

GRUPPO ARBITRI PALLAVOLO

STAGIONE 2025/2026

**Novità
Regolamentari
2025-2026**



**C E N T R O
S P O R T I V O
I T A L I A N O**

Comitato di Milano



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 4.2.1 Posizione della squadra



I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento. L'allenatore e gli altri componenti della squadra siedono sulla panchina, ma possono temporaneamente alzarsi.

Viene estesa la possibilità anche allo staff tecnico, staff medico e giocatori in panchina la possibilità di alzarsi temporaneamente senza essere obbligati a stare nell'area di riscaldamento



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 4.4.2 Cambi di equipaggiamento



Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:
a giocare scalzi;

I giocatori possono giocare a piedi nudi
previa autorizzazione arbitrale



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 7.4 Posizioni



I giocatori della squadra al servizio, invece, sono liberi di occupare qualsiasi posizione al momento del colpo di servizio.

Non dovrà essere più sanzionato il fallo di posizione alla squadra al servizio.



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 7.4 Posizioni

Il momento del lancio della palla da parte del giocatore al servizio per l'effettuazione dello stesso definisce il momento in cui i giocatori della squadra in ricezione possono cambiare posizione all'interno del terreno di gioco.

- La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro
- Il lancio della palla determina il momento in cui i giocatori possono cambiare posizione all'interno del terreno di gioco.
- Il fallo di posizione (della squadra in ricezione) si verifica al momento del lancio della palla per effettuare il servizio, tuttavia l'azione inizia con il colpo di servizio; l'arbitro sanzionerà l'eventuale fallo di posizione fischiando immediatamente dopo il colpo di servizio.



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 9.3.4 Falli di Tocco di Palla



Si precisa che in caso di palleggio effettuato, in occasione del secondo tocco di squadra, verso un compagno di squadra (quindi all'interno del proprio spazio di gioco) sono permessi contatti consecutivi delle mani con la palla, purché gli stessi avvengano nel corso di un'unica azione.



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 9.3.4

Falli di Tocco di Palla: Doppio Tocco



Il fallo su secondo tocco di squadra di doppio tocco continua a verificarsi qualora l'azione di palleggio determini un attacco completato o in caso di contatti successivi tra loro chiaramente separati

VIDEO ESPLICATIVI

https://www.youtube.com/playlist?list=PLFMdzkbauPKoODbd_MDGqxtFHuEjTVWUO



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 10.1.2.3 Passaggio della palla oltre la rete



la palla, inviata verso la zona libera avversaria totalmente o parzialmente nello spazio esterno, proveniente dal secondo o terzo tocco di squadra, non può essere recuperata e sarà giudicata *palla fuori* nel momento in cui oltrepassa il piano verticale della rete.

Il fischio dovrà essere tempestivo (1° o 2° arbitro) al momento del passaggio della palla parzialmente o totalmente fuori dallo spazio di passaggio dopo il secondo e terzo tocco



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 12.5

Velo

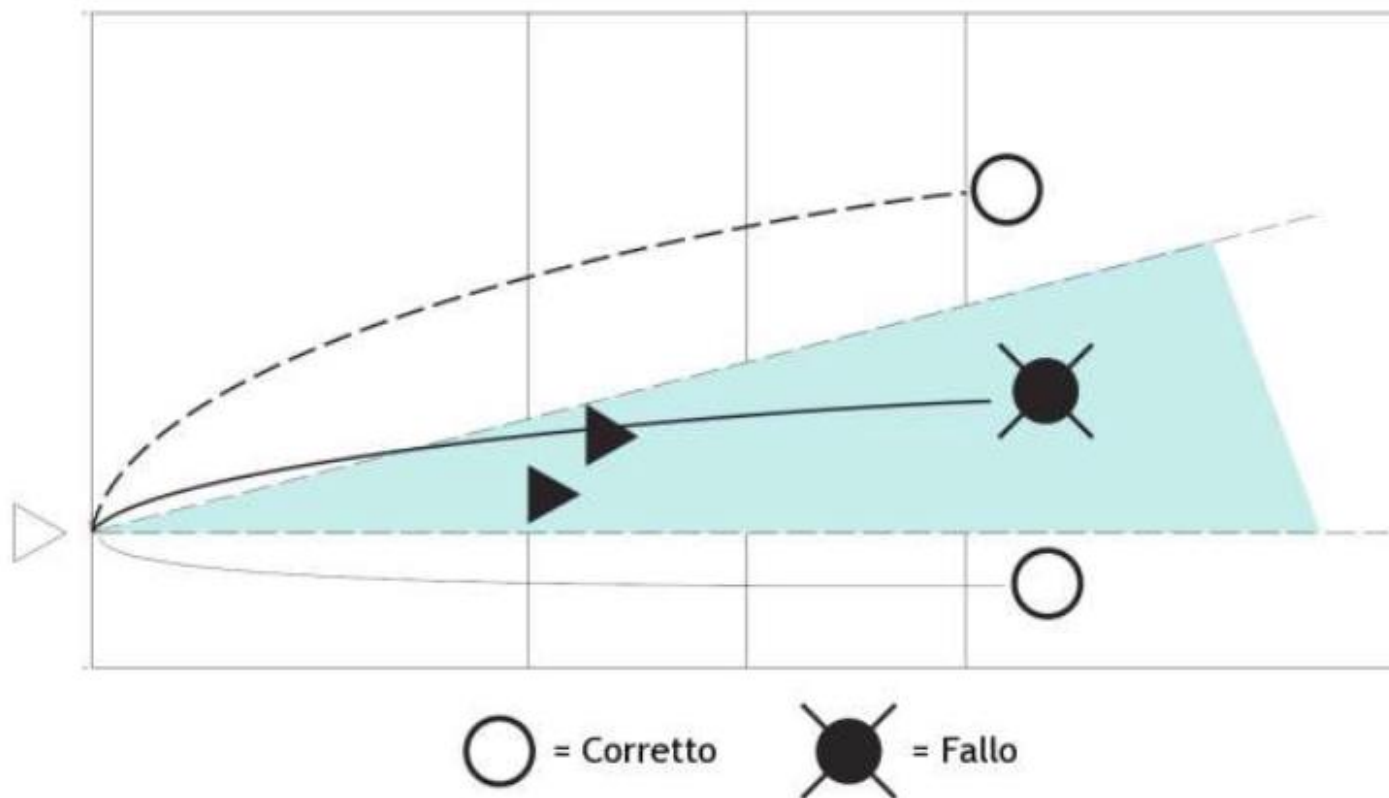


Figura 6 - Velo collettivo - R. 12.5.2



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 12.5 Velo

Ai giocatori della squadra al servizio è proibito alzare le mani oltre la testa durante il servizio, finché la palla non ha oltrepassato la rete.

Il 1° arbitro è autorizzato ad avvisare una squadra attraverso il capitano in gioco se sospetta che stia deliberatamente effettuando un velo.

Quando la squadra è raggruppata e si ravvisa l'intenzione di nascondere il proprio giocatore al servizio e/o la traiettoria della palla, dopo un primo invito a evitare questo atteggiamento, il 1° arbitro al ripetersi di tale comportamento deve fischiare immediatamente il «fallo di velo» non appena la palla viene colpita al servizio, senza attende il passaggio della palla sopra il velo stesso.

**L'OBBIETTIVO È DI PERMETTERE ALLA SQUADRA IN
RICEZIONE DI LEGGERE BENE IL GIOCO EVITANDO IL
RAGGRUPPAMENTO DEI GIOCATORI**



Energia Arbitrale

Regola di Gioco 12 CASISTICA 3

PER ESEGUIRE IL SERVIZIO, IL GIOCATORE PUÒ MUOVERSI LIBERAMENTE?

Sì. Il 1° arbitro deve fischiare l'autorizzazione al servizio, senza perdita di tempo, quando il giocatore che serve si trova in possesso della palla all'interno, o nei pressi, della zona di servizio, ma comunque all'interno dell'area di gioco. Questi successivamente si può muovere liberamente, **sempre entro l'area di gioco**, sia dentro che fuori dalla zona di servizio, ma al momento del colpo sulla palla, o del salto per colpirla, deve essere con i piedi all'interno della stessa.

Quindi non può portarsi dietro a tabelloni pubblicitari e ostacoli posti a limite della zona libera e rientranze dei muri



Energia Arbitrale

Protocollo di Gara 2° arbitro



controlla velocemente che le formazioni in campo, iniziando dalla squadra al servizio, corrispondano con quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando poi, se richiesto, l'ingresso del Libero (indifferentemente L1 o L2). Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra. Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale. Ultimata questa operazione, consegna il pallone di gara al/la giocatore/trice al servizio.

Non c'è più bisogno di interagire con il Capitano in Gioco, ma si raccomanda ad instaurare un rapporto di reciproca collaborazione con gli allenatori.