

SPERIMENTAZIONI REGOLAMENTARI STAGIONE 2026/2027

Settembre 2026



Settore Ufficiali di Gara

Obiettivi che guidano la sperimentazione FIVB 2026

1. Fluidità del gioco: Migliorare in modo significativo la fluidità globale del gioco, riducendo i tempi morti.

2. Semplificazione: Semplificare l'applicazione e la comprensione delle regole per pubblico e media.

3. Trasparenza decisionale: Garantire una maggiore trasparenza e oggettività nelle decisioni arbitrali.

4. Prestazione tecnica: Aiutare i team a esprimere al meglio le proprie potenzialità tecniche.

5. Riduzione tempi morti: Abbinare i Challenge a tablet per azzerare i tempi senza gioco effettivo.

6. Sicurezza degli atleti: Prevenire contatti pericolosi per minimizzare il rischio di infortuni.

I test della stagione FIVB 2026

Interpretazione del doppio tocco

Fallo di posizione in ricezione

Composizione del roster (CAMP3)

Pallonetto spinto/trattenuto

Protocollo di riscaldamento pre-gara

Numero di sostituzioni nel set

Palla che tocca soffitto/strutture

Uso del fischietto degli arbitri

Solo serie A:

Riduzione delle pause (Challenge)

Colloquio allenatore - 1° arbitro

Challenge sui tocchi in difesa

Bookmark per mid-rally challenge

Il doppio tocco sul secondo tocco in palleggio è permesso se la palla resta nel proprio campo

Si mantenere l'interpretazione adottata nel 2025

Contatti consecutivi concessi: Sono permessi contatti consecutivi delle mani durante l'azione di palleggio/alzata in secondo tocco, purché l'azione sia unica.

Condizione essenziale: La palla deve rimanere nello stesso campo di gioco. Non deve superare la rete o andare agli avversari.

Casi di fallo sanzionato: Il fallo di doppio tocco continua a essere fischiato se l'azione di palleggio determina direttamente un attacco completato o se i contatti con le mani sono chiaramente e temporalmente separati.

I giocatori della squadra in ricezione devono trovarsi nell'ordine di rotazione nel momento in cui il giocatore al servizio inizia il primo movimento per effettuarlo

Anticipo del movimento di ricezione: I giocatori della squadra in ricezione possono spostarsi dalla propria posizione corretta di formazione-rotazione non appena il giocatore al servizio inizia il primo movimento per effettuare il servizio.

Costituisce primo movimento: Il movimento del giocatore al servizio comprende ad esempio un passo, il sollevamento del braccio, il movimento preparatorio delle gambe, etc ...

Obiettivo fondamentale: Evitare che il giocatore al servizio utilizzi finte di battuta o movimenti simulati per indurre in inganno la formazione difensiva avversaria

Giocatori iscritti a CAMP3

Obbligo del Libero in lista: Se la lista dei giocatori comprende più di 12 atleti, almeno uno (1) deve essere Libero.

Registrazione della squadra: Nelle competizioni Mondiali e Ufficiali FIVB, le squadre possono registrare ed inserire a referto da 12 a 14 atleti.

Flessibilità della dichiarazione dei Liberi: Ogni squadra può scegliere di indicare e utilizzare due (2) Liberi, dichiarandolo o riducendo il numero (da 2 a 1) fino a 1 ora prima dell'inizio della partita.

Gestione casi straordinari: In caso di circostanze eccezionali e impreviste (es. intossicazioni alimentari di massa), i casi particolari saranno gestiti direttamente con la FIVB.

La palla trattenuta sarà sanzionata con rigore applicando la Regola 9.2.2

Applicare con rigore la regola 9.2.2 per sanzionare la palla trattenuta, accompagnata, lanciata.

Il pallonetto deve essere eseguito:

Con una sola mano

Il contatto tra dita e palla deve essere breve

Non ci possono essere cambi di direzione durante il contatto mano-palla

Attacco del palleggiatore: Il palleggiatore può effettuare un attacco morbido di secondo tocco solo se l'azione è pulita ed esente da trattenute o spinte prolungate.

La palla trattenuta sarà sanzionata con rigore applicando la regola 9.2.2

Sono vietate le azioni che comportano:

- Cambi di direzione durante il contatto mano-palla
- Attacchi a due mani
- Palle spinte
- Palle accompagnate

Attacchi a due mani

Per un attacco a due mani che NON SIA UNA AZIONE DI MURO, occorre distinguere tra

- Colpo di attacco a due mani: **FALLO**
- Palleggio a due mani che invia semplicemente la palla oltre la rete: **CORRETTO**

La palla trattenuta sarà sanzionata con rigore applicando la regola 9.2.2

CHIARIMENTO SULL'AZIONE DI MURO (nessuna modifica rispetto al passato)

Qualsiasi palla proveniente dall'avversario, compresa quella proveniente da un muro avversario, può essere murata

Qualsiasi palla proveniente da un proprio compagno, compresa quella proveniente dal proprio muro, se indirizzata poi da un successivo tocco verso il campo avversario è considerata palla d'attacco.

I tocchi del soffitto sono validi se la palla resta nel proprio campo

Palla giocabile nel proprio lato: Se il primo o il secondo tocco di squadra la palla colpisce le infrastrutture dell'impianto (soffitto, travi, tiranti, cubo/jumbotron, lampade) e rimane giocabile, l'azione è permessa e il gioco prosegue.

Nel caso di strutture senza una distinzione chiara fra soffitto e pareti (palloni pressostatici, palazzetti con soffitto a volta...), sarà considerato valido il contatto della palla che avviene direttamente sopra l'area di gioco.

Fallo se il rimbalzo arriva nel campo avversario: Se dopo aver colpito il soffitto o le strutture dell'impianto la palla rimbalza direttamente nel campo avversario, viene sanzionato fallo.

Regola speciale per Spider Cam: L'impatto della palla con le telecamere mobili sospese (Spider cam o crane cam) all'interno dello spazio di gioco richiede l'interruzione immediata del gioco e la ripetizione dell'azione.

Il limite sale a 8 sostituzioni per set

Regola 15.1 Aggiornata: Ogni squadra può richiedere un massimo di **8 sostituzioni per set** (invece di 6) e un massimo di 2 time-out.

Rispetto della regola: rimangono inalterate le limitazioni di cui alla Regola 15.6

(15.6.1 Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal gioco, ma una sola volta per set, e rientrarvi, ma una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.

15.6.2 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito soltanto dallo stesso titolare.)

L'arbitro fischia solo per sanzionare i falli, eliminando i fischi superflui

Casi in cui **NON** è necessario fischiare: il fischio arbitrale NON deve essere emesso in caso di:

Palla dentro / fuori / in rete direttamente dopo il colpo del servizio

La segnaletica ufficiale va comunque effettuata

Nota:

A livello internazionale anche se:

Palla dentro / fuori diretta: Palla che cade direttamente dentro o fuori dal terreno di gioco senza dubbi o contatti intermedi dopo azione di gioco.

Tocco a muro fuori evidente: Tocco a muro chiaro ed evidente che finisce fuori dal terreno di gioco.

Il riscaldamento per il servizio prevede 90 secondi esclusivi a squadra

Riscaldamento separato al servizio: Sono previsti 90 secondi dedicati al servizio per ciascuna squadra separatamente, per evitare pericoli.

Comportamento degli avversari: Durante il riscaldamento di una squadra, la squadra avversaria deve rimanere obbligatoriamente fuori dalla zona libera

Sequenza: La sequenza temporale del riscaldamento ufficiale pre-gara segue questo schema:

00:00 : inizio del riscaldamento a rete per entrambe le squadre contemporaneamente.

07:00 : Turno di servizio esclusivo per la Squadra A (90 secondi complessivi).

08:30 : Turno di servizio esclusivo per la Squadra B (90 secondi complessivi).

10:00 : Fine ufficiale del riscaldamento

Grazie per l'attenzione!!!