REGULAMENTUL JOCULUI DE VOLEI

Aprobat de FIVB 2012

CARACTERISTICILE JOCULUI, FILOZOFIA REGULILOR DE JOC SI A ARBITRAJULUI

ACTUALIZARE TRADUCERE SILVIAN LUNGU
1/06/2015

CARACTERISTICILE JOCULUI

Voleiul este un joc sportiv, care se dispută între două echipe aflate pe o suprafaţă de joc împărţită printr-un fileu în două terenuri egale. Există diferite versiuni ale acestui joc care, în funcţie de imprejurari, oferă fiecăruia posibilitatea să se bucure de diversitatea lui.

Scopul jocului este de a face mingea să cadă în terenul de joc advers, trimiţând-o pe deasupra fileului şi de a o împiedica să atingă solul propriului teren. Fiecare echipă poate executa maxim trei loviri ale mingei (în plus faţă de contactul blocajului) pentru a o retrimite spre terenul advers.

Mingea este pusă în joc printr-un serviciu: jucătorul la serviciu loveşte mingea cu mâna pentru a o trimite pe deasupra fileului în terenul advers. Faza de joc continuă până când mingea atinge solul în terenul de joc, este trimisă în afara acestuia sau până când o echipă nu o joacă regulamentar.

În jocul de volei, echipa care câştigă faza de joc primeşte un punct (sistemul cu punct la fiecare fază de joc). Când echipa la primire câştigă faza, ea va câştiga un punct şi dreptul de a servi iar jucătorii acestei echipe efectuează o rotaţie, deplasându-se cu o poziţie în sensul acelor de ceasornic.

Partea I

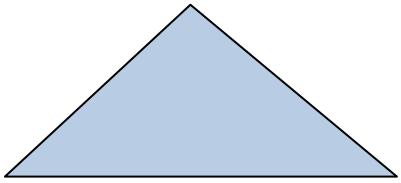
FILOZOFIA REGULILOR DE JOC ŞI A ARBITRAJULUI

INTRODUCERE

Voleiul este unul dintre sporturile cele mai populare şi de succes. Este unul dintre cele mai competitive si mai recreative din lume. Este un sport **rapid**, este **pasionant** iar acţiunea lui este **explozivă**. Ba mai mult, voleiul conţine câteva elemente principale care, **combinate** între ele, îi conferă unicitate printre jocurile de echipă.

Serviciu **LOVIREA (PASAREA) VOLEIBALATĂ** **Rotaţia**

Forţa săriturii **Acţiune Explozivă**



Atacul **JOC DE ECHIPĂ** **TERENURI SEPARATE** **Apărarea**

În ultimii ani FIVB a făcut paşi mari în adaptarea jocului pentru spectatorul modern.

Acest text destinat unei largi audienţe de iubitori ai voleiului – jucători, antrenori, arbitri, spectatori sau comentatori – are următoarele scopuri:

- să realizeze o mai bună înţelegere a regulilor pentru a permite un joc mai bun – în acest fel antrenorii pot crea structuri de echipe şi tactici mai bune, dând frâu liber jucătorilor să-şi etaleze calităţile;
- să realizeze o mai bună înţelegere a relaţiilor dintre reguli care să permită oficialilor să ia decizii mai bune.

Această introducere se concentrează in primul rând pe VOLEI ca joc competitiv si de abia apoi evidenţiază şi identifică principalele calităţi cerute pentru un arbitraj de succes.

VOLEIUL ESTE UN SPORT COMPETITIV

Competiţia eliberează puterile latente. Ea etalează tot ce este mai bun privitor la talent, creativitate şi frumuseţe. Regulile sunt astfel structurate pentru a permite manifestarea tuturor acestor calităţi. Cu câteva excepţii, voleiul pemite **tuturor** jucătorilor să acţioneze atât la fileu (în atac) cât şi în spatele terenului (pentru a se apăra sau pentru a servi).

William Morgan, inventatorul jocului, încă l-ar recunoaşte deoarece voleiul a păstrat, peste ani, elemente distinctive şi esenţiale. Unele dintre acestea sunt răspândite şi la alte sporturi cu fileu+minge:

- serviciul;
- rotaţia (alternanţă la serviciu);
- atacul;
- apărarea.

Oricum, voleiul este unic între sporturile la fileu prin efortul sportivilor de a menţine constant mingea in aer – la volei avem o "*minge zburătoare*" – şi prin permiterea unui anumit număr de pase (loviri) ale mingei între jucătorii aceleiaşi echipe, înainte de retrimiterea ei către adversari.

Introducerea jucătorului specializat în apărare –Libero– a sprijinit dezvoltarea jocului prin prelungirea duratei şi a numărului fazelor de joc. Modificările aduse regulii serviciului au schimbat acţiunea acestuia dintr–o simplă repunere a mingei în joc într-o redutabilă armă de atac.

Conceptul rotaţiei crează calea ce permite tuturor jucătorilor să treacă prin toate zonele terenului. Regulile referitoare la poziţiile jucătorilor trebuie să permită echipelor să fie flexibile şi să creeze noi dezvoltări de tactici interesante.

Competitorii folosesc baza pusă de aceste reguli pentru a se întrece în tehnici, tactici şi forţă. De asemenea, regulile permit jucătorilor libertatea de a se exprima în joc pentru a entuziasma spectatorii şi telespectatorii.

Astfel imaginea voleiului este una din ce în ce mai bună.

Pe măsură ce jocul va evolua, fără îndoială că vor mai fi schimbări – VOLEIUL va deveni mai bun, mai puternic şi mai rapid.

ARBITRUL ÎN INTERIORUL ACESTUI CONTEXT

Esenţa unei prestaţii bune a unui oficial derivă din conceptele de imparţialitate şi fermitate:

- **să fie** corect cu fiecare participant;
- să fie **perceput ca fiind** corect de către spectatori

Aceasta solicită o doză enormă de încredere – pentru a permite jucătorilor să ofere spectacol arbitrul va fi credibil:

- dacă va fi **precis în judecata sa;**
- dacă va **înţelege de ce e scrisă regula;**
- dacă va fi un **organizator priceput;**
- dacă va lăsa jocul să se desfăşoare fluent, **conducandu-l** până la stabilirea unui câştigător;
- dacă va fi **un educator** – prin folosirea regulilor pentru a penaliza incorectitudinea sau pentru a nu permite impoliteţea;
- dacă va **promova** jocul – aceasta însemnând că el trebuie să **permită ca elementele spectaculoase** ale jocului să strălucească, iar jucătorii cei mai buni să facă ceea ce ştiu ei cel mai bine- **spectacol** pentru public.

În cele din urmă, putem spune că un arbitru bun va folosi regulile pentru a face din competiţie o experienţă care să aducă satisfacţie **tuturor** celor implicaţi.

Pe cei care au ajuns cu lectura până aici îi rugăm să perceapa regulile ce urmează ca reflectând starea actuală a dezvoltării unui joc excepţional dar să ia in considerare că şi paragrafele de mai sus pot avea aceeaşi importanţă în stabilirea si întărirea poziţiei lor în cadrul acestui sport.

IMPLICAŢI-VĂ!

PĂSTRAŢI MINGEA ÎN ZBOR!

Partea a IIa

Secţiunea 1: JOCUL

CAPITOLUL UNU

INSTALAŢII ŞI ECHIPAMENTE

1 **ARIA DE JOC**

Aria de joc include *terenul de joc* şi *zona liberă*. Ea trebuie să fie rectangulară si simetrică. 1.1, D1a, D1b

1.1 **DIMENSIUNI** D2

Terenul de joc este un dreptunghi cu dimensiunile 18X9m, înconjurat de o *zonă liberă* cu o lăţime de minimum 3 m pe toate laturile.

Spaţiul de joc liber este spaţiul situat deasupra ariei de joc care este lipsit de orice obstacol. Spaţiul de joc liber trebuie să aibă o înălţime de minimum 7m de la suprafaţa de joc.

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB zona liberă trebuie să măsoare minimum 5m de la liniile laterale şi minimum 6,5m de la liniile de fund. Spaţiul de joc liber trebuie să măsoare in înalţime minimum 12,5m de la suprafaţa de joc.

1.2 **SUPRAFAŢA DE JOC**

1.2.1 *Suprafaţa de joc* trebuie să fie plană, orizontală şi uniformă. Ea nu trebuie să prezinte vreun pericol de rănire pentru jucători. Este interzis să se joace pe suprafeţe alunecoase sau cu asperităţi.

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, numai o suprafaţă din lemn sau sintetică este autorizată. Orice suprafaţă trebuie să fie în prealabil omologată de FIVB.

1.2.2 În sală, suprafaţa terenului de joc trebuie să aibă o culoare deschisa.

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, liniile trebuie să aibă culoarea albă. Culorile terenului de joc şi ale zonei libere trebuie să difere între ele. 1.1, 1.3

1.2.3	Pentru terenurile în aer liber este autorizată o pantă de scurgere a apei de 5mm pe metru. Liniile terenului constituite din materiale solide sunt interzise.	1.3
1.3	**LINII ALE TERENULUI**	D2
1.3.1	Toate liniile au o lăţime de 5cm. Liniile trebuie să aibă o culoare deschisă şi diferită de culoarea solului sau de a altor linii trasate.	1.2.2
1.3.2	**Linii de delimitare**	
	Două linii laterale şi două linii de fund delimitează terenul de joc. Atât liniile laterale cât şi liniile de fund sunt trasate în interiorul dimensiunilor terenului de joc.	1.1
1.3.3	**Linia de centru**	
	Axa liniei de centru împarte terenul de joc în două terenuri egale măsurând 9X9m fiecare; totuşi se consideră că întreaga lăţime a liniei aparţine celor două terenuri in mod egal. Linia de centru se intinde pe sub fileu între liniile laterale.	D2
1.3.4	**Linia de atac**	
	În fiecare teren, la 3m faţă de axa liniei de centru se traseaza o linie care marchează *zona de atac*. Linia de atac face parte din zona de atac.	1.3.3, 1.4.1
	Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, linia de atac este prelungită dincolo de liniile laterale cu cinci linii scurte de 15cm lungime şi 5cm lăţime, trasate la 20cm una faţă de cealaltă, pe o lungime totală de 1,75m. *"Linia de limitare a acţiunii antrenorilor"* (o linie întreruptă care se prelungeşte de la linia de atac până la linia de fund a terenului, paralelă cu linia laterală şi la 1,75 m distanţă de ea) este compusă din linii scurte de 15cm trasate la 20cm depărtare una de cealaltă, pentru a limita zona de acţiune a antrenorilor.	D2

1.4 ZONE SI ARII — D1b, D2

1.4.1 Zona de atac — 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2

În fiecare teren zona de atac este delimitată de axa liniei de centru şi de limita exterioară dinspre linia de fund a liniei de atac. — 1.3.3, 1.3.4 19.3.1.4 23.3.2.3e

Zona de atac este considerată ca fiind prelungită dincolo de liniile laterale, până la capătul zonei libere. — 1.1, 1.3.2

1.4.2 Zona de serviciu

Zona de serviciu este o zonă de 9 m lăţime situată în spatele fiecarei linii de fund.

Ea este limitată lateral prin două linii scurte, fiecare având 15cm lungime, trasate la 20cm în spatele liniei de fund ca o prelungire a liniilor laterale. Aceste două linii scurte sunt incluse în lăţimea zonei de serviciu. — 1.3.2, 12,D1b

În adâncime, zona de serviciu se întinde până la limita zonei libere. — 1.1

1.4.3 Zona de înlocuiri

Zona de înlocuiri este delimitată de prelungirea ambelor liniilor de atac până la masa scorerului. — 1.3.4, 15.6.1, D1b

1.4.4 Zona de schimbare a Libero-ului

Zona de schimbare a Libero-ului este o parte a zonei libere situată în faţa băncilor pentru rezerve, delimitată de prelungirea liniei de atac şi de linia de fund a terenului. — 19.3.2.7, D1b

1.4.5 Aria de incălzire

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, ariile de încălzire, măsurând aproximativ 3X3m, sunt situate în ambele colţuri ale suprafeţei de joc, pe partea băncilor pentru rezerve, în afara zonei libere. — 24.2.5, D1a, D1b

1.4.6	**Aria de pedeapsă**	
	Aria de pedeapsă, care măsoară aproximativ 1x1m şi este echipată cu două scaune, este localizată in aria de control dincolo de prelungirea liniei de fund. Ea poate fi delimitată cu o linie roşie de 5cm lăţime.	21.3.2.1, D1a D1b
1.5	**TEMPERATURA**	
	Temperatura minimă nu trebuie să fie inferioară valorii de 10 grade C (50 grade F).	
	Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, temperatura maximă nu trebuie să fie superioară valorii de 25 grade C (77 grade F) iar cea minimă nu trebuie să fie inferioară celei de 16 grade C (61 grade F).	
1.6	**ILUMINARE**	
	Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, iluminarea pe suprafaţa de joc trebuie să fie de la 1000 până la 1500 lucşi măsurată la 1m deasupra acesteia.	1
2	**FILEU ŞI STÂLPI**	D3
2.1	**ÎNĂLŢIMEA FILEULUI**	
2.1.1	Un *fileu* întins vertical este instalat deasupra axei liniei de centru. Marginea sa superioară trebuie să fie plasată la înălţimea de 2,43m pentru bărbaţi şi 2,24m pentru femei.	1.3.3
2.1.2	Înălţimea oficială a fileului este măsurată la centrul terenului de joc. Înăltimea celor două extremităţi ale fileului (deasupra liniilor laterale) nu trebuie să depăşească cu mai mult de 2 cm înălţimea oficială şi trebuie să fie egală in ambele parţi.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	**STRUCTURA FILEULUI**	
	Fileul măsoară 1m pe lăţime şi 9,50m până la 10m in lungime (cu 25 până la 50cm pe fiecare parte laterală). El este alcătuit din ochiuri pătrate cu latura de 10cm, confecţionate din sfoară de culoare neagră.	D3
	Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, în strânsă legatură cu regulamentele specifice ale competiţiei,	

dimensiunile ochiurilor fileului pot fi modificate pentru a facilita publicitatea conform acordurilor de marketing.

La marginea sa superioară este cusută pe toată lungimea sa o bandă din pânză albă, răsfrântă pe fiecare parte a fileului pe o lăţime de 7 cm, Fiecare capăt al benzii are o gaură prin care trece o sfoară pentru prinderea acesteia de stâlpi şi menţinerea întinsă a marginii superioare a fileului.

Prin interiorul benzii trece un cablu flexibil pentru prinderea fileului de stâlpi şi menţinerea marginii sale superioare întinsă.

La partea inferioară a fileului este o altă bandă orizontala, de 5 cm lăţime, similară cu banda superioară, prin care trece o sfoară. Această sfoară leagă fileul de stâlpi şi menţine intinsă partea sa inferioară.

2.3 BENZI LATERALE

Deasupra fiecărei linii laterale sunt fixate vertical pe fileu două benzi albe. 1.3.2, D3

Ele măsoară 5cm pe lăţime, 1m în lungime şi sunt considerate ca făcând parte din fileu.

2.4 ANTENE

Antena este o tijă flexibilă care măsoară 1,80m în lungime şi 10mm în diametru. Ea este confecţionată din fibră de sticlă sau dintr-un alt material similar.

La marginea exterioară a fiecărei benzi laterale este prinsă câte o antenă. Antenele sunt plasate in opoziţie de o parte şi alta a fileului. 2.3, D3

Partea superioară a antenei depăşeşte fileul cu 80cm şi este marcată cu benzi de 10cm vopsite în culori contrastante, de preferinţă alb şi roşu.

Antenele sunt considerate ca făcând parte din fileu şi delimitează lateral *spaţiul de trecere*. 10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 STÂLPI

2.5.1 Stâlpii de susţinere a fileului sunt plasaţi la o distanţă de la 0,50 m până la cel mult 1,00m de fiecare linie laterală. Ei au o înălţime de 2,55m şi este de preferat să fie reglabili. D3

Pentru toate competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, stâlpii pentru susţinerea fileului sunt plasaţi la o distanţă de 1,00m depărtare de liniile laterale.

2.5.2 Stâlpii trebuie să fie rotunzi şi netezi şi să fie fixaţi la sol. Fixarea stâlpilor cu ajutorul cablurilor este interzisă. Amenajările care prezintă un pericol sau care incomodează trebuie să fie eliminate.

2.6 ECHIPAMENT COMPLEMENTAR

Tot echipamentul complementar este determinat prin reglementările emise de FIVB.

3 MINGI

3.1 STANDARDE

Mingea trebuie să fie sferică, având o anvelopă flexibilă de piele sau piele sintetică iar în interior trebuie prevăzută cu o cameră din cauciuc sau alt material similar.

Mingea poate fi confecţionată intr-o singură culoare deschisă sau dintr-o combinaţie de culori.

Materialul de piele sintetică şi combinaţia de culori a mingilor folosite în competiţiile oficiale trebuie să fie conform standardelor FIVB.

Circumferinţa sa trebuie să fie cuprinsă între 65 şi 67cm, iar greutatea între 260 şi 280g.

Presiunea interioară trebuie să fie de la 0,300 până la 0,325kg/cm^2 (294,3 până la 318,82mbar sau hPa) (4,26 pâna la 4,61psi).

3.2 UNIFORMITATEA MINGILOR

Toate mingile utilizate într-un meci trebuie să aibă acelaşi standard cu privire la circumferinţă, greutate, presiune, model, culoare etc. 3.1

Competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, precum şi Campionatele sau Ligile Naţionale trebuie să fie jucate cu mingi omologate de FIVB sau cu alte tipuri de mingi in cazul in care există autorizarea prealabilă a FIVB.

3.3 SISTEMUL CU CINCI MINGI

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB trebuie să fie utilizate cinci mingi. În acest caz, şase culegători de mingi vor fi plasaţi astfel: câte unul în dreptul fiecărui colţ al zonei libere şi câte unul în spatele fiecărui arbitru.

D10

CAPITOLUL DOI

PARTICIPANŢI

4 ECHIPE

4.1 COMPONENŢA ECHIPELOR

4.1.1 O echipă poate fi compusă din maximum 12 jucători, un antrenor, doi antrenori secunzi, un terapeut şi un medic.

4.1.1.1, 5.2, 5.3

Numai persoanele înregistrate in foaia de arbitraj au dreptul să intre in aria competiţională şi cea de control în timpul încălzirii oficiale şi a meciului.

Pentru competiţiile seniorilor, mondiale şi oficiale ale FIVB, în foaia de arbitraj pot fi înregistraţi şi pot juca în meci maximum 14 sportivi. Cei cinci membri ai conducerii echipei (inclusiv antrenorul) care au dreptul să stea pe banca pentru rezerve sunt aleşi de către antrenor şi vor fi înregistraţi atât în foaia de arbitraj cât şi în formularul O-2 (bis).

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, medicul şi terapeutul trebuie să facă parte din delegaţie şi să fie acreditaţi în prealabil de FIVB.

Dacă, pentru competiţiile seniorilor, mondiale şi oficiale ale FIVB, medicul şi terapeutul nu fac parte dintre cei cinci înregistraţi în foaia de arbitraj atunci ei trebuie să stea în spatele băncii de rezervă în interiorul ariei de control si pot interveni doar la solicitarea arbitrilor pentru a rezolva o problemă medicală a unui membru al echipei. Terapeutul (chiar dacă nu este inregistrat pe foaia de arbitraj) poate participa la incălzire până in momentul începerii încălzirii oficiale la fileu.

4.1.2	Unul dintre jucători, cu exceptia LIBERO-ului, este căpitanul echipei şi el trebuie să fie identificat ca atare pe foaia de arbitraj.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Numai jucătorii înregistraţi pe foaia de arbitraj au voie să intre pe teren şi să participe la meci. După ce căpitanul şi antrenorul au semnat foaia de arbitraj, componenţa echipei nu mai poate fi modificată.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	**LOCUL PARTICIPANŢILOR**	
4.2.1	Jucătorii care nu sunt în joc trebuie să stea fie aşezati pe banca pentru rezerve a echipei lor, fie în aria lor de încălzire. Antrenorul şi ceilalţi membri ai echipei stau aşezati pe bancă, dar o pot părăsi temporar.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Băncile pentru rezerve sunt situate de o parte şi de alta a mesei scorerului, în afara zonei libere.	D1a, D1b
4.2.2	Numai membrilor echipei le este permis să stea aşezaţi pe bancă în timpul meciului şi să participe la încălzirea oficială.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Jucătorii care nu sunt în joc se pot încălzi fără mingi astfel:	
4.2.3.1	În timpul jocului în aria de încălzire;	1.4.5, 8.1, D1a, D1b
4.2.3.2	În cursul timpilor de odihnă şi T.T.O. în zona liberă situată în spatele propriului teren.	1.3.3, 15.4
4.2.4	În timpul pauzei dintre seturi jucătorii pot folosi mingile pentru incălzire numai in zona liberă. În cazul în care se solicită ca pauza dintre seturile 2 si 3 să fie extinsă peste cele trei minute atunci jucătorii pot folosi şi propriul teren de joc pentru incălzire.	18.1
4.3	**ECHIPAMENT**	
	Echipamentul jucătorului se compune dintr-un tricou, un şort, şosete şi pantofi de sport.	
4.3.1	Culoarea şi design-ul tricourilor, şorturilor şi şosetelor întregii echipe trebuie să fie uniforme (cu excepţia LIBERO–ului). Echipamentul trebuie să fie curat.	4.1, 19.2
4.3.2	Pantofii trebuie să fie uşori, flexibili, fără tocuri, cu tălpi din cauciuc sau materiale complexe.	

4.3.3	Tricourile jucătorilor trebuie să fie numerotate de la 1 până la 20.	4.3.3.2
4.3.3.1	Numerele trebuie plasate pe tricou în centrul pieptului şi al spatelui. Culoarea şi strălucirea numerelor trebuie să fie în contrast cu culoarea şi strălucirea tricourilor.	
4.3.3.2	Numerele trebuie să măsoare cel puţin 15cm în înălţime pe piept şi minimum 20cm in inăltime pe spate. Lăţimea benzii care formează cifra trebuie să fie de cel puţin 2cm.	
4.3.4	Căpitanul echipei este identificat graţie unei barete de 8X2cm, plasată pe tricou sub numărul de pe piept.	5.1
4.3.5	Este interzisă purtarea de echipamente de culoare diferită de a celorlalţi jucători (cu excepţia jucătorilor Libero) şi/sau fără numere regulamentare.	19.2
4.4	**SCHIMBĂRI DE ECHIPAMENT**	
	Primul arbitru poate autoriza ca unul sau mai mulţi jucători:	23
4.4.1	să joace desculţ(i);	
4.4.2	să-şi schimbe între seturi sau după înlocuire echipamentul deteriorat sau umed, cu condiţia ca modelul, culoarea şi numerele noului echipament să fie identice cu cele precedente;	4.3, 15.5
4.4.3	să joace în treninguri pe timp rece, cu condiţia ca acestea să aibă aceeaşi culoare şi acelaşi model pentru toată echipa, (cu excepţia jucătorilor Libero) şi să fie numerotate in conformitate cu regula 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5	**OBIECTE INTERZISE**	
4.5.1	Este interzis să fie purtate obiecte care pot să provoace accidentări sau să ofere un avantaj artificial jucătorului.	
4.5.2	Jucătorii au voie, pe riscul lor, să poarte ochelari sau lentile de contact.	
4.5.3	Pot fi folosite dispozitive medicale (ex. bandaje elastice) pentru prevenirea accidentărilor.	
	Pentru competiţiile seniorilor, mondiale şi oficiale ale FIVB, aceste dispozitive medicale trebuie să aibă aceeaşi culoare ca partea din ehipament langă care sunt purtate.	

5 LIDERII ECHIPELOR

Atât căpitanul echipei cât şi antrenorul sunt responsabili pentru conduita şi disciplina tuturor membrilor echipei lor. — 20

Jucatorii Libero nu pot fi căpitani de echipă.

5.1 CĂPITAN

5.1.1 ÎNAINTEA MECIULUI, căpitanul echipei semnează foaia de arbitraj şi reprezintă echipa sa la tragerea la sorţi. — 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 ÎN TIMPUL MECIULUI, căpitanul echipei acţionează în calitate de căpitan în joc atât timp cât el se află pe teren. Când căpitanul echipei nu se află pe teren, antrenorul sau căpitanul însuşi trebuie să desemneze un alt jucător din teren, in afară de Libero, care va prelua funcţia de căpitan în joc. Acest căpitan în joc îşi păstrează răspunderile până când este înlocuit sau căpitanul echipei revine pe teren sau setul se încheie. — 15.2.1

Când mingea este *afară din joc* căpitanul în joc este singurul autorizat să se adreseze arbitrilor pentru: — 8.2

5.1.2.1 a cere o explicaţie privind aplicarea sau interpretarea regulilor şi, de asemenea, pentru a face cunoscute cererile sau întrebările coechipierilor. În cazul în care explicaţia primului arbitru nu îl satisface, căpitanul în joc poate opta să protesteze impotriva deciziei şi il va informa imediat pe acesta că işi rezervă dreptul să inregistreze un protest oficial in foaia de arbitraj la sfarşitul meciului; — 23.2.4

5.1.2.2 a cere autorizarea:

a) schimbării partiale sau totale a echipamentului, — 4.3, 4.4.2
b) verificarii poziţiei echipelor, — 7.4, 7.6
c) controlului suprafeţei de joc, a fileului, a mingilor etc.; — 1.2, 2, 3

5.1.2.3 a cere timpii de odihnă şi înlocuirile de jucători, în absenţa antrenorului principal; — 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2

5.1.3 LA SFÂRŞITUL MECIULUI, căpitanul de echipă: — 6.3

5.1.3.1 mulţumeste arbitrilor şi semnează foaia de arbitraj pentru a confirma rezultatul meciului; — 25.2.3.3

5.1.3.2	poate, dacă el (sau căpitanul în joc care l-a înlocuit) l-a notificat la timpul potrivit pe primul arbitru, să înscrie in foia de arbitraj o contestaţie cu privire la aplicarea sau interpretarea de către arbitri a regulilor de joc.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	**ANTRENOR**	
5.2.1	Pe toată durata meciului, antrenorul conduce jocul echipei sale din afara terenului de joc. El stabileşte formaţiile de început, înlocuirile de jucători şi solicita timpii de odihnă. În timpul exercitării acestor atribuţii, interlocutorul său oficial este cel de-al doilea arbitru.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ÎNAINTEA MECIULUI, antrenorul înscrie sau verifică numele jucătorilor săi şi numerele acestora înregistrate pe foaia de arbitraj şi apoi o semnează.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	ÎN TIMPUL MECIULUI, antrenorul:	
5.2.3.1	înaintea fiecărui set, remite celui de-al doilea arbitru sau scorerului fişa cu poziţia iniţiala completată şi semnată;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	stă aşezat pe banca pentru rezerve, cel mai aproape de scorer, dar poate părăsi temporar poziţia sa;	4.2
5.2.3.3	cere timpii de odihnă şi înlocuirile;	15.4, 15.5
5.2.3.4	poate, ca de altfel toţi ceilalţi membri ai echipei, da indicaţii jucătorilor din teren. Antrenorului i se permite să stea în picioare sau să se deplaseze în interiorul zonei libere din faţa băncii de rezerve a echipei sale de la prelungirea liniei de atac până în aria de încălzire, fără a deranja sau întârzia jocul.	1.3.4, 1.4.5, D2
	Pentru competitiile mondiale şi oficiale ale FIVB, antrenorul este obligat să işi indeplinească funcţiile in spatele "liniei de limitare a acţiunii antrenorilor".	D1a, D1b, D2
5.3	**ANTRENOR SECUND**	
5.3.1	Antrenorul secund stă aşezat pe banca pentru rezerve a echipei, fară a avea dreptul de a interveni în meci.	
5.3.2	În cazul când antrenorul trebuie să-şi părăsească echipa, indiferent de motiv, incluzând si o sancţiune dar excluzând cazul în care intră în teren	5.1.2, 5.2

ca jucător, antrenorul secund poate să îşi asume atribuţiile antrenorului principal pe durata absenţei lui, numai la cererea căpitanului în joc adresată primului arbitru.

CAPITOLUL TREI

FORMULA JOCULUI

6 PENTRU A MARCA UN PUNCT, A CÂŞTIGA SETUL ŞI MECIUL

6.1 PENTRU A MARCA UN PUNCT

6.1.1 Punct

O echipă câştiga un punct:

6.1.1.1 când reuşeşte să trimită mingea în interiorul terenului advers; 8.3, 10.1.1

6.1.1.2 când echipa adversă comite o greşeală; 6.1.2

6.1.1.3 când echipa adversă este sancţionată cu penalizare. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Greşeala

O echipa comite o greşeală dacă execută o acţiune contrară regulilor de joc (sau le încalcă în alt mod). Arbitrii judecă greşelile şi decid consecintele conform prezentelor reguli, astfel:

6.1.2.1 dacă două sau mai multe greşeli sunt comise succesiv, numai prima dintre ele este luată în calcul.

6.1.2.2 dacă două sau mai multe greşeli sunt comise simultan de adversari, este socotită **DUBLĂ GREŞEALĂ** şi faza de joc este rejucată. 6.1.2, D11 (23)

6.1.3 Fază de joc şi fază de joc finalizată

O fază de joc este o succesiune de acţiuni de joc, care începe în momentul loviturii pentru serviciu şi se termină când mingea este afară din joc. **O fază de joc finalizată** este considerată a fi succesiunea de acţiuni de joc care are ca rezultat câştigarea unui punct de către una dintre echipe. Aceasta include şi cazul acordării unei penalizări şi pierderea serviciului ca urmare a depăşirii timpului limită pentru serviciu. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

6.1.3.1	dacă echipa la serviciu câştigă faza de joc ea câştigă un punct şi va servi în continuare;	
6.1.3.2	dacă echipa la primire câştigă faza de joc ea câştigă un punct şi dreptul de a servi.	
6.2	**PENTRU A CÂŞTIGA UN SET**	D11 (9)
	Un set (cu excepţia celui decisiv - al cincilea) este câştigat de echipa care obţine prima 25 puncte cu un avans de cel putin două puncte faţă de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continuă până când este realizată o diferenţă de două puncte (26 - 24, 27-25, …).	6.3.2
6.3	**PENTRU A CÂŞTIGA MECIUL**	D11 (9)
6.3.1	Meciul este câştigat de echipa care obţine trei seturi.	6.2
6.3.2	În cazul unei egalităţi de 2-2 la seturi, setul decisiv (al 5lea) este jucat până la punctul 15, cu o diferenţă minimă de două puncte între cele două echipe.	7.1
6.4	**FORFAIT ŞI ECHIPĂ INCOMPLETĂ**	
6.4.1	Dacă o echipă refuză să joace după ce a fost somata să o facă, ea este declarată forfait şi pierde meciul cu rezultatul 0-3 şi 0-25 pentru fiecare set.	6.2, 6.3
6.4.2	O echipă care, fără justificări valabile, nu se prezintă pe terenul de joc la ora stabilită, este declarată forfait cu acelaşi rezultat precum cel menţionat la Regula 6.4.1.	
6.4.3	O echipă declarată INCOMPLETA pentru un set sau pentru meci pierde setul sau meciul. Echipei adverse i se atribuie punctele sau punctele şi seturile necesare pentru a câştiga setul sau meciul. Echipa incompletă păstrează punctele şi seturile câştigate.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	**STRUCTURA JOCULUI**	
7.1	**TRAGEREA LA SORŢI**	
	Înaintea meciului, primul arbitru efectuează o tragere la sorţi pentru a decide cine are primul serviciu şi si in ce teren va juca fiecare echipă in	12.1.1

	primul set.	
	În cazul jucării unui set decisiv se procedează la o nouă tragere la sorţi.	6.3.2
7.1.1	Tragerea la sorţi se efectuează în prezenţa celor doi căpitani ai echipelor.	5.1
7.1.2	Câştigătorul tragerii la sorţi alege:	
	ORI	
7.1.2.1	dreptul de a servi sau de a primi serviciul,	12.1.1
	ORI	
7.1.2.2	terenul in care va juca primul set.	
	Cel care a pierdut obţine alternativa rămasă.	
7.2	**ÎNCĂLZIREA OFICIALĂ**	
7.2.1	Dacă inaintea meciului echipele au dispus exclusiv pentru ele de câte un teren de joc pentru incălzire atunci au dreptul să facă încălzire la fileu timp de 6 minute împreună sau timp de 10 minute dacă nu au avut aceasta posibilitate. **La competiţiile oficiale şi mondiale ale FIVB echipelor li se permite să se incălzească împreună la fileu timp de 10 minute.**	
7.2.2	La solicitarea unuia dintre căpitani încălzirea oficială se poate face separat. Echipele vor dispune de incălzire la fileu 3 sau 5 minute fiecare.	7.2.1
7.2.3	În cazul unei încălziri oficiale separate echipa care a câştigat dreptul să servească la începutul setului se va încălzi prima la fileu.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	**FORMAŢIA DE START A ECHIPEI**	
7.3.1	Fiecare echipă trebuie să aiba permanent in joc şase (6) jucători.	6.4.3
	Formaţia de start a echipei indică ordinea la rotaţie a jucătorilor pe teren. Această ordine trebuie menţinută pe toată durata setului.	7.6
7.3.2	Înainte de începutul fiecărui set, antrenorul trebuie să înscrie formaţia de start a echipei sale pe o *fişă cu poziţia iniţială*. Această fişă, corect	5.2.3.1, 24.3.1,

	completată şi semnată, este înmânată celui de-al doilea arbitru sau scorerului.	25.2.1.2
7.3.3	Jucătorii care nu fac parte din formaţia de start sunt jucători de rezervă în acel set (excepţie fac jucătorii Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4	După ce fişa cu poziţia iniţială a fost înmânată celui de-al doilea arbitru sau scorerului, nu mai poate fi permisă nici o modificare a formaţiei fără o înlocuire regulamentară.	15.2.2, 15.5 D11 (5)
7.3.5	Nepotrivirea dintre poziţia jucătorilor din teren şi cea înscrisă în fişa cu poziţia iniţială a echipei sunt tratate dupa cum urmeaza:	24.3.1
7.3.5.1	dacă înaintea începerii setului se constatată o nepotrivire între poziţiile jucatorilor înscrisi în fişa cu poziţia iniţiala şi poziţiile jucătorilor prezenţi pe teren atunci poziţiile jucătorilor trebuie să fie corectate conform cu cele din fişă. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2
7.3.5.2	în mod similar când, inaintea inceperii setului, unul sau mai mulţi jucători prezenţi pe teren nu sunt înscrişi pe fişa cu poziţia iniţiala, formaţia de pe teren trebuie corectată conform fişei. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2
7.3.5.3	totuşi, dacă antrenorul doreşte să menţină pe teren jucătorul(ii) neînscriş(i) pe fişă, el va trebui să solicite, folosind semnalizarea oficială, înlocuirea(ile) regulamentară(e) care va(vor) fi înregistrată(e) pe foaia de arbitraj. Dacă în timpul jocului se descoperă o nepotrivire între poziţia jucătorilor în teren şi fişa cu poziţia iniţială, echipa în culpă trebuie să revină la poziţia corectă. Toate punctele marcate de către echipa în culpă, din momentul exact al comiterii greşelii până la descoperirea ei, vor fi anulate. Punctele adversarilor vor fi păstrate şi, în plus, ei vor primi un punct şi dreptul de a servi.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Dacă în timpul meciului descoperim că un jucător aflat în teren nu a fost trecut in foaia de arbitraj atunci echipei adverse i se acordă un punct şi dreptul de a servi iar punctele realizate până în acel moment i se păstreaza. Echipei în culpă i se anulează punctele şi/sau seturile (0-25 daca este cazul) realizate din momentul în care jucătorul in cauză a intrat in teren. Fişa cu poziţia iniţială va fi refăcută şi se va trimite în teren alt jucător în locul celui neînregistrat.	6.1.2, 7.3.2

7.4	**POZIŢII**	D4
	În momentul când mingea este lovită de către sportivul aflat la serviciu, jucătorii fiecărei echipe trebuie să fie plasaţi, potrivit cu ordinea la rotaţie, în interiorul propriului teren (cu excepţia jucătorului la serviciu).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Poziţiile jucătorilor sunt numerotate după cum urmează :	
7.4.1.1	cei trei jucători plasaţi de-a lungul fileului sunt jucătorii din linia întâi şi ocupă poziţiile 4 (în faţă - stânga), 3 (în faţă - centru) şi 2 (în faţă - dreapta).	
7.4.1.2	ceilalţi trei sunt jucători din linia a doua şi ocupă poziţiile 5 (în spate - stânga), 6 (în spate - centru) şi 1 (în spate - dreapta).	
7.4.2	Poziţii relative între jucători:	
7.4.2.1	fiecare jucător din linia a doua trebuie să fie plasat mai departe de linia de centru decât corespondentul său din linia întâi;	
7.4.2.2	atât jucătorii din linia întâi cât şi jucătorii din linia a doua trebuie să fie poziţionaţi lateral în ordinea indicată de Regula 7.4.1.	
7.4.3	Poziţiile jucătorilor sunt determinate şi controlate prin poziţiile picioarelor lor în contact cu solul, după cum urmează:	D4
7.4.3.1	fiecare jucător din linia întâi trebuie să aibă cel puţin o parte a piciorului mai aproape de linia de centru decât picioarele jucătorului corespondent din linia a doua;	1.3.3
7.4.3.2	fiecare jucător din partea dreaptă (stângă) trebuie să aibă cel puţin o parte a piciorului mai aproape de linia laterală din dreapta (stânga) decât picioarele jucătorului din centrul liniei sale.	1.3.2
7.4.4	După lovitura de serviciu, jucătorii pot să se deplaseze şi să ocupe orice poziţie în propriul lor teren de joc şi în zona liberă.	
7.5	**GREŞEALĂ DE POZIŢIE**	D4, D11 (13)
7.5.1	O echipă comite o *greşeală de poziţie* dacă un jucător nu ocupă poziţia sa corectă în momentul când mingea este lovită de jucătorul la serviciu. Include şi cazul în care jucătorul a fost înlocuit neregulamentar.	7.3, 7.4, 15.9

7.5.2	Dacă jucătorul la serviciu comite o greşeală de serviciu în momentul lovirii mingei, greşeala sa este considerată ca fiind prima în raport cu o greşeală de poziţie.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Dacă, după lovirea mingei, serviciul devine greşit, atunci greşeala de poziţie este prima care va fi luată în calcul.	12.7.2
7.5.4	O greşeală de poziţie antrenează următoarele consecinţe:	
7.5.4.1	echipa este sancţionată prin faptul că adversarul câştigă un punct şi dreptul de a servi;	6.1.3
7.5.4.2	poziţiile jucătorilor sunt corectate.	7.3, 7.4
7.6	**ROTAŢIE**	
7.6.1	Ordinea la rotaţie este determinată prin formaţia de start a echipei şi este controlată prin păstrarea ordinii la serviciu şi a poziţiilor jucătorilor pe toată durata setului.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Când echipa la primire câştigă dreptul la serviciu, jucătorii săi efectuează o rotaţie, deplasându-se cu o poziţie în sensul acelor de ceasornic: jucătorul din poziţia 2 trece în poziţia 1 pentru a servi, jucătorul din poziţia 1 trece în poziţia 6 etc.	12.2.2.2
7.7	**GREŞEALA DE ROTAŢIE**	D11 (13)
7.7.1	O greşeală de rotaţie este comisă când SERVICIUL nu este efectuat conform cu ordinea la rotaţie. Ea antrenează următoarele consecinţe respectând succesiunea de mai jos:	7.6.1, 12
7.7.1.1	echipa este sancţionată prin faptul ca adversarul căştigă un punct şi dreptul de a servi;	6.1.3
7.7.1.2	ordinea la rotaţie a jucătorilor este corectată.	7.6.1
7.7.2	În plus, scorerul trebuie să determine momentul exact în care greşeala a fost comisă. Toate punctele marcate începând din acel moment de echipa care a greşit trebuie anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menţinute.	25.2.2.2
	Dacă momentul începerii comiterii greşelii nu poate fi determinat, nici un punct sau puncte nu se vor anula iar singura sancţiune va fi acordarea unui punct adversarului şi dreptul de a servi.	6.1.3

CAPITOLUL PATRU

ACŢIUNI DE JOC

8 SITUAŢII DE JOC

8.1 MINGE ÎN JOC

Mingea este în joc începând din momentul loviturii de serviciu care a fost autorizată de primul arbitru. 12, 12.3

8.2 MINGE AFARĂ DIN JOC

Mingea devine afară din joc începând din momentul când este comisă o greşeală semnalizată prin fluier de unul dintre arbitri; iar în absenţa unei greşeli, începând din momentul semnalizării prin fluier.

8.3 MINGE "ÎN TEREN" D11 (14), D12 (1)

Mingea este "în teren" dacă în timpul contactului cu podeaua atinge terenul de joc, inclusiv liniile de delimitare. 1.1, 1.3.2

8.4 MINGE "AFARĂ"

Mingea este "afară" când:

8.4.1 partea din minge care atinge podeua este complet în afara liniilor de delimitare; 1.3.2,D11(15), D12 (2)

8.4.2 ea atinge un obiect din afara terenului de joc, plafonul sau o persoană din afara jocului; D11 (15), D12 (4)

8.4.3 ea atinge antenele, cablul, sforile, stâlpii sau fileul însuşi în exteriorul benzilor laterale; 2.3, D3. D5a, D11 (15), D12 (4),

8.4.4 traversează planul vertical al fileului atât parţial cât şi total prin afara spaţiului de trecere, cu excepţia cazurilor din Regula 10.1.2; 2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)

8.4.5 traversează complet spaţiul inferior. 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

9 JOCUL CU MINGEA

Fiecare echipă trebuie să joace în interiorul propriei suprafeţe şi spaţiu de joc (cu excepţia prevăzută de Regula 10.1.2). Totuşi, mingea poate fi recuperată şi retrimisă în joc din afara zonei libere.

9.1 LOVITURI ALE ECHIPEI

Orice contact cu mingea al unui jucător aflat in joc este considerat *lovitura a echipei*. 14.4.1

Fiecare echipă are dreptul la maximum trei lovituri (în plus faţă de blocaj) pentru a retrimite mingea. Dacă sunt utilizate mai mult de trei lovituri, echipa comite greşeala celor "PATRU LOVITURI".

9.1.1 CONTACTE CONSECUTIVE

Unui jucător nu i se permite să lovească mingea de două ori consecutiv (exceptând situaţiile prevăzute de Regulile 9.2.3, 14.2 şi 14.4.2). 9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 CONTACTE SIMULTANE

Doi sau trei jucători pot (le este permis) să atingă mingea în acelaşi timp.

9.1.2.1 Când doi (trei) coechipieri ating mingea simultan, sunt numărate două (trei) lovituri (cu excepţia blocajului). Dacă ei încearcă să joace mingea, dar numai unul dintre jucători o atinge, este numărată o singură lovitură. O ciocnire între jucători nu constituie o greşeală.

9.1.2.2 Când doi adversari ating mingea simultan deasupra fileului şi mingea rămâne în joc, echipa care recepţionează mingea are dreptul la alte trei noi lovituri. Dacă o astfel de minge cade "afară" din teren, greşeala este a echipei plasate de cealaltă parte a fileului.

9.1.2.3 În cazul unei lovituri simultane deasupra fileului între doi adversari, care duce la un contact prelungit cu mingea, jocul va continua. 9.1.2.2

9.1.3 LOVITURĂ AJUTATĂ

În interiorul ariei de joc, jucătorului nu-i este permis să se sprijine pe un coechipier sau pe orice structură/obiect exterior jocului cu scopul de a lovi mingea. 1

	Totuşi, jucătorul care este pe punctul de a comite o greşeală (atingerea fileului, depăşirea liniei de centru etc.) poate fi oprit sau tras înapoi de un coechipier.	1.3.3, 11.4.4
9.2	**CARACTERISTICI ALE LOVITURII**	
9.2.1	Mingea poate atinge orice parte a corpului.	
9.2.2	Mingea nu trebuie sa fie prinsă şi/sau aruncată. Ea poate ricoşa în orice direcţie.	9.3.3
9.2.3	Mingea poate atinge mai multe părţi ale corpului, cu condiţia ca aceste contacte să aibă loc simultan.	
	Excepţii:	
9.2.3.1	la blocaj, contacte consecutive pot fi realizate de unul sau mai mulţi jucători, cu condiţia ca aceste contacte să aibă loc în cursul aceleiaşi acţiuni;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	la prima lovitură a echipei, mingea poate atinge consecutiv mai multe părţi ale corpului, cu condiţia ca aceste contacte să aibă loc în cursul aceleiaşi acţiuni.	9.1, 14.4.1
9.3	**GREŞELI ÎN JOCUL CU MINGEA**	
9.3.1	PATRU LOVITURI: o echipă loveşte mingea de patru ori înainte de a o retrimite.	9.1, D11 (18)
9.3.2	LOVITURĂ AJUTATĂ: în interiorul ariei de joc un jucător se sprijină pe un coechipier sau pe orice structură/obiect exterior cu scopul de a lovi mingea.	9.1.3
9.3.3	ŢINUTĂ: mingea este prinsă şi/sau aruncată; mingea nu ricoşeaza din lovitură.	9.2.2, D11(16)
9.3.4	DUBLU CONTACT: un jucător loveşte mingea de două ori succesiv sau mingea atinge succesiv mai multe părţi ale corpului său.	9.2.3, D11(17)

10	**MINGE ÎN DIRECŢIA FILEULUI**	
10.1	**MINGE TRAVERSÂND FILEUL**	
10.1.1	Mingea trimisă către terenul advers trebuie să treacă pe deasupra fileului prin interiorul *spaţiului de trecere*. Spaţiul de trecere este partea superioară din *planul vertical al fileului* delimitat:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	dedesubt - de marginea superioară a fileului;	2.2
10.1.1.2	pe margini - de antene şi prelungirea lor imaginară;	2.4
10.1.1.3	deasupra - de plafon.	
10.1.2	Mingea care a depăşit planul vertical al fileului către zona liberă a terenului advers total sau parţial prin *spaţiul exterior*, poate fi readusă în propriul spatiu de joc, in cadrul loviturilor regulamentare ale echipei, cu condiţia ca:	9.1, D5b
10.1.2.1	terenul advers să nu fie atins de catre jucător;	11.2.2
10.1.2.2	mingea, când este trimisă înapoi, să depăşească planul fileului din nou total sau parţial prin spaţiul exterior, de aceeaşi parte a terenului. Echipa adversă nu are dreptul să se opună acestei acţiuni.	11.4.4, D5b
10.1.3	Mingea care se indreaptă către terenul advers prin *spaţiul inferior*, este in joc până când traversează complet planul vertical al fileului.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	**MINGE CARE ATINGE FILEUL**	
	Mingea poate atinge fileul în timpul depăşirii acestuia.	10.1.1
10.3	**MINGE ÎN FILEU**	
10.3.1	O minge trimisă în fileu poate fi reluată în cadrul celor trei lovituri ale echipei.	9.1
10.3.2	Dacă mingea rupe ochiurile fileului sau îl răsuceşte, faza de joc este anulată şi rejucată.	

11	**JUCĂTOR LA FILEU**	
11.1	**TRECERE PE DEASUPRA FILEULUI**	
11.1.1	La blocaj, jucătorul are voie să atingă mingea pe deasupra fileului în spaţiul de joc advers dar nu înaintea sau în timpul loviturii de atac a acestuia.	14.1, 14.3
11.1.2	După lovitura de atac, jucătorul are voie să treacă mâna pe deasupra fileului în spaţiul de joc advers cu condiţia ca atingerea mingei să fi avut loc în propriul spaţiu de joc.	
11.2	**PĂTRUNDERE PE SUB FILEU**	
11.2.1	Este permisă pătrunderea în spaţiul de joc advers pe sub fileu, cu condiţia ca aceasta să nu influenţeze jocul adversarului.	
11.2.2	Pătrunderea în terenul advers, pe deasupra liniei de centru:	1.3.3, 11.2.2.1 D11 (22)
11.2.2.1	atingerea terenului de joc advers cu talpa (tălpile), este permisă cu condiţia ca cel puţin o parte a acesteia (acestora) să rămână în contact cu linia de centru sau să fie deasupra ei.	1.3.3, D11(22)
11.2.2.2	atingerea terenului de joc advers cu orice parte a corpului mai sus de talpă este permisa cu condiţia ca această acţiune să nu influenţeze jocul adversarului.	1.3.3,11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Un jucător poate să pătrundă în terenul de joc advers după ce mingea a devenit afară din joc.	8.2
11.2.4	Jucătorii pot pătrunde în zona liberă a terenului advers, cu condiţia să nu influenţeze jocul adversarului.	
11.3	**CONTACT CU FILEUL**	
11.3.1	În timpul acţiunii de jucare a mingei contactul jucătorului cu fileul, între antene, constituie o greşeală. Acţiunea de jucare a mingei include (printre altele) elanul, lovirea mingei (sau incercarea de a lovi mingea) şi aterizarea.	11.4.4, 23.3.2.3c, 4.3.2.3, D3
11.3.2	Jucătorii au voie sa atingă stâlpii, cablul, sforile şi orice alt obiect dincolo de antene, incluzând chiar şi fileul, cu condiţia ca această acţiune să nu influenţeze derularea jocului.	D3

11.3.3	Nu este comisă o greşeală atunci când mingea trimisă în fileu provoacă contactul fileului cu un jucător advers.	
11.4	**GREŞELI ALE JUCĂTORULUI LA FILEU**	
11.4.1	Un jucător atinge mingea sau un adversar în spaţiul de joc advers înaintea sau în timpul loviturii de atac a adversarului.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Un jucător influenţeaza jocul adversarului prin pătrunderea pe sub fileu în spaţiul de joc advers.	11.2.1
11.4.3	Un jucător pătrunde cu toată talpa (tălpile) in terenul advers.	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	Un jucator deranjează jocul dacă:	
	-atinge fileul între antene sau chiar antenele in timpul acţiunii sale de jucare a mingei;	11.3.1
	-foloseşte fileului între antene ca suport sau sprijin pentru a se redresa**;**	D11 (19)
	-prin atingerea fileului işi crează un avantaj nesportiv asupra adversarului;	
	-efectueaza acţiuni ce ar putea influenţa tentativa unui adversar de a juca mingea;	
	-se agată, se prinde de fileu.	
	Sunt consideraţi in timpul acţiunii de jucare a mingei sportivii care sunt foarte aproape de locul in care se află mingea sau care incearcă să o lovească chiar dacă nu o ating.	
	Totuşi atingerea fileului în afara antenelor nu constituie o greseală (exceptie făcând regula 9.1.3)	
12	**SERVICIU**	
	Serviciul este actul punerii mingei în joc de către jucătorul din spate-dreapta, plasat în zona de serviciu.	1.4.2, 8.1, 2.4.1

12.1	**PRIMUL SERVICIU AL UNUI SET**	
12.1.1	Primul serviciu al primului set, ca şi primul serviciu al setului decisiv (al 5-lea), este executat de echipa desemnată prin tragere la sorţi.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Celelalte seturi vor fi începute cu serviciul echipei care nu a servit prima în setul anterior.	
12.2	**ORDINEA LA SERVICIU**	
12.2.1	Jucătorii trebuie să urmeze ordinea la serviciu indicată în fişa cu poziţia initiala.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	După primul serviciu al setului, jucătorul la serviciu este determinat după cum urmează:	12.1
12.2.2.1	când echipa la serviciu câştigă faza de joc, jucătorul care a efectuat serviciul precedent (sau jucătorul care l-a înlocuit) serveşte din nou;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	când echipa la primire câştigă faza de joc, ea obţine dreptul să servească şi efectuează o rotaţie înainte de a servi. Serviciul va fi efectuat de jucătorul care trece din poziţia 2 (faţă-dreapta) în poziţia 1 (spate-dreapta).	6.1.3, 7.6.2
12.3	**AUTORIZAREA SERVICIULUI**	
	Primul arbitru autorizează execuţia serviciului după ce a verificat dacă cele două echipe sunt pregătite să joace şi dacă jucătorul la serviciu este în posesia mingei.	12, D11 (1)
12.4	**EXECUŢIA SERVICIULUI**	D11 (10)
12.4.1	Mingea va fi lovită cu o mână sau cu oricare parte a braţului după ce a fost aruncata sau lasată sa cadă din mână (mâini).	
12.4.2	O singura lansare a mingei pentru a fi servită este permisa. Trecerea mingei dintr-o mână in alta şi lovirea ei de sol este permisă.	
12.4.3	În momentul loviturii serviciului sau al desprinderii de la sol pentru un serviciu din săritură, jucătorul de la serviciu nu are voie să atingă terenul de joc (inclusiv linia de fund) sau solul in afara zonei de serviciu. După ce a lovit mingea, el poate să păşească sau să revină pe sol în afara zonei de serviciu sau în interiorul terenului de joc.	1.4.2,27.2.1.4, D11 (22), D12 (4),

12.4.4	Jucătorul la serviciu trebuie să lovească mingea în decursul a 8 secunde care urmează fluierului primului arbitru pentru autorizarea serviciului.	12.3, D11 (11)
12.4.5	Serviciul executat înainte de fluierul arbitrului trebuie să fie anulat şi repetat.	12.3
12.5	**PARAVAN**	D6, D11 (12)
12.5.1	Jucătorii echipei la serviciu nu au voie să împiedice adversarii, printr-un *paravan individual sau colectiv*, să vadă jucătorul la serviciu şi traiectoria mingei servite.	12.5.2
12.5.2	Un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu fac paravan dacă mişcă braţele, sar sau se balansează lateral în timpul executării serviciului sau stau grupaţi pentru a-l acoperi pe jucătorul de la serviciu si traiectoria mingei.	12.4, D6
12.6	**GREŞELI ÎN TIMPUL ACŢIUNII DE EXECUTARE A SERVICIULUI**	
12.6.1	Greşeli ale serviciului	
	Greşelile următoare au drept consecinţă o schimbare de serviciu, chiar dacă adversarul este în poziţie greşită. Jucătorul la serviciu:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	încalcă ordinea la serviciu;	12.2
12.6.1.2	nu execută serviciul corect.	12.4
12.6.2	Greşeli ale serviciului după lovirea mingei	
	După ce mingea a fost lovită corect, serviciul devine greşit (cu excepţia cazului în care un jucător este în poziţie greşită) dacă mingea:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	atinge un jucător al echipei la serviciu sau nu depăşeşte complet prin spatiul de trecere planul vertical al fileului;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	aterizeaza “afară”;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	trece pe deasupra unui paravan.	12.5, D11 (12)

12.7	**GREŞELI ALE SERVICIULUI ŞI GREŞELI DE POZIŢIE**	
12.7.1	Dacă jucătorul la serviciu comite o greşeală în timpul executării acestuia (execuţie incorectă, ordinea la rotaţie eronată etc.) şi adversarul se află în poziţie greşită, greşeala serviciului este cea penalizată.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Dimpotrivă, când execuţia serviciului a fost corectă, dar serviciul devine ulterior greşit (ajunge afară, paravan etc.), greşeala de poziţie a fost comisă prima şi este, deci, penalizată.	7.5.3, 12.6.2
13	**LOVITURA DE ATAC**	
13.1	**CARACTERISTICILE *LOVITURII DE ATAC***	12, 14.1.1
13.1.1	Toate acţiunile care direcţionează mingea înspre spaţiul de joc advers, cu excepţia serviciului şi blocajului, sunt considerate lovituri de atac.	
13.1.2	În momentul unei lovituri de atac, plasarea mingei este permisă numai daca mingea este lovita clar si nu este prinsa sau aruncată.	9.2.2
13.1.3	O *lovitură de atac este efectivă* în momentul când mingea depăşeşte în întregime planul vertical al fileului sau este atinsă de un adversar.	
13.2	**RESTRICŢII ALE LOVITURII DE ATAC**	
13.2.1	Un jucător din linia întâi poate efectua o lovitură de atac la orice înălţime, cu condiţia ca acel contact cu mingea să fi avut loc în interiorul propriului său spaţiu de joc (excepţie Regulile 13.2.4 si 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Un jucător din linia a doua are voie să execute o lovitură de atac la orice înălţime dinapoia zonei de atac:	1.4.1, 7.4.1.2, 9.3.1.2, D8
13.2.2.1	în momentul săriturii sale, talpa piciorului (picioarelelor) jucătorului nu trebuie nici să atingă şi nici să depăşească linia de atac;	1.3.4
13.2.2.2	după ce a lovit mingea, el poate să revină pe sol în interiorul zonei de atac.	1.4.1
13.2.3	De asemenea, unui jucător din linia a doua ii este permis sa realizeze un atac efectiv din zona de atac dacă, in momentul contactului, o parte a mingei este mai jos decat marginea superioara a fileului.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.2.4	Nici un jucător nu are voie să efectueze o lovitură de atac asupra serviciului advers, atunci când mingea este în zona de atac şi în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1

13.3	**GREŞELI ALE LOVITURII DE ATAC**	
13.3.1	Un jucător loveşte mingea în spaţiul de joc al echipei adverse.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Un jucător trimite mingea "afară".	8.4, D11 (15)
13.3.3	Un jucător din linia a doua execută un atac efectiv din zona de atac, atunci când mingea este situată în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Un jucător execută un atac efectiv asupra serviciului advers, când mingea este în zona de atac şi în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
13.3.5	Un LIBERO execută un atac efectiv, iar în momentul loviturii mingea se află în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Un jucător execută un atac efectiv asupra unei mingi aflata în totalitate deasupra marginii superioare a fileului când ea este provenită dintr-un pas în degete al LIBERO-ului aflat în propria zonă de atac.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14	**BLOCAJUL**	
14.1	**ACŢIUNEA DE A BLOCA**	
14.1.1	*Blocajul* este acţiunea jucatorilor plasaţi aproape de fileu, ce depăsesc înalţimea lui, de a intercepta mingea venită dinspre adversar, fără a se ţine cont de înaltimea la care se produce contactul cu aceasta. Numai jucătorilor din linia întâi le este permis să realizeze un *blocaj efectiv*, dar in momentul contactului cu mingea, o parte a corpului trebuie sa fie mai sus decât marginea superioară a fileului.	7.4.1.1
14.1.2	**Tentativa de blocaj** *Tentativa de blocaj* este acţiunea de a bloca fără a fi atinsă mingea.	
14.1.3	**Blocaj efectiv** Un *blocaj este efectiv* ori de câte ori mingea este atinsă de un jucător aflat în acţiunea de a bloca.	D7

14.1.4	**Blocaj colectiv**	
	Un *blocaj colectiv* este realizat de doi sau trei coechipieri aflaţi unul aproape de celălalt şi devine efectiv când unul dintre ei atinge mingea.	
14.2	**CONTACTE ALE BLOCAJULUI**	
	Contactele consecutive cu mingea (rapide şi continue) realizate de unul sau mai mulţi jucători aflaţi la blocaj sunt permise, cu condiţia ca aceste contacte să fi avut loc în cursul aceleiaşi acţiuni.	9.1.1, 9.2.3
14.3	**BLOCAJ ÎN SPAŢIUL DE JOC ADVERS**	
	În cursul acţiunii de a bloca, jucătorul poate să treacă mâinile şi braţele pe deasupra fileului, cu condiţia ca aceasta să nu împiedice jocul adversarului. Deci, nu este permisă atingerea mingei pe deasupra fileului in spatiul de joc advers atât timp cât adversarul nu a executat o lovitură de atac.	13.1.1
14.4	**BLOCAJUL ŞI LOVITURILE ECHIPEI**	
14.4.1	Contactul mingei cu blocajul nu este considerat ca o lovitură a echipei. În consecinţă, după o atingere la blocaj, echipa are dreptul la trei lovituri pentru a retrimite mingea.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Prima lovitură după blocaj poate fi executată de oricare jucător, inclusiv de cel care a atins mingea în cursul blocajului.	14.4.1
14.5	**BLOCAJUL SERVICIULUI**	D11 (12)
	Blocarea serviciului advers este interzisă.	
14.6	**GREŞELI ALE BLOCAJULUI**	D11 (20)
14.6.1	Jucătorul aflat in acţiunea de a bloca atinge mingea în spaţiul de joc advers înaintea sau în momentul loviturii de atac a adversarului.	14.3
14.6.2	Un jucător din linia a doua sau un LIBERO execută sau participă la un blocaj efectiv.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Blocarea serviciului advers.	14.5, D11 (12)
14.6.4	Mingea atinsă de blocaj ajunge “afară”.	8.4

14.6.5	Blocarea mingei în spaţiul de joc advers prin afara antenelor.	
14.6.6	Un LIBERO realizează o tentativă de blocaj singur sau cu alţi coechipieri.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPITOLUL CINCI

ÎNTRERUPERI DE JOC, ÎNTÂRZIERI ŞI INTERVALE

15 ÎNTRERUPERI DE JOC

O întrerupere de joc este timpul scurs de la sfârşitul unei faze de joc finalizate şi până la fluierul primului arbitru pentru autorizarea următorului serviciu. — 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

Singurele ***întreruperi de joc regulamentare*** sunt *TIMPII DE ODIHNĂ* şi *ÎNLOCUIRILE DE JUCĂTORI*

15.1 NUMĂR DE ÎNTRERUPERI REGULAMENTARE

Fiecare echipă are dreptul să ceară un număr maxim de doi timpi de odihnă şi şase înlocuiri de jucători într-un set. — 6.2, 15.4, 15.5

La competiţiile de seniori, oficiale şi mondiale ale FIVB, FIVB poate reduce cu unul numărul de TO şi/sau TTO dacă înţelegerile cu sponsorii, marketingul sau televiziunea o cer.

15.2 SUCCESIUNEA ÎNTRERUPERILOR DE JOC REGULAMENTARE

15.2.1 Cererea pentru unul sau doi timpi de odihnă şi o cerere de înlocuire pentru una sau cealaltă din echipe se pot succeda fără să fie necesară o reluare prealabilă a jocului. — 15.4, 15.5

15.2.2 Totuşi, o echipă nu este autorizată să **ceară** întreruperi consecutive pentru înlocuiri de jucători în cursul aceleiaşi întreruperi a jocului. Doi sau mai mulţi jucători pot fi înlocuiţi, la cerere, în cursul aceleiaşi întreruperi de joc. — 15.5, 15.6.1

15.2.3 Între două solicitări succesive de înlocuiri regulamentare trebuie să se dispute o fază de joc finalizată. — 6.1.3, 15.5

15.3	**CERERI PENTRU ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE**	
15.3.1	Întreruperile de joc regulamentare pot fi cerute **numai** de către antrenorul principal sau în absenţa lui de către căpitanul în joc.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Inlocuirea înainte de începutul unui set este permisă şi trebuie să fie înregistrată ca o înlocuire regulamentară în acel set.	7.3.4
15.4	**TIMPI DE ODIHNĂ ŞI TIMPI TEHNICI DE ODIHNĂ**	
15.4.1	Timpii de odihnă sunt solicitaţi cu ajutorul semnalizării oficiale, când mingea este in afara jocului şi înainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului. Durata timpilor de odihnă ceruţi de fiecare echipă este de 30 de secunde.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
	Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB este obligatoriu să se folosească avertizorul sonor şi semnalizarea oficială.	D11 (4)
15.4.2	**Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, se vor aplica în seturile 1-4 câte doi "Timpi Tehnici de Odihnă" a căror durată este de 60 de secunde. Aceştia vor fi acordaţi automat când echipa care conduce acumulează 8 sau 16 puncte.**	26.2.2.3
15.4.3	In setul decisiv (al 5-lea), nu există "Timpi Tehnici de Odihnă"; fiecare echipă poate solicita doar doi timpi de odihnă a câte 30 de secunde fiecare.	15.1
15.4.4	În cursul tuturor timpilor de odihnă jucătorii trebuie să se deplaseze în zona liberă lângă banca lor de rezerve.	D1a
15.5	**ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI**	
15.5.1	O înlocuire este actul prin care un jucător, altul decât LIBERO-ul sau înlocuitorul său, după ce a fost înregistrat de către scorer, intră in joc pentru a ocupa poziţia unui alt sportiv care trebuie sa părăsească terenul in acel moment.	19.3.2.1, D11.5
15.5.2	Dacă trebuie realizată o înlocuire ca urmare a accidentării unui jucator aflat în teren atunci antrenorul (sau căpitanul in joc) poate să utilizeze semnalizarea oficială.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, D11 (5)

15.6 LIMITAREA ÎNLOCUIRILOR

15.6.1 Un jucător din formaţia de start poate ieşi din joc şi reintra, dar numai o singură dată într-un set şi numai in poziţia pe care el o ocupa anterior in formaţia de start. 7.3.1

15.6.2 Un jucător de rezervă poate intra in joc, dar numai o singură dat într-un set, în locul unui jucător din formaţia de start şi poate fi înlocuit numai de jucătorul căruia el i-a luat locul. 7.3.1

15.7 ÎNLOCUIRE EXCEPŢIONALĂ

Un jucător (cu excepţia LIBERO-ului) care nu mai poate continua să joace datorită unei accidentări sau a îmbolnăvirii va trebui să fie înlocuit regulamentar. Dacă înlocuirea regulamentară nu este posibilă, echipa are dreptul să beneficieze de o înlocuire EXCEPŢIONALĂ, depăşind limitele Regulii 15.6. 15.6, 19.4.3

O înlocuire "excepţională" înseamnă că oricare dintre jucătorii care nu se află în teren în momentul accidentării, cu excepţia "LIBERO"-ului, a celui de al doilea LIBERO sau a jucătorului pe care acesta l-a schimbat (dacă este cazul), poate înlocui jucătorul accidentat. Un jucător accidentat (care a fost înlocuit excepţional) nu mai poate reintra în joc pe tot parcursul meciului.

O inlocuire exceptionala nu poate fi în niciun caz însumată cu înlocuirile regulamentare dar va fi înregistrată în foaia de arbitraj si va fi adunată la sfârşit la totalul înlocuirilor dintr-un set şi dintr-un meci.

15.8 ÎNLOCUIRE CA URMARE A UNEI ELIMINARI SAU A UNEI DESCALIFICĂRI

Un jucător ELIMINAT sau DESCALIFICAT trebuie să fie înlocuit imediat printr-o inlocuire regulamentară. Dacă înlocuirea regulamentară nu este posibilă, echipa este declarată INCOMPLETĂ. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, D11(5)

15.9 ÎNLOCUIRE NEREGULAMENTARĂ

15.9.1 O *înlocuire este neregulamentară* dacă depăşeşte limitele stabilite de Regula 15.6 (cu excepţia cazurilor prevăzute de Regula 15.7) sau se realizeaza cu un jucător neînregistrat in foaia de arbitraj.

15.9.2	Când o echipă a efectuat o înlocuire neregulamentară şi dacă jocul a fost reluat, trebuie aplicată procedura următoare:	8.1, 15.6
15.9.2.1	echipa este penalizată prin caştigarea de către adversar a unui punct şi a serviciului,	6.1.3
15.9.2.2	înlocuirea este corectată,	
15.9.2.3	punctele marcate din momentul comiterii greşelii, de către echipa vinovată, sunt anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menţinute.	
15.10	**PROCEDURA ÎNLOCUIRILOR**	
15.10.1	Inlocuirile de jucători trebuie sa fie efectuate in zona de inlocuire.	1.4.3, D1b
15.10.2	Intreruperea pentru o inlocuire de jucători trebuie să dureze doar atât timp cât este necesar pentru a fi inregistrată in foaia de arbitraj şi a le permite jucătorilor să intre şi să iasă din teren.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	Cererea pentru o înlocuire de jucători o reprezintă insaşi intrarea jucătorului(ilor) de rezervă in zona de înlocuire, în timpul unei întreruperi de joc, fiind pregătit(i) pentru a intra in joc. Antrenorii nu trebuie sa mai facă semnalizarea oficială cu excepţia înlocuirilor ca urmare a unei accidentări sau la inceputul setului.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b	Dacă jucătorul nu este pregătit atunci înlocuirea nu va fi acordată şi echipa va fi sancţionată pentru întârziere.	16.2, D9
15.10.3c	Cererea pentru o înlocuire de jucători este recunoscută şi anunţata de către scorer prin folosirea unui avertizor sonor (sonerie, fluier, etc.) sau de către cel de-al doilea arbitru prin fluier. Al doilea arbitru autorizează înlocuirea. **Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, vor fi folosite plăcute numerotate pentru a facilita procedura de înlocuire.**	24.2.6
15.10.4	Dacă o echipă intenţionează să efectueze mai mult de o înlocuire, toţi jucătorii ce urmează a intra in teren trebuie să se prezinte in acelaşi timp in zona de înlocuire pentru a fi considerată o înlocuire multiplă în cadrul aceleiaşi cereri. In acest caz înlocuirile trebuie efectuate succesiv pe perechi de jucători, una după alta. Dacă una din înlocuiri este neregulamentară atunci aceasta este respinsă, celelate vor fi permise iar echipei i se va acorda sanctiune pentru întarziere.	14.3, 15.2.2

15.11	**CERERI NEFONDATE**	
15.11.1	Este nefondată cererea unei întreruperi de joc regulamentare:	15
15.11.1.1	în cursul unei faze de joc, în acelaşi moment cu sau după fluierul primului arbitru pentru autorizarea serviciului,	12.3
15.11.1.2	de catre un membru neautorizat al echipei,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	pentru înlocuirea unui jucător înainte ca jocul să fi fost reluat, după ce aceeaşi echipă efectuase deja una, cu excepţia înlocuirii ca urmare a accidentării sau îmbolnăvirii unui jucător aflat pe teren,	15.2.2. 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	după epuizarea numărului autorizat de timpi de odihnă şi înlocuiri de jucători.	15.1
15.11.2	Prima cerere nefondată din meci care nu întarzie sau nu influenţează jocul trebuie sa fie respinsă fară nici o altă consecintă. Ea va fi inregistrată in foaia de arbitraj.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Ulterior, orice altă cerere nefondată a aceleiaşi echipe in cursul aceluiaşi meci, constituie o intarziere a jocului.	16.1.4
16	**ÎNTÂRZIERI DE JOC**	
16.1	**TIPURI DE ÎNTÂRZIERI**	
	Orice acţiune contrară regulilor efectuată de o echipă, care amână reluarea jocului constituie o întârziere, incluzând printre altele :	
16.1.1	întârzierea unei intreruperi regulamentare a jocului,	15.10.2
16.1.2	prelungirea altor întreruperi de joc după ce a fost dat semnalul de reluare a jocului,	15
16.1.3	cererea unei înlocuiri neregulamentare,	15.9
16.1.4	repetarea unei cereri nefondate,	15.11.3
16.1.5	întârziere provocată de un membru al echipei.	

16.2	**SANCŢIUNI PENTRU ÎNTÂRZIERI**	D.9
16.2.1	"Avertismentul pentru întârziere" si "penalizarea pentru întârziere" sunt sancţiuni aplicate intregii echipe.	
16.2.1.1	Sancţiunile pentru întârziere rămân valabile pentru toată durata jocului.	6.3
16.2.1.2	Toate sancţiunile pentru întârziere trebuie înregistrate în foaia de arbitraj.	25.2.2.6
16.2.2	Prima întârziere dintr-un meci provocată de un membru al echipei va fi sancţionată cu "AVERTISMENT PENTRU ÎNTÂRZIERE".	4.1.1, D11(25)
16.2.3	A doua şi următoarele întârzieri, indiferent de natura lor, provocate de oricare dintre membrii aceleiaşi echipe, în acelaşi meci, sunt considerate greşeli şi sunt sancţionate cu "PENALIZARE PENTRU ÎNTÂRZIERE": echipa adversa primeste un punct si serviciul.	6.1.3, D11(25)
16.2.4	Sancţiunile pentru întârziere acordate înainte sau între seturi vor fi aplicate în următorul set.	18.1
17	**ÎNTRERUPERI DE JOC EXCEPŢIONALE**	
17.1	**ACCIDENTARE / ÎMBOLNAVIRE**	8.1
17.1.1	Dacă se produce un accident grav în timp ce mingea este în joc, arbitrul trebuie să oprească imediat jocul şi să autorizeze personalul medical să pătrundă pe teren.	
	Faza este apoi rejucată.	6.1.3
17.1.2	Dacă un jucător accidentat/bolnav nu poate fi înlocuit regulamentar sau excepţional, jucătorului îi vor fi acordate 3 minute pentru recuperare. Timpul pentru recuperare este acordat numai o singură dată pentru acelaşi jucător în cursul unui meci.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Dacă, după expirarea timpului pentru recuperare, jucătorul nu-şi poate relua locul în formaţie, echipa este declarată incompletă.	6.4.3, 7.3.1
17.2	**INCIDENT EXTERIOR JOCULUI**	
	Dacă în cursul meciului se produce un incident exterior jocului, acesta trebuie să fie întrerupt şi faza va fi rejucată.	6.1.3, D11(23)

17.3	**ÎNTRERUPERI PRELUNGITE**	
17.3.1	Când circumstanţe neprevăzute determină întreruperea meciului, primul arbitru, organizatorii şi Comisia de Control, dacă aceasta există, vor decide măsurile care urmează să fie luate pentru restabilirea condiţiilor normale de joc.	23.2.3
17.3.2	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală nu depăşeşte 4 ore:	17.3.1
17.3.2.1	dacă meciul este reluat pe acelaşi teren de joc, setul întrerupt va continua normal, de la scorul existent înaintea întreruperii şi cu aceiaşi jucători (cu exceptia celor eliminaţi sau descalificaţi) şi poziţii pe teren. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile;	1, 7.3
17.3.2.2	dacă meciul este reluat pe un alt teren, setul întrerupt este anulat. Acest set este rejucat cu aceleaşi formaţii iniţiale (cu exceptia jucatorilor eliminaţi sau descalificaţi) iar înregistrarea sancţiunilor se va menţine. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile.	7.3, 21.4.4, D9
17.3.3	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală depăşeşte 4 ore, meciul va fi rejucat în întregime.	
18	**INTERVALE ŞI SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR**	
18.1	**INTERVALE**	
	Un interval este timpul in care jocul este oprit intre seturi.Toate intervalele au o durată de trei minute.	4.2.4,
	În aceasta perioadă de timp sunt efectuate schimbarea terenurilor de joc şi înscrierea formaţiilor pe foaia de arbitraj.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	Intervalul dintre seturile 2 şi 3 poate fi extins până la 10 minute dacă organizatorii cer acest lucru.	
18.2	**SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR**	D.11 (3)
18.2.1	După fiecare set, echipele schimbă terenurile de joc, cu excepţia setului decisiv.	7.1

18.2.2	În setul decisiv, de indată ce una din echipe a realizat punctul 8, trebuie să fie efectuată fără nicio întârziere schimbarea terenurilor de joc, iar poziţiile jucătorilor rămân aceleaşi. Dacă schimbarea terenurilor nu s-a facut când o echipa a ajuns la punctul 8, aceasta trebuie să fie efectuată de îndată ce eroarea este observată. Scorul înregistrat în momentul când se efectuează schimbarea rămâne valabil.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

CAPITOLUL ŞASE

JUCĂTORUL LIBERO

19	**JUCĂTORUL "LIBERO"**	
19.1	**DESEMNAREA LIBERO-ULUI**	5
19.1.1	Fiecare echipa are dreptul să desemneze din lista jucătorilor cel mult doi jucători specializaţi in apărare numiţi "LIBERO". Ceilalţi sunt *jucători obişnuiti*. **La competiţiile de seniori, oficiale şi mondiale ale FIVB, dacă o echipă işi înregistrează mai mult de 12 jucători atunci are obligaţia de a folosi doi Libero.**	4.1.1
19.1.2	Toţi jucătorii LIBERO trebuie să fie înregistrati în foaia de arbitraj înainte de începerea meciului într-o rubrică specială, rezervată pentru aceştia.	5.2.2,25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Jucătorul LIBERO aflat in teren este numit *LIBERO IN JOC*. Dacă echipa mai are un LIBERO in componenţa sa atunci acesta este denumit *AL DOILEA LIBERO*. Unei echipe nu i se permite sa aibă în teren, în orice moment al jocului, decât un singur LIBERO.	
19.2	**ECHIPAMENTUL LIBERO-ULUI**	4.3
	Jucătorul(ii) LIBERO trebuie să poarte un echipament (sau o vestă pentru un *LIBERO redesemnat*) a cărui culoare dominantă să fie complet diferită de a celorlalţi jucători Echipamentul jucătorului(ilor) LIBERO trebuie sa contrasteze vizibil cu echipamentul celorlalţi jucători.	

El trebuie numerotat la fel ca şi al celorlalţi coechipieri.

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, LIBERO-ul redesemnat trebuie, pe cât posibil, să poarte acelaşi stil şi culoare de tricou ca şi Liberoul iniţial dar păstrându-şi numărul propriu.

19.3 ACŢIUNI DE JOC CARE IMPLICA LIBERO-UL

19.3.1 Acţiuni de joc

19.3.1.1	LIBERO-ului i se permite să schimbe pe oricare dintre jucătorii aflaţi in linia a doua.	7.4.1.2
19.3.1.2	LIBERO-ul poate activa numai ca jucător în linia a doua şi nu i se permite să execute un atac efectiv din oricare parte a suprafeţei de joc (incluzand terenul de joc si zona libera) dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	LIBERO-ului nu i se permite să servească, să blocheze sau să efectueze o tentativă de blocaj.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6,D11(12)
19.3.1.4	Unui jucător nu i se permite să execute un atac efectiv dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului şi provine dintr-un pas in degete de sus al unui LIBERO aflat în propria zona de atac. Mingea poate fi atacată fără restricţii, dacă LIBERO-ul execută acelaşi procedeu aflându-se în afara zonei sale de atac.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d,e D.1b

19.3.2 *Schimbarea* jucătorilor de catre LIBERO.

19.3.2.1	Schimbările efectuate de un LIBERO nu sunt considerate înlocuiri regulamentare. Ele sunt nelimitate ca număr, dar trebuie să existe o fază de joc finalizată între două schimbari cu LIBERO-ul (cu excepţia cazului în care el ar trebui să efectueze o rotaţie in pozitia 4 ca urmare a unei penalizări sau Libero-ul in joc *devine inapt* să joace, in acest fel faza nefiind finalizată).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	Un jucător schimbat poate schimba sau poate fi schimbat de oricare dintre LIBERO. LIBERO-ul în joc poate fi schimbat doar cu jucătorul în locul căruia a intrat in teren sau cu al doilea Libero.	

19.3.2.3	LIBERO-ul nu poate intra in teren, la începutul setului, până când arbitrul al doilea nu verifică aşezarea echipei conform fişei cu poziţia iniţială şi nu autorizează schimbarea jucătorului din formaţia de start.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Celelalte schimbări trebuie să fie efectuate când mingea este afară din joc şi înainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului.	8.2, 12.3
19.3.2.5	O schimbare a LIBERO-ului realizată după fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului, dar înainte de lovitura jucătorului de la serviciu, nu trebuie sa fie respinsă; căpitanul în joc trebuie informat, după terminarea fazei de joc, că aceasta nu este o procedură permisă şi că următoarele cazuri vor fi sancţionate pentru întârziere.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Repetarea schimbărilor efectuate cu întârziere va avea ca efect intreruperea imediată a jocului si va impune o sancţiune de întârziere. Echipa care urmează a servi va fi determinată de rezultatul aplicării sancţiunii pentru întârziere.	16.2, D.9
19.3.2.7	LIBERO-ul si jucătorul pe care acesta îl schimbă au voie să intre şi să iasă din teren numai prin Zona de Schimbare a LIBERO-ului.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Schimbările jucătorilor LIBERO trebuie înregistrate in "*Foaia de Control a LIBERO-ului*" (dacă este folosită în meciul respectiv) sau în "*Foaia de Arbitraj Electronică*".	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	O schimbare a LIBERO-ului poate fi considerată (printre altele) ca neregulamentară:	
	-dacă este realizată fără ca o fază de joc finalizată să se fi disputat intre cele două schimbări;	6.1.3
	-dacă Libero-ul nu este schimbat de al doilea LIBERO sau de jucătorul schimbat de el iniţial.	15.9
	Consecinţele unei schimbări neregulamentare a LIBERO-ului sunt aceleaşi cu ale unei înlocuiri neregulamentare:	15.9
	dacă înainte de începerea unei faze de joc se constată o schimbare neregulamentară a LIBERO-ului aceasta va fi corectată de arbitri, echipa urmând a primi sancţiunea pentru întarziere corespunzătoare	D9
	dacă după începerea fazei de joc se constată o schimbare neregulamentară a LIBERO-ului aceasta va fi judecată ca o înlocuire neregulamentară.	15.9

19.4	**REDESEMNAREA UNUI NOU LIBERO**	
19.4.1	Un Libero ***devine*** *inapt de joc* dacă se accidentează, se îmbolnăveşte, este eliminat sau descalificat;	21.3.2., 21.3.3 D9
	Indiferent de motiv un Libero poate fi ***declarat*** *inapt de joc* de către antrenor sau in lipsa acestuia de către căpitanul in joc	5.1.2.1, 3.2.1
19.4.2	Echipa cu un singur Libero:	
19.4.2.1	Dacă echipa are disponibil doar un singur LIBERO conform Regulii 19.4.1 sau are înregistrat doar unul in foaia de arbitraj iar acesta *devine* sau este *declarat* inapt pentru joc, atunci antrenorul (sau căpitanul in joc in lipsa acestuia) poate redesemna ca LIBERO, pentru tot restul meciului, pe oricare dintre jucătorii care nu sunt in teren in **momentul redesemnării** (cu excepţia jucătorului schimbat de către Libero).	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	Un LIBERO in joc devenit inapt de joc, poate fi schimbat imediat, chiar in teren, de jucătorul pe care il schimbase sau de un LIBERO redesemnat atunci. Libero-ul devenit inapt de joc şi care a fost subiectul redesemnării nu mai poate juca tot restul meciului. Un Libero care nu se află in teren (şi subliniem, numai când nu se află in teren) poate fi subiectul unei redesemnări dacă antrenorul il declară inapt pentru joc. Libero-ul declarat inapt pentru joc nu mai are dreptul de a juca pentru tot restul meciului.	
19.4.2.3.	Antrenorul, sau in lipsa acestuia căpitanul in joc, trebuie să-l informeze pe arbitrul al doilea că a luat decizia redesemnării LIBERO-ului.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Dacă LIBERO-ul redesemnat devine sau este declarat inapt pentru joc atunci în locul lui poate fi redesemnat un altul.	19.4.1,
19.4.2.5	Capitanul echipei poate fi redesemnat ca nou LIBERO, la solicitarea antrenorului dar işi va pierde toate atribuţiile conferite ca leader al echipei.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Numarul jucătorului redesemnat ca LIBERO trebuie înregistrat la rubrica "Observaţii" din foaia de arbitraj şi în "Foaia de Control a LIBERO-ului" (sau in "Foaia de Arbitraj Electronică" dacă se foloseşte).	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	Echipa cu doi LIBERO	

19.4.3.1	Dacă o echipă are in componenţă doi LIBERO şi unul din aceştia devine inapt de joc atunci echipa are dreptul să joace doar cu cel rămas.	4.1.1, 19.1.1
	Nu va fi permisă o redesemnare până când şi acest din urmă LIBERO nu devine sau nu este declarat inapt de joc.	19.4
19.5	**REZUMAT LIBERO**	
19.5.1	Dacă un LIBERO este eliminat sau descalificat, atunci el poate fi schimbat imediat cu al doilea LIBERO. Dacă echipa are un singur LIBERO inregistrat, atunci se poate redesemna unul nou.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLUL ŞAPTE
CONDUITA PARTICIPANŢILOR

20	**CERINŢELE UNEI CONDUITE**	
20.1	**CONDUITA SPORTIVĂ**	
20.1.1	Participanţii trebuie să cunoască Regulamentul Oficial al Jocului de Volei şi să îl aplice cu stricteţe.	
20.1.2	Participanţii trebuie să accepte deciziile arbitrilor cu sportivitate, fără a le comenta.	
	În cazul unor dubii, numai căpitanului in joc i se permite să ceară clarificarea situaţiei.	5.1.2.1
20.1.3	Participanţii trebuie să se abţină de la acţiuni sau atitudini care ar influenţa deciziile arbitrilor sau care acoperă greşelile comise de echipa lor.	
20.2	**FAIR PLAY**	
20.2.1	Participanţii trebuie să se comporte respectuos şi politicos în spiritul FAIR PLAY-ului, nu numai faţă de arbitri ci şi faţă de ceilalţi oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori.	
20.2.2	In timpul meciului comunicarea între membrii echipei este permisă.	5.2.3.4

21 CONDUITA INCORECTĂ ŞI SANCŢIONAREA EI

21.1 CONDUITA NESPORTIVĂ MINORĂ

Conduita nesportivă minoră nu se sancţionează. Întâi de toate este datoria arbitrului să prevină echipele să se apropie de nivelul de sancţionabilitate. 5.1.2, 21.3

Acest lucru poate fi făcut in două etape: D9, D11 (6a)

1. se avertizează verbal echipa prin căpitanul in joc;

2. se acordă un cartonaş galben membrului echipei. Acest avertisment nu constituie o sancţiune ci simbolizează faptul ca jucătorul (şi prin extindere intreaga echipă) a atins nivelul de la care va fi sancţionată. Nu are consecinţe imediate dar va fi înregistrat in foaia de arbitraj.

21.2 CONDUITE INCORECTE CARE DUC LA SANCŢIUNI

Conduita incorectă a unui membru al echipei faţă de oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori este clasificată în trei categorii, în funcţie de gravitatea ofensei. 4.1.1

21.2.1 **CONDUITA NESPORTIVĂ**: acţiune contra bunelor maniere sau a principiilor moralei sau orice altă acţiune exprimând dispreţul.

21.2.2 **CONDUITA OFENSATOARE**: cuvinte sau gesturi defăimătoare ori insultătoare.

21.2.3 **AGRESIUNE**: atac fizic efectiv sau comportament agresiv ori ameninţător.

21.3 GRADAREA SANCŢIUNILOR D9

În funcţie de aprecierea primului arbitru şi în funcţie de gravitatea ofensei, sancţiunile care vor fi aplicate şi înregistrate în foaia de arbitraj sunt: **Penalizare**, **Eliminare** sau **Descalificare**. 21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Penalizare D11 (6b)

Prima conduită nesportivă în meci a oricărui membru al echipei va fi penalizată prin acordarea echipei adverse a unui punct si a serviciului. 4.1.1, 21.2.1

21.3.2	Eliminare	D11 (7)
21.3.2.1	Un membru al echipei care a fost sancţionat cu eliminare nu va mai juca în tot restul setului, va fi înlocuit regulamentar dacă este în teren şi va trebui să rămână aşezat în aria de pedeapsă fară nicio altă consecinţă.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
	Un antrenor eliminat îşi pierde dreptul de a mai interveni în acel set şi trebuie sa rămâna aşezat în aria de pedeapsă.	5.2.3.3
21.3.2.2	Prima conduită ofensatoare a unui membru al echipei va fi sancţionată cu eliminare, fără alte consecinţe.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	A doua conduită nesportivă în acelaşi meci a aceluiaşi membru al echipei este sancţionată cu eliminare fără alte consecinţe.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Descalificare	D11 (8)
21.3.3.1	Un membru al echipei care este sancţionat cu descalificare trebuie sa parasească Aria de Control a Competiţiei pentru tot restul meciului, fără alte consecinţe.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	Prima ameninţare de agresiune, atacul fizic efectiv sau tentativa sunt sancţionate cu descalificare fără alte consecinţe.	21.2.3
21.3.3.3	A doua conduită ofensatoare în acelaşi meci a aceluiaşi membru al echipei este sancţionată cu descalificare, fără alte consecinţe.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A treia conduită nesportivă în acelaşi meci a aceluiaşi membru al echipei este sancţionată cu descalificare, fără alte consecinţe.	4.1.1, 21.2.1
21.4	**APLICAREA SANCŢIUNILOR PENTRU CONDUITĂ INCORECTĂ**	
21.4.1	Toate sancţiunile pentru conduită incorectă sunt sancţiuni individuale, rămânând valabile pe întregul meci şi sunt înregistrate în foaia de arbitraj.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Repetarea conduitei incorecte de către acelaşi membru al echipei în acelaşi meci va fi sancţionată progresiv (fiecărei alte conduite incorecte noi a aceluiaşi membru al echipei i se va aplica o sancţiune din ce în ce mai severă).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	Eliminarea sau descalificarea ca urmare a unei conduite ofensatoare sau agresiuni nu necesită o altă sancţiune prealabilă.	21.2, 21.3

21.5 **CONDUITA INCORECTĂ ÎNAINTE ŞI ÎNTRE SETURI**

Orice conduită incorectă înainte sau între seturi este sancţionată în conformitate cu Regula 21.3, iar sancţiunile sunt aplicate în setul următor. 18.1, 21.2, 21.3

21.6 **REZUMAT AL SANCŢIUNILOR ŞI AL CARTONAŞELOR UTILIZATE** D11 (6a,6b,7,8)

Avertisment: fără sancţiune - etapa 1. verbal
- etapa 2. cartonaş galben 21.1

Penalizare: sancţiune – se arată cartonaă roşu 21.3.1

Eliminare: sancţiune – se arată cartonaşe galben şi roşu împreună 21.3.2

Descalificare: sancţiune- se arată cartonaşe galben şi roşu separat 21.3.3

Secţiunea 2: ARBITRII, RESPONSABILITĂŢILE LOR ŞI SEMNALIZĂRILE OFICIALE

CAPITOLUL OPT

ARBITRI

22 **CORP DE ARBITRAJ ŞI PROCEDURI**

22.1 **COMPONENŢĂ**

Corpul de arbitraj pentru un meci este compus din următorii oficiali:

-primul arbitru, 23

-al doilea arbitru, 24

-scorer, 25

-patru (doi) asistenţi de linie. 27

Plasamentul lor este indicat în Diagrama 10.

Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, este obligatoriu să se recurgă la serviciile unui scorer asistent. 26

22.2 PROCEDURI

22.2.1 Numai primul şi cel de-al doilea abitru sunt autorizaţi să utilizeze fluierul în timpul meciului:

22.2.1.1 primul abitru fluieră pentru a semnaliza autorizarea serviciului care începe o fază de joc; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 primul şi cel de-al doilea arbitru fluieră pentru a finaliza o fază de joc, dacă ei sunt siguri că a fost comisă o greşeală şi au identificat natura acesteia.

22.2.2 Primul şi cel de-al doilea arbitru pot fluiera în timp ce jocul este oprit pentru a face cunoscut că ei autorizează sau resping o cerere a unei echipe. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Imediat după fluierul unuia dintre arbitrii care semnaleaza finalizarea unei faze de joc, aceştia trebuie să indice prin semnalizările oficiale: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 Dacă greşeala este fluierată de catre primul arbitru, el/ea va indica, in aceasta ordine:

a. echipa care va servi, 12.2.2, D11 (2)

b. natura greşelii,

c. jucătorul care a greşit (dacă este necesar).

22.2.3.2 Dacă greşeala este fluierată de către cel de-al doilea arbitru, el/ea va indica in aceasta ordine:

a) natura greşelii,

b) jucătorul care a greşit (dacă este necesar),

c) apoi va aştepta până când primul arbitru va indica echipa care va servi, după care va repeta semnalizarea acestuia. 12.2.2

În acest caz primul arbitru nu mai arată nici natura greşelii si nici jucătorul care a greşit, ci numai echipa care va servi. D11 (2)

22.2.3.3	In cazul unui atac neregulamentar al unui jucator din linia a doua sau al jucătorilor LIBERO, ambii arbitri vor proceda conform regulilor 22.2.3.1 si 22.2.3.2	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)
22.2.3.4	In cazul unei duble greşeli amândoi arbitrii vor indica in următoarea ordine:	
	a) natura greşelii,	17.3, D11 (23)
	b) jucătorii care au greşit (dacă este necesar),	
	Echipa care va servi va fi indicata de primul arbitru.	12.2.2, D11(2)
23	**PRIMUL ARBITRU**	
23.1	**PLASAMENT**	
	Primul arbitrul îşi îndeplineşte atribuţiile funcţiei stând în picioare pe o platformă de arbitraj, situată la unul din capetele fileului cu faţa la arbitrul scorer. Privirea arbitrului trebuie să fie la o înălţime de aproximativ 50 cm deasupra fileului.	D1a, D1b, D10
23.2	**AUTORITATE**	
23.2.1	Primul arbitru conduce meciul de la început până la sfârşit. El are autoritate asupra tuturor celorlalţi oficiali şi membri ai echipelor. În timpul meciului, deciziile primului arbitru sunt suverane. Primul arbitru este autorizat să anuleze deciziile altor oficiali, dacă el consideră că acele decizii au fost eronate. Primul arbitru poate chiar să înlocuiască un oficial care nu-şi îndeplineşte corect răspunderile sale.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Primul arbitru controlează, de asemenea, activitatea culegătorilor de mingi şi a persoanelor însărcinate cu uscarea si ştergerea rapidă a podelei.	3.3
23.2.3	Primul arbitru este împuternicit să decidă asupra tuturor problemelor în legătură cu jocul, inclusiv asupra acelora care nu sunt prevăzute de prezentele Reguli.	

23.2.4	Primul arbitru nu trebuie să permită nici o discuţie privind deciziile sale. Totuşi, la cererea căpitanului în joc, primul arbitru va da o explicaţie privind aplicarea sau interpretarea Regulilor pe baza cărora el şi-a întemeiat decizia.	20.1.2 5.1.2.1
	În cazul in care căpitanul în joc, nu este de acord cu explicaţia primită de la primul arbitru şi optează să depună o contestaţie împotriva deciziei, el/ea trebuie imediat să-şi rezerve dreptul de a inregistra in foaia de arbitraj acest protest la finalul meciului. Primul arbitru trebuie să autorizeze acest drept al căpitanului in joc.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Primului arbitru îi revine răspunderea de a decide înaintea şi în timpul meciului dacă aria de joc, instalaţiile şi echipamentele precum şi condiţiile existente permit sau nu desfăşurarea jocului.	Capitolul 1, 23.3.1.1
23.3	**RESPONSABILITAŢI**	
23.3.1	ÎNAINTEA MECIULUI, primul arbitru:	
23.3.1.1	inspectează condiţiile ariei de joc, mingile şi celelalte echipamente,	Capitolul 1, 23.2.5
23.3.1.2	efectuează tragerea la sorţi în prezenta căpitanilor celor două echipe,	7.1
23.3.1.3	controlează încălzirea oficială a echipelor.	7.2
23.3.2	IN TIMPUL meciului primul arbitru este autorizat:	
23.3.2.1	să acorde avertismente membrilor echipelor,	21.1
23.3.2.2	să sancţioneze conduitele incorecte şi întârzierile de joc,	16.2, 21.2 D9, D11(6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	să decidă asupra:	
	a) greşelilor jucătorului la serviciu şi greşelilor de poziţie ale echipei la serviciu, inclusiv paravanul,	7.5, 12.4,12.5, 12.7.1, D.4, D6, D11 (12, 13)
	b) greşelilor în jocul cu mingea,	9.3, D11 (16, 17)
	c) greşelilor comise deasupra fileului şi a atingerilor neregulamentare ale fileului in special pe partea echipei in atac,	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)

	d) greşelilor loviturii de atac efectuate de LIBERO si de jucătorii din linia a doua,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e) unui atac efectiv executat de un jucător asupra unei mingi aflată deasupra marginii superioare a fileului provenită din pasul de sus, în degete, al unui LIBERO aflat in propria zona de atac,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) mingei care traversează in totalitate spaţiul inferior,	8.4.5,24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) blocajului efectiv al jucatorilor din linia a doua sau a tentativei de blocaj a LIBERO-ului.	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
23.3.3	LA SFÂRŞITUL MECIULUI el verifică şi semnează foaia de arbitraj.	24.3.3, 25.2.3.3
24	**AL DOILEA ARBITRU**	
24.1	**PLASAMENT**	
	Al doilea arbitru îşi îndeplineşte atribuţiile funcţiei stând în picioare, în afara terenului de joc, în apropierea stâlpului fileului situat pe partea opusă scaunului de arbitraj şi cu faţa către primul arbitru.	D1a, D1b, D10
24.2	**AUTORITATE**	
24.2.1	Al doilea arbitru este asistentul primului arbitru dar el are, de asemenea, propria sferă de competenţă. Dacă primul arbitru devine inapt pentru îndeplinirea atribuţiilor sale atunci al doilea arbitru poate să-l înlocuiască.	24.3
24.2.2	Al doilea arbitru poate, fără să fluiere, să semnalizeze greşeli care nu intră în competenţa sa, dar el nu trebuie să insiste asupra lor pe lângă primul arbitru.	24.3
24.2.3	Al doilea arbitru controlează activitatea scorerului(ilor).	25.2, 26.2
24.2.4	Al doilea arbitru supravegheaza membrii echipelor aflati pe băncile pentru rezerve şi raportează primului arbitru orice conduită incorectă a acestora.	4.2.1

24.2.5	Al doilea arbitru supraveghează jucătorii aflaţi în aria de încălzire.	4.2.3
24.2.6	Al doilea arbitru autorizează întreruperile regulamentare, controlează durata lor şi respinge cererile nefondate.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Al doilea arbitru controlează numărul timpilor de odihnă şi al înlocuirilor utilizaţi de fiecare echipă şi semnalizează primului arbitru şi antrenorului echipei implicate al 2-lea timp de odihnă şi a 5-a şi a 6-a înlocuire de jucători.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	În cazul accidentării unui jucător, al doilea arbitru autorizează o înlocuire excepţională sau acordă un timp de recuperare de 3 minute.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Al doilea arbitru verifică starea suprafetei de joc, mai ales în zona de atac. El de asemenea verifică, în timpul meciului, dacă mingile mai îndeplinesc condiţiile regulamentare.	1.2.1, 3
24.2.10	Al doilea arbitru supraveghează membrii echipelor aflaţi în aria de pedeapsă şi aduce la cunoştinţa primului arbitru conduitele incorecte. **La competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB îndatoririle de la regulile 24.2.5 si 24.2.10 intră in competenţa *Arbitrului de Rezervă*.**	1.4.6, 21.3.2
24.3	**RESPONSABILITĂŢI**	
24.3.1	LA ÎNCEPUTUL FIECĂRUI SET şi la schimbarea terenurilor de joc în setul decisiv, precum şi de fiecare dată când este necesar, al doilea arbitru verifică dacă poziţiile efective ale jucătorilor din teren în momentul respectiv corespund cu cele de pe fişele cu poziţia iniţială.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, al doilea arbitru decide, fluieră şi semnalizează:	
24.3.2.1	pătrunderea în terenul advers şi în spaţiul inferior,	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	greşelile de poziţie ale echipei la primire,	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	contactul greşit al unui jucator cu fileul, mai ales pe partea blocajului, sau cu antena situată pe partea sa de teren,	11.3.1

24.3.2.4	blocajul efectiv al jucătorilor din linia a doua sau tentativa de blocaj a LIBERO-ului; sau atacul neregulamentar al jucătorilor din linia a doua sau al LIBERO-ului,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e,g, D11 (12, 21))
24.3.2.5	contactul mingei cu un obiect exterior,	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	contactul mingei cu solul cand primul arbitru nu poate vedea din pozitia sa acel contact,	8.3
24.3.2.7	mingea care traverseaza fileul total sau parţial prin afara spaţiului de trecere către terenul de joc advers sau care atinge antena situată pe partea sa de teren.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.3	La sfârşitul meciului el verifică şi semnează foaia de arbitraj.	23.3.3, 25.2.3.3
25	**SCORER**	
25.1	**PLASAMENT**	
	Scorerul işi indeplineşte atribuţiile aşezat la masa scorerului, pe partea opusă primului arbitru şi cu faţa către acesta.	D1a, D1b, D10
25.2	**RESPONSABILITĂŢI**	
	Scorerul completează foaia de arbitraj în conformitate cu regulile, colaborând cu cel de-al doilea arbitru. Scorerul utilizează o sonerie sau un alt avertizor sonor pentru a semnala neregulile sau pentru a informa arbitrii conform responsabilităţilor sale.	
25.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI ŞI A SETULUI, scorerul:	
25.2.1.1	înscrie datele jocului şi ale echipelor, inclusiv numele si numarul jucatorului LIBERO, conformându-se procedurilor în vigoare şi obţine semnăturile căpitanilor şi antrenorilor celor două echipe;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	înregistrează formaţia de start a fiecărei echipe pe baza fişelor cu poziţia iniţiala;	5.2.3.1, 7.3.2
	Dacă nu primeşte la timp fişele cu poziţia iniţială el trebuie să-l anunţe imediat pe cel de-al doilea arbitru.	5.2.3.1

25.2.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, scorerul:	
25.2.2.1	înregistrează punctele marcate;	6.1
25.2.2.2	controlează ordinea rotaţiei la serviciu a fiecarei echipe şi semnalează arbitrilor orice eroare imediat după lovitura serviciului;	12.2
25.2.2.3	este autorizat sa recunoască şi să anunţe cererile pentru ţnlocuiri de jucători folosind un avertizor sonor (sonerie etc.). El înregistrează înlocuirile de jucători şi timpii de odihnă, controlează numărul lor şi îl informează pe cel de-al doilea arbitru despre acest lucru;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	anunţă arbitrilor orice cerere de întrerupere contrară regulilor;	15.11
25.2.2.5	anunţă arbitrilor sfârşitul seturilor şi marcarea celui de-al 8-lea punct în setul decisiv;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	înregistrează toate avertismentele, sancţiunile si cererile nefondate;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	înregistrează toate celelalte evenimente la indicaţiile celui de-al doilea arbitru (ex.: înlocuiri excepţionale, timpi de recuperare, întreruperi prelungite ale jocului, incidente exterioare jocului, redesemnări, etc).	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 19.4
25.2.2.8	controlează intervalul dintre seturi	18.1
25.2.3	LA SFÂRŞITUL MECIULUI, scorerul:	
25.2.3.1	înscrie rezultatul final;	6.3
25.2.3.2	în cazul unei reclamaţii, si cu autorizarea prealabilă a primului arbitru, înscrie sau permite căpitanului echipei/căpitanului in joc să înscrie pe foaia de arbitraj o declaraţie cu privire la incidentul contestat;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	după ce a semnat el însuşi foaia de arbitraj, obţine semnăturile căpitanilor şi apoi ale arbitrilor.	5.1.3.1,23.3.3, 24.3.3

26	**SCORER ASISTENT**	
26.1	**PLASAMENT**	22.1, D1a, D1b, D10
	Scorerul asistent işi indeplineşte atribuţiile aşezat lângă scorer la masa acestuia.	
26.2	**RESPONSABILITĂŢI**	19.3
	El/ea inregistrează schimbările jucătorilor Libero.	
	El/ea sprijină munca scorerului în îndatoririle administrative ale acestuia.	
	Dacă scorerul nu mai este capabil să-şi continue activitatea, scorerul asistent il inlocuieşte.	
26.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI şi a setului scorerul asistent:	
26.2.1.1	pregăteşte foaia de control a LIBERO-ului,	
26.2.1.2	pregăteşte foaia de arbitraj de rezervă,	
26.2.2	ÎN TIMPUL meciului scorerul asistent:	
26.2.2.1	înregistrează detaliile schimbărilor/redesemnării LIBERO-ului,	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2	anunţă arbitrii despre greşelile in schimbările LIBERO-ului folosind un avertizor sonor,	19.3.2
26.2.2.3	semnalizează inceputul şi sfarşitul T.T.O.,	15.4.1
26.2.2.4	afişează scorul la tabela manuală de pe masa scorerului,	
26.2.2.5	verifică concordanţa intre tabelele de scor,	25.2.2.1
26.2.2.6	dacă e necesar, actualizează foaia de arbitraj de rezervă şi o predă scorerului,	25.2.1.1
26.2.3	LA SFÂRŞITUL meciului scorerul asistent:	
26.2.3.1	semnează fişa de control a LIBERO-ului şi o prezintă pentru verificare,	

26.2.3.2	semnează foaia de arbitraj. **La competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB unde se utilizează foaia de arbitraj electronică scorerul asistent acţionează impreună cu scorerul pentru a anunţa înlocuirile de jucători şi a identifica schimbările jucătorilor LIBERO**.	
27	**ASISTENŢI DE LINIE**	
27.1	**PLASAMENT**	
	Dacă se utilizează numai doi asistenţi de linie, ei se vor plasa în diagonală, în colţurile terenului situate cel mai aproape de mâna dreaptă a fiecărui arbitru şi la o distanţă de 1 până la 2 m de colţ. Fiecare din ei controlează atât linia de fund cât şi linia laterală situate pe partea sa. **Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, este obligatoriu să se recurgă la serviciile a patru asistenţi de linie.**	D1a, D1b, D10
	Ei stau în picioare, în zona liberă, la o distanţă de 1 până la 3 metri de fiecare colţ al terenului de joc, în prelungirea imaginară a liniei pe care o controlează.	D10
27.2	**RESPONSABILITĂŢI**	
27.2.1	Asistenţii de linie işi îndeplinesc sarcinile postului lor utilizând un steag (40 x 40 cm) pentru a semnaliza:	D12
27.2.1.1	mingea "în teren" şi "afară" de fiecare dată când mingea cade aproape de linia (liniile) lor,	8.3,8.4, D12 (1, 2)
27.2.1.2	mingile "afară" atinse în prealabil de echipa care a recepţionat mingea,	8.4, D12 (3)
27.2.1.3	mingea care atinge antena, mingea servită si a treia lovitura a echipei care depăşeşte fileul prin afara spaţiului de trecere etc.,	8.4.3,8.4.4, 10.1.1,D5a, D12 (4)
27.2.1.4	dacă oricare dintre jucători (cu excepţia celui de la serviciu) păşeşte în exteriorul terenului de joc propriu în momentul loviturii serviciului,	7.4,12.4.3, D12 (4)
27.2.1.5	greşelile de picior ale jucătorului la serviciu,	12.4.3

27.2.1.6	orice contact al unui jucător, care participă la o acţiune de joc sau care influenţează jocul, cu cei 80cm din antena de pe partea sa de teren,	11.3.1,11.4.4 D3, D12 (4)
27.2.1.7	mingea care traversează planul vertical al fileului spre terenul advers prin afara spaţiului de trecere sau care atinge antena pe partea sa de teren.	10.1.1, D5a, D12 (4)
27.2.2	La cererea primului arbitru, asistenţii de linie trebuie să repete semnalizarea lor.	
28	**SEMNALIZĂRI OFICIALE**	
28.1	**SEMNALIZĂRILE OFICIALE ALE ARBITRILOR**	D11
	Arbitrii trebuie să indice, folosind semnalizările oficiale, natura greşelii fluierate sau scopul întreruperii autorizate. Semnalizarea va fi menţinută pentru un moment şi, dacă este executată cu o singură mână, aceasta va corespunde părţii echipei care a greşit sau care a cerut întreruperea.	
28.2	**SEMNALIZĂRILE CU STEAGUL ALE ASISTENŢILOR DE LINIE**	D12
	Asistenţii de linie trebuie să indice, folosind semnalizările oficiale, natura greşelii observate şi să o menţină pentru un timp.	

DIAGRAMA 1a: ARIA DE COMPETIȚIE ȘI ARIA DE CONTROL

Reguli relevante: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

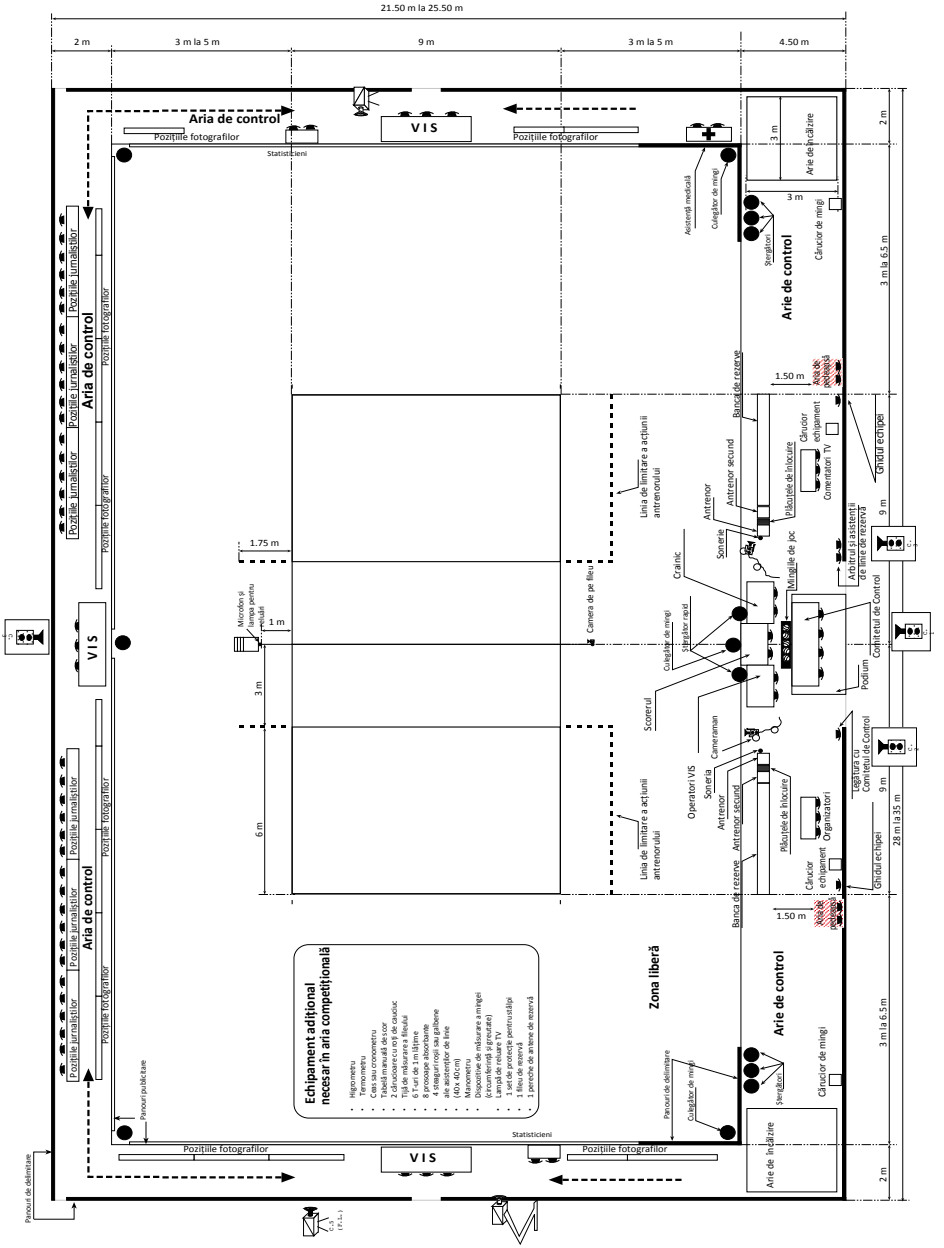


DIAGRAMA 1b: ARIA DE JOC

Reguli relevante: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

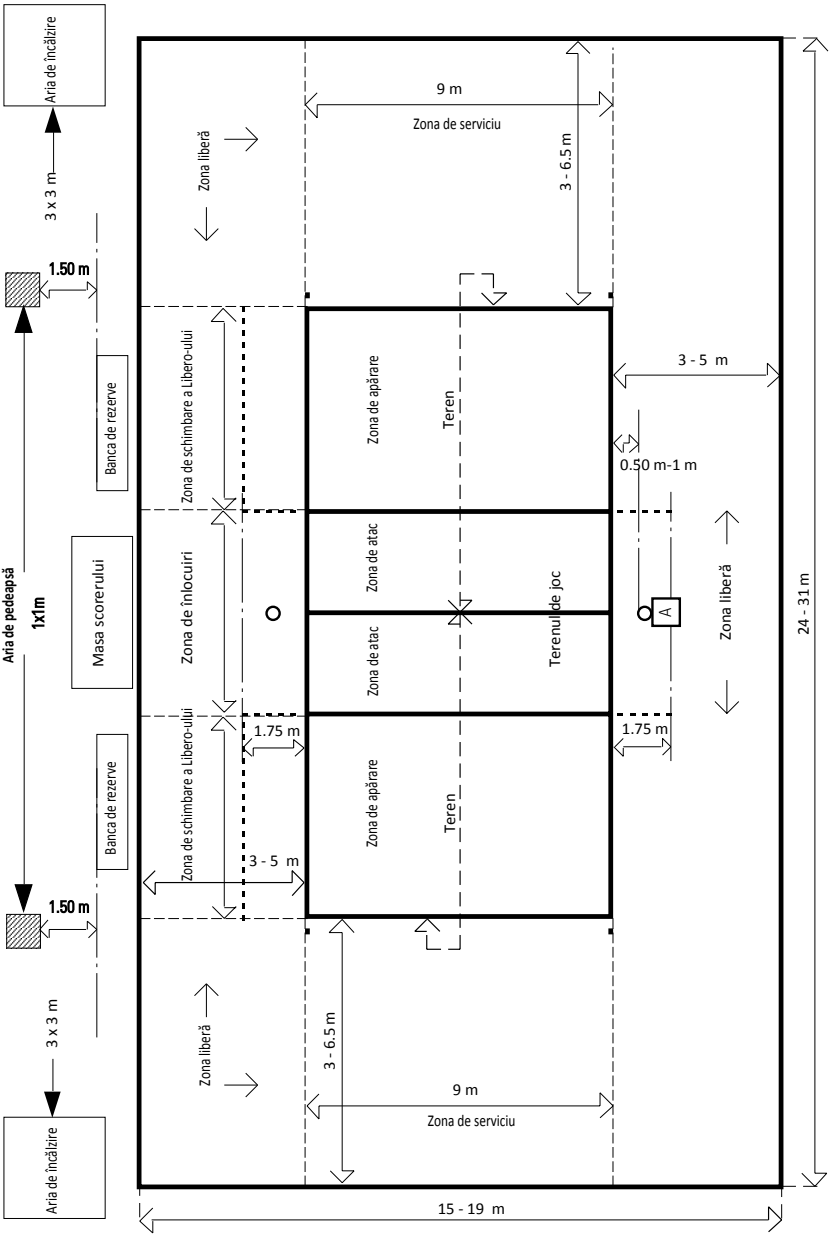


DIAGRAMA 2: TERENUL DE JOC

Reguli relevante: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

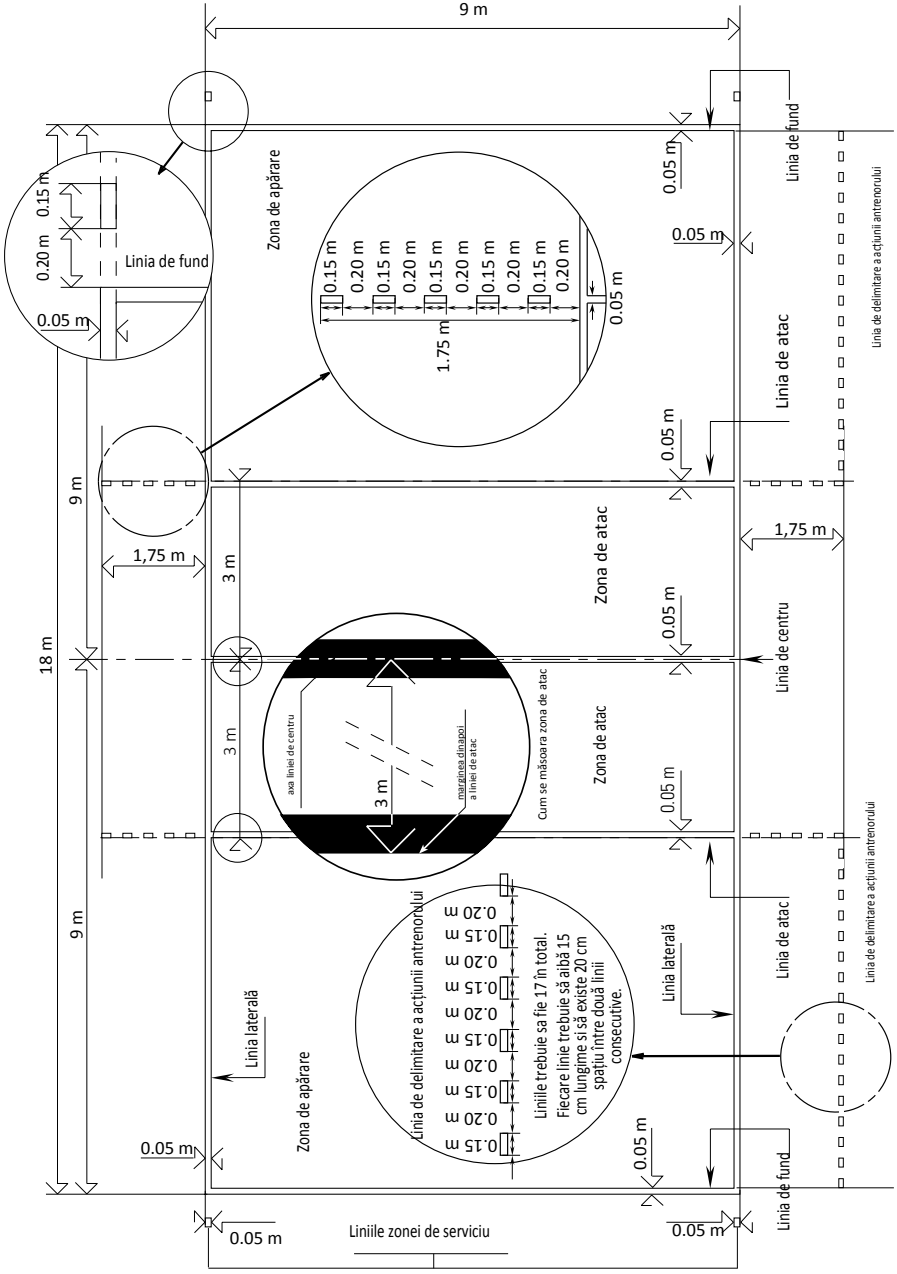
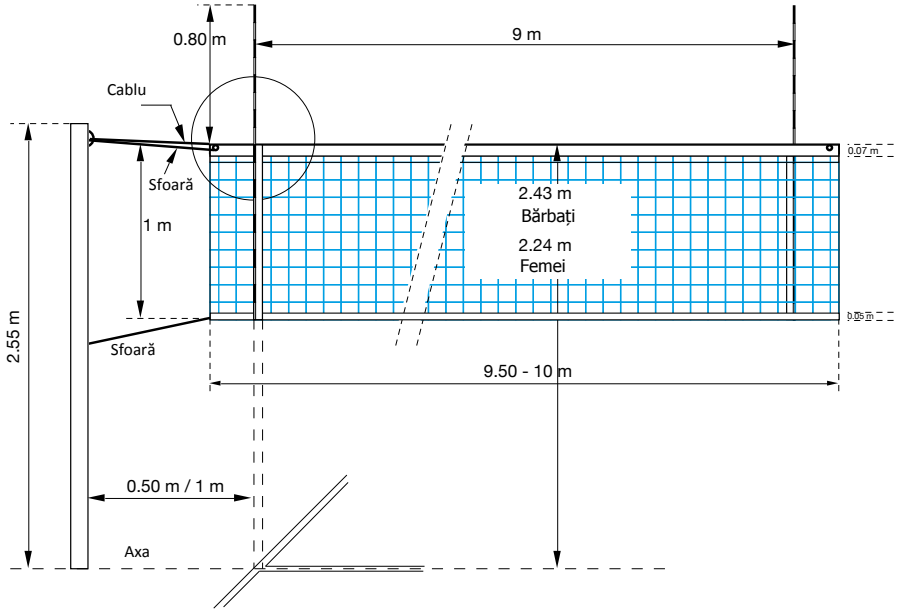


DIAGRAMA 3: CARACTERISTICILE FILEULUI

Reguli relevante: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6



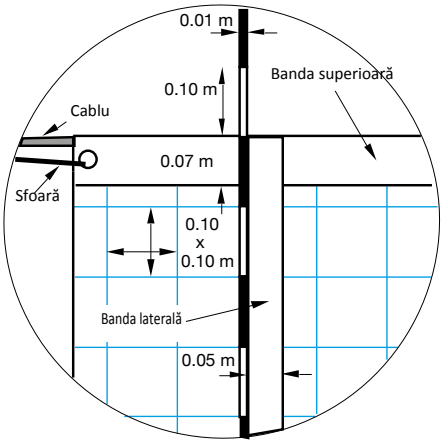
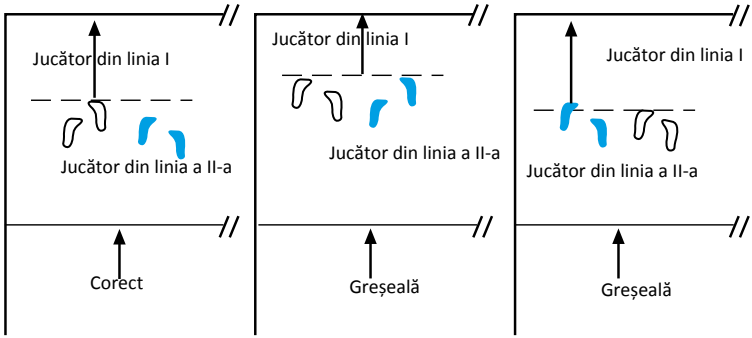


DIAGRAMA 4: POZIȚIA JUCĂTORILOR

Reguli relevante: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

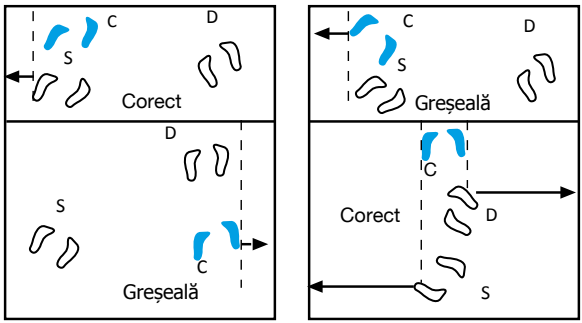
Exemplul A

Determinarea pozițiilor între un jucător din linia I și corespondentul din linia a II-a.



Exemplul B:

Determinarea poziției între jucători din aceeași linie



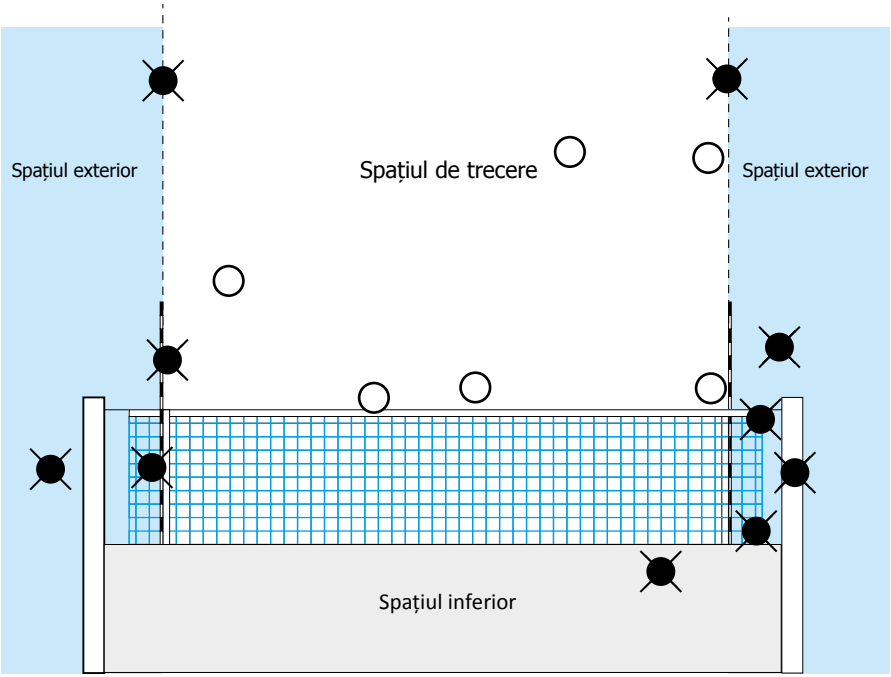
C (C) = Jucător centru

D (D) = Jucător dreapta

S (G) = Jucător stânga

DIAGRAMA 5a: MINGE CARE TRAVERSEAZĂ PLANUL VERTICAL AL FILEULUI CĂTRE TERENUL DE JOC

Reguli relevante: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



= Greșeală

= Trecere corectă

DIAGRAMA 5b: MINGE CARE TRAVERSEAZĂ PLANUL VERTICAL AL FILEULUI CĂTRE ZONA LIBERĂ

Reguli relevante: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

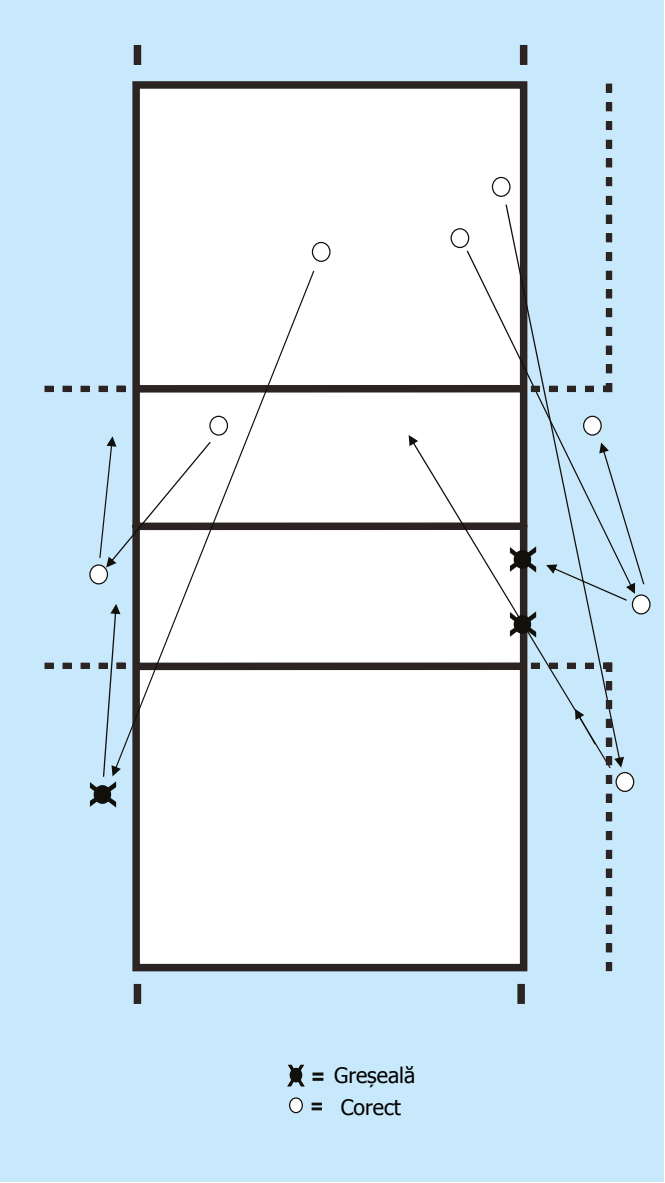


DIAGRAMA 6: PARAVAN

Reguli relevante: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

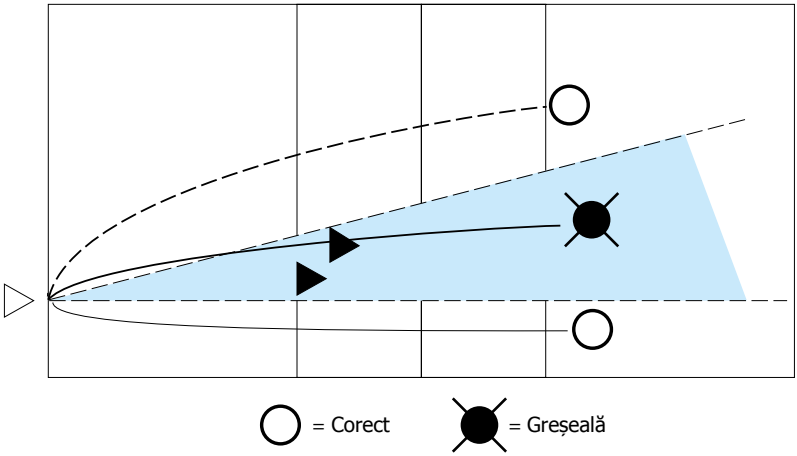
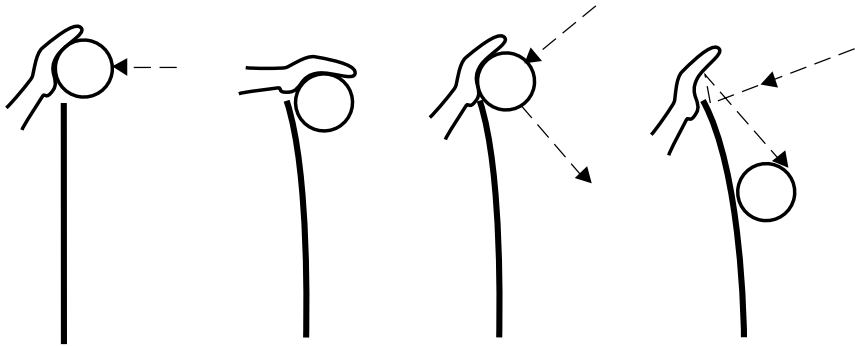


DIAGRAMA 7: BLOCAJUL

Regulă relevantă : 14.1.3



Minge deasupra fileului

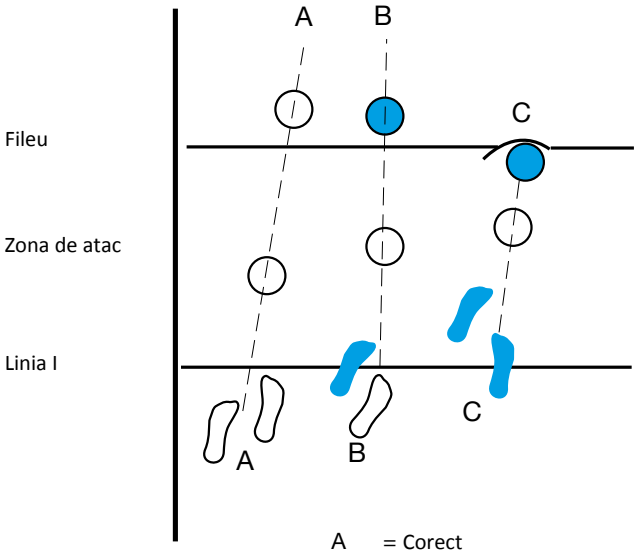
Minge aflată sub marginea superioară a fileului

Mingea atinge fileul

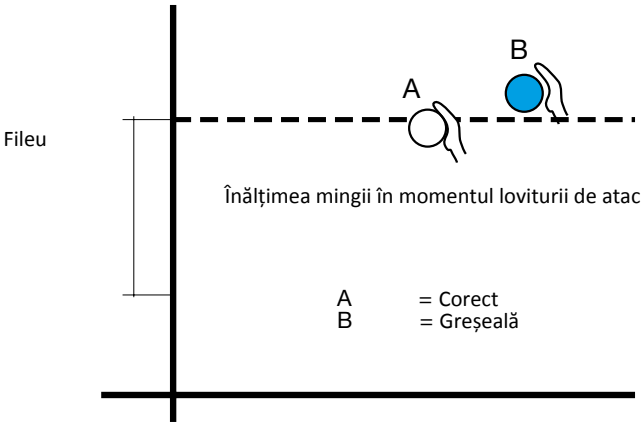
Mingea ricoșează din fileu

DIAGRAMA 8: ATACUL UNUI JUCĂTOR DIN LINIA A II-A

Reguli relevante: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



A = Corect
B, C = Greșeală



A = Corect
B = Greșeală

DIAGRAMA 9: GRADAREA SANCȚIUNILOR ȘI CONSECINȚE

Reguli relevante: 16.2, 21.3, 21.4.2

Notă: Folosirea cartonașului galben nu este o sancțiune. Acestea sunt prezentate în următorul tabel:

GRADAREA SANCȚIUNILOR ȘI CONSECINȚE

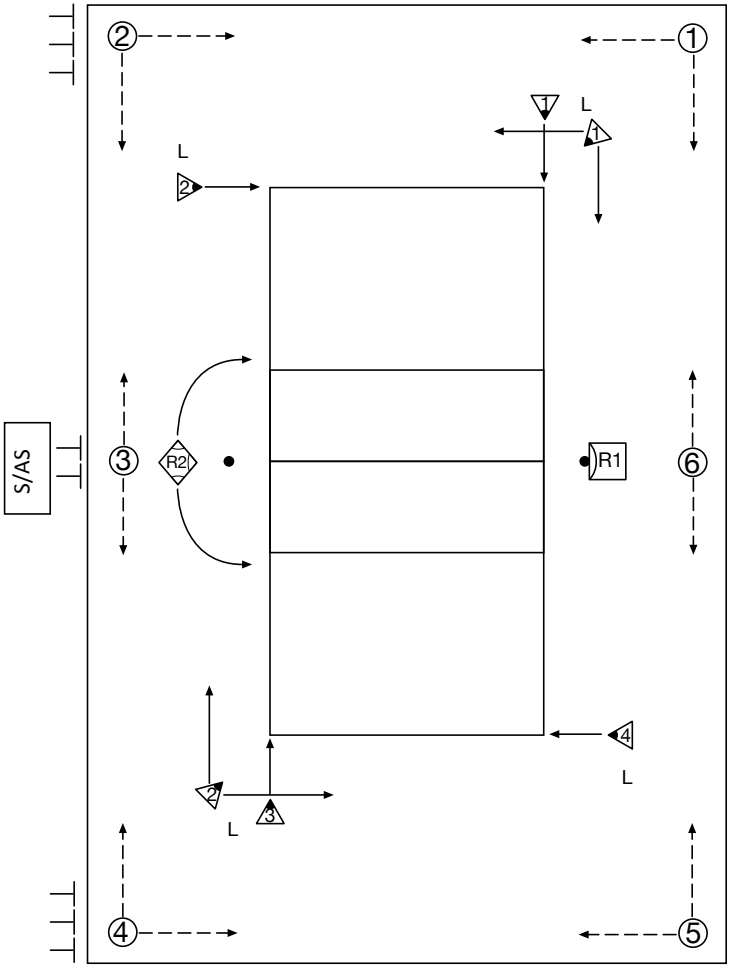
CATEGORIE	ABATERE	JUCĂTORUL ÎN CAUZĂ	SANCȚIUNE	CARTONAȘE	CONSECINȚE
CONDUITĂ NESPORTIVĂ	**Prima**	Orice membru	Penalizare	Roșu	Punct și serviciu oferite adversarilor
	A doua	Același membru	Eliminare	Roșu și galben împreună	Jucătorul părăsește aria de joc si rămâne in aria de pedeapsă pentru restul setului
	A treia	Același membru	Descalificare	Roșu și galben separat	Jucătorul părăsește aria de control si competițională pentru restul meciului
CONDUITĂ OFENSIVĂ	**Prima**	Orice membru	Eliminare	Roșu și galben împreună	Jucătorul părăsește aria de joc si rămâne in aria de pedeapsă pentru restul setului
	A doua	Același membru	Descalificare	Roșu și galben separat	Jucătorul părăsește aria de control si competițională pentru restul meciului
AGRESIUNE	**A treia**	Orice membru	Descalificare	Roșu și galben separat	Jucătorul părăsește aria de control si competițională pentru restul meciului

AVERTISMENT PENTRU ÎNTÂRZIERE/SANCȚIUNE PENTRU ÎNTÂRZIERE

CATEGORIE	ABATERE	JUCĂTORUL ÎN CAUZĂ	SANCȚIUNE	CARTONAȘE	CONSECINȚE
ÎNTÂRZIERE	**Prima**	Orice membru al echipei	Avertisment pentru întârziere	Semnalizarea nr. 25 cu cartonaș galben	Prevenire - nicio penalizare
	A doua sau mai mult	Orice membru al echipei	Penalizare pentru întârziere	Semnalizarea nr. 25 cu cartonaș roșu	Punct și serviciu oferite adversarilor

DIAGRAMA 10: PLASAMENTUL ARBITRILOR ȘI AL ASISTENȚILOR ACESTORA

Reguli relevante: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



R1 = Primul arbitru

R2 = Al doilea arbitru

S/AS = Scorer/Asistent Scorer

2 = Asistent de linie (numerele 1-4 sau 1-2)

④ = Culegător de mingi (numerele 1-6)

= Ștergători

DIAGRAMA 11: SEMNALIZĂRI OFICIALE ALE ARBITRILOR

Legendă : (A1) (A2) Arbitrii care trebuie sa folosească semnalizarea conform responsabilităților lor

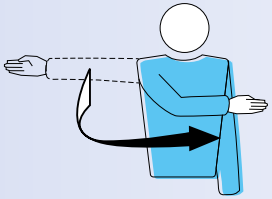
(A1) (A2) Arbitrii care pot folosi semnalizarea în condiții speciale

1 AUTORIZAREA SERVICIULUI

Reguli relevante: 12.3, 22.2.1.1

Deplasați mâna pentru a indica direcția serviciului

(A1)

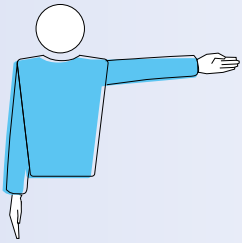


2 ECHIPA LA SERVICIU

Reguli relevante: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Întindeți brațul către partea echipei care va servi

(A1) (A2)

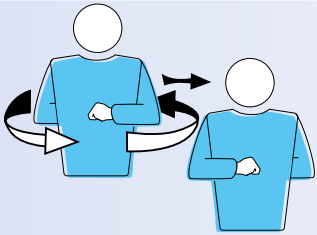


3 SCHIMBAREA TERENURILOR

Reguli relevante: 18.2

Îndoiți antebrațele în față și în spate și rotiți-le în jurul corpului

(A1)

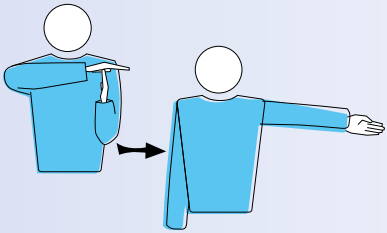


4 TIME-OUT

Reguli relevante: 15.4.1

Așezați palma unei mâini peste degetele celeilalte ținute vertical (se formează un T) și apoi indicați echipa care a solicitat

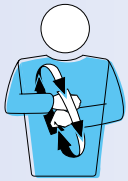
(A1) (A2)



5 ÎNLOCUIRE

Reguli relevante: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Mișcați circular antebrațele, unul în jurul celuilalt

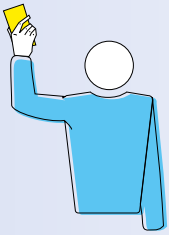


A1 A2

6a AVERTISMENT PENTRU CONDUITĂ INCORECTĂ

Reguli relevante: 21.1, 21.6

Arătați cartonașul galben pentru penalizare

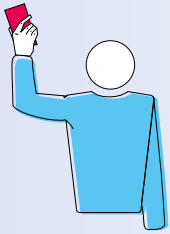


A1

6b PENALIZARE PENTRU CONDUITĂ INCORECTĂ

Reguli relevante: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Arătați cartonașul roșu pentru penalizare

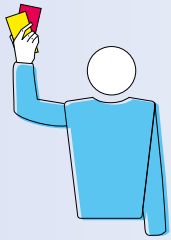


A1

7 ELIMINARE

Reguli relevante: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Arătați ambele cartonașe împreună pentru eliminare

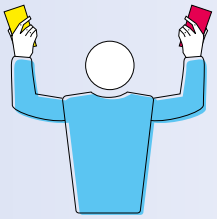


A1

8 DESCALIFICARE

Reguli relevante: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Arătați ambele cartonașe, separate, pentru descalificare



A1

9 SFÂRȘIT DE SET (MECI)

Reguli relevante: 6.2, 6.3

Încrucișați antebrațele în fața pieptului cu palmele deschise

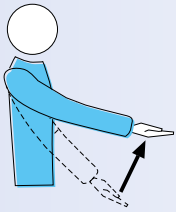


A1 A2

10 MINGEA NU A FOST ARUNCATĂ SAU LĂSATĂ SĂ CADĂ DIN MÂNĂ PENTRU SERVICIU

Reguli relevante: 12.4.1

Ridicați brațul întins cu palma orientată în sus

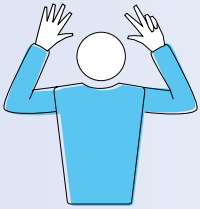


A1

11 ÎNTÂRZIEREA SERVICIULUI

Reguli relevante 12.4.4

Arătați 8 degete depărtate



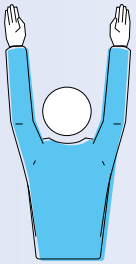
A1

12 GREȘEALA BLOCAJULUI SAU PARAVAN

Reguli relevante: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Ridicați ambele brațe vertical, cu palmele în față

A1 A2

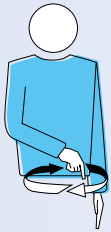


13 GREȘEALA DE POZIȚIE SAU DE ROTAȚIE

Reguli relevante: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faceți o mișcare circulară cu arătătorul

A1 A2

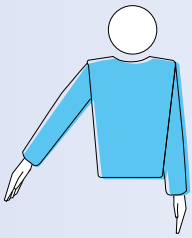


14 MINGE ÎN TEREN

Reguli relevante: 8.3

Întindeți brațul și degetele către podea

A1 (A2)

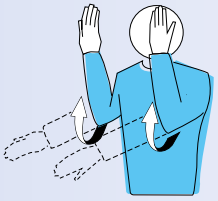


15 MINGE "AFARĂ"

Reguli relevante: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Ridicați antebrațele vertical, cu palmele desfăcute și orientate spre corp

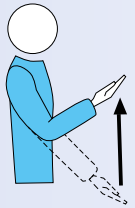
A1 A2



16 MINGE ȚINUTĂ

Reguli relevante: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Ridicați încet antebrațul cu palma orientată în sus

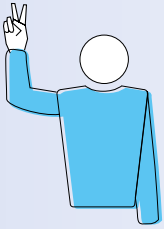


A1

17 DUBLU CONTACT

Reguli relevante: 9.3.4, 23.3.2.3b

Ridicați două degete depărtate

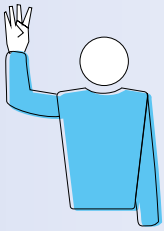


A1

18 PATRU LOVITURI

Reguli relevante: 9.3.1, 23.3.2.3b

Ridicați 4 degete depărtate

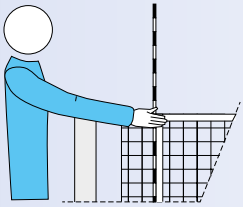


A1

19 FILEU ATINS DE JUCĂTOR | MINGEA SERVITĂ NU A TRECUT FILEUL

Reguli relevante: 11.4.4, 12.6.2.1

Arătați partea respectivă a fileului cu mâna corespunzătoare

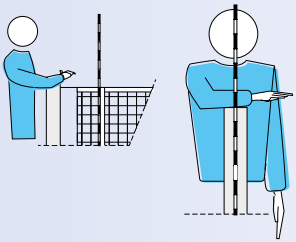


A1 A2

20 PĂTRUNDERE IN SPAȚIUL DE JOC ADVERS

Reguli relevante: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Plasați mâna peste fileu, cu palma deschisă, orientată in jos



A1

21 GREȘEALĂ A ATACULUI

Reguli relevante:
– de un jucător din linia a II-a, de un Libero sau atacul asupra serviciului advers 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
– asupra unui pas în deget al Libero-ului aflat în zona de atac 13.3.6

Mișcați antebrațul descendent, cu palma deschisă



A1 A2

22 PĂTRUNDERE ÎN TERENUL ADVERS MINGE TRAVERÂND SPAȚIUL INFERIOR SAU JUCĂTORUL LA SERVICIU ATINGE TERENUL(LINIA DE FUND) JUCĂTOR CARE CALCĂ ÎN AFARA TERENULUI ÎN MOMENTUL SERVICIULUI

Reguli relevante: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Indicați linia de centru sau linia în cauză



A1 A2

23 DUBLĂ GREȘEALĂ ȘI REPETAREA

Reguli relevante: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Ridicați ambele degete mari



A1

24 MINGE ATINSĂ

Reguli relevante: 23.3.2.3b, 24.2.2

"Periați cu palma vârfurile degetelor celeilalte palme,

ținută în poziție verticală



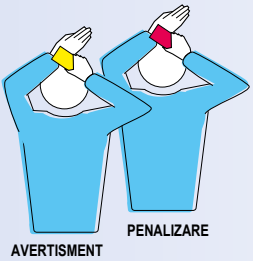
A1

25 AVERTISMENT/PENALIZARE PENTRU ÎNTÂRZIERE

Reguli relevante: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Acoperiți încheietura cu un cartonaș

galben (avertisment) sau roșu (penalizare)



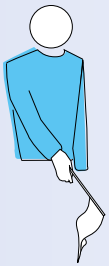
A1

DIAGRAMA 12: SEMNALIZĂRILE OFICIALE ALE ASISTENȚILOR DE LINIE

1 MINGE ÎN TEREN

Reguli relevante: 8.3, 27.2.1.1

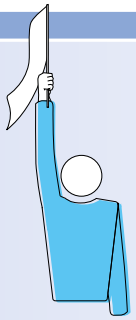
Direcționați fanionul în jos



2 MINGE "AFARĂ"

Reguli relevante: 8.4.1, 27.2.1.1

Ridicați vertical fanionul



3 MINGE ATINSĂ

Reguli relevante: 27.2.1.2

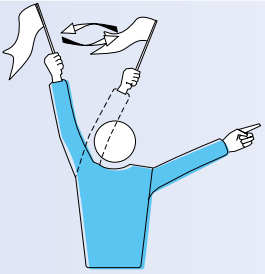
Ridicați fanionul si atingeți vârful acestuia cu palma cealaltă



4 GREȘEALĂ PRIVIND SPAȚIUL DE TRECERE, MINGEA A ATINS UN OBIECT EXTERIOR SAU GREȘEALĂ DE PICIOR A JUCĂTORULUI LA SERVICIU

Reguli relevante: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Agitați fanionul deasupra capului și arătați cu degetul antena sau linia corespunzătoare



5 APRECIERE IMPOSIBILĂ

Ridicați și încrucișați brațele în fața pieptului



Partea a IIIa

DEFINIŢII

ARIA DE CONTROL sau ARIA COMPETIŢIONALĂ

Este un coridor situat de jur împrejurul terenului de joc şi al zonei libere, care include toate spaţiile până la barierele sau panourile delimitatoare care previn spectatorii să intre in teren. Vezi diagrama D1a.

ZONE

Acestea sunt porţiuni în interiorul ariei de joc (ex. terenul de joc şi zona liberă) definite pentru o anume destinaţie (sau cu restricţii speciale) în cadrul textului regulii. Acestea cuprind: zona de atac, zona de serviciu, zona de înlocuiri, zona liberă, zona de apărare şi zona de schimbare a Liberoului.

ARII

Acestea sunt porţiuni ale podelei situate în AFARA zonei libere, prezentate în regulament ca având destinaţii speciale. Acestea sunt: aria de încălzire şi aria de pedeapsă.

SPAŢIUL INFERIOR

Acesta este parte a planului vertical al fileuleui delimitat la partea sa superioară de către banda inferioară a fileului şi corzile care îl prind de stâlpi, în lateral de către stâlpi iar jos de suprafaţa de joc.

SPAŢIUL DE TRECERE

Este parte a planului vertical al fileuleui delimitat

- de către banda superioară a fileului
- în lateral de către antene şi prelungirea lor imaginară

- în sus de tavan (plafon)

Mingea trebuie să traverseze fileul prin spaţiul de trecere către terenul de joc advers

SPAŢIUL EXTERIOR

Se află în planul vertical al fileului în afara spaţiului de trecere şi a spaţiului inferior.

ZONA DE ÎNLOCUIRI

Este partea din zona liberă prin care se efectuează înlocuirile de jucători.

NUMAI CU ACORDUL FIVB

Cu această sintagma se recunoaşte că deşi există reglementări asupra standardelor şi specificaţii ale echipamentelor şi ale materialelor auxiliare, totuşi sunt situaţii când reglementări speciale pot fi făcute de către FIVB cu scopul de a promova (încuraja, dezvolta) jocul de volei sau pentru a testa reguli noi.

STANDARDE FIVB

Specificaţii sau limitări tehnice definite de către FIVB pentru producătorii de echipamente.

ARIA DE PEDEAPSĂ

In fiecare jumătate a ariei de control/competiţionale există o arie de pedeapsă localizată în spatele prelungirii imaginare a liniei de fund a terenului, în afara zonei libere, care trebuie plasată la o distanţă de minimum 1,5 m în spatele marginii băncii pentru rezerve.

GREŞEALĂ

a) o acţiune de joc contrară regulilor;

b) o încălcare a regulilor, alta decât o acţiune de joc contrară regulilor.

DRIBLING

In volei se înţelege lovirea mingei de podea (de obicei ca o pregatire de lansare pentru serviciu); alte acţiuni premergătoare pot include (printre altele) trecerea mingei dintr-o mână în alta.

TIME-OUT TEHNIC

Acest tip de timp de odihnă, în plus faţă de timpii de odihnă obişnuiţi, are menirea specială de a permite promovarea voleiului, a permite analizarea jocului şi de a lăsa loc momentelor publicitare; timpii tehnci de odihnă sunt obligatorii pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB.

CULEGĂTORI DE MINGI

Sunt persoane care au sarcina să menţină fluenţa jocului prin transmiterea mingei –prin rostogolire pe podea intre fazele de joc– către jucătorul de la serviciu.

PUNCT LA FIECARE FAZĂ CÂŞTIGATĂ

Acesta este sistemul prin care o echipă marchează un punct la fiecare fază de joc câştigată.

INTERVAL

Este timpul scurs intre sfarsitul unui set si inceputul celuilalt; timpul necesar pentru schimbarea terenurilor în setul al cincilea nu este considerat interval.

REDESEMNARE

Este acţiunea prin care un LIBERO devenit sau declarat inapt de joc poate fi substituit cu alt jucător (exceptându-l pe cel înlocuit de LIBERO) care nu se află in teren in momentul redesemnării.

SCHIMBARE

Este acţiunea prin care un jucător părăseşte terenul de joc şi locul său e luat de oricare din jucătorii LIBERO ai echipei. Această acţiune poate fi efectuată şi între doi LIBERO. Jucătorul poate reintra în locul oricăruia dintre LIBERO prezenţi în acel moment in teren. Între două schimbări cu LIBERO trebuie să se joace o fază de joc finalizată.

INFLUENŢARE A JOCULUI

Orice acţiune care poate crea un avantaj asupra echipei adverse sau orice acţiune care impiedică jocul adversarului.

OBIECT EXTERIOR

Un obiect sau o persoană care, aflându-se in afara terenului de joc sau aproape de limita spaţiului liber de joc, obstrucţionează zborul mingei. De exemplu: lămpile de pe plafon, scaunul arbitrului, echipamentul TV, masa scorerului, stâlpii fileului. Printre obiectele exterioare nu se consideră antenele pentru că fac parte din fileu.

ÎNLOCUIRE

Este actul prin care un jucător obişnuit iese din teren şi un alt jucător obişnuit îi reia locul.