

- Játékszabályok:

- A mérkőzések 3 nyert szettből állnak, a végeredmény 3:0, 3:1 vagy 3:2 lehet. Játék közben 6 főnek kell tartózkodnia a pályán, s játszámként 4 cserelehetőség van. A mérkőzés első játszmájában pályára lépő (kezdő vagy csere) játékos a mérkőzés második játszmájában nem szerepelhet. A mérkőzés harmadik játszmájától bárki szerepelhet. Az első játszmában szerepeltetett játékosokat (kezdő és csere) a jegyzőkönyvben a játszma végén jelölni kell. A játékosok első és második játszmában történő összeállítása mérkőzésenként változhat. A szabály megszegése jogosulatlan játékos szerepeltetésének minősül.

- Kötelező forgás szabálya:

- A jegyzőkönyvben rögzített állásrend szerint végrehajtott nyitásokon felül, a csapatnak abban az esetben is forgást kell végrehajtani, ha a csapat egymást követő három nyitást végrehajtott, és valamennyi esetben megszerezte a pontot. A kötelező forgás rendjének elvétését labdamentvesztéssel kell szankcionálni, és vissza kell állítani a helyes felállást. Amennyiben a nyitó játékost két szerva után lecserélik, a helyére beálló játékos csak egyet szerválhat. Ha a csapat ismét pontot szerez, forgást kell végrehajtani. Tehát egy adott állásrendben egymás után maximum 3 nyitást hajthat végre a csapat.

- Helytartás szabálya:

- A négy pályára lépő játékos közül, az 1-es helytartási helyen lévő kell hátsó sorkötelesnek tekinteni (a nyitás pillanatában az 1-es helyen lévő játékosnak távolabb kell lennie a hálótól, mint a 3-as helyen lévő játékos), a három első sorköteles a 2-es, a 3-as, a 4-es helytartási helyet foglalja el.

- Hátsó sorköteles játékos támadása:

- A hátsó középső, helytartásilag 1-es helyen álló nyitó játékos minősül egyedül hátsó sorköteles játékosnak. Hátsó sorköteles játékos a támadó vonalon belülről nem hajthat végre befejezett támadó érintést, amikor a labda teljes terjedelmével a szintszalag fölött van, és nem vehet részt befejezett sáncban sem.

- Átlépés szabálya:

- A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve, hogy ezzel a játékos nem akadályozza az ellenfél játékát. A középvonal feletti ellenmezőbe hatoláskor a lábak járófelülete és a kezek érinthetik az ellenmezőt, ha ezek egy kis része még érinti a középvonalat, vagy fölötte van annak, a test bármely más része nem érintheti az ellenmezőt.

- A mérkőzések között 20 perc szünet, ill. bemelegítési idő van a csapatok első mérkőzéseit kivéve, ahol 25 perc a bemelegítési idő. Ezt az előző mérkőzés befejezésétől kell számítani.

- A mérkőzésekért adható pontok: győzelem 2 pont, vereség 1 pont, ki nem állás 0 pont.

- Helyezések eldöntése körmérkőzés esetén:

- a legtöbb bajnoki pontot szerzett csapat,
- nyert-vesztett játszmák aránya,
- nyert-vesztett pontok aránya,
- egymás ellen elért eredmény.

- A Diákolimpiai mérkőzéseken a 6-6 elleni játéokra kialakított jegyzőkönyv használata kötelező.

- A Diákolimpia mérkőzésein állásrendi lap használata kötelező.

- Az országos selejtezői, országos elődöntői beosztásokról és a lebonyolítás módjáról a köznevelési intézményeket a szervező diáksport szervezetek értesítik.