



Beim Jolleystick-Spiel wird ein Devilstick über ein Netz in das Feld des Gegners und zurück gespielt. Es spielt einer gegen einen. Der Devilstick wird mit einem Handstab gespielt.

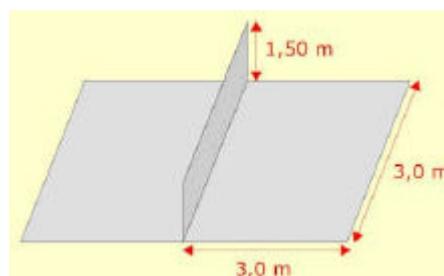
Jolleystick is like volley ball or volley club, but played with a devilstick. In jolleystick a devilstick is played backwards and forwards across a net into your opponent's end of the court. It's a one-on-one game. The devilstick is played with one handstick.

## Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Fläche von 6x3 Meter.  
Die Netzhöhe beträgt 1,50 Meter.

## The Court

The court is square 6m x 3m (approx. 20x10 ft.)  
The height of the net is 1.5 metres or 5 feet.



## Spielregeln

Jeder der beiden Spieler hat nur einen Handstab. Der Aufschlag wird von der Grundlinie als Propellerwurf geschlagen und darf das Netz nicht berühren. Der Aufschlag wechselt alle 2 Punkte von einem Spieler zum anderen.

Der Devilstick muß mit dem Handstab über das Netz in das Spielfeld zurückgespielt werden. Dabei sind beliebig viele Berührungen des Devilsticks mit dem Handstab zulässig. Der Devilstick darf in allen Ebenen gespielt werden. Ein Angriff darf nicht länger als 30 sek dauern.

Der Devilstick muß immer von unten nach oben geschlagen werden. Schmetterschläge sind daher nicht erlaubt.

## Zählweise

Gezählt wird wie beim Tischtennis. Jeder Punkt zählt, ein Spiel geht bis 11. Beim Spielstand von 10:10 geht es in die Verlängerung, es sind zwei Punkte Vorsprung erforderlich und der Aufschlag wechselt nach jedem Punkt.

## Fehler

Als Fehler wird gewertet, wenn

- der Devilstick fallengelassen wird
- der Devilstick außerhalb des Spielfeldes landet
- der Devilstick den Körper des Spielers berührt
- ein Spieler das Netz berührt

Der Devilstick ist außerhalb des Spielfeldes, wenn beide Erstkontakte der Knobs außerhalb des Spielfeldes liegen.

## Rules of play

- Each of the two players has only one handstick.
- The service is a propeller throw tossed from the base line and must not touch the net. The players take turn at serving, changing every 2 points.
- The receiver must return the devilstick over the net and into the opponent's part of the court using the handstick. There is no limit on the number of times your handstick can make contact with the devilstick, but it has to be returned within 30 seconds. The devilstick can spin in any plane (propeller, helicopter, saw).
- The devilstick must always be hit upwards from below. In other words, smashing is not allowed.

## Scoring

Scoring is like table tennis. Every point counts, and the first player to reach 11 points wins the game. If the score is level at 10 all, you play on until one player is two points ahead. Service changes after every point during this phase.

## Faults

It counts as a fault if

- you drop the devilstick
- the devilstick lands outside the court
- the devilstick touches any part of a player's body
- a player touches the net

The devilstick is considered out of bounds if the first ground contact by both knobs is outside the court. In other words, if one knob lands inside the court or on the line, it counts as 'in'. It makes no difference whether the devil stick comes to rest inside or outside the court. The only thing that counts is where the two ends of the devilstick first make contact with the ground.