

## **TETS-REGLEMENT PAGINA 1/2**

### HET SPEL

Spelers proberen de bal op de stoeprand van de tegenstander te gooien. Je verdient punten als je op de rand gooit en de bal terugrolt of -stuit naar jouw helft. Wie als eerste 15 punten heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. De maximale speeltijd bedraagt 8 minuten. Heeft geen van de spelers na 8 minuten 15 punten gehaald, dan wint de speler met de meeste punten.

### HET TEAM

Bestaat uit 2 personen. Hiervan is iemand de speler en de andere de tijdswaarnemer en scorehouder.

### REGELS

- De speler die de tos wint, mag beginnen.
- De speler gooit de bal vanaf de stoep richting de overkant van de straat met het doel daar de stoeprand te raken
- De spelers gooien om de beurt, zolang de bal niet terugrolt of niet terugstuit naar de helft van de speler die de bal gegooid heeft.
- De tegenspeler mag niet vóór zijn eigen stoeprand komen. Bij een worp die duidelijk mislukt is, mag de tegenstander de bal pakken.
- Als de bal de stoeprand aan de overkant raakt en de bal terugrolt of terugstuit naar eigen helft, dan krijgt de speler 1 punt en mag hij/zij nog een keer gooien vanaf zijn/haar stoeprand.
- Komt de bal na het raken van de stoep terug door de lucht, dan mag de gooiende speler proberen de bal te vangen op de eigen stoep of de eigen helft van de straat. Lukt dat, dan krijgt de speler 2 punten én mag hij of zij vanaf de vangplek nogmaals gooien.
- Een speler mag maximaal 3 keer achter elkaar gooien. Daarna is de andere speler aan de beurt.

## **TETS-REGLEMENT PAGINA 2/2**

### AFGOOIEN

Een speler die afgegooid is, verliest al zijn punten! Raakt de speler de stoep niet en pakt de tegenstander de bal, dan kan de speler afgegooid worden als deze nog op de straat is. Afgooien mag niet op het hoofd. Een worp op het hoofd geldt als een gemiste worp. Elke poging tot afgooien geldt als gemiste worp (want de stoeprand wordt niet geraakt). De andere speler is dus weer aan de beurt. Je bent ook af als je de bal vangt zodra de tegenstander je probeert af te gooien. Je bent namelijk geraakt.

### PUNTENTELLING

Bij stoepranden kun je per worp 0, 1 of 2 punten verdienen. Meestal houden de spelers zelf de score (hardop) bij. De tijdwaarnemer kan als scheidsrechter optreden als dit voor conflict zorgt. Bij ongelijke stoepen wisselen de spelers om de 5 punten van helft.

- 0 punten: de speler gooit de bal mis, dus de bal raakt de stoeprand aan de overkant niet. De speler raakt met de bal de stoeprand, maar de bal komt niet terug naar de eigen helft van de straat. De bal rolt of stuit niet ver genoeg terug of wordt gevangen door de tegenspeler, vanaf de eigen stoep.
- 2 punten: de speler gooit raak, de bal komt via de lucht terug én wordt gevangen op de eigen stoep of eigen helft van de straat. Wanneer de speler de bal heeft gevangen mag hij of zij nogmaals gooien vanaf de vangplek.
- Bij gooien vanaf de straat bestaat het risico dat de speler afgegooid wordt en alle punten kwijtraakt.
- Als beide spelers na 8 minuten spelen evenveel punten (gelijkspel) hebben, mogen beide spelers 3 keer gooien. Wie daarbij de stoeprand aan de overzijde de meeste keren raakt, wint het spel. Als het dan nog steeds gelijk is, gooien beide spelers steeds één keer, tot er een verschil van 1 punt ontstaat.

### DISCLAIMER

Deelname aan het Tetstoernooi geschiedt op eigen risico van de deelnemer(s). De organisatie is niet aansprakelijk voor eventuele schade, verliezen of andere gevolgen die zouden kunnen voortvloeien uit deelname van het toernooi.