

O wygranym meczu stanowią 3 wygrane sety. Wybór serwującego dokonywany jest losowo przez system elektroniczny. O wygranym secie decyduje zdobycie 15 punktów, jeżeli różnica punktów uzyskanych przez zawodników wynosi co najmniej 2. W innym przypadku, mecz prowadzony jest dalej, dopóki różnica 2 punktów nie zostaje osiągnięta. Zakończenie rozgrywki następuje po zdobyciu punktu z własnego serwisu. Osiągnięcie 21 punktu kończy mecz bez względu na różnicę punktów oraz serwującego. Zwycięzca seta rozpoczyna następnego swoim serwisem.



PRAWIDŁOWY SERWIS

Serwujący musi stać przynajmniej jedną nogą w polu serwisowym i odbić piłkę bezpośrednio na ścianę przednią powyżej czerwonej linii autowej tak, aby spała w dużym naprężonym polu przyjęć. Po odbiciu od ściany przedniej piłka może uderzyć o ścianę boczną.



NIEPRAWIDŁOWY SERWIS

- Serwujący ma obie stopy poza polem serwisowym
- Piłka nie uderza w pole przyjęć (chyba, że następuje odbicie piłki z waleja)
- Piłka uderza w pole autowe na ścianie przedniej
- Piłka uderza w sufit
- Piłka nie uderza bezpośrednio w ścianę przednią
- Piłka uderza w ścianę tylną w lub nad czerwoną linią (nie pokazane tutaj)

W przypadku nieprawidłowego serwisu zawodnik serwujący traci punkt i serwuje przeciwnik.



PRAWIDŁOWY ODBIÓR SERWISU

Piłka musi być odbita z waleja lub przed drugim jej odbiciem o podłogę.



NIEPRAWIDŁOWE ZAGRANIE PODCZAS WYMIANY PIŁEK

- Piłka uderza w ścianę przednią pod lub w czerwoną linią (pole autowe)
- Piłka uderza w ścianę tylną nad lub w czerwoną linią (pole autowe)
- Piłka zostaje podwójnie odbita przez zawodnika (podwójne uderzenie)
- Piłka dwukrotnie odbija się od podłogi zanim przeciwnik ją odbierze



DALSZA GRA

Piłka musi uderzyć w ścianę przednią bezpośrednio lub pośrednio, uderzając wcześniej o ścianę boczną lub sufit. Zawodnik musi dość przeciwnikowi możliwości odbioru piłki. Zawodnik po uderzeniu piłki powinien wycofać się na środkowe pole w kształcie koła; przeciwnik ma wtedy szansę odbioru uderzenia z każdego rogu kortu.



TYPY UDERZEŃ

- A. Odwrotny rykaszet (przeciwległa ściana boczna - ściana przednia rys. 5)
- B. Skrót sufitowy (sufit - ściana przednia rys. 5)
- C. Dropshot - skrót (blisko ściany przedniej)
- D. Cross (z lewej strony na prawą i odwrotnie)
- E. Długa piłka (daleko wzdłuż ściany bocznej)
- F. Rykaszet bocznej ściany (ściana boczna blisko - ściana przednia)
- G. Rykaszet sufitowy (ściana przednia - sufit)



KOLIZJA: POWTÓRZENIE / PUNKT

Szary zawodnik znajduje się blisko czerwonego, kiedy ten chce odbić piłkę, ale rezygnuje z uderzenia. Jeśli kolizja pojawiła się, ale nie było żadnego zagrożenia, że czerwony zawodnik uderzy szarego, wtedy zagrywka jest powtarzana. Jeżeli kolizji nie było, czerwony zawodnik traci punkt.



KOLIZJA: POWTÓRZENIE

Szary zawodnik znajduje się zbyt blisko czerwonego, gdy ten chce zagrać piłkę przez ścianę boczną. Jeżeli czerwony gracz przerwie grę, zagrywka jest powtarzana.



KOLIZJA: PUNKT

Szary zawodnik jest zbyt blisko czerwonego, gdy ten chce zagrać piłkę bezpośrednio na ścianę czołową. Szary gracz może znajdować się za lub obok czerwonego. Istnieje niebezpieczeństwo uderzenia szarego gracza. Czerwony przerywa grę nie uderzając piłki i zdobywa punkt.



UDERZENIE PIŁKĄ DRUGIEGO GRACZA

W przypadku, gdy czerwony gracz uderza piłką w szarego:

- A. Gra toczy się dalej, gdy piłka uderzy ścianę czołową poprzez boczną lub sufit
- B. Czerwony zawodnik zyskuje punkt, gdy piłka uderza ścianę czołową powyżej linii autu
- Szary zawodnik zyskuje punkt jeżeli piłka nie uderza w ścianę czołową



TABLICA WYNIKÓW



TABLICA OBSŁUGI

Punktacja opiera się na systemie identyfikacji zawodników, którzy przed meczem (po rozgrzewce) decydują, który gra jako "szary", a który "czerwony". Zarówno tablice obsługi (umieszczone na ścianach bocznych obok pola serwisowego), jak i tablica wyników (znajdująca się na ścianie czołowej blisko sufitu) bazują na oznaczeniach kolorów: R - czerwony i G - szary. Zawodnicy kierują tablicą wyników za pomocą tablic obsługi.

- Poprzez jednoczesne naciśnięcie przycisków START i RESET na jednej z tablic obsługi następuje losowy wybór serwującego gracza. Lampa powyżej wyświetlacza punktów oznacza, kto serwuje i z której strony.
- Po każdej wymianie piłek zawodnik, który ją wygrał, wciska przycisk R lub G na tablicy obsługi. Wyświetlacz pokazuje aktualny wynik gry.
- Po zdobyciu ostatniego decydującego punktu seta, wyświetlony wynik zwycięzcy pulsuje przez chwilę, po czym światelka poniżej sygnalizuje wygraną set.
- Należy wcisnąć przycisk START przed każdym kolejnym setem.
- Po błędnym wcisnięciu punktu, należy posłużyć się przyciskiem RESET, który przywraca poprzedni stan punktacji (maksymalnie 3 razy z rzędu).
- Sygnalizacja piłek autowych FAULT zapala się każdorazowo, gdy piłka lub jakikolwiek inny obiekt wkroczy w strefę autu. Włącza się jednocześnie sygnał dźwiękowy.