REGULAMENTUL JOCULUI DE VOLEI 2017-2020

Aprobat de FIVB 2016

CARACTERISTICILE JOCULUI, FILOZOFIA REGULILOR DE JOC ȘI A ARBITRAJULUI

ACTUALIZARE - TRADUCERE SILVIAN LUNGU
8/1/2013

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

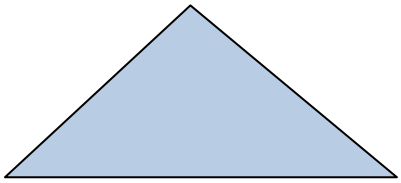
FILOZOFIA REGULILOR DE JOC SI A ARBITRAJULUI

INTRODUCERE

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

Serviciu **LOVIREA (PASAREA) VOLEIBALATĂ** **Rotația**

Forța săriturii **Acțiune 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 audiențe de iubitori ai voleiului – jucători, antrenori, arbitri, spectatori sau comentatori – are următoarele scopuri:

- să realizeze o mai buna înțelegere a regulilor, pentru a permite un joc mai bun – în acest fel, antrenorii pot crea structuri de echipe şi tactici mai bune, dând frau liber jucătorilor să-şi etaleze calităţile;
- să realizeze o mai buna înțelegere 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 și de abia apoi evidenţiaza 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 frumusețe. 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 (alternanţa la serviciu);
- atacul;
- apărarea.

Oricum, voleiul este unic între sporturile la fileu prin straduința 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 jucatorii aceleiași 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 și să creeze noi dezvoltari de tactici interesante.

Competitorii folosesc baza pusa de aceste reguli pentru a se întrece în tehnici, tactici şi forță. 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.

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 solicita o doză enormă de încredere – pentru a permite jucatorilor 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 desfașoare fluent, **conducând-ul** până la stabilirea unui căștigător;

- 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 știu 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 satisfacție **tuturor** celor implicați.

Pe cei care au ajuns cu lectura până aici, îi rugăm să perceapă regulile ce urmează ca reflectând starea actuala a dezvoltarii unui joc excepțional dar să ia în considerare că și paragrafele de mai sus pot avea aceeași importanţă în stabilirea și întărirea poziţiei lor în cadrul acestui sport.

IMPLICAŢI-VĂ!
PĂSTRAŢI MINGEA ÎN ZBOR!

Partea a IIa

Secțiunea 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 și 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 suprafata de joc.

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

Pentru competiţiile mondiale și 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 deschisă.
Pentru competiţiile mondiale și 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; totuși se consideră că întreaga lățime a liniei aparține celor două terenuri în mod egal. Linia de centru se întinde pe sub fileu între liniile laterale. D2

1.3.4 Linia de atac

În fiecare teren se trasează o linie de atac, a cărei limită exterioară dinspre linia de fund se situează la 3m înapoia axei liniei de centru, linie care marchează *zona de atac*. 1.3.3, 1.4.1 D2

Pentru competiţiile mondiale și 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 acțiunii antrenorilor*" (o linie întreruptă care se prelungește de la linia de atac până la linia de fund a terenului, paralelă cu linia laterala și la 1,75 m distanța de ea) este compusă din linii scurte de 15cm trasate la 20cm depărtare una de cealaltă, pentru a limita zona de acțiune a antrenorilor.

1.4 ZONE ȘI 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 zona 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 fața băncilor pentru rezerve, delimitată de prelungirea liniei de atac și de linia de fund a terenului.

19.3.2.7, D1b

1.4.5 Aria de încălzire

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

24.2.5, D1a, D1b

1.4.6 Aria de pedeapsă

Aria de pedeapsă, care măsoară aproximativ 1X1m și este echipată cu doua scaune, este localizată în aria de control dincolo de prelungirea liniei de fund. Ea poate fi delimitată cu o linie roșie de 5cm lățime.

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 și 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 și 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 oficiala a fileului este măsurată la centrul terenului de joc. Inaltimea celor două extremităţi ale fileului (deasupra liniilor laterale) nu trebuie să depăşească cu mai mult de 2 cm înălţimea oficială și trebuie să fie egală în ambele părți.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	**STRUCTURA FILEULUI**	
	Fileul măsoară 1m pe lăţime şi 9,50m pana la 10m în 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. **Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, în strânsă legatură cu regulamentele specifice ale competiției, dimensiunile ochiurilor fileului pot fi modificate pentru a facilita publicitatea conform acordurilor de marketing.**	D3
	La marginea 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 alta banda orizontală, de 5 cm lățime, similară cu banda superioară, prin care trece o sfoara. Aceasta sfoară leagă fileul de stalpi și menține întinsă partea sa inferioara.

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 fiecarei benzi laterale este prinsă căte o antenă. Antenele sunt plasate in opoziție de o parte și 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 competitiile mondiale și oficiale ale FIVB, stâlpii de susținere a fileului sunt plasați la o distanță de 1,00m depărtare de liniile laterale și trebuie să fie protejați împotriva accidentărilor.

2.5.2 Stâlpii trebuie să fie rotunzi, netezi şi 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 prevazută cu o cameră din cauciuc sau alt material similar.

Mingea poate fi confecționată într-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 pana 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 și oficiale ale FIVB, precum și Campionatele sau Ligile Naţionale trebuie să fie jucate cu mingi omologate de FIVB sau, în cazul în care există autorizarea prealabilă a FIVB, cu alte tipuri de mingi.

3.3 SISTEMUL CU CINCI MINGI

Pentru competiţiile mondiale și 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 și:
- echipa tehnică: un antrenor, maximum doi antrenori secunzi;
- echipa medicală: un terapeut şi un medic.

4.1.1.1, 5.2, 5.3

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

Pentru competiţiile *seniorilor*, mondiale și oficiale ale FIVB:
- în foaia de arbitraj pot fi înregistrați și pot juca in meci maximum 14 sportivi;
- au dreptul să stea pe banca pentru rezerve cinci membri ai conducerii echipei (inclusiv antrenorul), membri ce sunt aleși de către antrenor și vor fi înregistrați atât în foaia de arbitraj cât și în formularul O-2 (bis).

Pentru competiţiile mondiale și oficiale ale FIVB, Conducătorul Delegației și Jurnalistul Acreditat nu pot sta pe banca de rezeve sau în aria de control din spatele acesteia.

Medicul și terapeutul, ce participă la o competiție mondială și oficială a FIVB, trebuie să fie acreditați în prealabil de FIVB și parte a delegației oficiale. Pentru competiţiile *seniorilor*, mondiale și oficiale ale FIVB, dacă medicul și terapeutul nu fac parte dintre cei cinci înregistrați în foaia de arbitraj, ei trebuie să stea în spatele băncii de rezervă, în interiorul ariei de control și pot interveni doar la solicitarea arbitrilor pentru a rezolva o problemă medicală a unui membru al echipei. Terapeutul (chiar dacă nu este înregistrat pe foaia de arbitraj) poate participa la încălzire până în momentul începerii încălzirii oficiale la fileu.

Regulile specifice ale fiecărei competiții se găsesc în documentele oficiale ale acesteia.

4.1.2 Unul dintre jucători, cu excepția 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 (lista cu componenții echipei în cazul foii electronice 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 așezați pe banca pentru rezerve a echipei lor, fie în aria lor de încălzire. Antrenorul şi ceilalţi membri ai echipei stau așezați pe bancă, dar o pot părasi 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 așezați pe bancă în timpul meciului şi să participe la încălzirea oficiala.	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 și T.T.O. în zona liberă situată în spatele propriului teren.	1.3.3, 15.4
4.2.4	În timpul pauzei dintre seturi jucatorii pot folosi mingiile pentru încălzire numai în propria zonă liberă. În cazul în care se solicită ca pauza dintre seturile 2 si 3 să fie extinsă peste cele trei minute, jucatorii pot folosi și propriul teren de joc pentru încălzire.	18.1
4.3	**ECHIPAMENT**	
	Echipamentul jucătorului se compune dintr-un tricou - şort - şosete (echipament) şi pantofi de sport.	
4.3.1	Culoarea şi design-ul tricourilor, şorturilor şi şosetelor întregii echipe trebuie să fie uniforme (cu exceptia 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 compozite.	

4.3.3	Tricourile jucătorilor trebuie să fie numerotate de la 1 până la 20. **Pentru competiţiile *seniorilor*, mondiale și oficiale ale FIVB se pot folosi și alte numere.**	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 și strălucirea tricourilor.	
4.3.3.2	Numerele trebuie să măsoare cel puţin 15cm în înălţime pe piept şi minimum 20cm in inaltime 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 celorlalți jucători (cu excepția jucătorilor Libero) și/sau fără numere regulamentare.	19.2
4.4	**SCHIMBĂRI DE ECHIPAMENT**	
	Primul arbitru poate autoriza ca unul sau mai mulți 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 și 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 jucatorilor 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 și oficiale ale FIVB, aceste dispozitive medicale trebuie să aibă aceeași culoare ca partea din ehipament lângă care sunt purtate. O culoare neutră, neagră sau albă, este permisă.

5 LIDERII ECHIPELOR

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

Jucatorii Libero nu pot fi căpitani de echipa.

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 afara 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 împotriva deciziei și îl va informa imediat pe acesta că își rezervă dreptul să înregistreze un protest oficial în foaia de arbitraj la sfârșitul meciului; — 23.2.4

5.1.2.2 a cere autorizarea:

a) schimbării parțiale 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 absența antrenorului; — 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 în foia de arbitraj o contestație 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 stabilește formaţiile de inceput, înlocuirile de jucători şi solicită 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 lista cu componența echipei înscrisă în 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 initiala completată şi semnată;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	stă asezat pe banca de 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 și oficiale ale FIVB, antrenorul este obligat să își îndeplinească funcțiile în spatele "liniei de limitare a acțiunii antrenorilor" pe întreaga durată a meciului.	D1a, D1b, D2

5.3 ANTRENOR SECUND

5.3.1 Antrenorul secund stă așezat pe banca de rezerve a echipei, fără a avea dreptul de a interveni în meci.

5.3.2 În cazul când antrenorul trebuie să-şi părăsească echipa, indiferent de motiv, incluzând și o sancțiune dar excluzând cazul în care intră în teren ca jucător, antrenorul secund poate să îşi asume atribuţiile antrenorului principal pe durata absenței lui, numai la cererea căpitanului în joc adresată primului arbitru. 5.1.2, 5.2

6 CAPITOLUL TREI
FORMULA JOCULUI

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

6.1.1 PENTRU A MARCA UN PUNCT

Punct

6.1.1.1 O echipă câștigă un punct:

6.1.1.2 când reușește să trimită mingea în interiorul terenului advers; 8.3, 10.1.1

6.1.1.3 când echipa adversă comite o greșeală; 6.1.2

6.1.2 când echipa adversă este sancționată cu penalizare. 16.2.3, 21.3.1

Greșeala

O echipă comite o greşeală dacă execută o acțiune contrară regulilor de joc (sau le încalcă în alt mod). Arbitrii judecă greşelile şi decid consecințele 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 Faza de joc și faza de joc finalizată

O fază de joc este o succesiune de acțiuni de joc, care începe în momentul loviturii pentru serviciu și se termină când mingea este afară din joc. **O fază de joc finalizată** este considerată a fi succesiunea de acțiuni de joc care are ca rezultat câștigarea unui punct de către una dintre echipe. Aceasta include și cazul acordării unei penalizari și pierderea serviciului ca urmare a depășirii timpului limită pentru serviciu. 8.1, 8.2, 12.2.2.1,12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1.

6.1.3.1 dacă echipa la serviciu câștigă faza de joc, ea câștigă un punct și va servi în continuare;

6.1.3.2 dacă echipa la primire câștigă faza de joc, ea căștigă un punct și 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 5 - lea) 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 somată 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 INCOMPLETĂ, 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 in ce teren va juca fiecare echipa în primul set.	12.1.1
	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, ORI terenul în care va juca primul set.	12.1.1
7.1.2.2	Cel care a pierdut obţine alternativa rămasă.	
7.2	**ÎNCĂLZIREA OFICIALĂ**	
7.2.1	Dacă înaintea meciului, echipele au dispus exclusiv pentru ele de căte un teren de joc pentru încălzire, atunci au dreptul să facă încălzire la fileu, timp de 6 minute împreună sau timp de 10 minute, dacă nu au avut această posibilitate. **La competițiile oficiale și mondiale ale FIVB echipelor li se permite să se încălzească împreună la fileu timp de 10 minute.**	
7.2.2	La solicitarea unuia dintre căpitani, încălzirea oficiala se poate face separat (consecutiv). Echipele vor dispune de încălzire la fileu 3 sau 5 minute fiecare.	7.2.1
7.2.3	În cazul unei încălziri oficiale separate, echipa care a câștigat 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 aibă permanent în 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 inițială* sau *pe un dispozitiv electronic*, dacă există. Fişa, corect completată şi semnată, este înmânată celui de-al doilea arbitru sau scorerului - ori este direct trimisă scorerului prin mijloace electronice.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Jucătorii care nu fac parte din formaţia de start sunt jucători de rezervă în acel set (excepție fac jucatorii Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4	După ce fişa cu poziţia initiala 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 după cum urmează:	24.3.1
7.3.5.1	Dacă înaintea începerii setului, se constată o nepotrivire între pozițiile jucătorilor înscriși în fişa cu poziţia inițială şi pozițiile 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, înaintea începerii setului, unul sau mai mulţi jucători prezenţi pe teren nu sunt înscrişi pe fişa cu poziţia inițială, 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) neînscris(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 poziția jucătorilor în teren și fișa cu poziția inițială, echipa în culpă trebuie să revină la poziția corectă. Toate punctele marcate de către echipa în culpă, din momentul exact al comiterii greșelii până la descoperirea ei, vor fi anulate. Punctele adversarilor vor fi păstrate și, în plus, ei vor primi un punct și dreptul de a servi.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Dacă, în timpul meciului, descoperim că un jucator aflat in teren nu a fost trecut in lista cu componenții echipei, atunci echipei adverse i se acordă un punct și dreptul de a servi, iar punctele realizate până în acel moment i se păstrează. Echipei în culpa i se anulează punctele și/sau seturile (0-25 dacă este cazul) realizate din momentul în care jucătorul în cauză a intrat în teren. Fișa cu pozitia inițială va fi refacută și se va trimite în teren alt jucator în locul celui neînregistrat.	6.1.2, 7.3.2
7.4	**POZIŢII**	D4
	În momentul când mingea este lovită de catre sportivul aflat la serviciu, jucatorii fiecarei echipe trebuie să fie plasați, 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	atat jucătorii din linia întâi cat 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. Dacă un jucator se află pe teren după ce jocul a fost reluat, ca urmare a unei înlocuiri neregulamentare, faza este considerată greșeală de poziție, cu consecințele prevăzute în situația unei înlocuiri neregulamentare.	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 ca adversarul câștigă un punct și 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 și 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	scorerul oprește faza folosind un avertizor sonor; adversarul câștigă un punct și dreptul de a servi; Dacă greșeala de rotație este descoperită după terminarea fazei ce s-a desfășurat în greșeală de rotație, un singur punct va fi acordat adversarilor, indiferent de rezultatul fazei de joc.	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 inceperii comiterii greşelii nu poate fi determinat, nici un punct sau puncte nu se vor anula, iar singura sancţiune va fi acordarea unui punct adversarului și dreptul de a servi .	6.1.3

CAPITOLUL PATRU
ACȚIUNI 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 toate părțile mingii ce ating podeaua sunt 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). Totuși, mingea poate fi recuperată şi retrimisă în joc din afara propriei zone libere.

9.1 LOVITURI ALE ECHIPEI

Orice contact cu mingea al unui jucator aflat in joc este considerat *lovitură 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 și/sau aruncată. Ea poate ricoşa în orice direcţie.	9.3.3
9.2.3	Mingea poate atinge mai multe părţi ale corpului, cu condiția 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 și/sau aruncată; mingea nu ricoșează 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 catre zona liberă a terenului advers, total sau parţial prin *spaţiul exterior*, poate fi readusă în propriul spațiu de joc, în 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 îndreaptă către terenul advers prin *spațiul inferior*, este în 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 influențeze 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 permisă cu condiția ca această acțiune să nu influențeze 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 influențeze jocul adversarului.	

11.3 CONTACT CU FILEUL

11.3.1	In timpul actiunii de jucare a mingei, contactul jucătorului cu fileul, între antene, constituie o greşeală. Acțiunea de jucare a mingei include (printre altele) elanul, lovirea (sau încercarea de a lovi mingea) și aterizarea sigură, care face ca jucatorul să fie gata pentru o nouă acțiune.	11.4.4, 23.3.2.3c, 4.3.2.3, D3

11.3.2	Jucătorii au voie sa atinga stâlpii, cablul, sforile şi orice alt obiect dincolo de antene, incluzând chiar și fileul, cu condiţia ca această acţiune să nu influențeze 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	**GREȘELI 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 influențează jocul adversarului prin pătrunderea pe sub fileu în spațiul de joc advers.	11.2.1
11.4.3	Un jucător pătrunde cu toata talpa (tălpile) în terenul advers.	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	Un jucator deranjează jocul (printre altele) dacă:	
	-atinge fileul între antene sau chiar antenele, în timpul acțiunii sale de jucare a mingei;	11.3.1
	-folosește fileul între antene ca suport sau sprijin pentru a se redresa**;**	D11 (19)
	-prin atingerea fileului își creează un avantaj nesportiv asupra adversarului;	
	-efectuează acțiuni ce ar putea influența tentativa unui adversar de a juca mingea;	
	-se agață, se prinde de fileu.	
	Sunt considerați în timpul acțiunii de jucare a mingei, sportivii care sunt foarte aproape de locul în care se află mingea, sau care încearcă să o lovească, chiar dacă nu au atins-o.	
	Totuși, atingerea fileului în afara antenelor nu constituie o greseală. (excepție 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 inițială.	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 aruncată sau lăsată să cadă din mână (mâini).	
12.4.2	O singură lansare a mingei pentru a fi servită este permisă. Trecerea mingei dintr-o mână în alta și 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 în 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 și 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 și traiectoria mingei, până când aceasta traversează planul vertical al fileului.	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 mingii	
	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	aterizează "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 dacă mingea este lovită clar și nu este prinsă 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 îi este permis să realizeze un atac efectiv din zona de atac dacă, în momentul contactului, o parte a mingei este mai jos decât marginea superioară 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 aflată 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 jucătorilor plasați aproape de fileu, ce depășesc înalțimea lui, de a intercepta mingea venită dinspre adversar, fără a se ține cont de înălțimea 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 să 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 in acțiunea 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 acțiunii 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 în spațiul 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	**GREȘELI ALE BLOCAJULUI**	D11 (20)
14.6.1	Jucătorul, aflat în acțiunea 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 alți 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 sfârșitul unei faze de joc finalizate și 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 competițiile de seniori, oficiale și mondiale ale FIVB, FIVB poate reduce cu unul numărul de TO și/sau TTO dacă înțelegerile 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 solicitari succesive de înlocuiri regulamentare trebuie să se dispute o fază de joc finalizată. Excepție: cazul solicitării unei înlocuiri forțate de o accidentare sau eliminare/descalificare. 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 absența lui de către căpitanul în joc. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

15.3.2 Înlocuirea 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 solicitați cu ajutorul semnalizării oficiale, când mingea este în afara jocului și înainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului. Durata timpilor de odihnă ceruți de fiecare echipă este de 30 de secunde.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
	Pentru competiţiile mondiale și oficiale ale FIVB este obligatoriu să se folosească avertizorul sonor și semnalizarea oficială.	D11 (4)
15.4.2	**Pentru competiţiile mondiale și oficiale ale FIVB, se vor aplica în seturile 1-4 câte doi "Timpi Tehnici de Odihnă" a căror durată este de 60 de secunde. Aceștia vor fi acordați automat când echipa care conduce acumulează 8 sau 16 puncte.**	26.2.2.3
15.4.3	În 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 în joc pentru a ocupa poziția unui alt sportiv care trebuie să părăsească terenul în 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 în joc) poate să utilizeze semnalizarea oficala.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
15.6	**LIMITAREA ÎNLOCUIRILOR**	
15.6.1	Un jucător din formația de start poate ieși din joc și reintra, dar numai o singură dată într-un set și numai in poziția pe care el o ocupa anterior în formația de start.	7.3.1
15.6.2	Un jucător de rezervă poate intra în joc, dar numai o singura dată într-un set, în locul unui jucator din formația de start și poate fi înlocuit numai de jucătorul căruia el i-a luat locul.	7.3.1

15.7 ÎNLOCUIRE EXCEPŢIONALĂ

Un jucător(cu excepția LIBERO-ului), care nu mai poate continua să joace datorită unei accidentari 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 jucatorului 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 înlocuire excepțională nu poate fi în niciun caz însumată cu înlocuirile regulamentare dar va fi înregistrată în foaia de arbitraj și va fi adunată la sfârșit la totalul înlocuirilor dintr-un set și dintr-un meci.

15.8 ÎNLOCUIRE CA URMARE A UNEI ELIMINĂRI 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 realizează cu un jucator neînregistrat în foaia de arbitraj.

15.9.2 Când o echipă a efectuat o înlocuire neregulamentară şi jocul a fost reluat, trebuie aplicată procedura următoare: 8.1, 15.6

15.9.2.1 echipa este penalizată prin câștigarea de catre adversar a unui punct și a serviciului, 6.1.3

15.9.2.2 înlocuirea este corectată,

15.9.2.3 punctele marcate din momentul comiterii greșelii, de către echipa vinovată, sunt anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menţinute.

15.10	**PROCEDURA ÎNLOCUIRILOR**	
15.10.1	Înlocuirile de jucători trebuie să fie efectuate în zona de înlocuire.	1.4.3, D1b
15.10.2	Întreruperea pentru o înlocuire de jucători trebuie să dureze doar atât timp cât este necesar pentru a fi înregistrată în foaia de arbitraj și a le permite jucătorilor să intre și să iasă din teren.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	Cererea pentru o înlocuire de jucători o reprezintă însăși intrarea jucatorului(ilor) de rezervă în zona de înlocuire, în timpul unei întreruperi de joc, fiind pregătit(i) pentru a intra în joc. Antrenorii nu trebuie să mai facă semnalizarea oficială cu excepția înlocuirilor ca urmare a unei accidentări sau la începutul setului.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b	Dacă jucătorul nu este pregătit atunci înlocuirea nu va fi acordată și echipa va fi sancționată pentru întârziere.	16.2, D9
15.10.3c	Cererea pentru o înlocuire de jucători este recunoscută și anunțată 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 competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, vor fi folosite plăcuțe numerotate pentru a facilita procedura de înlocuire, inclusiv în cazul în care se utilizează dispozitive electronice de transmitere a informațiilor.**	24.2.6
15.10.4	Dacă o echipă intenționează să efectueze mai mult de o înlocuire, toți jucătorii ce urmează a intra în teren trebuie să se prezinte în același timp în zona de înlocuire pentru a fi considerată o înlocuire multiplă în cadrul aceleiași cereri. În acest caz înlocuirile trebuie efectuate succesiv pe perechi de jucători, una dupa alta. Dacă una din înlocuiri este neregulamentară, atunci aceasta este respinsă, celelate vor fi permise, iar echipei i se va acorda sancțiune 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 o a doua înlocuire în cadrul aceleiași întreruperi de joc, (ex. înainte de sfârșitul următoarei faze de joc finalizate), cu excepția înlocuirii ca urmare a accidentarii 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 nefondata din meci care nu întârzie sau nu influențează jocul trebuie să fie respinsă fără nici o altă consecintă. Ea va fi înregistrată în foaia de arbitraj.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Ulterior, orice altă cerere nefondată a aceleiași echipe în cursul aceluiași meci, constituie o întârziere 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 întreruperi 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" și "penalizarea pentru întârziere" sunt sancţiuni aplicate întregii echipe.	
16.2.1.1	Sancţiunile pentru întârziere rămân valabile pentru toata 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 adversă primeste un punct și 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 / ÎMBOLNĂVIRE**	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	Cand 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 excepția celor eliminați sau descalificați) 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 excepția jucătorilor eliminați sau descalificați) iar înregistrarea sancțiunilor se va menține. 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 în 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.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
	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.	

CAPITOLUL ŞASE
JUCĂTORUL LIBERO

19	**JUCĂTORUL "LIBERO"**	
19.1	**DESEMNAREA LIBERO-ULUI**	5
19.1.1	Fiecare echipă are dreptul să desemneze, din lista jucătorilor, cel mult doi jucători specializați în apărare numiți "LIBERO". Ceilalți sunt *jucători obișnuiți*. **La competițiile de seniori, oficiale și mondiale ale FIVB, dacă o echipă își înregistrează mai mult de 12 jucători, atunci are obligația de a folosi DOI Libero.**	4.1.1
19.1.2	Toți jucătorii LIBERO trebuie să fie înregistrați în foaia de arbitraj înainte de începerea meciului, într-o rubrică specială, rezervată pentru aceștia.	5.2.2,25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Jucătorul LIBERO aflat in teren este numit *LIBERO ÎN JOC*. Dacă echipa mai are un LIBERO în componența 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 celorlalți jucători. Echipamentul jucătorului(ilor) LIBERO trebuie să contrasteze vizibil cu echipamentul celorlalți jucători. El trebuie numerotat la fel ca și al celorlalți coechipieri. **Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, LIBERO-ul redesemnat trebuie, pe cât posibil, să poarte același stil și culoare de tricou ca și Liberoul inițial dar păstrându-și numărul propriu.**	
19.3	**ACŢIUNI DE JOC CARE IMPLICĂ LIBERO-UL**	
19.3.1	Acțiuni de joc	
19.3.1.1	LIBERO-ului i se permite să schimbe pe oricare dintre jucătorii aflați în 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 (incluzând terenul de joc și zona liberă) 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 zonă de atac. Mingea poate fi atacată fără restricții, 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 către 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 excepția cazului în care el ar trebui să efectueze o rotație în poziția 4, ca urmare a unei penalizari sau Libero-ul în joc *devine inapt* să joace și în 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 în teren sau cu al doilea Libero.	
19.3.2.3	LIBERO-ul nu poate intra în teren, la începutul setului, până când arbitrul al doilea nu verifică așezarea echipei conform fișei cu poziția inițială și nu autorizează schimbarea jucătorului din formația de start.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Celelalte schimbări trebuie să fie efectuate când mingea este afară din joc și 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 să fie respinsă; căpitanul în joc trebuie informat, după terminarea fazei de joc, că aceasta nu este o procedură permisă și că următoarele cazuri vor fi sancționate pentru întârziere.	12.3, 12.4, D9

19.3.2.6	Repetarea schimbarilor efectuate cu întârziere va avea ca efect întreruperea imediată a jocului și va impune o sancțiune de întârziere. Echipa care urmează a servi va fi determinată de rezultatul aplicării sancțiunii pentru întârziere.	16.2, D.9
19.3.2.7	LIBERO-ul și 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 în "*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 între cele două schimbări;	6.1.3
	-dacă Libero-ul nu este schimbat de al doilea LIBERO sau de jucătorul schimbat de el inițial.	15.9
	Consecințele unei schimbări neregulamentare a LIBERO-ului sunt aceleași 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 sancțiunea pentru întârziere 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 îmbolnăvește, 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, în lipsa acestuia, de către capitanul în 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 în foaia de arbitraj, iar acesta *devine* sau este *declarat* inapt pentru joc, atunci antrenorul (sau	19.4, 19.4.1

	căpitanul în joc în lipsa acestuia) poate redesemna ca LIBERO, pentru tot restul meciului, pe oricare dintre jucătorii care nu sunt în teren în **momentul redesemnării** (cu excepția jucătorului schimbat de către Libero).	
19.4.2.2	Un LIBERO **în joc** *devenit* inapt de joc, poate fi schimbat *imediat, chiar în teren*, de jucătorul pe care îl schimbase sau de un LIBERO redesemnat atunci. Libero-ul devenit inapt de joc și care a fost subiectul redesemnării, nu mai poate juca tot restul meciului. Un Libero care nu se află în teren, poate fi subiectul unei redesemnări, dacă antrenorul îl declară inapt pentru joc. Libero-ul declarat inapt pentru joc nu mai poate juca pentru tot restul meciului.	
19.4.2.3.	Antrenorul, sau în lipsa acestuia căpitanul în joc, trebuie să-l informeze pe arbitrul al doilea că a luat decizia redesemnarii 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	Căpitanul echipei poate fi redesemnat ca nou LIBERO, la solicitarea antrenorului dar își va pierde toate atribuțiile conferite leader-ului echipei.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Numărul jucătorului redesemnat ca LIBERO trebuie înregistrat la rubrica "Observații" din foaia de arbitraj și în "Foaia de Control a LIBERO-ului" (sau în "Foaia de Arbitraj Electronică" dacă se folosește).	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	Echipa cu doi LIBERO	
19.4.3.1	Dacă o echipă are in componența doi LIBERO și unul din aceștia 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 și 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 înregistrat, atunci se poate redesemna unul nou.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLUL ȘAPTE
CONDUITA PARTICIPANŢILOR

20 CERINŢELE UNEI CONDUITE

20.1 CONDUITA SPORTIVĂ

20.1.1 Participanţii trebuie să cunoască Regulamentul Oficial al Jocului de Volei și să îl aplice cu strictețe.

20.1.2 Participanții trebuie să accepte deciziile arbitrilor cu sportivitate, fără a le comenta.
În cazul unor dubii, numai căpitanului în 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 sancționează. Întâi de toate este datoria arbitrului să prevină echipele să se apropie de nivelul de sancționabilitate. 5.1.2, 21.3

Acest lucru poate fi facut în două etape: D9, D11 (6a)

1. se avertizează verbal echipa prin capitanul in joc;
2. se acordă un cartonaș galben membrului echipei. Acest avertisment nu constituie o sancțiune ci simbolizează faptul că jucătorul (și prin extindere întreaga echipă) a atins nivelul de la care va fi sancționată. Nu are consecințe imediate dar va fi înregistrat în 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 alta acțiune exprimând disprețul.	
21.2.2	**CONDUITA OFENSATOARE**: cuvinte sau gesturi defăimătoare ori insultătoare.	
21.2.3	**AGRESIUNE**: atac fizic efectiv sau comportament agresiv ori amenințător.	
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 și 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, fără nicio altă consecința.	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 să rămână 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 din 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 să părăsească Aria de Control a Competiţiei pentru tot restul meciului, fără alte consecinţe.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	Prima amenințare de agresiune, atacul fizic efectiv sau tentativa, sunt sancționate cu descalificare, fără alte consecințe.	21.2.3
21.3.3.3	A doua conduită ofensatoare din 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 din 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 CONDUITA 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 ȘI AL CARTONAȘELOR UTILIZATE**	D11 (6a,6b,7,8)
	Avertisment: fără sancțiune - etapa 1. verbal - etapa 2. cartonaș galben	21.1
	Penalizare: sancțiune – se arată cartonaș roșu	21.3.1
	Eliminare: sancțiune – se arată cartonașe galben și roșu, împreună	21.3.2
	Descalificare: sancțiune- se arată cartonașe galben și roșu, separat	21.3.3

Secțiunea 2:
ARBITRI, RESPONSABILITĂȚILE LOR ȘI 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 și 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 autorizați să utilizeze un fluier în timpul meciului:

22.2.1.1 primul arbitru 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 faza de joc, dacă 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 semnalează finalizarea unei faze de joc, acestia 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, în această 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 catre cel de-al doilea arbitru, el/ea va indica în această 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 și 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 jucatorilor 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 greșeli, amândoi arbitrii vor indica in urmatoarea 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 fața 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.	4.1.1, 6.3
	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.	
23.2.2	Primul arbitru controlează, de asemenea, activitatea culegătorilor de mingi și 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.	20.1.2
	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.	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 contestație împotriva deciziei, el/ea trebuie imediat să-și rezerve dreptul de a înregistra în foaia de arbitraj acest protest, la finalul meciului. Primul arbitru trebuie să autorizeze acest drept al capitanului 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 desfășurarea jocului.	Capitolul 1, 23.3.1.1

23.3	**RESPONSABILITĂȚI**	
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 doua 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 și 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 în propria zona de atac,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) mingei care traversează în 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)

	h) unei mingi care traversează fileul, către terenul advers, în totalitate sau parțial prin afara spațiului de trecere sau atinge antena, pe partea sa de teren.	D11(15)
	i) unei mingi servite, care trece pe deasupra sau în afara antenei pe partea sa de teren, cât și a unei mingi care, după a treia atingere, trece pe deasupra sau în afara antenei pe partea sa de teren.	D11(15)
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 catre 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 supraveghează membrii echipelor aflați 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 utilizat 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 și oficiale ale FIVB, îndatoririle de la regulile 24.2.5 si 24.2.10 intră in competența *Arbitrului de Rezervă*.**	1.4.6, 21.3.2
24.3	**RESPONSABILITĂȚI**	
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 poziția inițială.	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, când primul arbitru nu poate vedea din poziția sa acel contact,	8.3
24.3.2.7	mingea care traversează fileul, total sau parțial 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)
24.3.2.8	mingea servită, care trece pe deasupra sau în afara antenei pe partea sa de teren, cât și mingea care, după a treia atingere, trece pe deasupra sau în afara antenei, pe partea sa de teren	D 11(15)
24.3.3	La sfârşitul meciului el verifică și semnează foaia de arbitraj.	23.3.3, 25.2.3.3

25 SCORER

25.1 PLASAMENT

Scorerul își îndeplinește atribuțiile aşezat la masa scorerului, pe partea opusă primului arbitru și cu faţa către acesta. D1a, D1b, D10

25.2 RESPONSABILITĂȚI

Scorerul ţine 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 responsabilităților sale.

25.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI ŞI A SETULUI, scorerul:	
25.2.1.1	înscrie datele jocului şi ale echipelor, inclusiv numele si numărul 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 poziția inițială, ori le verifică pe cele trimise electronic	5.2.3.1, 7.3.2
	Dacă nu primeşte la timp fişele cu poziția inițială, 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 să recunoască și să anunțe cererile pentru înlocuiri de jucători folosind un avertizor sonor (sonerie etc.). El înregistrează înlocuirile de jucători și timpii de odihnă, controlează numărul lor și îl informează pe cel de-al doilea arbitru despre aceste lucruri;	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 și 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, și cu autorizarea prealabilă a primului arbitru, înscrie sau permite căpitanului echipei/capitanului 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 își îndeplinește atribuțiile așezat lângă scorer, la masa acestuia.	
26.2	**RESPONSABILITĂȚI**	19.3
	El/ea înregistrează schimbările jucătorilor Libero.	
	El/ea sprijină munca scorerului în îndatoririle administrative ale acestuia.	
	Dacă scorerul nu mai este capabil să-și continue activitatea, scorerul asistent îl înlocuiește.	
26.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI și a setului, scorerul asistent:	
26.2.1.1	pregătește foaia de control a LIBERO-ului,	
26.2.1.2	pregătește foaia de arbitraj de rezervă,	
26.2.2	ÎN TIMPUL meciului, scorerul asistent :	
26.2.2.1	înregistrează detaliile schimbărilor/redesemnarii LIBERO-ului,	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2	anunță arbitrii despre greșelile în schimbările LIBERO-ului, folosind un avertizor sonor,	19.3.2
26.2.2.3	semnalizează începutul și sfârșitul T.T.O.,	15.4.1
26.2.2.4	afișează scorul la tabela manuală de pe masa scorerului,	
26.2.2.5	verifică concordanța între tabelele de scor,	25.2.2.1
26.2.2.6	dacă e necesar, actualizează foaia de arbitraj de rezervă și o predă scorerului,	25.2.1.1
26.2.3	LA SFÂRȘITUL meciului, scorerul asistent:	
26.2.3.1	semnează fișa de control a LIBERO-ului și o prezintă pentru verificare,	
26.2.3.2	semnează foaia de arbitraj.	

La competiţiile mondiale și oficiale ale FIVB, unde se utilizează foaia de arbitraj electronică, scorerul asistent acționează împreună cu scorerul pentru a anunța înlocuirile de jucatori, a îndruma cel de-al doilea arbitru către echipa care cere o întrerupere de joc regulamentara și pentru a identifica schimbările jucatorilor 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. D1a, D1b, D10

Fiecare din ei controlează atât linia de fund cât şi linia laterală situate pe partea sa.

Pentru competiţiile mondiale si oficiale ale FIVB, este obligatoriu să se recurgă la serviciile a patru asistenţi de linie.

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 își 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 și a treia lovitură 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 jucator, care participă la o acțiune de joc sau care influențează jocul, cu cei 80cm din antenă 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 spațiului de trecere sau care atinge antena pe partea sa de teren.	10.1.1, D5a, D12 (4)
27.2.2	La cererea primului arbitru, asistenții 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.	

DIAGRAM 1a: COMPETITION/CONTROL AREA

Relevant Rules: 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

(...) Values are valid for FIVB, World and Official Competitions

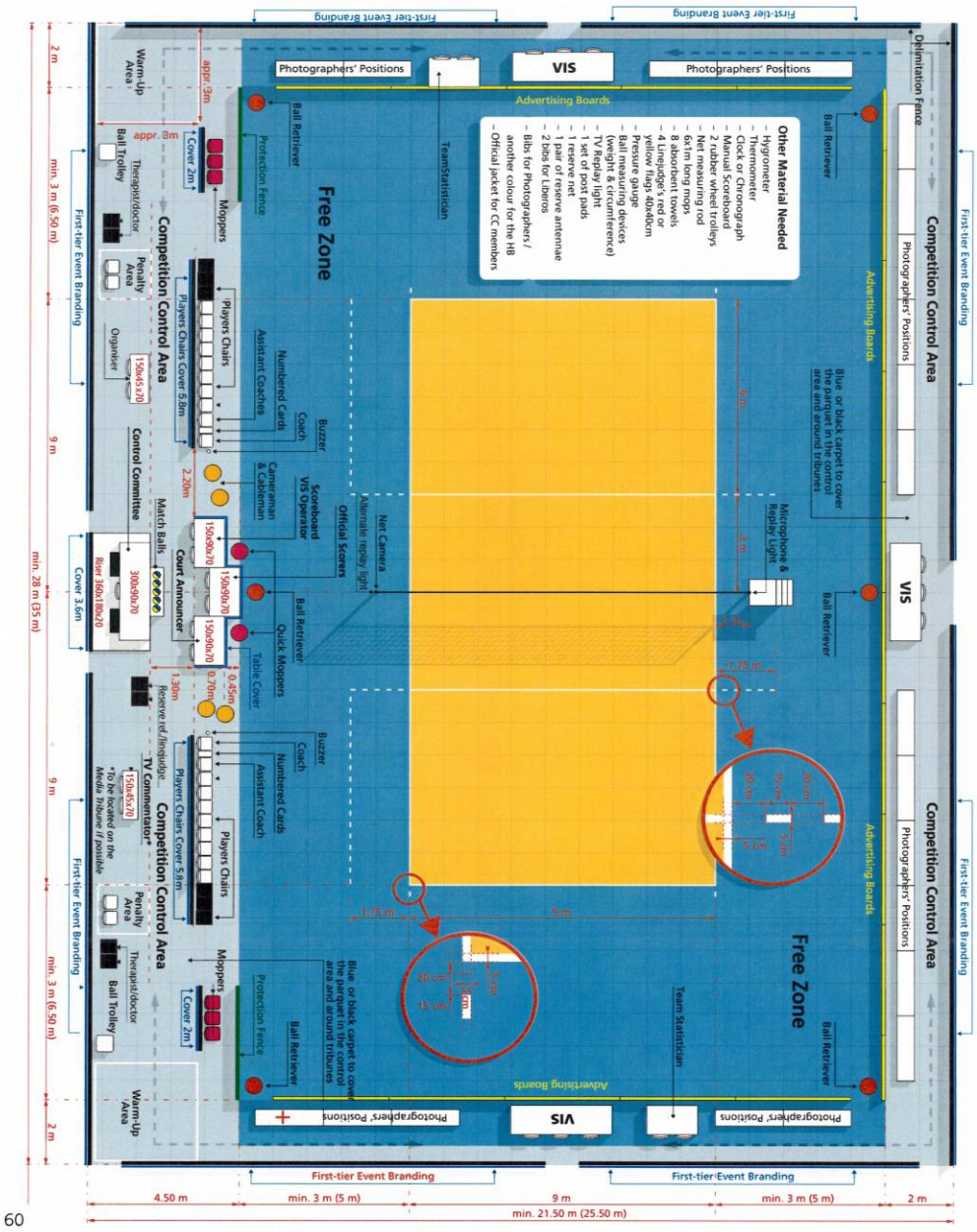


DIAGRAMA 1b: ARIA DE JOC

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

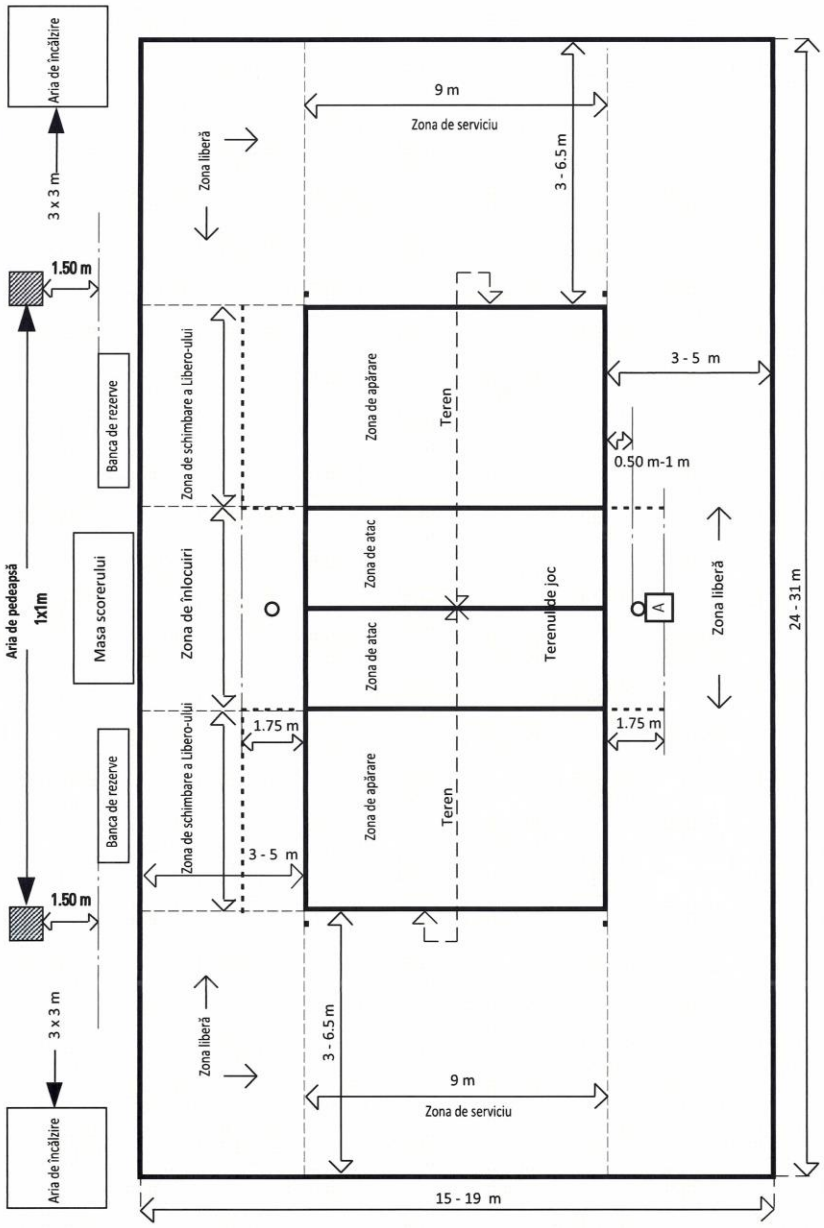


DIAGRAMA 2: TERENUL DE JOC

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

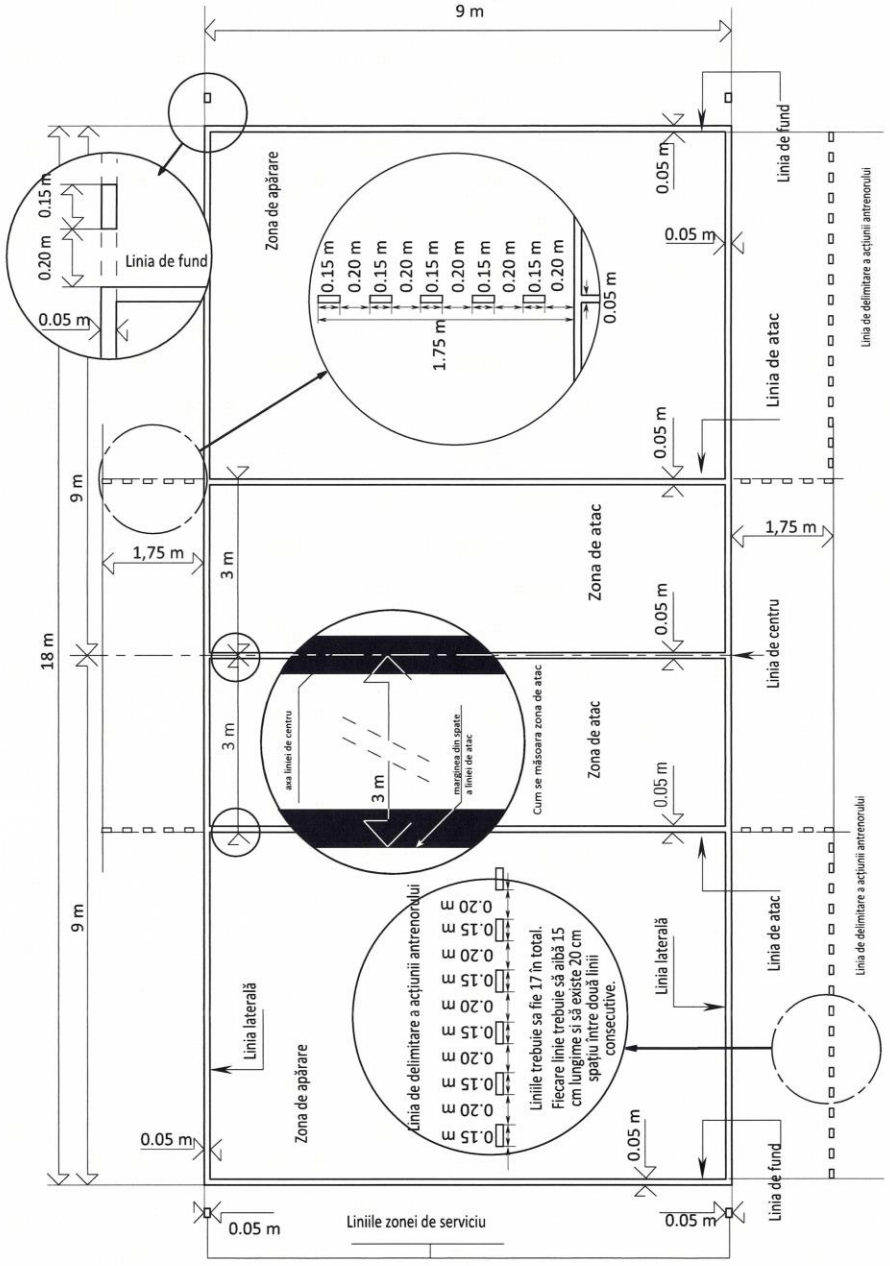
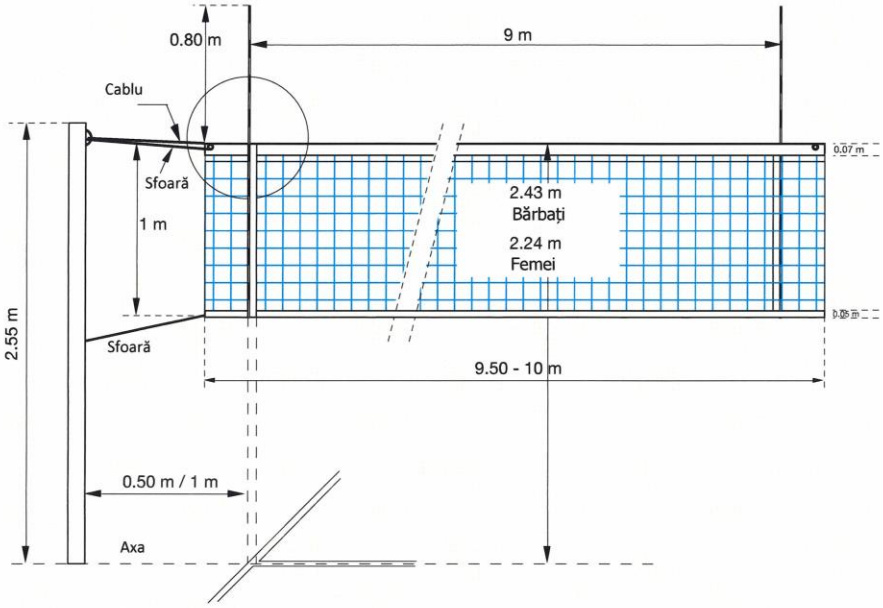


DIAGRAMA 3: CARACTERISTICILE FILEULUI

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



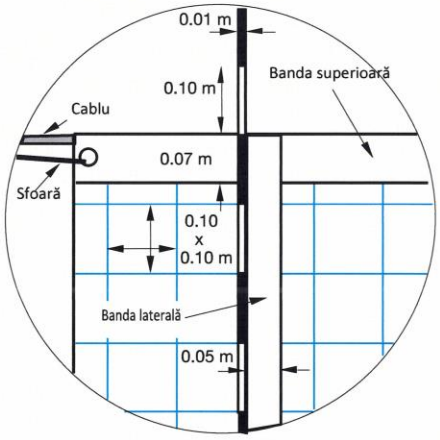
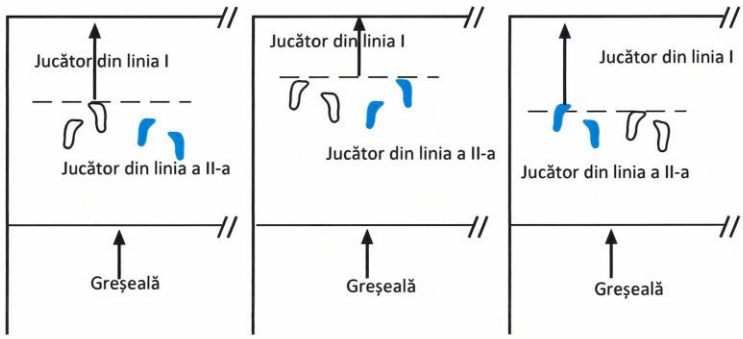


DIAGRAM 4: POZIȚIA JUCĂTORILOR

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

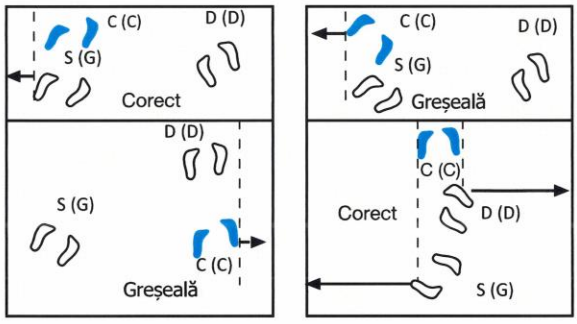
Exemplul A

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



Exemplul B:

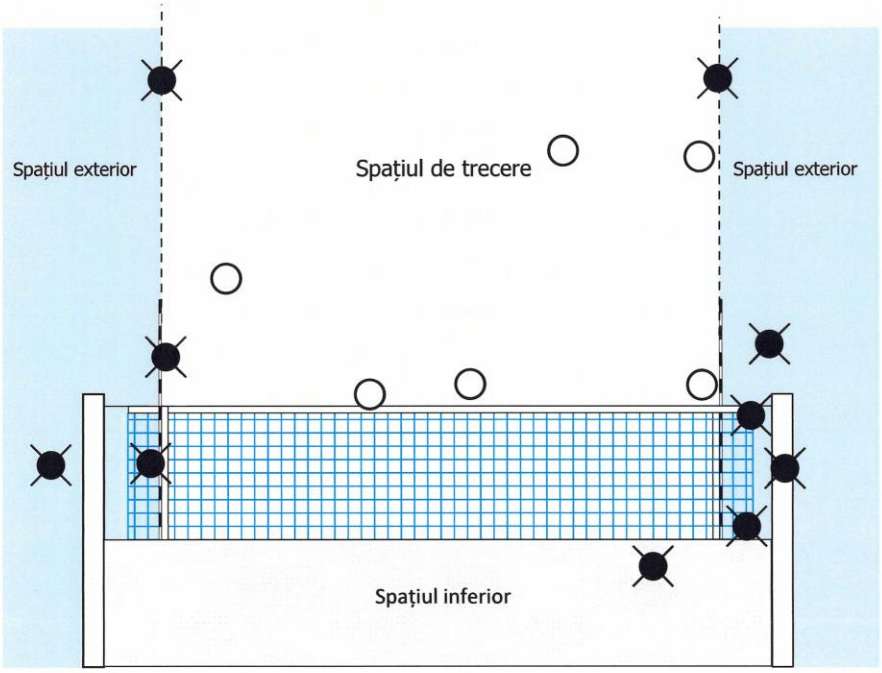
Determinarea poziției între jucători din aceeași linie



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 ADVERS

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 ADVERSĂ

Reguli relevante: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

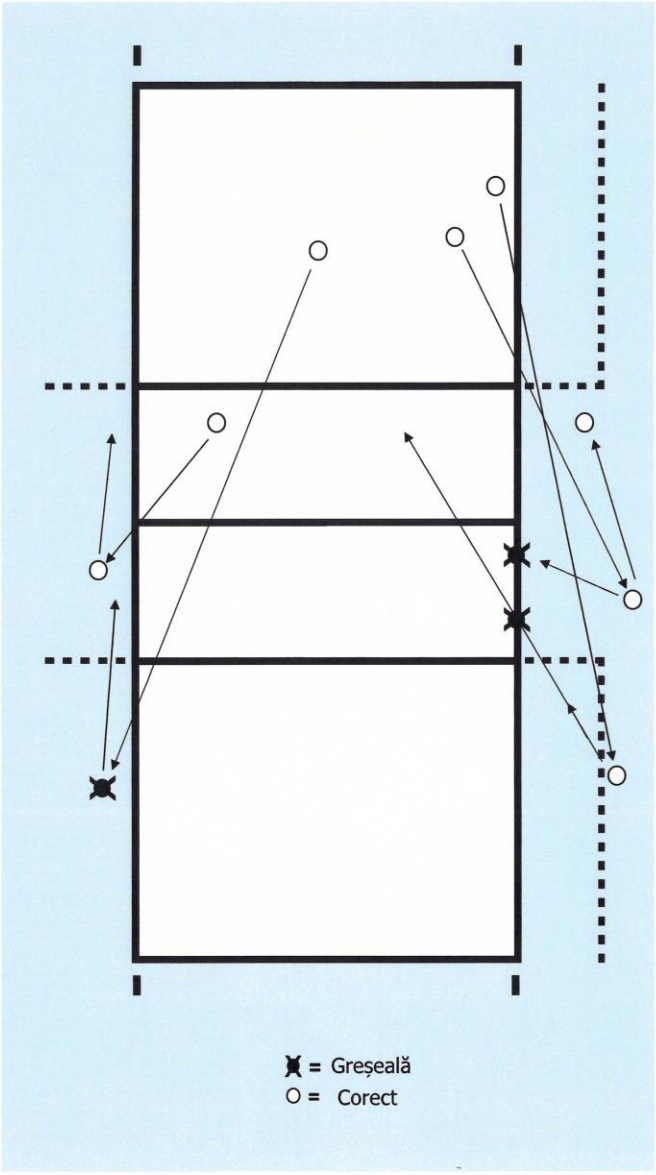


DIAGRAMA 6: PARAVAN

Reguli relevante: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

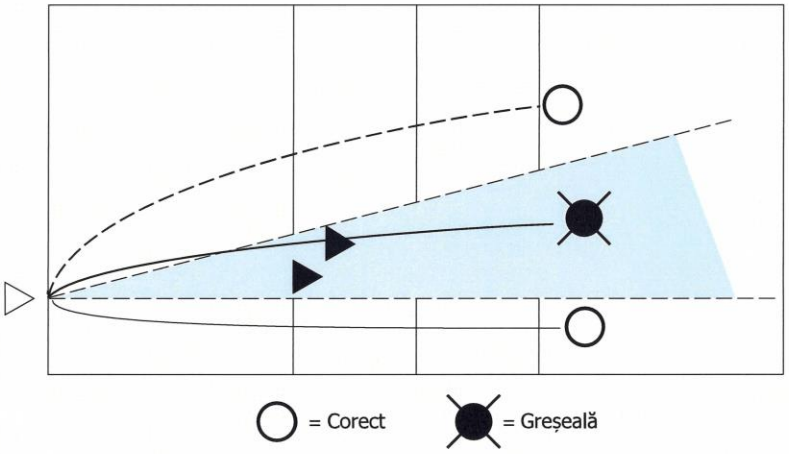
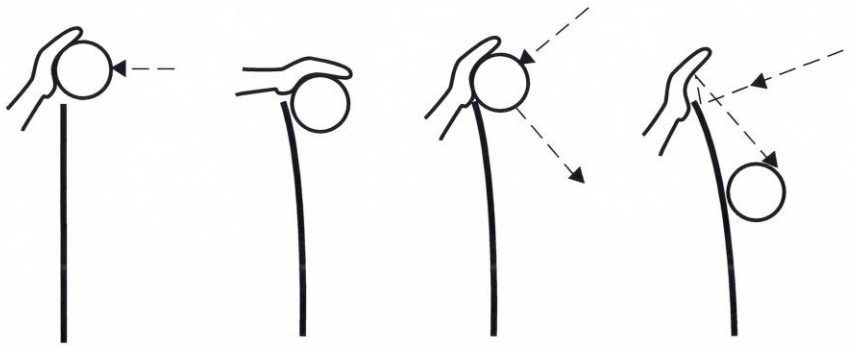


DIAGRAMA 7: BLOCAJUL EFECTIV

Regulă relevantă : 14.1.3



Minge deasupra fileului

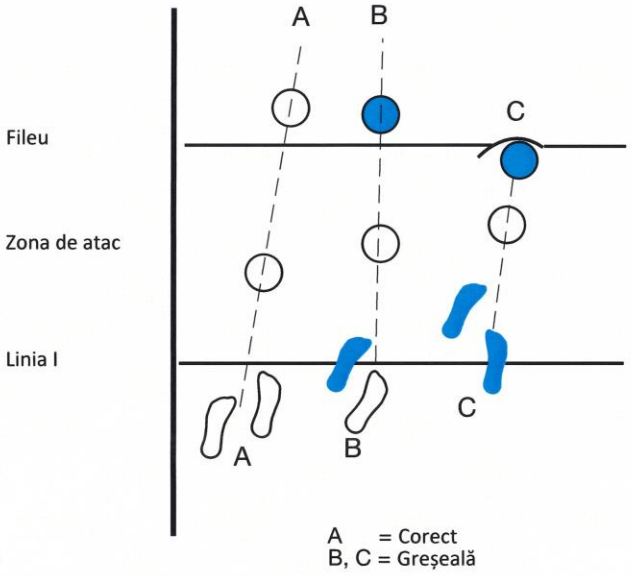
Minge aflată sub marginea superioară a fileului

Mingea atinge fileul

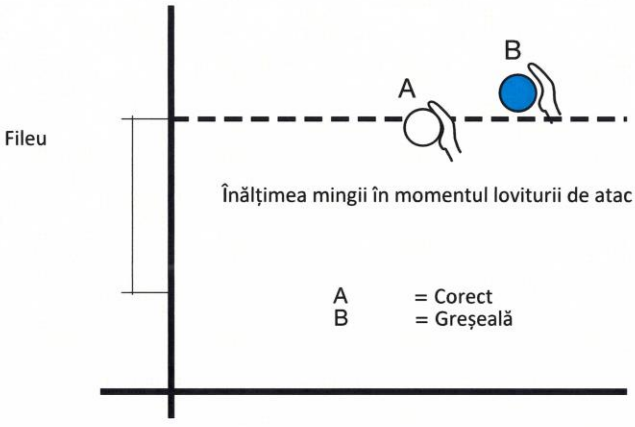
Mingea ricoșează din fileu

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: AVERTIZARI, SCARA SANCTIUNILOR , CONSECINTE

REGULI: R16.2, 21.3, 24.4.2

9a AVERTISMENTE PENTRU CONDUITE INCORECTE MINORE SI SANCTIUNI

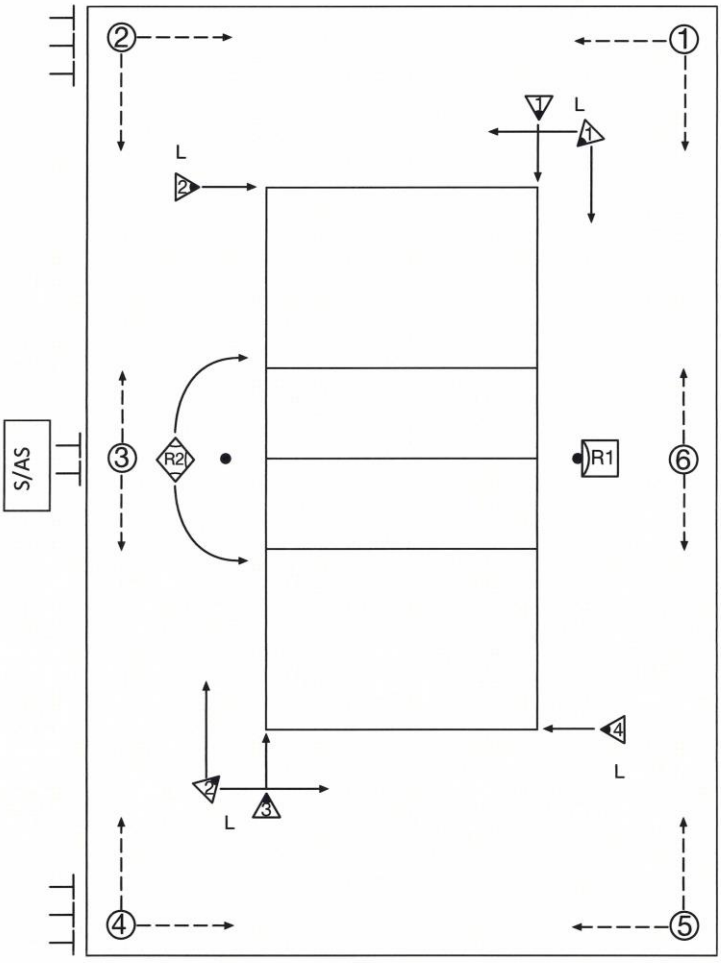
CATEGORIA	ABATERE	CINE PRODUCE	SANCTIUNE	CARTONASE	CONSECINTE
CONDUITA INCORECTA MINORA	ETAPA 1	orice membru	nu este sanctiune	niciunul	prevenire
	ETAPA 2			galben	
	repetare oricand		penalizare	vezi mai jos	vezi mai jos
CONDUITA GRAVA	Prima	orice membru	penalizare	rosu	punct si serviciul la adversari
	A doua	acelasi membru	eliminare	rosu si galben intr-o mana	jucatorii trebuie sa stea asezati In Aria de Pedeapsa pentru tot restul setului
	A treia	acelasi membru	descalificare	rosu si galben separat	jucatorii trebuie sa parasesca Aria de Control pentru tot restul meciului
CONDUITA OFENSATOARE	Prima	orice membru	eliminare	rosu si galben intr-o mana	jucatorii trebuie sa stea asezati In Aria de Pedeapsa pentru tot restul setului
	A doua	acelasi membru	descalificare	rosu si galben separat	jucatorii trebuie sa parasesca Aria de Control pentru tot restul meciului
AGRESIUNE	Prima	orice membru	descalificare	rosu si galben separat	jucatorii trebuie sa parasesca Aria de Control pentru tot restul meciului

9b AVERTISMENTE PENTRU INTARZIERE SI SANCTIUNI

CATEGORIA	ABATERE	CINE PRODUCE	SANCTIUNE	CARTONASE	CONSECINTE
INTARZIERE	Prima	acelasi membru al echipei	avertisment de intarziere	semnalizarea 25 cu cartonas galben	prevenire
	A doua si urmatoarele	acelasi membru al echipei	penalizare de intarziere	semnalizarea 25 cu cartonas rosu	punct si serviciul la adversari

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

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

= 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

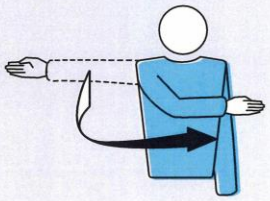
A1 A2 Arbitrii care folosesc semnalizarea în cazuri speciale

1 AUTORIZAREA SERVICIULUI

Reguli relevante: 12.3, 22.2.1.1

Deplasați mâna pentru a indica direcția serviciului

A1

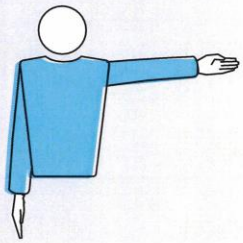


2 ECHIPA LA SERVICIU

Reguli relevante: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Întindeți brațul către partea echipei care va servi

A1 A2

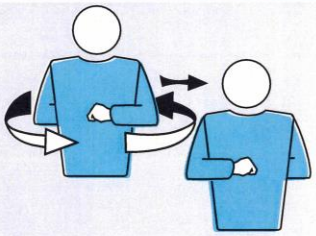


3 SCHIMBAREA TERENURILOR

Reguli relevante: 18.2

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

A1

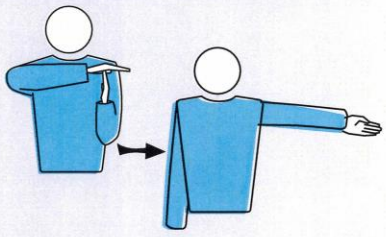


4 TIME-OUT

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

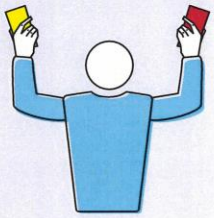


A1

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

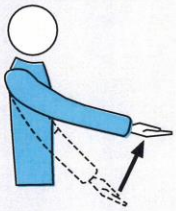


A1 A2

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



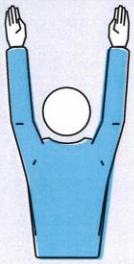
A1

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

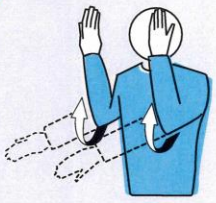


15 MINGE "AFARĂ"

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

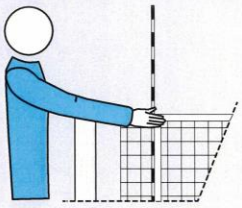


A1

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

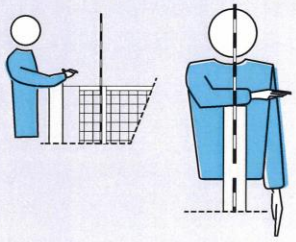


A1 A2

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 TRAVERSÂND 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

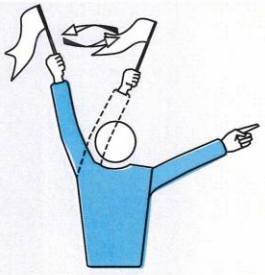
Ridicați fanionul si atingeți vârful acestuia cu palma cealaltă



4 CROSSING SPACE FAULTS, BALL TOUCHED AN OUTSIDE OBJECT, OR FOOT FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE

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

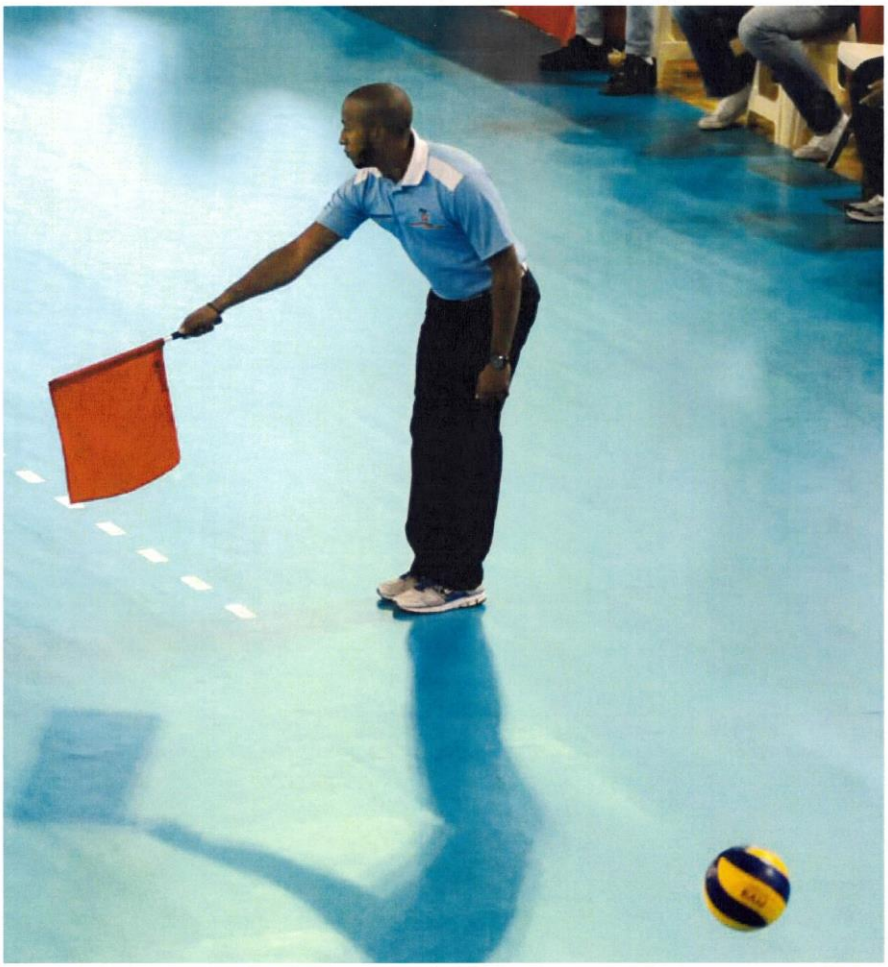
Agitați fanionul deasupra capului și arătați cu degetul antena sau linia corespunzătoare



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 ce previn spectatorii sa intre în teren. Vezi diagrama D1a.

ZONE

Acestea sunt porţiuni în interiorul ariei de joc (ex. terenul de joc şi zona liberă) definite pentru o anume destinație (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 destinații speciale. Acestea sunt: aria de încălzire şi aria de pedeapsă.

SPAŢIUL INFERIOR

Acesta este parte a planului vertical al fileului, delimitat la partea sa superioară de către banda inferioară a fileului şi de 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 sintagmă se recunoaşte: chiar există reglementări asupra standardelor şi specificaţii ale echipamentelor şi ale materialelor auxiliare, totuși 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 producatorii 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 pregătire 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 ȘI ȘTERGĂTORI RAPIZI

Culegătorii de mingi sunt persoane care au sarcina să menţină fluenţa jocului prin transmiterea mingei –prin rostogolire pe podea între fazele de joc– către jucătorul de la serviciu.

Ștergătorii rapizi sunt persoanele desemnate să păstreze suprafața de joc curată și uscată. Ei își îndeplinesc sarcinile înainte de meci, în pauza dintre seturi și, dacă este necesar, după fiecare fază de joc.

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 între sfârșitul unui set și începutul celuilalt; timpul necesar pentru schimbarea terenurilor, în setul al cincilea, nu este considerat interval.

REDESEMNARE

Este acțiunea 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 afla în teren în momentul redesemnarii

SCHIMBARE

Este acțiunea prin care un jucător părăsește terenul de joc iar locul său e luat de oricare din jucatorii LIBERO ai echipei. Această acțiune poate fi efectuată și între doi LIBERO. Jucătorul poate reintra în locul oricaruia dintre LIBERO prezenți în acel moment în teren. Între două schimbări cu LIBERO trebuie să se joace o fază de joc finalizată.

INFLUENȚARE A JOCULUI

Orice acțiune care poate crea un avantaj asupra echipei adverse sau orice acțiune care împiedică jocul adversarului.

OBIECT EXTERIOR

Un obiect sau o persoana care, aflându-se în afara terenului de joc sau aproape de limita spațiului liber de joc, obstrucționează zborul mingii. 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 jucator obișnuit iese din teren iar un alt jucator obișnuit îi reia locul.