

## ZSINÓRLABDA SZABÁLYZAT

- A pályán összesen 12, csapatonként 10-10 játékos tartózkodik egyszerre.
- A játék célja, hogy a labda földre esését megakadályozzák a csapatok a saját térfelükön, valamint a játéksztet átjuttassák az ellenfél térfelére.
- Egy mérkőzés 8 percig tart, döntetlen esetén aranypont módszer.
- A játék elején mindkét csapat delegál egy-egy kapitányt, akik a bíróval egy érmefeldobáson vesznek részt. A fiatalabb játékos választ az érme oldalai közül. Az érmefeldobás nyertese választhat, hogy az első szerva jogát szeretné VAGY inkább térfelet választana. Fontos felhívni a választás előtt a kapitányok figyelmét, hogy a mérkőzés során nincs térfélcseré.
- A labdát a háló fölött kell átjuttatni az ellenfél térfelére, úgy, hogy az a térfelen belül essen le, ne legyen kint a pályáról: a vonal a pálya része, így, ha a vonalon esik le a labda, a dobás bentinek számít, a pontot a támadó (dobó) csapat kapja, minden más esetben az ellenfélé a pont (ha sáncról megy ki, akkor is az ellenfelet illeti).
- A labdát átjuttatni az ellenfél térfelére ütéssel vagy dobással lehet, rúgott pont nem számít érvényesnek.
- A labdát fogadni szintén egyből való visszaütéssel vagy elkapással lehet.
- Amennyiben a fogadás során a labda földet ér, akár a fogadó játékos kezében is, a támadó csapat kapja a pontot.
- Ha a labda úgy hagyja el a játékteret, hogy egy fogadó játékos hozzáért (legyen szándékos vagy véletlen) szintén a támadó csapaté a pont.
- A támadó csapat labdát birtokló játékosa nem léphet a labdával, a többiek a térfelükön szabadon mozoghatnak. A labdát birtokló játékos kezében max. 5 másodpercig lehet a labda.
- Passzolni egy labdabirtoklás alkalmával max. hármat lehet, a harmadik passz után (negyedik érintés) csapattárs nem is érhet a labdához addig, amíg ezt egy játékos a másik csapatból meg nem teszi. Abban az esetben, ha valakin irányt változtat a labda, és valaki megfogja, az két érintésnek és egy passznak számít. A sáncolás nem számít érintésnek.
- A hálózathoz érni nem szabad, a háló fölött átnyúlni is tilos.
  - Ha valaki hozzáér, akkor az ellenfélnek jár a pont
  - Ha egyszerre ugranak a hálóba, akkor újra kell játszani az utolsó szervát, ha nem állapítható meg egyértelműen ki ért előbb hozzá
- A szerválást mindig a legutóbbi pontot szerző csapat kapja, a szerválás szabályai a következők:
  - A szervát szintén lehet dobni vagy ütni, de csakis a pálya határán kívülről, hátulról
  - Saját játékos nem érhet bele a szervába
  - A szervának a háló fölött kell átmenni az ellenfél térfelére,
  - Amennyiben a szerva hálót ér, de az ellenfél térfelére esik át, a szerva szabályos, a pontot a szerváló csapat kapja, ha a labda földet is ér.
- A mérkőzés közben a csapattagokat lehet cserélni, azonban csak szerválás előtt, labdamenet közben tilos.

