beschreven in Bijlage 2 van de KNLTB Beachtennisregels.

## 8. Telling in een game

In afwezigheid van een stoelscheidsrechter, moet de serveerder voor aanvang van elk punt de puntenstand van de game omroepen.

### a) Standaardgame (beslissend punt systeem)

Een standaardgame wordt als volgt geteld, waarbij de punten van de serveerder als eerste worden omgeroepen.

Geen punt	-	“Nul”
Eerste punt	-	“15”
Tweede punt	-	“30”
Derde punt	-	“40”
Vierde punt	-	“Game”

Indien elk team drie punten heeft gewonnen, is de puntenstand “gelijk” (deuce) en moet er een beslissend punt worden gespeeld (no-ad, geen voordeel). Het team dat het beslissende punt wint, wint de “game”.

### b) Tiebreakgame

Tijdens een tiebreakgame worden de punten geteld als “0”, “1”, “2”, “3” enz. Het eerste team dat 7 punten wint, wint de “game” en “set”, vooropgesteld dat het verschil met de tegenstanders ten minste 2 punten bedraagt. Indien nodig wordt de tiebreakgame doorgespeeld totdat dat verschil is bereikt.

De speler die aan de beurt is om te serveren, serveert het eerste punt van de tiebreakgame. De volgende twee punten worden geserveerd door dezelfde speler van het andere team. Vervolgens serveert het andere team weer, te weten dezelfde speler die de eerste keer serveerder. Vervolgens is er na 4 punten een wissel. Het team dat het vorige punt serveerde doet dat weer, maar nu de andere speler. Daarna gaat de opslag over en serveert het andere team 2 x. Het principe dat de speler aan de zelfde zijde blijft serveren houdt stand.

Punt 1: Team A, speler 1

Punt 2: Team B, speler 1

Punt 1: Team B, speler 1

Punt 2: Team A, speler 1

Wissel

Punt 1: Team A, speler 2

Punt 2: Team B, speler 2

Punt 1: Team B, speler 2

Punt 2: Team A, speler 2

Wissel

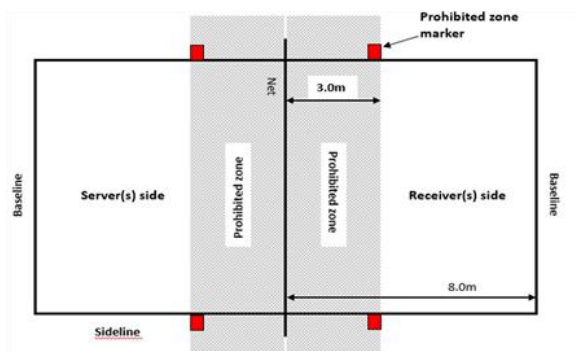
Etc.

Er mogen andere goedgekeurde telmethoden, zoals beschreven in Bijlage 2 van de KNLTB Beachtennisregels, worden gehanteerd, mits de gekozen telmethode voor aanvang van het evenement wordt aangekondigd.

## 9. Serveerder en ontvanger

De dubbelteams moeten aan weerszijden van het net staan. De serveerder is de speler die de bal voor het eerste punt in het spel brengt. De ontvangers zijn de spelers in het dubbelteam die klaarstaan om de door de serveerder geserveerde bal terug te slaan. Voor aanvang van elk punt moeten eerst de ontvangers en daarna de serveerder hun positie innemen; vervolgens wordt er geserveerd. Als de serveerder een positie heeft gekozen, mogen de ontvangers hun positie ten opzichte van elkaar en de serveerder niet wijzigen voordat de bal in het spel is gebracht.

Sinds 2019 is de no-block zone regel van toepassing. Dit houdt in dat het verboden is binnen 3 meter de bal te raken voordat de eerste bal is geslagen. Dit geldt voor beide teams. Dus voor het punt is begonnen mag niemand in de 3 meter zone staan.



Geval 1: Mogen de spelers van het ontvangende dubbelteam buiten de lijnen van het speelveld staan?

Beslissing: Ja. De spelers van het ontvangende dubbelteam mogen op elke positie binnen of buiten de lijnen staan aan de kant van het net waar de bal ontvangen wordt.

Geval 2. Mag de partner van de serverende speler in een positie staan die het zicht van de tegenstanders beperkt?

Beslissing: Ja. De partner van de serverende speler mag op elke positie binnen of buiten de lijnen staan aan de kant van het net waar de bal geserveerd wordt.

Geval 3. Verliest een speler die achter de bal aan rent, het punt voor zijn dubbelteam als hij voor of na het raken van de bal de lijn overschrijdt die evenwijdig aan het net loopt, maar zich buiten de lijnen van baan bevindt?

Beslissing. Nee. Een speler verliest het punt voor zijn dubbelteam alleen als hij zich op het speelveld van de tegenstanders bevindt, terwijl de bal in het spel is.

Geval 4: Mag een speler van een dubbelteam alleen (solo) spelen tegen de tegenstanders?

Beslissing: Nee.

Geval 5: Mag een ontvanger naar voren bewegen vóór zijn partner en de service terugslaan?

Beslissing: Ja. Zodra de bal in het spel is (de serveerder heeft de bal geraakt), mogen de ontvangers in elke gewenste richting bewegen om de service terug te slaan.

#### 10. Keuze van speelhelpt en service

Welk team de speelhelpt mag kiezen en welk team mag kiezen wie er in de eerste game serveerder en ontvanger is, moet worden beslist door te tossen. Dat dient voor het inspelen te gebeuren. Het dubbelteam dat de toss wint, mag:

- a. kiezen of het in de eerste game van de wedstrijd serveert of ontvangt, in welk geval de tegenstanders voor de eerste game van de wedstrijd de speelhelpt moeten kiezen.  
of
- b. kiezen op welke speelhelpt het de eerste game van de wedstrijd speelt, in welk geval de tegenstanders moeten kiezen of ze tijdens de eerste game van de wedstrijd serveren of ontvangen.  
of
- c. bepalen dat de tegenstanders een van bovengenoemde keuzen maken.

Geval 1: Hebben beide dubbelteams het recht op een nieuwe keuze als het inspelen wordt gestopt en de spelers het speelveld verlaten?

Beslissing: Ja. De uitslag van de oorspronkelijke toss blijft geldig, maar beide spelers mogen een nieuwe keuze maken.

#### 11. Wisseling van speelhelpt

De spelers/dubbelteams moeten na elke eerste, derde en elke daaropvolgende oneven game van elke set van speelhelpt wisselen. De dubbelteams wisselen ook van speelhelpt aan het einde van elke set, tenzij het totale aantal games in de set een even getal is; in dat geval wisselen de dubbelteams aan het einde van de eerste game van de volgende set van speelhelpt.

Tijdens een tiebreakgame dienen de spelers/teams na het eerste punt en daarna na elke 4 punten van speelhelpt te wisselen.



12. De bal in het spel

Tenzij er een fout of let wordt afgeroepen, is de bal in het spel vanaf het moment dat de serveerder de bal raakt, en blijft de bal in het spel totdat het punt is beslist.

13. De bal raakt een lijn

Als de bal een lijn raakt, wordt dat beschouwd als het raken van het speelveld dat door die lijn wordt begrensd. Is er voor aanvang van een punt sprake van een verandering van de positie van een lijn, dan mogen de spelers van een dubbelteam de scheidsrechter verzoeken de lijn strak te trekken (in een wedstrijd zonder scheidsrechter kan dat door een speler worden gedaan), maar een dergelijke aanpassing heeft geen invloed op het resultaat van een eerder punt.

14. De bal raakt een vaste hindernis

Als de bal in het spel een vaste hindernis raakt, voordat hij de grond raakt, verliest de speler die de bal heeft geslagen het punt voor zijn team.

15. Volgorde van serveren

Aan het eind van een game, wordt de ontvangende partij de serveerder en de serverende partij wordt de ontvanger in de volgende game. Het dubbelteam dat in de eerste game van de set serveert, beslist welke speler binnen het team in de eerste game zal serveren. Op dezelfde wijze moeten de tegenstanders voor aanvang van de tweede game beslissen welke speler er in die game zal serveren. De partner van de speler die in de eerste game heeft geserveerd, zal in de derde game serveren, en de partner van de speler die in de tweede game heeft geserveerd, zal in de vierde game serveren. Deze volgorde wordt tot het einde van de set aangehouden.

16. Volgorde van ontvangen in dubbelspel

De bal die door de serveerder is geserveerd, mag door elk van beide spelers (ontvangers) aan de andere zijde van het net worden teruggeslagen.

17. De service

Op het moment direct voor het begin van de servicebeweging, dient de serveerder met beide voeten stil te staan achter de achterlijn, tussen de denkbeeldige verlengingen van de zijlijnen. De serveerder laat vervolgens de bal in een willekeurige richting met de hand los, en slaat de bal met het racket voordat de bal de grond raakt. De servicebeweging is voltooid op het moment dat het racket van de speler de bal raakt of mist. Een speler die slechts één arm kan gebruiken, mag het racket gebruiken om de bal los te laten.

Geval 1. Gooit de serveerder tijdens het serveren twee of meer ballen in de lucht in plaats van één bal, is dat dan een fout of verliest de serveerder het punt?

Beslissing. Gebeurt het voor de eerste keer, dan wordt er een let afgeroepen en mag de serveerder opnieuw serveren, maar een servicelet maakt een eerdere fout niet ongedaan. Bij de tweede en volgende keren wordt de actie als opzettelijk beschouwd en wordt er een fout afgeroepen.

18. Serveren

Tijdens het serveren mag de serveerder op elke willekeurige plek achter de baan staan. De serveerder moet de bal over het net slaan in het speelveld van de tegenstanders voordat een ontvanger de bal terugslaat. Er is geen tweede service.

Op een evenement voor gemengde dubbelteams serveren mannelijke spelers onderhands.

## 19. Voetfout

Tijdens de servicebeweging mag de serveerder niet:

- a. Van positie veranderen door te lopen of te rennen, hoewel kleine bewegingen van de voeten zijn toegestaan; of
- b. Met de voet de achterlijn of het speelveld vóór de achterlijn raken; of
- c. Met een voet het gebied buiten de denkbeeldige verlenging van de zijlijn raken.

Indien de serveerder zich niet aan deze regels houdt, is er sprake van voetfout.

Geval 1. Is het toegestaan dat de serveerder met een of beide voeten geen contact heeft met de grond?

Beslissing. Ja.

Geval 2. Is er sprake van een fout als de voorste/staande voet van de serveerder tijdens de servicebeweging de achterlijn raakt?

Beslissing. Ja. Geen van beide voeten mag tijdens de servicebeweging de lijn raken.

Geval 3. Is er sprake van een fout als de serveerder de achterlijn verplaatst door verplaatsing van zand tijdens de servicebeweging?

Beslissing. Nee.

Geval 4. Is het een fout als de voet van de serveerder onder de achterlijn geplaatst wordt?

Beslissing. Ja. De voet van de serveerder mag tijdens de servicebeweging de lijn of het veld niet raken.

## 20. Foutieve service

De service is fout, als:

- a. De serveerder regel 17, 18 of 19 overtreedt; of
- b. De serveerder de bal mist tijdens een poging de bal te raken; of
- c. De geserveerde bal een vaste hindernis (zoals een netpaal) raakt, voordat hij de grond raakt; of
- d. De geserveerde bal de serveerder of diens partner raakt, of iets wat de serveerder of diens partner aanheeft of draagt.

Geval 1. Nadat de serveerder de bal heeft opgegooid om te serveren, besluit hij de bal niet te slaan en vangt hij, in plaats daarvan, de bal op. Is dat een fout?

Beslissing: Nee. Een speler die de bal opgooit en vervolgens besluit de bal niet te slaan, mag de bal met zijn hand of racket opvangen of de bal op de grond laten vallen.

## 21. Wanneer serveren en ontvangen

De serveerder mag niet serveren voordat de ontvangers klaarstaan. De spelers van het ontvangende team moeten zich echter aanpassen aan het redelijke tempo van de serveerder, en moeten, vanaf het moment dat de serveerder klaarstaat om te serveren, binnen een redelijke tijd klaarstaan om te ontvangen.

Een ontvanger die probeert de service te retourneren wordt beschouwd als klaar voor de service. Als duidelijk was dat de ontvanger niet klaar stond, wordt de service niet als fout beschouwd.

## 22. De let tijdens een service

Een geserveerde bal die het net, de nettrekband of de netband raakt, maar wel over het net wordt geslagen, is in het spel (geen let).

### 23. De Let

In alle gevallen waarin in een let wordt afgeroepen, moet het punt opnieuw worden gespeeld.

Geval 1: Moet er een let worden afgeroepen als de bal tijdens het spelen van een punt kapot gaat?

Beslissing: Ja.

Geval 2: Moet er een let worden afgeroepen, als een van de lijnen van het speelveld tijdens het spelen van een punt breekt of loslaat?

Beslissing: Ja.

Geval 3: Moet er een let worden afgeroepen als een van de spelers van het ontvangende dubbelteam niet klaarstaat op het moment dat de bal wordt geserveerd?

Beslissing: Ja.

### 24. Een team verliest het punt

Het punt wordt verloren, als:

- a. De serveerder een foutieve service slaat; of
- b. Een speler van een dubbelteam de in het spel zijnde bal niet terugslaat voordat de bal de grond raakt; of
- c. Een speler van het dubbelteam de in het spel zijnde bal zo terugslaat, dat de bal de grond of een voorwerp buiten het speelveld raakt; of
- d. Een speler van een dubbelteam de in het spel zijnde bal zo terugslaat, dat de bal een vaste hindernis raakt, voordat hij de grond raakt; of
- e. Een speler van een dubbelteam de in het spel zijnde bal opzettelijk met het racket vangt of op het racket draagt of de bal opzettelijk meermaals met het racket raakt; of
- f. Een speler van een dubbelteam, of het racket, al dan niet door een speler vastgehouden, of iets wat een speler aanheeft of draagt, op enig moment dat de bal in het spel is, het net, de netpalen, het koord of de metalen kabel, de nettrekband of netband, of het speelveld van de tegenstanders raakt; of
- g. Een speler van een dubbelteam de bal raakt, voordat deze over het net is gegaan; of
- h. De in het spel zijnde bal een speler van een dubbelteam raakt of iets wat de speler aanheeft of draagt, met uitzondering van het racket; of
- i. De in het spel zijnde bal een racket raakt, dat niet wordt vastgehouden door een speler van een dubbelteam; of
- j. Een speler van een dubbelteam opzettelijk en wezenlijk de vorm van zijn racket verandert, terwijl de bal in het spel is; of
- k. Beide spelers van een dubbelteam de bal tijdens het terugslaan raken.
- l. Nadat de serveerder heeft geserveerd, het racket uit de hand van de serveerder valt en op de grond neerkomt, voordat de bal de grond raakt.

Geval 1: Een speler van het ontvangende dubbelteam raakt het net voordat de geserveerde bal de grond buiten het speelveld raakt. Wat is de juiste beslissing?

Beslissing: Het ontvangende dubbelteam verliest het punt, omdat een van hen het net heeft geraakt terwijl de bal in het spel was.

Geval 2: Als de bal over een denkbeeldige lijn in de verlenging van het net gaat, verliest een dubbelteam het punt dan voor of na het slaan van de bal?

Beslissing: in geen van beide gevallen verliest het dubbelteam het punt, mits geen van de spelers van dat dubbelteam het speelveld van de tegenstanders raakt.

Geval 3: Een speler gooit het racket naar de in het spel zijnde bal. Het racket en de bal komen beide op de speelhelft van de tegenstanders terecht, en de tegenstanders kunnen geen van beiden bij de bal komen. Welk dubbelteam wint het punt?

Beslissing: Het dubbelteam dat het racket heeft gegooid, verliest het punt.

Geval 4: Een bal die zojuist is geserveerd, raakt een speler van het ontvangende dubbelteam, voordat hij de grond raakt. Welk dubbelteam wint het punt?

Beslissing: De serveerder wint het punt.

Geval 5: Een speler van een dubbelteam die buiten de baan staat, slaat of vangt de bal, voordat die de grond raakt, en eist het punt op, omdat de bal zonder twijfel uit zou zijn gegaan.

Beslissing: Het dubbelteam verliest het punt, tenzij het een goede terugslag is, in welk geval het spel doorgaat.

## 25. Een goede terugslag

Een terugslag is goed, als:

- a. De bal het net, het koord of de metalen kabel, de nettrekband of netband raakt, mits de bal eroverheen gaat en op de juiste speelhelft de grond raakt (spelen via de netpaal in de rally is niet toegestaan); of
- b. De bal buiten de netpalen wordt teruggeslagen, ongeacht of dat hoger of lager dan de nethoogte gebeurt, zelfs als het de netpalen raakt, mits de bal de grond op de juiste speelhelft raakt; of
- c. Het racket van een speler over het net gaat, nadat de bal op de eigen speelhelft is geraakt, en de bal op de juiste speelhelft de grond raakt; of
- d. Een speler van een dubbelteam de in het spel zijnde bal slaat, die vervolgens, op de juiste speelhelft, een andere bal raakt.

## 26. Hinder

Als een speler van een dubbelteam bij het spelen van het punt wordt gehinderd door een opzettelijke handeling van de tegenstanders, dan wint het gehinderde dubbelteam het punt. Het punt moet echter worden overgespeeld als een speler van een dubbelteam bij het spelen van een punt wordt gehinderd door ofwel een onopzettelijke handeling van de tegenstanders, ofwel iets dat buiten de macht van de speler ligt (een vaste hindernis niet inbegrepen).

Geval 1: Is er sprake van hinder, als een bal onopzettelijk tweemaal wordt geraakt?

Beslissing: Nee.

Geval 2: Een speler van een dubbelteam beweert te zijn opgehouden met spelen, omdat hij dacht dat een speler van het andere dubbelteam gehinderd werd. Is hier sprake van hinder?

Beslissing: Nee, het dubbelteam verliest het punt.

Geval 3: Een in het spel zijnde bal raakt een vogel die over de baan vliegt. Is dat hinder?

Beslissing: Ja, het punt moet opnieuw worden gespeeld.

Geval 4: Tijdens het spelen van een punt wordt een van de spelers gehinderd door een bal of ander voorwerp, die/dat zich aan de eigen kant van het net bevond, op het moment dat het punt begon. Is dat hinder?

Beslissing: Nee.

Geval 5: Waar mogen de partner van de serveerder en de spelers van het ontvangende dubbelteam staan?

Beslissing: de partner van de serveerder en de spelers van het ontvangende dubbelteam mogen op elke willekeurige positie aan de eigen kant van het net staan, binnen of buiten het speelveld. Als een speler echter hinder voor een tegenstander veroorzaakt, moet de hinderregel worden toegepast.

## 27. Het herstellen van fouten

Als er een fout wordt vastgesteld met betrekking tot de Beachtennisregels, blijven in principe alle ervoor gespeelde punten geldig. Fouten die zo worden vastgesteld, moeten als volgt worden gecorrigeerd.

- a. Als de dubbelteams zich tijdens een standaardgame of tiebreakgame op de verkeerde speelhelften bevinden, dient de fout onmiddellijk na vaststelling te worden hersteld, en moet de serveerder vanaf de juiste speelhelft, overeenkomstig de stand, serveren.  
Als een speler tijdens een standaardgame buiten zijn beurt serveert, neemt de speler die eigenlijk hoort te serveren de service over, zodra de fout wordt vastgesteld. Is een game echter voltooid voordat de fout wordt vastgesteld, dan wordt de gewijzigde volgorde van serveren aangehouden.
- b. Als een speler tijdens een tiebreakgame buiten zijn beurt serveert, en de fout wordt ontdekt nadat er een even aantal punten is gespeeld, wordt de fout onmiddellijk gecorrigeerd. Als de fout wordt ontdekt nadat er een oneven aantal punten is gespeeld, wordt de gewijzigde volgorde van serveren aangehouden.
- c. Als er per abuis een tiebreakgame wordt gestart bij een gelijke stand van 6 games, terwijl er vooraf was afgesproken dat er een voordeelset zou worden gespeeld, moet de fout onmiddellijk worden gecorrigeerd, indien er slechts één punt is gespeeld. Als de fout pas wordt vastgesteld nadat het tweede punt is begonnen, wordt de set doorgespeeld als tiebreakset.
- d. Als er per abuis een standaardgame wordt gestart bij een gelijke stand van 6 games, terwijl er vooraf was afgesproken dat er een tiebreakset zou worden gespeeld, moet de fout onmiddellijk worden gecorrigeerd, indien er slechts één punt is gespeeld. Als de fout pas wordt vastgesteld nadat het tweede punt is begonnen, wordt de set doorgespeeld als voordeelset totdat er een gelijke stand van 8 games (of een hoger even aantal) is bereikt, vanaf welk moment er een tiebreakgame moet worden gespeeld.
- e. Als er per abuis een voordeelset of tiebreakset is begonnen, terwijl er vooraf was afgesproken dat de laatste set een beslissende wedstrijd tiebreak zou zijn, moet de fout onmiddellijk worden gecorrigeerd, indien er slechts één punt is gespeeld. Als de fout wordt vastgesteld nadat het tweede punt is begonnen, wordt de set doorgespeeld ofwel totdat een dubbelteam drie games (en daarmee de set) wint, ofwel totdat er een gelijke stand van 2 games wordt bereikt, in welk geval een beslissende wedstrijd tiebreak moet worden gespeeld. Als de fout echter wordt vastgesteld nadat het tweede punt van de vijfde game is gestart, wordt de set doorgespeeld als tiebreakset. (Zie Bijlage IV van de Tennisregels).

## 28. De taak van officials op de baan

Voor wedstrijden waarbij officials worden aangewezen, staan de taken en verantwoordelijkheden van de officials beschreven in de wedstrijd bepalingen van het toernooi.

## 29. Ononderbroken spel

In principe moet een wedstrijd zonder onderbreking worden gespeeld vanaf het moment dat de wedstrijd begint (zodra de eerste service van de wedstrijd wordt geslagen) totdat de wedstrijd is afgelopen.

- a. Tussen twee punten in is er een maximum van twintig (20) seconden toegestaan. Wanneer de dubbelteams aan het einde van een game van speelhelft wisselen, is er een maximum van negentig (90) seconden toegestaan. Na de eerste game van elke set en tijdens een tiebreakgame, moet er echter ononderbroken worden gespeeld en moeten de dubbelteams zonder rustperiode van speelhelft wisselen.  
Aan het einde van een set is er een setpauze van maximaal honderdtwintig (120) seconden. De maximumtijd loopt vanaf het moment dat een punt is geëindigd totdat de eerste service voor het volgende punt wordt geslagen. Organisatoren van evenementen kunnen het ITF om goedkeuring verzoeken voor verlenging van de negentig (90) seconden waarbinnen de dubbelteams aan het einde van een game van speelhelft wisselen en de honderdtwintig (120) seconden die zijn toegestaan voor een setpauze.
- b. Als er door omstandigheden buiten de macht van een dubbelteam kleding, schoeisel of noodzakelijke uitrusting (het racket uitgezonderd) in het ongereede raakt of moet worden vervangen, mag aan de speler redelijke extra tijd worden toegestaan om het probleem te verhelpen.
- c. Er mag aan een speler van een dubbelteam geen extra tijd worden gegeven om weer op krachten te komen. Aan een speler die last heeft van een behandelbare medische kwaal, mag echter één medische onderbreking van drie minuten worden toegestaan voor het behandelen van die medische kwaal.
- d. Organisatoren van evenementen mogen een rustperiode toestaan van maximaal tien (10) minuten, als dat voor aanvang van het evenement is aangekondigd. Deze rustperiode kan worden opgenomen na de 3<sup>e</sup> set in een partij om de beste van 5 sets, of na de 2<sup>e</sup> set in een partij om de beste van 3 sets.
- e. De inspeeltijd mag maximaal vijf (5) minuten duren, tenzij de organisatoren van het evenement anders hebben beslist.
- f. Oefenservices moeten strikt worden beperkt tot de inspeeltijd.

## 30. Coachen

Onder coachen wordt verstaan communicatie, advies of aanwijzing van enigerlei aard, hoorbaar of zichtbaar, aan een speler. Bij teamevenementen, waar een teamcaptain op de baan zit, mag de teamcaptain de speler(s) tijdens een setpauze coachen of wanneer de spelers aan het eind van een spel van speelhelft wisselen, echter niet wanneer de spelers na het eerste spel van een set van speelhelft wisselen en niet tijdens een tiebreakspel. Bij alle andere wedstrijden is coachen niet toegestaan.

*Geval 1:* Mag een speler gecoacht worden als dit gebeurt door discreet gegeven tekens?

*Beslissing:* Nee.

*Geval 2:* Mag een speler gecoacht worden wanneer het spel wordt onderbroken?

*Beslissing:* Ja.

*Geval 3:* Is het een speler toegestaan om op de baan gecoacht te worden tijdens de wedstrijd?

*Beslissing:* Bevoegde organisaties kunnen de ITF verzoeken om coaching op de baan toe te staan. Bij evenementen waar coaching op de baan is toegestaan mogen toegewezen coaches de baan betreden en hun spelers coachen, onder de voorwaarden die daarvoor door de bevoegde organisatie zijn gesteld.

## Bijlage 1 Het racket

Voor alle afmetingen in Bijlage I worden de eenheden van het SI-stelsel gebruikt. Het beachtennisracket moet voldoen aan alle onderstaande eisen.

- a. Het slagoppervlak, gedefinieerd als het vlakke gebied van het racketblad begrensd door ofwel de binnenkant van de rand, ofwel gaten met een diameter groter dan 13 mm, waarbij de begrenzing wordt bepaald door de kleinste van beide, mag niet meer dan 30 cm lang en 26 cm breed zijn.
- b. Het racket mag niet langer zijn dan 50 cm, gemeten vanaf de onderkant van de handgreep tot aan de bovenkant van het racketblad. Het racketblad mag niet breder zijn dan 26 cm.
- c. De profielafstand tussen de twee slagoppervlakken (dikte) moet constant zijn en mag niet groter zijn dan 38 mm.
- d. Gaten met een diameter groter dan 13 mm mogen niet reiken tot meer dan 40 mm vanaf de rand van het racket, met uitzondering van de gaten die deel uitmaken van het hart van het racket.
- e. Het racket mag geen apparatuur bevatten die een speler tijdens een partij kan voorzien van enigerlei hoorbare of zichtbare communicatie, adviezen of instructies.



## Bijlage 2 Alternatieve telmethoden

### TELLING IN EEN SET

#### 1. 'Korte' sets

De eerste speler die/het eerste team dat vier/zeven spellen wint, wint de set, vooropgesteld dat er een marge is van twee spellen of meer t.o.v. de tegenstander(s). Indien de stand vier gelijk wordt bereikt moet een tiebreak worden gespeeld.

#### 2. Beslissende wedstrijd tiebreak (7 punten)

Wanneer in een wedstrijd de stand één set gelijk is, of twee sets gelijk in een wedstrijd om drie gewonnen sets, wordt er een tiebreakspel gespeeld om de wedstrijd te beslissen. Dit tiebreakspel vervangt de beslissende laatste set. De speler die/het team dat het eerst zeven punten wint, wint deze wedstrijd tiebreak én de wedstrijd, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee punten ten opzichte van de tegenstander(s) is.

#### 3. Beslissende wedstrijd tiebreak (10 punten)

Wanneer in een wedstrijd de stand één set gelijk is, of twee sets gelijk in een wedstrijd om drie gewonnen sets, wordt er een tiebreakspel gespeeld om de wedstrijd te beslissen. Dit tiebreakspel vervangt de beslissende laatste set. De speler die/het team dat het eerst tien punten wint, wint deze wedstrijd tiebreak én de wedstrijd, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee punten t.o.v. de tegenstander(s) is.

*Noot: Wanneer de beslissende wedstrijd tiebreak wordt gebruikt in plaats van de beslissende set:*

- *Blijft de oorspronkelijke servicevolgorde gehandhaafd (Regel 15).*
- *Mag, in een dubbelspel, de volgorde van serveren binnen een team worden veranderd, zoals in het begin van elke set (Regel 15).*
- *Is er, voor het begin van de beslissende wedstrijd tiebreak, een setpauze van 120 seconden.*

Bijlage 3 Het speelveld voor Beachtennis

