

**An- und Abpfiff**

Die Spiele werden von der Turnierleitung an- und abgepfiffen! Falls der Ball sich noch im Spiel befindet, während der Abpfiff erfolgt, wird dieser Punkt zu Ende gespielt. Steht nach Abpfiff unentschieden, entscheidet der nächste Punkt.

**Erster Anschlag**

Die erstgenannte Mannschaft auf dem Spielzettel hat den Aufschlag und spielt vom Schiedsrichter aus gesehen auf der linken Seite.

**Punktezahlung**

Jeder Fehler gibt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft.

**Time-Outs**

Es sind keine Time-Outs erlaubt.

**Netzhöhe**

Die Netzhöhe beträgt 2.35 m.

**Mannschaftsaufstellung**

Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein. Es müssen immer zwei Spieler/innen des anderen Geschlechts auf dem Spielfeld sein.

**Rotation**

Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

**Auswechslung**

Es kann beliebig oft ausgewechselt werden. Jedoch nicht während des Spiels, sondern nur nach einem Fehler und vor dem Aufschlag.

**Ball im Out**

Aus ist der Ball, wenn er vollständig außerhalb der Begrenzungslinie den Boden berührt oder die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt.

**Schläge pro Mannschaft**

Es sind höchstens 3 Kontakte erlaubt. Der Block zählt nicht als Kontakt. Wenn zwei Spieler gleichzeitig den Ball berühren, zählt dies als zwei Schläge.

**Ballberührung**

Der Ball darf jedes Körperteil berühren (Kopf- oder Fußspiel ist also erlaubt!). Der Ball darf aber nicht zweimal hintereinander geschlagen werden. Dies ist auch der Fall, wenn er mehrere Körperteile hintereinander berührt. Ausnahme: Ein Abpraller vom Blockspieler darf durch diesen noch einmal gespielt werden!

**Blocken**

Nur Vorderspieler dürfen blocken. Ein Blockspieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert.

**Netzkontakt eines Spielers**

Berührt ein Spieler das Netz so wird dies als Fehler geahndet.

**Übertritt**

Übertreten der Mittellinie wird als Fehler geahndet.

**Aufschlag**

Im Moment des Schlages darf der Aufschlagspieler nicht die Grundlinie berühren. Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.