

I. GLOSSARIO

Di seguito il significato dei termini tecnici utilizzati nel regolamento e nei bandi di gara.

1. CONCETTI FONDAMENTALI

Numero di giocatori: il numero di componenti della squadra contemporaneamente attivi in campo (nell'acqua).

Quota: il numero minimo obbligatorio di donne all'interno del numero di giocatori nelle specialità miste.

Rosa: l'organico complessivo registrato della squadra, che comprende sia i giocatori attivi sia le riserve.

Categoria di gara: la categoria determinata in base al numero di giocatori (Singolo, Doppio, Triplo, Squadra).

Specialità: la combinazione concreta di numero di giocatori, ripartizione per genere e quota (ad es. doppio misto).

Fascia d'età: la categoria di partecipazione determinata in base all'età dei giocatori.

Divisione: la classe di gara determinata in base al passato sportivo e al livello di gioco dei giocatori.

Status di iscrizione: il contesto organizzativo della squadra (Aperto, Club, Aziendale, Comunitario).

Vantaggio numerico: regola speciale e non cumulabile di pari opportunità che, nelle specialità maschili, consente la presenza in campo di un giocatore attivo in più alle squadre composte esclusivamente da donne, da giovani o da senior.

2. SCAMBIO DI GIOCO

Servizio con tocco di rete: battuta che tocca la rete ma cade regolarmente nel campo avversario.

Passaggio obbligato: regola riferita esclusivamente al momento della ricezione del servizio. È vietato rinviare immediatamente al primo tocco la palla proveniente dalla battuta; la squadra in ricezione deve obbligatoriamente effettuare almeno un passaggio interno tra i compagni.

Tocco irregolare: giocata della palla considerata fallo, che comprende il chiaro doppio tocco (lo stesso giocatore tocca la palla due volte di seguito) nonché la presa, la trattenuta, l'accompagnamento (palla portata) o il lancio della palla.

Tocco di rete: qualsiasi contatto del corpo o dell'abbigliamento del giocatore con la rete durante lo scambio, che costituisce in ogni caso un'irregolarità e comporta l'assegnazione del punto all'avversario.

Tocco simultaneo: quando due compagni toccano la palla esattamente nello stesso momento. È considerata una giocata regolare, conta come due tocchi e la palla può poi essere rigiocata da uno qualunque dei due.

Tocco a muro: tocco della palla effettuato a rete durante il tentativo di respingere l'attacco avversario; non rientra nei tre tocchi consentiti alla squadra e il giocatore a muro può subito rigiocare la palla.

Palla fuori (out): quando la palla cade nell'acqua senza toccare le linee di delimitazione del campo o i fermi d'angolo. Se la palla raggiunge la linea o il fermo anche solo con una minima parte, è considerata dentro (in), anche se la maggior parte è ormai fuori. In assenza dell'arbitro, il diritto di decisione spetta alla squadra nel cui campo la palla è caduta più vicina.

3. SVOLGIMENTO E AMMINISTRAZIONE DELLA GARA

Tipi di gara (formati): definiscono in quale misura il bando di gara prescrive l'applicazione delle regole ufficiali.

Standard: tipo di gara in cui il gioco si svolge secondo le regole ufficiali, senza modifiche.

Regionale: tipo di gara in cui il gioco si svolge secondo modifiche locali delle regole normali (ad esempio dovute alle condizioni ambientali).

A sorteggio: tipo di gara in cui la composizione delle squadre viene stabilita per sorteggio all'inizio della gara.

Direttore di gara: il massimo responsabile e decisore del torneo, autorizzato a modificare le regole in circostanze eccezionali e a giudicare i reclami ufficiali.

4. SISTEMA DI ISCRIZIONE E DI IDONEITÀ

Ogni squadra e ogni giocatore partecipante deve soddisfare obbligatoriamente e congiuntamente le tre condizioni seguenti per la validità dell'iscrizione.

FASCIA D'ETÀ	DIVISIONE	STATUS DI ISCRIZIONE
Giovanile (U16): giocatori che nell'anno della gara non hanno ancora compiuto 16 anni.	Principiante: giocatori amatoriali senza passato agonistico, che in precedenza non hanno vinto tornei ufficiali in questa divisione.	Aperto: partecipazione libera e amatoriale, senza vincoli di tesseramento o aziendali.
Junior (U25): giocatori che nell'anno della gara non hanno ancora compiuto 25 anni.	Avanzato: amatori più esperti, oppure giocatori promossi dalla divisione principianti grazie a una vittoria.	Club: iscrizione legata al tesseramento ufficiale a un'associazione aQuolley o a una licenza agonistica annuale.
Adulti (Standard): categoria dei giocatori tra i 25 e i 55 anni.	Professionista: atleti con un passato di pallavolo, beach volley o futnet tesserati presso una federazione nazionale o internazionale.	Aziendale: squadre aziendali in cui tutti i componenti della rosa lavorano in modo verificabile presso la stessa azienda.
Senior (O55): giocatori che nell'anno della gara hanno compiuto o superato i 55 anni.	Assoluto (Elite/Open): divisione senza restrizioni, in cui può scendere in campo qualunque partecipante, di qualsiasi livello di gioco.	Comunitario: categoria basata sull'organizzazione formale di comunità civili familiari, di amici o residenziali.

II. REGOLE DETTAGLIATE

1. DATI STRUTTURALI DELLE CATEGORIE DI GARA E DELLE SPECIALITÀ

CATEGORIA DI GARA	SPECIALITÀ	NUMERO DI GIOCATORI	QUOTA	ROSA	DIMENSIONI DEL CAMPO
Singolo	Maschile / femminile	1 persona	–	1 persona	8x4 m
Doppio	Maschile / femminile / misto	2 persone	1 persona	3 persone	10x5 m
Triplo	Maschile / femminile / misto	3 persone	min. 1 persona	5 persone	11x6 m
Squadra	Aperto / misto	4–6 persone	min. 2 persone	6–8 persone	12x6 m

2. ALTEZZA DELLA RETE E PROFONDITÀ DELL'ACQUA

L'altezza della rete va determinata dal livello del fondale, misurata al centro della rete, in funzione della profondità dell'acqua del momento e della specialità in questione. La profondità dell'acqua consigliata è compresa tra 0,6 e 1,3 m.

PROFONDITÀ DELL'ACQUA	SPECIALITÀ FEMMINILE	SPECIALITÀ MISTA	SPECIALITÀ MASCHILE
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. SVOLGIMENTO DEL GIOCO E ORDINE DEGLI INCONTRI

Principio di base: le regole dell'aQuolley seguono quelle della pallavolo, con le eccezioni seguenti.

Obiettivo dello scambio: far cadere la palla nell'acqua all'interno del campo avversario, oppure costringere l'avversario all'errore.

Tocchi di squadra: sono consentiti al massimo 3 tocchi per squadra (il muro non viene conteggiato).

Posizione di servizio: il giocatore al servizio può allontanarsi al massimo di 0,5 m dalla linea di fondo e deve obbligatoriamente rimanere all'interno del campo. È vietato arretrare la linea di fondo con il corpo o spostarla in qualsiasi modo.

Servizio con tocco di rete: se il servizio tocca la rete e cade nell'area regolare, la battuta deve essere ripetuta.

Passaggio obbligato: dopo la ricezione del servizio la squadra in ricezione deve effettuare almeno un ulteriore tocco (un passaggio interno) prima di inviare la palla nel campo avversario. Nel gioco a campo aperto questo obbligo non sussiste più.

Modalità di tocco: il tocco della palla è consentito con qualsiasi parte del corpo e in qualsiasi modo, eccetto il chiaro doppio tocco o il lancio (la presa, la trattenuta della palla). A causa delle particolari difficoltà di movimento nell'acqua sono consentiti la ricezione e l'alzata a mani aperte, nonché, nei tocchi delicati, il tocco con i polpastrelli.

Punteggio e set: gli incontri si giocano al meglio dei due set vinti e i set arrivano a 15 punti. Dopo il 14–14 il gioco prosegue finché una delle due squadre non ottiene un vantaggio di due punti.

Tempo (time-out): in tutte le specialità le squadre possono chiamare il tempo due volte per set.

Rotazione: Nelle formazioni a coppie e a tre il cambio di posizione è facoltativo, ma il battitore deve alternarsi: a ogni nuovo servizio batte un altro giocatore della squadra. Nelle squadre di quattro o più giocatori, oltre al cambio del battitore — come nelle regole della pallavolo — è

obbligatoria anche la rotazione completa. Ogni volta che la squadra riconquista il diritto al servizio, i giocatori devono spostarsi di una posizione in senso orario.

Regole sulle sostituzioni: nel singolo non sono previste sostituzioni. Nelle altre specialità si possono effettuare al massimo due sostituzioni per set. Nelle specialità triplo e squadra è consentita anche la doppia sostituzione.

III. AMMINISTRAZIONE DELLA GARA E PROCEDURE STRAORDINARIE

1. MODIFICHE OCCASIONALI DELLE REGOLE

In caso di un elevato numero di iscrizioni, il direttore di gara può decidere di rinunciare al terzo set nella fase a gironi. Inoltre, nel secondo set non è necessariamente richiesta la differenza di due punti e i set possono essere giocati a 11 punti anziché a 15. Poiché il meteo, la temperatura dell'acqua e le condizioni del vento possono influenzare notevolmente la fattibilità delle gare, il direttore di gara è autorizzato a modificare gli orari previsti di inizio, di prosecuzione e di conclusione.

2. GIUDIZIO DEI RECLAMI

La piattaforma esperienziale aQuolley privilegia un'atmosfera leggera e inclusiva, in cui il divertimento e l'amicizia vengono prima del raggiungimento dei risultati agonistici a ogni costo. Per questo motivo gli organizzatori verificano solo a campione la conformità dei dati di idoneità dei giocatori partecipanti alla gara (genere, età, status agonistico o legami familiari).

Se nei confronti di qualcuno viene presentato un reclamo relativo a una violazione delle regole di idoneità, il direttore di gara richiederà alla squadra interessata una prova dei dati contestati. Se ritiene valida la prova ricevuta, respinge il reclamo; in caso contrario, squalifica la squadra oggetto del reclamo. Le squadre sono responsabili dell'esattezza dei dati dei singoli giocatori. I reclami devono essere presentati almeno 180 minuti prima dell'inizio della gara.