



# SYLLABUS

# PICKLEBALL



TM

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur.

**Copyright © 2022 Hans Minten & Stefan Delen**

## Voorwoord

---

Racketsporten aanbieden binnen de onderwijscontext is een hele uitdaging. Een tekort aan technische vaardigheden staat een vlot spelverloop vaak in de weg waardoor het spelplezier, en bijgevolg de betrokkenheid, al snel verdwijnt.

Pickleball is een toegankelijke variant van tennis en wordt zowel in enkel- als dubbelspel gespeeld. Door een kleiner speelveld, ter grootte van een badmintonveld, en aangepast spel materiaal wordt de instapdrempel aanzienlijk verlaagd.

De gatenbal en het houten racket zorgen voor een tragere balwisseling waardoor spelers meer tijd hebben om te handelen. Dit maakt van Pickleball een ideaal terugslagspel voor het onderwijs.



De SpelenderWijs-aanpak wordt als referentiekader gebruikt en focust op haalbare speluitdagingen voor alle spelers waarbij beter leren spelen het hoofddoel is.

Deze methodologie sluit naadloos aan bij de meest recente uitgave van het boek *'Speel je vrij! – Praktijkboek sportspelen'* (H. Leysen, T. Dehandschutter, H. Minten & P. Vandersmissen). In dit boek vind je ook een theoretisch kader en extra achtergrondinformatie. De kracht van dit boek ligt in het feit dat elke spelvorm meermaals uitgetest is in het onderwijs. Naast een gedetailleerde beschrijving van de spelregels bevat elke spelreeks meerdere suggesties of varianten om spelvormen op maat van de spelers aan te bieden. Het verbeteren van de spelkwaliteit en het verhogen van het spelplezier is een belangrijk uitgangspunt geweest bij de opmaak en de keuze van de spelreeksen.



In deze syllabus vertrekken we steeds vanuit de verschillende speluitdagingen die typerend zijn voor de terugslagspelen. Voor elk van deze speluitdagingen wordt een progressieve opbouw in spel- en/of oefenvormen voorzien met telkens een duidelijk link naar de eindspelvorm.

Proef van Pickleball en je gaat de smaak onmiddellijk te pakken hebben. We wensen je een aangename ontdekkingstocht. De enthousiaste beleving is verzekerd!

# Inhoud

---

Voorwoord.....	3
Inhoud .....	4
Wat is Pickleball? .....	5
Spelidee .....	6
Materiaal .....	7
Speelveld .....	8
Spelregels .....	9
Leerlijn.....	11
Evaluatie.....	13
Opbouw .....	16
Leerinhouden.....	17
Gebruik van basistechnieken .....	17
Bal in het spel brengen .....	18
Positie kiezen en bal in de rally houden .....	18
Gericht overspelen en scoren .....	21
Combinatie van alle spelcompetenties.....	25
In de media.....	27
Bibliografie.....	28

## Wat is Pickleball?

---

Pickleball is een racketsport en behoort tot de familie van de terugslagspelen. Elementen van badminton en (tafel)tennis worden gecombineerd. Er wordt 1 tegen 1 of 2 tegen 2 gespeeld op een speelveld ter grootte van een badmintonveld. Met een houten racket wordt de gatenbal over een laag net gespeeld. De spelregels gelijken op die van tennis met enkele specifieke aanpassingen.

Het spel is voor het eerst gespeeld in de zomer van 1965 op Bainbridge Island, Washington in het huis van Congreslid Joel Pritchard. Zij wilden gaan badmintonnen, maar niemand kon de shuttle vinden. Ze hadden wel een zogenaamde 'whiffle' bal, verlaagden het badmintonnet en vervaardigden batjes van triplex uit een nabijgelegen loods. Oorspronkelijk dus uitgevonden als een achtertuin tijdverdrijf, is pickleball nu een in de USA en Canada georganiseerde sport met een nationale bond, vele verenigingen en heel veel speelvelden. Sinds haar oprichting in 1965, heeft pickleball zich met name in de Verenigde Staten en in Canada verspreid. De laatste jaren groeit pickleball explosief en overal zijn nu pickleballbanen, vaak nieuw aangelegd maar regelmatig ook op tennisbanen. De U.S.A. Pickleball Association schat dat er op dit moment al zo'n 2,5 miljoen pickleball spelers alleen al in dat land zijn. Ook in Canada groeit pickleball zeer snel.

Pickleball wordt ondertussen op alle continenten gespeeld en ook in de meeste Europese landen wordt wel ergens gepickleballt. Er zijn steeds meer toernooien zoals in Finland, Engeland, Spanje, Frankrijk en Nederland. (Pickleball Holland, 2022)

In België is in haast elke (gemeentelijke) sportzaal wel badmintonbelijning aanwezig waardoor je erg snel van start kan gaan. Als de belijning niet aanwezig is, moet dit jou niet tegenhouden om toch van start te gaan. Je kan ook gebruik maken van andere aanwezige lijnen of zelf lijnen aanbrengen om een speelveld te creëren. Afhankelijk van jouw doelgroep en doelstellingen kan dit speelveld gerust afwijken van de officiële afmetingen. Als je niet over een laag badmintonnet beschikt, maak dan gebruik van een lint, toversnoer of mobiel net. De enige voorwaarde is dat je over een harde (egale) ondergrond beschikt.

## Spelidee

---

In de spelcategorie van de terugslagspelen spelen twee spelers, duo's of teams tegen elkaar. Ze zijn van elkaar gescheiden door een net (volleybal) of een neutrale zone (street racket). Soms wordt het speelveld ook gedeeld met de tegenstander en worden aanval en verdediging gescheiden door een muur (squash) of trampoline (roundnet en tchoukball). De spelers mogen zich niet inmengen in de acties van de tegenpartij. Er is dus nooit fysiek contact tussen tegenstanders.

Bij terugslagspelen is het spelidee dat de spelers de bal (of een ander speelvoorwerp) over het net of de neutrale zone, via de muur of via de trampoline in het veld van de tegenpartij proberen te spelen zodat er een punt wordt gescoord. De ontvangende partij probeert dit te voorkomen door zich zodanig op te stellen dat de bal reglementair en tijdig (voor de eerste, of bij sommige spelen voor de tweede bots) kan worden teruggespeeld.

De volgende spelactiviteiten behoren onder andere tot de familie van de terugslagspelen: volleybal, tennis, padel, tafeltennis, squash, badminton, speedminton, street racket, roundnet, tchoukball, krachtbal, enz.

Via onderstaand instructiefilmpje ben je snel mee met de belangrijkste spelregels van Pickleball.



## Materiaal

---

Pickleball wordt gespeeld met een 'paddle' en een 'wifflebal'. De paddle weegt ongeveer 220 gram en is dus vlot hanteerbaar om mee te spelen. Er bestaan heel wat soorten paddles. Het is niet noodzakelijk om over sportspecifieke paddles te beschikken om te kunnen spelen. Misschien heb je wel enkele rackets in je berging liggen die perfect kunnen dienstdoen als paddle.

De 'wifflebal' bevat gaatjes en is ook zeer licht. Het al dan niet gebruik van een gatenbal heeft een grote invloed op het spelverloop en is bepalender dan de rackets die gehanteerd worden. De 'wifflebal' zorgt voor een trage balvlucht en laat toe dat er pittig kan geslagen worden.

De bal vertoont heel wat gelijkenissen met de gatenbal van floorball, maar de samenstelling verschilt wel wat. De gatenbal van floorball is gemaakt van hardere plastic waardoor deze kan gaan barsten als je hem gebruikt om pickleball mee te spelen.

We raden je aan om te investeren in degelijke gatenballen die geschikt zijn om pickleball mee te spelen. In een opstartfase kan je ook gebruik maken van rackets of paddles waarover je al beschikt, ook al zijn dit niet de 'officiële' paddles voor pickleball. Hieronder vind je enkele voorbeelden.



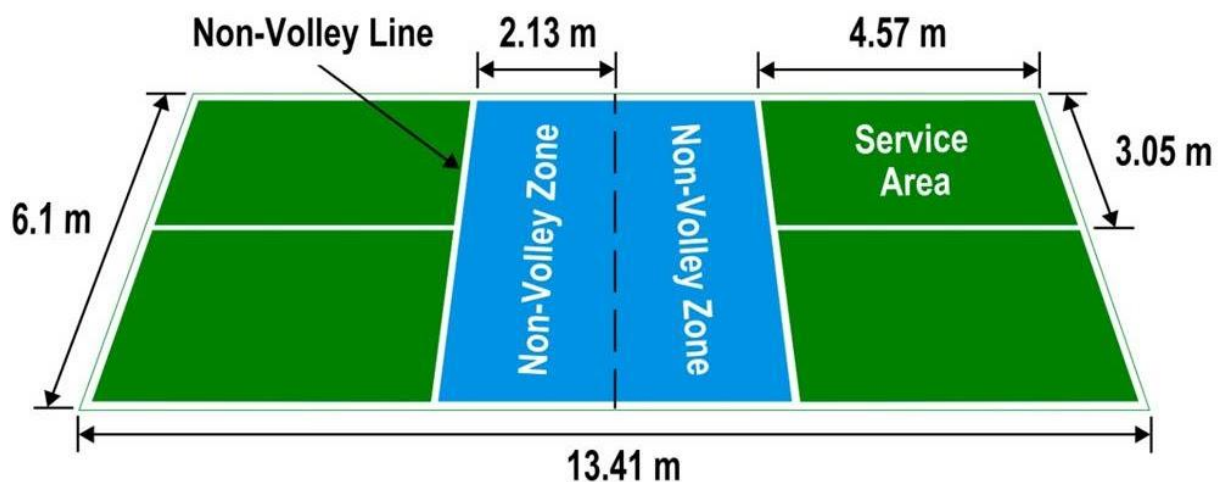
## Speelveld



Het speelveld is 13,4 meter lang en 6,1 meter breed voor zowel dubbel- als enkelspel. Dit komt overeen met de buitenste belijning van badminton. De nethoogte is 91,4 cm aan de uiteinden en 86,4 cm in het midden. Het vak tussen de servicelijn en het net heet de 'non-volley zone' of 'kitchen' en deze meet 2,13 meter vanaf het net. Dat is inclusief de lijn, want deze hoort bij de 'non-volley zone'. Een badmintonveld is geschikt voor pickleball, alleen de 'non-volley zone' is bij badminton iets kleiner: 1,98 meter in plaats van 2,13 meter. Dit kleine verschil heeft echter weinig impact op het spelverloop. Je kan uiteraard een bijkomende lijn aanbrengen op het badmintonveld indien je dit wenst.

Op elk verhard veld met niet te veel oneffenheden kun je pickleballen. Kunstgras en gravel zijn niet geschikt.

### Pickleball Court Dimensions





# Spelregels

Er zijn enkele specifieke regels die Pickleball onderscheiden van de meeste andere racketsporten. Onderstaande specifieke vaktermen verklaren we al even alvorens verder in te zommen op de spelregels.

- **Side-out systeem:** enkel wanneer men op de eigen opslag de rally wint, scoort men een 'punt'. Wint de ontvangende partij de rally, dan verovert men de opslag maar scoort men geen punt.
- **'Non-volleyzone' of 'kitchen':** dit is de voorzone (2,13 m) waar een speler niet in mag staan om een volley te spelen. Deze voorzone is iets groter dan bij badminton (1,98 m), maar gemakshalve gebruiken we de belijning van badminton.
- Een **'volley'** is het in één tijd spelen van de bal voordat die gebotst heeft. Als de bal in de 'kitchen' botst, mag de tegenspeler wel in deze zone stappen om de bal terug te slaan.
- **'Double bounce rule':** de eerste twee slagen in een rally worden verplicht voorafgegaan door een bots. Vanaf de derde slag mag men een volley spelen.
- **Service:** een service wordt verplicht onderhands geserveerd, van achter het eigen servicevak en gekruist naar het overstaande servicevak. Bij een onderhandse service wordt de bal onder heuphoogte geraakt.

Er kan 1 tegen 1 of 2 tegen 2 gespeeld worden. Het dubbelspel is veruit de meest populaire variant. Binnen de onderwijscontext zijn de beschikbare accommodatie, de klasgrootte, het vaardigheidsniveau en de vooropgestelde doelstellingen bepalend om te kiezen voor enkel- en/of dubbelspel.

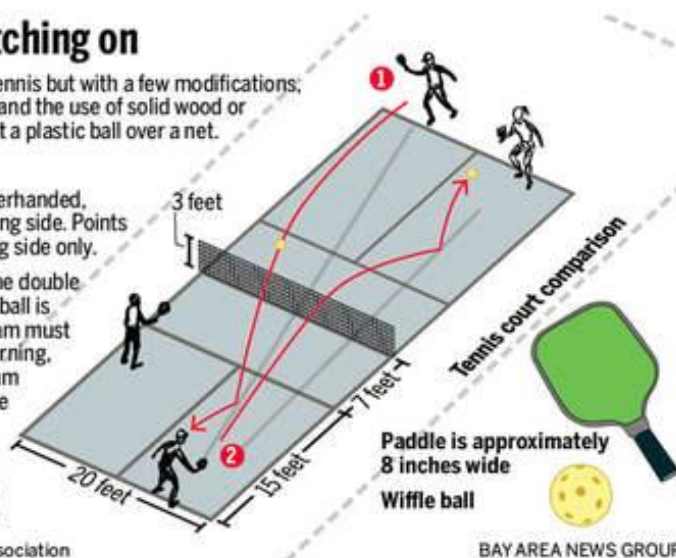
## Pickleball catching on

Pickleball is much like tennis but with a few modifications; such as a smaller court and the use of solid wood or composite paddles to hit a plastic ball over a net.

### How to play:

1. The ball is served underhanded, diagonally to the opposing side. Points are scored by the serving side only.
2. Players must follow the double bounce rule — after the ball is served, the receiving team must let it bounce before returning, and then the serving team must let it bounce before returning.
3. The first side scoring 11 points and leading by at least two points wins.

Source: USA Pickleball Association



De bal wordt onderhands en diagonaal geserveerd naar het tegenoverliggende servicevak. De serveerder start aan de rechterzijde en staat volledig buiten het veld bij het uitvoeren van de service. De bal mag uit de hand geserveerd worden of na een bots. De service mag het net raken op voorwaarde dat de bal in de juiste servicezone terecht komt.

De ontvangende partij moet de bal eerst laten botsen, voor ze hem retourneren. Vervolgens moet ook de serverende partij de bal eerst laten botsen. Dit noemen we de *'double bounce' regel*. Pas vanaf de derde slag mag er eventueel met een volley gespeeld worden.

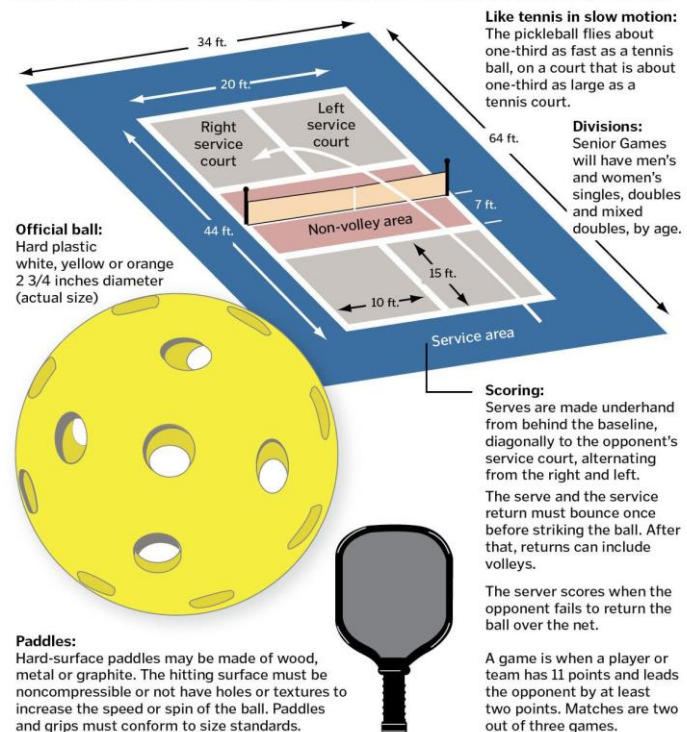
Een volley is enkel toegestaan wanneer de speler met beide voeten buiten de 'non-volley zone' staat. Van zodra de speler in deze voorste zone staat, is het spelen van een volley niet toegestaan. Hij moet de bal dan eerst laten botsen alvorens deze te spelen.

Punten kunnen alleen door de serverende partij worden gescoord (*side-out systeem*). Je hebt een punt als de tegenstander er niet in slaagt een bal terug te slaan, de bal uit slaat, de geserveerde bal niet eerst laat stuiten, volleyt vanuit de non-volley-zone of zelf geraakt wordt door de bal. De game eindigt als iemand elf punten heeft behaald met twee punten verschil. Er wordt gespeeld naar twee gewonnen games.

Wanneer er een punt wordt gescoord, serveert dezelfde persoon opnieuw, maar dan vanaf de andere zijde. Wanneer een speler het punt verliest, serveert zijn medespeler vanaf de kant waar hij op dat moment staat. Als ook deze zijn service verliest, gaat de service naar de tegenpartij. De speler die rechts staat begint. Alleen aan het begin van de wedstrijd serveert maar één speler, waarna de service onmiddellijk naar het andere team gaat.

## Rules of the game: Pickleball

Pickleball is a racquet sport that combines elements of tennis, table tennis and badminton. It is played on a court that measures the same as a doubles badminton court and uses a ball similar to, but smaller and harder than, a wiffle ball. The game can be played indoors or outdoors. The National Senior Games pickleball courts are inside the Cleveland Convention Center daily through Thursday.



SOURCES: International Federation of Pickleball; 2013 National Senior Games

KEN MARSHALL | THE PLAIN DEALER

Bij enkelspel begint een speler rechts met serveren als hij een even aantal punten heeft en links bij een oneven aantal punten.

De score werkt als volgt: 1-0-1 betekent serverende partij heeft 1 punt, het andere team heeft nog geen punten en het is de eerste serveerder.

Wanneer bovenstaande spelregels het enthousiasme van de deelnemers afremmen en/of een vlot spelverloop bemoeilijken, kan er ook vertrokken worden vanuit gekende spelregels uit aanverwante spelsporten (tennis, badminton, enz.) om vervolgens geleidelijk aan typische spelregels uit pickleball in te voeren.

Extra informatie omtrent de specifieke spelregels, kan je terugvinden via [www.ifpickleball.org](http://www.ifpickleball.org)

## Leerlijn

---

Een voorwaarde om te kunnen leren is dat de oefen- en spelsituatie overeenkomt met het bekwaamheidsniveau van de leerling. De 'spel-leer-omgevingen' moeten anderzijds ook plezierig, uitdagend en betekenisvol zijn. Dit wil zeggen dat de leerlingen de toepasbaarheid van geleerde vaardigheden kunnen aangeven.

In een opstartfase zou het best kunnen dat het gecodeerde sportspel qua spelverloop te complex is en/of dat de gehanteerde technieken te moeilijk zijn. Aanpassingen dringen zich dan op zodat er voldoende succesbeleving is. Als gevolg van succesbeleving zal de leerling ook gemotiveerd blijven. Uiteraard is hier een belangrijke rol weggelegd voor de leerkracht. Het is zijn taak om steeds een omgeving te creëren waarin alle leerlingen op hun eigen niveau worden uitgedaagd. Geen eenvoudige opdracht omdat een grote mate van differentiatie vaak aan de orde is. Met wat creativiteit en enkele aangereikte handvaten moet dit echter binnen het bereik van elke leerkracht LO liggen.

Binnen het spelonderwijs kunnen we vier categorieën onderscheiden met een opbouwende complexiteit:

1. Mikspelen (golf, snooker, bowling, darts, petanque, enz.)
2. Slag- en loopspelen (honkbal, cricket, softbal, enz.)
3. Terugslagspelen (badminton, vuistbal, netbal, tennis, volleybal, tafeltennis, squash, kin-ball, tchoukball, roundnet, street racket, pickleball, enz.)
4. Doelspelen (voetbal, basketbal, handbal, frisbee, rugby, korfbal, lacrosse, enz.)

Pickleball behoort tot de categorie van de terugslagspelen. Alle spelen binnen deze spelfamilie delen hetzelfde spelidee en vertonen een gelijkaardig spelverloop.

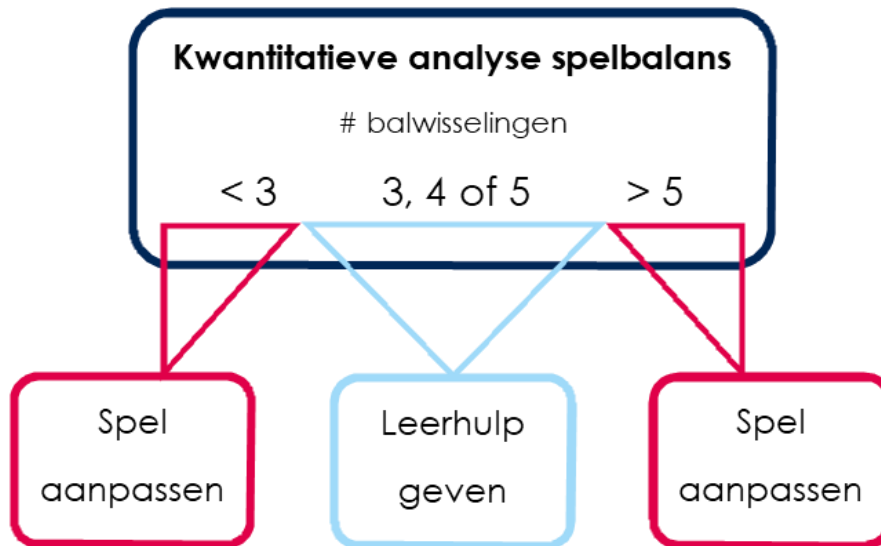
In deze gelijkenissen ligt een grote waarde, namelijk de mogelijke transfer tussen sportspelen die tot eenzelfde spelcategorie behoren is groot.

*Bij het plannen van spellessen, zorgen we er best voor dat we binnen een verticale leerlijn meerdere spelen (wisselende moeilijkheidsgraad) uit eenzelfde spelcategorie aanbieden. We doen dit met het oog op transferkansen die spelen uit eenzelfde categorie in zich dragen. De spelstructuur van alle spelen binnen eenzelfde categorie vertoont immers veel gelijkenissen. (Leysen, Hou het speels! Spelers ondersteunen in hun spel, 2007)*

## De spelbalans

Typend voor de terugslagspelen is dat de acties van de twee teams gescheiden van elkaar verlopen. Er is geen interventie van het ene team toegelaten bij de aanvals- of verdedigingsactie van het andere team.

Hierdoor leent deze spelcategorie zich er toe om vlot te differentiëren tussen verschillende teams. Bij teams met een duidelijk verschil in vaardigheidsniveau ontstaat er al snel een onevenwicht in het spelverloop. Het sterkere team zal zowel de bovenhand hebben in de aanval als de verdediging. Voor het ene team zal de uitdaging te laag zijn, terwijl het andere team geen succesbeleving heeft. Hierdoor zullen beide teams uiteindelijk afhaken. Er is geen spelvreugde meer.



*Beslisboom op basis van een kwantitatieve analyse*

Bij een lichte verstoring van de spelbalans kan het volstaan om leerhulp te geven (coachen). Spelaanpassingen dringen zich op wanneer de spelactiviteit volledig uit balans<sup>1</sup> is, bijvoorbeeld gemiddeld minder dan 3 balwisselingen. Mogelijke oplossingen zijn dat de spe(e)lregels worden aangepast, dat er met aangepast spelmateriaal wordt gespeeld of dat beide teams met een verschillend(e) spelvorm/level tegen elkaar spelen. Al deze aanpassingen kunnen een positieve invloed hebben op het spelverloop. Het is de kunst (en soms ook wel een zoektocht) om de juiste aanpassing(en) te kiezen.

---

<sup>1</sup> In spelonderwijs is er sprake van een tegengesteld belang. Voor spelactiviteiten is het daarom van belang dat de machtsverhoudingen in evenwicht zijn. Er is sprake van balans wanneer zowel de aanval als de verdediging succesvol kan zijn. (Koekoek, Dokman, & Walinga, 2011)

## Evaluatie

---

Vanuit de spelgecentreerde aanpak vormen de spelcompetenties het vertrekpunt. We willen de spelers beter leren spelen aan de hand van specifieke speluitdagingen die steeds spelnaabij worden aangeboden. We zetten dus niet (alleen) in op het aanleren en evalueren van technische vaardigheden. Deze 'kunstjes' worden vaak aangeleerd en geëvalueerd in een geïsoleerde situatie, ver weg van het eigenlijke spel.

We maken gebruik van een rubric om de spelcompetenties te evalueren. Een rubric formuleert duidelijke criteria voor competente speldeelname en opent ook de deur voor zelfanalyse en het stellen van persoonlijke doelen. Het is een interessant instrument om tijdens een lessenreeks zicht te krijgen op het vaardigheidsniveau van een speler. Per evaluatiecriterium worden verschillende niveaus beschreven en geordend van bijvoorbeeld '*beginner - onderweg - professional*'. Elk niveau beschrijft concrete handelingen die makkelijk observeerbaar zijn voor een leerkracht en/of een medeleerling en die aangeven wat het bereikte spelniveau is van een speler voor dit criterium.

De functie van de rubric is dubbel. Hij kan als zelf- of partnerevaluatie gebruikt worden en/of kan als observatiekader voor de leraar dienstdoen om de acties van leerlingen te kunnen beoordelen.

Wanneer een leraar op het einde van een lessenreeks evalueert, spreken we van summatieve evaluatie. Voor deze eindevaluatie vertrekt de leerkracht niet van een blanco blad. Dankzij de 'backward mapping' van leerresultaten of evaluatiecriteria en de tussentijdse check van de formatieve evaluaties aan de hand van de rubric heeft hij immers al een idee van het spelniveau van elke leerling. Deze kennis stelt hem in staat om tijdens de eindevaluatie doelgericht te observeren, voldoende tijd te besteden aan sommige spelacties en snel tot een verantwoord globaal punt te komen voor elke speler. (Leysen, Dehandschutter, Minten, & Vandersmissen, 2021)

Spelcompetenties worden het best globaal beoordeeld en niet per observatie-item. De som van deze aparte scores is niet representatief voor de globale spelkwaliteit van een speler. Een speler krijgt dus één eindscore met daarnaast aanvullende feedback per criterium. Door spelers goed te observeren tijdens het verloop van de lessenreeks krijgt de leerkracht een goed beeld van hun prestaties voor de vooropgestelde evaluatiecriteria. Dit prestatiebeeld kan zich vertalen in een rangordening van spelers binnen een team of binnen de klas en kan uitgedrukt worden in een globaal punt. De leerkracht moet dit globale punt op het einde van de evaluatieles kunnen verantwoorden. Hij moet aan elke speler kunnen verduidelijken welke de sterke punten en/of werkpunten zijn, welke de groeikansen zijn. Daarom noteert hij voor elke speler naast het globale punt steeds feedback over het behaalde spelniveau per evaluatiecriterium. Dit kan bijvoorbeeld in de vorm van een B (beginner), O (onderweg) of P (professional) met een duidelijke verwijzing naar de criteria van de rubric.

Hieronder vind je een voorbeeld van een *generieke rubric*. De verwoording is zo gekozen dat je deze rubric kan gebruiken voor alle terugslagspelen (pickleball, badminton, volleybal, roundnet, tafeltennis, tchoukball, enz.). Dit biedt de mogelijkheid om binnen een lessenreeks te vertrekken vanuit de spelcompetenties en niet vanuit een specifieke spelsport. Per les kies je dan welke spelsport(en) je gebruikt om deze competenties na te streven. Deze aanpak is gericht op het onderwijzen van transfer, spaart aanleertijd en maakt een hoger leerrendement mogelijk. Tijdens het onderwijzen van deze vaardigheden leggen we verbanden naar gelijkaardige speluitdagingen in andere sportspelen of spelvormen.

	<b>BEGINNER</b>	<b>ONDERWEG</b>	<b>PROFESSIONAL</b>
<b>Functioneel gebruik van basistechnieken</b>	<p>Het (samen)spel stopt vaak bij mij omdat ik de bal niet kan (door)spelen.</p> <p>Ik heb nood aan aanpassingen (bvb. vang-werp) om te kunnen participeren aan het spel.</p> <p>Ik beperk me tot de bal 'in leven houden' en onderneem weinig acties die een rally in het voordeel van het team beslechten.</p>	<p>Ik kan de bal onder tijdsdruk over- en doorspelen.</p> <p>Mijn arsenaal aan technieken is nog beperkt waardoor ik niet in alle spelsituaties een gepast 'antwoord' vind voor de situatie die zich voordoet.</p>	<p>Ik gebruik de meest gepaste techniek om de bal onder tijdsdruk over- en door te spelen.</p> <p>Mijn acties zorgen ervoor dat ik vaak de bovenhand bekom in een rally.</p>
<b>Bal in het spel brengen</b>	<p>Ik bepaal mijn uitgangspositie in functie van de speelrichting.</p> <p>Ik kan de bal soms gericht in het spel brengen.</p>	<p>Ik bepaal mijn uitgangspositie in functie van de speelrichting.</p> <p>Ik kan de bal meestal gericht in de vrije ruimte mikken.</p>	<p>Ik bepaal mijn uitgangspositie en ik kan de speelrichting (lang) verbergen.</p> <p>Ik kan de bal gericht en met veel snelheid in de vrije ruimte mikken zodat de ontvanger onmiddellijk onder druk komt te staan.</p>
<b>Positie kiezen &amp; bal in de rally houden</b>	<p>Ik neem geen geschikte startpositie ('home position') in en/of neem geen actieve starthouding aan. Wanneer de bal in mijn zone komt, lukt het me niet om deze onder controle te krijgen.</p>	<p>Ik neem een geschikte startpositie ('home position') in en neem een actieve starthouding aan.</p> <p>Ik kom meestal tijdig in de balbaan door te anticiperen op de tegenstander.</p> <p>Telkens de bal in mijn zone komt, lukt het me om de bal gecontroleerd door te spelen.</p>	<p>Ik neem een geschikte startpositie ('home position') in en een actieve starthouding.</p> <p>Ik kom tijdig in de balbaan door te anticiperen op de tegenstander én het spel goed te lezen.</p> <p>Ik verplaats me tijdig binnen mijn zone en sluit aan bij een ploegmaat om het speelveld af te dekken.</p>
<b>Gericht samen- en overspelen Scoren</b>	<p>Na het ontvangen van de bal, kan ik de bal niet nauwkeurig (door)spelen waardoor de aanvalsopbouw (in ons team) nog te vaak mislukt.</p> <p>Ik kom enkel tot scoren door de foutenlast van de tegenpartij.</p>	<p>Ik kan de bal gecontroleerd met een lange raakzone (naar een ploegmaat) spelen zodat de aanvalsopbouw succesvol is.</p> <p>Ik speel de bal regelmatig buiten het bereik van de tegenstrever en neem initiatief om te variëren. Er zit nog weinig versnelling in mijn spel.</p>	<p>Ik kan moeilijke ballen controleren en met een lange raakzone in de gewenste richting en met de juiste snelheid (naar een ploegmaat) spelen.</p> <p>Ik hou hierbij rekening met het vaardigheidsniveau van mijn ploegmaats.</p> <p>Ik speel de bal buiten het bereik van de tegenstander, neem initiatief om te variëren en versnel het spel op het juiste moment.</p>
<b>Fair play en pro-sociaal gedrag tonen</b>	<p>Ik ken de spelregels onvoldoende waardoor ik niet weet hoe het spel en/of de puntentelling verloopt.</p> <p>Ik hecht meer belang aan winnen dan aan leerkansen benutten.</p>	<p>Ik pas de spelregels correct toe en laat door mijn acties zien dat ik leerkansen benutten belangrijker vind dan winnen.</p>	<p>Ik pas de spelregels correct toe en laat door mijn acties zien dat ik leerkansen benutten belangrijker vind dan winnen.</p> <p>Ik werk actief aan een positief speel- en leerklimaat met aandacht voor de eigenheid van mijn medestudenten.</p>
<b>Spelverloop optimaliseren</b>	<p>Ik ben te weinig betrokken tijdens de les.</p> <p>Ik ervaar moeilijkheden om de aandachtspunten toe te passen in mijn eigen spel.</p>	<p>Ik ben betrokken tijdens de les.</p> <p>Ik kan op basis van aandachtspunten mijn eigen leerproces zelfstandig in handen nemen.</p>	<p>Mijn betrokkenheid is groot. Ik houd rekening met de spelende mogelijkheden van anderen en laat middels mijn eigen spel anderen beter spelen. Ik geef op constructieve wijze feedback aan zowel mijn teamgenoten als tegenstander(s).</p>

Onderstaand schema is een concretisering van de bovenstaande rubric. Per speluitdaging worden enkele succescriteria beschreven die eigen zijn aan deze spelcompetenties. Hieraan worden heel concrete en observeerbare spelprincipes gekoppeld in de vorm van het 'als-dan' principe.

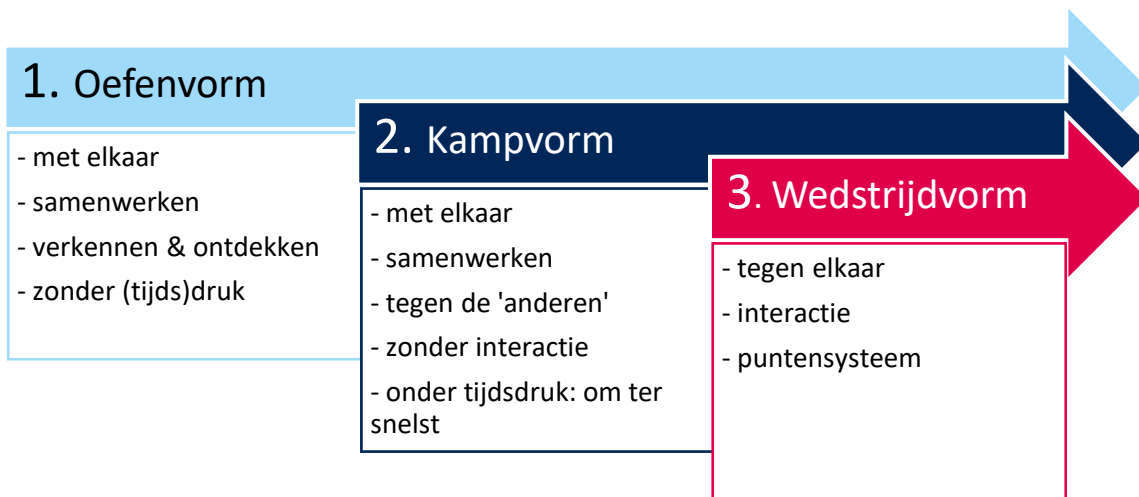
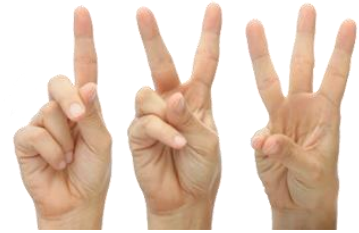
Rol	Speluitdaging	Succescriteria	Spelprincipes (wat, wanneer, waarom en hoe?)	
			ALS...	DAN...
BALBEZITTER	Bal in het spel brengen	Uitgangspositie bepalen	<i>Als door observatie van de veldbezetting de vrije ruimte is bepaald...</i>	<i>...dan een uitgangspositie innemen waarbij de vrije ruimte bereikt kan worden en de speelrichting (lang) verborgen blijft.</i>
		Mikken	<i>Als de bal opgeworpen is...</i>	<i>...dan de bal zo lang mogelijk (en met veel snelheid) in de gewenste speelrichting begeleiden.</i>
ONTVANGER	Positie kiezen & bal in de rally houden	Startpositie innemen	<i>Als de bedreigde zone is bepaald en de positie van de tegenstander(s) is geanalyseerd...</i>	<i>...dan de juiste veldpositie innemen (afgestemd op de positie van teamgenoten).</i>
		Actieve houding	<i>Als de juiste veldpositie is ingenomen...</i>	<i>...dan een actieve houding aannemen die het toelaat snel in de balbaan te komen.</i>
		In balbaan komen	<i>Als de speelmogelijkheden of de actie van de tegenstander gelezen of geobserveerd zijn...</i>	<i>...dan snel de startpositie aanpassen zodat de bal vroeg kan aangevallen worden.</i>
		Speelveld afdekken	<i>Als een medespeler uit positie is...</i>	<i>...dan verplaatsen om de bedreigde zone op het speelveld af te dekken.</i>
BALBEZITTER	Gericht samen- en overspelen	Rekening houden met vaardigheidsniveau	<i>Als een medespeler in tijdsnood is...</i>	<i>...dan met een hogere balbaan spelen.</i>
		Raakzone lang maken	<i>Als in balans de bal op het optimale raakpunt gespeeld kan worden...</i>	<i>...dan het raakvlak zo lang mogelijk loodrecht op de gewenste speelrichting begeleiden.</i>
		Richting en snelheid bepalen	<i>Als de richting en snelheid van de bal bepaald is...</i>	<i>...dan de stand en vaart van het raakvlak afstemmen op het doel.</i>
BALBEZITTER	Scoren	Variëren	<i>Als de positie van de ontvanger is geanalyseerd...</i>	<i>...dan door afwisseling in richting en snelheid het balcontact voor de tegenstander bemoeilijken.</i>
		Buiten bereik van tegenstander spelen	<i>Als een zone op het speelveld niet/slecht wordt afgedekt...</i>	<i>...dan de bal in de open ruimte spelen, buiten het bereik van de tegenstander.</i>
		In de bal komen	<i>Als de bal snel bereikt kan worden en een raakpunt (boven nethoogte en) voor het lichaam mogelijk is ...</i>	<i>...dan de bal versnellen richting het speelveld van de tegenstander (smash).</i>

# Opbouw

Bij het aanbieden van spel gerelateerde inhoud kunnen we werken met drie progressieve stappen;

## **Oefenvorm – Kampvorm – Wedstrijdvorm**

Op die manier kunnen de spelers de opdracht rustig verkennen en zelf ontdekken hoe men succesvol kan zijn. Eventueel kan een onderwijsleergesprek<sup>2</sup> spelers er toe aanzetten om actief na te denken bij bepaalde 'speluitdagingen'.



Tijdens de **oefenvorm** werken de leerlingen samen om bijvoorbeeld een zolang mogelijke reeks te maken zonder in de fout te gaan. Men probeert het eigen record te verbreken en/of beter te doen dan de andere groepjes.

Bij een **kampvorm** wordt een bepaald doel naar voren geschoven. De verschillende groepjes proberen om ter eerst dat doel te bereiken. Er is dus een competitie-element zonder dat de verschillende teams met elkaar in interactie gaan.

Tijdens de **wedstrijdvorm** spelen twee teams onderling tegen elkaar met een bepaald puntensysteem. Het is de bedoeling om meer punten te scoren dan de tegenstander of als eerste een bepaald aantal punten te scoren.

Deze methodiek kan niet toegepast worden bij alle inhoud. Soms wordt bijvoorbeeld enkel een oefen- en kampvorm gedaan, zonder bijvoorbeeld een wedstrijdvorm te spelen.

Het voordeel is dat er binnen eenzelfde organisatie in meerdere stappen (verschillende varianten) kan gewerkt worden wat het rendement van de les bevordert. Je voorkomt tijdverlies omdat je slechts enkele nieuwe instructies moet geven en er met een vaste zaalschikking (materiaal) gewerkt wordt.

<sup>2</sup> De leerkracht voert een gestructureerd gesprek met de leerlingen, waarbij zij een deel van de leerinhoud of een bepaalde problematiek in dialoogvorm verhelderen. De leerkracht stelt daartoe vragen aan de leerlingen en distilleert de nodige inzichten en/of nieuwe vragen uit de antwoorden.



## Leerinhouden

Binnen de aangereikte spel- en oefenvormen maken we gebruik van 'levels' met een progressieve opbouw. De kleurcodes van een skipiste worden als metafoor gebruikt om de moeilijkheidsgraad van de levels aan te geven.

Deze levels laten toe dat hoog- en laagvaardige spelers competitief tegen elkaar kunnen spelen met een goede spelbalans.



Bij elke spelvorm wordt een mogelijke progressieve opbouw voorgesteld aan de hand van deze kleurcodes. Ga zeker zelf ook (verder) op zoek naar levels/progressies die werken voor jouw doelgroep en aansluiten bij de beginsituatie.

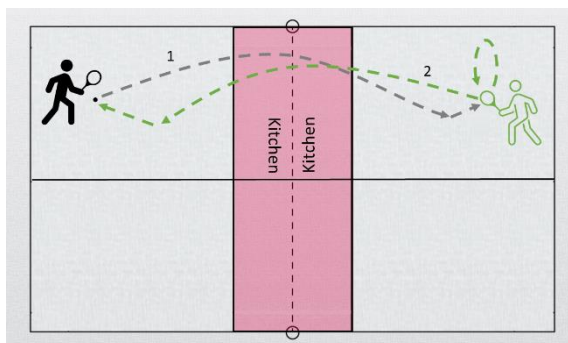
## Gebruik van basistechnieken

### Oefenvorm 1 | Langste rally

Twee spelers spelen met elkaar op een half terrein met verplichte bots én tussencontact. Ze spelen elkaar de bal gericht aan. Het aantal slagen wordt geteld en de langste rally wordt onthouden.

**Doel:** een zo lang mogelijke rally maken.

- De service gebeurt onderhands van in het speelveld.
- De ontvangende speler laat de bal botsen en speelt de bal voor zichzelf omhoog en laat de bal opnieuw botsen alvorens de bal terug over het net te slaan.



\_\_\_\_\_ *Levels* \_\_\_\_\_

- Forehand of backhand naar keuze.
- Afwisselend forehand en backhand gebruiken.
- De bal forehand opwaarts spelen en backhand overspelen. De volgende bal net andersom.
- Idem, maar zonder tussenbots. De bal wordt na de controleslag dus met een volley (in één tijd) overgespeeld.

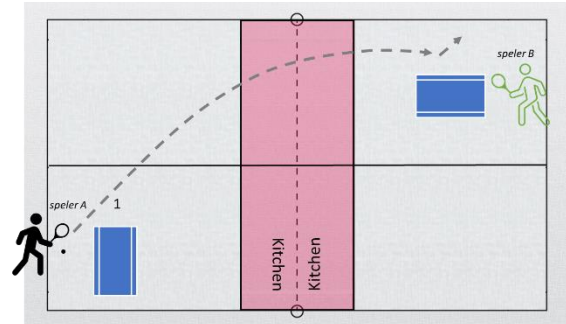
## Bal in het spel brengen

### Oefenvorm 2 | Mikken

Twee spelers spelen tegen elkaar in de diagonaal. Per speel helft ligt er één turnmatje binnen het servicevak, gelegd door de ontvanger. Beide spelers serveren om beurt. Elke service in het servicevak maar niet op het matje, levert 1 punt op voor de serveerder. Elke service die wel rechtstreeks op het matje landt, levert een punt op voor de ontvanger.

**Doel:** een gerichte service uitvoeren.

- De service gebeurt onderhands van achter de achterlijn.
- De bal mag uit de hand geserveerd worden of de bal mag eerst botsen.
- De bal mag het net raken bij de service.
- De spelers vangen elkaars bal en serveren om beurt.



#### Levels

- Bal langs het turnmatje en in het servicevak
- Bal op het turnmatje
- Bal in een fietsband

## Positie kiezen en bal in de rally houden

### Oefenvorm 3 | Ren je rot

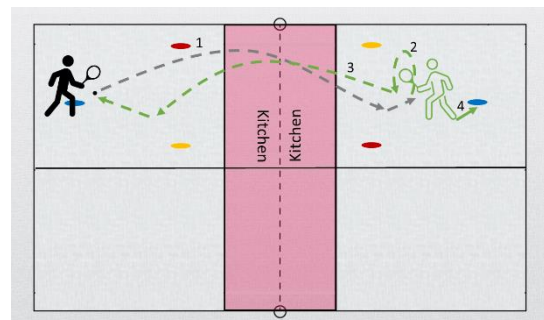
Twee spelers spelen met elkaar op een half terrein met verplichte bots én tussencontact. Elke speler controleert de bal dus met een eerste balcontact en speelt de bal vervolgens terug naar de medespeler via een tweede balcontact.

**Doel:** samenwerken en een zo lang mogelijke rally maken.

- De service gebeurt onderhands van achter de achterlijn.
- Na het 2<sup>e</sup> balcontact moet de speler een na-actie uitvoeren.

#### Levels

- De blauwe spot raken met één voet en een actieve starthouding aannemen.
- De rode of gele spot raken met één voet, vervolgens de blauwe spot raken met één voet en een actieve starthouding aannemen.
- Twee spots met een verschillende kleur op elke speel helft: forehand spelen = rode spot aantikken met één voet, backhand spelen = oranje spot aantikken met één voet.



#### Varianten

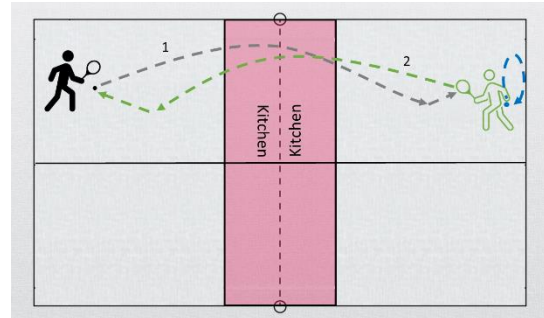
- Binnen dezelfde levels tegen elkaar spelen in de plaats van met elkaar.
- Laat de spelers zelf een leuke en uitdagende na-actie bedenken met de spots.

## Spelvorm 4 | Stressbal

Twee spelers spelen tegen elkaar op een half terrein. Elke speler heeft een extra 'stressbal' in de hand. Na elke slag moet de speler een na-actie doen met de stressbal, waardoor die onder tijdsdruk komt om de volgende bal opnieuw succesvol over het net te spelen.

**Doel:** de na-actie correct uitvoeren én de rally winnen.

- De service gebeurt onderhands van achter de achterlijn.
- De bal moet botsen alvorens terug over het net te spelen.
- Na elke slag, wordt een na-actie uitgevoerd binnen één van de vier levels.
- Een speler verliest de rally als hij de na-actie niet correct heeft uitgevoerd voor de volgende slag.



### Levels

- Stressbal opwerpen, opwaarts spelen met het racket en vangen.
- Stressbal opwerpen, tegen de grond slaan met het racket en vangen.
- Stressbal opwerpen, 1x forehand en 1x backhand opwaarts spelen en vangen.
- Idem, afwisselend met een backhand en forehand de bal over het net slaan.

### Varianten

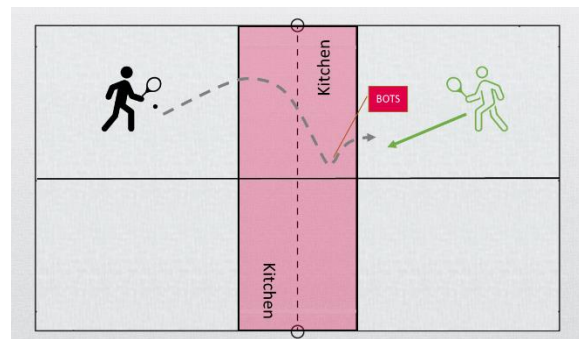
- Er wordt 1 mét 1 gespeeld in plaats van tegen elkaar.
- Laat de spelers zelf een leuke en uitdagende tussenopdracht bedenken.

## Spelvorm 5 | Dinkbal

Twee spelers spelen tegen elkaar. Ze spelen de bal steeds in de 'non-volley zone' (of 'kitchen') van de tegenspeler. De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint. Aangezien men in de 'non-volley zone' geen volley mag spelen, zal men de bal moeten laten botsen om deze vervolgens terug te spelen naar de tegenspeler. Deze korte slagen noemen we 'dinks' in pickleball.

**Doel:** zo veel mogelijk punten scoren met korte slagen (*dinks*) in de 'kitchen'.

- De service gebeurt onderhands en van achter de 'non-volley zone'. De bal wordt rechtstreeks vanuit de hand geslagen of na een bots.
- Als de tegenspeler de bal niet correct kan terugspelen, krijgt men de opslag en een punt.
- De bal mag het net raken bij de service.
- In het spel mag de bal het net raken op voorwaarde dat hij nadien in het speelveld botst.
- Een speler mag de 'non-volley zone' betreden om een korte bal terug te slaan nadat die gebotst heeft. Een volley is verboden vanuit deze zone.
- Na de slag steeds uit de 'kitchen' gaan en tactisch positie kiezen om de volgende bal te spelen.
- De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint.



### Varianten

Men kan elke speel helft opsplitsen in een linker- en rechtervak. Hierdoor ontstaan volgende mogelijkheden:

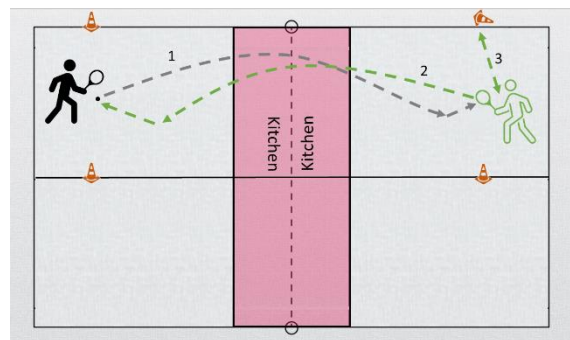
- De spelers spelen diagonaal tegen elkaar.
- Men kan uitbreiden naar een 2 tegen 2 situatie, waarbij elke speler één speelvak verdedigt.
- 1 tegen 1 tegen 1 tegen 1, waarbij de bal naar de speler naast je (geen net tussen) verplicht opwaarts (cfr. street racket) moet gespeeld worden.

### Spelvorm 6 | Bonuspunt

Twee spelers spelen tegen elkaar (op een half terrein). De speler scoort een punt door de rally te winnen, maar kan ook een bonuspunt scoren door tijdens de rally een bijkomende opdracht uit te voeren.

**Doel:** bonuspunten scoren door een extra opdracht uit te voeren tijdens de rally.

- De service gebeurt onderhands van achter de achterlijn.
- De speler die de rally wint, scoort een punt en krijgt de opslag.
- Door een bijkomende opdracht succesvol uit te voeren, kan er een bonuspunt gescoord worden bij het winnen van de rally.



### Levels

- Bonuspunt als men tijdens de gewonnen rally op de linkse of rechtse zijlijn de kegel kan omtikken.
- Bonuspunt als men tijdens de gewonnen rally op de linkse of rechtse zijlijn de tennisbal van op de kegel onder de kegel kan leggen (of van onder de kegel naar bovenop de kegel).
- Bonuspunt als men de bal van de linkse kegel naar rechtse kegel (of andersom) brengen. Dit mag in 'twee tijden'. De rally winnen met de bal in de hand = 1 bonuspunt, met de bal op de andere kegel = 2 bonuspunten.

### Varianten

Vier spelers spelen tegen elkaar op een volledig terrein: 2 tegen 2.

- Als de rally wordt gewonnen zonder het uitvoeren van de extra opdracht, scoort men gewoon 1 punt.
- Als één speler de extra opdracht uitvoert, scoort men in totaal 2 punten (1 + 1 bonuspunt).
- Als beide spelers de extra opdracht uitvoeren, scoort men in totaal 3 punten (1 + 1 bonuspunt + 1 bonuspunt)

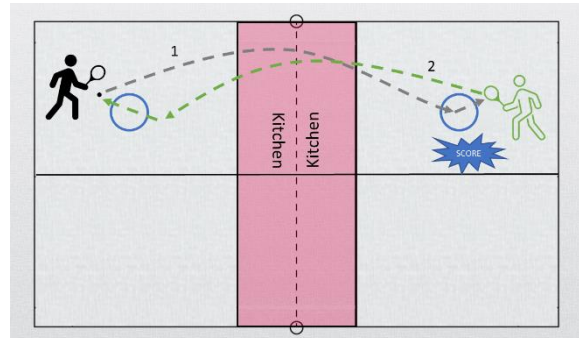
## Gericht overspelen en scoren

### Oefenvorm 7 | Halfcourt hoepelbal

In deze oefenvorm leren de spelers doelgericht spelen. Beide spelers trachten de bal in de fietsband of op het matje van de tegenstander te spelen. Telkens dit lukt, scoort men een punt. De bal moet eerst botsen alvorens terug te slaan. Een volley is dus verboden. Bijgevolg neemt elke speler steeds een vertrekpositie in achter de hoepel/matje in het verlengde van de balbaan.

**Doel:** zo vaak mogelijk de bal in de hoepel spelen.

- De rally loopt gewoon verder als er een punt wordt gescoord. Enkel wanneer de bal ongunstig botst en verder spelen niet mogelijk is, wordt er opnieuw gestart.
- In de rally mag de bal het net raken op voorwaarde dat hij nadien in het juiste terrein botst.
- De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint.



#### Levels

- Forehand of backhand naar keuze.
- Afwisselend forehand en backhand gebruiken.
- Gedurende één rally kiest speler A de slagtechniek (forehand of backhand) en moet speler B steeds terugspelen met dezelfde techniek. De volgende balwisseling zijn de rollen omgedraaid.

#### Varianten

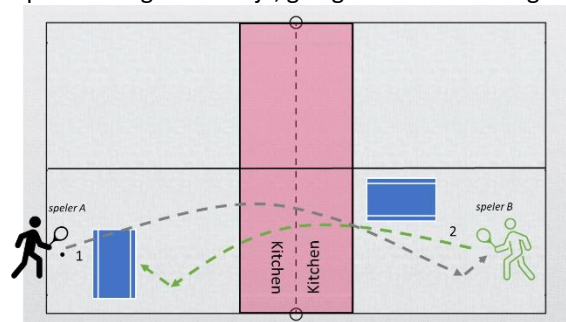
- Als de som van de punten een veelvoud is van 5, wordt het matje op een andere plek in het veld gelegd.
- Het aantal of de grootte van de mikpunten kan variëren. Zo kan een hoogvaardige speler een kleiner mikpunt krijgen en een laagvaardige speler bijvoorbeeld een extra mikpunt.
- De speler met de meeste punten mag enkel met de backhand spelen.
- Vaardige spelers kunnen deze spelvorm op een volledig terrein uitvoeren met op elke speelhelft een hoepel.
- Na drie slagen, mag men de fietsband op de eigen speelhelft met de voet verplaatsen, zodat het mikpunt voor de tegenspeler tijdens het spelverloop wijzigt.
- Als de bal buiten de belijning of in het net wordt gespeeld, stopt de rally en verliest die speler één punt (-1).

### Spelvorm 9 | Mijneveld

Twee spelers spelen tegen elkaar op een half terrein. Op elke speelhelft ligt een matje, gelegd door de ontvanger.

**Doel:** scoren in het speelveld van de tegenpartij zonder het matje te raken.

- De bal wordt in het spel gebracht via een onderhandse service.
- De spelers proberen te scoren zonder het matje te raken. Een bal op het matje is hetzelfde als een bal 'uit'.
- De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint.



### Levels

- De bal mag niet op het matje gespeeld worden.
- De speler scoort een punt als de bal in de rally op het matje wordt gespeeld (de rally gaat gewoon verder). De rally winnen levert ook 1 punt op.
- De punten gescoord op het matje tellen enkel als je ook de rally winnend kan afsluiten.

### Varianten

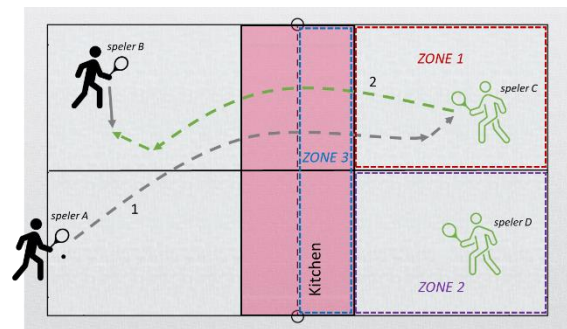
- Als de som van de punten een veelvoud is van 5, wordt het matje op een andere plek in het veld gelegd.

## Spelvorm 10 | Zonebal

Vier spelers spelen tegen elkaar op een volledig terrein en proberen zo snel mogelijk tot scoren te komen. Om te kunnen scoren, moeten ze de bal eerst in elke zone gespeeld hebben.

**Doel:** zo snel mogelijk alle zones bereiken en vervolgens de rally winnen.

- De bal wordt in het spel gebracht met een reglementaire onderhandse opslag.
- De bal moet steeds verplicht botsen alvorens te spelen. Er mag dus niet met een volley gespeeld worden.
- Het duo met de hoogste score na 3 minuten, wint.



### Levels

- Twee zones: links en rechts
- Drie zones: kort (kitchen), links en rechts diep
- Vier zones: links en rechts kort (kitchen), links en rechts diep
- Zes zones: links en rechts kort (kitchen), links en rechts midden, links en rechts diep

### Varianten

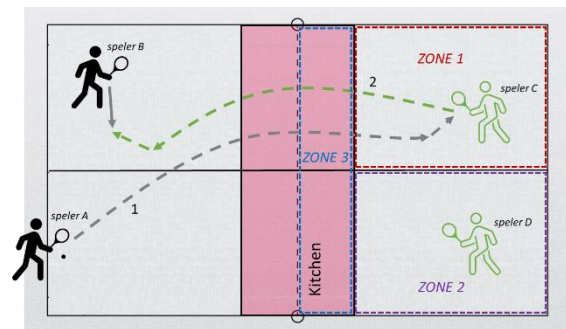
- Afhankelijk van de 'machtsverhouding' tussen beide teams, kan het ene team met meer zones spelen dan het andere team.
- Van zodra alle zones bereikt zijn, mag er met een volley gespeeld worden. Hierdoor wordt het moeilijker voor de tegenpartij om alsnog alle zones te bereiken.
- Een 'unforced error' van de tegenpartij levert 1 punt op. Scoren nadat alle zones bereikt zijn, levert 2 punten op.
- Twee spelers spelen tegen elkaar op ½ veld.

## Spelvorm 11 | Mikbal

Vier spelers spelen tegen elkaar op een volledig terrein. Tweemaal na elkaar scoren in dezelfde zone levert een bonuspunt op.

**Doel:** een bonuspunt verdienen door 2x na elkaar in dezelfde zone te scoren.

- De bal wordt in het spel gebracht met een reglementaire onderhandse opslag.
- Beide teams kunnen op het volledige veld tot scoren komen.
- Als er 2x na elkaar in dezelfde zone wordt gescoord, levert dat een bonuspunt op.
- Het duo met de hoogste score na 3 minuten, wint.



### Levels

- Twee zones: links en rechts
- Drie zones: kort (kitchen), links en rechts diep
- Vier zones: links en rechts kort (kitchen), links en rechts diep
- Zes zones: links en rechts kort (kitchen), links en rechts midden, links en rechts diep

### Varianten

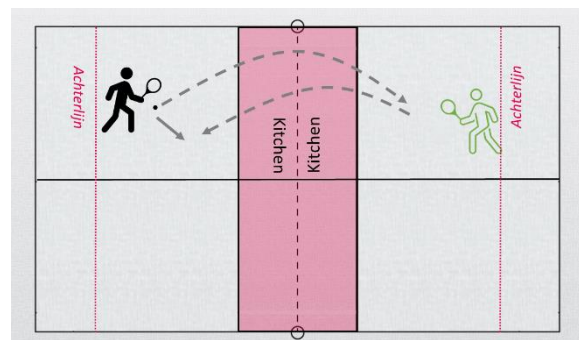
- Afhankelijk van de 'machtsverhouding' tussen beide teams, kan het ene team met meer zones spelen dan het andere team.
- Twee spelers spelen tegen elkaar op ½ veld.
- Je wint een game, als je minstens 1x in alle zones gescoord hebt.

## Spelvorm 12 | Volleerbal

Twee spelers spelen tegen elkaar op een half terrein tussen de 'kitchen' en een aangepaste achterlijn. Deze kan op verschillende afstand liggen, naargelang de vaardigheid van de speler in kwestie.

**Doel:** via een volley de bal scoren in het speelveld van de tegenstander.

- Er wordt enkel met een volley gespeeld. De bal mag dus niet botsen.
- Als de tegenspeler de bal niet geldig kan terugspelen, scoort men een punt.
- De service gebeurt onderhands en van achter de 'kitchen'.
- Een bal die in de 'kitchen' landt, is foutief.
- De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint.



### Levels

- Forehand of backhand naar keuze.
- Enkel Forehand of backhand.
- Forehand en backhand verplicht afwisselend gebruiken binnen een rally.

### Varianten

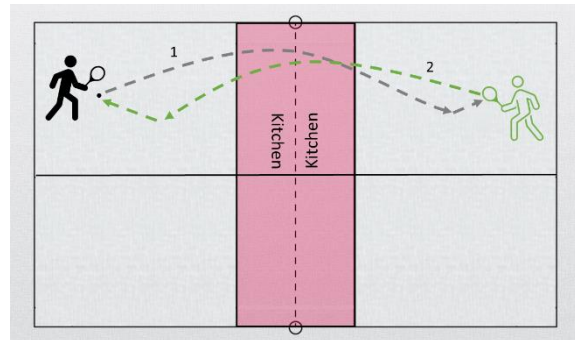
- De grootte van het speelveld kan aangepast worden aan de mogelijkheden van beide spelers.
- Een gekruiste opstelling is ook mogelijk. Twee spelers spelen dan diagonaal tegen elkaar.
- Een wedstrijd 2 tegen 2 waarbij elke speler één speelhelft moet verdedigen. Ook hier kan de diepte van elke speelhelft variëren op basis van de mogelijkheden van elke individuele speler.

### Spelvorm 13 | Poker

Twee spelers spelen tegen elkaar op een half terrein. Men denkt vooraf na over de verschillende scoremogelijkheden. Voor elke game bepaalt men in welke piste men speelt.

**Doel:** een succesvolle strategie kiezen én toepassen om tot winnen te komen.

- Er wordt gespeeld naar games van 5 punten.
- Bij aanvang van elk (nieuw) game, wordt er gecommuniceerd in welke piste men speelt. Dit wordt ook gevisualiseerd met een markeerpotje langs het speelveld. De spelers kunnen een verschillende piste kiezen.
- De tegenspeler weet dus welke slag er mogelijk gespeeld gaat worden en kan hier tactisch mee rekening houden. De aanvaller kan hierop dan weer anticiperen.
- De speler met de meest gewonnen games na 3 minuten, wint.



### Levels

- Buiten het bereik scoren. De speler scoort dubbele punten (of opslag + 1 punt) als de tegenspeler de bal niet heeft kunnen raken voor de tweede bots.
- Zwakte van de tegenspeler zoeken: tactisch aanvalsplan. Voor aanvang van de rally geeft de speler aan in welke zone hij denkt te scoren: in de kitchen, FH-zijde of BH-zijde. Indien de speler kan scoren in de aangegeven zone, scoort hij een dubbel punt (of opslag + 1 punt).
- Eigen sterkte uitspelen: tactisch aanvalsplan. Vóór elk punt geeft de speler aan met welke slag hij het punt tracht te winnen: FH, BH, FH volley/smash, BH volley/smash. Als de speler erin slaagt om het punt met deze slag te scoren, krijgt hij 2 punten.

### Varianten

- Zelfde spelvorm 2 tegen 2



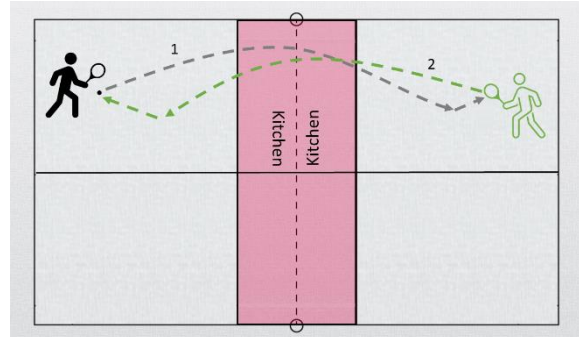
## Combinatie van alle spelcompetenties

### Spelvorm 14 | Halfcourt pickleball

Twee spelers spelen tegen elkaar op een half speelveld. De speler die na 3 minuten de hoogste score heeft, wint.

**Doel:** om ter meeste punten scoren met aangepaste spelregels.

- De opslag wordt steeds onderhands en rechtdoor uitgevoerd.
- Na de service past men de 'double bounce' regel toe: de bal moet éénmaal in het servicevak (tussen 'kitchen' en achterlijn) botsen en vervolgens éénmaal op de speelhelft van de opslaggever botsen, vooraleer er gevolleerd mag worden.
- Het side-out systeem wordt toegepast: enkel de opslaggever kan dus punten scoren. De ontvanger moet bijgevolg eerst de opslag veroveren alvorens hij punten kan scoren.
- In de 'non-volley zone' of 'kitchen' mag er geen volley gespeeld worden. Een korte bal achter het net, kan dus enkel teruggespeeld worden na een bots.
- De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint.



#### Varianten

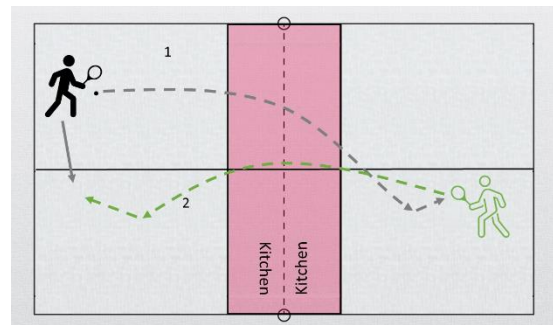
- Scoren met een volley levert een bonuspunt op, ook voor de speler die niet aan service is.

### Spelvorm 15 | Pickleball 1 vs 1

Er wordt 1 tegen 1 gespeeld op een volledig speelveld. De speler die na 3 minuten de hoogste score heeft, wint. De spelregels zoals beschreven in voorgaande spelvormen blijven behouden.

**Doel:** om ter meeste punten scoren met de officiële spelregels.

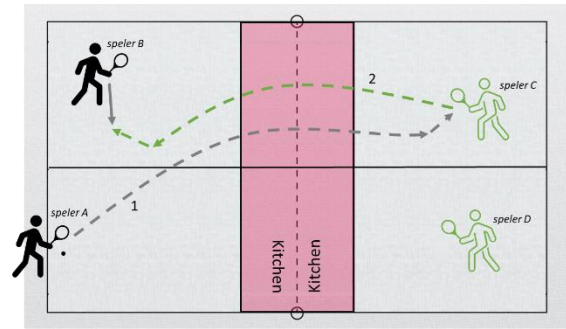
- Bij een even aantal punten serveert men vanaf rechts, bij een oneven aantal punten vanaf links.
- De opslaggever deelt de score mee alvorens te serveren om misverstanden te vermijden. Hierbij wordt steeds eerst de eigen score en dan die van de tegenstander vermeld.
- De speler met de hoogste score na 3 minuten, wint.



## Spelvorm 16 | Pickleball 2 vs 2

Pickleball biedt heel wat spelplezier in een twee tegen twee situatie. Doordat er dubbel zoveel spelers op hetzelfde speelveld staan, zijn er veel meer kansen om tactisch met een volley te spelen.

Regels als het side-out systeem, 'double bounce' regel, opslagbeperkingen en het wel of niet betreden van de 'kitchen' gelden ook hier op dezelfde manier als in het enkelspel.



**Doel:** om ter meeste punten scoren met de officiële spelregels.

Wat betreft het scoreverloop is het dubbelspel wat ingewikkelder. Voor aanvang van de service worden drie scores meegedeeld: "score serverend team – score ontvangend team – welke serveerder aan beurt is (1 of 2)". Bijvoorbeeld:

- "0-0-2": 2 verwijst hierbij naar de tweede speler van team AB die gaat serveren, in dit geval A aangezien deze rechts staat (even). De rally wordt gewonnen door team AB.
- "1-0-2": nog steeds dezelfde (tweede) serveerder voor team AB, dus A. Aangezien de score voor het team oneven is geworden, serveert A ditmaal wel vanaf links. De spelers van de ontvangende partij wisselen niet van vak. De rally wordt gewonnen door CD.
- "0-1-1": er wordt geen punt toegekend (*side-out systeem*) en de service gaat naar team CD. De eerste serveerder (speler C) zal de bal in het spel brengen. Aangezien de score 0 is, serveert B vanaf rechts. De rally wordt opnieuw gewonnen door CD.
- "1-1-1": er wordt een punt toegekend en speler C serveert opnieuw, maar nu vanaf links (oneven score). De spelers van de ontvangende partij (AB) wisselen niet van vak. De rally wordt gewonnen door AB.
- "1-1-2": er wordt geen punt toegekend en de service gaat naar de tweede speler (speler D) van team CD. Speler D serveert vanaf links omwille van de oneven score van team CD.
- Enz.



Jana Smeets  
di 15 okt 2019 20:05

### Een mix van badminton, tennis en pingpong: hebt u al van pickleball gehoord?

## Bibliografie

---

Koekoek, J., Dokman, I., & Walinga, W. (2011). *Sportspelen*. Den Haag: Boom Lemma uitgevers.

Leysen, H. (2007). Hou het speels! Spelers ondersteunen in hun spel. In P. Iserbyt, & D. Behets, *Graag leren bewegen in Lichamelijke Opvoeding* (pp. 51-72). Leuven: Acco.

Leysen, H., Dehandschutter, T., Minten, H., & Vandersmissen, P. (2021). *Speel je vrij! - Praktijkboek sportspelen*. Antwerpen / 's-Hertogenbosch: Gompel&Svacina.

Minten, H., & Minten, R. (2009). Tchoukball – de quick step aanpak. *Tijdschrift voor Lichamelijke Opvoeding*, 5-8.

Pickleball Belgium. (2022, januari). *Materiaal*. Opgehaald van Pickleball Belgium:  
<https://www.pickleballbelgium.be/>

Pickleball Holland. (2022, januari). *Pickleball?* Opgehaald van Pickleball Holland:  
<https://pickleballholland.nl/geschiedenis/>

Weeldenburg, G., Zondag, E., & de Kok, F. (2020). *Spelinzicht*. Nieuwegein, Nederland: Jan Luiting Fonds.