

MODIFICARI SI NOI INTERPRETARI

REGULAMENTUL JOCULUI DE VOLEI 2026

1. Greșeala de poziție – poziționarea echipei la primire

Jucătorii pot părăsi poziția corespunzătoare ordinii la rotație în momentul în care începe acțiunea de serviciu, inclusiv atunci când jucătorul la serviciu efectuează un pas sau o mișcare a brațelor ori a picioarelor cu intenția de a servi.

2. Jucarea mingii – a doua lovitură a echipei

Contactul dublu în cadrul unei acțiuni de pasare, la a doua lovitură a echipei, va fi permis, cu condiția ca mingea să rămână de aceeași parte a fileului.

3. Noua interpretare a loviturii de atac - Regula 9.2.2

Regula 9.2.2 va fi aplicată cu strictețe în cazul loviturilor de atac.

3.1. Mingea nu trebuie prinsă și/sau aruncată.

3.2. Nu vor fi permise acțiunile de atac care implică:

- schimbarea direcției mingii;
- atacul executat cu două mâini (*);
- mingea împinsă, inclusiv pentru realizarea unui block-out
- mingea condusă

(*) Atacul cu două mâini

Pentru orice acțiune executată cu două mâini prin care mingea este trimisă peste fileu și care **NU REPREZINTĂ O ACȚIUNE DE BLOCAJ**, trebuie făcută distincția între:

- o pasă de sus cu două mâini (acțiune de ridicare/pasare) prin care mingea este trimisă peste fileu – **NU este greșeală**.
- orice altă lovitură de atac executată cu două mâini – **GREȘEALĂ**;

PRECIZARE

Orice minge venită de la adversar, cu excepția serviciului, inclusiv o minge ricoșată din blocajul advers, poate fi blocată regulamentar.

Orice minge venită de la un coechipier, inclusiv o minge ricoșată din propriul blocaj, este considerată lovitură de atac atunci când este direcționată spre terenul advers.

CLARIFICARE

Contactul dublu este permis la pasele în interiorul spațiului de joc propriu, dar NU atunci când mingea este trimisă către spațiul de joc advers. În ultimul caz, acțiunea este în continuare considerată GREȘEALĂ.

3.3. Este permisă numai acțiunea de „plasare”

Acțiunea de „plasare” trebuie:

- să fie executată **cu o singură mână**;
- să presupună **un contact scurt cu mingea**;
- mingea să fie trimisă **pe o singură direcție**.

Clarificarea Regulii 9.2.2 – Instrucțiuni și linii Directoare FIVB 2025

O minge aruncată presupune două acțiuni distincte: mai întâi mingea este prinsă, apoi este aruncată, în timp ce în cazul unei loviri regulamentare, mingea ricoșează imediat din punctul de contact.

Arbitrul trebuie să acorde o atenție deosebită continuității și duratei contactului cu mingea, în special atunci când este utilizată o fentă de atac („plasare”) prin care este schimbată direcția mingii.

În timpul unei lovituri de atac, acțiunea de „plasare” este permisă dacă mingea nu este prinsă și/sau aruncată.

Prin „plasare” se înțelege o acțiune de atac asupra mingii, aflată în întregime deasupra marginii superioare a fileului, executată ușor cu degetele unei singure mâini, în care:

- direcția mingii este modificată o singură dată în timpul acțiunii;
- timpul de contact cu mingea este scurt;
- deplasarea mingii în timpul contactului este redusă.

Primul arbitru trebuie să urmărească cu atenție aceste acțiuni de „plasare”.

Dacă, după contact, mingea nu ricoșează imediat, ci:

- este însoțită de mână;
- este aruncată din palmă;
- sau direcția acesteia este modificată de mai multe ori (minge condusă), acțiunea constituie greșeală și trebuie sancționată.

Trebuie acordată atenție și acțiunii de blocaj. Blocajul nu este regulamentar atunci când jucătorul nu se limitează la interceptarea mingii venite de la adversar, ci:

- o ține;
- o ridică;
- o împinge;
- o conduce;
- o aruncă;
- sau o însoțește.

În aceste situații, arbitrul trebuie să sancționeze acțiunea de blocaj ca „minge ținută/condusă”, fără însă a exagera în aprecierea acestui tip de contact.

4. Înlocuiri – Regula 15.1

Fiecare echipă are dreptul să solicite maximum 8 înlocuiri de jucători într-un set.

5. Challenge – marcarea unei acțiuni în timpul fazei de joc

Echipele pot marca în timpul unei faze de joc orice acțiune care ar putea face la finalul fazei de joc obiectul unei solicitări de Challenge.

La finalul fazei, dacă echipa pierde faza de joc, aceasta poate solicita verificarea unei singure acțiuni dintre cele marcate anterior.

O acțiune petrecută în timpul fazei nu poate fi verificată dacă nu a fost marcată în timpul fazei.

6. Challenge – reducerea întreruperilor de joc

După comunicarea rezultatului unui Challenge, echipa care a solicitat Challenge-ul nu poate solicita Time-Out înainte de finalizarea următoarei faze de joc.

Echipa care nu a solicitat Challenge-ul își păstrează dreptul de a solicita Time-Out.

Această restricție se aplică atât Challenge-urilor solicitate la finalul fazei, cât și Challenge-urilor aferente unor acțiuni marcate în timpul fazei de joc.