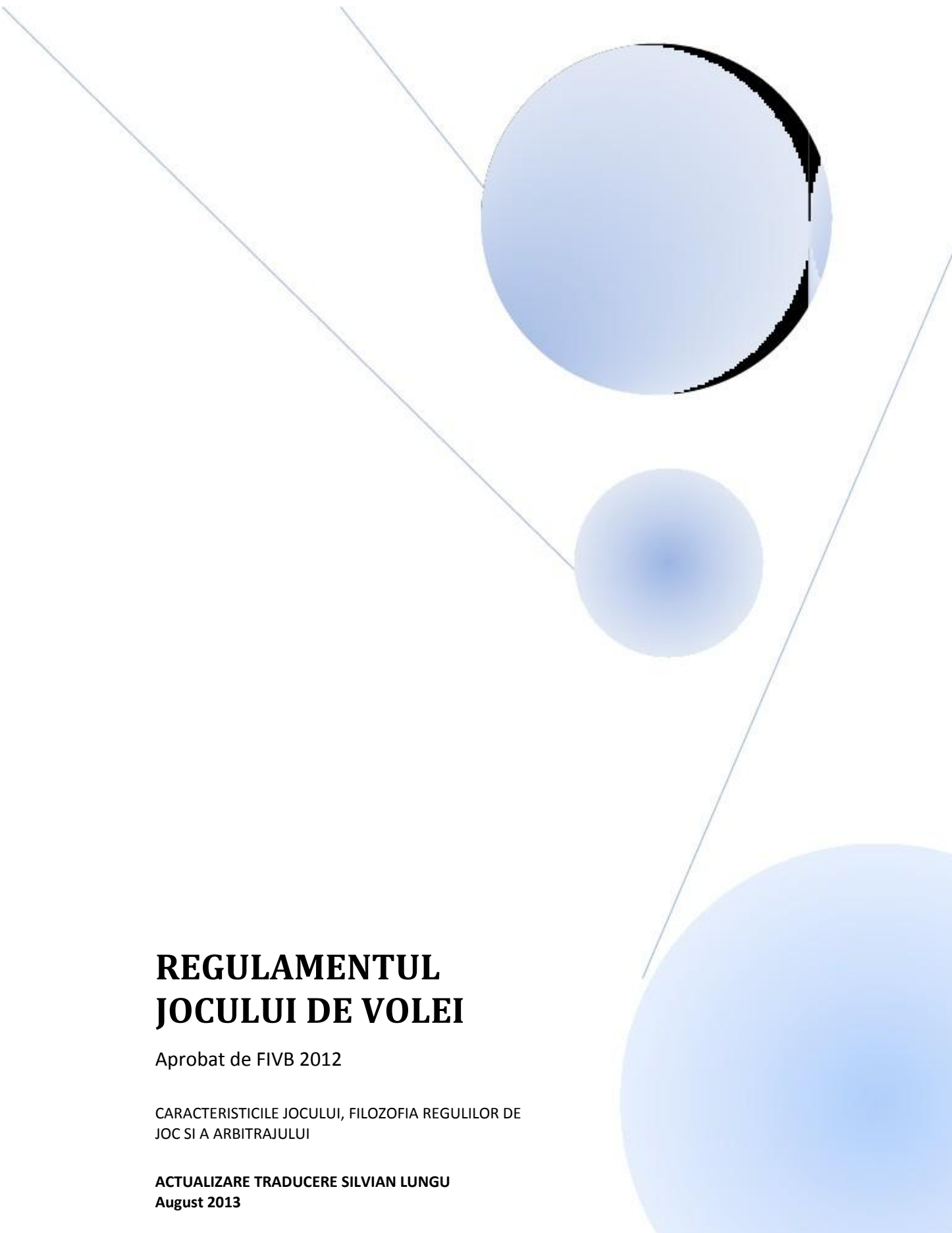


An abstract geometric design featuring three blue circles of varying sizes and two thin grey lines. One line connects the top-left of the largest circle to the bottom-left of the middle circle. Another line connects the top-left of the middle circle to the bottom-left of the smallest circle. A third line extends from the bottom-left of the smallest circle towards the bottom-right of the page. The circles are positioned in the upper right and lower right areas of the page.

REGULAMENTUL JOCULUI DE VOLEI

Aprobat de FIVB 2012

CARACTERISTICILE JOCULUI, FILOZOFIA REGULILOR DE
JOC SI A ARBITRAJULUI

ACTUALIZARE TRADUCERE SILVIAN LUNGU
August 2013

REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETITIEI

1. Participarea la competiție

- Dreptul de înscriere la competiția “Festivalul Tineretului si Sportului” îl au toți elevii unităților de învățământ liceal din Municipiul București, curs de zi, seral și IDD, din învățământul de stat și particular, **nelegitimați la vreun club sportiv de volei mai tarziu de 1 ianuarie 2014.**
- **În lotul echipei de 10 jucători au voie maxim 3 legitimați.**
- Pentru competiția anului 2015 se vor admite elevii născuți după **1 ianuarie 1996.**
- Pentru înscrierea echipelor este necesar tabelul nominal, cuprinzând **numele și prenumele jucătorilor, clasa de liceu, anul nașterii, numarul de telefon, adresa de email, seria și numărul Cărții de Identitate, Codul Numeric Personal, precum și avizul medicului (semnătura și parafa medicului aplicate în dreptul fiecărui jucător, cu mențiunea “clinic sănătos - apt pentru efort fizic”), tabel vizat de conducerea unității de învățământ cu “certificăm exactitatea datelor înscrise”.**
- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de **20 martie 2015, ora 20.00**, pe adresa de e-mail: sportpmb@yahoo.com și vor fi considerate înscrise echipele cu cei 10 jucători (titulari și rezerve) plus profesorul / antrenorul echipei de volei, care au trimis pe e-mail tabelul nominal cu datele personale de identificare, inclusiv data nașterii jucătorilor.
- Definitivarea și comunicarea de către licee a componenței echipelor de volei, în vederea validării acestora de către organizatorii competiției, se va face până cel târziu la data de 22 martie 2015.
Pentru a desemna echipa de pe locul III se va disputa și finala mică.
- Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul preliminariilor competiției va avea loc în data de **25 martie 2015, ora 13.00**, în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă.
- Mingiile de Volei clasic, cu care se vor juca toate meciurile, vor fi puse la dispoziție, în regim de gratuitate, de către Centrul de Proiecte și Programe Educaționale și Sportive pentru Copii și Tineret al Primăriei Municipiului București, la fiecare joc fiind alocate câte 2 mingii.

- Faza finală a competiției se va desfășura pe terenul special amenajat în Piața George Enescu din Capitală, după următorul calendar:
 - **18 – 23 aprilie 2015 - Etapa meciurilor din grupe;**
 - **24 aprilie 2015 - Etapa meciurilor din sferturile de finală;**
 - **25 aprilie 2015 - Etapa meciurilor din semifinale;**
 - **26 aprilie 2015 - Etapa meciurilor din finala mică și finala mare.**
- Jucătorii vor avea asupra lor la toate jocurile cartea de identitate și carnetul / legitimația de elev cu viza pe anul școlar 2014-2015, pe care sunt obligați să le prezinte la fiecare joc pe care îl dispută.
- În cazul în care unul dintre jucători nu prezintă documentele solicitate, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipele care vor folosi jucători care nu au drept de joc vor fi eliminate automat din Cupa Liceenilor Bucureșteni la Volei și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.
- Echipele ale căror galerii de suporterii vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor din cele două faze vor fi eliminate din competiție și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.

2. Numărul jucătorilor

- Fiecare echipă participantă la competiție va avea un lot de 10 jucători.
- La fiecare joc vor putea fi înscrși în raportul de joc maxim 10 jucători, **având voie maxim 3 legitimați în lotul echipei.**
- Fiecare echipă va fi însoțită de cel mult un profesor/ antrenor, doar respectivul având dreptul de a sta pe bancă împreună cu jucătorii de rezervă.

CUPRINS

	CARACTERISTICILE JOCULUI	8
Partea I:	FILOZOFIA REGULILOR DE JOC SI A ARBITRAJULUI	8
Partea II	Sectiunea 1: JOCUL	11
	CAPITOLUL UNU: INSTALAȚII ȘI ECHIPAMENTE.....	11
1	ARIA DE JOC.....	11
	1.1 DIMENSIUNI.....	11
	1.2 SUPRAFAȚA DE JOC.....	11
	1.3 LINII ALE TERENULUI.....	12
	1.4 ZONE SI ARII.....	13
	1.5 TEMPERATURA.....	14
	1.6 ILUMINARE.....	14
2	FILEU ȘI STÂLPI.....	14
	2.1 ÎNĂLȚIMEA FILEULUI.....	14
	2.2 STRUCTURA FILEULUI.....	14
	2.3 BENZI LATERALE.....	15
	2.4 ANTENE.....	15
	2.5 STÂLPI.....	15
	2.6 ECHIPAMENT COMPLEMENTAR.....	16
3	MINGI.....	16
	3.1 STANDARDE.....	16

3.2 UNIFORMITATEA MINGILOR.....	16
3.3 SISTEMUL CU TREI MINGI.....	17

CAPITOLUL DOI: **PARTICIPANȚI**

17

4	ECHIPE.....	17
4.1	COMPONENȚA ECHIPELOR.....	17
4.2	LOCUL PARTICIPANȚILOR.....	17
4.3	ECHIPAMENT.....	18
4.4	SCHIMBĂRI DE ECHIPAMENT.....	19
4.5	OBIECTE INTERZISE.....	19
5	LIDERII ECHIPELOR.....	19
5.1	CĂPITAN.....	19
5.2	ANTRENOR.....	20
5.3	ANTRENOR SECUND.....	21

CAPITOLUL TREI: **FORMULA JOCULUI**

21

6	PENTRU A MARCA UN PUNCT, A CÂȘTIGA SETUL ȘI MECIUL.....	21
6.1	PENTRU A MARCA UN PUNCT.....	21
6.2	PENTRU A CÂȘTIGA UN SET.....	22
6.3	PENTRU A CÂȘTIGA MECIUL.....	22
6.4	FORFAIT ȘI ECHIPĂ INCOMPLETĂ.....	23
7	STRUCTURA JOCULUI.....	23
7.1	TRAGEREA LA SORȚI.....	23

7.2 INCALZIREA OFICIALA.....	24
7.3 FORMAȚIA DE START A ECHIPEI.....	24
7.4 POZIȚII.....	25
7.5 GREȘEALĂ DE POZIȚIE.....	26
7.6 ROTAȚIE.....	26
7.7 GREȘEALA DE ROTAȚIE.....	27

CAPITOLUL PATRU: **ACTIUNI DE JOC**

27

8	SITUAȚII DE JOC.....	27
	8.1 MINGE ÎN JOC.....	27
	8.2 MINGE AFARĂ DIN JOC.....	27
	8.3 MINGE "ÎN TEREN".....	27
	8.4 MINGE "AFARĂ".....	28
9	JOCUL CU MINGEA.....	28
	9.1 LOVITURI ALE ECHIPEI.....	28
	9.2 CARACTERISTICI ALE LOVITURII.....	29
	9.3 GREȘELI ÎN JOCUL CU MINGEA.....	30
10	MINGE ÎN DIRECȚIA FILEULUI.....	30
	10.1 MINGE TRAVERSAND FILEUL.....	30
	10.2 MINGE CARE ATINGE FILEUL.....	31
	10.3 MINGE ÎN FILEU.....	31
11	JUCĂTOR LA FILEU.....	31
	11.1 TRECERE PE DEASUPRA FILEULUI.....	31

11.2	PĂTRUNDERE PE SUB FILEU.....	31
11.3	CONTACT CU FILEUL.....	32
11.4	GREȘELI ALE JUCĂTORULUI LA FILEU.....	32
12	SERVICIU.....	32
12.1	PRIMUL SERVICIU AL UNUI SET.....	33
12.2	ORDINEA LA SERVICIU.....	33
12.3	AUTORIZAREA SERVICIULUI.....	33
12.4	EXECUȚIA SERVICIULUI.....	33
12.5	PARAVAN.....	34
12.6	GREȘELI ÎN TIMPUL ACȚIUNII DE EXECUTARE A SERVICIULUI.....	34
12.7	GREȘELI ALE SERVICIULUI ȘI GREȘELI DE POZIȚIE.....	35
13	LOVITURA DE ATAC.....	35
13.1	CARACTERISTICILE LOVITURII DE ATAC.....	35
13.2	RESTRICȚII ALE LOVITURII DE ATAC.....	35
13.3	GREȘELI ALE LOVITURII DE ATAC.....	36
14	BLOCAJ.....	36
14.1	ACȚIUNEA DE A BLOCA.....	36
14.2	CONTACTE ALE BLOCAJULUI.....	37
14.3	BLOCAJ ÎN SPAȚIUL DE JOC ADVERS.....	37
14.4	BLOCAJUL ȘI LOVITURILE ECHIPEI.....	37
14.5	BLOCAJUL SERVICIULUI.....	37
14.6	GREȘELI ALE BLOCAJULUI.....	37

CAPITOLUL CINCI: ÎNTRERUPERI DE JOC, ÎNTÂRZIERI ȘI INTERVALE**38**

15	ÎNTRERUPERI DE JOC.....	38
15.1	NUMĂR DE ÎNTRERUPERI REGULAMENTARE.....	38
15.2	SUCCESIUNEA ÎNTRERUPERILOR DE JOC REGULAMENTARE.....	38
15.3	CERERI PENTRU ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE.....	39
15.4	TIMPI DE ODIHNĂ ȘI TIMPI TEHNICI DE ODIHNĂ.....	39
15.5	ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI.....	39
15.6	LIMITAREA INLOCUIRILOR.....	40
15.7	ÎNLOCUIRE EXCEPȚIONALĂ.....	40
15.8	ÎNLOCUIRE URMARE A ELIMINARII SAU A DESCALIFICARII.....	40
15.9	ÎNLOCUIRE NEREGULAMENTARĂ.....	40
15.10	PROCEDURA INLOCUIRILOR.....	41
15.11	CERERI NEFONDATE.....	42
16	ÎNTÂRZIERI DE JOC.....	42
16.1	TIPURI DE ÎNTÂRZIERI.....	42
16.2	SANCTIUNI PENTRU ÎNTÂRZIERI.....	43
17	ÎNTRERUPERI DE JOC EXCEPȚIONALE.....	43
17.1	ACCIDENTARE/IMBOLNAVIRE.....	43
17.2	INCIDENT EXTERIOR JOCULUI.....	43
17.3	ÎNTRERUPERI PRELUNGITE.....	44
18	INTERVALE ȘI SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR.....	44
18.1	INTERVALE.....	44
18.2	SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR.....	44

CAPITOLUL ȘASE: JUCĂTORUL LIBERO**45**

19	JUCĂTORUL "LIBERO".....	45
19.1	DESEMNAREA LIBERO-ULUI.....	45
19.2	ECHIPAMENTUL LIBERO-ULUI.....	45
19.3	ACȚIUNI DE JOC CARE IMPLICA LIBERO-UL.....	46
19.4	REDESEMNAREA UNUI NOU LIBERO.....	48
19.5	REZUMAT LIBERO.....	49

CAPITOLUL SAPTE: CONDUITA PARTICIPANȚILOR**49**

20	CERINȚELE UNEI CONDUITE.....	49
20.1	CONDUITA SPORTIVĂ.....	49
20.2	FAIR PLAY.....	49
21	CONDUITA INCORECTĂ ȘI SANȚIONAREA EI.....	50
21.1	CONDUITA NESPORTIVA MINORĂ.....	50
21.2	CONDUITE INCORECTE CARE DUC LA SANȚIUNI.....	50
21.3	GRADAREA SANȚIUNILOR.....	50
21.4	APLICAREA SANȚIUNILOR PENTRU CONDUITA INCORECTĂ.....	51
21.5	CONDUITA INCORECTĂ ÎNAINTE ȘI ÎNTRE SETURI.....	52
21.6	REZUMAT AL SANȚIUNILOR SI AL CARTONASELOR UTILIZATE.....	52

Partea II Secțiunea 2: ARBITRII, RESPONSABILITĂȚI ȘI SEMNALIZARI**52****CAPITOLUL OPT: ARBITRII.....52**

22	CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI.....	52
22.1	COMPONENTĂ.....	52

22.2	PROCEDURI.....	53
23	PRIMUL ARBITRU.....	54
23.1	PLASAMENT.....	54
23.2	AUTORITATE.....	54
23.3	RESPONSABILITATI.....	55
24	AL DOILEA ARBITRU.....	56
24.1	PLASAMENT.....	56
24.2	AUTORITATE.....	56
24.3	RESPONSABILITATI.....	57
25	SCORER.....	58
25.1	PLASAMENT.....	58
25.2	RESPONSABILITATI.....	58
26	SCORER ASISTENT.....	60
26.1	PLASAMENT.....	60
26.2	RESPONSABILITATI.....	60
27	ASISTENȚI DE LINIE.....	61
27.1	PLASAMENT.....	61
27.2	RESPONSABILITATI.....	61
28	SEMNALIZARI OFICIALE.....	62
28.1	SEMNALIZARILE OFICIALE ALE ARBITRILOR.....	62
28.2	SEMNALIZĂRILE CU STEAGUL ALE ASISTENȚILOR DE LINIE.....	62

CARACTERISTICILE JOCULUI

Voleiul este un joc sportiv, care se disputa între două echipe aflate pe o suprafață de joc împărțită printr-un fileu în două terenuri egale. Există diferite versiuni ale acestui joc care, în funcție de împrejurări, oferă fiecăruia posibilitatea să se bucure de diversitatea lui.

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

Mingea este pusă în joc printr-un serviciu: jucătorul la serviciu lovește 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.

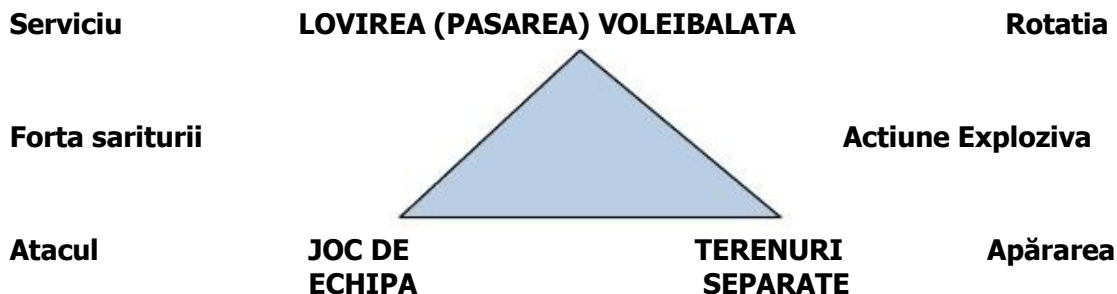
În jocul de volei, echipa care câștigă faza de joc primește un punct (sistemul cu punct la fiecare fază de joc). Când echipa la primire câștigă faza, ea va câștiga un punct și dreptul de a servi iar jucătorii acestei echipe efectuează o rotație, deplasându-se cu o poziție în sensul acelor de ceasornic.

Partea I

FILOZOFIA REGULILOR DE JOC SI A ARBITRAJULUI

INTRODUCERE

Voleiul este unul dintre sporturile cele mai populare și 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, **combinat** între ele, îi conferă unicitate printre jocurile de echipă.



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

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

- sa permita intelegerea regulilor pentru a se realiza un joc mai bun – in acest fel antrenorii pot crea structuri de echipe și tactici adecvate, dând frau liber jucătorilor să-și etaleze calitățile;
- sa permita intelegerea relațiilor dintre reguli pentru ca oficialii să ia decizii mai bune.

Această introducere se concentrează în primul rând pe VOLEI ca joc competitiv si de abia apoi evidențiază și identifica principalele calități cerute pentru un arbitraj de succes.

VOLEIUL ESTE UN SPORT COMPETITIV

Competiția eliberează puterile latente. Ea etalează tot ce este mai bun privitor la talent, creativitate și frumusețe. Regulile sunt astfel structurate pentru a permite manifestarea tuturor acestor calități. Cu câteva excepții, voleiul permite **tuturor** jucătorilor să acționeze atât la fileu (în atac) cât și în spatele terenului (pentru a se apăra sau pentru a servi).

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

- serviciul;
- rotația (alternanța la serviciu);
- atacul;
- apărarea.

Oricum, voleiul este unic între sporturile la fileu prin straduinta sportivilor de a menține constant mingea in aer – la volei avem o "minge zburătoare" – și prin permiterea unui anumit numar de pase (loviri) ale mingei intre jucatorii aceleiasi echipe, înainte de retrimiteria ei către adversari.

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

Conceptul rotației permite tuturor jucătorilor să treacă prin toate zonele terenului. Regulile referitoare la pozițiile jucătorilor trebuie să permită echipelor să fie flexibile si sa creeze noi dezvoltari de tactici interesante.

Competitorii folosesc baza pusă de aceste reguli pentru a se întrece în tehnici, tactici și forță. De asemenea, regulile permit jucătorilor libertatea de a se exprima în joc pentru a entuziasma spectatori și telespectatori.

Astfel imaginea voleiului este una din cele mai bune.

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

ARBITRUL ÎN INTERIORUL ACESTUI CONTEXT

Esența unei prestații bune a unui oficial deriva din conceptele de imparțialitate și fermitate:

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

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

- dacă va fi **precis în judecata sa**;
- dacă va **înțelege de ce e scrisă regula**;
- dacă va fi un **organizator priceput**;
- dacă va lăsa jocul să se desfășoare fluent, **conducând-ul** până la stabilirea unui câștigător;
- dacă va fi **un educator** – prin folosirea regulilor pentru a penaliza incorectitudinea sau pentru a nu permite impolitețea;
- 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 competiție o experiență 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 actuală a dezvoltării unui joc excepțional dar să ia în considerare că și paragrafele de mai sus pot avea aceeași importanță în stabilirea și întărirea poziției lor în cadrul acestui sport.

IMPLICAȚI-VĂ!
PĂSTRAȚI MINGEA ÎN ZBOR!

Partea a IIa

Sectiunea 1: JOCUL

CAPITOLUL UNU INSTALAȚII ȘI ECHIPAMENTE

1 **ARIA DE JOC**

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

1.1 **DIMENSIUNI**

Terenul de joc este un dreptunghi cu dimensiunile 18X9m.

Spațiul de joc liber este spațiul situat deasupra ariei de joc care este lipsit de orice obstacol. Spațiul de joc liber trebuie să aibă o înălțime de minimum 7m de la suprafața de joc.

1.2 **SUPRAFAȚA DE JOC**

1.2.1 Suprafața de joc trebuie să fie plană, orizontală și uniformă. Ea nu trebuie să prezinte vreun pericol de rănire pentru jucători.

1.2.2 În sală, suprafața terenului de joc trebuie să aibă o culoare deschisă.

D2

1.3**LINII ALE TERENULUI**

D2

1.3.1

Toate liniile au o lățime de 5cm. Liniile trebuie să aibă o culoare 1.2.2 deschisă și diferită de culoarea solului sau de a altor linii trasate.

1.3.2**Linii de delimitare**

Două linii laterale și două linii de fund delimitează terenul de joc. Atât 1.1 liniile laterale cât și liniile de fund sunt trasate în interiorul dimensiunilor terenului de joc.

1.3.3**Linia de centru**

Axa liniei de centru împarte terenul de joc în două terenuri egale D2 măsurând 9X9m fiecare; totuși se considera ca întreaga lățime a liniei aparține celor două terenuri în mod egal. Linia de centru se întinde pe sub fileu între liniile laterale.

1.3.4**Linia de atac**

În fiecare teren, la 3m fata de axa liniei de centru se traseaza o linie 1.3.3, 1.4.1 care marcheaza zona de atac. Linia de atac face parte din zona de atac.

1.4	ZONE SI ARII	D1b, D2
1.4.1	Zona de atac	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	În fiecare teren zona de atac este delimitată de axa liniei de centru și de 1.3.3, 1.3.4 limita exterioara dinspre linia de fund a liniei de atac.19.3.1.4 23.3.2.3e	
	Zona de atac este considerată ca fiind prelungită dincolo de liniile 1.1, 1.3.2 laterale, până la capătul zonei libere.	
1.4.2	Zona de serviciu	
	Zona de serviciu este o zona de 9 m lățime situată în spatele fiecărei linii de fund.	
	Ea este limitată lateral prin două linii scurte, fiecare având 15cm 1.3.2, 12,D1b lungime, trasate la 20cm în spatele liniei de fund ca o prelungire a liniilor laterale. Aceste două linii scurte sunt incluse în lățimea zonei de serviciu.	
	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 1.3.4, 15.6.1, până la masa scorerului.	D1b
1.4.4	Zona de schimbare a Libero-ului	
	Zona de schimbare a Libero-ului este o parte a zonei libere situata in 19.3.2.7, D1b fata bancilor pentru rezerve, delimitata de prelungirea liniei de atac si de linia de fund a terenului.	

1.4.6 Aria de pedeapsă

Aria de pedeapsa, care masoara aproximativ 1X1m si este echipata cu 21.3.2.1, D1a doua scaune, este localizata in aria de control dincolo de prelungirea D1b liniei de fund. Ea poate fi delimitata cu o linie rosie de 5cm latime.

2.1.1 Un fileu întins vertical este instalat deasupra axei liniei de centru. 1.3.3 Marginea sa superioară trebuie să fie plasată la înălțimea de 2,43m pentru bărbați și 2,24m pentru femei.

2.1.2 Înălțimea oficiala a fileului este măsurată la centrul terenului de joc. 1.1, 1.3.2, Inaltimea celor două extremități ale fileului (deasupra liniilor laterale) nu 2.1.1 trebuie să depășească cu mai mult de 2 cm înălțimea oficială si trebuie sa fie egala in ambele parti.

2.2

Fileul măsoară 1m pe lățime și 9,50m pana la 10m in lungime (cu 25 D3 pana la 50cm pe fiecare parte laterala). El este alcătuit din ochiuri pătrate cu latura de 10cm, confecționate din sfoară de culoare neagră.

La marginea sa superioară este cusută pe toată lungimea sa o bandă din pânză albă, răsfrântă pe fiecare parte a fileului pe o lățime de 7 cm,

Fiecare capăt al benzii are o gaură prin care trece o sfoară pentru prinderea acesteia de stâlpi și menținerea întinsă a marginii superioare a fileului.

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

La partea inferioară a fileului este o altă bandă orizontală, de 5 cm lățime, similară cu banda superioară, prin care trece o sfoară. Aceasta sfoară leagă fileul de stalpi și menține întinsă partea sa inferioară.

2.3

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

3.1

Mingea poate fi confectionata intr-o singura culoare deschisa sau dintr-o combinație de culori.

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

3.2

Toate mingile utilizate într-un meci trebuie să aibă același caracteristici 3.1 cu privire la circumferință, greutate, presiune, model, culoare etc.

CAPITOLUL TREI

FORMULA JOCULUI

6

6.1

6.1.1 Punct

O echipa castiga un punct:

- | | | |
|----------------|---|----------------|
| 6.1.1.1 | cand reuseste sa trimita mingea in interiorul terenului advers; | 8.3, 10.1.1 |
| 6.1.1.2 | cand echipa adversa comite o greseala; | 6.1.2 |
| 6.1.1.3 | cand echipa adversa este sanctionata cu penalizare. | 16.2.3, 21.3.1 |

6.1.2 Greseala

O echipa comite o greșeală dacă execută o acțiune contrară regulilor de joc (sau le încalcă în alt mod). Arbitrii judecă greșelile și decid consecințele conform prezentelor reguli, astfel:

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

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

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.

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
15.2.3,
15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9

6.1.3.1 dacă echipa la serviciu 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 câștigă un punct și dreptul de a servi.

6.2 PENTRU A CÂȘTIGA UN SET

D11 (9)

Un set (cu excepția celui decisiv - al cincilea) este câștigat de echipa 6.3.2 care obține prima 25 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (26 - 24, 27-25, ...).

6.3 PENTRU A CÂȘTIGA MECIUL

D11 (9)

6.3.1 Meciul este câștigat de echipa care obține trei seturi.

6.2

6.3.2 În cazul unei egalități de 2-2 la seturi, setul decisiv (al 5 - lea) este jucat 7.1 până la punctul 15, cu o diferență minimă de două puncte între cele două echipe.

6.4 **FORFAIT ȘI ECHIPĂ INCOMPLETĂ**

- 6.4.1** Dacă o echipă refuză să joace după ce a fost somată să o facă, ea este 6.2, 6.3 declarată forfait și pierde meciul cu rezultatul 0 - 3 și 0 - 25 pentru fiecare set.
- 6.4.2** O echipă care, fără justificări valabile, nu se prezintă pe terenul de joc la ora stabilită, este declarată forfait cu același rezultat precum cel menționat la Regula 6.4.1.
- 6.4.3** O echipă declarată INCOMPLETĂ pentru un set sau pentru meci pierde 6.2, 6.3, 7.3.1 setul sau meciul. Echipei adverse i se atribuie punctele sau punctele și seturile necesare pentru a câștiga setul sau meciul. Echipa incompletă păstrează punctele și seturile câștigate.

7 **STRUCTURA JOCULUI**

7.1 **TRAGEREA LA SORȚI**

Înainte de meciul, primul arbitru efectuează o tragere la sorți pentru a decide cine are primul serviciu și în ce teren va juca fiecare echipă în primul set.

În cazul jucării unui set decisiv se procedează la o nouă tragere la sorți.

6.3.2

- 7.1.1** Tragerea la sorți se efectuează în prezența celor doi căpitani ai echipelor.

- 7.1.2** Câștigătorul tragerii la sorți alege:

ORI

- 7.1.2.1** dreptul de a servi sau de a primi serviciul,

12.1.1

ORI

- 7.1.2.2** terenul în care va juca primul set.

Cel care a pierdut obține alternativa rămasă.

- 7.3.1** Fiecare echipa trebuie să aiba permanent în joc șase (6) jucători. 6.4.3
- Formația de start a echipei indică ordinea la rotație a jucătorilor pe 7.6 teren. Această ordine trebuie menținută pe toată durata setului.
- 7.3.2** Înainte de începutul fiecărui set, antrenorul trebuie să înscrie formația 5.2.3.1, de start a echipei sale pe o fișă cu poziția inițială. Această fișă, corect 24.3.1, completată și semnată, este înmănată celui de-al doilea arbitru sau 25.2.1.2 scorerului.
- 7.3.3** Jucătorii care nu fac parte din formația de start sunt jucători de rezervă 7.3.2, 15.5 în acel set (excepție fac jucătorii Libero).
- 7.3.4** După ce fișa cu poziția inițială a fost înmănată celui de-al doilea arbitru 15.2.2, 15.5 sau scorerului, nu mai poate fi autorizată nici o modificare a formației D11 (5) fără o înlocuire regulamentară.
- 7.3.5** Diferența dintre poziția jucătorilor din teren și cea înscrisă în fișa cu 24.3.1 poziția inițială a echipei sunt tratate după cum urmează:
- 7.3.5.1** Dacă înaintea începerii setului se constată o nepotrivire între pozițiile 7.3.2 jucătorilor înscrși în fișa cu poziția inițială și pozițiile jucătorilor prezenți pe teren atunci pozițiile jucătorilor trebuie să fie corectate conform cu cele din fișa. Nici o penalizare nu va fi aplicată;

- 7.3.5.4** Dacă în timpul meciului descoperim că un jucător aflat în teren nu a fost trecut în foaia de arbitraj atunci echipei adverse i se acorda un punct și dreptul de a servi iar punctele realizate până în acel moment i se pastrează. Echipei în culpa i se anulează punctele și/sau seturile (0-25 dacă este cazul) realizate din momentul în care jucătorul în cauza a intrat în teren. Fișa cu poziția inițială va fi refăcută și se va trimite în teren alt jucător în locul celui neînregistrat.

D4

- 7.4.1** Pozițiile jucătorilor sunt numerotate după cum urmează :
- 7.4.1.1** cei trei jucători plasați de-a lungul fileului sunt jucătorii din linia întâi și ocupă pozițiile IV (în față - stânga), III (în față - centru) și II (în față - dreapta).
- 7.4.1.2** ceilalți trei sunt jucători din linia a doua și ocupă pozițiile V (în spate - stânga), VI (în spate - centru) și I (în spate - dreapta).
- 7.4.2** Poziții relative între jucători :
- 7.4.2.1** fiecare jucător din linia a doua trebuie să fie plasat mai departe de linia de centru decât corespondentul său din linia întâi;
- 7.4.2.2** atât jucătorii din linia întâi cât și jucătorii din linia a doua trebuie să fie poziționați lateral în ordinea indicată de Regula 7.4.1.

7.4.3	Pozițiile jucătorilor sunt determinate și controlate prin pozițiile D4 picioarelor lor în contact cu solul, după cum urmează:	
7.4.3.1	fiecare jucător din linia întâi trebuie să aibă cel puțin o parte a piciorului 1.3.3 mai aproape de linia de centru decât picioarele jucătorului corespondent din linia a doua;	
7.4.3.2	fiecare jucător din partea dreaptă (stângă) trebuie să aibă cel puțin o 1.3.2 parte a piciorului mai aproape de linia laterală din dreapta (stânga) decât picioarele jucătorului din centrul liniei sale.	
7.4.4	După lovitura de serviciu, jucătorii pot să se deplaseze și să ocupe orice poziție în propriul lor teren de joc și în zona liberă.	
7.5	GREȘEALĂ DE POZIȚIE	D4, D11 (13)
7.5.1	O echipă comite o greșeală de poziție dacă un jucător nu ocupă poziția 7.3, 7.4, 15.9 sa corectă în momentul când mingea este lovită de jucătorul la serviciu. Include si cazul in care jucatorul este pe teren ca urmare a unei inlocuiri neregulamentare.	
7.5.2	Dacă jucătorul la serviciu comite o greșeală de serviciu în momentul 12.4, 12.7.1 lovirii mingei, greșeala sa este considerată ca fiind prima în raport cu o greșeală de poziție.	
7.5.3	Dacă, după lovirea mingei, serviciul devine greșit, atunci greșeala de 12.7.2 poziție este prima care va fi luată în calcul.	
7.5.4	O greșeală de poziție antrenează următoarele consecințe:	
7.5.4.1	echipa este sancționată prin faptul ca adversarul castiga un punct si 6.1.3 dreptul de a servi;	
7.5.4.2	pozițiile jucătorilor sunt corectate.	7.3, 7.4
7.6	ROTAȚIE	
7.6.1	Ordinea la rotație este determinată prin formația de start a echipe si 7.3.1, 7.4.1, este controlată prin pastrarea ordinii la serviciu și a pozițiilor jucătorilor 12.2 pe toată durata setului.	
7.6.2	Când echipa la primire câștigă dreptul la serviciu, jucătorii săi efectuează 12.2.2.2 o rotație, deplasându-se cu o poziție în sensul acelor de ceasornic: jucătorul din poziția 2 trece în poziția 1 pentru a servi, jucătorul din	

poziția 1 trece în poziția 6 etc.

7.7

GREȘALA DE ROTAȚIE

D11 (13)

7.7.1

O greșeală de rotație este comisă când SERVICIUL nu este efectuat 7.6.1, 12 conform cu ordinea la rotație. Ea antrenează consecințele următoare:

7.7.1.1

echipa este sancționată prin faptul ca adversarul castiga un punct si 6.1.3 dreptul de a servi;

7.7.1.2

ordinea la rotație a jucătorilor este corectată.

7.6.1

7.7.2

În plus, scorerul trebuie să determine momentul exact în care greșeala 25.2.2.2 a fost comisă. Toate punctele marcate începând din acel moment de echipa care a greșit trebuie anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute.

Dacă momentul începerii comiterii greșelii nu poate fi determinat, nici 6.1.3 un punct sau puncte nu se vor anula iar singura sancțiune va fi acordarea unui punct adversarului și dreptul de a servi .

CAPITOLUL PATRU

ACTIUNI DE JOC

8

SITUAȚII DE JOC

8.1

MINGE ÎN JOC

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

8.2

MINGE AFARĂ DIN JOC

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

8.3

MINGE "ÎN TEREN"

D11 (14),
D12 (1)

Mingea este "în teren" când ea atinge podeaua terenului de joc, inclusiv 1.1, 1.3.2 liniile de delimitare.

8.4 MINGE "AFARĂ"

Mingea este "afară" când :

- 8.4.1** partea din minge care atinge podeua este complet în afara liniilor de 1.3.2,D11(15), delimitare;D12 (2)
- 8.4.2** ea atinge un obiect din afara terenului de joc, plafonul sau o persoană D11 (15), din afara jocului;D12 (4)
- 8.4.3** ea atinge antenele, cablul, sforile, stâlpii sau fileul însuși în exteriorul 2.3, D3. D5a, benzilor laterale;D11 (15),
D12 (4),
- 8.4.4** traversează planul vertical al fileului atât parțial cât și total prin afara 2.3, D3, D5a, spațiului de trecere, cu excepția cazurilor din Regula 10.1.2;D11 (15),
D12 (4)
- 8.4.5** traversează complet spațiul inferior.

23.3.2.3f, D5a,
D11 (22)

9 JOCUL CU MINGEA

Fiecare echipă trebuie să joace în interiorul propriei suprafețe și spațiu de joc (cu excepția prevăzută de Regula 10.1.2). Totuși, mingea poate fi recuperată și retrimisă în joc din afara zonei libere.

9.1 LOVITURI ALE ECHIPEI

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

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

9.1.1 CONTACTE CONSECUTIVE

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

9.1.2 CONTACTE SIMULTANE

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

- 9.1.2.1** Când doi (trei) coechipieri ating mingea simultan, sunt numărate două (trei) lovituri (cu excepția 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 greșeală.
- 9.1.2.2** Când doi adversari ating mingea simultan deasupra fileului și mingea rămâne în joc, echipa care recepționează mingea are dreptul la alte trei noi lovituri. Dacă o astfel de minge cade "afară" din teren, greșeala este a echipei plasate de cealaltă parte a fileului.
- 9.1.2.3** În cazul unei lovituri simultane deasupra fileului între doi adversari, care 9.1.2.2 duce la un contact prelungit cu mingea, jocul va continua.
- 9.1.3** LOVITURĂ AJUTATĂ
- În interiorul ariei de joc, jucătorului nu-i este permis să se sprijine pe un 1 coechipier sau pe orice structură/obiect exterior jocului cu scopul de a lovi mingea.
- Totuși, jucătorul care este pe punctul de a comite o greșeală (atingerea 1.3.3, 11.4.4 fileului, depășirea liniei de centru etc.) poate fi oprit sau tras înapoi de un coechipier.
- 9.2** **CARACTERISTICI ALE LOVITURII**
- 9.2.1** Mingea poate atinge orice parte a corpului.
- 9.2.2** Mingea nu trebuie să fie prinsă și/sau aruncată. Ea poate ricoșa în orice 9.3.3 direcție.
- 9.2.3** Mingea poate atinge mai multe părți ale corpului, cu condiția ca aceste contacte să aibă loc simultan.
- Excepții:
- 9.2.3.1** la blocaj, contacte consecutive pot fi realizate de unul sau mai mulți 14.1.1, 14.2 jucători, cu condiția ca aceste contacte să aibă loc în cursul aceleiași acțiuni;
- 9.2.3.2** La prima lovitură a echipei, mingea poate atinge consecutiv mai multe 9.1, 14.4.1 părți ale corpului, cu condiția ca aceste contacte să aibă loc în cursul aceleiași acțiuni.

9.3 GREȘELI ÎN JOCUL CU MINGEA

- 9.3.1** PATRU LOVITURI: o echipă lovește mingea de patru ori înainte de a o 9.1, D11 (18) retrimite.
- 9.3.2** LOVITURĂ AJUTATĂ: în interiorul ariei de joc un jucător se sprijină pe 9.1.3 un coechipier sau pe orice structură/obiect exterior cu scopul de a lovi mingea.
- 9.3.3** ȚINUTĂ: mingea este prinsă și/sau aruncată; mingea nu ricosează din 9.2.2, D11(16) lovitură.
- 9.3.4** DUBLU CONTACT: un jucător lovește mingea de două ori succesiv sau 9.2.3, D11(17) mingea atinge succesiv mai multe părți ale corpului său.

10 MINGE ÎN DIRECȚIA FILEULUI

10.1 MINGE TRAVERSAND FILEUL

- 10.1.1** Mingea trimisă către terenul advers trebuie să treacă pe deasupra 2.4, 10.2, D5a fileului prin interiorul spațiului de trecere. Spațiul de trecere este partea superioară din planul vertical al fileului delimitat:
- 10.1.1.1** dedesubt - de marginea superioară a fileului; 2.2
 - 10.1.1.2** pe margini - de antene și prelungirea lor imaginară; 2.4
 - 10.1.1.3** deasupra - de plafon.
- 10.1.2** Mingea care a depășit planul vertical al fileului către zona liberă a 9.1, D5b terenului advers total sau parțial prin spațiul exterior, poate fi readusă în propriul spațiu de joc, în cadrul loviturilor regulamentare ale echipei, cu condiția ca:
- 10.1.2.1** terenul advers să nu fie atins de către jucător; 11.2.2
 - 10.1.2.2** mingea, când este trimisă înapoi, să depășească planul fileului din nou 11.4.4, D5b total sau parțial prin spațiul exterior, de aceeași parte a terenului. Echipa adversă nu are dreptul să se opună acestei acțiuni.
- 10.1.3** Mingea care se îndreaptă către terenul advers prin spațiul inferior, este 23.3.2.3f, D5a, în joc până când traversează complet planul vertical al fileului. D11 (22)

10.2 MINGE CARE ATINGE FILEUL

Mingea poate atinge fileul în timpul depășirii acestuia.

10.1.1

10.3 MINGE IN FILEU

10.3.1 O minge trimisă în fileu poate fi reluată în cadrul celor trei lovituri ale 9.1 echipei.

10.3.2 Dacă mingea rupe ochiurile fileului sau îl răsuțește, faza de joc este anulată și 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 14.1, 14.3 spațiul de joc advers dar nu înaintea sau în timpul loviturii de atac a acestuia.

11.1.2 După lovitura de atac, jucătorul are voie să treacă mâna pe deasupra fileului în spațiul de joc advers cu condiția ca atingerea mingei să fi avut loc în propriul spațiu de joc.

11.2 PĂTRUNDERE PE SUB FILEU

11.2.1 Este permisă pătrunderea în spațiul de joc advers pe sub fileu, cu condiția 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 (talpile), este permisă cu 1.3.3, D11(22) condiția ca cel puțin o parte a acesteia (acestora) să rămână în contact cu linia de centru sau să fie deasupra ei.

11.2.2.2 atingerea terenului de joc advers cu orice parte a corpului mai sus de 1.3.3, 11.2.2.1, talpa este permisă cu condiția ca aceasta acțiune să nu influențeze jocul D11 (22) adversarului.

11.2.3 Un jucător poate să pătrundă în terenul de joc advers după ce mingea a 8.2 devenit afară din joc.

11.2.4 Jucătorii pot pătrunde în zona liberă a terenului advers, cu condiția să nu influențeze jocul adversarului.

11.3 CONTACT CU FILEUL

11.3.1 Contactul jucătorului cu fileul nu este o greșeală, cu excepția cazului 11.4.4, când aceasta atinge influențează derularea jocului. 23.3.2.3c, 4.3.2.3, D3

11.3.2 Jucătorii au voie să atingă stâlpii, cablul, sforile și orice alt obiect dincolo de antene, incluzând chiar și fileul, cu condiția ca această acțiune să nu influențeze derularea jocului.

11.3.3 Nu este comisă o greșeală 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 spațiul de joc advers 11.1.1, înainte sau în timpul loviturii de atac a adversarului. D11 (20)

11.4.2 Un jucător influențează jocul adversarului prin patrunderea pe sub fileu 11.2.1 în spațiul de joc advers.

11.4.3 Un jucător pătrunde cu toată talpa (talpile) în terenul advers.

11.2.2.2,
D11 (22)

11.4.4 Printre altele, un jucător poate influența jocul adversarului:

- prin atingerea benzii superioare a fileului sau a celor 80 cm ai antenei 11.3.1 de deasupra acestuia în timpul acțiunii sale de joc a mingei, sau

-prin sprijinirea de fileu simultan cu jucarea mingei, sau

D11 (19)

-prin crearea unui avantaj asupra adversarului, sau

-prin efectuarea de acțiuni ce ar putea influența intenția unui adversar de a juca mingea.

12 SERVICIU

Serviciul este actul punerii mingei în joc de către jucătorul din spate- 1.4.2, 8.1, dreapta, plasat în zona de serviciu. 2.4.1

12.1 PRIMUL SERVICIU AL UNUI SET

12.1.1 Primul serviciu al primului set, ca și primul serviciu al setului decisiv (al 6.3.2, 7.1 5-lea), este executat de echipa desemnată prin tragere la sorți.

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 fișa cu poziția 7.3.1, 7.3.2 initiala.

12.2.2 După primul serviciu al setului, jucătorul la serviciu este determinat 12.1 după cum urmează:

12.2.2.1 când echipa la serviciu câștigă faza de joc, jucătorul care a efectuat 6.1.3, 15.5 serviciul precedent (sau jucătorul care l-a înlocuit) servește din nou;

12.2.2.2 când echipa la primire câștigă faza de joc, ea obține dreptul să 6.1.3, 7.6.2 servească și efectuează o rotație înainte de a servi. Serviciul va fi efectuat de jucătorul care trece din poziția 2 (față-dreapta) în poziția 1 (spate-dreapta).

12.3 AUTORIZAREA SERVICIULUI

Primul arbitru autorizează execuția serviciului după ce a verificat dacă 12, D11 (1) cele două echipe sunt pregătite să joace și dacă jucătorul la serviciu este în posesia mingei.

12.4 EXECUȚIA SERVICIULUI

D11 (10)

12.4.1 Mingea va fi lovită cu o mana sau cu oricare parte a brațului după ce a fost aruncata sau lasata sa cada din mana (maini).

12.4.2 O singura lansare a mingei pentru a fi servita este permisa. Trecerea mingei dintr-o mana in alta si lovirea ei de sol este permisa.

12.4.3 În momentul loviturii serviciului sau al desprinderii de la sol pentru un 1.4.2, 27.2.1.4, serviciu din săritură, jucătorul de la serviciu nu are voie să atingă D11 (22), terenul de joc (inclusiv linia de fund) sau solul în afara zonei de serviciu. D12 (4),

După ce a lovit mingea, el poate să pășească sau să revină pe sol în

afara zonei de serviciu sau în interiorul terenului de joc.

12.4.4 Jucătorul la serviciu trebuie să lovească mingea în decursul a 8 secunde 12.3, D11 (11) care urmează fluierului primului arbitru pentru autorizarea serviciului.

12.4.5 Serviciul executat înainte de fluierul arbitrului trebuie să fie anulat și 12.3 repetat.

12.5 **PARAVAN**

D6, D11 (12)

12.5.1 Jucătorii echipei la serviciu nu au voie să împiedice adversarii, printr-un 12.5.2 paravan individual sau colectiv, să vadă jucătorul la serviciu și traiectoria mingii servite.

12.5.2 Un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu fac paravan 12.4, D6 dacă mișcă brațele, sar sau se balansează lateral în timpul executării serviciului sau stau grupați pentru a-l acoperi pe jucătorul de la serviciu și traiectoria mingii.

12.6 **GREȘELI ÎN TIMPUL ACȚIUNII DE EXECUTARE A SERVICIULUI**

12.6.1 Greșeli ale serviciului

Greșelile următoare au drept consecință o schimbare de serviciu, chiar 12.2.2.2, 12.7.1 dacă adversarul este în poziție greșită. Jucătorul la serviciu:

12.6.1.1 încalcă ordinea la serviciu; 12.2

12.6.1.2 nu execută serviciul corect. 12.4

12.6.2 Greșeli ale serviciului după lovirea mingii

După ce mingea a fost lovită corect, serviciul devine greșit (cu excepția 12.4, 12.7.2 cazului în care un jucător este în poziție greșită) dacă mingea:

12.6.2.1 atinge un jucător al echipei la serviciu sau nu depășește complet prin 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, spatiul de trecere planul vertical al fileului; 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 GREȘELI ALE SERVICIULUI ȘI GREȘELI DE POZIȚIE

- 12.7.1** Dacă jucătorul la serviciu comite o greșeală în timpul executării acestuia 7.5.1, 7.5.2, (execuție incorectă, ordinea la rotație eronată etc.) și adversarul se află 12.6.1 în poziție greșită, greșeala serviciului este cea penalizată.
- 12.7.2** Dimpotrivă, când execuția serviciului a fost corectă, dar serviciul devine 7.5.3, 12.6.2 ulterior greșit (ajunge afară, paravan etc.), greșeala de poziție a fost comisă prima și este, deci, penalizată.

13 LOVITURA DE ATAC**13.1 CARACTERISTICILE LOVITURII DE ATAC**

12, 14.1.1

- 13.1.1** Toate acțiunile care direcționează mingea înspre spațiul de joc advers, cu excepția serviciului și blocajului, sunt considerate lovituri de atac.
- 13.1.2** În momentul unei lovituri de atac, plasarea mingei este permisă numai 9.2.2 dacă mingea este lovită clar și nu este prinsă sau aruncată.
- 13.1.3** O lovitură de atac este efectivă în momentul când mingea depășește în întregime planul vertical al fileului sau este atinsă de un adversar.

13.2 RESTRICȚII ALE LOVITURII DE ATAC

- 13.2.1** Un jucător din linia întâi poate efectua o lovitură de atac la orice 7.4.1.1 înălțime, cu condiția ca acel contact cu mingea să fi avut loc în interiorul propriului său spațiu de joc (excepție Regulile 13.2.4 și 13.3.6).
- 13.2.2** Un jucător din linia a doua are voie să execute o lovitură de atac la orice 1.4.1, 7.4.1.2, înălțime din zona de atac: 9.3.1.2, D8
- 13.2.2.1** În momentul săriturii sale, talpa piciorului (picioarelor) jucătorului nu 1.3.4 trebuie nici să atingă și nici să depășească linia de atac;
- 13.2.2.2** după ce a lovit mingea, el poate să revină pe sol în interiorul zonei de 1.4.1 atac.
- 13.2.3** De asemenea, unui jucător din linia a doua îi este permis să realizeze un 1.4.1, 7.4.1.2, atac efectiv din zona de atac dacă, în momentul contactului, o parte a D8 mingei este mai jos decât marginea superioară a fileului.
- 13.2.4** Nici un jucător nu are voie să efectueze o lovitură de atac asupra 1.4.1 serviciului advers, atunci când mingea este în zona de atac și în

întregime deasupra marginii superioare a fileului.

13.3 **GREȘELI ALE LOVITURII DE ATAC**

- 13.3.1** Un jucător lovește mingea în spațiul 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, 1.4.1, 7.4.1.2, atunci când mingea este situată în întregime deasupra marginii 13.2.3, superioare a fileului. D11 (21)
- 13.3.4** Un jucător execută un atac efectiv asupra serviciului advers, când 1.4.1, 13.2.4, mingea este în zona de atac și în întregime deasupra marginii D11 (21) superioare a fileului.
- 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 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21) pas în degete al LIBERO-ului aflat în propria zona de atac.

14 **BLOCAJUL**

14.1 **ACȚIUNEA DE A BLOCA**

- 14.1.1** Blocajul este acțiunea jucătorilor plasați aproape de fileu, ce depășesc înălțimea 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 în momentul contactului cu mingea, o parte a corpului trebuie să fie mai sus decât marginea superioară a fileului.

14.1.2 **Tentativa de blocaj**

Tentativa de blocaj este acțiunea de a bloca fără a fi atinsă mingea.

14.1.3 **Blocaj efectiv**

Un blocaj este efectiv ori de câte ori mingea este atinsă de un jucător aflat în acțiunea de a bloca.

14.1.4 Blocaj colectiv

Un blocaj colectiv este realizat de doi sau trei coechipieri aflați unul aproape de celalalt și devine efectiv când unul dintre ei atinge mingea.

14.2 CONTACTE ALE BLOCAJULUI

Contactele consecutive cu mingea (rapide și continue) realizate de unul 9.1.1, 9.2.3 sau mai mulți jucători aflați la blocaj sunt permise, cu condiția ca aceste contacte să fi avut loc în cursul aceleiași acțiuni.

14.3 BLOCAJ ÎN SPAȚIUL DE JOC ADVERS

În cursul acțiunii de a bloca, jucătorul poate să treacă mâinile și brațele 13.1.1 pe deasupra fileului, cu condiția 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.

14.4 BLOCAJUL ȘI LOVITURILE ECHIPEI

14.4.1 Contactul mingei cu blocajul nu este considerat ca o lovitură a echipei. 9.1, 14.4.2
În consecință, după o atingere la blocaj, echipa are dreptul la trei lovituri pentru a retrimite mingea.

14.4.2 Prima lovitură după blocaj poate fi executată de oricare jucător, inclusiv 14.4.1 de cel care a atins mingea în cursul blocajului.

14.5 BLOCAJUL SERVICIULUI

Blocarea serviciului advers este interzisă.

D11 (12)

14.6 GREȘELI ALE BLOCAJULUI

D11 (20)

14.6.1 Jucătorul aflat în acțiunea de a bloca atinge mingea în spațiul de joc 14.3 advers înaintea sau în momentul loviturii de atac a adversarului.

14.6.2 Un jucător din linia a doua sau un LIBERO execută sau participă la un 14.1, 14.5, blocaj efectiv. 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 spațiul de joc advers prin afara antenelor.

14.6.6 Un LIBERO realizează o tentativă de blocaj singur sau cu alți coechipier

14.1.1, 19.3.1.3

CAPITOLUL CINCI

ÎNTRERUPERI DE JOC, ÎNTÂRZIERI ȘI INTERVALE

15 ÎNTRERUPERI DE JOC

O intrerupere de joc este timpul scurs de la sfarsitul unei faze de joc 6.1.3, 8.1, 8.2 finalizate si pana la fluierul primului arbitru pentru autorizarea 15.4, 15.5
24.2.6urmatorului serviciu.

Singurele **intreruperi de joc regulamentare** sunt TIMPII DE ODIHNĂ și ÎNLOCUIRILE DE JUCĂTORI

15.1 NUMĂR DE ÎNTRERUPERI REGULAMENTARE

Fiecare echipă are dreptul sa ceara un numar maxim de doi timpi de 6.2, 15.4, 15.5 odihnă și șase înlocuiri de jucători într-un set.

15.2 SUCEȘIUNEA ÎNTRERUPERILOR DE JOC REGULAMENTARE

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

15.2.2 Totuși, o echipă nu este autorizată să **ceară** întreruperi consecutive 15.5, 15.6.1 pentru înlocuiri de jucători în cursul aceleiași întreruperi a jocului. Doi sau mai mulți jucători pot fi înlocuiți, la cerere, în cursul aceleiași întreruperi de joc.

15.2.3 Intre doua solicitari succesive de inlocuiri regulamentare trebuie sa se 6.1.3, 15.5 dispute o faza de joc finalizata.

15.3 CERERI PENTRU ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE

15.3.1 Întreruperile de joc regulamentare pot fi cerute **numai** de către 5.1.2, 5.2, antrenorul principal sau în absența lui de către căpitanul în joc. 5.3.2, 15

15.3.2 Înlocuirea înainte de începutul unui set este permisă și trebuie să fie 7.3.4 înregistrată ca o înlocuire regulamentară în acel set.

15.4 TIMPI DE ODIHNĂ ȘI TIMPI TEHNICI DE ODIHNĂ

15.4.1 Timpii de odihnă sunt solicitați cu ajutorul semnalizării oficiale, când 6.1.3, 8.2, mingea este în afara jocului și înainte de fluierul arbitrului pentru 12.3, D11 (4) autorizarea serviciului. Durata timpilor de odihnă ceruți de fiecare echipă este de 30 de secunde.

15.4.2

15.4.3 În setul decisiv (al 5-lea), nu există "Timpii Tehnici de Odihnă"; fiecare 15.1 echipă poate solicita doar doi timpii de odihnă a câte 30 de secunde fiecare.

15.4.4 În cursul tuturor timpilor de odihnă jucătorii trebuie să se deplaseze în D1a zona liberă lângă banca lor de rezerve.

15.5 ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI

15.5.1 O înlocuire este actul prin care un jucător, altul decât LIBERO-ul sau 19.3.2.1, jucătorul pe care acesta l-a schimbat, după ce a fost înregistrat de către D11.5 scorer, intră în joc pentru a ocupa poziția unui alt sportiv care trebuie să parasească terenul în acel moment.

15.5.2 Dacă trebuie realizată o înlocuire ca urmare a accidentării unui jucător 5.1.2.3, aflat în teren atunci antrenorul (sau căpitanul în joc) poate să utilizeze 5.2.3.3, 8.2, semnalizarea oficială. 12.3, D11 (5)

15.6 LIMITAREA ÎNLOCUIRILOR

15.6.1 Un jucator din formatia de start poate iesi din joc si reintra, dar numai o 7.3.1 singura data intr-un set si numai in pozitia pe care el o ocupa anterior in formatia de start.

15.6.2 Un jucator de rezerva poate intra in joc, dar numai o singura data intr- 7.3.1 un set, in locul unui jucator din formatia de start si poate fi inlocuit numai de jucatorul caruia el i-a luat locul.

15.7 ÎNLOCUIRE EXCEPȚIONALĂ

Un jucător (cu excepția LIBERO-ului) care nu mai poate continua să 15.6, 19.4.3 joace datorita unei accidentari sau a imbolnavirii va trebui să fie înlocuit regulamentar. Dacă înlocuirea regulamentară nu este posibilă, echipa are dreptul să beneficieze de o înlocuire EXCEPȚIONALĂ, depășind limitele Regulii 15.6.

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

O inlocuire exceptionala nu poate fi in niciun caz socotita ca inlocuirile regulamentare dar va fi inregistrata in foaia de arbitraj si va fi adunata la sfarsit la totalul inlocuirilor dintr-un set si dintr-un meci.

15.8 ÎNLOCUIRE CA URMARE A UNEI ELIMINARI SAU A UNEI DESCALIFICARI

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

15.9 ÎNLOCUIRE NEREGULAMENTARĂ

15.9.1 O înlocuire este neregulamentară dacă depășește limitele stabilite de Regula 15.6 (cu excepția cazurilor prevăzute de Regula 15.7) sau se realizeaza cu un jucator neinregistrat in foaia de arbitraj.

15.9.2 Cand o echipă a efectuat o înlocuire neregulamentară și dacă jocul a 8.1, 15.6 fost reluat, trebuie aplicată procedura următoare:

15.9.2.1 echipa este penalizată prin castigarea de catre adversar a unui punct si 6.1.3 a serviciului,

15.9.2.2 inlocuirea este corectată,

15.9.2.3 punctele marcate din momentul comiterii greselii, de catre echipa vinovată, sunt anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute.

15.10 **PROCEDURA INLOCUIRILOR**

15.10.1 Inlocuirile de jucatori trebuie sa fie efectuate in zona de inlocuire.

1.4.3, D1b

15.10.2 Intreruperea pentru o inlocuire de jucatori trebuie sa dureze doar atat 15.10, 24.2.6, timp cat este necesar pentru a fi inregistrata in foaia de arbitraj si a le 25.2.2.3 permite jucatorilor sa intre si sa iasa din teren.

15.10.3a Cererea pentru o inlocuire de jucatori o reprezinta insasi intrarea 1.4.3, 7.3.3, jucatorului(ilor) de rezerva in zona de inlocuire, in timpul unei 15.6.3 intreruperi de joc, fiind pregatit(i) pentru a intra in joc. Antrenorii nu trebuie sa mai faca semnalizarea oficiala cu exceptia inlocuirilor ca urmare a unei accidentari sau la inceputul setului.

15.10.3b Daca jucatorul nu este pregatit atunci inlocuirea nu va fi acordata si 16.2, D9 echipa va fi sanctionata pentru intarziere.

15.10.3c Cererea pentru o inlocuire de jucatori este recunoscuta si anuntata de 24.2.6 catre scorer prin folosirea unui avertizor sonor (sonerie, fluier, etc.) sau de catre cel de-al doilea arbitru prin fluier. Al doilea arbitru autorizeaza inlocuirea.

15.10.4 Daca o echipa intentioneaza sa efectueze mai mult de o inlocuire, toti 14.3, 15.2.2 jucatorii ce urmeaza a intra in teren trebuie sa se prezinte in acelasi timp in zona de inlocuire pentru a fi considerata o inlocuire multipla in cadrul aceleiasi cereri. In acest caz inlocuirile trebuie efectuate succesiv pe perechi de jucatori, una dupa alta. Daca una din inlocuiri este neregulamentara atunci aceasta este respinsa, celelate vor fi permise iar

echipei i se va acorda sanctiune pentru intarziere.

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 același moment cu sau după fluierul 12.3 primului arbitru pentru autorizarea serviciului,

15.11.1.2 de catre un membru neautorizat al echipei, 5.1.2.3, 5.2.3.3

15.11.1.3 pentru înlocuirea unui jucător înainte ca jocul să fi fost reluat, după ce 15.2.2. 15.2.3, aceeași echipă efectuase deja una, cu exceptia inlocuirii ca urmare a 16.1, 25.2.2.6 accidentarii sau imbolnavirii unui jucator aflat pe teren,

15.11.1.4 după epuizarea numărului autorizat de timpi de odihnă și înlocuiri de 15.1 jucători.

15.11.2 Prima cerere nefondata din meci care nu intarzie sau nu influenteaza 16.1, 25.2.2.6 jocul trebuie sa fie respinsa fara nicio alta consecinta. Ea va fi inregistrata in foaia de arbitraj.

15.11.3 Ulterior, orice alta cerere nefondata a aceleiasi echipe in cursul aceluiasi 16.1.4 meci, constituie o intarziere a jocului.

16 ÎNTÂRZIERI DE JOC

16.1 TIPURI DE ÎNTÂRZIERI

Orice acțiune contrară regulilor efectuată de o echipă, care amână reluarea jocului constituie o întârziere, incluzând printre altele :

16.1.1 întârzierea unei intreruperi regulamentare a jocului, 15.10.2

16.1.2 prelungirea altor întreruperi de joc după ce a fost dat semnalul de 15 reluare a jocului,

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	SANCTIUNI PENTRU ÎNTÂRZIERI	D.9
16.2.1	"Avertismentul pentru întârziere" și "penalizarea pentru întârziere" sunt sancțiuni aplicate întregii echipe.	
16.2.1.1	Sancțiunile pentru întârziere raman valabile pentru toata durata jocului.	6.3
16.2.1.2	Toate sancțiunile pentru întârziere trebuie înregistrate în foaia de 25.2.2.6 arbitraj.	
16.2.2	Prima întârziere dintr-un meci provocata de un membru al echipei va fi 4.1.1, D11(25) sancționată cu "AVERTISMENT PENTRU ÎNTÂRZIERE".	
16.2.3	A doua și următoarele întârzieri, indiferent de natura lor, provocate de 6.1.3, D11(25) oricare dintre membrii aceleiași echipe, în același meci, sunt considerate greșeli și sunt sancționate cu "PENALIZARE PENTRU ÎNTÂRZIERE": echipa adversa primește un punct si serviciul.	
16.2.4	Sancțiunile pentru întârziere acordate înainte sau între seturi vor fi 18.1 aplicate în următorul set.	
17	ÎNTRERUPERI DE JOC EXCEPȚIONALE	
17.1	ACCIDENTARE/IMBOLNAVIRE	8.1
17.1.1	Dacă se produce un accident grav în timp ce mingea este în joc, arbitrul trebuie să oprească imediat jocul și 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 15.6, 15.7, excepțional, jucătorului îi vor fi acordate 3 minute pentru recuperare. 24.2.8 Timpul pentru recuperare este acordat numai o singură dată pentru același jucător în cursul unui meci.	
	Dacă, după expirarea timpului pentru recuperare, jucătorul nu-și poate 6.4.3, 7.3.1 relua locul în formație, echipa este declarată incompletă.	
17.2	INCIDENT EXTERIOR JOCULUI	
	Dacă în cursul meciului se produce un incident exterior jocului, acesta 6.1.3, D11(23) trebuie să fie întrerupt și faza va fi rejucată.	

17.3 ÎNTRERUPERI PRELUNGITE

- 17.3.1** Cand circumstanțe neprevăzute determină întreruperea meciului, primul 23.2.3 arbitru, organizatorii și Comisia de Control, dacă aceasta există, vor decide măsurile care urmează să fie luate pentru restabilirea condițiilor normale de joc.
- 17.3.2** În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată 17.3.1 totală nu depășește 4 ore:
- 17.3.2.1** dacă meciul este reluat pe același teren de joc, setul întrerupt va 1, 7.3 continua normal, de la scorul existent înaintea întreruperii și cu aceiași jucători (cu excepția celor eliminați sau descalificați) și poziții pe teren. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile;
- 17.3.2.2** dacă meciul este reluat pe un alt teren, setul întrerupt este anulat. Acest 7.3, 21.4.4, set este rejucat cu aceleași formații inițiale (cu excepția jucătorilor D9 eliminați sau descalificați) iar înregistrarea sancțiunilor se va mentine. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile.
- 17.3.3** În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală depășește 4 ore, meciul va fi rejucat în întregime.

18 INTERVALE ȘI SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR**18.1 INTERVALE**

Un interval este timpul în care jocul este oprit între seturi. Toate 4.2.4, intervalele au o durată de trei minute.

În aceasta perioadă de timp sunt efectuate schimbarea terenurilor de 7.3.2, 18.2, joc și înscrierea formațiilor pe foaia de arbitraj. 25.2.1.2

Intervalul dintre seturile 2 și 3 poate fi extins până la 10 minute dacă organizatorii cer acest lucru.

18.2 SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR

- 18.2.1** După fiecare set, echipele schimbă terenurile de joc, cu excepția setului 7.1 decisiv.

D.11 (3)

- 18.2.2** În setul decisiv, de îndată ce una din echipe a realizat punctul 8, trebuie 6.3.2, 7.4.1, să fie efectuată fără nicio întârziere schimbarea terenurilor de joc, iar 25.2.2.5 pozițiile jucătorilor rămân aceleași.

Dacă schimbarea terenurilor nu s-a făcut când o echipă 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 ȘASE

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 4.1.1 jucători specializați în apărare numiți "LIBERO". ceilalți sunt jucători obișnuiți.

- 19.1.2** Toți jucătorii LIBERO trebuie să fie înregistrați în foaia de arbitraj înainte 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1 de începerea meciului într-o rubrică specială, rezervată pentru acestia.

- 19.1.3** Jucătorul LIBERO aflat în teren este numit LIBERO ÎN JOC. Dacă echipa mai are un LIBERO în componentă să atunci acesta este denumit AL DOILEA LIBERO.

Unei echipe nu i se permite să 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.

19.3 ACȚIUNI DE JOC CARE IMPLICA 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.

19.3.1.2 LIBERO-ul poate activa numai ca jucător în linia a doua și nu i se permite să execute un atac efectiv din oricare parte a suprafeței de joc 13.3.5 (incluzând terenul de joc și zona liberă) dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului.

19.3.1.3 LIBERO-ului nu i se permite să servească, să blocheze sau să efectueze 12.4.1, 14.6.2, o tentativă de blocaj. 14.6.6, D11(12)

19.3.1.4 Unui jucător nu i se permite să execute un atac efectiv dacă, în 1.4.1, 13.3.6, momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului și provine dintr-un pas în degete de D.1b sus al unui LIBERO aflat în propria zonă de atac. Mingea poate fi atacată fără restricții, dacă LIBERO-ul execută același procedeu aflându-se în afara zonei sale de atac.

19.3.2 Schimbarea jucătorilor de către LIBERO.

19.3.2.1 Schimbările efectuate de un LIBERO nu sunt considerate înlocuiri 6.1.3, 15.5 regulamentare.

Ele sunt nelimitate ca număr, dar trebuie să existe o fază de joc finalizată între două schimbări cu LIBERO-ul (cu excepția cazului în care el ar trebui să efectueze o rotație în poziția 4 ca urmare a unei penalizări sau LIBERO-ul în joc devine inapt să joace în acest fel faza nefiind finalizată).

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 in teren, la inceputul setului, pana cand 7.3.2, 12.1 arbitrul al doilea nu verifica asezarea echipei conform fisei cu pozitia initiala si nu autorizeaza schimbarea jucatorului din formatia de start.
- 19.3.2.4** Celelalte schimbari trebuie sa fie efectuate cand mingea este afara din 8.2, 12.3 joc si inainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului.
- 19.3.2.5** O schimbare a LIBERO-ului realizata dupa fluierul arbitrului pentru 12.3, 12.4, D9 autorizarea serviciului, dar inainte de lovitura jucatorului de la serviciu, nu trebuie sa fie respinsa; capitanul in joc trebuie informat, dupa terminarea fazei de joc, ca aceasta nu este o procedura permisa si ca urmatoarele cazuri vor fi sanctionate pentru intarziere.
- 19.3.2.6** Repetarea schimbarilor efectuate cu intarziere va avea ca efect 16.2, D.9 intreruperea imediata a jocului si va impune o sanctiune de intarziere. Echipa care urmeaza a servi va fi determinata de rezultatul aplicarii sanctiunii pentru intarziere.
- 19.3.2.7** LIBERO-ul si jucatorul pe care acesta il schimba au voie sa intre și sa 1.4.4, D1b iasa din teren numai prin Zona de Schimbare a LIBERO-ului.
- 19.3.2.8** Schimbarile jucatorilor LIBERO trebuie inregistrate in "Foaia de Control a 26.2.2.1, LIBERO-ului" (daca este folosita in meciul respectiv) sau in "Foaia de 26.2.2.2 Arbitraj Electronica".
- 19.3.2.9** O schimbare a LIBERO-ului poate fi considerata (printre altele) ca neregulamentara:
-daca este realizata fara ca o faza de joc finalizata sa se fi disputat intre 6.1.3 cele doua schimbari;
-daca Libero-ul nu este schimbat de al doilea LIBERO sau de jucatorul 15.9 schimbat de el initial.

Consecintele unei schimbari neregulamentare a LIBERO-ului sunt 15.9 aceleasi cu ale unei inlocuiri neregulamentare:

daca inainte de inceperea unei faze de joc se constata o schimbare D9 neregulamentara a LIBERO-ului aceasta va fi corectata de arbitri, echipa urmand a primi sanctiunea pentru intarziere corespunzatoare

daca dupa inceperea fazei de joc se constata o schimbare 15.9 neregulamentara a LIBERO-ului aceasta va fi judecata ca o inlocuire neregulamentara.

19.4 REDESEMNAREA UNUI NOU LIBERO

19.4.1 Un LIBERO **devine** inapt de joc daca se accidenteaza, se imbolnaveste, 21.3.2., 21.3.3 este eliminat sau descalificat;D9

Un LIBERO poate fi **declarat** inapt de joc de catre antrenor sau in lipsa 5.1.2.1, 3.2.1 acestuia de catre capitanul in joc indiferent de motiv.

19.4.2 Echipa cu un singur LIBERO :

19.4.2.1 Daca echipa are disponibil doar un singur LIBERO conform Regulii 19.4, 19.4.1 19.4.1 sau are inregistrat doar unul in foaia de arbitraj iar acesta devine sau este declarat inapt pentru joc, atunci antrenorul (sau capitanul in joc in lipsa acestuia) poate redesemna ca LIBERO, pentru tot restul meciului, pe oricare dintre jucatorii care nu sunt in teren in **momentul redesemnarii** (cu exceptia jucatorului schimbat de catre Libero).

19.4.2.2 Un LIBERO in joc devenit inapt de joc, poate fi schimbat imediat, chiar in teren, de jucatorul pe care il schimbase sau de un LIBERO redesemnat atunci. Libero-ul devenit inapt de joc si care a fost subiectul redesemnarii nu mai poate juca tot restul meciului.

19.4.2.3. Antrenorul, sau in lipsa acestuia capitanul in joc, trebuie sa-l informeze 5.1.2.1, 5.2.1 pe arbitrul al doilea ca a luat decizia redesemnarii LIBERO-ului.

19.4.2.4 Daca LIBERO-ul redesemnat devine sau este declarat inapt de joc atunci 19.4.1, in locul lui poate fi redesemnat un altul.

19.4.2.5 Capitanul echipei poate fi redesemnat ca nou LIBERO, la solicitarea 5.1.2, 19.4.1 antrenorului dar isi va pierde toate atributiile conferite leader-ului echipei.

19.4.2.6 Numarul jucatorului redesemnat ca LIBERO trebuie inregistrat la rubrica 25.2.2.7, "Observatii" din foaia de arbitraj si in "Foaia de Control a LIBERO-ului" 26.2.2.1 (sau in "Foaia de Arbitraj Electronica" daca se foloseste).

19.4.3 Echipa cu doi LIBERO

19.4.3.1 Daca o echipa are in componenta doi LIBERO si unul din acestia devine 4.1.1, 19.1.1 inapt de joc atunci echipa are dreptul sa joace doar cu cel ramas.

Nu va fi permisa o redesemnare pana cand si acest din urma LIBERO 19.4

devine sau este declarat inapt de joc.

Un LIBERO declarat inapt de joc aflat în afara terenului poate fi subiectul unei redeseemnari. Libero-ul declarat inapt de joc și care a fost subiectul redeseemnării nu mai poate juca tot restul meciului. Capitanul de echipă poate renunța la toate drepturile sale pentru a fi redeseminat ca LIBERO, dacă acest lucru va fi cerut de către antrenor

19.5

REZUMAT LIBERO

19.5.1

Dacă un LIBERO este eliminat sau descalificat, atunci el poate fi 19.4, 21.3.2, schimbat imediat cu al doilea LIBERO. Dacă echipa are un singur 21.3.3 LIBERO înregistrat, atunci se poate redeseмна unul nou.

CAPITOLUL SAPTE CONDUITA PARTICIPANȚILOR

20

CERINȚELE UNEI CONDUITE

20.1

CONDUITA SPORTIVĂ

20.1.1

Participanții 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 capitanului în joc i se permite să ceară 5.1.2.1 clarificarea situației.

20.1.3

Participanții trebuie să se abțină de la acțiuni sau atitudini care ar influența deciziile arbitrilor sau care acoperă greșelile comise de echipa lor.

20.2

FAIR PLAY

20.2.1

Participanții trebuie să se comporte respectuos și politicos în spiritul FAIR PLAY-ului, nu numai față de arbitri ci și față de ceilalți oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori.

20.2.2

În timpul meciului comunicarea între membrii echipei este permisă.

5.2.3.4

21 CONDUITA INCORECTĂ ȘI SANCTIUNAREA EI

21.1 CONDUITA NESPORTIVA MINORĂ

Conduita nesportiva minora nu se sanctioneaza. Intai de toate este 5.1.2, 21.3 datorita arbitrului sa previna echipele sa se apropie de limita de sanctionabilitate.

Acest lucru poate fi facut in doua etape:

D9, D11 (6a)

1. se avertizeaza verbal echipa prin capitanul in joc;
2. se acorda un cartonas galben unui membru al echipei. Acest avertisment nu constituie o sanctiune ci simbolizeaza faptul ca jucatorul (si prin extindere intreaga echipa) a atins limita de sanctionabilitate. Acordarea cartonasului galben nu are consecinte imediate dar va fi inregistrata in foaia de arbitraj.

21.2 CONDUITE INCORECTE CARE DUC LA SANCTIUNI

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

21.2.1 CONDUITA NESPORTIVĂ: acțiune contra bunelor maniere sau a principiilor moralei.

21.2.2 CONDUITA OFENSATOARE: cuvinte, gesturi defăimătoare ori insultătoare sau orice alta actiune exprimand dispretul

21.2.3 AGRESIUNE: atac fizic efectiv sau comportament agresiv ori amenintator.

21.3 GRADAREA SANCTIUNILOR

D9

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

21.3.1	Penalizare	D11 (6b)
	Prima conduită nesportivă în meci a oricărui membru al echipei va fi 4.1.1, 21.2.1 penalizată prin acordarea echipei adverse a unui punct și a serviciului.	
21.3.2	Eliminare	D11 (7)
21.3.2.1	Un membru al echipei care a fost sancționat cu eliminare nu va mai juca 1.4.6, 4.1.1, în tot restul setului, va fi înlocuit regulamentar dacă este în teren și va 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b trebuie să rămână așezat în aria de pedeapsă fără nicio altă consecință. Un antrenor eliminat își pierde dreptul de a mai interveni în acel set și 5.2.3.3 trebuie să rămână așezat în aria de pedeapsă.	
21.3.2.2	Prima conduită ofensatoare a unui membru al echipei va fi sancționată 4.1.1, 21.2.2 cu eliminare, fără alte consecințe.	
21.3.2.3	A doua conduită nesportivă în același meci a aceluiași membru al 4.1.1, 21.2.1 echipei este sancționată cu eliminare fără alte consecințe.	
21.3.3	Descalificare	D11 (8)
21.3.3.1	Un membru al echipei care este sancționat cu descaltificare trebuie să 4.1.1, D1a parasească Aria de Control a Competiției pentru tot restul meciului, fără alte consecințe.	
21.3.3.2	Prima amenințare de agresiune, atacul fizic efectiv sau tentativa sunt 21.2.3 sancționate cu descaltificare fără alte consecințe.	
21.3.3.3	A doua conduită ofensatoare în același meci a aceluiași membru al 4.1.1, 21.2.2 echipei este sancționată cu descaltificare, fără alte consecințe.	
21.3.3.4	A treia conduită nesportivă în același meci a aceluiași membru al echipei 4.1.1, 21.2.1 este sancționată cu descaltificare, fără alte consecințe.	
21.4	APLICAREA SANȚIUNILOR PENTRU CONDUITA INCORECTĂ	
21.4.1	Toate sancțiunile pentru conduită incorectă sunt sancțiuni individuale, 21.3, 25.2.2.6 rămânând valabile pe întregul meci și sunt înregistrate în foaia de arbitraj.	
21.4.2	Repetarea conduitei incorecte de către același membru al echipei în 4.1.1, 21.2,	

aceiași meci va fi sancționată progresiv (fiecărei alte conduite incorecte 21.3, D9 noi a aceluiași membru al echipei i se va aplica o sancțiune din ce în ce mai severă).

21.4.3 Eliminarea sau descalificarea ca urmare a unei conduite ofensatoare sau 21.2, 21.3 agresiuni nu necesită o altă sancțiune prealabilă.

21.5 **CONDUITA INCORECTĂ ÎNAINTE ȘI ÎNTRE SETURI**

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

21.6 **REZUMAT AL SANCTIUNILOR SI AL CARTONASELOR UTILIZATE**

Avertisment: fara sanctiune - etapa 1. verbal
- etapa 2. cartonase galben

D11 (6a,6b,7,8)

21.1

Penalizare: sanctiune – se arata cartonase rosu

21.3.1

Eliminare: sanctiune – se arata cartonase galben si rosu impreuna

21.3.2

Descalificare: sanctiune- se arata cartonase galben si rosu separat

21.3.3

Secțiunea 2: ARBITRII, RESPONSABILITATILE LOR SI SEMNALIZARILE OFICIALE

CAPITOLUL OPT

ARBITRII

22 **CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI**

22.1 **COMPONENȚĂ**

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

-primul arbitru,

23

-al doilea arbitru,

24

-scorer,

25

-patru (doi) asistenți de linie.

27

Plasamentul lor este indicat în Diagrama 10.

Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, obligatoriu să se recurgă la serviciile unui scorer asistent.

este 26

22.2

PROCEDURI

22.2.1

Numai primul și cel de-al doilea arbitru sunt autorizati să utilizeze un fluier în timpul meciului:

22.2.1.1

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

22.2.1.2

primul și cel de-al doilea arbitru fluieră pentru a finaliza o faza de joc, daca ei sunt siguri că a fost comisă o greșeală și au identificat natura acesteia.

22.2.2

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

22.2.3

Imediat după fluierul unuia dintre arbitrii care semnaleaza finalizarea 22.2.1.2, 28.1 unei faze de joc, acestia trebuie sa indice prin semnalizarile oficiale:

22.2.3.1

dacă greșeala este fluierată de catre primul arbitru, el/ea va indica, in aceasta ordine:

- echipa care va servi,
- natura greșelii,
- jucătorul care a greșit (dacă este necesar).

12.2.2, D11 (2)

Cel de-al doilea arbitru repetă semnalizările primului arbitru.

22.2.3.2

Dacă greșeala este fluierată de catre cel de-al doilea arbitru, el/ea va indica in aceasta ordine:

- a) natura greșelii,
- b) jucătorul care a greșit (dacă este necesar),

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

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

22.2.3.3 În cazul unui atac neregulamentar al unui jucător din linia a doua sau al 12.2.2, 13.3.3, jucătorilor LIBERO, ambii arbitri vor proceda conform regulilor 22.2.3.1 13.3.5, și 22.2.3.2 19.3.1.2,

23.3.2.3d, e,
D11 (21)

22.2.3.4 În cazul unei duble greșeli amândoi arbitrii vor indica în următoarea ordine:

a) natura greșelii,

17.3, D11 (23)

b) jucătorii care au greșit (dacă este necesar),

c) echipa care va servi, după cum va indica primul arbitru.

12.2.2, D11(2)

23 PRIMUL ARBITRU

23.1 PLASAMENT

Primul arbitru își îndeplinește atribuțiile funcției stând în picioare pe o D1a, D1b, D10 platformă de arbitraj, situată la unul din capetele fileului cu fața la arbitru scorer. Privirea arbitrului trebuie să fie la o înălțime de aproximativ 50 cm deasupra fileului.

23.2 AUTORITATE

23.2.1 Primul arbitru conduce meciul de la început până la sfârșit. El are 4.1.1, 6.3 autoritate asupra tuturor celorlalți oficiali și membri ai echipelor.

În timpul meciului, deciziile primului arbitru sunt suverane. Primul arbitru este autorizat să anuleze deciziile altor oficiali, dacă el consideră că acele decizii au fost eronate.

Primul arbitru poate chiar să înlocuiască un oficial care nu-și îndeplinește corect răspunderile sale.

23.2.2 Primul arbitru controlează, de asemenea, activitatea culegătorilor de 3.3

mingi și a persoanelor însărcinate cu uscarea și ștergerea rapidă a podelei.

23.2.3 Primul arbitru este împuternicit să decidă asupra tuturor problemelor în legătură cu jocul, inclusiv asupra acelor care nu sunt prevăzute de prezentele Reguli.

23.2.4 Primul arbitru nu trebuie să permită nici o discuție privind deciziile sale.

20.1.2

Totuși, la cererea căpitanului în joc, primul arbitru va da o explicație 5.1.2.1 privind aplicarea sau interpretarea Regulilor pe baza cărora el și-a întemeiat decizia.

În cazul în care căpitanul în joc, nu este de acord cu explicația primită 5.1.2.1, de la primul arbitru și optează să depună o contestație împotriva 5.1.3.2, deciziei, el/ea trebuie imediat să-și rezerve dreptul de a înregistra în 25.2.3.2 foaia de arbitraj acest protest la finalul meciului. Primul arbitru trebuie să autorizeze acest drept al căpitanului în joc.

23.2.5 Primului arbitru îi revine răspunderea de a decide înaintea și în timpul Capitolul 1, meciului dacă aria de joc, instalațiile și echipamentele precum și 23.3.1.1 condițiile existente permit sau nu desfășurarea jocului.

23.3 **RESPONSABILITATI**

23.3.1 ÎNAINTEA MECIULUI, primul arbitru:

23.3.1.1 inspectează condițiile ariei de joc, mingile și celelalte echipamente,

Capitolul 1,
23.2.5

23.3.1.2 efectuează tragerea la sorți în prezența căpitanilor celor două echipe,

7.1

23.3.1.3 controlează încălzirea oficială a echipelor.

7.2

23.3.2 ÎN TIMPUL meciului primul arbitru este autorizat:

23.3.2.1 să acorde avertismente membrilor echipelor,

21.1

23.3.2.2 să sancționeze conduitele incorecte și întârzierile de joc,

16.2, 21.2 D9,
D11(6a, 6b, 7,
8, 25)

23.3.2.3 să decidă asupra:

a) greșelilor jucătorului la serviciu și greșelilor de poziție ale echipei la 7.5, 12.4, 12.5,

	serviciu, inclusiv paravanul,	12.7.1, D.4, D6, D11 (12, 13)
	b) greșelilor în jocul cu mingea,	9.3, D11 (16, 17)
	c) greșelilor comise deasupra fileului și a atingerilor neregulate ale 11.3.1, 11.4.1, fileului în special pe partea echipei în atac, 11.4.4,	D11 (20)
	d) greșelilor loviturii de atac efectuate de LIBERO și de jucătorii din linia 13.3.3, 13.3.5, a doua, 24.3.2.4, D8,	D11 (21)
	e) unui atac efectiv executat de un jucător asupra unei mingi aflată 1.4.1, 13.3.6, deasupra marginii superioare a fileului provenită din pasul de sus, în 24.3.2.4, degete, al unui LIBERO aflat în propria zonă de atac, D11 (21)	
	f) mingei care traversează în totalitate spațiul inferior,	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) blocajului efectiv al jucătorilor din linia a doua sau a tentativei de 14.6.2, 14.6.6, blocaj a LIBERO-ului. D11 (12)	
23.3.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI el verifică și semnează foaia de arbitraj.	24.3.3, 25.2.3.3
24	AL DOILEA ARBITRU	
24.1	PLASAMENT	
	Al doilea arbitru își îndeplinește atribuțiile funcției stând în picioare, în D1a, D1b, afara terenului de joc, în apropierea stâlpului fileului situat pe partea D10 opusă scaunului de arbitraj și cu fața către primul arbitru.	
24.2	AUTORITATE	
24.2.1	Al doilea arbitru este asistentul primului arbitru dar el are, de asemenea, 24.3 propria sferă de competență.	
	Dacă primul arbitru devine inapt pentru îndeplinirea atribuțiilor sale atunci al doilea arbitru poate să-l înlocuiască.	
24.2.2	Al doilea arbitru poate, fără să fluiera, să semnalizeze greșeli care nu 24.3	

intră în competența sa, dar el nu trebuie să insiste asupra lor pe lângă primul arbitru.

24.2.3	Al doilea arbitru controlează activitatea scorerului(ilor).	25.2, 26.2
24.2.4	Al doilea arbitru supravegheaza membrii echipelor aflat pe băncile 4.2.1 pentru rezerve și raportează primului arbitru orice conduită incorectă a acestora.	
24.2.5	Al doilea arbitru supravegheaza jucătorii aflați în aria de încălzire.	4.2.3
24.2.6	Al doilea arbitru autorizează întreruperile regulamentare, controlează 15, 15.11, durata lor și respinge cererile nefondate.25.2.2.3	
24.2.7	Al doilea arbitru controlează numărul timpilor de odihnă și al înlocuirilor 15.1, 25.2.2.3 utilizați de fiecare echipă și semnalizează primului arbitru și antrenorului echipei implicate al 2-lea timp de odihnă și a 5-a și a 6-a înlocuire de jucători.	
24.2.8	În cazul accidentării unui jucător, al doilea arbitru autorizează o înlocuire 15.7, 17.1.2 excepțională sau acordă un timp de recuperare de 3 minute.	
24.2.9	Al doilea arbitru verifică starea suprafeței de joc, mai ales în zona de 1.2.1, 3 atac. El de asemenea verifică, în timpul meciului, dacă mingile mai îndeplinesc condițiile regulamentare.	
24.2.10	Al doilea arbitru supraveghează membrii echipelor aflați în aria de 1.4.6, 21.3.2 pedeapsă și aduce la cunoștința primului arbitru conduitele incorecte.	
24.3	RESPONSABILITATI	
24.3.1	LA ÎNCEPUTUL FIECĂRUI SET și la schimbarea terenurilor de joc în setul 5.2.3.1, 7.3.2, decisiv, precum și de fiecare dată când este necesar, al doilea arbitru 7.3.5, 18.2.2 verifică dacă pozițiile efective ale jucătorilor din teren în momentul respectiv corespund cu cele de pe fișele cu poziția inițială.	
24.3.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, al doilea arbitru decide, fluieră și semnalizează:	
24.3.2.1	pătrunderea în terenul advers și în spațiul inferior,	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)

24.3.2.2	greșelile de poziție ale echipei la primire,	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	contactul greșit al unui jucător cu fileul, mai ales pe partea blocajului, 11.3.1 sau cu antena situată pe partea sa de teren,	
24.3.2.4	blocajul efectiv al jucătorilor din linia a doua sau tentativa de blocaj a 13.3.3, 14.6.2, LIBERO-ului; sau atacul neregulamentar al jucătorilor din linia a doua 14.6.6, sau al LIBERO-ului, 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 8.3 sau acel contact,	
24.3.2.7	mingea care traversează fileul total sau parțial prin afara spațiului de 8.4.3, 8.4.4, trecere către terenul de joc advers sau care atinge antena situată pe D5a, D11 (15) partea sa de teren.	
24.3.3	La sfârșitul meciului el verifică și semnează foaia de arbitraj.	23.3.3, 25.2.3.3
25	SCORER	
25.1	PLASAMENT	
	Scorerul își îndeplinește atribuțiile așezat la masa scorerului, pe partea D1a, D1b, D10 opusă primului arbitru și cu fața către acesta.	
25.2	RESPONSABILITĂȚI	
	Scorerul completează foaia de arbitraj în conformitate cu regulile, colaborând cu cel de-al doilea arbitru.	
	Scorerul utilizează o sonerie sau un alt avertizor sonor pentru a semnaliza neregulile sau pentru a informa arbitrii conform responsabilităților sale.	
25.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI ȘI A SETULUI, scorerul:	
25.2.1.1	înscrie datele jocului și ale echipelor, inclusiv numele și numărul 4.1, 5.1.1, jucătorului LIBERO, conformându-se procedurilor în vigoare și obține 5.2.2, 7.3.2,	

	semnăturile căpitanilor și antrenorilor celor două echipe;	19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	înregistrează formația de start a fiecărei echipe pe baza fișelor cu pozitia 5.2.3.1, 7.3.2 initiala; Dacă nu primește la timp fișele cu pozitia initiala el trebuie să-l anunțe 5.2.3.1 imediat pe cel de-al doilea arbitru.	
25.2.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, scorerul:	
25.2.2.1	înregistrează punctele marcate;	6.1
25.2.2.2	controlează ordinea rotației la serviciu a fiecărei echipe și semnalează 12.2 arbitrilor orice eroare imediat după lovitura serviciului;	
25.2.2.3	este autorizat sa recunoasca si sa anunte cererile pentru inlocuiri de 15.1, 15.4.1, jucatori folosind un avertizor sonor (sonerie etc.). El inregistreaza 15.10.3c, inlocuirile de jucatori si timpii de odihna, controleaza numarul lor si il 24.2.6, 24.2.7 informeaza pe cel de-al doilea arbitru despre acest lucru;	
25.2.2.4	anunță arbitrilor orice cerere de întrerupere contrară regulilor;	15.11
25.2.2.5	anunță arbitrilor sfârșitul seturilor și marcarea celui de-al 8-lea punct în 6.2, 15.4.1, setul decisiv;18.2.2	
25.2.2.6	înregistrează toate avertismentele, sancțiunile si cererile nefondate;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	înregistrează toate celelalte evenimente la indicațiile celui de-al doilea 15.7, 17.1.2, arbitru (ex.: înlocuiri excepționale, timpi de recuperare, întreruperi 17.2, 17.3 prelungite ale jocului, incidente exterioare jocului, redesemnari, etc).19.4	
25.2.2.8	controleaza intervalul dintre seturi	18.1
25.2.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI, scorerul:	
25.2.3.1	înscrie rezultatul final;	6.3
25.2.3.2	în cazul unei reclamații, si cu autorizarea prealabilă a primului arbitru, 5.1.2.1, înscrie sau permite căpitanului echipei/capitanului in joc să înscrie pe 5.1.3.2, 23.2.4 foaia de arbitraj o declarație cu privire la incidentul contestat;	
25.2.3.3	după ce a semnat el însuși foaia de arbitraj, obține semnăturile 5.1.3.1,23.3.3,	

	căpitanilor și apoi ale arbitrilor.	24.3.3
26	SCORER ASISTENT	
26.1	PLASAMENT	22.1, D1a, D1b, D10
	Scorerul asistent isi indeplineste atributiile asezat langa scorer la masa acestuia.	
26.2	RESPONSABILITATI	19.3
	El/ea inregistreaza schimbarile jucatorilor Libero.	
	El/ea sprijina munca scorerului in indatoririle administrative ale acestuia.	
	Daca scorerul nu mai este capabil sa-si continue activitatea, scorerul asistent il inlocuieste.	
26.2.1	INAINTEA MECIULUI si a setului scorerul asistent:	
26.2.1.1	pregateste foaia de control a LIBERO-ului,	
26.2.1.2	pregateste foaia de arbitraj de rezerva,	
26.2.2	IN TIMPUL meciului scorerul asistent :	
26.2.2.1	inregistreaza detaliile schimbarilor/redesemnarii LIBERO-ului,	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2	anunta arbitrii despre greselile in schimbarile LIBERO-ului folosind un avertizor sonor,	19.3.2
26.2.2.3	semnalizeaza inceputul si sfarsitul T.T.O.,	15.4.1
26.2.2.4	afiseaza scorul la tabela manuala de pe masa scorerului,	
26.2.2.5	verifica concordanta intre tabelele de scor,	25.2.2.1
26.2.2.6	daca e necesar, actualizeaza foaia de arbitraj de rezerva si o predă scorerului,	25.2.1.1
26.2.3	LA SFARSITUL meciului scorerul asistent:	
26.2.3.1	semneaza fisa de control a LIBERO-ului si o prezinta pentru verificare,	

26.2.3.2 semneaza foaia de arbitraj.

La competițiile mondiale si oficiale ale FIVB unde se utilizeaza foaia de arbitraj electronica scorerul asistent actioneaza impreuna cu scorerul pentru a anunta inlocuirile de jucatori si a identifica schimbarile jucatorilor LIBERO.

27 ASISTENȚI DE LINIE**27.1 PLASAMENT**

Dacă se utilizează numai doi asistenți de linie, ei se vor plasa în D1a, D1b, D10 diagonală, în colțurile terenului situate cel mai aproape de mâna dreaptă a fiecărui arbitru și la o distanță de 1 până la 2 m de colț.

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

27.2 RESPONSABILITATI

27.2.1 Asistenții de linie isi indeplinesc sarcinile postului lor utilizând un steag D12 (40 x 40 cm) pentru a semnaliza:

27.2.1.1 mingea "în teren" și "afară" de fiecare dată când mingea cade aproape 8.3,8.4, de linia(liniile) lor,D12 (1, 2)

27.2.1.2 mingile "afară" atinse în prealabil de echipa care a recepționat mingea, 8.4, D12 (3)

27.2.1.3 mingea care atinge antena, mingea servită si a treia lovitura a echipei 8.4.3,8.4.4, care depășește fileul prin afara spațiului de trecere etc.,10.1.1,D5a, D12 (4)

27.2.1.4 dacă oricare dintre jucători (cu excepția celui de la serviciu) pășește în 7.4,12.4.3, exteriorul terenului de joc propriu în momentul loviturii serviciului,D12 (4)

27.2.1.5 greșelile de picior ale jucătorului la serviciu, 12.4.3

- 27.2.1.6** orice contact al unui jucator, care participa la o actiune de joc sau care 11.3.1,11.4.4 influenteaza jocui, cu cei 80cm din antena de pe partea sa de teren,D3, D12 (4)
- 27.2.1.7** mingea care traverseaza planul vertical al fileului spre terenul advers 10.1.1, D5a, prin afara spatiului de trecere sau care atinge antena pe partea sa de D12 (4) teren.
- 27.2.2** La cererea primului arbitru, asistentii de linie trebuie să repete semnalizarea lor.
- 28** **SEMNALIZARI OFICIALE**
- 28.1** **SEMNALIZARILE OFICIALE ALE ARBITRILOR** D11
- Arbitrii trebuie să indice, folosind semnalizarile oficiale, natura greșelii fluierate sau scopul întreruperii autorizate. Semnalizarea va fi menținută pentru un moment și, dacă este executată cu o singură mână, aceasta va corespunde părții echipei care a greșit sau care a cerut întreruperea.
- 28.2** **SEMNALIZĂRILE CU STEAGUL ALE ASISTENȚILOR DE LINIE** D12
- Asistenții de linie trebuie să indice, folosind semnalizarile oficiale, natura greșelii observate și să o mențină pentru un timp.

Partea a IIIa

DEFINIȚII

ARIA DE CONTROL sau ARIA COMPETIȚIONALĂ

Este un coridor situat de jur împrejurul terenului de joc și al zonei libere, care include toate spațiile până la barierele sau panourile delimitatoare care împiedica spectatorii sa intre in teren. Vezi diagrama D1a.

ZONE

Acestea sunt porțiuni în interiorul suprafeței de joc (ex. terenul de joc și zona liberă) definite pentru o anume destinație (sau cu restricții speciale) în cadrul textului regulii. Acestea cuprind:

zona de atac, zona de serviciu, zona de înlocuiri, zona liberă, zona de apărare și zona de schimbare a Liberoului.

ARII

Acestea sunt porțiuni ale podelei situate în AFARA zonei libere, prezentate în regulament ca având destinații speciale. Acestea sunt: aria de încălzire și aria de pedeapsa.

SPAȚIUL INFERIOR

Acesta este parte a planului vertical al fileulei delimitat:

- sus de banda inferioară a fileului și corzile care îl prind de stâlpi,
- lateral de stâlpi,
- jos de suprafața de joc.

SPAȚIUL DE TRECERE

Acesta este parte a planului vertical al fileulei delimitat:

- jos de banda superioară a fileului
- lateral de antene și prelungirea lor imaginară
- sus de tavan (plafon)

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

SPAȚIUL EXTERIOR

Se află în planul vertical al fileului în afara spațiului de trecere și a spațiului inferior.

ZONA DE ÎNLOCUIRI

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

NUMAI CU ACORDUL FIVB

Cu această sintagma se recunoaște: chiar dacă există reglementări asupra standardelor și specificații ale echipamentelor și ale materialelor auxiliare, totuși sunt situații 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

Specificații sau limitări tehnice definite de către FIVB pentru producatorii de echipamente.

ARIA DE PEDEAPSĂ

În fiecare jumătate a ariei de control/competiționale 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 distanță de minimum 1,5 m în spatele marginii băncii pentru rezerve.

GREȘEALĂ

- a)** o acțiune de joc contrară regulilor;
- b)** o încălcare a regulilor, alta decât o acțiune de joc contrară regulilor.

DRIBLING

În volei, prin dribbling se înțelege lovirea mingii de podea (de obicei ca o pregătire de lansare pentru serviciu); alte acțiuni premergătoare pot include (printre altele) trecerea mingii dintr-o mână în alta.

TIME-OUT TEHNIC

Acest tip de timp de odihnă, în plus față de timpii de odihnă obișnuiți, are menirea specială de a permite promovarea voleiului, a permite analizarea jocului și de a lăsa loc momentelor publicitare; timpii tehnici de odihnă sunt obligatorii pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB.

CULEGĂTORI DE MINGI

Sunt persoane care au sarcina să mențină fluenta jocului prin transmiterea mingii –prin rostogolire pe podea între fazele de joc– către jucătorul de la serviciu.

PUNCT LA FIECARE FAZĂ CÂȘTIGATĂ

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

INTERVAL

Este timpul scurs între sfârșitul unui set și începutul celui alt; 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 schimbat de LIBERO) care nu se afla în teren în momentul redeseinării.

SCHIMBARE

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

INFLUENTARE 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 persoană care, aflându-se în afara terenului de joc sau aproape de limita spațiului liber de joc, obstrucționează zborul mingei. De exemplu: lampile de pe plafon, scaunul arbitrului, echipamentul TV, masa scorerului, stalpii fileului. Printre obiectele exterioare nu se consideră antenele pentru că fac parte din fileu.

INLOCUIRE

Este actul prin care un jucător obișnuit iese din teren și un alt jucător obișnuit îi reia locul.