UVEDENA TEST PRAVILA ZA SEZONU 2026/27

I Double contact interpretation

TUMAČENJE DVOSTRUKOG KONTAKTA

Dvostruki kontakt tokom akcije dizanja lopte (drugo odigravanje ekipe) je dozvoljeno pod uslovom da lopta ostane na istoj strani terena. Nije potrebna promena pravila.

II Out of rotation error – free positioning of the receiving team

POZICIONA GREŠKA – slobodna pozicija ekipe koja prima servis

Igrači ekipe koja prima loptu moraju biti raspoređeni prema redosledu rotacije u trenutku zvižduka za servis, a mogu se kretati čim server započne akciju serviranja. Igrači mogu napustiti pravilne pozicije iz postave/rotacije onog trenutka kada server započne pokret za izvođenje servisa, kao što je korak, pokret rukama ili nogama i slično u prvom pokretu za serviranje.

Cilj ove izmene je sprečavanje servera da simulira početak akcije serviranja

III Substitutions

ZAMENE IGRAČA

Broj zamena po setu biće povećan sa 6 na 8.

Svi ostali aspekti pravila o zameni igrača ostaju nepromenjeni.

IV Team roster

SASTAVI EKIPA – regulsano Propozicijama takmičenja OSSRB

Na FIVB, svetskim i zvaničnim takmičenjima, svaka ekipa može da prijavi najviše 14, a najmanje 12 igrača. Sastav ekipe mora da sadrži najmanje jednog (1) libera.

Bilo koja ekipa može da odluči da igra sa dva (2) libera iz svog sastava, što mora najaviti najkasnije jedan sat pre početka utakmice.

V Ball contacting the ceiling

LOPTA DODIRUJE PLAFON

Ako lopta nakon prvog ili drugog odigravanja dodirne konstrukciju objekta iznad terena(npr. četvorostrani ekran (medijsku kocku), veliki LED ekran (jumbotron), krovne grede, plafonske nosače, viseću opremu i sl.) i nakon toga ostane u igri na istoj strain terena igra se nastavlja.

U slučaju da lopta dodirne konstrukciju objekta i odbije se na protivničku stranu terena, dosuđuje se greška.

Dodir kamere na sajlama (spider-cam) ili kamere na kranu unutar prostora za igru i dalje se tretira kao situacija za ponavljanje nadigravanja.

VI "Push–carry–catch–throw-tip" attack

GURANJE – NOŠENJE – ZADRŽAVANJE – BACANJE LOPTE PRI UDARCU U NAPADU

Pravilo 9.2.2. će se striktno primenjivati u vezi sa udarcem u napadu. Lopta ne sme biti uhvaćena ili bačena. Udarci u napadu koji uključuju promene pravca, napad sa 2 ruke, guranje, blokiranje otvorenom rukom I nošenje neće biti dozvoljene.

PRAVILO 9.2.2 Lopta ne sme biti zadržana i/ili bačena. Može se odbiti u bilo kom pravcu.

NEMA guranja lopte / NEMA zadržavanja lopte / NEMA nošenja lopte

„Kuvanje" mora biti izvedeno JEDNOM RUKOM;

„Kuvanje" mora biti izvedeno KRATKIM KONTAKTOM;

„Kuvanjem" lopta mora biti usmerena PRAVOLINIJSKI.

VII Mid-rally challenge bookmark (neće se primeniti za ovu nsezonu)

MARKIRANJE AKCIJA TOKOM NADIGRAVANJA U VIDEO-ČELENDŽ SISTEMU

Timovi mogu označiti bilo koju akciju tokom nadigravanja koja bi potencijalno mogla biti predmet čelendža nakon završetka nadigravanja. Ove oznake (bookmarks) služe za brže pronalaženje konkretne akcije tokom video-provere. Po završetku nadigravanja, ukoliko ekipa izgubi poen, može odabrati SAMO JEDNU markiranu akciju za koju će zvanično zatražiti čelendž. Akcija tokom nadigravanja ne može biti predmet čelendža ukoliko nije označena (bookmarks). Ako oba

tima označe akcije tokom nadigravanja u istom nadigravanu, akcije će biti pregledane po redosledu I prvo primećena greška će biti preovlađujuća za donošenje konačne odluke.

Za postavljanje markera mora se koristiti tablet. Čelendž za akciju koja se dogodila tokom nadigravanja ne može se zatražiti ukoliko ta akcija prethodno nije markirana.

VIII Touches in defence and Serve receive

DODIR LOPTE U ODBRANI I prilikom prijema servisa

Dodir lopte u odbrani I prilikom prijema servisa biće uključeni u Pravilnik o čelendžu. Jasan I vidljiv kontakt mora biti prikazan na video snimku kako bi se poništila prvobitna odluka. Ako video prikaz nije jasno vidljiv, na snazi ostaje prvobitna odluka.

IX Reduce breaks

SMANJENJE PREKIDA IGRE

Nakon što je rezultat čelendža saopšten, utakmica se nastavlja, uz korekciju rezultata, ukoliko je to potrebno. EKIPA KOJA JE ZATRAŽILA ČELENDŽ NE MOŽE da zatraži tajm-aut pre nego što se okonča naredno nadigravanje.

Ovo se primenjuje i na čelendže za situacije na kraju nadigravanja, kao i na čelendže za situacije tokom nadigravanja

X Use of the referee's whistle

KORIŠĆENJE SUDIJSKE PIŠTALJKE

Korišćenje sudijske pištaljke na kraju svakog nadigravanja nije uvek neophodno.

Da bi se to izbeglo, sudija treba da koristi pištaljku samo radi prekidanja akcije usled neke učinjene greške, kako bi se sprečio nastavak igre nakon te greške.

Predlog za PRESTANAK KORIŠĆENJA PIŠTALJKE u sledećim situacijama:

lopta UNUTRA / U AUTU (lopta direktno pada u teren ili van njega)

servirana lopta ne prelazi preko mreže

jasan / očigledan dodir bloka (lopta odlazi van prostora za igru).

XI Coach to speak to the first referee

OBRAĆANJE TRENERA PRVOM SUDIJI (samo u slučaju kada je pozicija prvog sudije bliže zapisničkom stolu)

Glavni trener može da priđe i razgovara sa prvim sudijom radi pojašnjenja ili potvrđivanja vrste traženog čelendža, kao i radi kratkih pitanja u situacijama koje izazivaju nedoumicu.

Prigovori i protesti nisu dozvoljeni i podležu sankcionisanju.

XII Warm-up protocol

PROTOKOL ZAGREVANJA

Odvojeno zagrevanje za servis:

90 sekundi po ekipi – protivnička ekipa mora da bude van terena

Oba tima će deliti mrežu tokom napadačkog dela zagrevanja , ali za serviranje tim A će imati prvih 90 sekundi na terenu, a zatim tim B isto vreme. Razlog za prilagođavanje je bezbednost sportista.

-10:00	Zagrevanje na mreži
-3:00	Zagrevanje za servis ekipe A
-1:30	Zagrevanje za servis ekipe B
-0:00	Kraj zagrevanja – ekipe odlaze do svojih klupa