

I. GLOSARIO

A continuación se detalla el significado de los términos técnicos empleados en el reglamento y en las convocatorias de competición.

1. CONCEPTOS BÁSICOS

Número de jugadores: la cantidad de integrantes del equipo presentes y activos simultáneamente en la pista (en el agua).

Cuota: el número mínimo de mujeres obligatoriamente exigido dentro del número de jugadores en las modalidades mixtas.

Plantilla: el total de integrantes registrados del equipo, que incluye tanto a los jugadores activos como a los suplentes.

Prueba: la categoría determinada según el número de jugadores (Individual, Parejas, Tríos, Equipo).

Modalidad: la combinación concreta del número de jugadores, la distribución por sexos y la cuota (p. ej. parejas mixtas).

Categoría de edad: la categoría de participación determinada según la edad de los jugadores.

División: la clase competitiva determinada según la trayectoria deportiva y el nivel de juego de los jugadores.

Estatus de inscripción: el marco organizativo del equipo (Abierto, Club, Empresa, Comunitario).

Ventaja numérica: regla especial y no acumulable de igualdad de oportunidades que, en el caso de equipos formados exclusivamente por integrantes femeninas, juveniles o seniors, permite la presencia de un jugador activo adicional en la pista en las modalidades masculinas.

2. JUGADA

Saque de red: saque que toca la red, pero cae reglamentariamente en el campo del adversario.

Pase obligatorio: regla referida exclusivamente al momento de la recepción del saque. El balón procedente del saque no puede devolverse de inmediato al primer toque; el equipo receptor debe realizar obligatoriamente al menos un pase interno entre compañeros.

Toque irregular: jugada del balón considerada falta, que comprende el doble toque evidente (cuando el mismo jugador toca el balón dos veces seguidas), así como la retención, el sostén, la elevación (balón acompañado) o el lanzamiento del balón.

Toque de red: cualquier contacto del cuerpo o de la indumentaria del jugador con la red durante la jugada, que en todos los casos se considera falta y conlleva la consecución del punto por parte del adversario.

Toque conjunto: cuando dos compañeros tocan el balón completamente al mismo tiempo. Se considera una jugada reglamentaria, cuenta como dos toques de balón y, a continuación, cualquiera de ellos puede volver a jugar el balón.

Toque de bloqueo: el toque de balón que se produce en la red al intentar interceptar el ataque del adversario, que no cuenta dentro de los tres toques permitidos al equipo, y tras el cual el jugador que bloquea puede volver a jugar el balón de inmediato.

Balón fuera (out): cuando el balón cae al agua sin tocar las líneas del campo ni las pinzas de las esquinas. Si el balón alcanza la línea o la pinza con cualquier parte, por pequeña que sea, está dentro (in), aunque la mayor parte del balón ya esté fuera. A falta de árbitro, el derecho a decidir corresponde al equipo en cuyo campo cayó más cerca el balón.

3. DESARROLLO Y ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN

Tipos de competición (formatos): determinan en qué medida la convocatoria de competición prescribe la aplicación de las reglas oficiales.

Estándar: tipo de competición en el que el juego se desarrolla según las reglas oficiales, sin modificaciones.

Regional: tipo de competición en el que el juego se desarrolla según una modificación local de las reglas normales (por ejemplo, debido a las condiciones del entorno).

Por sorteo: tipo de competición en el que la composición de los equipos se determina mediante sorteo al inicio de la competición.

Director de competición: la máxima autoridad y responsable de la toma de decisiones del torneo, facultado para modificar las reglas en circunstancias extraordinarias y para resolver las reclamaciones oficiales.

4. SISTEMA DE INSCRIPCIÓN Y ELEGIBILIDAD

Todo equipo y jugador participante debe cumplir obligatoria y conjuntamente las tres condiciones siguientes para que la inscripción sea válida.

CATEGORÍA DE EDAD	DIVISIÓN	ESTATUS DE INSCRIPCIÓN
Juvenil (U16): jugadores que no hayan cumplido los 16 años en el año de la competición.	Iniciación: jugadores recreativos sin trayectoria competitiva, que no hayan ganado anteriormente ningún torneo oficial en esta división.	Abierto: participación libre y recreativa, sin obligaciones de afiliación ni empresariales.
Junior (U25): jugadores que no hayan cumplido los 25 años en el año de la competición.	Avanzado: aficionados con más experiencia o jugadores que han ascendido desde la división de iniciación gracias a su victoria.	Club: inscripción vinculada a la afiliación oficial a un club de aQuolley o a una licencia de competición anual.
Adulto (Standard): categoría de los jugadores de entre 25 y 55 años.	Profesional: deportistas con trayectoria federada en voleibol, vóley playa o futnet, acreditada en una federación nacional o internacional.	Empresa: equipos de empresa en los que todos los integrantes de la plantilla trabajen de forma acreditable en la misma compañía.
Senior (O55): jugadores que hayan cumplido o superado los 55 años en el año de la competición.	Absoluto (Elite/Open): división sin restricciones, en la que puede participar cualquier deportista con independencia de su nivel de juego.	Comunitario: categoría basada en la organización formal de comunidades civiles familiares, de amigos o vecinales.

II. REGLAS DETALLADAS

1. DATOS ESTRUCTURALES DE LAS PRUEBAS Y MODALIDADES

PRUEBA	MODALIDAD	NÚMERO DE JUGADORES	CUOTA	PLANTILLA	MEDIDAS DE LA PISTA
Individual	Masculino / femenino	1 jugador	–	1 jugador	8x4 m
Parejas	Masculino / femenino / mixto	2 jugadores	1 jugadora	3 jugadores	10x5 m
Tríos	Masculino / femenino / mixto	3 jugadores	mín. 1 jugadora	5 jugadores	11x6 m
Equipo	Abierto / mixto	4–6 jugadores	mín. 2 jugadoras	6–8 jugadores	12x6 m

2. ALTURA DE LA RED Y PROFUNDIDAD DEL AGUA

La altura de la red debe determinarse desde el nivel del fondo, medida en el centro de la red, en función de la profundidad del agua existente en cada momento y de la modalidad correspondiente. La profundidad del agua recomendada se sitúa entre 0,6 y 1,3 m.

PROFUNDIDAD DEL AGUA	MODALIDAD FEMENINA	MODALIDAD MIXTA	MODALIDAD MASCULINA
0,6–0,9 m	2,35 m	2,40 m	2,45 m
0,9–1,1 m	2,45 m	2,50 m	2,55 m
1,1–1,3 m	2,55 m	2,60 m	2,65 m

3. DESARROLLO DEL JUEGO Y RÉGIMEN DE LOS PARTIDOS

Principio fundamental: las reglas del aQuolley siguen las reglas del voleibol, con las siguientes excepciones.

Objetivo de la jugada: que el balón caiga al agua dentro del campo del adversario, o forzar al adversario a cometer un error.

Toques de equipo: se permite un máximo de 3 toques por equipo (el bloqueo no cuenta dentro de ellos).

Posición de saque: el jugador que saca puede alejarse como máximo 0,5 m de la línea de fondo y debe permanecer obligatoriamente dentro de la pista. Queda prohibido retroceder la línea de fondo con el cuerpo o desplazarla de cualquier forma.

Saque de red: si el saque toca la red y cae en la zona reglamentaria, el saque debe repetirse.

Pase obligatorio: el equipo receptor debe realizar al menos un toque adicional (un pase interno) tras la recepción del saque, antes de enviar el balón al campo del adversario. En el juego de campo, esta obligación deja de existir.

Formas de toque: se permite tocar el balón con cualquier parte del cuerpo y de cualquier manera, salvo el doble toque evidente o el lanzamiento (la retención o el sostén del balón). Debido a las extraordinarias dificultades del movimiento en el agua, se permiten la recepción y la colocación con la palma abierta, así como el toque con la yema de los dedos en las dejadas suaves.

Puntuación y sets: los partidos se disputan a dos sets ganados, y los sets se juegan a 15 puntos. Tras el 14–14, el juego continúa hasta que uno de los equipos logre una ventaja de dos puntos.

Tiempos muertos: en todas las modalidades, los equipos pueden solicitar dos tiempos muertos por set.

Rotación: En las formaciones de dobles y tríos, cambiar de posición es opcional, pero el sacador debe alternarse: en cada nuevo saque saca otro jugador del equipo. En equipos de cuatro o más jugadores, además del cambio de sacador — igual que en las reglas del voleibol — también es obligatoria la rotación completa. Cada vez que el equipo recupera el derecho a saque, los jugadores deben desplazarse una posición en el sentido de las agujas del reloj.

Reglas de los cambios: en individual no hay cambios. En el resto de modalidades se pueden realizar como máximo dos cambios por set. En las modalidades de tríos y de equipo también se permite el cambio doble.

III. ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN Y PROCEDIMIENTOS EXTRAORDINARIOS

1. MODIFICACIONES PUNTUALES DE LAS REGLAS

En caso de un elevado número de inscripciones, el director de competición puede decidir prescindir del tercer set en la fase de grupos. Además, en el segundo set no es necesariamente obligatoria la diferencia de dos puntos, y los sets pueden jugarse a 11 puntos en lugar de 15. Dado que el tiempo, la temperatura del agua y las condiciones de viento pueden influir notablemente en la viabilidad de las competiciones, el director de competición está facultado para modificar los horarios previstos de inicio, continuación y finalización.

2. RESOLUCIÓN DE RECLAMACIONES

La plataforma de experiencias aQuolley prioriza un ambiente distendido e inclusivo, en el que la diversión y la amistad priman sobre la consecución de resultados deportivos a cualquier precio. Por ello, los organizadores solo comprueban de forma aleatoria la conformidad de los datos de elegibilidad de los jugadores participantes en la competición (sexo, edad, estatus competitivo o vínculos familiares).

Si se presenta una queja —reclamación— relativa a una infracción de las reglas de elegibilidad contra alguien, el director de competición solicitará al equipo afectado un justificante de los datos en disputa. Si considera válida la prueba aportada, desestimaré la reclamación; en caso contrario, descalificará al equipo afectado por la reclamación. Los equipos son responsables de la exactitud de los datos de cada jugador. Las reclamaciones deben presentarse al menos 180 minutos antes del inicio de la competición.