



Allgemeines:

Die blaue (dunkle) Fläche ist die Spielfläche. Sie wird von weißen Linien begrenzt. Fällt der Ball auf die äußere grüne Bewegungsfläche, ist er aus. Jede Spielhälfte besteht aus einer linken und einer rechten Aufschlagfläche. Gespielt wird mit Funballschlägern (kurz u. relativ schwer) und orangefarbenen (drucklosen) Bällen.

Regeln (Einzel):

1. Das Los bestimmt einen der Spieler als Aufschläger, den andere als Rückschläger.
2. Der Aufschläger steht beim Aufschlag hinter der Aufschlaglinie. Er spielt den **Aufschlag von unten**, d.h. er darf den Ball nicht über Schulterhöhe schlagen.
3. Der Aufschläger hat zwei Aufschlagsversuche pro Punkt. Der erste Versuch muß stets aus **Zone 1**, der zweite aus **Zone 2** erfolgen.
4. Der Ball muß jeweils in die **Aufschlagsfläche schräg gegenüber** gespielt werden (die helle Fläche in der Zeichnung).
5. Der Rückschläger muß auf seiner Hälfte außerhalb der Spielfläche stehen. Er darf sie erst betreten, wenn der Aufschläger den Ball gespielt hat.
6. **Das ist wichtig:** Wenn der Rückspieler den Ball zurückspielt, muß der Ball im Feld des Aufschlägers einmal aufspringen. Erst danach sind Flugbälle (Volleys) erlaubt.
7. Nach jedem gespielten Punkt wechselt der Aufschläger in seiner Spielhälfte entlang der Aufschlaglinie auf die andere Seite.
8. Nach jeweils zehn ausgespielten Punkten wechselt der Aufschläger. Dabei ist er unerheblich, wer die Punkte erzielt hat.

Regeln (Doppel):

1. Alle Spieler stehen während des Aufschlages außerhalb der Spielfläche.
2. Beide Teams dürfen nach dem Aufschlag den jeweils ersten und zweiten Ball, der in ihre Spielhälfte gespielt wird, nicht volley annehmen (im Einzel ist es nur der erste Ball).
3. Der Aufschläger wechselt innerhalb eines Teams nach 5 Aufschlägen; nach jeweils 10 Aufschlägen wechselt der Aufschlag zum anderen Team (wie im Einzel).

Im Wettkampf:

1. Es dürfen die Bälle nicht gewechselt werden, d.h. je ab gespielter ein Ball ist, desto besser ist es für den Spielverlauf.
2. Das Match wird beim Stand von 20:20 in der 5. **Round** durch ein **Winner-Lap** (siehe Regelwerk des Verbandes) entschieden.
3. Nach jeder Round werden die Seiten gewechselt, wobei eine Pause von maximal 3 Minuten vorgesehen ist. Zudem werden die Seiten in der 5. Round nach 20 ausgespielten Punkten ohne Pause gewechselt.

So wird gezählt:

1. Jeder gewonnene Ball ergibt einen Punkt. Wer zuerst 20 Punkte erreicht, hat eine **Round** gewonnen. Wer zuerst 3 **Rounds** für sich entscheidet, ist Gewinner des Matches.
2. Wird ein Spielstand von 19:19 erreicht, endet die **Round** erst bei 21 Punkten (also 21:19 oder 21:20).
3. Immer der Verlierer einer **Round** schlägt in der nächsten als Erster auf.

