

I. FOGALOMTÁR

A szabályzatban és a versenykiírásokban használt szakkifejezések jelentése a következő.

1. ALAPFOGALMAK

Játékosszám: a pályán (a vízben) egyszerre, aktívan bent lévő csapattagok száma.

Kvóta: a játékoszámon belül a nők kötelezően előírt minimális száma a egyes szakágakban.

Keret: a csapat teljes regisztrált létszáma, amely magában foglalja az aktív játékosokat és a cseréket is.

Versenyszám: a játékosszám alapján meghatározott kategória (Egyéni, Páros, Hármas, Csapat).

Szakág: a játékosszám, a nemek szerinti megoszlás és a kvóta konkrét kombinációja (pl. egyes páros).

Korosztály: a játékosok életkora alapján meghatározott indulási kategória.

Divízió: a játékosok sportszakmai múltja és játéktudása alapján meghatározott versenyszint.

Nevezési státusz: a csapat szervezeti háttere (Nyílt, Klub, Vállalati, Közösségi).

Létszámelőny: speciális, nem halmozható esélyegyenlítési szabály, amely tisztán női, ifjúsági vagy szenior tagokból álló csapatok esetén plusz egy aktív játékos jelenlétét engedélyezi a pályán a férfi szakágakban.

2. LABDAMENET

Hálós szerva: olyan adogatás, amely érinti a hálót, de szabályosan az ellenfél térfelén esik le.

Kényszerpassz: kizárólag a szerva fogadás pillanatára vonatkozó szabály. Az adogatásból érkező labdát tilos első érintésből azonnal visszaütni; a fogadó csapatnak kötelezően végre kell hajtania legalább egy belső átadást a csapattársak között.

Szabálytalan érintés: hibának minősülő labdamegjátszás, amely az egyértelmű kettős érintést (egymás után kétszer ér hozzá ugyanaz a játékos), illetve a labda megfogását, tartását, megemelését (vitt labda) vagy dobását jelenti.

Hálóérintés: a játékos testének vagy ruházatának bármilyen érintkezése a hálóval a labdamenet közben, amely minden esetben szabálytalanságnak minősül és az ellenfél pontszerzését vonja maga után.

Együttes érintés: amikor két csapattárs teljesen egyszerre ér a labdához. Ez szabályos megjátszásnak minősül, kettő labdaérintésnek számít be, és a labdát ezután bármelyikük visszajátszhatja.

Blokkérintés: a hálónál az ellenfél támadásának kivédésére tett kísérlet során történő labdaérintés, amely nem számít bele a csapatnak engedélyezett három érintésbe, és a blokkoló játékos ezután azonnal újra megjátszhatja a labdát.

Pályán kívüli labda (out): amikor a labda a térfélvonalak vagy a sarokcsipeszek érintése nélkül esik a vízbe. Ha a labda bármilyen kis részével eléri a vonalat vagy a csipeszt, az játékon belül van (in), még akkor is, ha a zöme már kint van. Bíró hiányában a döntés joga azé a csapaté, akinek a térfeléhez közelebb esett le a labda.

3. VERSENYLEBONYOLÍTÁS, IGAZGATÁS

Versenytípusok (formátumok): azt határozzák meg, hogy a versenykiírás milyen mértékben írja elő a hivatalos szabályok alkalmazását.

Standard: olyan versenytípus, ahol a játék a hivatalos szabályok szerint, módosítások nélkül zajlik.

Regionális: olyan versenytípus, ahol a játék a normál szabályok helyi (például a környezeti adottságok miatti) módosítása szerint történik.

Sorsolt: olyan versenytípus, ahol a csapatok összetételét a verseny kezdetén sorsolással határozzák meg.

Versenyizgazgató: a torna legfőbb vezetője és döntéshozója, aki rendkívüli körülmények esetén jogosult a szabályok módosítására, és elbírálja a hivatalos óvásokat.

4. NEVEZÉSI ÉS JOGOSULTSÁGI RENDSZER

Minden induló csapatnak és játékosnak az alábbi három feltételnek kell kötelezően és együttesen megfelelnie a nevezés érvényességéhez.

KOROSZTÁLY	DIVÍZIÓ	NEVEZÉSI STÁTUSZ
Ifjúsági (U16): a verseny évében 16. életévüket be nem töltött játékosok.	Kezdő: versenymúlttal nem rendelkező szabadidős játékosok, akik korábban nem nyertek hivatalos tornát ebben a divízióban.	Nyílt: kötetlen, szabadidős indulás tagsági vagy céges kötelezettségek nélkül.
Junior (U25): a verseny évében 25. életévüket be nem töltött játékosok.	Haladó: tapasztaltabb amatőrök, vagy a kezdő divízióból győzelmük alapján feljebb lépett játékosok.	Klub: hivatalos aQuolley egyesületi tagsághoz vagy éves versenylicenchez kötött nevezés.
Felnőtt (Standard): a 25 és 55 év közötti játékosok kategóriája.	Profi: nemzeti vagy nemzetközi szövetségnél igazolt röplabda-, strandröplabda- vagy lánbtenisz-múlttal rendelkező sportolók.	Vállalati: céges csapatok, ahol a keret minden tagja igazolhatóan ugyanannál a vállalatnál dolgozik.
Szenior (O55): a verseny évében 55. életévüket betöltött vagy meghaladott játékosok.	Abszolút (Elite/Open): korlátozás nélküli divízió, ahol bármilyen játéktudású résztvevő rajthoz állhat.	Közösségi: családi, baráti vagy lakóhelyi civil közösségek formális szerveződésén alapuló kategória.

II. RÉSZLETES SZABÁLYOK

1. VERSENYSZÁMOK ÉS SZAKÁGAK SZERKEZETI ADATAI

VERSENYSZÁM	SZAKÁG	JÁTÉKOSSZÁM	KVÓTA	KERET	PÁLYAMÉRET
Egyéni	Férfi / női	1 fő	–	1 fő	8x4 méter
Páros	Férfi / női / vegyes	2 fő	1 fő	3 fő	10x5 méter
Hármas	Férfi / női / vegyes	3 fő	min. 1 fő	5 fő	11x6 méter
Csapat	Nyílt / vegyes	4–6 fő	min. 2 fő	6–8 fő	12x6 méter

2. HÁLÓMAGASSÁG ÉS VÍZMÉLYSÉG

A háló magasságát a mederszinttől, hálóközépen mérve kell meghatározni a mindenkori vízmélység és az adott szakág függvényében. Az ajánlott vízmélység 0,6 és 1,3 méter között van.

VÍZMÉLYSÉG	NŐI SZAKÁG	VEGYES SZAKÁG	FÉRFI SZAKÁG
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. JÁTÉKMENET ÉS MÉRKŐZÉSREND

Alapelv: az aQuolley szabályai a röplabda szabályait követik, az alábbi kivételekkel.

A labdamenet célja: a labda vízre érkezése az ellenfél térfelén belül, vagy az ellenfél hibára kényszerítése.

Csapatérintések: csapatonként maximum 3 érintés megengedett (a blokkolás nem számít bele).

Szervapozíció: a szerváló játékos legfeljebb 0,5 méterre távolodhat el az alapvonalától, és kötelezően a pályán belül kell maradnia. Az alapvonal testtel történő hátrahúzása vagy bármilyen elmozdítása tilos.

Hálós szerva: ha a szerva a hálót éri és szabályos területen landol, akkor a nyitást meg kell ismételni.

Kényszerpassz: a fogadó csapatnak a szervafogadás után legalább egy további érintést (belső passzt) kell végrehajtania, mielőtt a labdát az ellenfél oldalára küldi. Mezőnyjátékban ez a kényszer már nem áll fenn.

Érintési módok: a labda érintése bármilyen testrészsel és bármilyen módon megengedett, kivéve az egyértelmű dupla érintést vagy a dobást (a labda megfogását, tartását). A vízben történő mozgás rendkívüli nehézségei miatt megengedett a nyitott tenyeres fogadás és feladás, illetve a finom ejtéseknel az ujjbeggyel történő érintés is.

Pontozás és szettek: a mérkőzések két nyert szettig, a szettek 15 pontig tartanak. 14–14 után a játék addig folytatódik, amíg kétpontos előny nem alakul ki valamelyik csapat javára.

Időkérés: minden szakágban a csapatok szettenként kétszer kérhetnek időt.

Forgás: Páros és hármas felállásban a pozíciócsere opcionális, de a szerváló személyének váltakoznia kell: minden új adogatásnál a csapat másik játékosa nyit. Négyfős vagy nagyobb csapatok esetén a szerváló cseréje mellett – a röplabda szabályaihoz hasonlóan – a teljes forgás

is kötelező. Valahányszor a csapat visszaszerzi a szervajogot, a játékosoknak az óramutató járásával megegyező irányban egy pozíciót el kell mozdulniuk.

Cserék szabályai: egyéniben nincs csere. A többi szakágban szettenként legfeljebb két cserét lehet végrehajtani. A hármas és a csapat szakágakban a dupla csere is engedélyezett.

III. VERSENYIGAZGATÁS ÉS RENDKÍVÜLI ELJÁRÁSOK

1. ESETI SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

Nagy számú nevezés esetén a versenyigazgató dönthet úgy, hogy a csoportkörben eltekint a harmadik szettől. Ezenkívül a második szettben nem feltétlenül szükséges a kétpontos különbség, és a szettek 15 helyett 11 pontig is játszhatók. Mivel az időjárás, a víz hőmérséklete és a szélviszonyok nagymértékben befolyásolhatják a versenyek lebonyolíthatóságát, a versenyigazgató jogosult a tervezett kezdési, folytatási és befejezési időpontok módosítására.

2. ÓVÁS ELBÍRÁLÁSA

Az aQuolley élményplatform a könnyed és befogadó légkört helyezi előtérbe, ahol a szórakozás és a barátság megelőzi a versenyeredmények bármilyen történő elérését. Ezért a szervezők csak szűrőpróbaszerűen ellenőrzik a versenyen induló játékosok jogosultsági adatainak (nem, életkor, versenyzői státusz vagy családi kapcsolatok) megfelelőségét.

Ha valakivel szemben jogosultsági szabálysértéssel kapcsolatos panaszt – óvást – nyújtanak be, a versenyigazgató igazolást fog kérni az érintett csapattól a vitatott adatokra. Ha a kapott bizonyítékot érvényesnek ítéli, az óvást elutasítja; ellenkező esetben az óvásban érintett csapatot kizárja. A csapatok felelnek az egyes játékosok adatainak pontosságáért. Az óvásokat legalább 180 perccel a verseny kezdete előtt be kell nyújtani.