



# SmashWall

SPELREGELS

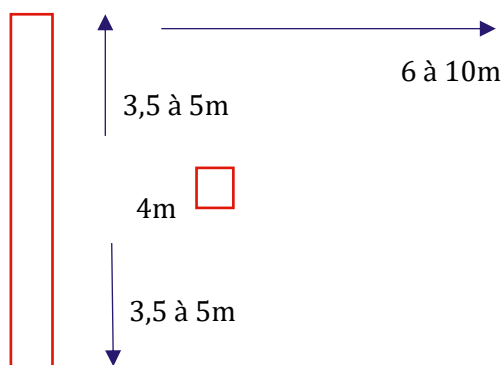
## 1 WAT IS SMASHWALL?

SmashWall is een zeer toegankelijk spel waarbij het smashes de basis vormt. Het spel biedt verschillende spelvormen aan zodat iedere kind kan spelen op zijn of haar niveau. SmashWall wordt gespeeld aan een muur met daarvoor een harde ondergrond. Zo kan er gespeeld worden op een muur van bijvoorbeeld een sporthal, een muur op de speelplaats en ook indoor. Op de muur kunnen lijnen worden afgeplakt maar evengoed met krijt worden getekend.

## 2 SPELREGELS

### 2.1 HET TERREIN

Er wordt gespeeld op een muur tussen de 3,5m en 5m breed en 3,5m en 5m hoog. De muur is egaal en heeft geen uitstulpingen (zoals nagels, haken,...). De ondergrond is egaal en vrij van oneffenheden zodat de bal niet van speelrichting kan veranderen. Op 4m vòòr de muur is een opslagvak (of gewoon een lijn). Naast de muur is er langs weerszijden 3 tot 5 meter beweegruimte. Vòòr de muur is er 6 à 10 meter speelruimte.



### 2.2 DE BAL

Er wordt best gespeeld met een goed botsende, lichte bal, tussen de 200 en 300 gram en omtrek tussen de 650-670 mm (= maat 5), best waterbestendig. Een plasteiken bal kan dus perfect.

### 2.3 DE SLAGTECHNIEK

De bal wordt met een open hand geslagen, niet met de vuist. Om de bal goed te kunnen raken, maak je deze zo breed mogelijk door alle vingers te spreiden.

Er wordt geslagen met een bovenhandse slagtechniek: de slagarm wordt boven het hoofd gebracht en is geplooid, met de elleboog op schouderhoogte. Op het moment van de slag wordt de arm richting de bal uitgestrekt. (foto's of filmpje,). Na de slag gaat de volledige slagarm naar beneden.

## 2.4 SPEELWIJZEN

SmashWall kan op verschillende niveaus worden gespeeld. Er kunnen per spelbeurt 3 tot 8 spelers deelnemen.

### LEVEL GEEL

- Er wordt een volgorde bepaald wie om de beurt slaat.
- De opslag gebeurt met minstens 1 voet in het opslagvak.
- De bal wordt met 1 hand gegooid/geduwd via een bots op de grond tegen de muur.
- De volgende speler moet de bal kunnen vangen na maximum 1 bots en gooit/duwt op zijn beurt de bal.
- Volgorde van de opslag: De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.
- Scoren van een punt:
  - De bal kan niet gevangen worden na maximum 1 bots.
  - De bal wordt niet via bots op de grond tegen de muur gegooid/geduwd (dus rechtstreeks tegen de muur)
  - De bal wordt met meer dan 1 bots naar de muur gegooid/geduwd
  - Met eventuele lijnen op de muur of op de grond: de bal raakt de muur/de grond buiten het vak (op de lijn is nog in het vak)

### LEVEL GROEN

- Er wordt een volgorde bepaald wie om de beurt slaat.
- De opslag gebeurt met minstens 1 voet in het opslagvak.
- De bal wordt in de niet-slaghand gehouden. De bal wordt uit de niet-slaghand geslagen en gaat via een bots op de grond tegen de muur. Er moet boven op de bal worden geslagen en de slag moet met 1 arm gebeuren.
- De volgende speler moet de bal kunnen vangen voor de bots en slaat op zijn beurt de bal uit de (niet) slaghand.
- Volgorde van de opslag: De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.
- Scoren van een punt:
  - De bal kan niet gevangen worden voor de bots.
  - De bal wordt niet via bots tegen de muur geslagen (dus rechtstreeks tegen de muur)
  - De bal wordt met meer dan 1 bots naar de muur gespeeld
  - Met eventuele lijnen op de muur of op de grond: de bal raakt de muur/de grond buiten het vak (op de lijn is nog in het vak)

## LEVEL BLAUW

- Er wordt een volgorde bepaald wie om de beurt slaat.
- De opslag gebeurt met minstens 1 voet in het opslagvak (of achter de lijn)
- De bal wordt in de niet-slaghand gehouden. De bal wordt opgegooid en geslagen en gaat via een bots op de grond tegen de muur. Er moet boven op de bal worden geslagen en de slag moet met 1 arm gebeuren.
- De volgende speler laat eerst de bal botsen en slaat op zijn beurt de bal via een bots tegen de muur.
- Volgorde van de opslag: De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.
- Scoren van een punt:
  - De bal kan niet geslagen worden na de bots op de grond (wanneer de bal terugkomt van de muur).
  - De bal wordt niet via bots tegen de muur geslagen (dus rechtstreeks tegen de muur)
  - De bal wordt na meer dan 1 bots geslagen
  - De bal wordt met meer dan 1 bots naar de muur gespeeld
  - Met eventuele lijnen op de muur of op de grond: de bal raakt de muur/de grond buiten het vak (op de lijn is nog in het vak)
  -

## LEVEL ROOD

- Er wordt een volgorde bepaald wie om de beurt slaat.
- De opslag gebeurt met minstens 1 voet in het opslagvak (of achter de lijn)  
De bal wordt opgegooid en geslagen en gaat via een bots op de grond tegen de muur. Er moet boven op de bal worden geslagen en de slag moet met 1 arm gebeuren.
- De volgende speler mag de bal die van de muur komt direct slaan of na 1 bots.
- Volgorde van de opslag: De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.
- Scoren van een punt:
  - De bal kan niet geslagen worden nadat deze van de muur terug komt
  - De bal wordt niet via bots tegen de muur geslagen (dus rechtstreeks tegen de muur)
  - De bal wordt met meer dan 1 bots naar de muur gespeeld
  - Met eventuele lijnen op de muur of op de grond: de bal raakt de muur/de grond buiten het vak (op de lijn is nog in het vak)

## Algemene regels

- Indien de bal een rechtstreekse hoek maakt (= zowel de grond als de muur raakt), wordt er opnieuw gespeeld.
- Indien een speler opzettelijk een andere speler hindert, mag deze niet meer verder spelen in het gaande spel
- Indien de bal een voorwerp raakt dat zich rondom het terrein bevindt (omheining, andere speler, toeschouwer...) dan wordt het spel hervat

## 2.5 SCORESYSTEMEN

### **Player-out:**

Er wordt gespeeld volgens eliminatie-systeem, dit wil zeggen dat wie de fout maakt, uit het gaande spel ligt. Degene die als laatste overblijft, wint het spel. Bij het volgende spel mag iedereen opnieuw deelnemen.

Puntentelling: Er kan vooraf bepaald worden hoeveel games er worden gespeeld.  
Per game worden er punten toegekend. Indien bv. met 5 spelers = de winnaar 5 punten, de andere finalist 3 punten, de 3<sup>de</sup> 2 punten, de 4<sup>de</sup> 1 punt, de laatste 0 punten

### **Lives-out:**

De spelers krijgen 2 of 3 levens. Per game dat ze worden uit gespeeld verliezen ze een leven. De speler die alle levens kwijt speelt, is definitief uit.

## OVERZICHT SPELREGELS

	LEVEL GEEL	LEVEL GROEN	LEVEL BLAUW	LEVEL ROOD
<b>Terrein</b>	-Muur (3,5/5m breed en 3,5/m hoog). Naast de muur: 3 à 4 m. Voor de muur: 5 à 6m -Opslagzone op 4m van de muur Onderaan de muur een lijn op 1m van de grond	-Muur (3,5/5m breed en 3,5/m hoog). Naast de muur: 3 à 4 m. Voor de muur: 5 à 6m -Opslagzone op 4m van de muur Onderaan de muur een lijn op 1m van de grond	-Muur (3,5/5m breed en 3,5/m hoog). Naast de muur: 3 à 4 m. Voor de muur: 5 à 6m -Opslagzone op 4m van de muur Onderaan de muur een lijn op 1m van de grond	-Muur (3,5/5m breed en 3,5/m hoog). Naast de muur: 3 à 4 m. Voor de muur: 5 à 6m -Opslagzone op 4m van de muur Onderaan de muur een lijn op 1m van de grond
<b>Bal</b>	200-300 gram 650-670 mm (maat 5)	200-300 gram 650-670 mm (maat 5)	200-300 gram 650-670 mm (maat 5)	200-300 gram 650-670 mm (maat 5)
<b>Algemene spelregels</b>	- De bal wordt via een bots op de grond tegen de muur gegooid/geduwd. - De bal wordt na 1 bots gevangen. - Wie een fout maakt, is uit (of heeft een leven kwijt)	- De bal wordt via een bots op de grond tegen de muur uit de niet-slaghand geslagen. - De bal wordt na 1 bots gevangen. - Wie een fout maakt, is uit (of heeft een leven kwijt)	- De bal wordt na een bots op de grond tegen de muur (via bots) geslagen - De bal moet 1 maal botsen. - Wie een fout maakt, is uit (of heeft een leven kwijt)	- De bal die van de muur komt, laten botsen of direct slaan. - Wie een fout maakt, is uit (of heeft een leven kwijt)
<b>Opslag</b>	- Volgorde bepalen - de bal wordt van aan de opslagzone via een bots op de grond tegen de muur gegooid/geduwd - De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.	- Volgorde bepalen - de bal wordt van aan de opslagzone via een bots op de grond tegen de muur uit de niet-slagarm geslagen. - De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.	- Volgorde bepalen - de bal wordt van aan de opslagzone opgegooid en via een bots tegen de muur geslagen. - De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.	- Volgorde bepalen - de bal wordt van aan de opslagzone opgegooid en via een bots tegen de muur geslagen. - De speler die na de speler komt die de fout heeft begaan, mag opslaan.

