
DRAAIBOEK 2010-2011

KINDER TOER WINTER

INHOUD

1. Voor aanvang van het toernooi
2. Tijdens het toernooi
3. Na het toernooi
4. Sponsoring
5. Bijlagen:
 - 5.1. Reglement VTV KINDER Toer winter 2010-2011
 - 5.2. Pouleformulieren, scoreblad en inschrijvingsstrook
 - 5.3. Adressenlijst gewestelijke medewerkers KidsTennis
 - 5.4. Deelname stimuleren
 - 5.5. Promotiebrief
 - 5.6. In groep naar de KINDER Toer
 - 5.7. Voorbeeldoefeningen circuit Wit
 - 5.8. Alternatieve format Blauw
 - 5.9. Organisatietips

1. Voor aanvang van het toernooi

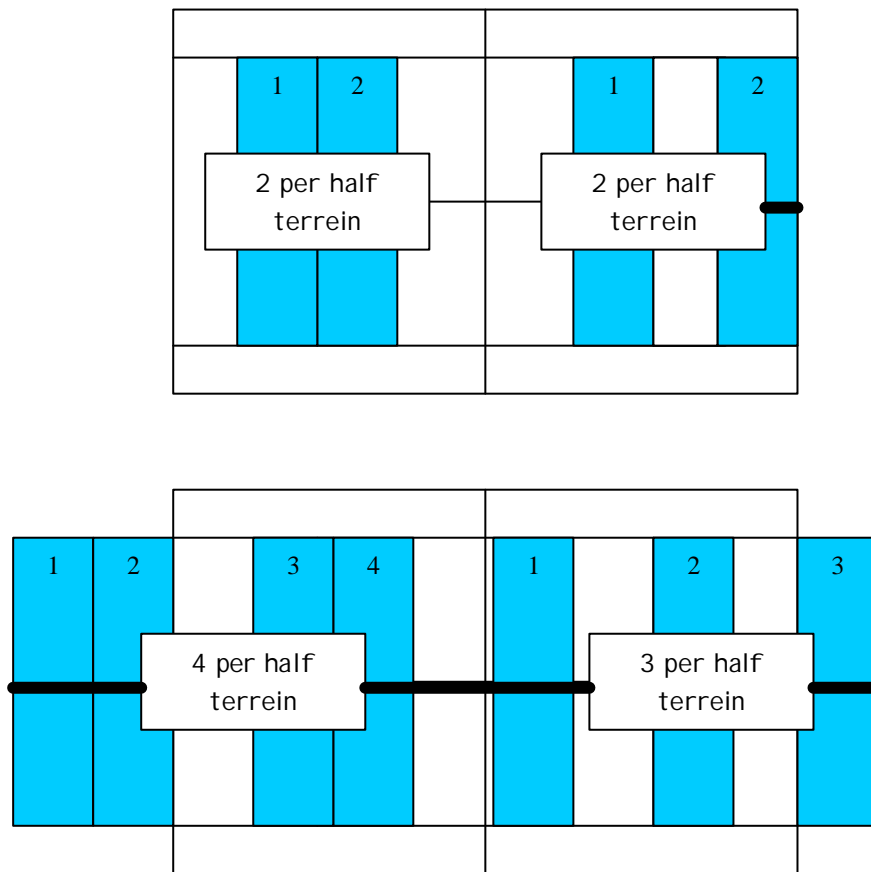
- Grondig doornemen van dit draaiboek en reglement KINDER Toer winter (*zie bijlage 1*)
- Toernooiaanvragen dienen via VTV-Brussel te gebeuren voor 15 mei 2010.
- Gebruik materiaal uit bestelde toernooikit: poule-etiketten, netlint, tape, emmertjes per kleur, clipboards, affiches, spaarkarten en eventueel medailles. Indien nodig ontlenen van materiaal bij de KINDER Toer coördinator of gewestelijke ontleendienst VTV (adressen *zie bijlage 4*):
 - ⇒ minitennisracketjes
 - ⇒ overgangsballen, softballen, mousse ballen
 - ⇒ evt. netjes (niet noodzakelijk, indien gebruik van lint)
- Als te gebruiken Dunlop ballen worden volgende soorten aangeraden: stage 1 green - stage 2 orange - shortex/speedbal (*zie kidstennis.be voor de volledige lijst*)
- Te voorzien materiaal
 - ⇒ Belijningtape (of ander markeringsmateriaal) en netlint
 - ⇒ poule-etiketten, poule-formulieren, balpennen
 - ⇒ aandenken voor deelnemers
 - ⇒ spaarkaartfolder KINDER Toer winter (*zie ook web voor kalender*)
- Voldoende helpers contacteren:
 - ⇒ hoofdverantwoordelijke toernooi (inschrijvingen, pouleverdeling, coördineren toernooi) + terreinverantwoordelijke (coördineren on court)
 - ⇒ per terreintje 1 begeleider (jeugdspelers club, trainers, aspiranten Initiator, ...).
- Promotie maken in eigen club en omringende clubs contacteren om deelname te bevorderen. Toch minstens streven naar 15 deelnemers per reeks in de winter (*zie ook bijlage 5*).
- **Vooraf uitproberen van ELIT indien nog niet mee gewerkt en opvolging inschrijvingen (afsluiten indien nodig)**. Er staat een algemene **handleiding** voor gebruik van Elit op www.vtv.be (clubsite > Elit Clubtoepassing).

2. Tijdens het toernooi

- Begeleiders brieven: hoe pouleformulieren te gebruiken, reglementen uitleggen en letten op fair-play, handje geven,...
- **Wit** = circuit opstellen op een (half) tennisterrein of in een aparte ruimte. Stel de posten zo op dat de kinderen vlot kunnen doorschuiven en dat ze elkaar niet storen tijdens de uitvoering van een opdracht.
- **Blauw*** =
(* Indien de alternatieve format met spelvormen gebruikt wordt, zal eventueel extra materiaal nodig zijn, zie bijlage 8).

Terreintjes afbakenen

Er zijn verschillende mogelijkheden om Blauwe terreintjes te leggen (max. 8 per tenniseveld), voorbeelden:



Belijning

Voor de belijning gebruikt men de bestaande lijnen van het tenniseveld. Voor de buitenste terreintjes duidt men de lijnen aan met een borstel in het gravel of kleeft men ze af met witte tape. Een terreintje ligt niet tegen het net, maak dus de zijlijn op ca. 1m van het net.

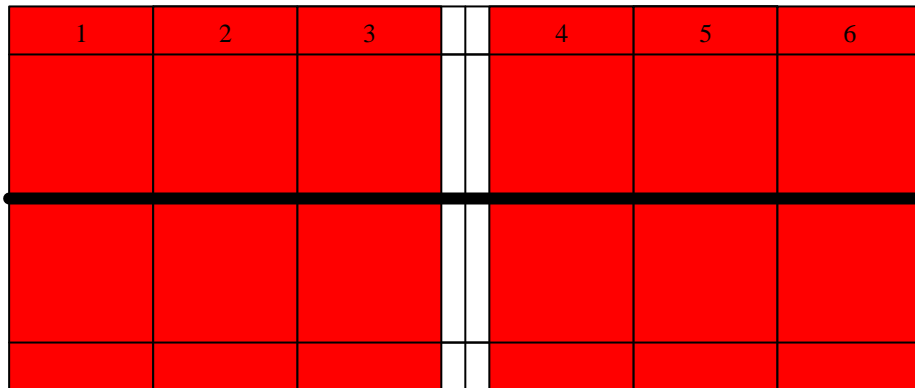
Net

Voor het net (hoogte: 80cm) gebruikt men minitennisnetjes ofwel plastic verkeerslint dat rechtstreeks van de ene kant naar de andere kant van het veld kan gespannen worden (vastmaken aan omheining en eventueel enkele steunpunten maken).

- **Rood** =

Terreintjes afbakenen

4 of 6 Rode terreintjes per tennisveld



Belijning

Voor de belijning gebruikt men de bestaande lijnen van het tennisveld. De servicelijn wordt doorgetrokken tot aan de dubbelspellijnen. De dubbelspellijn en de enkelspellijn worden doorgetrokken naar de buitenste terreintjes. Voor de buitenste terreintjes duidt men de lijnen aan met een borstel in het gravel of kleeft men ze af met witte tape. Een terreintje ligt niet tegen het net, maak dus de zijlijn op ca. 1m van het net.

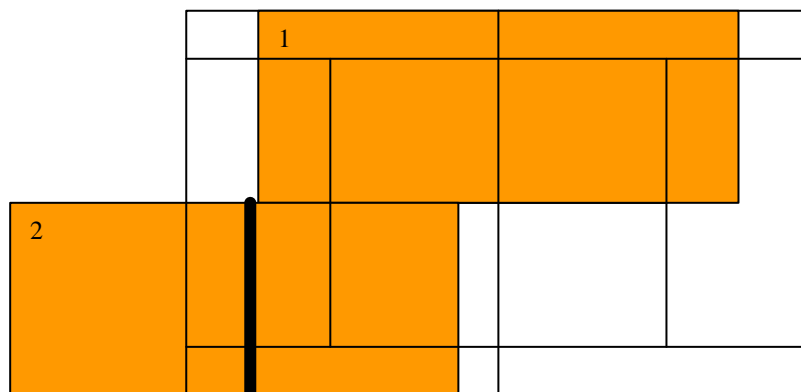
Net

Voor het net (hoogte: 80cm) gebruikt men minitennisnetjes ofwel plastic verkeerslint dat rechtstreeks van de ene kant naar de andere kant van het veld kan gespannen worden (vastmaken aan omheining en eventueel enkele steunpunten maken).

- **Oranje** =

Terreintjes afbakenen

2 (of indien nodig 4 Oranje terreintjes per tennisveld, maar dit geniet niet de voorkeur)



Belijning

Voor de belijning gebruikt men de bestaande lijnen van het tennisveld. De extra lijnen worden met een borstel in het gravel aangeduid of worden afgekleefd met witte tape.

Net

Het bestaande net kan gebruikt worden, te verlagen tot 80 cm (indien praktisch haalbaar). Bij 4 terreintjes gebruikt men minitennisnetjes ofwel plastic verkeerslint.

- **Groen** =

Terreintjes afbakenen

2 Groene terreintjes per tennisveld

2			

Belijning

Voor de belijning gebruikt men de bestaande lijnen van het tennisveld. De middenlijn wordt verlengd met een borstel in het gravel aangeduid of wordt afgekleefd met witte tape.

Net

Het bestaande net kan gebruikt worden, zonder netpaaltjes.

- **Reglement**

Zie bijlage 1. Indien er veel inschrijvingen zijn voor het aantal beschikbare terreinen, kan er op tijd gespeeld worden of tot minder punten.

- **Pouleverdeling**

- **Wit**: niet van toepassing, deelnemers kunnen echter wel opgesplitst worden in groepjes volgens leeftijd
- **Blauw en Rood**: deelnemers in **poules van 6** verdelen (formulier (A) ook te gebruiken voor 5 of 4 deelnemers) rekening houdende met leeftijd en niveau. **Per poule worden er 2 terreintjes voorzien**, zodat er telkens 4 deelnemers kunnen spelen en 2 ballen rapen (eveneens mogelijk: 1 terrein/poule of 3 terreinen/2 poules)
- **Oranje en Groen**: deelnemers in **poules van 4** verdelen rekening houdende met leeftijd en niveau. **Per poule wordt er 1 terreintje voorzien**, zodat er telkens 2 deelnemers kunnen spelen en 2 ballen rapen. Indien veel deelnemers, poules van 6 en speeltijd verkorten.

- **Aanmelden**

Iedere deelnemer krijgt een **etiketje opgekleefd** met zijn nummer en aanduiding van de poule. (De terreintjes waar hij/zij moet spelen, kunnen herkenbaar gemaakt worden door een staander of benaming . Er kan eventueel ook een overzichtsblad worden opgehangen). NB. Wanneer er meer dan 6 spelers per poule zijn en je gebruikt de afgedrukte poulebladen uit

Elit niet, dan kan je het pouleformulier (B) gebruiken. Kinderen die vooraf waren ingeschreven krijgen steeds voorrang en moeten op tijd kunnen starten. Laatkomers of niet ingeschrevenen mogen het tijdschema niet verstoren en moeten dus indien nodig wachten. Start op tijd!

- **Opwarming**

Om de deelnemers op te warmen kan je ze laten inspelen of een georganiseerde opwarming voorzien. De opwarming (spel, dans, estafette, circuit,...) vangt de tijdspanne op van de aanmeldingen en geeft de inschrijvingstafel de tijd om de poules te vervolledigen. Dit mag max. 15min. duren.

- Demowedstrijdje spelen met kort toelichten van de reglementen. Verplicht gebruik van juiste ballen per reeks (mousse of foamballen, softballen en overgangsballen), door de club te voorzien of ontlenen via ontleendienst/coördinator.

- **Duur, pauze en herpouling**

De wedstrijden van de poules worden **afgewerkt in ongeveer 2u**, maar na max. 1u dient er een korte rustpauze ingelast zodat de deelnemers iets kunnen drinken. Men moet de poules tijdens de pauze **opnieuw indelen (=HERPOULING op basis van uitslagen en leeftijd)**, zodat ze iets evenwichtiger worden. Het is dan ook belangrijk dat het tweede deel niet korter is dan het eerste. Hiervoor kan eventueel geopteerd worden om voor de pauze tot minder punten te spelen. Het kan interessant zijn om niet alle kleuren op hetzelfde moment te laten pauzeren zodat de verwerking voor de herpouling vlot kan verlopen.

Om alles op tijd af te ronden kan ook het aantal te bereiken punten aangepast worden. Voor Wit kan een kortere tijdspanne voorzien worden (bijv. 1u).

- Na elke wedstrijd worden de resultaten op het pouleformulier genoteerd, zodat het volledig ingevulde blad voor de pauze aan de hoofdverantwoordelijke kan overhandigd worden. Dit is belangrijk om een goede herpouling te kunnen doen. De uitslagen kunnen in Elit ingevoerd worden door enkel een winnaar aan te duiden of door de punten in te geven.
- Het toernooi wordt afgesloten met een gezamenlijke prijsuitreiking waar **geen winnaars of verliezers worden bekend gemaakt!** De deelnemers worden ook op de hoogte gebracht van de volgende minitennistornooitjes in de streek en **ontvangen de spaarkaart/kalender van de toernooitjes**. De prijsuitreiking kan ook per reeks plaatsvinden wanneer deze op verschillende tijdstippen doorgaan.

3. Na het toernooi

- Na het toernooi dient in Elit voor alle kleuren de status op 'Beëindigd' gezet te worden. Hierbij moet de deelnemerslijst correct zijn: afwezigen verwijderen, extra deelnemers toevoegen, ...)! Na het beëindigen kan je als club geen aanpassing meer doen en beschouwt VTV de deelnemerslijst als definitief. Uitslagen dienen niet verplicht ingevuld te worden.
- Ontleend materiaal van VTV zo snel mogelijk (dag na toernooi) terugbezorgen aan gewestelijke ontleendienst.

4. Sponsoring

VTV-sponsor Ferrero, producent van tussendoortjes, is met haar merk K I N D E R titelsponsor van de K I N D E R Toer. VTV-hoofdsponsors BNP Paribas Fortis en Volkswagen ondersteunen eveneens het circuit.

VTV levert samen met de sponsors bijzondere inspanningen voor de K I N D E R Toer. De meest in het oog springende acties zijn:

1. De gratis tornooikit voor de organiserende clubs.
2. De spaarkaartactie met mooie prijzen voor de kinderen die aan veel toernooitjes deelnemen.
3. De organisatie van een apotheose, de K I N D E R Masters t.g.v. het Feest van de Jeugd, met veel tennis en mooie prijzen voor alle kinderen die veel hebben gespeeld.

Uit dankbaarheid voor de bijzondere inspanningen vragen wij van de organiserende clubs de volgende return:

1. Functioneel verspreiden van kalenderfolder (drukwerk of digitaal) onder alle potentiële deelnemers binnen de club
2. Uithangen van promo-affiche en ontvangen tornooiaffiches van andere clubs.
3. Opdruk van de blanco opdrukaffiche en verspreiding ervan naar de omliggende clubs.
4. Uithangen van de 2 promozeilen van de K I N D E R Toer op een voor publiek centrale plaats tijdens het toernooi en indien mogelijk ook gedurende het ganse tenniseizoen (= permanente promotie van het circuit).
5. Gebruik van het materiaal van de tornooikit (indien besteld) tijdens het toernooi.
6. Consequente vermelding van correcte circuittitel, titellogo en K I N D E R Toer-sponsors op alle officiële drukwerken: inschrijvingskaarten, uitnodigingen e.a. toernooidocumenten.
7. Geen vermelding van concurrentiële sponsors op drukwerken, de 4 belangrijkste terreinen, bij de toernooi-info, aan de ingang en aan de centraal publieke plaats van de toernooilocatatie. Concurrentiële sponsors (indien die permanente clubsponsor zijn) kunnen op de toernooilocatatie enkel aanwezig zijn met maximum 1 vast publicitair bord.

Bijlage 1: Reglement KINDER Toer winter 2010-2011



A. Voor wie - hoe inschrijven?

1. De VTV KINDER Toer winter is een **recreatieve competitie** voor alle jeugdspelers geboren 1999 of later die niet-geklasseerd zijn of max. C+30/5. De toernooien worden in poules gespeeld waarbij geen winnaars of verliezers worden bekend gemaakt. Het toernooi vindt plaats op een halve dag en wordt telkens op een kleiner veld, met zachte ballen en aangepast technisch reglement (zie verder) gespeeld.

2. De VTV KINDER Toer winter wordt georganiseerd voor de reeksen **Wit, Blauw, Rood, Oranje en Groen (gemengde reeksen)**. De te organiseren reeksen per toernooi worden op voorhand vastgelegd en opgenomen in de kalender. De organiserende club kan het aantal inschrijvingen beperken op basis van beschikbare accommodatie en medewerkers.

Categorie	Bal	Geboortedata	Richtleeftijd
Wit	-		<i>Aan te raden reeks voor '06 en jonger</i>
Blauw	mousse bal of foambal	Geboren '01 en later	<i>Aan te raden reeks voor '05 en '06</i>
Rood	mousse bal, foambal of grote softbal		<i>Aan te raden reeks voor '03 en '04</i>
Oranje	softbal		<i>Aan te raden reeks voor '01 en '02, talentrijke '03</i>
Groen	overgangsbal	Geboren '99, '00 en '01	<i>Aan te raden reeks voor '01' en recreatieve '99, '00</i>

3. Het **inschrijvingsgeld** (per persoon en per reeks) bedraagt maximum 2 €. **Er dient vooraf ingeschreven te worden** via vtv.be. Een **VTV-aansluiting** is verplicht.

4. Alle **klachten** i.v.m. deze competitie dienen te worden gestuurd naar het Algemeen Secretariaat VTV, Louizapoortgalerij 203 bus 3 te 1050 Brussel. Een week na het einde van het laatste toernooi wordt geen enkele klacht meer aanvaard.

5. In alle andere, door dit reglement **niet voorziene gevallen**, beslist het Departement Clubtennis in samenspraak met de VTV-KidsTenniscommissie soeverein en onherroepelijk.

B. Eindronde

6. De VTV KINDER Toer winter wordt afgesloten met een **Einddag: de KINDER Masters op 25 april 2011 op TC Gym in Schoten**.

Alle kinderen met een volle spaarkaart worden voor deze einddagen weerhouden (Wit na 3 toernooien). De spelers, krijgen daarover een bericht van het Algemeen Secretariaat

VTV na het insturen van de spaarkaart. Zij moeten hun **deelname aan de einddag** bevestigen.

C. Bepalingen voor de club

7. De VTV KINDER Toer winter begint op **3 oktober 2010** en eindigt op **3 april 2011**. De organisatie is enkel toegestaan aan VTV-KidsTennisclubs. Een club mag in deze periode maximum elke reeks 1 keer organiseren.
8. Een club dient haar tornooi **aan te vragen** via Elit voor 15 mei 2010. Met de aanvraag aanvaardt de organisator het reglement met de daarin vermelde voorwaarden van de sponsors.
9. De organisator zal er zorg voor dragen dat alle kinderen een kleine attentie ontvangen voor hun deelname.
10. De club dient per wedstrijd **1 tennisbal** in goede staat ter beschikking te stellen (zie lijst met geschikte ballen op www.kidstennis.be).
11. Er dient voor elke poule een **begeleider** te worden voorzien en er is één verantwoordelijke aanwezig gedurende het ganse tornooi. Voor Groen kunnen de kinderen eventueel zelfstandig de wedstrijden tellen.
12. De wedstrijden **starten max. 15min na het aanvangsuur** en eindigen ca 2u na het opstarten. Kinderen die vooraf zijn ingeschreven en op tijd aanwezig zijn, moeten op tijd kunnen starten. Er kan voor hen een opwarming en/of inspelen voorzien worden.
13. **Herpouling** op basis van uitslag (en leeftijd) is **verplicht** tijdens de pauze (ca 15min) om in het tweede deel evenwichtige wedstrijden te bekomen.
14. Teneinde een vlotte administratieve verwerking van de gegevens te verzekeren, is de toernooiverantwoordelijke verplicht de nodige aanpassingen te doen om een correcte deelnemerslijst te bekomen in Elit. De status van de reeksen wordt op **'beëindigd en/of manueel geloot'** gezet (indien een reeks niet is doorgegaan, dient de status **afgelast** gebruikt te worden en worden alle inschrijvingen hiervoor verwijderd) en dit ten laatste de **maandagmorgen na het tornooi voor 9u00**.
15. Het niet naleven van het reglement door de organiserende club kan tot **uitsluiting** leiden van het tornooi voor het daaropvolgende jaar.

D. Technisch reglement

WIT

Een **circuit** met verschillende oefeningen en spelletjes voor het ontwikkelen van motorische vaardigheden ifv tennis (werpen, rollen, slaan, evenwicht, afremmen, enz...) wordt op voorhand opgesteld. De oefeningen kunnen gehaald worden uit niveau Wit van het KidsTennis Trainersboek of zelf aangebracht worden door de club (zie ook bijlage 8). Per 10 kinderen wordt minimum een **begeleider** voorzien. De kinderen doorlopen per groepje of individueel alle posten. Een groepsopwarming en/of slotspel worden voorzien.

BLAUW*

** In Blauw kan gekozen worden voor een volledige wedstrijdformat of een alternatieve format waarbij ½ van de toernooiduur wedstrijdjes worden gespeeld en er ½ van de*

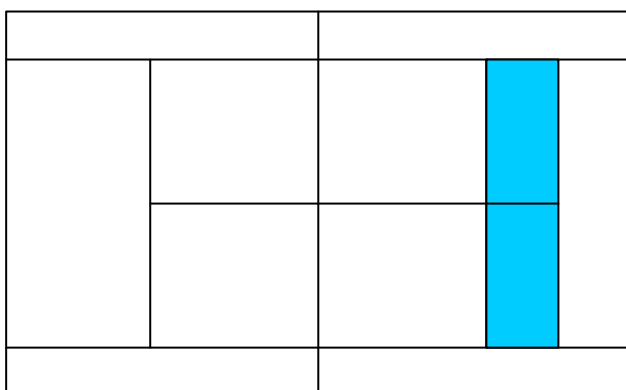
tornooiduur spelvormen gegeven worden. Voor tips mbt tot de alternatieve format: zie bijlage 8.

Terreinen en materiaal

Ieder bestaand tennisterrein wordt omgebouwd tot 4 blauwe terreintjes (of meer bij veel deelnemers: max. 12 terreintjes per tennisterrein) via minitennisnetjes of plastic linten en paaltjes. Er dient gebruikt te worden gemaakt van aangepaste racketjes en **mousse ballen of foamballen**.

De afmetingen van het terrein zijn:

- Breedte: 2,75m (= de helft van het Rode terrein)
- Lengte: 8,23m (= lengte tussen de enkelspellijnen)
- Nethoogte: 0,80m



Puntentelling

Er wordt tot 10 punten gespeeld, bij 9-9 wordt er nog 1 beslissend punt gespeeld.

Indien er teveel inschrijvingen zijn voor het aantal beschikbare terreinen, kan er op tijd gespeeld worden of kan er tot minder punten gespeeld worden (bijv. 7.)

Om het punt te starten wordt de bal, van achter het terreintje met een **onderhandse opslag met of zonder bots**, in het speelveld van de tegenstander geslagen. Er is slechts **1 opslagbeurt** en alleen bij "let" (bal raakt met de opslag het net en valt toch binnen) mag de opslag hernomen worden. **Er wordt om beurten opgeslagen**. Na de opslag wordt er een balwisseling opgebouwd waarbij de bal na een bots of zonder botsen wordt teruggespeeld. Het is foutief de bal in het net of buiten de lijnen te slaan. Indien de bal de lijn raakt, is hij goed. Een punt dat gestoord wordt door een naburig terreintje, moet worden overgespeeld (let).

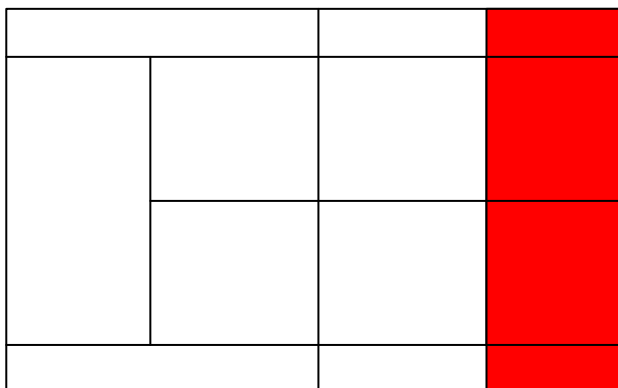
ROOD

Terreinen en materiaal

Ieder bestaand tennisterrein wordt omgebouwd tot 4 Rode terreintjes (of meer bij veel deelnemers: max. 6 terreintjes per tennisterrein) via minitennisnetjes of plastic linten + paaltjes, en d.m.v. belijningssets of tape. Er dient gebruikt te worden gemaakt van aangepaste racketjes en **mousse ballen, foamballen of grote softballen**.

De afmetingen van het terrein zijn:

- Breedte: 5,5m
- Lengte: 11m
- Nethoogte: 0,80m



Puntentelling

Puntentelling is idem als bij Blauw.

ORANJE

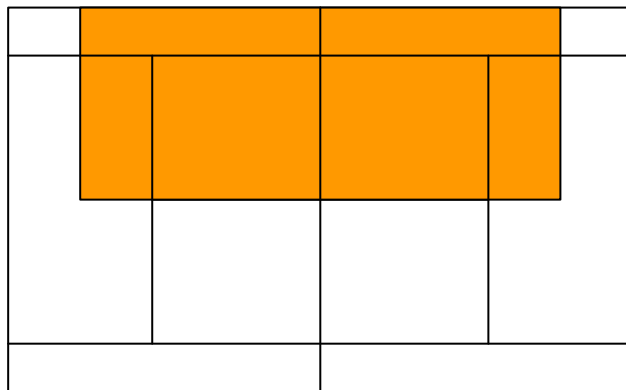
Terreinen en materiaal

Ieder bestaand tennisterrein wordt omgebouwd tot 2 Oranje terreinen van 18-5.5m (of 4 van 16-5.5m bij veel deelnemers) d.m.v. belijningssets of tape. De lijnen worden doorgetrokken tot aan de dubbelspel-zijlijnen. Het tennisnet wordt verlaagd of er wordt gebruik gemaakt van netjes of lint bij meerdere terreintjes.

Het gebruik van **softballen** is verplicht.

De afmetingen van het terrein zijn:

- breedte = 5,5m (half dubbelveld)
- lengte = 18m (of 16m bij veel deelnemers)
- nethoogte = 0,80 m



Puntentelling

Puntentelling is idem als bij Blauw, enkel de opslag is verschillend.

Om het punt te starten wordt de bal, van achter het terreintje, met een **bovenhandse of onderhandse opslag zonder bots in het opslagvlak**(*) van de tegenstander geslagen. Wanneer de eerste opslag foutief is, mag een **2e opslag** gespeeld worden. Bij "let" (bal raakt met de opslag het net en valt toch binnen) mag de opslag hemomen worden. **Er wordt opgeslagen volgens het 'tiebreak'systeem** (1x speler A, 2x speler B, 2x speler A, 2x speler B, enz...). Na het eerste punt serveert elke speler 2 opeenvolgende punten. Het opslagvlak is het opslagvlak van het groot tennisveld.

(*) het opslagvlak is hetzelfde opslagvlak als dat van het normale tennisterrein (dwz tot aan de enkelspellijn)

Groen

Terreinen en materiaal

Ieder bestaand tennisterrein wordt omgebouwd tot 2 Groene terreinen van 24m -5.5m d.m.v. belijningssets of tape.

Het gebruik van **overgangsbollen** is verplicht.

De afmetingen van het terrein zijn:

- breedte = 5,5m (half dubbelveld)

- lengte = 24m (normaal tennisterrein)
- nethoogte = 0,914 m

Puntentelling

Puntentelling is idem als bij Oranje.



**BIJLAGE 2: POULEFORMULIEREN, SCOREBLAD en
INSCHRIJVINGSSTROOK**

POULEFORMULIER (A)

Max. 6 deelnemers per poule

DEELNEMERS (naam en voornaam):

(Gelieve in het hokje het aantal gewonnen wedstrijden bij te houden)

1)

4)

2)

5)

3)

6)

WEDSTRIJDEN	UITSLAG	WINNAAR
1 TEGEN 2		
3 TEGEN 4		
5 TEGEN 6		
1 TEGEN 4		
2 TEGEN 6		
3 TEGEN 5		
1 TEGEN 6		
5 TEGEN 4		
3 TEGEN 2		
1 TEGEN 5		
3 TEGEN 6		
4 TEGEN 2		
1 TEGEN 3		
2 TEGEN 5		
4 TEGEN 6		
Opmerking : bij poules van 5 (4) > alle wedstrijden met 6 (5 en 6) vallen weg !!!		

POULEFORMULIER (B)

Meer dan 6 deelnemers per poule

DEELNEMERS (naam en voornaam):

(Gelieve in het hokje het aantal gewonnen wedstrijden bij te houden)

<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 1)	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 6)
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 2)	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 7)
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 3)	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 8)
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 4)	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 9)
<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 5)	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/> 10)

WEDSTRIJDEN VOOR DE PAUZE	UITSLAG	WINNAAR	WEDSTRIJDEN NA DE PAUZE	UITSLAG	WINNAAR
1 TEGEN 2			5 TEGEN 8		
3 TEGEN 4			7 TEGEN 10		
5 TEGEN 6			1 TEGEN 4		
7 TEGEN 8			2 TEGEN 9		
9 TEGEN 10			3 TEGEN 6		
2 TEGEN 3			1 TEGEN 8		
4 TEGEN 5			4 TEGEN 10		
6 TEGEN 7			7 TEGEN 9		
1 TEGEN 10			3 TEGEN 5		
8 TEGEN 9			2 TEGEN 6		
2 TEGEN 4			4 TEGEN 9		
3 TEGEN 7			3 TEGEN 10		
5 TEGEN 9			1 TEGEN 5		
1 TEGEN 6			6 TEGEN 8		
8 TEGEN 10			2 TEGEN 7		
4 TEGEN 7			3 TEGEN 9		
2 TEGEN 5			4 TEGEN 6		
3 TEGEN 8			5 TEGEN 10		
1 TEGEN 9			1 TEGEN 7		
6 TEGEN 10			2 TEGEN 8		
5 TEGEN 7			Opmerking : - bij poules van 9> alle wedstrijden met 10 vallen weg! - bij poules van 8> alle wedstrijden met 9 en 10 vallen weg! - bij poules van 7> alle wedstrijden met 8, 9 en 10 vallen weg!		
4 TEGEN 8					
2 TEGEN 10					
1 TEGEN 3					
6 TEGEN 9					

KINDER Toer Individueel Scoreblad

Mijn naam is	Mijn nummer is	Mijn poule is
------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

® Wedstrijdjes: plaats een 'X' in het blokje gewonnen of verloren en vul de **score** in

1	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
2	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
3	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
4	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
5	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
6	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
7	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
8	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
9	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>
10	Gewonnen <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Verloren <input style="width: 100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	Tegen speler nummer <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	De score <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 50%; height: 20px;" type="text"/>

KINDER Toer Inschrijvingsstrook

Gegevens van de deelnemer:	Geboortejaar:	<input type="text"/>
VTV-nummer: _____		
Naam(*): _____	Club:	<input type="text"/>
Geboortedatum(*): _____ Jongen/Meisje		
GSM/tel (*): _____	Voornaam:	<input type="text"/>
Adres(*): _____		
_____	Ik speel:	Wit - Blauw - Rood - Oranje - Groen
E-mail: _____		<i>Omcirkel wat van toepassing is!</i>

(* *Gelieve in te vullen, indien VTV-nummer niet gekend.*)

KINDER Toer Inschrijvingsstrook

Gegevens van de deelnemer:	Geboortejaar:	<input type="text"/>
VTV-nummer: _____		
Naam(*): _____	Club:	<input type="text"/>
Geboortedatum(*): _____ Jongen/Meisje		
GSM/tel (*): _____	Voornaam:	<input type="text"/>
Adres(*): _____		
_____	Ik speel:	Wit - Blauw - Rood - Oranje - Groen
E-mail: _____		<i>Omcirkel wat van toepassing is!</i>

(* *Gelieve in te vullen, indien VTV-nummer niet gekend.*)

KINDER Toer Inschrijvingsstrook

Gegevens van de deelnemer:	Geboortejaar:	<input type="text"/>
VTV-nummer: _____		
Naam(*): _____	Club:	<input type="text"/>
Geboortedatum(*): _____ Jongen/Meisje		
GSM/tel (*): _____	Voornaam:	<input type="text"/>
Adres(*): _____		
_____	Ik speel:	Wit - Blauw - Rood - Oranje - Groen
E-mail: _____		<i>Omcirkel wat van toepassing is!</i>

(* *Gelieve in te vullen, indien VTV-nummer niet gekend.*)

BIJLAGE 3: ADRESSENLIJST GEWESTELIJKE MEDEWERKERS KIDSTENNIS

Gewestelijke KidsTennisafgevaardigden:

Antwerpen : Weverbergh Hugo M.Joostenslaan 4 2980 Zoersel 03/384.05.45	Oost-Vlaanderen (voorzitter Cel KidsTennis) : Pauwels Walter A. Baeyensstraat 75 9040 St.Amandsberg 09/228.56.57
West-Vlaanderen : Deschamps Gilbert Enclus du Haut 5A 7750 Orroir 069/45.47.92	Brabant : Sergant Roger Redingenhof 8/0101 3000 Leuven 016/89.71.18
Limburg : I lse Wagemakers Millenstraat 37 bus 1 3960 Bree 0475/23.90.54	

Gewestelijke KINDER Toer coördinatoren:

Antwerpen :

Backx Tom
Oosthamsesteenweg 62/4
2491 Olmen
0495/87.43.55
tom.backx@vtv.be

Limburg :

Neyens Ruben
Kolmen 24 bus 1
3980 Tessenderlo
0477/54.98.36
ruben.neyens@vtv.be

West-Vlaanderen :

Dominique Vyncke
Buffelstraat 15
9000 Gent
0475/82.35.08
dominique.vyncke@vtv.be

Oost-Vlaanderen :

Dieter Dellaert
A. Van Ooteghemstraat 24
9050 Ledeberg
0485/71.63.84
dieter.dellaert@vtv.be

Vlaams-Brabant :

Van Nuffelen Luc
Meerlaan 7
1910 Kampenhout
0497/54.42.53
lvn@telenet.be

Coördinator VTV-Algemeen Secretariaat:

Line Declercq
Louizapoortgalerij 203 bus 3
1050 Brussel
02/548.03.10
line.declercq@vtv.be

BIJLAGE 4: DEELNAME STIMULEREN

- ⇒ Neem het eigen tornooitje en/of andere tornooitjes op in het **lespakket**. Laat tornooitjes onderdeel uitmaken van het opleidingsaanbod zodat kinderen en ouders dit als een logische aanvulling/uitbreiding zien op de lessenreeks die de kinderen volgen. Leren tennissen is ook wedstrijdjes spelen! (Surf naar kidstennis.be en vind daar meer uitleg onder 'Nuttige tips voor clubs')

- ⇒ Maak voldoende **promotie**, er zijn heel wat mogelijkheden:
 - Geef de kinderen en/of ouders een **brief** mee tijdens de lessen
 - Hang **affiches** uit
 - Plaats je tornooi op de **website**
 - Spreek je **contacten** aan in naburige clubs
 - Stimuleer de trainers om op hun beurt de **kinderen uit hun les aan te sporen** en laat ze ook de **ouders aanspreken**
 - Laat de ouders en kinderen weten dat de **trainer** zal aanwezig zijn.
 - Deel **inschrijvingsstrookjes** uit en laat de kinderen die terug afgeven, ook al doen ze niet mee (opvolging!)
 - Hang op een duidelijk zichtbare plaats een **lijst** uit waarop de kinderen hun naam kunnen invullen, zo zien de andere spelers wie er meedoet en zijn ze misschien rapper geneigd om ook deel te nemen (plaats eventueel ook de naam van de trainer die zal begeleiden op het inschrijvingsblad)
 - Doe een **mailing** naar je leden
 - Vermeld het tornooitje in je nieuwsbrief of **clubblad**
 - Begin **tijdig** met de promotie zodat het tornooitje voor iedereen die wil deelnemen nog kan ingepland worden

- ⇒ Pas je **deelnameprijs** aan, bijvoorbeeld:
 - Eigen leden gratis
 - Mindering (bijv. helft wordt terugbetaald door club)
 - Creëer een spaarboekje: deelname aan tornooitjes geeft korting op lesgeld

- ⇒ **Spaarkaart** (analoog met VTV)
 - Beloon de kinderen voor een tweede deelname (het is een grote stap om de kinderen te laten deelnemen buiten het eigen clubtornooi!)
 - Extra prijsje voor x-aantal deelnames (bijv. 3 & 5 spaarkaart VTV)
 - Uitslap of speciale einddag (bijv. Masters > spaarkaart VTV) voor alle kinderen die aan 5 tornooitjes deelnemen

- ⇒ **Ranking** maken onder de clubleden (niet op resultaat maar op aantal deelnames), duidelijk uithangen in de club of op de website plaatsen
 - Mogelijkheden:
 - Top 3 ontvangt iets extra
 - Eigen tornooi extra punten!

BIJLAGE 5: VOORBEELD PROMOTIEBRIEF



TC organiseert op
een KINDER Toer tornooi
reeks(en) omu.....
reeks(en) omu.....

Ben je tussen 4 en 12 jaar oud en vind je tennissen ook zo leuk? Heb je zin in een echte tenniswedstrijd of een leuk circuit? Dan is dit KINDER tornooi iets voor jou!

Met de KINDER Toer win je ALTIJD, want voor iedere deelnemer is er na het tornooi een kleine verrassing.

Wil je deelnemen, geef dan onderstaand strookje af aan je tennisleraar. En als je nog vragen hebt, kan je contact opnemen met de verantwoordelijke

De informatie (reglement, kalender, inschrijvingen) van alle tornooitjes die gedurende deze winter georganiseerd worden, vind je op de website www.vtv.be - competities - jeugdturnoien - KINDER Toer.

Hopelijk tot dan!

.....TC

..... neemt wel/niet* deel aan het KINDER tornooi,
georganiseerd door TC Ik speel Wit/Blauw/Rood/Oranje/Groen*.
**schrappen wat niet past*

Handtekening ouder of voogd:

Het ingevulde strookje kan je afgeven aan je tennisleraar of aan de jeugdverantwoordelijke van je tennisclub.

BIJLAGE 6: IN GROEP NAAR DE KINDER TOER

Hey KidsTennisser!

Heb je ook zin in een leuk K I N D E R toernooitje?! Wij gaan met zijn allen naar de K I N D E R Toer op in TC

Zorg dat je er ook bij bent want het wordt gegarandeerd fun!

Wij spreken af op de club om waar we allemaal samen vertrekken!

Vul het onderstaand strookje in en geef het de volgende les terug aan je trainer!

Tot dan!!



Het trainersteam

Naam:.....

Geboortedatum:

Kleur het gezichtje dat past:



Ja, natuurlijk neem ik deel!! Ik doe mee aan W I T-BLAUW-ROOD-ORANJE-GROEN

(omcirkel wat past)



Nee, ik kan spijtig genoeg niet deelnemen

Mijn mama of papa zal:

Meerijden

Niet meerijden

Handtekening ouder of voogd:

BIJLAGE 7: VOORBEELDOEFENINGEN CIRCUIT WIT

De club is vrij te kiezen hoe ze het circuit voor Wit wil invullen. Gezamenlijke spelletjes, verschillende postjes, enz... Hieronder een lijstje met enkele ideeën. Wil je nog meer oefeningen en spelletjes, kijk dan zeker in het KidsTennis trainersboek bij Wit.

Een kleuterbegeleid(st)er (met eventueel een tennisachtergrond) is ideaal voor de begeleiding in Wit. Hou rekening met eventuele leeftijdsverschillen (1 of 2 jaar op jonge leeftijd kan een enorm groot verschil geven in motorische vaardigheden en mentale rijpheid). Voorzie dan ook differentiatiemogelijkheden of de opsplitsingen in subgroepjes.

Voorbeelden:

Schattenjacht	Iedere kleuter probeert in zijn hoepel zoveel mogelijk schatten te verzamelen die verspreid liggen over de ruimte (ballen, bierviltjes, staartjes, houten blokjes, enz...). Je kan aan bepaalde schatten extra punten toekennen!
Dikke Bertha	Tikspel waarbij de begeleider start als tikker. Als de tikker een kleuter kan opheffen, dan wordt deze ook tikker.
Staartje-trek	De kleuters hebben een staartje en proberen die van een andere kleuter te pakken of de begeleider probeert de staartjes van de kleuters te pakken.
Blokjes	Probeer zo lang mogelijk op een blokje te blijven staan (op 1 been, op 1 been en ondertussen proberen een bal te vangen en werpen, enz...)
Schipper, mag ik overvaren	Met verschillende opdrachten zoals op 2 benen springen, op 1 been springen, op handen en voeten, enz...
Estafettevorm bal rollen	Elk om beurt een bal rollen tussen kegels met de handen, bal rollen tussen kegels met een racketje, enz...
Hindernissen ontwijken	Lopen tussen hindernissen, bal rollen tussen hindernissen, aan de overkant geraken met de bal aan een racketje zonder een hindernis te raken, enz...
Stoelendans	Met bijv. hoepels of strips. Probeer zonder uitsluiting te werken, maar met een opdrachtje (wie niet in een hoepel of op een strip staat, moet bijv. 5 keer springen maar doet dan gewoon terug mee)
Spelen met ballonnen	-Ballon opgooien en vangen (er kan hier ook met een pittenzak gewerkt worden) -Ballon opgooien en vangen al stappend -Ballon optikken tussen 2 touwen -Ballon optikken en ondertussen van punt A naar punt B gaan (onderweg staat de begeleider met een hoepel waardoor ze moeten tikken) - Per 2 verplaatsen met de ballon tussen de buik (rug) Enz...
Coördinatieve bewegingsvormen	-Lopen als verschillende dieren (hond, muis, kangoeroe, olifant, enz...) -Met een pittenzak op het hoofd (de schouder, de hand) stappen, zijwaarts met bijtrekpassen bewegen, over een dik touw stappen, enz...
Kranten	-Loop met de krant tegen de borst naar de overkant -Een touw met kranten (vastgemaakt met wasknijpers) en werpen met ballen naar de kranten -Draag per 2 de bal in een krant naar de overkant

	Enz...
Mikparcours/ Ballencircus	<ul style="list-style-type: none"> -Probeer de bal zo te rollen dat hij op het einde van de bank in een doos (curverbox) valt -Mik met de pittenzak naar een emmer, hoepel, enz... -Tracht met een pittenzak een rij blikken omver te werpen -Werp de bal door een figuur met gaten -Laat de bal rollen en probeer hem in de kegel te vangen (alleen of per 2) -Bal over touw (net) werpen en vangen in een kegel (per 2) -Probeer met handpaletjes een bal (ballon) te tikken (alleen of per 2 over het net) - Probeer vanop een afstand de ballen op de rij kegels weg te werpen (of met een paletje weg te tikken) <p>Enz...</p>
Moeras	<p>Stap aan de hand van drie bierviltjes naar de overkant van het moeras! Pas op voor de krokodillen, stap niet naast de bierviltjes!</p>
Kokerspel	<p>Plaats 2 rijen kokers tegenover elkaar. Elke ploeg probeert van achter zijn rij kokers de kokers van de andere ploeg omver te rollen.</p>

BIJLAGE 8: ALTERNATIEVE FORMAT BLAUW

Je kan als club opteren om in Blauw een deel van de wedstrijdje te vervangen door alternatieve spelvormen in team om de kinderen meer te laten spelen en variatie aan te bieden. Hierbij moet aan een aantal voorwaarden voldaan worden:

- o **Min. de helft van de toernooiduur** moeten er nog **wedstrijden** gespeeld worden
- o Blauw mag **niet aansluiten bij Wit** (Blauwe kinderen dienen een ander aangepast aanbod te krijgen dan Witte kinderen)
- o Het alternatief aanbod is **geen les**, er worden dan ook geen technisch/tactische instructies gegeven
- o De nadruk ligt op spel, fun en weinig regels (**duidelijk en snel uit te leggen**)
- o Het nodige **materiaal** en de nodige **begeleiders** dienen voorzien te worden voor de gekozen teamspelen

De voorkeur gaat uit naar onderstaande organisatievorm (andere vormen zijn mogelijk):

- o Opwarming 10'
- o Post 1: wedstrijdje 20'
- o Post 2: alternatieve spelvormen A 20'
- o Pauze 15'
- o Post 3: wedstrijdje 20'
- o Post 4: alternatieve spelvormen B 20'
- o Prijtsuitreiking 10'

Voorbeelden van alternatieve spelvormen in team:

- o Kokerspel: welk team speelt het meeste ballenkokers omver? (vanuit onderhandse opslag of op aangegooide bal)
- o Toptikker:
 - Welk team kan zoveel mogelijk cijfers op zijn piramide schrappen? (piramide met rijen cijfers: laagste rij = 2, tweede rij = 3, enz...). Aantal gelukke slagen van de balwisseling is het cijfer dat op piramide mag geschrapt worden.
 - Spelen met elkaar
 - Spelen met begeleider
 - Welk team behaalt de hoogste score? lege piramides: aantal gelukke slagen van de balwisseling mogen ingevuld worden op de eigen piramide => wanneer de piramide ingevuld is, worden de punten opgeteld (de laagste scores kunnen eventueel nog verhoogd worden als er doorgespeeld wordt).

Voor nog meer tips kan je terecht bij het document van het KidsTenniscongres 2009 'Animatietools' op vttv.be > Trainers> Bijscholingen

BIJLAGE 9: ORGANISATIETIPS

⇒ Pouleverdeling

- Probeer uw **groepen gelijk te verdelen**. Laat **kleinere poules langere wedstrijden** spelen!
Bijv. poules van 5 tot 10 laten spelen en de poules van 4 tot 15 laten spelen.
- Als je voldoende terreinen hebt, is het beter om **grotere poules** te maken op meerdere terreintjes ... zo spelen de kinderen **meer wedstrijden!**
Bijv. ipv 6 poules van 4 op 1 terrein (totaal 6 terreintjes nodig), maak 4 poules van 6 op 2 terreinen (totaal 8 terreintjes nodig). Voor de laatste verdeling zijn 2 terreintjes meer nodig maar de kinderen spelen elk 2 wedstrijden meer en dit ook in de herpouling!
- **Vermijd poules van minder dan 4 kinderen**. Dan spelen de kinderen veel te weinig!!
- **Maak op voorhand een pouleverdeling**, eventuele wijzigingen kunnen dan nog doorgevoerd worden indien nodig. **(Leg er dan ook zeker de nadruk op in de communicatie dat de spelers op voorhand moeten inschrijven voor het toernooi!**

⇒ Tijdschema

- Begin **tijdig**, eventuele laatkomers kunnen dan achteraf aansluiten
- Gebruik een opwarming of laat kinderen inspelen om de tijdspanne van het aanmelden te overbruggen en de gegevens te kunnen verwerken (start op tijd met de opwarming en laat kinderen na max. 15 min de matches starten)
- Respecteer het tijdschema: wanneer het ernaar uitziet dat het toernooitje zal uitlopen, **pas dan de puntentelling aan**
- Gebruik de tijd tijdens de pauze voor de herpouling. Bij veel inschrijvingen kan geopteerd worden om de reeksen **op een verschillend moment** te laten **pauzeren** zodat de verwerking van de herpouling vlot kan verlopen.
- In het deel na de pauze zijn de wedstrijden evenwichtiger door de herpouling op uitslag en leeftijd, zorg dan ook dat dit het tweede deel minstens even lang of zelfs langer duurt dan het deel voor de pauze. Respecteer echter wel het vooropgestelde einduur!

⇒ Medewerkers

- Spreek op voorhand **voldoende mensen** aan om te helpen (trainers, oudere jeugdspelers, ouders, enz...)
- **Brief je medewerkers** goed!! Doe dit **ruim op voorhand** ... eventueel een kort overzichtje geven op papier (zoals puntentelling). Zorg samen dat alles klaarstaat vooraleer het toernooitje begint.
- Stel een **verantwoordelijke voor op het terrein** aan en een andere **verantwoordelijke voor de inschrijvingstafel**
- Op het terrein kan eventueel **per kleur** ook een **verantwoordelijke** worden aangeduid, zo kunnen de kinderen snel worden doorgestuurd naar de juiste plaats in de zaal

- Zorg dat de **verantwoordelijke op het terrein zelf niet moet tellen!** Als er problemen zijn kan die zonder problemen ingrijpen en hebben de helpers een aanspreekpunt op het terrein zonder dat ze hun veldje moeten verlaten!
- Maak een **overzicht waar de verschillende poules zitten** zodat het voor iedereen duidelijk is waar hij of zij naartoe moet.
- Laat de tellers de uitslag/winnaar duidelijk noteren zodat de gegevens snel kunnen verwerkt worden. Wanneer alle uitslagen genoteerd zijn, dient het **blad zo snel mogelijk afgegeven** te worden aan de tornooitafel voor de herpouling.

⇒ Kinderen

- De kinderen moeten bij hun poule blijven ... **laat ze niet vrij in de zaal rondlopen**. Dit zorgt voor hinder voor de andere terreintjes en je verliest veel tijd om je spelers te zoeken om een wedstrijdje te spelen.
- Geef de kinderen aan de inschrijvingstafel duidelijk mee **in welke poule** ze zitten (bijv. etiket met de letter van de poule, sjaltje met de kleur van de poule, enz...). Zo kunnen de poules snel verdeeld worden en moeten er geen afzonderlijke namen worden afgeroepen. Ook laatkomers kunnen op die manier snel de poule vinden.
- Laat kinderen in Groen zelf hun wedstrijdjes organiseren en tellen. Niet alleen heb je hierdoor minder medewerkers nodig, je geeft de kinderen verantwoordelijkheid en leert hen **zelfstandig** hun wedstrijdjes spelen. Zorg er wel voor dat er altijd een begeleider in de buurt is voor eventuele vragen. Deze begeleider kan de scores van de wedstrijden noteren of je kan de kinderen de scores laten invullen op een individueel scoreblad (zie bijlage 3).
- Laat kinderen die moeten wachten de **ballen rapen**, zodat de spelers die op het terrein staan geen tijd verliezen met achter de ballen te lopen.

⇒ Ouders

- Zorg voor een **ouderzone** waar ze kunnen kijken naar hun kinderen maar laat ze niet te dicht bij de terreinen!
- Laat de hoofdverantwoordelijke **reageren op "slecht" gedrag** van de ouders tijdens de wedstrijdjes van hun kinderen.

⇒ Varia

- Neem zelf de organisatie in handen maar weet dat je kan rekenen op de ondersteuning van de **coördinator**. Aarzel dus niet om de coördinator van je geweest te contacteren als je met vragen zit.
- Vraag de **VTV-lidkaart** aan het onthaal, zo kun je snel de juiste speler opzoeken!
- **Voorzie voldoende terreinen** voor de tijdspanne van het toernooi (zorg dat je op voorhand de tijd hebt om op te stellen en nadien ook de tijd om op te ruimen).
- Gebruik de **handleiding voor gebruik Elit bij pouletornooien** indien er vragen of problemen zijn. De handleiding vind je op vtv.be (clubsite > mijn toernooien).