

Strandröplabda 2-2 elleni játékszabályok (FIVB)

1. A pálya mérete: 8x16 m játéktér kifutóval, a háló magassága a lányoknál 224 cm, a fiúknál 243 cm.
2. Egy csapat 2 játékosból áll. Nincs csere lehetőség.
3. A csapatok a 21 pontos játszmákban 7 pontonként, a 15-ösben 5 pontonként, a 25-ösben 10 pontonként térfelet cserélnek. A játszmák alatti térfélcserék idején nincs szünet.
4. A mérkőzéseken játszmánként és csapatonként 1-1 pihenő idő kérhető. (Pihenő idő 30 mp.)
5. A játékosok a csapaton belül a meghatározott sorrendben nyitnak, nincs meghatározott helyük a pályán.
6. Nyitáskor csak egyszer lehet feldobni a labdát, több kísérlet nincs.
7. A három érintés nem kötelező, a nyitásfogadást egyből is át lehet tenni.
8. A sánc önálló érintésnek számít, utána a csapatnak már csak 2 érintése van. Ha a háló fölött egyszerre ér két játékos a labdához, annak a csapatnak, ahová a labda érkezik, még 3 érintésre van joga.
9. A pályán nincs támadóvonal /három méteres vonal/. A játékosok saját térfelükön bárhol végrehajthatnak támadó érintést vagy sáncolhatnak.
10. A pályán nincs középvonal. A játékosok átmehetnek az ellenfél területére, pályájára és annak szabad zónájába, de csak abban az esetben, ha azzal az ellenfél játékát nem akadályozzák.
11. A labdát a test bármely részével lehet érinteni.
12. A "tip" érintés / egykezes, ujjbeggyel történő ejtés / nem megengedett, csak ököllel, vagy nyitott tenyérrel jó az ejtés.
13. Az első érintésnek (nyitásfogadás, védekezés, stb.) kosárintéssel tökéletesen "tisztának" kell lennie. Kivéve az erős ütést védő érintésnél a labdát egy pillanatig kosárintéssel meg lehet az ujjakkal tartani.
14. Egy játékos kosárintéssel végrehajthat támadóérintést, ha a labda röppályája merőleges a váll vonalára.
15. Takarás: a teremröplabdában alkalmazott elv bevezetése.
16. A háló megérintése nem hiba, kivéve, ha az érintés befolyásolja a játékot.
A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot.
A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között):
 - érinti a háló felső színtszalagját vagy az antenna felső 80 cm részét a labda megjátszása közben, vagy
 - a labda megjátszásával egyidőben a háló segítségét igénybe veszi, vagy
 - előnyt szerez az ellenféllel szemben, vagy
 - akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát

Minden egyéb kérdésben az FIVB Strandröplabdázás Hivatalos Szabályai a mérvadóak.