

Si riportano di seguito le ultime modifiche “sperimentali” apportate alle regole di gioco, recepite anche da UISP.

POSIZIONI DEI GIOCATORI IN CAMPO - SQUADRA AL SERVIZIO

Regole di Gioco

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 al servizio, invece, sono liberi di occupare qualsiasi posizione al momento del colpo di servizio.

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

IL FALLO DI VELO

Regole di Gioco

VELO

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.

Ai giocatori della squadra al servizio è proibito alzare le mani oltre la testa durante il servizio e raggrupparsi, finché la palla non ha oltrepassato la rete. Il Giudice di Gara è autorizzato ad avvisare una squadra attraverso il capitano in gioco se sospetta che stia deliberatamente effettuando un velo.

CONSEGUENZE PRATICHE

Il Fallo di Velo si configura quindi in **due differenti situazioni**, di cui una nuova:

1. come la scorsa stagione, se la squadra al servizio nasconde sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla e se la palla passa sopra il velo,
2. **nuova**: se il Giudice di Gara avvisa la squadra per un comportamento di possibile velo o per la posizione delle mani dei giocatori sopra la testa, o non sono almeno un metro tra di loro (avanti e difensori), se i giocatori non ottemperano alla richiesta, rimanendo nella stessa situazione o lasciando le mani sopra la testa, il Giudice di Gara sanzionerà il fallo di velo appena il giocatore al servizio colpisce la palla, anche

se la palla non passa sopra i giocatori; (dopo aver sanzionato detto fallo, il giudice di gara non può sanzionarne il medesimo fallo, prima deve richiamare il capitano in gioco). In Pratica dopo ogni fallo fischiato deve esserci un richiamo.

La nuova regola sul velo è stata inserita in quanto tutti i giocatori (ad eccezione di chi è al servizio) non devono mai nascondere il giocatore al servizio.

CONTROLLO DELLE FORMAZIONI PRIMA DEI SET

CONTROLLO DELLA CORRISPONDENZA TRA TAGLIANDO E GIOCATORI IN CAMPO

Gli/Le atleti/e sono tenuti a collaborare con il Giudice di Gara nel controllo della corrispondenza tra tagliando formazione ed i giocatori in campo, assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra.

GIOCATORE AL SERVIZIO - POSIZIONE E MOVIMENTO

CASISTICA UFFICIALE

SERVIZIO

Per eseguire il servizio, il giocatore può muoversi liberamente?

Sì. il Giudice di Gara 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.

Per essere considerato in possesso della palla il giocatore non deve necessariamente tenerla in mano, ma è sufficiente che la stessa sia disponibile nelle sue immediate vicinanze.

CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Regole di Gioco

CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il Giudice di Gara può autorizzare uno o più giocatori a giocare con i calzini o a piedi nudi.

PALLA DIRETTA FUORI DALL'AREA DI GIOCO

CASISTICA UFFICIALE SITUAZIONI

Può il il Giudice di Gara stabilire che una palla diretta fuori dall'area di gioco sia irraggiungibile e quindi ritenere terminata l'azione?

No. La Regola 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 Giudice di Gara 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° Giudice di Gara può sanzionare palla fuori, quando l'azione avviene dal suo lato.

PRECISAZIONI

Quando una palla passa fuori dallo spazio di passaggio diretta verso la zona libera avversaria il 1° Giudice di Gara (o entrambi i Giudici di Gara, se si tratta del lato del 2° Giudice di Gara) fischia:

- se primo tocco di squadra, non appena la palla supera la zona libera avversaria
- se secondo o terzo tocco di squadra, non appena la palla passa oltre il palo (cioè oltre il piano verticale della rete).

FALLO DI POSIZIONE DELLA SQUADRA IN RICEZIONE

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.

CONSEGUENZE PRATICHE

SQUADRA IN RICEZIONE

I giocatori della squadra in ricezione devono rispettare le reciproche posizioni, ma possono cambiare posizione dal momento in cui il giocatore avversario al servizio stacca la palla dalla mano per effettuare il lancio per servire.

PRECISAZIONI

PALLA IN GIOCO

La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° Giudice di Gara, non dal momento del lancio della palla per effettuarlo; il lancio della palla determina solo il momento in cui i giocatori della squadra in ricezione possono cambiare posizione all'interno del terreno di gioco.

QUANDO FISCHIA IL Giudice di Gara?

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: il Giudice di Gara sanzionerà l'eventuale fallo di posizione fischiando immediatamente dopo il colpo di servizio.

QUALE FALLO VIENE PRIMA?

Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del colpo di servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra avversaria è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che viene sanzionato.

Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato.

PRECISAZIONE

In riferimento alla regola 7.4, e in particolare al momento del lancio della palla da parte del giocatore al servizio – che definisce il momento in cui i giocatori della squadra in ricezione possono cambiare posizione sul terreno di gioco – e richiamando quanto stabilito dalla Regola 20.2 riguardante il "fair play", si stabilisce che, qualora il giocatore al servizio interrompa la propria rincorsa al fine di indurre la squadra in ricezione a commettere un fallo di posizione, tale comportamento, per la prima volta durante la partita per ciascuna squadra, dovrà essere oggetto di un "richiamo verbale" tramite il capitano della squadra o il capitano in gioco. Questo richiamo non sarà cumulabile con altre sanzioni disciplinari. La ripetizione di tale comportamento costituirà una lieve condotta scorretta (cartellino giallo) (ai sensi della Regola 21.1), con l'applicazione delle sanzioni previste dalla stessa Regola 21. In tale situazione, l'eventuale fallo di posizione della squadra in ricezione non dovrà essere sanzionato.

Sia la prima volta che il giocatore interrompa la propria rincorsa e sia per le successive, alla squadra in ricezione non VIENE SANZIONATO IL FALLO DI POSIZIONE.

SECONDO TOCCO DI SQUADRA

EFFETTUATO IN PALLEGGIO

Con riferimento al fallo di doppio tocco 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.

Nella suddetta circostanza, il fallo 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;

la valutazione del fallo di palla trattenuta rimane invariata.

CONSEGUENZE PRATICHE

COSA CAMBIA

Al secondo tocco di squadra non viene più sanzionato il fallo di "doppio tocco", relativamente ai palleggi in cui la palla tocca più parti delle mani consecutivamente (azione comunemente chiamata "doppia"), se si tratta di un passaggio a un compagno di squadra, interno al proprio campo.

COSA NON CAMBIA

Al secondo tocco di squadra la palla non può toccare consecutivamente più parti del corpo;

Se il secondo tocco di squadra diventa un attacco completato, sia volontariamente, sia involontariamente, il fallo di "doppio tocco" viene sanzionato;

Al secondo tocco di squadra la palla non può essere fermata o lanciata.

PRECISAZIONI

Se una palla colpita al secondo tocco di squadra con tocchi consecutivi delle mani ("ex doppia") si dirige verso il campo avversario, il Giudice di Gara fischierà il fallo di "doppio tocco" solo nel momento in cui la palla supera completamente il piano verticale della rete oppure impatta il muro avversario, cioè quando l'attacco viene "completato".

Al link riportato di seguito sono disponibili alcuni video esplicativi
https://www.youtube.com/playlist?list=PLFMdzkbauPKoODbd_MDGqxtFHuEjTVWUO

Casistica

Al fine di garantire un'applicazione uniforme della nuova interpretazione della regola, si forniscono le seguenti indicazioni operative:

--doppio tocco diretto verso il campo avversario toccato contemporaneamente da un compagno avanti e dal muro di un avanti avversario = **l'azione prosegue**;

-- doppio tocco diretto verso il campo avversario intercettato dal muro di un difensore avversario = **doppio fallo**;

-- doppio tocco intercettato dal muro avversario che interferisce con il gioco della squadra in attacco = **fallo di tocco di palla nello spazio avversario**;

-- doppio tocco intercettato da un avversario che effettua un attacco = **fallo di tocco di palla nello spazio avversario**.

Solo per le categorie fino all'Under 15 se il secondo tocco di squadra è INVOLONTARIO e diventa un attacco completato, non si sanziona il fallo di doppia e **l'azione continua**.

Aggiornamento al 29/12/2025

UISP
SDA PALLAVOLO