



Punkte

Aufschläge

- # Den Ball spielen

Ball im Spiel

- Vier Kontakte
- Fehlerhafter Kontakt (gefangen oder geführt)
- Kontakt mit zwei Händen
- Doppelkontakt (gleiche Person zweimal hintereinander)
- Eine Person versucht den Ball außerhalb der Reihenfolge zu spielen



- Eine spielende Person berührt den Ball während dieser das Netz berührt

Spielen auf das Netz

- Während eines Ballwechsels sind Schläge in die Pocket legal.

Regelverstöße:

- Der Ball irgendeinen Teil des Bodens berührt.
- Der Ball beim direkt den Rahmen des Sets berührt. Sogenannte Roll-Ups (der Ball landet vollständig im Netz und rollt anschließend gegen den Rahmen) sind erlaubt.
- Der Ball prallt mehrmals auf das Netz
- Der Ball landet auf oder innerhalb der Linien der No-Hit-Zone
- Das annehmende Team schlägt den gegnerischen Aufschlag zurück, ohne drei Kontakte zu nutzen.

No Hit Zone

- Der Bereich in einem Radius von 100cm um den Mittelpunkt des Sets ist die No Hit Zone.
- Das angreifende Team verliert einen Punkt, wenn die angreifende Person während Ausführung der letzten Ballberührung des Ballbesitzes mit der No Hit Zone Kontakt hat, dies gilt auch für die Durchschwingphase des Ballkontaktes, bis die Körperkontrolle wieder erlangt wurde.
- Eine spielende Person darf die No Hit Zone jederzeit betreten, sofern sie nicht den finalen Ballkontakt des Ballbesitzes ausführt.

Kontakt mit dem Set

- Jeder Kontakt mit dem Set durch eine spielende Person (Rahmen, Füße oder Netz) während eines Ballwechsels führt zu einem "Set-Kontakt-Regelverstoß" und einem Punktverlust für dieses Team.

Hinder

- Die Spielenden, die an der Reihe sind, den Ball zu spielen, haben Anspruch auf die Freiheit von Beeinträchtigungen durch das gegnerische Team.
- Um einen Hinder zu vermeiden, müssen Spielende, die den Ball nicht spielen, alle Anstrengungen unternehmen, um den anderen Spielenden ungehinderter, direkter Zugang zum Ball und angemessenen Freiraum zu gewähren.
- Fühlt sich eine Person durch einen Hinder beeinträchtigt, hat die Wahl, weiterzuspielen oder das Spiel zu unterbrechen und „Hinder“ zu sagen.
- Wenn es einen Hinder gab und das gegnerische Team nicht mit allen Kräften versucht hat diesen zu vermeiden, erhält das behinderte Team einen Punkt.
- Wenn es einen Hinder gab und das gegnerische Team hat mit allen Kräften versucht diesen zu vermeiden, erhält das behinderte Team eine Wiederholung.

