



STOEPRANDEN

Voorbereiding

Leg de mobiele stoeprand ongeveer 5 tot 7 meter van elkaar af met de opstaande hoge kanten naar elkaar toe.

Spreek samen vooraf het aantal te spelen sets af (bij voorkeur altijd oneven aantal).

Iedere speler mag de bal 5 keer op de stoeprand van de ander spelen. De speler die de bal de meeste keren van de andere stoeprand terug laat stuiten, mag beginnen.

Spel

Elke speler start op de achterkant van zijn of haar stoeprand (direct achter de hoge kant).

De speler gooit de bal vanaf zijn startpositie op de voorkant van de stoeprand van de medespeler.

De bedoeling is dat de bal vanaf de stoeprand van de tegenstander terug stuitert.

De bal mag door middel van één of twee handen gegooid worden.

Als de bal tegen de stoeprand van de medespeler komt en de bal rolt over de grond terug, dan mag de bal nogmaals gegooid worden.

Als de bal vanaf de startpositie tegen de stoeprand van de medespeler aangegooid wordt en de bal stuit terug, dan rent de gooier naar de bal om deze te vangen voordat deze de grond raakt. Als dat lukt, dan mag vanaf de plek waar de bal gevangen is nog een keer gegooid worden.

Als de speler de bal niet vangt, probeert de medespeler de bal snel te pakken en tegen de werper te gooien. Als deze raak gooit, (voordat de werper op zijn startpositie is teruggekeerd), raakt de werper alle punten kwijt.

Puntentelling

1 punt als de bal goed tegen de stoeprand wordt gegooid en deze rolt of stuitert terug.

2 punten als de bal, die terug stuitert van de stoeprand, rechtstreeks gevangen wordt.

Als speler de bal niet vangt, probeert de tegenspeler de bal snel te pakken en tegen de werper te gooien. Als deze raak gooit, (voordat de speler op zijn startpositie is teruggekeerd), raakt de ander alle punten kwijt.

De speler die het eerst 20 punten heeft behaald, wint de set.

De speler die de meeste sets heeft gewonnen, wint het spel.