

## I. BEGRIFFSLEXIKON

Die Bedeutung der in diesem Regelwerk und in den Wettkampfausschreibungen verwendeten Fachbegriffe ist die folgende.

### 1. GRUNDBEGRIFFE

**Speleranzahl:** die Anzahl der gleichzeitig aktiv auf dem Spielfeld (im Wasser) befindlichen Teammitglieder.

**Quote:** die innerhalb der Speleranzahl verbindlich vorgeschriebene Mindestanzahl an Frauen in den gemischten Disziplinen.

**Kader:** die gesamte registrierte Spielerzahl des Teams, die sowohl die aktiven Spieler als auch die Auswechselspieler umfasst.

**Wettkampfkategorie:** die auf Grundlage der Speleranzahl festgelegte Kategorie (Einzel, Doppel, Dreier, Mannschaft).

**Disziplin:** die konkrete Kombination aus Speleranzahl, Geschlechterverteilung und Quote (z. B. Mixed-Doppel).

**Altersklasse:** die auf Grundlage des Alters der Spieler festgelegte Startkategorie.

**Division:** die auf Grundlage der sportlichen Vergangenheit und des Spielniveaus der Spieler festgelegte Wettkampfkategorie.

**Meldestatus:** der organisatorische Hintergrund des Teams (Offen, Verein, Firmen, Gemeinschaft).

**Spelervorteil:** eine besondere, nicht kumulierbare Chancenausgleichsregel, die bei Teams aus ausschließlich weiblichen, jugendlichen oder Senioren-Mitgliedern in den Herren-Disziplinen die Anwesenheit eines zusätzlichen aktiven Spielers auf dem Spielfeld erlaubt.

### 2. BALLWECHSEL

**Netzaufschlag:** ein Aufschlag, der das Netz berührt, aber regelkonform in der gegnerischen Spielfeldhälfte aufkommt.

**Zwangspass:** eine Regel, die sich ausschließlich auf den Moment der Aufschlagannahme bezieht. Der vom Aufschlag kommende Ball darf nicht aus der ersten Berührung sofort zurückgeschlagen werden; das annehmende Team muss verbindlich mindestens ein internes Zuspiel zwischen den Mitspielern ausführen.

**Unerlaubte Ballberührung:** ein als Fehler geltendes Spielen des Balls, das die eindeutige Doppelberührung (derselbe Spieler berührt den Ball zweimal nacheinander) sowie das Fangen, Halten, Anheben (getragener Ball) oder Werfen des Balls umfasst.

**Netzberührung:** jede Berührung des Netzes durch den Körper oder die Kleidung eines Spielers während des Ballwechsels, die in jedem Fall als Regelverstoß gilt und den Punkterfolg des Gegners nach sich zieht.

**Gemeinschaftsberührung:** wenn zwei Mitspieler den Ball vollkommen gleichzeitig berühren. Dies gilt als regelkonformes Spielen, zählt als zwei Ballberührungen, und der Ball darf danach von einem der beiden weitergespielt werden.

**Blockberührung:** eine Ballberührung im Rahmen des Versuchs, am Netz einen gegnerischen Angriff abzuwehren; sie wird nicht zu den dem Team erlaubten drei Ballberührungen gezählt, und der blockende Spieler darf den Ball danach sofort erneut spielen.

**Ball außerhalb des Spielfelds (out):** wenn der Ball ins Wasser fällt, ohne die Spielfeldlinien oder die Eckklemmen zu berühren. Berührt der Ball mit einem noch so kleinen Teil die Linie oder die Klemme, so ist er im Spiel (in), auch wenn der Großteil bereits außerhalb liegt. In Ermangelung eines Schiedsrichters steht das Entscheidungsrecht dem Team zu, dessen Spielfeldhälfte näher an der Aufkommestelle des Balls liegt.

### 3. WETTKAMPFDURCHFÜHRUNG, VERWALTUNG

**Wettkampftypen (Formate):** sie legen fest, in welchem Umfang die Wettkampfausschreibung die Anwendung der offiziellen Regeln vorschreibt.

**Standard:** ein Wettkampftyp, bei dem das Spiel nach den offiziellen Regeln ohne Änderungen abläuft.

**Regional:** ein Wettkampftyp, bei dem das Spiel nach einer lokalen (beispielsweise durch die Umweltbedingungen verursachten) Anpassung der Standardregeln stattfindet.

**Ausgelost:** ein Wettkampftyp, bei dem die Zusammensetzung der Teams zu Beginn des Wettkampfs durch Auslosung bestimmt wird.

**Wettkampfleiter:** der oberste Leiter und Entscheidungsträger des Turniers, der bei außergewöhnlichen Umständen zur Änderung der Regeln berechtigt ist und über die offiziellen Proteste entscheidet.

### 4. MELDE- UND BERECHTIGUNGSSYSTEM

Jedes teilnehmende Team und jeder Spieler muss die folgenden drei Voraussetzungen verbindlich und gemeinsam erfüllen, damit die Meldung gültig ist.

| ALTERSKLASSE                                                                                                 | DIVISION                                                                                                                                                    | MELDESTATUS                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Jugend (U16):</b> Spieler, die im Wettkampfsjahr das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.           | <b>Anfänger:</b> Freizeitspieler ohne Wettkampferfahrung, die zuvor in dieser Division kein offizielles Turnier gewonnen haben.                             | <b>Offen:</b> ungebundene, freizeitorientierte Teilnahme ohne Mitgliedschafts- oder Firmenverpflichtungen.                                                      |
| <b>Junior (U25):</b> Spieler, die im Wettkampfsjahr das 25. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.           | <b>Fortgeschritten:</b> erfahrenere Amateure oder Spieler, die aufgrund ihres Sieges aus der Anfänger-Division aufgestiegen sind.                           | <b>Verein:</b> an eine offizielle aQuolley-Vereinsmitgliedschaft oder eine jährliche Wettkampflizenz gebundene Meldung.                                         |
| <b>Erwachsene (Standard):</b> die Kategorie der Spieler zwischen 25 und 55 Jahren.                           | <b>Profi:</b> Sportler mit einer bei einem nationalen oder internationalen Verband registrierten Vergangenheit im Volleyball, Beach-Volleyball oder Futnet. | <b>Firmen:</b> Firmenteams, bei denen alle Kadermitglieder nachweislich beim selben Unternehmen arbeiten.                                                       |
| <b>Senioren (O55):</b> Spieler, die im Wettkampfsjahr das 55. Lebensjahr vollendet oder überschritten haben. | <b>Absolut (Elite/Open):</b> eine Division ohne Einschränkungen, in der Teilnehmer mit beliebigem Spielniveau antreten dürfen.                              | <b>Gemeinschaft:</b> eine auf der formellen Organisation von familiären, freundschaftlichen oder ortsbezogenen bürgerlichen Gemeinschaften beruhende Kategorie. |

## II. DETAILIERTE REGELN

### 1. STRUKTURDATEN DER WETTKAMPFKLASSEN UND DISZIPLINEN

| WETTKAMPFKLASSE   | DISZIPLIN              | SPIELERANZAHL | QUOTE           | KADER        | SPIELFELDMASS |
|-------------------|------------------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|
| <b>Einzel</b>     | Herren / Damen         | 1 Person      | –               | 1 Person     | 8x4 m         |
| <b>Doppel</b>     | Herren / Damen / Mixed | 2 Personen    | 1 Person        | 3 Personen   | 10x5 m        |
| <b>Dreier</b>     | Herren / Damen / Mixed | 3 Personen    | min. 1 Person   | 5 Personen   | 11x6 m        |
| <b>Mannschaft</b> | Offen / Mixed          | 4–6 Personen  | min. 2 Personen | 6–8 Personen | 12x6 m        |

### 2. NETZHÖHE UND WASSERTIEFE

Die Höhe des Netzes ist vom Grund aus, in der Netzmitte gemessen, in Abhängigkeit von der jeweiligen Wassertiefe und der betreffenden Disziplin festzulegen. Die empfohlene Wassertiefe liegt zwischen 0,6 und 1,3 m.

| WASSERTIEFE      | DAMEN-DISZIPLIN | MIXED-DISZIPLIN | HERREN-DISZIPLIN |
|------------------|-----------------|-----------------|------------------|
| <b>0,6–0,9 m</b> | 2,35 m          | 2,40 m          | 2,45 m           |
| <b>0,9–1,1 m</b> | 2,45 m          | 2,50 m          | 2,55 m           |
| <b>1,1–1,3 m</b> | 2,55 m          | 2,60 m          | 2,65 m           |

### 3. SPIELVERLAUF UND SPIELORDNUNG

**Grundprinzip:** die Regeln des aQuolley folgen den Regeln des Volleyballs, mit den folgenden Ausnahmen.

**Ziel des Ballwechsels:** das Aufkommen des Balls auf dem Wasser innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte oder das Erzwingen eines Fehlers beim Gegner.

**Teamberührungen:** pro Team sind maximal 3 Ballberührungen erlaubt (der Block zählt nicht dazu).

**Aufschlagposition:** der aufschlagende Spieler darf sich höchstens 0,5 m von der Grundlinie entfernen und muss verbindlich innerhalb des Spielfelds bleiben. Das Zurückdrücken der Grundlinie mit dem Körper oder jegliches Verschieben ist verboten.

**Netzaufschlag:** berührt der Aufschlag das Netz und landet im regelkonformen Bereich, so ist der Aufschlag zu wiederholen.

**Zwangspass:** das annehmende Team muss nach der Aufschlagannahme mindestens eine weitere Ballberührung (internes Zuspiel) ausführen, bevor es den Ball auf die Seite des Gegners spielt. Im Feldspiel besteht dieser Zwang nicht mehr.

**Berührungsarten:** die Berührung des Balls ist mit jedem Körperteil und auf jede Art erlaubt, ausgenommen die eindeutige Doppelberührung oder das Werfen (das Fangen, Halten des Balls). Aufgrund der außergewöhnlichen Schwierigkeiten der Bewegung im Wasser sind die offene Annahme und das Zuspiel mit der flachen Hand sowie bei feinen Stoppbällen auch die Berührung mit den Fingerspitzen erlaubt.

**Zählweise und Sätze:** die Spiele gehen über zwei Gewinnsätze, die Sätze gehen bis 15 Punkte. Nach 14–14 wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis sich für eines der Teams ein Vorsprung von zwei Punkten ergibt.

**Auszeit:** in jeder Disziplin können die Teams pro Satz zweimal eine Auszeit nehmen.

**Rotation:** In Doppel- und Dreieraufstellungen ist der Positionswechsel optional, der Aufschläger muss jedoch wechseln: Bei jedem neuen Aufschlag schlägt ein anderer Spieler des Teams auf. Bei Teams von vier oder mehr Spielern ist neben dem Wechsel des Aufschlägers – wie in den Volleyballregeln – auch die vollständige Rotation verpflichtend. Sobald das Team das Aufschlagrecht zurückgewinnt, müssen sich die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiterbewegen.

**Auswechselregeln:** im Einzel gibt es keine Auswechslung. In den übrigen Disziplinen dürfen pro Satz höchstens zwei Auswechslungen vorgenommen werden. In den Disziplinen Dreier und Mannschaft ist auch die Doppelauswechslung erlaubt.

### III. WETTKAMPFLEITUNG UND AUSSERGEWÖHNLICHE VERFAHREN

#### 1. FALLWEISE REGELÄNDERUNGEN

Bei einer großen Anzahl von Meldungen kann der Wettkampfleiter entscheiden, in der Gruppenphase auf den dritten Satz zu verzichten. Darüber hinaus ist im zweiten Satz der Zwei-Punkte-Unterschied nicht zwingend erforderlich, und die Sätze können statt bis 15 auch bis 11 Punkte gespielt werden. Da Wetter, Wassertemperatur und Windverhältnisse die Durchführbarkeit der Wettkämpfe in hohem Maße beeinflussen können, ist der Wettkampfleiter berechtigt, die geplanten Anfangs-, Fortsetzungs- und Endzeitpunkte zu ändern.

#### 2. BEHANDLUNG VON PROTESTEN

Die aQuolley-Erlebnisplattform stellt die lockere und einladende Atmosphäre in den Vordergrund, in der Vergnügen und Freundschaft über dem Erreichen von Wettkampfergebnissen um jeden Preis stehen. Daher überprüfen die Veranstalter nur stichprobenartig die Übereinstimmung der Berechtigungsdaten (Geschlecht, Alter, Wettkampfstatus oder verwandtschaftliche Beziehungen) der am Wettkampf teilnehmenden Spieler.

Wird gegen jemanden eine Beschwerde wegen eines Verstoßes gegen die Berechtigungsregeln – ein Protest – eingereicht, so fordert der Wettkampfleiter vom betroffenen Team einen Nachweis für die strittigen Daten an. Hält er den erhaltenen Nachweis für gültig, weist er den Protest zurück; andernfalls schließt er das vom Protest betroffene Team aus. Die Teams haften für die Richtigkeit der Daten der einzelnen Spieler. Proteste sind mindestens 180 Minuten vor Beginn des Wettkampfs einzureichen.