



# Regels van Racketlon

13 november 2023

---

**INHOUDSOPGAVE**

<b>1.</b>	<b>INVOERING</b> .....	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>DEFINITIE EN REGELS VAN DE VIER SPORTEN</b> .....	<b>3</b>
<b>2.1.</b>	<b>Definitie van Racketlon</b> .....	<b>3</b>
<b>2.2.</b>	<b>De regels van de vier sporten</b> .....	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>REGELS ENKEL</b> .....	<b>3</b>
<b>3.1.</b>	<b>Volgorde van spelen</b> .....	<b>3</b>
<b>3.2.</b>	<b>Scoren</b> .....	<b>3</b>
<b>3.3.</b>	<b>Bediening en einde van de rechtbank</b> .....	<b>4</b>
<b>3.4.</b>	<b>Gummiarm- punt</b> .....	<b>4</b>
<b>3.5.</b>	<b>Tijdsintervallen en continu afspelen</b> .....	<b>4</b>
<b>3.6.</b>	<b>Geen coaching tijdens het spel</b> .....	<b>5</b>
<b>3.7.</b>	<b>Gedrag op de rechtbank</b> .....	<b>5</b>
<b>3.8.</b>	<b>Blessure</b> .....	<b>5</b>
<b>4.</b>	<b>REGELS DUBBEL</b> .....	<b>6</b>
<b>4.1.</b>	<b>Spelers op het speelveld</b> .....	<b>6</b>
<b>4.2.</b>	<b>Bediening en einde van de rechtbank</b> .....	<b>6</b>
<b>4.3.</b>	<b>De Squashset</b> .....	<b>7</b>
<b>4.4.</b>	<b>Gummiarm- punt</b> .....	<b>8</b>
<b>5.</b>	<b>SLOTBEPALINGEN</b> .....	<b>8</b>
<b>5.1.</b>	<b>In werking treden</b> .....	<b>8</b>
<b>5.2.</b>	<b>Wijzigingen en wijzigingen</b> .....	<b>8</b>

---

## 1. INLEIDING

Racketlon is de sport waarbij je tegen je tegenstander speelt in elk van de vier racketsporten tafeltennis, badminton, squash en tennis. Een Racketlon-wedstrijd bestaat uit vier sets, één voor elke sport. De speler met in totaal de meeste punten is de winnaar en de beste allround racketspeler.

Dit document bevat de officiële Racketlon-regels, gedefinieerd door FIR – Federation of International Racketlon.

## 2. DEFINITIE EN REGELS VAN DE VIER SPORTEN

### 2.1. Definitie van Racketlon

Er moet aan de volgende drie principes worden voldaan voordat een spel Racketlon mag heten:

- a) Het spel moet de volgende vier sporten omvatten: tafeltennis, badminton, squash en tennis;
- b) Het spel moet gebaseerd zijn op het concept waarbij dezelfde twee individuen (paren in het dubbelspel) tegen elkaar spelen in alle vier de sporten, met gelijkwaardige sets in elke sport;
- c) Elke rally moet tellen, wat de lopende score betekent. De speler (paar) die in totaal de meeste rally's wint, is de winnaar van de wedstrijd.

Elk spel dat aan de drie bovenstaande principes voldoet, is Racketlon. Elk ander spel waarbij verschillende racketsporten worden gecombineerd, zou een 'multi-racketsport' kunnen worden genoemd, maar is geen Racketlon.

### 2.2. De regels van de vier sporten

Met uitzondering van de regels in dit document, wordt Racketlon gereguleerd door de regels van elk van de vier individuele sporten Tafeltennis (zie Bijlage A), Badminton (zie Bijlage B), Squash (zie Bijlage C) en Tennis (zie Bijlage D).

## 3. REGELS ENKELSPEL

### 3.1. Volgorde van spelen

De vier sets worden gespeeld in de vaste volgorde, van het kleinste tot het grootste racket, beginnend met tafeltennis en verder met badminton, squash en eindigend met tennis.

Uitzonderingen op deze volgorde kunnen alleen worden toegestaan als de infrastructuur het spelen van een andere volgorde gemakkelijker maakt, bijvoorbeeld als een van de banen zich buiten het terrein bevindt en deze sport als laatste wordt gespeeld. In dergelijke gevallen moet het volledige toernooi in deze afwijkende volgorde worden gespeeld en moet de speelvolgorde vooraf aan alle deelnemers worden medegedeeld.

### 3.2. Scoren

#### 3.2.1. Lopende score naar 21 punten met een marge van twee punten:

Traditioneel Racketlon gebruikt een lopende score tot 21 punten met een marge van twee punten: elke rally resulteert in een punt voor de winnaar van de rally - dat wil zeggen dat er een "lopende score" wordt toegepast - en de winnaar van elke set is de speler die als eerste de rally bereikt. 21 punten. Teamcompetities kunnen een lopende score van maximaal 11, 15 of 21 punten gebruiken. Bij 20-20 (of gelijkwaardig voor teamevenementen) wordt de set verlengd totdat er een marge van twee punten is. Een set kan dus bijvoorbeeld eindigen op 22-20 of 25-23, maar nooit op 21-20.

Het Racketlon Sprint-scoreformaat omvat een lopende score tot 11 punten per set met een 'gouden punt' gespeeld op 10-10. Een set kan dus eindigen op 11-10. Elke rally resulteert in een punt voor de winnaar van de rally - dwz er wordt een "running score" toegepast. De winnaar van elke set is de speler die als eerste 11 punten behaalt.

#### 3.2.2. Het totaal aantal punten telt

De winnaar van een Racketlon-wedstrijd is niet degene die de meeste sets wint, maar degene die in totaal de meeste punten scoort. Dit betekent dat het mogelijk is om drie van de vier sets te verliezen en toch de wedstrijd te winnen.

### 3.2.3. Vroege onderbreking

De wedstrijd is voorbij en de eindscore telt als de winnaar voldoende punten heeft om de wedstrijd te laten beslissen. Tennissets hoeven dus vaak niet tot het einde gespeeld te worden.

### 3.2.4. Gummiarm-punt

Als beide spelers na alle 4 sets exact hetzelfde aantal punten hebben, is een "Gummiarm-punt" doorslaggevend (zie hieronder).

## 3.3. Serving en einde van de rechtbank

### 3.3.1. De worp

De initiële volgorde van serveren, ontvangen en eindigen in elk van de vier sets wordt bepaald door één enkele toss voordat de wedstrijd begint, volgens de volgende procedure:

De winnaar van de toss beslist of hij begint met serveren of ontvangen bij tafeltennis. De speler die begint met serveren bij tafeltennis, begint te ontvangen bij badminton, begint te serveren bij squash en begint te ontvangen bij tennis. In elke set (behalve natuurlijk bij squash) beslist de speler die begint met ontvangen vanaf welk einde de set begint. Bij alle sporten moet de serveerder duidelijk op het scoreblad worden aangegeven.

### 3.3.2. Twee serveert elk

Na elke twee punten gaat de opslag naar de andere speler. Bij de eerste van deze twee services serveert de serveerder altijd van rechts (behalve bij tafeltennis natuurlijk) naar links. De tweede service is van links naar rechts.

### 3.3.3. De wissel eindigt bij de rust

Er wordt gewisseld van speelheft op het moment dat een van de spelers voor het eerst 11 (traditionele Racketlon), 6 (voor sets gespeeld tot 11) of 8 (voor sets gespeeld tot 15) punten bereikt.

### 3.3.4. Eén serveer elk na deuce

Bij deuce (20-20 in traditioneel Racketlon) wisselt de service na elk punt van hand totdat de set beslist is. De eerste twee services zijn vanaf de rechterkant, de twee volgende services zijn vanaf de linkerkant, enzovoort. Dus speler A serveert van rechts, speler B serveert van rechts, gevolgd door speler A van links en speler B van links.

## 3.4. Gummiarm-punt

### 3.4.1. Eén enkel punt in tennis breekt een gelijkspel

Als beide spelers na alle 4 sets precies hetzelfde aantal punten hebben, wordt er bij tennis één extra punt gespeeld, het zogenaamde "Gummiarm Point". De winnaar van dit enkele punt is ook de winnaar van de volledige wedstrijd.

### 3.4.2. Een toss beslist over de serveerder

De server wordt bepaald door lottrekking. De winnaar van het lot kan ervoor kiezen om te serveren of te ontvangen. De verliezer van het lot mag kiezen van welke kant (links of rechts) hij wil serveren of ontvangen.

(De keuze aan welke kant ze willen spelen wordt niet gegeven, spelers blijven aan de kant waar ze hebben gespeeld totdat ze het Gummiarm-punt bereiken).

### 3.4.3. Slechts één dienst

Om het voordeel van de serveerder te compenseren is er geen tweede service in het Gummiarm Point.

## 3.5. Tijdsintervallen en continu spelen

### 3.5.1. Eén minuut tijdens de rust

Tijdens de rust wordt een maximale pauze van één minuut toegestaan.

### 3.5.2. Drie (3) plus drie (3) minuten tussen sets

De pauze tussen sets wordt gemaximaliseerd op "3+3" minuten, wat betekent: (a) De warming-up voor de volgende sport moet beginnen binnen 3 minuten na het einde van de vorige set. (b) De volgende set moet binnen 6 minuten na het einde van de vorige set beginnen.

### 3.5.3. Continu spelen

Er moet te allen tijde onafgebroken worden gespeeld (voor zover redelijkerwijs kan worden verwacht). Scheidsrechters en scheidsrechters hebben het recht om spelers te bestraffen op grond van de wangedragsregel als zij deze overtreden.

### 3.6. Geen coaching tijdens het spelen

Het coachen van spelers is alleen toegestaan tijdens de pauzes tussen de sets en tijdens de rustpauze binnen elke set.

Coaching omvat niet het aanmoedigen en aanmoedigen tussen rally's door, wat duidelijk geen effect heeft op de continuïteit en tactiek van het spel. De scheidsrechter zal beslissen of opmerkingen toegestane aanmoediging of ongepaste coaching zijn. Het gebruik van externe communicatiemiddelen is verboden.

De scheidsrechter kan coaching in welke vorm dan ook tijdens het spel bestraffen door de wangedragsregel toe te passen op de speler die wordt gecoacht.

### 3.7. Gedrag op de rechtbank

#### 3.7.1. Sancties wegens wangedrag

Bij alle FIR-toernooien moet vóór het toernooi een hoofdscheidsrechter worden benoemd, die kennis heeft van de Racketlon-regels zoals beschreven in dit document.

Alle spelers moeten hun scoreformulier aan de scheidsrechters overhandigen (op voorwaarde dat er een scheidsrechter is) bij aanvang van de set in de sport die zij gaan spelen.

Voor elke vorm van wangedrag zoals beoordeeld door de scheidsrechter, zoals vloeken, bedreigend gedrag, racket of court misbruik, vertraging of gevaarlijk spel, coaching enz., wordt de speler als volgt bestraft per Racketlon-wedstrijd:

a) Eerste incident:	waarschuwing;
b) Tweede incident:	speler verliest een punt; verliest een punt (als hij zijn waarschuwing ontvangt nadat de sport is afgelopen, begint de andere speler aan de volgende sport met een 1-0 bonus);
c) Derde incident: d)	speler verliest de set van de sport/set die hij speelt
Vierde incident:	speler verliest de wedstrijd en wordt gediskwalificeerd voor het toernooi.

De squashescheidsrechter heeft het recht om een kleine gedragswaarschuwing uit te spreken (zoals het slaan van de tegenstander met de bal).

Bij ernstige wangedrag, bijvoorbeeld het gooien van het racket naar een andere persoon, kan de speler gediskwalificeerd worden zonder enige waarschuwing het toernooi verlaten, na bevestiging door de hoofdscheidsrechter.

Het zijn de scheidsrechters die beslissen of er een strafschop wordt toegekend tijdens of na de gespeelde sport/set en die de speler voor elk incident een gele kaart tonen.

Elke straf wordt doorgevoerd naar de volgende sport/set. Naast de score zal de scheidsrechter dit aan het einde van de sport duidelijk op het scoreformulier aanduiden en de straf telt bij aanvang van de volgende sport.

Een diskwalificatie in een wedstrijd of van het toernooi moet worden bevestigd door de hoofdscheidsrechter.

#### 3.7.2. Lijngesprekken blijven staan

Als een beslissing wordt betwist en er geen rechter of scheidsrechter aanwezig is, blijft de beslissing geldig en moet de uitdager de oproep accepteren. De uitdager mag, indien beschikbaar, uiteraard een scheidsrechter vragen om de rest van de set voor te zitten.

### 3.8. Blessure

#### 3.8.1. Een keer 5 minuten

Elke speler krijgt één blessure-time-out per Racketlon-wedstrijd van 5 minuten.

#### 3.8.2. Bloeden

In geval van bloedstroming, waardoor het risico bestaat dat bloed wordt overgedragen op andere spelers of voorwerpen, zoals ballen/shuttles of speeloppervlakken, moet het spel onmiddellijk worden onderbroken en moet de bloedende speler het speelveld zo snel mogelijk verlaten. De speler mag zijn/haar blessuretime-out van 5 minuten gebruiken voor behandeling. Spelen mag

hervat zodra het bloeden is gestopt, de wond is bedekt (waar mogelijk) en alle bloedsporen van het speelveld zijn verwijderd. De scheidsrechter kan, naar eigen goeddunken en na overleg met de toernooidirecteur, de blessuretime-out van 5 minuten verlengen en het spel later in het toernooi laten aanbevelen.

Als het bloeden niet kan worden gestopt binnen de toegewezen tijd, moet de bloedende speler de wedstrijd opgeven, tenzij dit het gevolg is van een blessure, in welk geval 3.8.3 hieronder van toepassing is.

Elke herhaling van een bloeding tijdens de wedstrijd zal worden behandeld als een verlenging van het eerste voorval. Het spel wordt opnieuw gestopt en de tijd wordt toegewezen om de wond te behandelen zoals hierboven.

### **3.8.3. Bijgedragen blessure (squash)**

Als een blessure het gevolg is van een botsing met de tegenstander bij squash, mag de scheidsrechter de speler zoveel tijd gunnen als hij nodig heeft als de scheidsrechter denkt dat de speler zal herstellen om te spelen en het toernooischema kan worden gehandhaafd, en indien nodig een straf opleggen. beide spelers.

## **4. REGELS DUBBEL**

De regels van elke sport en de regels voor het enkelspel hierboven regelen de meeste aspecten van een dubbelspel. Maar er zijn enkele aanvullingen nodig. De volgende regels zijn specifiek van toepassing op dubbelspel.

### **4.1. Spelers op het veld**

Voor tafeltennis, badminton en tennis moeten beide spelers van elk paar op de baan zijn. De uitzondering is squash, dat als singles wordt gespeeld.

### **4.2. Serving en einde van de rechtbank**

#### **4.2.1. Definities**

De onderstaande voorbeelden verwijzen naar een wedstrijd tussen paar A (met spelers A1 en A2) en paar B (met spelers B1 en B2), waarbij het cijfer 1 respectievelijk de spelers aanduidt die serveren en ontvangen als eerste (in de set).

#### **4.2.2. De worp**

Net als bij het enkelspel wordt er vóór de wedstrijd één enkele worp gedaan, die bepaalt welk team in elke set begint te serveren en welk team mag beslissen aan welke kant ze beginnen te spelen. Specifiek voor dubbelspel is het het team dat begint met serveren, dat in elke set beslist welke van de twee spelers mag serveren. Op dezelfde manier is het de ontvangende partij die beslist welke van de twee spelers begint met ontvangen. De ontvangende partij kan hun keuze maken nadat ze weten wie dat zal doen dienen.

Deze regel met betrekking tot serveren, ontvangen en speelheft is van toepassing op alle sets behalve squash (zie hieronder).

#### **4.2.3. Twee (2) porties elk**

Net als bij het enkelspel bevat elk serveerspel 2 services, wat betekent dat elke serveerder twee keer mag serveren voordat het recht om te serveren naar de volgende serveerder gaat, met uitzondering van de verlenging na 20-20, waar de service na elk punt van hand wisselt.

#### **4.2.4. Rechts en dan links**

Net als bij het enkelspel is de eerste opslag in elk opslagspel altijd van rechts naar links en de tweede van links naar rechts.

Behalve bij tafeltennis, waar de opslag altijd vanaf de rechterkant plaatsvindt, zoals bij standaard tafeltennisdubbels.

#### **4.2.5. Tafeltennis**

De volgorde van serveren/ontvangen bij tafeltennis begint met A1 naar B1, B1 naar A2, A2 naar B2, B2 naar A1 en deze cyclus herhaalt zich totdat de rust is bereikt. In dat stadium wisselen de twee spelers die op het punt staan te ontvangen van positie met elkaar en verandert de cyclus in A1 naar B2, B2 naar A2, A2 naar B1, B1 naar A1. Houd er rekening mee dat de reguliere positiewisselingen alleen plaatsvinden na elk serveerspel en alleen aan de kant die zojuist heeft geserveerd.

#### **4.2.6. Badminton**

De cyclus voor het serveren van badminton is eenvoudigweg A1 - B1 - A2 - B2 gedurende de hele set. Het ontvangen wordt geleid door de badmintonregels die suggereren dat de ontvangende spelers hun positie behouden wanneer de serveerder beweegt om te serveren

FIR - Regels van Racketlon

13 november , 2023

de linkerkant, nadat je vanaf de rechterkant hebt geserveerd. Dit geeft de volgende cyclus: A1 naar B1, dan A1 naar B2, B1 naar A2, dan B1 naar A1, A2 naar B2, dan A2 naar B1, B2 naar A1 en dan B2 naar A2. Dit herhaalt zich zonder verandering tot het einde van de set. In tegenstelling tot tennis is er tijdens de rust geen wisseling van ontvanger (bijvoorbeeld bij 11 punten in traditioneel Racketlon).

Bij het bereiken van deuce blijft de speler die als volgende gaat serveren behouden. In traditioneel Racketlon serveert A1 de volgende beurt om 20-20 en de server/ontvanger-volgorde is als volgt:

Vanaf de rechterkant: A1 naar B1, B1 naar A2, A2 naar B2, B2 naar A1.

Vervolgens vanaf de linkerkant: A1 naar B1, B1 naar A2, A2 naar B2, B2 naar A1.

Deze cyclus herhaalt zich totdat één paar een voorsprong van twee punten heeft.

De volgende serveerder bij deuce zal anders zijn voor wedstrijden gespeeld tot 11 (wanneer A2 moet serveren) of tot 15 punten (wanneer B2 moet serveren), maar de betekenis (1 service per speler en 4 services van rechts, dan 4 services vanaf links enz.) blijft hetzelfde.

#### 4.2.7. Tennis

Net als bij badminton is de servicecyclus bij tennis eenvoudigweg A1 - B1 - A2 - B2 gedurende de hele set. Wat de ontvangst betreft, kiest elk team aan het begin van de set welke speler terugkeert op het deuceveld (dat wil zeggen de forehandzijde voor rechtshandigen) en ad court (dat wil zeggen de backhandzijde voor rechtshandigen) en dit blijft hetzelfde tot de helft. pauze, waarbij elk team de mogelijkheid heeft om te wisselen of deze ongewijzigd te laten. Dit blijft dan hetzelfde tot het einde van de set.

Bij het bereiken van deuce in traditioneel Racketlon is de volgorde als volgt:

Vier services vanaf de rechterkant: A1 - B1- A2 - B2.

Dan vier services vanaf de linkerkant: A1 - B1- A2 - B2.

De ontvangers blijven aan dezelfde kant van het speelveld als tijdens de tweede helft van de set.

Deze cyclus herhaalt zich totdat één paar een voorsprong van twee punten heeft.

De volgende server bij deuce zal anders zijn voor wedstrijden gespeeld tot 11 of tot 15 punten, maar de betekenis (1 service per speler, en 4 services van rechts, dan 4 services van links enz.) blijft hetzelfde.

#### 4.3. De squashset

##### 4.3.1. Wissel van speler tijdens de rust

De squash wordt gespeeld als één enkelspel (tot 21 punten, in traditioneel Racketlon) in twee delen. In het eerste deel staat speler A1 (van team A) tegenover speler B1 (van team B). Wanneer de rust is bereikt, worden de spelers gewisseld zodat A2 tegenover B2 staat in het tweede deel van de set.

De puntentelling wordt bijgehouden op de schakelaar, zodat A2 de score van A1 overneemt, terwijl B2 de score van B1 overneemt. Het serveren wordt op dezelfde continue manier afgehandeld (bijv. A2 begint met serveren vanaf de linkerkant als zijn partner (A1) in het vorige punt vanaf de rechterkant serveerde).

##### 4.3.2. Spelersvolgorde in reguliere dubbelspel

Ieder tweetal kiest zelf welke speler als eerste speelt. Het paar dat niet als eerste serveert, heeft het voordeel dat ze kunnen wachten met hun keuze totdat ze op de hoogte zijn van de keuze van hun tegenstander.

A) Definitie. Onafhankelijke en contextuele dubbelwedstrijden

Met "onafhankelijke" dubbelspel hieronder wordt een dubbelspel bedoeld dat niet plaatsvindt in de context van een toernooi, een tour of een andere samenhangende reeks wedstrijden. Met "contextuele" dubbelspel wordt het tegenovergestelde bedoeld; dat wil zeggen een match die plaatsvindt binnen een dergelijke "context".

B) Spelersvolgorde in een onafhankelijke dubbelspel

Ieder tweetal kiest zelf welke speler als eerste speelt. Het paar dat niet als eerste serveert, heeft het voordeel dat ze kunnen wachten met hun keuze totdat ze op de hoogte zijn van de keuze van hun tegenstander.

C) Spelersvolgorde in een contextuele dubbelspel.

##### I. Dezelfde volgorde binnen FIR-toernooien

De volgorde wordt bepaald door de manier waarop de spelers worden ingeschreven en moet gedurende het hele toernooi hetzelfde blijven. De eerste speler in een dubbelpaar speelt als eerste, de tweede speler als tweede.

FIR - Regels van Racketlon

13 november , 2023

---

#### II. Verkeerde volgorde bestraft met 0-21

Als een van de paren een dergelijke contextuele ordeningsregel overtreedt, verliest het overtredende paar de squash automatisch tot nul. In traditioneel Racketlon zullen de tegenstanders met 21-0 winnen.

#### **4.3.3. Spelersvolgorde in gemengd dubbelspel**

In Mixed Doubles kan het paar kiezen of de man of de vrouw begint, ongeacht of ze tegen de man of vrouw van het andere team spelen. De volgorde moet het hele toernooi hetzelfde blijven.

#### **4.4. Gummiarm-punt**

Net als bij het enkelspel is er een Gummiarm-punt als de paren na vier sets exact hetzelfde aantal punten hebben. Specifiek voor dubbelspel zal de serverende partij beslissen wie binnen het paar zal serveren.

De server wordt bepaald door lottrekking. Het winnende paar van het lot mag ervoor kiezen om te serveren of te ontvangen. Als het winnende paar besluit te serveren, mogen zij beslissen wie in het team zal serveren, de verliezer mag beslissen van welke kant en welke speler de service zal ontvangen. De forehand/backhandposities van het ontvangende team blijven hetzelfde als in het tweede deel van de set, leidend naar het rubberen armpunt.

Als het winnende paar besluit te ontvangen, mogen ze kiezen aan welke kant ze willen ontvangen en wie zal ontvangen, en de verliezers van het lot mogen beslissen wie zal serveren.

### **5. SLOTBEPALINGEN**

#### **5.1. In werking tredend**

De regels van Racketlon werden oorspronkelijk aangenomen tijdens de FIR Founding Assembly op 2 februari 2019 in Wenen en zijn voor het laatst goedgekeurd op de Algemene Vergadering van 12.11.2023. De herziene Regels van Racketlon zijn onmiddellijk geldig.

#### **5.2. Amendementen en wijzigingen**

De regels van Racketlon kunnen alleen worden gewijzigd en aangepast door de Algemene Vergadering van de FIR.

FIR – Federatie van Internationale Racketlon

Duncan Stahl

President

Graham Koning

Regels Officier



FIR - Regels van Racketlon 13  
november 2023

---

**BIJLAGE A REGELS VOOR TAFELTENNIS**

Voor de regels van het tafeltennis zie:

<http://www.itff.com/Regulations/Regulations.html>

Indien de directe link verouderd is, verwijzen wij u naar de website van de desbetreffende internationale federatie:

<http://www.itff.com/>

Een uittreksel van de belangrijkste regels:

Racketregels:

Bij alle FIR-toernooien mag uitsluitend gebruik worden gemaakt van officiële tafeltennisrackets met het merk ITF. Racketcontroles kunnen vóór elke wedstrijd plaatsvinden.

Nieuwe verlijming is niet toegestaan.

FIR - Regels van Racketlon 13  
november 2023

---

**BIJLAGE B BADMINTONREGELS**

Voor de Badmintonregels zie:

<http://www.internationalbadminton.org/page.aspx?id=10513>

Indien de directe link verouderd is, verwijzen wij u naar de website van de betreffende internationale federatie:

<http://www.internationalbadminton.org/>

FIR - Regels van Racketlon 13  
november 2023

---

**BIJLAGE C**

**REGELS VAN SQUASH**

Voor de regels van squash zie:

Regels voor

singles: <http://www.worldsquash.me.uk/2009docs/090608SinglesRulesV3.pdf>;

Regels voor dubbelspel:

<http://www.worldsquash.me.uk/2009docs/DoublesRulesDecember2008.pdf>.

Indien de directe links verouderd zijn, verwijzen wij u naar de website van de betreffende internationale federatie:

<http://www.squash.org/>

FIR - Regels van Racketlon 13  
november 2023

---

## BIJLAGE D TENNISREGELS

Voor de tennisregels zie:

<http://www.itftennis.com/abouttheitf/rulesregs/rules.asp>

Indien de directe link verouderd is, verwijzen wij u naar de website van de betreffende internationale federatie:

[http://www.itftennis.com/.](http://www.itftennis.com/)