

AGGIORNAMENTI TECNICI

stagione 2025-26

PRINCIPALI MODIFICHE

Regole di Gioco
Casistica Ufficiale delle Regole di Gioco
Indicazioni Tecniche per Ufficiali di Gara
Normative Federali



PRINCIPALI MODIFICHE



Regole di Gioco 2025-2028

Approvate dal 39º Congresso FIVB
del 15 - 17 novembre 2024

1ª edizione - In vigore dal 1º luglio 2025
L'edizione 2025-2028 delle Regole di Gioco abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.



Casistica Ufficiale delle Regole di Gioco 2025-2028

1ª edizione - In vigore dal 1º luglio 2025

PRINCIPALI MODIFICHE



Agosto 2025

<i>Normative Federali per la stagione 2025-26</i>	
NORMATIVE FEDERALI PER LA STAGIONE 2025-26	
Nel richiamare quanto previsto dalla GUIDA PRATICA stagione 2025/2026 e da ogni altra documentazione federale vigente, il presente documento fornisce ulteriori indicazioni per la stagione 2025/2026. Fermo restando quanto previsto dalle Norme Generali per l'organizzazione dei Campionati Regionali, Territoriali e di Categoria e dalle Circolari di Indizione dei Comitati Periferici, le indicazioni contenute nel Protocollo di Gara per i campionati di Serie B si applicano anche ai campionati regionali e territoriali.	
1 NORMATIVE DI CARATTERE GENERALE	2
1.1 MODULO CAMP3	2
1.2 CAMPO DI GARA	2
1.3 COMPONENTI DELLE SQUADRE	3
1.4 ASSENZA DELLA SQUADRA O DEGLI UFFICIALI DI GARA	4
1.5 ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA	5
1.6 GARA A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE	5
1.7 ESPULSIONE O SQUALIFICA DURANTE LA GARA	6
1.8 SQUALIFICA DI ALLENATORE A SEGUITO DI PROVVEDIMENTO DEL GIUDICE SPORTIVO NAZIONALE	6
1.9 ASSENZA ALLENATORE IN POSSESSO DEI REQUISITI PREVISTI	6
1.10 DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI	6
1.11 COMPORTAMENTO DEL PUBBLICO	7
2 NORMATIVE PER I SOLI CAMPIONATI DI SERIE A	8
2.1 RICHIESTA DI FORMAZIONE	8
2.2 OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE DI ATLETE ITALIANE NEI CAMPIONATI E NELLA COPPA ITALIA	8
2.3 ATLETE UNDER 21 CON SCAMBI ILLIMITATI	8
2.4 DURATA DEGLI INTERVALLI TRA I SET	9
2.5 UTILIZZO DEL TABLET	9
2.6 PROTOCOLLO DI GARA	11
2.7 SISTEMA DEI CINQUE PALLONI – CESTE PORTAPALLONI	17
3 NORMATIVE PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE B	18
3.1 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ	18
3.2 SEGNAPUNTI ADDETTO AL REFERTO ELETTRONICO	18
3.3 PROTOCOLLO DI GARA	19
3.4 UTILIZZO DEL SISTEMA DEI TRE PALLONI	24

REGOLE DI GIOCO

INTRODUZIONE

Secondo qualsiasi misura, la pallavolo è uno degli sport principali del mondo: ha più federazioni affiliate, più telespettatori, più seguaci nei *social media*, più giocatori professionisti e amatoriali di quasi ogni altro sport e un'immagine dinamica, pulita e colorata, combinando sport altamente competitivo e spettacolo di alto livello.

William Morgan, l'inventore del gioco, ancora lo riconoscerebbe perché la pallavolo ha mantenuto alcuni elementi distintivi ed essenziali nel corso degli anni. Alcuni di questi sono condivisi con altri giochi con rete/palla/racchetta: servizio; rotazione (si fa a turno per servire); attacco; difesa; giocatori capaci di giocare sia a rete sia in difesa. Ma lo sport è andato avanti. È esplosivo, è spettacolare, è veloce e scorrevole, ha giocatori atletici che fanno cose sensazionali in campo dentro palazzetti affollati.

Inoltre, la pallavolo è l'unico tra i giochi di rete a mantenere la palla costantemente in volo - “*flying ball*” - e, permettendo ad ogni squadra dei passaggi interni prima che la palla debba essere rinviata agli avversari, a creare un'amichevole condivisione della palla che produce eguali possibilità di segnare punti.

Negli ultimi anni la FIVB ha fatto passi da gigante per adattare il gioco ad un pubblico moderno, liberalizzando i criteri sui tocchi di palla, introducendo fino a due giocatori “Libero”, specialisti difensori, introducendo la tecnologia attraverso il *Video Challenge System* per fornire imparzialità agli sforzi degli atleti e incoraggiando politiche che promuovano lo scorrimento del gioco per intrattenere il pubblico, sia nei palazzetti, sia in televisione.

REGOLE DI GIOCO

IL TESTO DELLE REGOLE

La pallavolo è sia ricreativa che competitiva. Lo sport ricreativo bussa allo spirito umano e promuove il divertimento e la vita sana. La competizione permette alla gente di esibire il meglio di abilità, creatività, libertà di espressione e spirito combattivo. Le regole sono disegnate e strutturate in modo tale da permettere a tutte queste sfaccettature di brillare.

REGOLE DI GIOCO

L'ARBITRO IN QUESTO CONTESTO

L'essenza di un buon arbitro risiede nei concetti di imparzialità, giustizia e uniformità (essere posizionato nel mezzo dei due campi di gioco è un simbolo di equilibrio). Assieme permettono ai giocatori di fidarsi dell'operato dell'arbitro. Tuttavia, l'arbitro deve essere un facilitatore più che un controllore, un direttore d'orchestra più che un dittatore, un promotore efficiente più che un efficiente punitore.

- ~~essere imparziale verso ogni partecipante;~~
- ~~essere visto come imparziale dagli spettatori.~~

Ciò richiede una grande credibilità. L'arbitro deve acquisire la fiducia onde permettere agli atleti di divertirsi e ciò significa che deve:

- ~~essere accurato nel suo giudizio;~~
- ~~comprendere il perché della regola scritta;~~
- ~~essere un organizzatore efficiente;~~
- ~~permettere alla competizione di scorrere fluidamente e dirigerla verso la conclusione;~~
- ~~essere un educatore, usando le regole per penalizzare la slealtà ed ammonire la scorretta;~~
- ~~promuovere il gioco, cioè, permettere la spettacolarità del bel gioco ed ai migliori atleti di fare ciò che essi sanno fare meglio: intrattenere il pubblico.~~

Comprendendo la ragione per cui una regola è stata scritta ed essendo chiaro circa la sua funzione nel contesto dello spettacolo, l'arbitro diventa una parte importante della complessiva produzione di successo, sebbene rimanendo per la maggior parte sullo sfondo e intervenendo solo quando necessario. [...]

Comprendi il gioco! Lasciati coinvolgere! Mantieni la palla in volo!

REGOLE DI GIOCO

1.3.5

~~Linea di delimitazione dell'allenatore~~

~~La linea di delimitazione dell'allenatore~~ delimita l'area operativa dell'allenatore. È una linea tratteggiata, parallela alla linea laterale e posta a 1,75 m da essa, che si estende dal prolungamento di ciascuna linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo, dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm, con i tratti lunghi 15 cm e distanti 20 cm.

~~Regola non applicata nei campionati FIPAV.~~

5.2.3.1

prima di ogni set, consegna al 2º arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato; se vengono usati i *tablet*, la trasmissione elettronica della formazione iniziale è automaticamente considerata ufficiale;

REGOLE DI GIOCO

7.4

POSIZIONI

Nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del suddetto giocatore). I giocatori della squadra in ricezione devono trovarsi nell'*ordine di rotazione* al momento del colpo di servizio.

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

7.4.4

Dopo il colpo di servizio, i giocatori di entrambe le squadre possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione nel proprio campo e nella zona libera.

REGOLE DI GIOCO

10.1

PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.2

La palla, **proveniente dal primo tocco di squadra**, che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera avversaria, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

10.1.2.1

non sia toccato il campo avversario dal giocatore in recupero;

10.1.2.2

la palla, quando è rinviate all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o **parzialmente nello spazio esterno** dallo stesso lato del campo; **in caso contrario diventa palla fuori**. La squadra avversaria non può ostacolare tale azione;

10.1.2.3

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.

CASISTICA UFFICIALE

8

SITUAZIONI DI GIOCO

1. Può il 1° ARBITRO STABILIRE CHE UNA PALLA DIRETTA FUORI DALL'AREA DI GIOCO SIA IRRAGGIUNGIBILE E QUINDI RITENERE TERMINATA L'AZIONE?

No. La Regola 8.2 stabilisce che *“la palla è fuori gioco al momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri”*. Nel caso specifico in cui la palla stia dirigendosi fuori dall'area di gioco, il 1° arbitro ne segue la traiettoria e:

- se la direzione è fuori dello spazio di passaggio, *in caso di secondo o terzo tocco, fischierà non appena la palla oltrepassa il piano verticale della rete, altrimenti non appena la palla supera la zona libera opposta;*

In caso di palla diretta nello spazio esterno, dopo il secondo e il terzo tocco anche il 2° arbitro può sanzionare palla fuori, quando l'azione avviene dal suo lato.

REGOLE DI GIOCO

11

GIOCATORE A RETE

11.1 *PASSAGGIO OLTRE LA RETE*

- 11.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima dell'ultimo colpo d'attacco.
- 11.1.2 **Dopo** un colpo d'attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla sia iniziato nel proprio spazio di gioco e che la palla non sia fermata o lanciata.

REGOLE DI GIOCO

12.5 VELO

12.5.3

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.

INDICAZIONI TECNICHE

- Relativamente al fallo di velo, richiamato quanto previsto dalla Regola 12.5.2 (*“Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o stanno raggruppati, in modo tale da nascondere sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla finché questa raggiunge il piano verticale della rete. Nel caso uno dei due sia visibile dalla squadra in ricezione, il velo non si configura”*) e dalla Regola 12.5.3. (*“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”*), quando una squadra è chiaramente raggruppata con l'intenzione di nascondere il giocatore al servizio e/o la traiettoria dello stesso, oppure i giocatori hanno le mani sopra all'altezza della testa (fermo restando che potrebbero proteggersi la testa ma comunque non devono alzare le mani al di sopra di essa), il 1° arbitro può segnalarlo alla squadra al servizio, fischiando per far separare i giocatori e/o abbassare le braccia; se i giocatori non ottemperano alla richiesta, l'arbitro deve sanzionare il fallo di velo **immediatamente dopo il servizio, senza aspettare il passaggio della palla sopra ai giocatori.**

CASISTICA UFFICIALE

12

SERVIZIO

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.

PROTOCOLLO DI GARA

Normative Federali per la stagione 2025-26

3.3.1.11 EVENTUALE “STARTING PLAYERS”

Nel caso in cui le due squadre lo richiedano, i sei giocatori della formazione iniziale e l’eventuale L1 di ogni squadra, iniziando dalla squadra ospitata, entrano in campo singolarmente annunciati dallo speaker, in ordine crescente di numero di maglia, il quale al termine dell’annuncio di ciascuna squadra presenterà anche il rispettivo allenatore. In questa evenienza tutte le riserve devono stare o in piedi nei pressi della panchina o nell’area di riscaldamento.

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.

**LE ATTUALI SPERIMENTAZIONI
ADOTTATE NELLE COMPETIZIONI FIVB E CEV**
*(valutazione del secondo tocco di squadra effettuato in palleggio,
momento di determinazione del fallo di posizione della squadra in ricezione)*

**POTREBBERO ESSERE ADOTTATE
ANCHE NEI CAMPIONATI FIPAV.**

***Nel caso, le stesse, verranno ufficializzate
con una modifica al documento
NORMATIVE FEDERALI***

**GRAZIE
PER L'ATTENZIONE**

