



INSTRUCȚIUNI ȘI LINII DIRECTOARE PENTRU ARBITRI

Ediția 2018

Adaptare de Alin Mateizer



INTRODUCERE

Aceste instrucțiuni sunt valabile pentru toate competițiile internaționale. Datorită importanței acestor evenimente sportive, toți arbitrii trebuie să fie pregătiți să-și desfășoare activitatea în cele mai bune condiții fizice și psihice. Este necesar ca toți arbitrii internaționali să conștientizeze cât de importantă este activitatea lor pentru voleiul modern.

Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj a FIVB (RGRC) face un apel către toți arbitrii care vor oficia la competiții, să studieze cu atenție Regulamentul Jocului de Volei (2017-2020) precum și aceste Instrucțiuni și Linii Directoare, pentru a face acest sport să devină mai alert și cât mai lipsit de întreruperi. FIVB și RGRC au încredere că toți arbitrii internaționali stăpânesc și știu cum să aplice Reguliile Oficiale ale Jocului de Volei, de aceea consideră că nu este necesar să se intre în detalii cu privire la reguli. Principalul scop al acestei lucrări este de a uniformiza cât mai mult posibil criteriile de arbitraj.

Chiar dacă acest document este realizat pentru arbitrii internaționali și se adresează lor în special, toți arbitrii de volei sunt invitați să-l citească și să-i studieze conținutul. Mai mult decât atât, toți arbitrii naționali și locali sunt încurajați să discute acest document cu arbitrii internaționali din țările lor.

Dacă este necesară o clarificare mai amănunțită asupra aplicării sau interpretării regulilor, orice arbitru internațional poate trimite o solicitare la FIVB(sportsevents.referee@fivb.org), solicitare ce va conține o descriere completă a problemei și propunerea sa pentru o soluție. Toate aceste cazuri vor fi analizate și se va emite o soluție oficială, unde este cazul.

* * *

Este total neadevărat faptul că arbitrajul se rezumă doar la conducerea unui meci folosind Reguliile de Joc ca bază a deciziilor luate, pentru că arbitrajul nu poate fi confundat cu aplicarea automată sau mecanică a regulilor. Se cere o mare competență pentru a fi arbitru. Această competență este acumulată prin experiență personală, prin participarea de-a lungul anilor la cât mai multe competiții și prin conștientizarea faptului că arbitrul nu este un outsider, ci face parte integrantă din joc. De aceea, el/ea nu trebuie să-și îndeplinească atribuțiile doar căutând și contabilizând greșelile tehnice sau de conduită ale echipelor și aplicând apoi sancțiunea corespunzătoare. Această modalitate de lucru este o foarte mare greșeală pentru un arbitru. Dimpotrivă, trebuie să fie un expert și un prieten conlucrând cu jucătorii pentru joc. Doar dacă este absolut necesar, el/ea trebuie să ia o decizie negativă.

Niciodată nu trebuie să iasă în evidență, ci trebuie să rămâna în fundal, intervenind doar dacă este necesar. O asemenea atitudine este imperios cerută în voleiul de azi. Voleiul modern și cerințele FIVB impun un volei spectaculos, pentru a se oferi un show pentru public și, prin intermediul



mass-media, pentru milioane de telespectatori. Voleiul modern este un joc rapid și incitant, în care nu există contact direct între adversari, cerând coordonare, pregătire fizică și muncă în echipa la cel mai înalt nivel. Voleiul actual nu se joacă doar pentru satisfacția jucătorilor într-o sală mică, fără spectatori, ci este transmis în întreaga lume. Se poate întâmpla ca spectatorii să nu audă întotdeauna fluierul arbitrilor dar ei vor vedea cu siguranță spectacolul sportiv, realizat individual sau în echipă, necesar pentru obținerea victoriei.

Un bun arbitru ajută la realizarea acestui spectacol prin rămânerea în fundal. Un arbitru slab va stânjeni spectacolul prin dorința lui de a fi în prim planul acțiunii, fapt care este împotriva cerințelor FIVB. El/ea trebuie să răsplătească efortul jucătorilor care realizează acțiuni spectaculoase în spiritul regulilor de joc. Mai mult decât atât, este esențial ca arbitrii să aibă relații excelente cu jucătorii, antrenorii, etc. și să aibă o comportare ireproșabilă.

În timpul meciului, el trebuie să discearnă între trăirile și emoțiile normale datorate tensiunii meciului și comportările evident nesportive. El/ea nu trebuie să pedepsească niciodată manifestările spontane, normale, în așa fel încât meciul să se desfășoare într-o atmosferă bună; trebuie permisă exprimarea normală a trăirilor, de exemplu ridicarea de pe banca de rezerve și aplaudarea unor faze frumoase de joc sau pentru încurajarea colegilor, etc. Totuși, comportamentul negativ și gesturile incorecte față de adversari sau protestele la deciziile arbitrilor sunt cu desăvârșire interzise și trebuie sancționate.

ANALIZA REGULILOR DE JOC

REGULA 1 - ARIA DE JOC

1. Subcomisia de Arbitri, ca parte a Comitetului de Control, trebuie să verifice cu două zile înainte de competiție atât dimensiunile cât și calitatea liniilor de delimitare. Dimensiunile terenului sunt cu atât mai importante în cazul existenței unui sistem Hawk-eye. În cazul în care nu există Comitet de Control, arbitrii trebuie să verifice și să măsoare dacă dimensiunile existente sunt în conformitate cu cele prescrise, cu cel puțin o zi înaintea competiției. Dacă observă o neregularitate trebuie să o aducă la cunoștința organizatorilor și să se asigure că ea va fi rectificată. Arbitrii trebuie să verifice:
 - 1.1 dacă liniile au exact 5 cm lățime (nici mai mult, nici mai puțin)
 - 1.2 lungimea liniilor și a diagonalelor (12,73 m) în ambele terenuri
 - 1.3 dacă liniile au o culoare diferită de cea a terenului și a zonei libere



2. Verifică dacă zona liberă, în cazul unei competiții mondiale și oficiale ale FIVB, măsoară EXACT 6,5m de la linia de fund, precum și EXACT 5m pe margini, până la panourile publicitare.

REGULA 2 - FILEUL ȘI STÂLPILII

1. Datorită faptului ca fileul este elastic, primul arbitru trebuie să verifice dacă acesta este bine întins. Prin aruncarea unei mingi el/ea poate observa dacă aceasta revine corect din fileu. Dintr-un fileu bine întins mingea trebuie să revină corect dar materialul din care este confecționat fileul nu trebuie să fie prea elastic.
Dacă fileul face "burtă" atunci nu poate fi folosit. Planul vertical al fileului trebuie să fie de-a lungul axei liniei de centru, perpendicular pe suprafața de joc.
Antenele trebuie să fie amplasate de o parte și de alta a fileului, în zona 4 a fiecărui teren, deasupra liniilor laterale, astfel încât terenurile să fie cât se poate de identice. (Diagrama 3)
2. Meciul nu va putea fi jucat dacă ochiurile fileului sunt rupte (v. Regula 10.3.2).
3. Al doilea arbitru trebuie să măsoare înălțimea fileului înainte de tragerea la sorți, folosind o tijă (de preferință metalică) special destinată acestui scop și care face parte din echipamentul auxiliar cerut la teren. Pe tijă se vor marca înălțimile de 243/245 cm pentru bărbați și 224/226 cm pentru femei. Pe parcursul măsurătorii, primul arbitru trebuie să-l însoțească pe cel de-al doilea arbitru, pentru a verifica.
4. În timpul meciului (și în special la începutul fiecărui set) asistentul de linie corespondent trebuie să verifice dacă benzile laterale sunt amplasate perpendicular pe suprafața de joc, deasupra liniilor laterale și dacă antenele se află exact la marginea exterioară a benzilor. Dacă el constată o iregularitate, trebuie să o corecteze imediat.
5. Înaintea meciului (înaintea încălzirii oficiale) și pe tot parcursul acestuia, arbitrii trebuie să se asigure că stâlpii sau scaunul arbitrului nu prezintă pericol de accidentare pentru jucători (ex: protuberanțe ale manivelei, cabluri de fixare a stâlpilor, etc.).
6. **Echipment adițional:** băncile de rezervă, masa scorerului, două sonerii electrice cu becuri roșii/galbene (câte unul lângă fiecare antrenor principal) pentru a semnaliza cererile de întrerupere regulamentară (când nu se folosesc tabletele), un scaun (platformă) pentru primul arbitru, o tijă pentru măsurarea înălțimii fileului, un aparat pentru măsurarea presiunii mingilor de joc, o pompă, un termometru, un aparat pentru măsurarea umidității aerului, un suport pentru cele 6 mingi de joc, plăcuțe pentru înlocuiri -pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, vezi manualul specific al competiției pentru o listă cu numerele acceptate, cel puțin 8 prosoape absorbante (40x40 cm. sau 40x80 cm.) pentru ștergătorii rapizi de teren, câte două scaune pentru fiecare arie de pedeapsă și o bluză/vestă pentru Libero. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, la masa scorerului trebuie să se afle o sonerie (avertizor sonor) pentru a fi semnalizate greșelile de rotație, greșelile Libero-ului, T.O. Tehnice și solicitările pentru înlocuirile de jucători.



7. De asemenea organizatorii trebuie să asigure un set de antene și un fileu de rezervă sub masa scorerului.
8. La competițiile mondiale și oficiale ale FIVB este obligatoriu să existe o tabelă de marcaj electronică, precum și una manuală la masa scorerului.

REGULA 3 - MINGEA

1. Lângă masa scorerului trebuie să fie amplasat un suport pentru 6 mingi de joc (5 mingi în joc + 1 minge de rezervă).
2. Înaintea meciului, al doilea arbitru trebuie să intre în posesia celor 5 mingi de joc, cărora trebuie să le verifice caracteristicile (culoare, circumferința, greutate și presiune). Al doilea arbitru răspunde de aceste mingi pe toată durata meciului.
3. Trebuie să se folosească numai mingi omologate de FIVB (pentru fiecare competiție se stabilesc marca și tipul mingei). Arbitrii trebuie să verifice acest lucru și, dacă ștampila FIVB nu este tipărită pe minge, ei pot decide să nu înceapă meciul.

4. Sistemul cu cinci mingi în joc - în timpul meciului:

În zona liberă vor fi folosiți 6 culegători de mingi (copii de mingi) amplasați în locurile indicate în Diagrama 10 din Regulamentul Jocului de Volei.

Înaintea începerii meciului copiii de mingi din pozițiile 1, 2, 4 și 5 vor primi câte o minge de la al doilea arbitru, care apoi oferă cea de a cincea minge jucătorului la serviciu (la fel se întâmplă și înaintea setului decisiv);

În timpul meciului, când mingea este afară din joc:

- 4.1 Dacă mingea este în afara terenului, cel mai apropiat copil de mingi o va recupera și o va trimite imediat, prin rostogolire, în așa fel încât să ajungă la copilul care a înmănat mingea jucătorului de la serviciu.
- 4.2 Mingea va fi transferată între copiii de mingi prin rostogolire pe sol (nu prin aruncare) numai atunci când mingea este afară din joc. De preferat este să se evite trimiterea mingii pe partea terenului unde este masa scorerului.
- 4.3 Dacă mingea se află în teren, atunci jucătorul cel mai apropiat de ea trebuie să o trimită în afara terenului, prin rostogolire, peste cea mai apropiată linie de margine.
- 4.4 Atunci când mingea este afară din joc, copilul de mingi din poziția 1 sau 2 ori 4 sau 5 trebuie să înmâneze mingea jucătorului la serviciu, cât mai curând posibil, pentru ca serviciul să fie efectuat fără nicio întârziere.



REGULA 4 - ECHIPELE

1. Delegația echipei poate fi formată din maximum 17 persoane între care 12 jucători (dintre ei pot fi cel mult 2 Libero) și maximum 5 oficiali. Cei 5 oficiali sunt: antrenorul principal, maximum 2 antrenori secunzi, un medic și un terapeut.

Pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB, în foaia de arbitraj pot fi înregistrați și pot juca în meci până la 14 sportivi. Cei cinci oficiali (aici se include și antrenorul) sunt aleși de către antrenor și vor fi înregistrați atât în foaia de arbitraj cât și în formularul O-2 (bis).

Conducătorul delegației (Team Manager) și Jurnalistul acreditat nu pot sta pe banca de rezerve sau în aria de control. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, medicul și terapeutul trebuie să facă parte din delegație și să fie acreditați în prealabil de FIVB.

Dacă, pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB, 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.

Înainte meciului (în timpul protocolului oficial) arbitrii trebuie să verifice numărul persoanelor autorizate să stea așezate pe banca de rezerve sau în aria de încălzire.

Membrii echipei (jucători și membri ai staffului tehnic), care participă la încălzirea oficială, trebuie să se situeze, în principiu, în partea lor de teren. Pot sta în partea opusă de teren, dar numai în apropierea fileului, pentru a nu deranja încălzirea echipei adverse.

2. Pentru competițiile oficiale și mondiale ale FIVB, regulamentele specifice vor stabili cum vor fi desemnați cei 12/14 jucători pentru fiecare meci. Ei vor trebui să poarte aceleași numere pe echipament în fiecare meci. **Notă:** Pentru anumite competiții FIVB este permis ca echipa să aibă 14 jucători. În acest caz este obligatoriu ca echipa să joace cu doi Libero. Regulamentul specific al fiecărei competiții va indica ce sistem se aplică.
3. În mod normal, la meciurile sau turneele internaționale, primul arbitru nu are obligația de a cere documente pentru a verifica identitatea jucătorilor înregistrați în foaia de arbitraj (identitatea lor trebuie verificată în prealabil de Comitetul de Control al jocului sau turneului). Dacă totuși există un regulament specific care să restricționeze participarea și nu este niciun Comitet de Control, ținând cont de regulile specifice, primul arbitru trebuie să verifice identitatea jucătorilor. Jucătorii aflați sub incidența regulilor nu vor participa la joc. Dacă există o divergență, atunci primul arbitru va consemna decizia sa în foaia de arbitraj sau într-un raport suplimentar (în cazul meciurilor internaționale el poate cere opinia sau decizia Sub-Comitetului de Apel).



4. Antrenorul și căpitanul de echipă (care au sarcina să verifice și să semneze foaia de arbitraj sau lista cu componența echipei din foaia electronică de arbitraj) sunt răspunzători de identitatea jucătorilor înscriși în foaia de arbitraj.
5. Primul arbitru trebuie să verifice echipamentul membrilor echipelor. El/ea trebuie să aducă la cunoștința Președintelui Juriului de Meci orice neregularitate cu privire la echipamentul jucătorilor sau al oficialilor echipelor și, apoi, să urmeze instrucțiunile acestuia. Jucătorii unei echipe trebuie să poarte același echipament iar tricourile trebuie să nu fie în afara șorturilor. În caz contrar, arbitrul este obligat să ceară jucătorului într-un mod politicos să-și aranjeze ținuta introducând tricoul în șort, în special la începutul meciului și al seturilor. Tricourile mulate ce nu se poartă în șort, sunt însă acceptate.
Căpitanul echipei trebuie să poarte o bandă (8x2 cm) sub numărul de pe piept, care să fie ușor de văzut pe durata întregului meci. Arbitrii trebuie să verifice acest lucru la începutul meciului.
6. Dacă echipele se prezintă la joc cu echipament de aceeași culoare, echipa trecută prima pe foaia de arbitraj (înaintea tragerii la sorți, conform Tabelii Berger) trebuie să schimbe echipamentul.
7. Oficialii aflați pe banca de rezerve (conform autorizării prealabile) trebuie să se conformeze următoarelor opțiuni de purtare a echipamentului:
 - 7.1 toți să poarte trening și tricou de aceeași culoare și model, *sau*
 - 7.2 toți să poarte sacou, cămașă, cravată (pentru bărbați) și pantaloni lungi de aceeași culoare și model, cu excepția terapeutului care poate purta treningul echipei și tricou.Asta înseamnă că în cazul în care antrenorul își scoate haina sau bluza de trening, și ceilalți oficiali trebuie să și le scoată la rândul lor în același moment, pentru a păstra o ținută uniformă.
8. Înaintea meciului arbitrii trebuie să verifice dacă numerele de pe echipamentul de joc sunt aceleași cu cele înscrise în lista cu componența echipei din foaia de arbitraj. În acest mod se evită situațiile neplăcute ce pot apărea ulterior.

REGULA 5 - CONDUCĂTORII ECHIPEI

1. Primul arbitru trebuie să se informeze cine este căpitanul în joc și cine este antrenorul, singurii care pot interveni în timpul meciului. Arbitrii trebuie să știe pe tot parcursul meciului cine sunt căpitanii în joc.
2. În timpul meciului, al doilea arbitru trebuie să verifice dacă jucătorii de rezervă sunt așezați pe bănci sau se află în aria de încălzire. În timpul seturilor, jucătorilor aflați în aria de încălzire, nu li se permite să folosească mingile, dar pot folosi alte dispozitive pentru încălzire (benzi de stretching).



3. Dacă un căpitan de echipă cere o explicație primului arbitru cu privire la aplicarea unei reguli de joc, acesta din urmă este obligat să răspundă, nu numai prin repetarea semnalizării ci și utilizând limba oficială a FIVB (engleza), vorbind pe scurt, folosind expresii din Regulamentul Jocului de Volei. Căpitanul în joc are dreptul să ceară explicații, în numele colegilor săi de echipă, doar asupra aplicării sau interpretării unei reguli de joc.
4. Cu excepția întreruperilor de joc regulamentare (time-out și înlocuiri de jucători), antrenorul nu are dreptul să ceară altceva membrilor corpului de arbitraj. În cazul în care pe tabela de marcaj nu este înscris numărul de întreruperi regulamentare deja consumate și/sau nu este afișat ori nu este corect scorul, antrenorul se poate informa la scorer, dar numai atunci când mingea este afară din joc.
5. Antrenorul nu are dreptul de a intra în teren și nici de a se apropia de linia laterală pe întreaga durată a meciului (nici pe timpul fazelor, nici al întreruperilor de joc). Arbitri trebuie să îi reamintească această regulă dacă este necesar. (Regula 5.2.3.4)
6. Atragem atenția că nici Șeful Delegației și nici Jurnalistul acreditat (chiar dacă fac parte din delegația oficială) nu au dreptul de a sta în spatele bancii de rezerve ci în locurile special prevăzute pentru ei.

REGULA 7 - STRUCTURA JOCULUI

1. Fișa cu poziția inițială trebuie verificată de al doilea arbitru și de către scorer înainte de a o înregistra în foaia de arbitraj. Ei trebuie să verifice dacă numerele jucătorilor înscrși în fișa cu poziția inițială se află printre cele înregistrate în foaia de arbitraj. Dacă există vreo neconcordanță, fișa va fi refuzată și al doilea arbitru va trebui să solicite o nouă fișă. Dacă nu se folosesc tabletele montate pe stâlp pentru arbitrii (sistemul ES-bench / ES-referee), fișa cu poziția inițială trebuie să rămână în posesia celui de al doilea arbitru, astfel încât să poată verifica poziția echipei în orice moment.
2. Imediat ce se termină setul, al doilea arbitru trebuie să ceară antrenorului fișa cu poziția inițială pentru setul următor în scopul evitării prelungirea intervalului de 3 minute dintre seturi.
Dacă antrenorul întârzie sistematic reluarea jocului, prin nepredarea la timp a fișei cu poziția inițială, primul arbitru trebuie să sancționeze echipa pentru întârziere.
3. În cazul unei greșeli de poziție, după semnalizarea oficială, arbitrul trebuie să arate și jucătorii care au greșit. Dacă un capitan în joc solicită explicații suplimentare, atunci al doilea arbitru trebuie să scoată din buzunarul său fișa cu poziția inițială (sau să verifice tableta de pe stâlp) și să-i arate căpitanului (pe fișă sau pe tabletă) jucătorii care au comis greșeala.



REGULA 8 - SITUAȚII DE JOC

1. Este foarte important să înțelegem exact importanța cuvântului “*complet*” din Regula 8.4.1. (partea din minge care atinge solul este *complet* în afara liniilor de delimitare); trebuie știut că mingea se comprimă în momentul contactului cu podeaua și astfel, dacă atinge linia **la un moment dat în cursul compresiei**, este considerată “în teren”, iar dacă nu atinge linia, este considerată “afară”.
2. Cablurile care susțin fileul, în afara celor 9.50/10.00 m, nu aparțin acestuia. Aceeași regulă se aplică și în cazul stâlpilor. Astfel, dacă mingea atinge partea exterioară a fileului, în afara benzilor laterale (9 m), atunci se consideră că a atins un “obiect străin” și această greșală trebuie fluierată și semnalizată de ambii arbitri ca “minge afară” iar asistenții de linie prin fluturarea steagului.

REGULA 9 - JUCAREA MINGII

1. Împiedicarea jucării mingii, în zona liberă, de către asistenții de linie, al doilea arbitru sau antrenori:
 - dacă mingea lovește un oficial sau un antrenor atunci mingea este considerată “afară” (Regula 8.4.2).
 - dacă un jucător se sprijină pe un oficial sau pe un antrenor pentru a juca mingea atunci se consideră “lovitură ajutată” (Regula 9.1.3), greșeala fiind a jucătorului. Faza nu se repetă.
2. Se subliniază că trebuie sancționate prin fluier doar greșelile care au fost văzute. Primul arbitru trebuie să privească doar partea corpului care este în contact cu mingea. În aprecierea lovirii mingii, el nu trebuie să fie influențat nici de poziția corpului înainte sau după lovire și nici de sunetul contactului cu mingea. Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj a FIVB insistă asupra faptului că arbitrii trebuie să permită atât lovirea de sus din degete a mingii, cât și oricare alt contact care este legal conform regulamentului.
3. Pentru a înțelege mai bine Regula 9.2.2 (“Mingea nu trebuie să fie prinsă și/sau aruncată. Ea poate ricoșa în orice direcție”):

O minge jucată este definită de faptul că mingea ricoșează din punctul de contact, în timp ce o minge aruncată implică două acțiuni, prima de prindere și a doua de aruncare.
4. Arbitrul trebuie să fie atent la acuratețea contactului cu mingea, mai ales când se folosește fenta în atac (mingea “pusă”, “plasată”) prin schimbarea direcției mingii în timpul plasării ei. Plasarea mingii este permisă dar fără ca mingea să fie prinsă și/sau aruncată. Plasarea mingii înseamnă lovirea ei (atunci când mingea este complet deasupra marginii superioare a fileului) printr-o execuție “fină”, cu mâna sau cu degetele.

Primul arbitru trebuie să fie foarte atent la mingile puse. Dacă, după “plasarea”ei, mingea nu ricoșează instantaneu ci este acompaniată de mână, este considerată a fi aruncată, ceea ce este o greșală care trebuie sancționată.



5. Acțiunea unui jucător de a bloca poate fi o greșeală dacă mingea nu este doar interceptată ci este ținută (ridicată, împinsă, aruncată, purtată). În aceste situații arbitrul trebuie să sancționeze acțiunea ca o "minge ținută" (dar nu trebuie exagerat).
6. Considerăm "prima lovitură" a echipei, din cele trei regulamentare, în 4 cazuri:
 - 6.1. recepția serviciului;
 - 6.2. recepția atacului advers (nu doar lovitură de atac ca procedeu tehnic ci toate loviturile de atac; vezi Regula 13.1.1);
 - 6.3. recepția mingii provenite din blocajul advers;
 - 6.4. recepția mingii provenite din propriul blocaj.
7. În concordanță cu spiritul competițiilor internaționale și pentru a încuraja fazele lungi și acțiunile spectaculoase, vor fi sancționate prin fluier numai greșelile evidente. De aceea, arbitrul va judeca mai puțin sever lovirea mingii, dacă jucătorul nu se află într-o poziție foarte bună de a juca. De exemplu:
 - 7.1. un ridicător aleargă după o minge sau este nevoit să execute o acțiune rapidă pentru a încerca să dea o pasă pentru coechipieri
 - 7.2. jucătorii care aleargă sau execută acțiuni rapide pentru a juca o minge după ce aceasta a ricoșat din blocaj sau din alt coechipier
 - 7.3. prima lovitură a echipei poate fi lăsată "liberă" cu excepția cazului când un jucător prinde și/sau aruncă mingea.

REGULA 10 - MINGE LA FILEU ȘI REGULA 11 - JUCĂTOR LA FILEU

1. Regula 10.1.2 permite ca mingea să fie jucată în zona liberă adversă. *Asistenții de linie și al doilea arbitru trebuie să înțeleagă foarte bine această regulă !!!* În timpul meciului trebuie să recunoască practic aceste situații și să se deplaseze în așa fel încât să permită jucătorilor să re-direcționeze mingea din zona liberă adversă către propriul teren !

Dacă mingea depășește planul vertical al fileului **prin** spațiul de trecere, îndreptându-se către zona liberă adversă și va fi lovită de jucătorul ce încearcă să o readucă în propriul teren, arbitrii trebuie să fluiera greșeala în momentul contactului cu mingea și să semnalizeze "minge afară".
2. Acțiunea de jucare a mingii implică elanul, lovirea (sau încercarea) și aterizarea sigură, care face jucătorul să fie gata de o nouă acțiune.

Acțiunea de a juca mingea este acțiunea unui jucător, care se află aproape de minge și încearcă să o joace, chiar dacă nu o atinge. Trebuie să fim atenți la următoarele situații:

 - dacă mingea trimisă din terenul advers în fileu face ca fileul să-l atingă pe jucător (Regula 11.3.3), atunci nu este greșeala jucătorului. Jucătorul poate avea o reacție de apărare dar nu are dreptul de a face o mișcare activă către minge, în scopul de a-i schimba traiectoria normală. Acest din urmă caz trebuie considerat ca o atingere a fileului.
 - contactul cu fileul al părului unui jucător : acesta trebuie considerat o greșeală numai dacă este evident că afectează posibilitatea adversarului de a juca mingea ori întrerupe faza (ex. părul strâns într-o "coadă de cal" se agață în fileu);



3. Dacă un jucător atinge părți ale fileului (banda superioară a fileului în afara antenelor, cabluri, stâlpi) aflate în afara antenelor nu se consideră o greșeală, atâta timp cât nu afectează structura fileului.
4. Arbitrii trebuie să facă deosebirea clară între pătrunderea cu talpa în terenul advers dincolo de linia de centru și pătrunderea cu orice altă parte a corpului de deasupra tălpilor. Când se pătrunde cu talpa, o parte a ei trebuie să rămână în contact cu linia sau să se afle deasupra ei.
5. În cazul unor meciuri de un înalt nivel, jocul în apropierea fileului capătă o importanță deosebită, iar arbitrii trebuie să fie foarte atenți în special la situațiile când mingea atinge "vârful" blocajului și apoi ajunge în afara terenului.
În plus, arbitrii trebuie să fie atenți la cazurile de interferență. Atingerea fileului între antene, de către un jucător aflat în cursul acțiunii de joc a mingii, chiar dacă doar încercând să o joace sau fentând (lovitură falsă), este o greșeală. Dacă mișcarea naturală a mingii este afectată de o acțiune deliberată prin fileu sau când se trage de fileu și acesta „aruncă” mingea (ca la o praștie), este o interferență. Un jucător care împiedică un adversar să se deplaseze regulamentar pentru a juca mingea face greșeala de interferență. Ruperea frânghiilor, a fileului, prin tragerea de acestea, este o interferență.
6. Pentru o bună colaborare între cei doi arbitri, sarcinile vor fi împărțite după cum urmează: primul arbitru se va concentra, **în primul rând**, pe traiectoria mingii iar cel de al doilea arbitru se va concentra pe greșelile la fileu pe întreaga durată a fazei.

REGULA 12 - SERVICIUL

1. Pentru a autoriza serviciul, arbitru trebuie doar să se asigure că jucătorul este în posesia mingii, necontând dacă sportivul este pregătit sau nu să servească. Primul arbitru trebuie să fluiera imediat. Într-o desfășurare normală a meciului (fără înlocuiri, penalizări, etc), pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, se ia în considerare o durată de 15 secunde pentru autorizarea serviciului de la sfârșitul fazei precedente.
2. Înainte de a fluiera pentru autorizarea serviciului, primul arbitru trebuie să verifice dacă televiziunea nu dorește să efectueze o reluare a unei faze de joc, caz în care fluierul trebuie întârziat. (maxim de 8 ori pe set și 7 sec. pentru fiecare întrerupere) – pentru această situație există o lampă specială montată pe scaunul arbitrului.
3. Primul arbitru și asistentul de linie corespondent trebuie să fie atenți la poziția jucătorului de la serviciu, în momentul loviturii sau al desprinderii pentru un serviciu din săritura. Asistentul de linie trebuie imediat să semnalizeze primului arbitru, în cazul în care o greșeală a fost comisă, iar primul arbitru trebuie să o sancționeze. Jucătorul de la serviciu își poate începe acțiunea din afara zonei de serviciu dar el trebuie să fie complet în zona de serviciu în momentul contactului (sau în momentul desprinderii pentru un serviciu din săritură).



4. În momentul serviciului primul arbitru trebuie să urmărească echipa la serviciu, în timp ce al doilea arbitru trebuie să urmărească echipa la primire.
5. Dacă jucătorul aflat la serviciu nu se deplasează direct către serviciu sau nu acceptă mingea trimisă de culegătorul de mingi, încercând să întârzie intenționat jocul, atunci echipa poate primi sancțiuni pentru întârziere.
Cele 8 secunde încep să fie cronometrate după fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului.
6. Primul arbitru trebuie să urmărească cu atenție paravanul efectuat în timpul execuției serviciului, când un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu, mișcă brațele, sar sau se balansează lateral ori stau grupați pentru a împiedica adversarii să vadă jucătorul la serviciu și traiectoria mingii până la traversarea planului vertical al fileului. (ambele criterii trebuie îndeplinite pentru a putea fi considerat paravan). Astfel, dacă mingea servită poate fi văzută pe traiectoria avută până la traversarea fileului, nu se poate considera paravan.

REGULA 13 – LOVITURA DE ATAC

1. În cazul unui atac neregular al unui jucător din linia a doua sau al unui Libero, este foarte important să fim conștienți că greșeala se produce numai dacă atacul devine efectiv (adică mingea depășește în întregime planul vertical al fileului sau este atinsă de un jucător advers).

REGULA 14 – BLOCAJUL

1. Un jucător de la blocaj are dreptul să blocheze mingea, pe deasupra fileului, **în spațiul de joc advers cu condiția ca:**
 - după prima sau a doua lovitură a celeilalte echipe mingea să fie direcționată spre terenul echipei aflate la blocaj și
 - nici un jucător al echipei adverse să nu fie destul de aproape de fileu, în acea parte a terenului, încât să poată continua acțiunea.
De aceea, dacă un jucător al echipei adverse este aproape de mingea și o poate juca, blocajul în terenul advers înaintea sau în timpul atacului este o greșeală.
După a treia lovitură a echipei adverse orice mingea poate fi blocată în spațiul de joc advers.
2. Mingile pasate, sau care pot fi considerate drept pase, și care nu traversează fileul spre terenul advers (deci *nu atacurile*), nu pot fi blocate regulamentar, cu excepția cazului când blocajul are loc după a treia lovitură a echipei.
3. Dacă unul dintre jucătorii de la blocaj lovește mingea peste fileu, în spațiul de joc advers, printr-o lovitură specifică atacului în loc doar să o intercepteze, se consideră o greșeală (expresia “peste fileu” înseamnă depășirea fileului cu palmele, pe deasupra, în spațiul de joc advers).



4. Atâta timp cât mingea poate lovi orice parte a corpului, înseamnă că în cazul în care mingea atinge piciorul unui jucător de la blocaj nu este o greșeală și se consideră a fi blocaj !

REGULA 15 - ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE

1. T.O. și T.T.O.

1.1. Pentru a solicita un T.O. antrenorul trebuie să folosească semnalizarea oficială. Dacă antrenorul doar se ridică, cere verbal sau apasă avertizorul sonor, arbitrii trebuie să fie pro-activi, să comunice cu antrenorul, înainte de a autoriza sau a respinge cererea. Dacă cererea unui T.O. este respinsă, primul arbitru trebuie să decidă dacă acțiunea a fost o intenție de întârziere a jocului și trebuie să o sancționeze conform regulamentului.

~~1.2. Asistentul scorer trebuie să anunțe cu o sonerie sau cu un alt avertizor sonor Timpurile Tehnice de Odihnă (T.T.O), imediat după ce o echipă a câștigat punctul 8 respectiv 16 (aceasta nu este o responsabilitate a celui de al doilea arbitru). Tot asistentul scorer trebuie să anunțe sfârșitul T.T.O cu soneria sau avertizorul sonor. Crainicul va trebui să anunțe: "primul T.T.O". La sfârșitul lui trebuie să spună: "sfârșitul T.T.O". O procedură asemănătoare trebuie să se folosească la cel de al doilea T.T.O. Al doilea arbitru trebuie să prevină ca jucătorii să intre în teren înainte de sunetul soneriei care anunță sfârșitul T.T.O. În mod firesc al doilea arbitru trebuie să verifice activitatea asistentului scorer, dacă apare vreo problemă.~~

2. Procedura înlocuirilor de jucători.

2.1. Al doilea arbitru se va poziționa între stâlp și masa scorerului, și, dacă scorerul nu a evidențiat ceva neregulamentar, va semnaliza (prin încrucișarea brațelor) către jucători ca aceștia să efectueze înlocuirea.

În cazul unei înlocuiri multiple, al doilea arbitru va aștepta semnalizarea de confirmare a terminării înregistrării, făcută de scorer după fiecare înlocuire, și apoi va continua să permită următoarele înlocuiri.

În cazul înlocuirilor de jucători solicitate prin intermediul tabletei (aplicația ES-bench/ES-referee), software-ul va preveni înlocuirile neregulamentare și va înregistra automat înlocuirea în foaia de arbitraj electronică, astfel încât al doilea arbitru nu va interveni decât în cazurile extreme, în care apare o întârziere. Atribuțiile scorerului se schimbă, în acest caz, de la înregistrarea înlocuirii la acceptarea (sau respingerea) ei în format electronic.

Trebuie subliniat că *cererea pentru înlocuire devine efectivă* în momentul intrării jucătorului în zona de înlocuire, indiferent ce metodă de anunțare sau de înregistrare a înlocuirii este folosită.

2.2. Înlocuirile multiple se vor efectua numai succesiv: mai întâi prima pereche de jucători - unul dintre jucători va părăsi terenul, iar înlocuitorul său va intra pe teren, apoi următoarea pereche de jucători ș.a.m.d. Această procedură va permite scorerului să verifice corectitudinea înlocuirilor una câte una. În cazul înlocuirilor multiple, jucătorii de rezervă ar trebui să se apropie în mod grupat de zona de înlocuire. Dar, dacă apare o mică diferență de timp între intrarea primului și a celui de al doilea, dar este evident că sunt parte a aceleiași înlocuiri, arbitrii trebuie să fie mai puțin severi în judecarea acestei acțiuni. O ușoară defazare între cei doi (trei) jucători este permisă atâta timp cât nu duce



la întârzierea jocului (ex.: al doilea/treilea jucător de rezervă ar trebui să intre în zona de înlocuire cel mai târziu în momentul în care s-a terminat acțiunea de înregistrare a precedentei înlocuiri).

În cazul folosirii tabletei, înlocuirile multiple sunt permise, și pot avea loc în același moment, pentru a nu întârzia meciul. Al doilea arbitru poate, de aceea, să permită înlocuirile, fără nicio restricție.

2.3. Este foarte important pentru arbitri să se asigure că jucătorii se mișcă rapid și calm.

Conform noii metode de înlocuire, situațiile în care echipa va fi sancționată pentru întârziere, datorită jucătorului care nu este pregătit să intre în joc, se vor diminua.

Este responsabilitatea atât a celui de-al doilea arbitru cât și a scorerului, să nu folosească fluierul sau avertizorul sonor dacă jucătorul nu este pregătit să intre în joc, așa cum o cer regulile. Dacă nu s-a produs nicio întârziere, cererea pentru înlocuire va trebui respinsă de către al doilea arbitru, fără vreo altă sancțiune.

3. În cazul unei accidentări, arbitrii trebuie să oprească jocul și să permită echipei medicale să intre în teren. Când un jucător este accidentat și trebuie să părăsească terenul, se va cere înlocuirea lui regulamentară. Dacă nu este posibil, atunci poate fi efectuată o înlocuire excepțională, în limitele regulamentului, folosind oricare dintre jucătorii de rezervă care nu se află **în teren în momentul accidentării**.

Arbitrii trebuie să facă diferența între o *înlocuire neregulamentară* (când o înlocuire neregulamentară s-a produs și jocul este reluat fără ca arbitrul scorer sau al doilea arbitru să observe greșeala, Regula 15.9) și o *cerere pentru înlocuire neregulamentară* care, în momentul cererii, este observată de scorer sau al doilea arbitru (Regula 16.1.3). Această cerere trebuie refuzată și echipa va fi sancționată pentru întârziere.

4. Se permit înlocuiri înaintea începerii unui set dar vor fi înregistrate în foaia de arbitraj, ca orice altă înlocuire regulamentară. În acest caz, antrenorul trebuie să solicite înlocuirea de jucători folosind semnalizarea oficială, nu numai să trimeată jucătorul de rezervă în zona de înlocuire.

5. Arbitrii trebuie să studieze foarte atent și să înțeleagă exact regula "Cereri nefondate" (Regula 15.1.11):

- ce înseamnă "cerere nefondată";
- care sunt cazurile tipice;
- care este procedura ce va fi urmată în astfel de cazuri;
- ce trebuie făcut dacă o echipă repetă acest lucru în același meci.

În timpul meciului, primul arbitru trebuie să verifice dacă al doilea arbitru aplică bine cerințele regulii "Cereri nefondate". Al doilea arbitru trebuie să se asigure, deasemeni, că orice cerere nefondata este înregistrată în secțiunea respectivă din foaia de arbitraj.

6. Asistentul scorer înregistrează schimbările Libero-ului și redeseemnările lui pe o foaie separată special destinată acestui scop (formularul R-6), astfel încât să se poată ști în orice moment numărul jucătorului schimbat de Libero. (În cazul foii electronice de arbitraj, scorerul și scorerul-asistent trebuie să colaboreze pentru urmărirea și înregistrarea schimbărilor Libero-ului).



7. Nu este permis să se solicite o nouă cerere de *întrerupere regulamentară de joc* (T.O. sau înlocuire), în cadrul aceleiași *întreruperi de joc* (timpul scurs de la sfârșitul unei faze de joc finalizate și până la fluierul primului arbitru pentru autorizarea următorului serviciu) în care echipei i s-a refuzat o cerere și a fost sancționată pentru întârziere. **Exemplu:** o echipă solicită un T.O. după fluierul primului arbitru, echipele se opresc și se produce o întârziere ce duce la sancționarea echipei; în acest moment, echipa nu mai poate solicita un alt T.O., sau o înlocuire de jucător (exceptând cazul excepțional al unei accidentări), înainte ca meciul să se reia.

REGULA 16 - ÎNTÂRZIERI ALE JOCULUI

1. Arbitrul trebuie să cunoască exact diferența dintre o cerere nefondată și o întârziere.

Câteva exemple, printre altele, ce pot fi considerate **cerere nefondată**, în cazul în care se întâmplă prima dată în meci:

- cerere de T.O. făcută de un antrenor secund;
- solicitarea unui T.O., făcută după fluierul arbitrului de autorizare a serviciului sau chiar în timpul fazei de joc;
- cererea celei de a șaptea înlocuiri de jucător sau a celui de al treilea T.O.;
- cererea unei a doua înlocuiri de jucător înainte ca o fază de joc completă să fi avut loc (excepție: accidentarea sau imbolnăvirea).

Dacă o cerere nefondată produce o întârziere, se sancționează echipa cu întârziere, iar echipa are încă dreptul la o cerere nefondată.

Câteva exemple, printre altele, de **întârziere**:

- repetarea unei cereri nefondate, indiferent de tipul ei;
- cererea unei înlocuiri neregulamentare ce este descoperită înainte reluării jocului;
- întârzierea jocului provocată de cererea unui jucător de a-și lega șiretul;
- repetarea unei schimbări întârziate a unui Libero, făcută după fluierul arbitrului dar înainte serviciului;
- cererea ștergerii terenului, ce este considerată de către primul arbitru ca fiind făcută intenționat, în scopul întârzierii jocului;

2. Arbitrii trebuie să prevină încercările intenționate sau neintenționate de a întârzi jocul.

Cele mai multe cazuri de "întârziere" pentru ștergerea terenului sunt cauzate de lipsa de activitate a ștergătorilor rapizi. Arbitrii ar trebui, așadar, să îi pregătească pe aceștia dinaintea meciului, astfel încât dacă ei curăță rapid terenul la sfârșitul fiecărui punct, nu va mai fi nevoie ca jucătorii să ceară ștergerea terenului - și astfel avertismentele și sancțiunile pentru întârziere vor fi reduse. Pe durata meciului, Primul Arbitru trebuie să fie proactiv și să direcționeze munca ștergătorilor, fără să accepte cereri de ștergere din partea jucătorilor, care însă pot interveni și indica ștergătorului zona udă. Este în sarcina primului arbitru să decidă dacă cererile jucătorilor pentru ștergerea terenului reprezintă întârzieri evidente ale jocului și să impună sancțiuni, la nevoie.

3. Ștergerea terenului.

Principalul obiectiv al procedurii actuale este de a asigura securitatea jucătorilor și curgerea firească a jocului, precum și să evite ca jucătorii să ștergă ei înșiși podeaua. Atragem atenția că sistemul s-a schimbat, nu mai există ștergători cu „T”-uri ci doar ștergători rapizi, cu prosoape.

3.1. Ștergătorii de teren și echipamentul necesar.

3.1.1. Ștergătorii de teren.

Sunt necesari câte doi ștergători pentru fiecare teren, deci patru în total. Ștergătorii trebuie să fie foarte bine pregătiți pentru sarcina aceasta; este de ajutor dacă sunt jucători de volei experimentați.

3.1.2. Echipamentul de șters.

Constă în opt prosoape absorbante (dimensiune minima 40x40 și maxima 40x80); 4(2-2) trebuie să fie disponibile lângă masa scorerului și 4 (2-2) la ștergătorii care stau așezați pe scăunele;

3.1.3. Amplasarea ștergătorilor (Diagrama A)

3.1.3.1. Câte un ștergător rapid pentru fiecare teren (2 în total) va sta pe vine, în spatele celui de-al doilea arbitru, pregătit pentru a interveni în caz de umezire a terenului.

3.1.3.2. Un ștergător rapid lângă fiecare arie de încălzire (2 în total) care stau așezați pe scăunele.

3.1.3.3. Ștergătorii trebuie să aibă grijă să nu obstrucționeze niciun panou publicitar ce inconjoară terenul de joc, indiferent de locul în care se află, mai ales pe cele din spatele scaunului primului arbitru.

3.2. Cum se șterge terenul

Pentru a asigura continuitatea jocului și pentru a stopa tactica de a întârzia jocul, FIVB a decis următoarele:

3.2.1. Dacă este necesar, când mingea este "afară din joc" (între două faze de joc):

3.2.1.1. Ori de câte ori un ștergător rapid observă o pată de umezeală pe teren trebuie să ridice mâna pentru a semnaliza și apoi trebuie să aștepte până când jocul este oprit. Imediat după fluierul arbitrului de oprire a jocului, ștergătorul(ii) care a(u) ridicat mâna trebuie să alerge, cu două prosoape, către pata umeză. În fiecare teren ștergătorul care stă în spatele celui de-al doilea arbitru are în grijă zona de atac.

Ștergătorii aflați lângă aria de încălzire trebuie să aibă grijă de zona de apărare, grăbindu-se spre pata umeză imediat ce arbitrul a fluierat oprirea jocului.

Dacă sunt mai multe pete, pata care va fi ștearsă prima va fi cea din zona de atac. Cea din apărare va fi ștearsă apoi.

3.2.1.2. După ștergerea rapidă a umezelii, ștergătorii trebuie să alerge afară din teren pe drumul cel mai scurt pentru ca apoi să își reia poziția inițială.

3.2.1.3. Timpul de ștergere nu poate depăși 6-8 secunde. Nu trebuie să fie întârziat jocul din cauza ștergătorilor.



- 3.2.1.4. Arbitrii nu ar trebui să se amestece în activitatea ștergătorilor. Totuși, primul arbitru are autoritatea să regleze activitatea ștergătorilor, dacă aceștia deranjează jocul sau nu-și îndeplinesc bine sarcinile.
- 3.2.1.5. Jucătorii sau antrenorii nu au voie să ceară intervenția ștergătorilor sau să influențeze activitatea lor. Orice jucător care întârzie meciul, sub pretextul că șterge podeaua, este sancționabil cu un avertisment de întârziere (acordat echipei). Dacă o echipă se opune reluării jocului în urma unui T.O., pe motiv că podeaua este umedă, poate fi sancționată cu un avertisment pentru întârziere.

Anumite Competiții Internaționale pot folosi un alt sistem de ștergere ce va fi detaliat în regulamentul specific acelei competiții.

3.3. Responsabilitățile jucătorilor

Arbitrul nu trebuie să aștepte ca sportivii să termine de curățat sau să își reia locul, în cazul în care jucătorii, pe riscul lor, șterg terenul cu propriul prosop. Dacă ei/ele nu se vor afla în poziție regulamentară în momentul repunerii mingii în joc, arbitrii trebuie să fluiera greșeală de poziție.

REGULA 18 - INTERVALELE DINTRE SETURI ȘI SCHIMBĂRILE DE TEREN

1. În timpul intervalelor dintre seturi, jucătorii pot folosi mingile pentru a se încălzi în zona liberă, *dar altele decât cele de joc.*
2. Pe durata intervalelor dintre seturi, toate mingile de joc trebuie să rămână în posesia culegătorilor de mingi numerele 1,2,4,5 și 6. Ei nu au voie să le dea jucătorilor pentru încălzire pe timpul intervalelor. Însă, înainte de setul 5, al doilea arbitru trebuie să înmâneze mingea jucătorului de la serviciu. Arbitrul al doilea nu trebuie să rețină mingile pe timpul T.O., înlocuirilor de jucători sau pe timpul schimbării terenurilor în setul al cincilea, la punctul 8. Acestea trebuie să rămână la culegătorii de mingi.
3. La sfârșitul fiecărui set, echipele trebuie să schimbe terenurile în grup, după fluierul primului arbitru.

REGULA 19 – JUCĂTORUL LIBERO

1. În cazul în care o echipă are doi jucători Libero, *Libero-ul în joc* va fi înregistrat în prima dintre cele două rubrici speciale rezervate pentru Libero din foaia de arbitraj, cel mai târziu înainte ca antrenorul să semneze foaia de arbitraj.
2. Dacă antrenorul dorește să schimbe *Libero-ul în joc* cu *al doilea Libero*, procedura este aceeași cu o schimbare de Libero obișnuită.
O schimbare neregulamentară a Liberoului trebuie să fie considerată la fel ca o înlocuire neregulamentară.



3. În cazul accidentării *Libero-ului în joc*, și dacă nu există *al doilea Libero* sau dacă și *al doilea Libero* (acum în joc) se accidentează, antrenorul poate redeseмна ca nou Libero pe oricare dintre jucătorii (cu excepția jucătorului schimbat de Libero) care nu sunt în teren *în momentul redesemnării* (Regula 19.4.2).

Procedura va fi aceeași ca pentru o **schimbare**, **dacă** redesemnarea se face imediat după accidentare, sau la fel precum o **înlocuire** de jucători, dacă redesemnarea este făcută mai târziu. Pentru a confirma efectiv decizia luată, antrenorul/căpitanul în joc trebuie să comunice, formal, decizia de redesemnare corpului de arbitri.

4. Trebuie acordată atenție diferenței dintre *înlocuirea excepțională a unui jucător accidentat* și *redesemnarea unui Libero accidentat*.

Când un jucător accidentat nu mai poate fi înlocuit regulamentar, oricare dintre jucătorii ce nu se află în teren *la momentul accidentării* (cu excepția Liberoului și a jucătorului pe care acesta l-a înlocuit), îl pot înlocui pe jucătorul accidentat.

Comparați procedura de mai sus cu aceea a redesemnării unui nou Libero, când orice jucător ce nu se afla în teren *la momentul redesemnării* (cu excepția jucătorului schimbat de Libero sau a unui alt Libero ce a fost declarat inapt de joc mai devreme) poate deveni noul Libero. Tineți cont de faptul că redesemnarea unui nou Libero este doar o opțiune, pe care antrenorul o poate folosi sau nu.

5. Pentru a înțelege mai bine sensul Regulii 19.3.2., arbitrii trebuie să fie atenți la diferența dintre conținutul Regulii 25.2.2.2, care iterează că scorerul trebuie să semnalizeze orice greșeală de rotație imediat după executarea serviciului și Regula 26.2.2.2 care spune că scorerul asistent informează arbitrii despre orice schimbare neregulamentară a Liberoului, fără mențiunea "după executarea serviciului". Aceasta înseamnă că scorerul-asistent trebuie să informeze arbitrii cu privire la o schimbare neregulamentară a Liberoului, imediat ce aceasta s-a produs, iar Regula 7.7.2 trebuie să fie aplicată doar în cazul în care scorerul-asistent nu a informat la timp și o fază (sau mai multe) au avut loc.

6. În competițiile FIVB, posibilitatea ca un Libero accidentat să joace într-un meci ulterior, va fi analizată de către Comitetul de Control al respectivei competiții.

7. Arbitrii trebuie să deosebescă situațiile în care Libero **devine** inapt de joc (bolnav, accidentat, eliminat, descalificat) de cea în care Libero-ul este **declarat** inapt de joc. În primul caz, care este independent de voința echipei, Libero-ul nu mai poate continua jocul, iar în al doilea caz este decizia echipei (antrenor sau căpitan în joc, în absența primului) ca Libero-ul să nu mai continue jocul.

Dacă Libero **devine inapt de joc** și, în cadrul aceleiasi întreruperi de joc, echipa **redesemnează** un alt Libero, acesta din urmă poate **schimba imediat și direct pe teren** Libero-ul inapt (fără ca altă fază de joc finalizată să aibă loc).

Dacă Libero în teren este **declarat inapt de joc**, mai întâi **trebuie schimbat** de pe teren cu jucătorul titular, apoi se va **redesmena** un alt Libero, care însă va avea dreptul să intre în teren **numai după o fază de joc finalizată**.



REGULA 20 - CERINTELE CONDUITEI

REGULA 21 - CONDUITA INCORECTA și SANCTIONAREA EI

1. Este important să amintim că, în conformitate cu Regula 21.2.1, participanții la joc trebuie să aibe un comportament respectuos și politicos față de ceilalți participanți, cât și față de membrii Comitetului de Control și față de spectatori. În cazul în care comportamentul antrenorilor (ori al altor oficiali ai echipei) depășește limitele impuse prin regula 21, primul arbitru trebuie să aplice sancțiunile corespunzătoare fără ezitare. Un meci de volei este un spectacol sportiv produs de jucători, nu de oficiali. Arbitrii nu trebuie să uite acest lucru.

RGRC a FIVB subliniază faptul că orice antrenor (ori alt oficial al echipei) care protestează vehement și persistă în acest tip de comportament, care se adresează Juriului de Meci sau altor oficiali FIVB cu voce ridicată, într-o manieră agresivă, defăimatoare sau chiar jignitoare, chiar incitând spectatorii, trebuie sancționat conform regulamentului.

Spectacolul trebuie făcut de jucători pe teren și nu de manifestări colaterale ce distrag atenția spectatorilor de la joc. Nu antrenorul face spectacolul.

2. Regula 21.1 se referă la "conduită incorectă minoră" care nu face obiectul unei sancțiuni. Este datoria primului arbitru să încerce să prevină echipele de a se apropia de nivelul sancționabilității. Este crucial ca primul arbitru să își impună autoritatea și personalitatea în ținerea sub control a „conduitelor incorecte minore”, cu scopul evitării unor sancțiuni ulterioare.
3. Implementarea practică a unei sancțiuni pentru conduită incorectă asupra membrilor echipelor trebuie făcută de primul arbitru astfel:

3.1. Pentru un membru al echipei aflat în teren:

Primul arbitru trebuie să fluiera (de obicei când mingea este "afară din joc", dar cât mai curând posibil, dacă este necesar). Apoi îl va invita pe sportiv lângă scaunul său. Când jucătorul s-a apropiat, primul arbitru trebuie să-i arate cartonașul corespunzător și să-l informeze: "sunteți penalizat" sau "sunteți eliminat/descalificat".

Al doilea arbitru trebuie să ia la cunoștință natura sancțiunii și, imediat, trebuie să indice scorerului înregistrarea ei în foaia de arbitraj.

Bazându-se pe cele înregistrate în foaia de arbitraj, scorerul trebuie să aducă la cunoștință celui de-al doilea arbitru cazul în care decizia primului arbitru nu este conformă cu Regulamentul Jocului de Volei, de exemplu nu respectă gradarea sancțiunilor.

La rândul său, al doilea arbitru trebuie mai întâi să verifice informația scorerului și apoi, dacă se confirmă, trebuie să-i spună primului arbitru acest lucru. Primul arbitru trebuie să-și rectifice decizia anterioară.

3.2. Pentru un membru al echipei care nu se află în teren:

Primul arbitru trebuie să fluiera, să cheme căpitanul în joc lângă scaunul său, să-i arate cartonașul respectiv și să-i transmită: "este penalizat/eliminat/descalificat jucătorul cu numărul ...(antrenorul, etc.)". Căpitanul trebuie să meargă, și să-l informeze pe membrul echipei în cauză, despre sancțiunea acordată. Cel sancționat trebuie să *stea în picioare și să ridice mâna*, în semn că a înțeles că a fost sancționat.



Când cel sancționat ridică mâna, primul arbitru trebuie să-i arate cartonașul în așa fel încât echipele, scorerul, al doilea arbitru și publicul să înțeleagă cine anume a fost sancționat.

3.3. Sancțiuni acordate între seturi:

În cazul unei penalizări, primul arbitru va arăta cartonașul roșu la începutul setului următor.

În cazul unei eliminări sau descalificări, primul arbitru îi va cere imediat căpitanului în joc, să-l informeze pe antrenorul său despre natura sancțiunii (pentru a preveni dubla penalizare a echipei). Acordarea în mod oficial a cartonașelor (roșu și galben împreună pentru eliminare și separat pentru descalificare) se va face la începutul setului următor.

4. În timpul jocului, arbitrii trebuie să acorde o atenție specială aspectelor disciplinare și să acționeze cu fermitate în momentele impunerii sancțiunilor disciplinare către jucători sau către alți membri ai echipei. Arbitrii trebuie să aibă în vedere, că datoria lor este de a judeca acțiunile de joc, și nu de a vâna orice mică greșeală individuală.

REGULA 22 - CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI

1. Pentru a informa exact echipele (publicul, telespectatorii, etc.) asupra natura greșelii fluierate, arbitrii trebuie să utilizeze *numai* semnalizările oficiale (Regulile 22.2 și 28.1). Doar semnalizările oficiale și numai acestea vor fi folosite (nu se acceptă semnalizări naționale, particulare și maniere personale) !
2. Datorită vitezei jocului pot apărea erori de arbitraj. Pentru a preveni acest lucru corpul arbitrilor trebuie să colaboreze strâns; după fiecare fază de joc privirile arbitrilor trebuie să se întâlnească pentru a-și confirma deciziile (contact vizual).

REGULA 23 - PRIMUL ARBITRU

1. Primul arbitru trebuie să colaboreze mereu cu colegii săi (al doilea arbitru, scorerul, asistenții de linie). Trebuie să le permită să-și îndeplinească sarcinile din aria lor de competență și autoritate. Primul arbitru trebuie să arbitreze stând în picioare pe platforma scaunului de arbitraj.

De exemplu: după fluierul pentru sfârșitul fazei de joc, el/ea trebuie să privească imediat la ceilalți oficiali (să se consulte) și abia apoi să ia decizia finală, arătând natura greșelii:

- atunci când trebuie să decidă dacă o minge a fost sau nu "afară", el/ea trebuie să privească la asistentul de linie care supraveghează linia cea mai apropiată de locul în care a aterizat mingea (chiar dacă primul arbitru nu este asistent de linie, el trebuie să supravegheze activitatea colegilor lui și, dacă este necesar, chiar să anuleze deciziile acestora).
- pe toată durata meciului, primul arbitru trebuie să aibă contact vizual cu al doilea arbitru (dacă este posibil, după fiecare fază de joc dar și înainte de fiecare fluier pentru autorizarea serviciului), care stă cu fața la el/ea, pentru a afla dacă ace(a)sta semnalizează sau nu o greșeală (două lovituri, patru lovituri, etc.).



2. Decizia asupra unei mingii care a atins sau nu blocajul advers înainte de a ieși afară, este în responsabilitatea primului arbitru și a asistenților de linie. Primul arbitru este cel/cea care ia decizia finală în acest caz, după ce a văzut semnalizările celorlalți colegi (un arbitru nu trebuie să întrebe niciodată un jucător dacă a atins sau nu mingea).
3. Primul arbitru trebuie să asigure destul timp celui de al doilea arbitru și scorerului să-și îndeplinească sarcinile administrative. De exemplu, să acorde scorerului destul timp ca acesta să verifice legalitatea cererii unei înlocuiri și apoi să o înregistreze. Dacă primul arbitru nu acordă destul timp, atunci nici scorerul și nici al doilea arbitru nu vor fi în atenți la următoarea fază a jocului, rezultând greșeli ale corpului de arbitri. În cazul în care primul arbitru se grăbește și nu acordă suficient timp, atunci al doilea arbitru trebuie să fluiera, oprind continuarea meciului.
4. Primul arbitru poate schimba atât decizia proprie cât și a celorlalți oficiali. Dacă a luat o decizie (a fluierat) și observă că unul dintre colegii săi (al doilea arbitru, asistenții de linie, scorerul) are o decizie contrară, el poate:
 - să-și păstreze decizia dacă este sigur că are dreptate;
 - să-și schimbe decizia dacă consideră că a greșit;
 - să repete faza, când consideră că greșelile celor două echipe au fost simultane;
 - să "întoarcă" o decizie a celui de al doilea arbitru dacă constată că acesta a greșit. Dacă, de exemplu, al doilea arbitru a sancționat o așezare greșită la echipa de la primire și, după un protest al căpitanului, primul arbitru constată că de fapt așezarea a fost corectă, atunci el/ea nu poate accepta decizia colegului/colegei său/sale și va trebui să acorde repetarea fazei de joc.
5. Primul arbitru poate înlocui pe oricare din ceilalți oficiali, dacă observă că acesta nu-și cunoaște atribuțiile sau nu acționează obiectiv.
6. Sancțiunile, pentru întârziere sau pentru conduită incorectă, sunt acordate numai de către primul arbitru – al doilea arbitru, scorerul și asistenții de linie nu au acest drept. Dacă un alt oficial, în afara primului arbitru, observa o neregularitate, trebuie să o semnalizeze și să o aducă la cunoștință primului arbitru. Este numai apanajul primului arbitru să aplice sancțiunea.



REGULA 24 - AL DOILEA ARBITRU

1. Al doilea arbitru trebuie să fie la fel de competent ca primul arbitru: dacă primul arbitru lipsește de la meci sau devine indisponibil, va fi înlocuit de al doilea arbitru.
2. În cazul deciziilor luate de primul arbitru, nu mai este necesar ca al doilea arbitru să reia semnalizările primului arbitru.
3. În timpul jocului din apropierea fileului, al doilea arbitru trebuie să se concentreze pe controlul atingerilor ilegale ale întregului fileu, așezându-se pe partea blocajului, pe toate pătrunderile în terenul advers dincolo de linia de centru, și pe acțiunile neregulamentare din zona antenei de pe partea sa.
4. Înainte și în timpul meciului, al doilea arbitru trebuie să verifice cu atenție, ca așezarea jucătorilor să fie conformă cu fișa cu poziția inițială.

Scorerul trebuie să-l ajute, dacă nu există tablete pe stâlp, spunându-i care dintre jucători trebuie să se afle în poziția I (la serviciu). Conform acestei informații, arbitrul poate determina exact ordinea la rotație (poziția) corectă a fiecărei echipe.

Când verifică așezarea, arbitrul trebuie să se afle în poziția II pentru echipa din stânga sa, respectiv poziția IV pentru echipa din dreapta sa, cu fața către fileu; el va putea localiza jucătorii conform ordinii înscrise în fișa de poziție, începând cu jucătorul din zona I.

El/ea nu are voie să direcționeze jucătorii, oral sau fizic, pentru a-și ocupa pozițiile corecte.

Dacă există discrepanțe între pozițiile jucătorilor din teren și cele din fișa de poziție, al doilea arbitru trebuie să cheme căpitanul în joc sau antrenorul, pentru a confirma poziția corectă a jucătorilor.
5. Al doilea arbitru trebuie să nu uite că, în zona liberă, este interzisă prezența oricărui obstacol care poate accidenta membrii echipei (sticle cu băuturi, genți de prim ajutor, plăcuțele pentru înlocuiri, etc.).
6. În timpul TO și TTO al doilea arbitru nu trebuie să aibe o poziție statică. El trebuie să-și coordoneze mișcările astfel încât:
 - să supravegheze echipele dacă se deplasează cât mai aproape de bănci;
 - să meargă la masa scorerului pentru a verifica activitatea acestuia;
 - să obțină de la scorerul asistent informații privind pozițiile jucătorilor Libero;
 - să poată primi și/sau da anumite informații primului arbitru, dacă e nevoie;
 - către echipe, pentru a preveni încercarea de reintrare în teren înainte de sfârșitul timeout-ului, și pentru a determina dacă Liberoul încearcă să facă o "schimbare ascunsă";



ARBITRUL DE REZERVĂ

În responsabilitatea arbitrilor de rezervă intră următoarele activități :

- să înlocuiască cel de-al doilea arbitru în caz de indisponibilitate (absență), sau dacă al doilea arbitru îl înlocuiește pe primul arbitru;
- să controleze plăcuțele pentru înlocuiri, atât înainte de meci cât și între seturi;
- să verifice funcționarea avertizoarelor sonore înainte de meci și între seturi, dacă există vreă problemă;
- să îl sprijine pe cel de-al doilea arbitru, în păstrarea curată a zonei libere și a ariei de pedeapsă;
- să supravegheze jucătorii aflați în aria de încălzire și pe băncile de rezerve și oricare membru al echipei aflat în aria de pedeapsă;
- să îi înmâneze celui de-al doilea arbitru patru mingi de joc, imediat după prezentarea formațiilor de start;
- să îi înmâneze celui de-al doilea arbitru mingea de joc, după ce acesta a verificat poziția jucătorilor în formațiile de început al meciului;
- să îl sprijine pe cel de-al doilea arbitru în a dirija activitatea ștergătorilor de teren.

ARBITRUL DE CHALLENGE

Inovațiile tehnologice apar cu rapiditate în relația cu jocul modern. În multe competiții actuale ale FIVB, folosirea tabletelor și a foilor de arbitraj electronice este obligatorie, precum și sistemul de comunicare prin căști. Arbitrul modern de volei trebuie să fie familiarizat cu toate acestea. Detalii asupra folosirii acestora, și în particular asupra procedurii de challenge și de înlocuire ce se va folosi, se găsesc în handbook-ul aferent fiecărei competiții.

Următoarele recomandări vor fi aplicate în timpul procedurii de challenge:

1. Toți arbitrii internaționali nominalizați pentru competițiile FIVB trebuie să studieze, cu atenție sporită, regulile de challenge aprobate **pentru acea competiție** și să le respecte cu strictețe.
2. Arbitrul de challenge trebuie să poarte uniforma oficială când își îndeplinește funcțiile.
3. În timpul comunicării wireless dintre arbitri este obligatoriu să se folosească terminologie simplă, pentru a indica natura challenge-ului cerut, spre exemplu: "minge în teren" , "minge afară", "atingere fileu", "atingere antenă" etc. Ordinea recomandată a informației legată de challenge este următoarea: *Cine-Ce-Când* Spre exemplu : *Challenge de la echipa Italiei - atingere de fileu - în mijlocul fazei.*



4. Mingile „în teren” sau „afară” ar trebui evaluate de un arbitru de challenge pe monitorul de challenge, luând în considerare noua definiție de minge în teren.
Dacă o parte majoritară a mingii se află în afara terenului, dar fie și o mică parte din minge în timpul compresiei (turtirii) atinge linia de margine a terenului, această minge este evaluată ca fiind „în teren”.
Dacă nu se observă niciun punct de contact între minge și linia de margine a terenului, ea trebuie evaluată ca fiind „afară”.
Dacă pe baza filmărilor disponibile, este imposibilă luarea unei decizii, arbitrul de challenge ar trebui să-l informeze pe primul arbitru și astfel, decizia luată anterior de acesta va rămâne validă.
5. Dacă un arbitru fluieră o greșeală (cu excepția "minge în teren/afară") pentru care se cere un challenge, iar decizia se dovedește a fi greșită, atunci faza se va rejuca. Spre exemplu, primul arbitru fluieră patru lovituri, sau lovitură dublă, când o minge a ricoșat din partea superioară a fileului, fără ca acesta să vadă un contact al blocajului, dar ulterior, după challenge, s-a dovedit că blocajul a atins mingea, atunci faza ar trebui rejucată.
Dar dacă, în cazul " minge în teren/afară ", decizia arbitrului a fost schimbată, atunci faza nu se va rejuca.
6. Arbitrul de challenge nu ar trebui să fie sub influența sfaturilor operatorului de challenge, (întrucât acesta nu are niciun drept să ofere sfaturi, decât cu privire la camerele cu cea mai bună vedere pentru evaluare) sau sub presiunea timpului, când se evaluează o imagine pe ecran. Sub nicio formă, o decizie luată de arbitrul de challenge nu trebuie să fie luată pe bază de ghicire, anticipare sau predicție. Doar dacă este complet sigur de situația pe care o evaluează, arbitrul de challenge își va anunța decizia. Orice dubiu va fi interpretat în favoarea deciziei inițiale luate de arbitri.
7. Dacă, conform regulilor de challenge ale competiției, orice moment al unei faze poate fi supus procedurii de challenge, arbitrul de challenge ar trebui să îl instruiască pe operator cum să găsească momentul cerut. Dacă, în timpul procesului de evaluare, o altă greșeală(ce a avut loc înainte de cea pentru care s-a cerut challenge) este observată, aceasta trebuie anunțată ca decizând punctul.
8. Arbitrul de challenge îl sfatuieste pe Primul Arbitru asupra naturii greșelii. Totuși, primul arbitru are cuvântul final asupra deciziei, luând în considerare și dovezile aduse de challenge. Nu este recomandat însă, ca un arbitru să anuleze evaluarea făcută de către un arbitru de challenge, a unei greșeli de picior, fie în timpul serviciului, fie a atacului din linia a doua.
9. Dacă o greșeală este comisă când mingea este afară din joc, dar cu toate acestea a fost supusă de antrenori unui challenge, arbitrul de challenge trebuie să îi înștiințeze de acest lucru pe ambii arbitri și să se afișeze o imagine sugestivă pe ecran.



REGULA 25 - SCORERUL

1. Activitatea scorerului este foarte importantă, mai ales la meciurile internaționale unde membrii echipelor și ai corpului oficialilor sunt din țări diferite. Toți arbitrii și asistenții de linie trebuie să știe să completeze o foaie de arbitraj; dacă este nevoie ei trebuie să fie în stare să preia munca scorerului.

2. *Scorerul:*

2.1 Înainte de începerea fiecărui set trebuie să verifice dacă jucătorii din fișa cu poziția inițială au fost și înregistrați în foaia de arbitraj (dacă nu sunt, el trebuie să informeze pe al doilea arbitru).

2.2. Trebuie să anunțe al doilea T.O. și a 5-a și a 6-a înlocuire a fiecărei echipe celui de al doilea arbitru (care va trebui să informeze primul arbitru și antrenorii).

2.3 În timpul înlocuirilor de jucători trebuie să colaboreze cu multă atenție:

2.3.1. Dacă scorerul nu anunță că înlocuirea este neregulamentară, cel de-al doilea arbitru va autoriza înlocuirea, semnalizând printr-o mișcare de încrucișare a brațelor.

2.3.2. După ce scorerul ridică ambele mâini - OK-, ceea ce înseamnă că a terminat de înscris înlocuirea, al doilea arbitru se va poziționa pentru începerea fazei de joc și, după ce verifică că zona sa este liberă și sub controlul său, va semnaliza primului arbitru cu ambele mâini ridicate faptul că poate autoriza următorul serviciu. În acest moment, scorerul se va concentra asupra jucătorului care urmează să servească, verificând dacă acesta respectă sau nu ordinea la serviciu. Dacă nu o respectă, imediat ce serviciul a fost executat, trebuie să anunțe prin avertizorul sonor această greșală. Al doilea arbitru trebuie să se deplaseze la masa scorerului, pentru a verifica corectitudinea semnalizării scorerului și, apoi, trebuie să informeze echipele și pe primul arbitru de situația existentă.

2.3.3. Scorerul trebuie să privească jucătorul de rezervă aflat în zona de înlocuiri, să înregistreze numerele de pe tricou și de pe plăcuță în foaia de arbitraj, după ce le verifică în "formația de start" și în "căsuța" înlocuirilor. Dacă descoperă că cererea de înlocuire este neregulamentară, trebuie imediat să acționeze avertizorul sonor, să ridice o mână mișcând-o stânga-dreapta și să anunțe că "cererea de înlocuire este neregulamentară". În acest caz, al doilea arbitru trebuie să se deplaseze imediat la masa scorerului ca să confirme sau nu ilegalitatea. Dacă se confirmă, al doilea arbitru trebuie să respingă înlocuirea. Primul arbitru trebuie să sancționeze echipa pentru întârziere. Scorerul trebuie să înregistreze sancțiunea pentru întârziere în foaia de arbitraj. Al doilea arbitru trebuie să verifice dacă scorerul a înscris corect în foaia de arbitraj sancțiunea.

2.3.4. În cazul în care o echipă cere mai mult decât o înlocuire, atunci procesul se realizează consecutiv (pe perechi) astfel încât scorerul să poată verifica dacă înlocuirile sunt regulamentare. Scorerul trebuie să urmeze aceeași procedură pentru fiecare înlocuire. Scorerul privește către plăcuță și numărul de pe tricoul jucătorului. Dacă înlocuirea este regulamentară, o va înregistra imediat în foaia de arbitraj și apoi va semnaliza încheierea înregistrării prin ridicarea ambelor mâini. **Acest lucru se face după fiecare înlocuire.**



2.3.5. În cazul în care se folosește procedura de înlocuire cu ajutorul tabletei (ES-bench/ES-referee), **scorerul verifică dacă numerele jucătorilor implicați în înlocuire sunt cele apărute în format electronic**. Este posibil ca pentru unele competiții să nu se folosească placuțele numerotate. În aceste condiții, este încurajată folosirea sistemului de comunicație dintre scorer și al doilea arbitru, mai ales în cazul în care înlocuirea este înregistrată manual de scorer datorită unei întârzieri în transmisia datelor de către echipe. Este necesară o atenție sporită, întrucât în aceeași întrerupere poate avea loc o schimbare de Libero. La sfârșitul înlocuirii (lor) este necesară în continuare semnalizarea încheierii înregistrărilor prin ridicarea ambelor mâini - OK. Doar în cazul folosirii sistemului de comunicație dintre arbitri, și în cazul în care acesta funcționează corect, nu mai este necesară semnalizarea, ci doar un OK verbal între scorer și al doilea arbitru, respectiv între primul și cel de al doilea arbitru.

2.4. Scorerul trebuie să înregistreze sancțiunile în foaia de arbitraj numai sub directa îndrumare a celui de al doilea arbitru. În cazul unui protest anunțat regulamentar, cu autorizarea primului arbitru, va înscrie sau va permite căpitanului echipei să înregistreze acel protest în foaia de arbitraj.

2.5. Scorerul trebuie să înregistreze, la rubrica Observații, înlocuirea normală sau excepțională ce se produce datorită accidentării unui jucător. Această înregistrare trebuie să cuprindă numărul jucătorului accidentat, setul și scorul din momentul accidentării.

REGULA 26 – SCORERUL ASISTENT

1. Asistentul scorer stă lângă scorer. În cazul în care scorerul devine indisponibil el/ea trebuie să-l înlocuiască.
2. Responsabilitățile sale sunt următoarele:
 - 2.1. Completează foaia de control a Libero-ului (formularul R-6) și verifică în timpul meciului dacă schimbările jucătorilor Libero sunt regulamentare.
 - 2.2. Controlează durata TTO și apasă pe sonerie pentru a anunța începutul și sfârșitul acestora.
 - 2.3. Operează tabela de scor manuală.
 - 2.4. Verifică dacă tabela de marcaj electronică indică rezultatele și informațiile corecte, iar dacă nu, ia măsuri să îndrepte lucrurile.
 - 2.5. Pe durata TO și TTO îl informează pe al doilea arbitru dacă jucătorii Libero se află “în teren” sau “afară” folosind semnalizările similare, dar numai cu o singură mână pentru fiecare echipă.
 - 2.6. Oferă Președintelui Juriului de Meci informații scrise despre durata fiecărui set, ora de începere și ora de terminare a meciului.
 - 2.7. Dacă este necesar, îl poate ajuta pe scorer prin apăsarea pe avertizorul sonor în cazul unei înlocuiri.



REGULA 27 - ASISTENȚII DE LINIE

1. În special la meciurile internaționale de înalt nivel este foarte importantă activitatea asistenților de linie. Toți candidații și arbitrii internaționali trebuie să fie familiarizați cu activitatea asistenților de linie, pentru a fi pregătiți în cazul în care la meciurile internaționale vor fi nominalizați ca asistenți de linie.
2. Organizatorii trebuie să asigure câte un steguleț de aceeași culoare fiecărui asistent de linie. Culoarea stegulețului trebuie să fie contrastantă cu culoarea podelei. Pentru competițiile oficiale și mondiale ale FIVB, culoarea stegulețelor trebuie să fie roșie sau galbenă.
3. Asistenții de linie:
 - 3.1. Trebuie să se afle echipați în sala de joc sau în camera pentru alcool-test cu 45 minute înainte de începerea meciului.
 - 3.2. Trebuie să semnalizeze
 - mingiile „în teren” sau ”afară” din apropierea liniei de care răspunde;
 - greșelile aferente Regulii 12.4.3. care se petrec în momentul loviturii de serviciu.
 - 3.3. Dacă o minge atinge antena, trece pe deasupra sau prin afara ei, către terenul advers, asistentul **aflat pe direcția mingii** trebuie să semnalizeze greșeala.
 - 3.4. Greșelile trebuie semnalizate clar, astfel încât primul arbitru să nu aibă nici o îndoială asupra lor.
 - 3.5. În cazul în care se folosește un sistem de challenge cu camerele poziționate de-a lungul liniilor, se **recomandă** ca asistenții de linie să se așeze astfel încât să nu obstrucționeze vizibilitatea acestora, spre exemplu aproximativ la 20-30 cm lateral de linie. În poziția 4, de exemplu, se recomandă să se poziționeze cu aproximativ 20 cm în spatele liniei de fund, pentru a permite o vizibilitate sporită asupra mingii pe măsură ce se apropie. În acest fel camera de challenge nu este acoperită. (Notă: nu toate pozițiile AL sunt afectate de pozițiile camerelor)
4. Între două faze de joc, asistenții de linie trebuie să stea în poziția de repaus.
5. Pe durata timpilor de odihnă și a timpilor tehnici de odihnă, asistenții de linie trebuie să se deplaseze în colțurile ariei de joc cele mai apropiate de poziția lor, în spatele panourilor publicitare. Dacă nu este posibil, în intervalul dintre seturi, ei pot sta doi câte doi în fața ariei de pedeapsă.



REGULA 28 - SEMNALIZĂRILE OFICIALE

1. Arbitrii trebuie să folosească numai și numai semnalizările oficiale. Utilizarea oricăror altor semnalizări trebuie evitată. În orice caz, dacă sunt absolut necesare, pot fi folosite în mod excepțional doar pentru ca situația să fie mai bine înțeleasă de membrii echipelor.
În continuare detaliem secvențele de semnalizare ce pot apărea într-un meci.
2. **Decizie luată de primul arbitru.** Primul arbitru va fluiera sfârșitul fazei (sau greșeala), va indica echipa la serviciu, apoi natura greșelii și, dacă este necesar, jucătorul care a greșit. Al doilea arbitru nu va face nici o semnalizare ci doar se va deplasa pe partea echipei care a greșit. Contactul vizual cu primul arbitru este încă necesar. Se așteaptă de asemenea sprijinul celui de al doilea arbitru în deciziile legate de mingiile „atinse” sau „patru lovituri”. Acest sprijin se poate face de către cel de al doilea arbitru înaintea deplasării, astfel încât primul arbitru să aibă informația cât mai rapid.
3. **Decizie luată de al doilea arbitru** (ex. greșeli la fileu, blocaj neregulamentar al unui jucător din linia a II-a, etc.). Al doilea arbitru va fluiera, va semnaliza natura greșelii, dacă este necesar va indica jucătorul care a greșit, apoi va face o pauză așteptând ca primul arbitru să indice echipa care va servi și după aceea, va repeta semnalizarea acestuia.
4. **Solicitarea unui TO.** Aceasta intră în responsabilitățile celui de al doilea arbitru (dar și primul arbitru îl poate acorda, dacă cel de al doilea arbitru nu a sesizat cererea antrenorului). A1 nu trebuie să repete semnalizarea.
5. **Faza se repetă/ dublă greșeală.** Cum ambii arbitri pot fluiera o astfel de greșeală (ex. minge străină în teren, accidentare ce duce la oprirea fazei de joc) și implicit să folosească semnalizarea oficială, revine în sarcina primului arbitru să indice echipa care va servi. Al doilea arbitru va repeta semnalizarea, numai dacă el a fluierat oprirea fazei.
6. **Ambii arbitri fluieră în același timp dar din cauze diferite.** În acest caz, fiecare arbitru va indica natura greșelii pe care a fluierat-o dar cum numai primul arbitru va decide asupra a ce va urma, NUMAI PRIMUL ARBITRU va semnaliza „dublă greșeală” și va indica echipa la serviciu.
7. **Jucătorul servește prea repede (înaintea fluierului).** Revine numai primului arbitru sarcina de a semnaliza „repetare” și ulterior, echipa care va servi.
8. **Sfârșitul setului.** Aici numai primul arbitru va fluiera. Dacă primul arbitru nu reacționează, cel de al doilea arbitru poate comunica primului arbitru discret, folosind semnalizarea, dar decizia rămâne în sarcina primului arbitru.
9. Când al doilea arbitru fluieră o greșeală (ex. atingerea fileului) el trebuie să aibă grijă ca semnalizarea să se facă pe partea echipei care a greșit. De exemplu: dacă un jucător al echipei din dreapta fileului îl atinge, al doilea arbitru va trebui să fluiera imediat ce greșeala s-a produs și să se deplaseze pe acea parte, astfel încât semnalizarea să se facă pe partea dreaptă a fileului și nu „prin” acesta.
10. Arbitrii trebuie să fluiera prompt, atunci când sunt siguri că o greșeală s-a produs, luând în considerație următoarele:
 - 10.1. nu trebuie să fluiera o greșeală la presiunea publicului sau jucătorilor;
 - 10.2. când este sigur că s-a comis o eroare în aprecierea unei faze (de către el sau de unul dintre colegi), el poate și chiar trebuie să o corecteze, cu condiția ca acest lucru să fie realizat imediat.



- 11.** Arbitrii și asistenții de linie trebuie să fie atenți la aplicarea și utilizarea semnalizării “minge afară”:
- 11.1.** toate mingile care ies direct „afară” după un atac sau blocaj advers, trebuie semnalizate ca “minge afară” (semnalizarea 15 pentru arbitri și semnalizarea 2 pentru asistenții de linie).
 - 11.2.** dacă, după un atac, mingea depășește fileul și iese afară dar este atinsă de un jucător de la blocaj, sau de alt jucător al echipei în apărare, atunci semnalizarea este “minge atinsă” (semnalizarea 24 pentru arbitri și semnalizarea 3 pentru asistenții de linie).
 - 11.3.** dacă după prima, a doua sau a treia lovitură, o minge iese afară în partea terenului propriu (atinge podeaua în afara terenului de joc, atinge un obiect exterior, tavanul sau o persoană afară din joc, panourile publicitare, etc), semnalizarea este “minge atinsă” (semnalizarea 24 pentru arbitri și semnalizarea 3 pentru asistenții de linie).
 - 11.4.** dacă, după un atac, mingea lovește banda superioară a fileului și iese afară în partea proprie a terenului, fără ca blocajul advers să atingă mingea, semnalizarea este “minge afară” (semnalizarea 15), dar imediat după aceea trebuie să indice jucătorul care a atacat (în așa fel încât oricine să poată înțelege că mingea nu a fost atinsă de blocaj). Dacă în schimb, mingea a fost atinsă de blocaj, se va folosi tot semnalizarea “minge afară” (semnalizarea 15), dar imediat trebuie să fie indicat blocajul.
- 12.** Când un atac, efectuat prin lovirea mingii aflate mai sus de marginea superioară a fileului și provenită dintr-un pas în degete al Libero-ului aflat în propria zonă de atac, devine efectiv, arbitrul trebuie să semnalizeze “greșeală a loviturii de atac” (semnalizarea 21) și să indice jucătorul Libero.
- 13.** Semnalizările cu steagul ale asistenților de linie sunt foarte importante din punctul de vedere al publicului și al participanților. Primul arbitru trebuie să verifice semnalizările asistenților de linie și, dacă nu sunt corecte, le poate schimba.
În timpul meciurilor internaționale de înalt nivel, unde viteza mingii poate ajunge la 100-120 km/h, este foarte important ca asistenții de linie să se concentreze asupra modificării direcției mingii, în special datorită atingerilor de către blocaj a mingei, înainte de a ieși afară.
- 14.** Dacă mingea nu depășește planul vertical al fileului după a treia lovitură a echipei, atunci :
- 14.1.** dacă jucătorul care a atins mingea o lovește apoi din nou, se va folosi semnalizarea “dublu contact”.
 - 14.2.** dacă un alt coechipier atinge mingea, se va folosi semnalizarea “patru lovituri”.



CONDUCEREA MECIULUI

PROCEDURILE ARBITRILOR - ÎNAINTE, ÎN TIMPUL ȘI DUPĂ MECI (vezi și PROTOCOLUL INTERNAȚIONAL AL JOCULUI DE VOLEI)

1. Înaintea jocului:

- 1.1. Arbitrii trebuie să se prezinte în sală, echipați în uniforme, cu cel puțin 45 minute înainte de începerea meciului.
- 1.2. Primul arbitru, al doilea arbitru și arbitru de rezervă, precum și scorerii și asistenții de linie, trebuie să se supună alcool-test-ului (dacă acesta are loc) ce va fi efectuat de un doctor desemnat de organizatori.
- 1.3. Dacă primul arbitru nu ajunge la timp, al doilea arbitru trebuie să înceapă procedurile pentru începerea meciului, după ce solicită autorizarea Comitetului de Control.
- 1.4. Dacă primul arbitru nu vine deloc la meci, sau nu "trece" alcool-test-ul, ori nu este apt de a conduce jocul din motive medicale, al doilea arbitru trebuie să-i preia prerogativele, iar arbitru de rezervă devine al doilea arbitru. În cazul când nu există arbitru de rezervă, organizatorii, împreună cu nou desemnatul primul arbitru, vor decide cine va fi al doilea arbitru.

2. În timpul meciului:

- 2.1. În momentul loviturii de serviciu, primul arbitru verifică așezarea echipei la serviciu iar al doilea arbitru pe cea a echipei la primire. În momentul serviciului, al doilea arbitru trebuie să se afle obligatoriu pe partea echipei la primire. După serviciu se poate deplasa în jurul stâlpului. În timpul atacului al doilea arbitru trebuie să se afle, de asemenea, pe partea blocajului (echipei în aparare). Astfel, în timpul meciului, el/ea trebuie să-și schimbe poziția încontinuu.
- 2.2. Primul arbitru trebuie să privească mingea și contactul ei cu jucătorii, echipamentul auxiliar sau obiectele interzise. El/ea trebuie să verifice în primul rând dacă lovirea este regulamentară. În momentul loviturii de atac trebuie să privească către atacant și minge, iar posibila traiectorie a acesteia trebuie să o mențină în raza vizuală. Dacă mingea este jucată pe fileu, trebuie să se uite pe direcția planului vertical al fileului.
- 2.3. Dacă al doilea arbitru fluieră o greșală de poziție la echipa la primire, imediat după aceea trebuie să arate natura greșelii folosind semnalizările oficiale și, succesiv, trebuie să indice exact jucătorii care au greșit.
- 2.4. Conform Regulamentului trebuie penalizată prima greșală. Faptul că primul și al doilea arbitru au responsabilități diferite, face foarte important faptul ca aceștia să fluieră imediat greșala văzută. Faza se oprește la fluierul unuia din arbitri. Al doilea arbitru nu mai are dreptul să fluieră după primul arbitru, pentru că faza de joc s-a încheiat deja după primul fluier. Dacă cei doi arbitri fluieră unul după altul, pentru greșeli diferite, ei pot crea confuzii în rândul publicului, jucătorilor, etc.
- 2.5. De obicei al doilea arbitru (textul Regulamentului spune "arbitrii") este cel ce autorizează cererile pentru întreruperile regulamentare de joc, dar numai când mingea este "afară din joc". Dacă cel de-al doilea arbitru nu a observat o cerere de întrerupere regulamentară, primul arbitru poate să o autorizeze, ajutându-l astfel pe colegul său.

2.6. În cazul în care al doilea arbitru observă în timpul meciului gesturi sau cuvinte nesportive între adversari, la prima oprire a jocului poate transmite jucătorilor să se calmeze, să își schimbe comportamentul; dacă situația nu se modifică în sensul detensionării acesteia, trebuie să-l informeze pe primul arbitru; acesta este obligat să acorde avertisment sau sancțiune în funcție de gravitatea conduitei.

2.7. RELUĂRI DE FAZE

În timpul competițiilor oficiale și mondiale ale FIVB, televiziunea gazdă poate cere “o întârziere pentru reluări de faze”, dacă există instalația necesară agreată de către Comitetul de Organizare și de către Comitetul de Control al FIVB. Această instalație este compusă dintr-o lampă electrică, poziționată pe stâlpul din fața primului arbitru și conectată la reprezentantul televiziunii. Acesta va semnaliza prin aprinderea lămpii ori de câte ori va trebui “amânată” repunerea mingii în joc, pentru a permite transmiterea reluării fazei precedente.

Această procedură va putea fi aplicată de cel mult 8 (opt) ori pe set, iar întârzierea dintre două faze de joc nu trebuie să fie mai mare de 7 (șapte) secunde de fiecare dată. Totuși, unele faze spectaculoase se vor dori a fi reluate de câteva ori, așa că se recomandă ca primul arbitru să nu se grabească în reluarea meciului, în aceste cazuri. Arbitrii au o îndatorire grea întrucât trebuie să le lase transmisiilor ocazia de a accentua frumusețea unei faze.

2.8. INTERVALE (Regula 18.1)

Pentru intervalele normale (3 minute) dintre seturile 1-4 :

ECHIPELE: La semnalizarea primului arbitru, echipele vor schimba terenurile în grup. După ce au trecut de stâlpii fileului, jucătorii se pot îndrepta direct către băncile de rezerve.

SCORERUL: După ce arbitrul a fluierat sfârșitul ultimei faze de joc a setului, scorerul trebuie să pornească ceasul pentru a cronometra durata intervalului.

2'30" – Al doilea arbitru va fluiera sau scorerul va apăsa avertizorul sonor.

ECHIPELE: La indicația celui de-al doilea arbitru, cei șase jucători înregistrați pe fișa cu pozițiile inițiale vor intra direct pe teren.

ARBITRII: Al doilea arbitru va verifica pe rând, la fiecare echipă, pozițiile jucătorilor comparându-le cu cele înscrise pe “fișele cu poziția inițială”. Apoi va autoriza și intrarea jucătorului Libero.

Culegătorul de mingi va oferi mingea jucătorului la serviciu.

3'00 – Primul arbitru fluieră pentru a autoriza serviciul.

Intervalul dinaintea setului decisiv:

ECHIPELE: La fluierul primului arbitru, se vor îndrepta apoi direct spre băncile lor de rezerve.

CAPITANII: Se prezintă la masa scorerului pentru *tragerea la sorți*.

ARBITRII : Se prezintă la masa scorerului pentru a efectua *tragerea la sorți*

2'30" – Al doilea arbitru fluieră sau scorerul apasă soneria.

ECHIPELE: La indicația celui de-al doilea arbitru, cei șase jucători înregistrați pe fișa cu pozițiile inițiale vor intra direct pe teren.



ARBITRII: Al doilea arbitru va verifica pe rând, la fiecare echipă, pozițiile jucătorilor comparându-le cu cele înscrise pe "fișele cu poziția inițială". Apoi va autoriza și intrarea jucătorului Libero și va da mingea jucătorului ce urmează să servească.
3'00 – Primul arbitru fluieră pentru a autoriza serviciul.

Când echipa care conduce marchează punctul 8 (opt):

ECHIPELE: După sfârșitul fazei de joc, la semnalul primului arbitru, ele vor schimba terenurile fără întârziere, mergând direct și în grup către terenul de joc opus.

ARBITRII: Al doilea arbitru verifică dacă echipele se află în ordinea la rotație corectă (care jucător se află în poziția 1 pentru fiecare echipă) și dacă scorerul este pregătit să continue setul. Apoi îi va semnaliza primului arbitru că totul este în regulă.

Pe durata T.O, a T.T.O. și a intervalelor, al doilea arbitru va îndruma jucătorii să se deplaseze în apropierea băncilor de rezerve.

Intervalul dintre seturile 2 și 3 poate fi extins până la 10 minute la cererea organizatorilor. În timpul acestui interval, echipele și arbitrii trebuie să părăsească aria de control după cel de al doilea set și să meargă la vestiare. Vor trebui să revină în aria de joc cu trei minute înainte de începerea setului al treilea.

3. După meci

Cei doi arbitri se vor așeza în fața scaunului arbitrului așa cum se indică în protocolul FIVB. La fluierul primului arbitru jucătorii se vor deplasa de-a lungul liniilor laterale, vor da mâna cu arbitrii și, deplasându-se în lungul fileului, își vor strânge mâinile cu adversarii îndreptându-se spre propriile bănci de rezerve. Primul și al doilea arbitru se vor deplasa apoi în lungul fileului către masa scorerului unde vor verifica și semna foaia de arbitraj și vor mulțumi scorerilor și asistenților de linie pentru activitatea lor.

Si totuși activitatea arbitrilor nu s-a încheiat ! Ei trebuie să verifice comportarea membrilor echipelor și după ce meciul s-a încheiat ! Atâta timp cât ei se mai află în aria de control orice comportare incorectă va fi raportată Juriului de Meci și va fi înregistrată în foaia de arbitraj la rubrica Observații sau într-un raport separat.



PROTOCOLUL DE ÎNCEPUT AL MECIURILOR DE VOLEI

Pentru competițiile internaționale, mondiale și oficiale ale FIVB există mai multe alternative ale protocolului în funcție de posibilitățile de încălzire a echipelor înainte de meci (sala auxiliară prevăzută cu fileu și mingi).

Alăturat prezentăm protocolul ce va fi aplicat în toate competițiile pe plan național.

Timp	Descriere	Actiunile arbitrilor	Actiunile echipelor	Observatii
-30 min	Verificări	-A1 verifică legitimațiile de joc; -arbitrii urmăresc completarea corectă a foii de arbitraj; -se face înscrierea liberoului (dacă e cazul); -obțin semnăturile de la directorul de concurs, asistența medicală (verifică existența trusei medicale); -aleg și verifică cinci sau două mingi de joc; -verifică înălțimea scaunului pentru A1 (daca este cazul). -verifică mingile de joc, plăcuțele de înlocuire, echipamentul necesar jocului (foaia de arbitraj, avertizor sonor, echipament de joc etc.); ei verifică și echipamentul adițional;	-echipele se pot încălzi cu sau fără mingi în aria de joc dar nu la fileu;	-A1 și A2 intră în același timp în sală (de preferat împreună cu asistenții de linie); -A1 verifică legitimațiile de joc urmărind: valabilitate, nume echipă, viza federației, viza medicală cf. Ordinului MS, corespondența între numărul de jucători și numărul de legitimații și între "tabel" și legitimații;
-16 min	Verificare fileu	-A2, asistat de A1, măsoară înălțimea fileului dar verifică și protejarea stâlpilor, antenele, benzile laterale și tensiunea fileului.	- echipele eliberează aria de joc, oprind încălzirea;	
-15 min	Tragerea la sorți	-A1 și A2 efectuează tragerea la sorți în fața mesei scorerului și apoi A1 informează scorerul despre rezultatul ei	-căpitanii echipelor se prezintă la masa scorerului unde se efectuează tragerea la sorți; -după aceasta, căpitanii și antrenorii echipelor semnează foaia de arbitraj;	- A1 se va așeza față în față cu A2 în fața mesei scorerului; - A1 fluieră chemând căpitanii; le indică fețele monedei, o aruncă în sus și apoi o prinde în mână; după ce căpitanii au ales, A1 comunică scorerului: "echipa A este și are



Instrucțiuni și linii directoare pentru arbitri 2018

			-oficialii echipelor merg la propriile bănci pentru rezerve;	serviciul/recepția”. -se invită căpitanii să semneze foaia de arbitraj; -apoi sunt chemați antrenorii echipelor pentru a semna; după aceasta li se înmânează fișele cu poziția inițială (pentru tot meciul - 5 seturi a câte două exemplare); -dacă e cazul, A1 fluieră și supraveghează schimbarea terenurilor;
-14 min	Încălzirea oficială la fileu	-A1 fluieră și semnalizează pentru a anunța echipelor începutul încălzirii oficiale (10 minute împreună sau 5 minute pentru fiecare echipă separat); -arbitrii instruiesc scorerul, asistenții de linie, copiii de mingi, ștergătorii;	-echipele încep încălzirea oficială la fileu;	-nu se fluieră începutul încălzirii oficiale până nu sunt obținute toate semnăturile pe foaia de arbitraj; -se verifică ariile de încălzire și pedeapsă, se discută detaliile colaborării scorer- A2 (cine fluieră începutul și sfârșitul TTO -marcător, scorer, A2 sau acordarea înlocuirilor de jucători); -A1 supraveghează conduita echipelor în timpul încălzirii;
-12 min	Fișele cu poziția inițială	-A2 trebuie să se asigure că antrenorul fiecărei echipe a prezentat fișa cu poziția inițială în două exemplare; va verifica dacă acestea sunt corect completate, semnate și sunt identice; -A2 va preda un exemplar scorerului și unul observatorului(dacă există);	-antrenorul fiecărei echipe prezintă A2 sau arbitrului scorer fișele cu poziția inițială în câte două exemplare;	-A2 împreună cu scorerul verifică înscrierea corectă a informațiilor din fișa cu poziția inițială în foaia de arbitraj; - A2 trebuie să aștepte preluarea fișei cu poziția inițială de la ambele echipe înainte de a le preda scorerului;
- 4 min	Sfârșitul încălzirii oficiale	- A1 fluieră anunțând sfârșitul încălzirii oficiale; - arbitrii cer observatorului(dacă există) permisiunea de a începe meciul;	- jucătorii se îndreaptă către băncile pentru rezerve; - dacă jucătorii au nevoie să își schimbe tricourile aceștia pot și trebuie să părăsească sala pentru cât mai scurt timp; - la fluierul A1 toți jucătorii se aliniază la linia laterala pe partea băncilor pentru rezerve	- echipele se aliniază pentru salut la linia laterală unde se verifică dacă toți jucătorii sunt echipați regulamentar; - căpitanul echipei va fi așezat primul lângă arbitrii, urmat de Libero-ul in joc, jucătorii obișnuiți și eventual al doilea Libero; - A1 va sta de partea echipei A și A2 de partea echipei B



Instrucțiuni și linii directoare pentru arbitri 2018

- 3 min	Prezentarea meciului	<ul style="list-style-type: none"> - A1 pe partea echipei A și A2 pe partea echipei , împreună cu asistenții de linie și echipele se vor deplasa la mijlocul terenului, perpendicular pe fileu cu fața spre tribuna oficială (sau spre camera principală de luat vederi sau către public-arbitrul va indica acest lucru); - crainicul prezinta meciul; - după anunț A1 fluieră și jucătorii celor două echipe își dau mâinile; - A1 și A2 se întorc la masa scorerului 	<ul style="list-style-type: none"> -la semnalizarea A1 toți cei 12 jucători ai fiecărei echipe aflați la linia laterală, intră în teren, și se aliniază în mijlocul acestuia cu fața la masa scorerului (sau către camera principală de luat vederi sau către public-arbitrul va indica acest lucru); - după ce își dau mâna se întorc de-a lungul fileului către băncile pentru rezerve; - antrenorul, antrenorul secund, doctorul, terapeutul, cei 6 jucători din formația inițială și Liberoul trebuie să stea pe banca pentru rezerve pentru prezentarea individuală; -jucătorii de rezervă trebuie fie să meargă în aria de încălzire, fie să stea în apropierea băncii de rezerve 	<ul style="list-style-type: none"> - A1 va indica locul spre care se va sta cu fața în momentul prezentării oficiale. Ordinea de alegere este următoarea: camera de luat vederi principală, tribuna oficială, public, masa scorerului; - plecarea de la linia laterală se face la semnalizarea A1; - după terminarea prezentării meciului de către crainic și la fluierul lui A1 echipele se așează pentru a se saluta strângându-și mâinile pe sub fileu; -arbitrii, pentru a putea permite strângerea mainilor, se retrag până la linia laterală
-2,30 min	Prezentarea arbitrilor. Prezentarea jucătorilor din formația inițială, a liberoului și a antrenorilor	<ul style="list-style-type: none"> - A1 și A2 merg la mijlocul terenului, aproape de fileu cu fața spre tribuna oficială (sau spre camera principală de luat vederi sau către public-arbitrul va indica acest lucru) unde vor fi prezentați de crainic; - după prezentare se îndreaptă către posturile lor; - crainicul anunță numele și numărul jucătorilor din formația inițială și al liberoului și prezintă antrenorii; - A2 împreună cu scorerul vor verifica dacă jucătorii 	<ul style="list-style-type: none"> - fiecare jucător de start al formației la serviciu va intra în teren, salutând cu brațele la anunțarea numelui său; - antrenorii se vor ridica în picioare și vor ridica o mână la auzul numelui; - apoi se procedează la fel cu echipa la primire; - ceilalți membri ai echipelor vor fi prezentați pe parcursul meciului, când vor intra în teren; 	<ul style="list-style-type: none"> - A2 verifică întâi așezarea echipei la serviciu (este o indicație, nu regulă)



		<p>prezentați de crainic care intră în teren sunt cei înscriși pe fișele de poziție;</p> <ul style="list-style-type: none">- imediat după prezentarea echipelor, A2 va oferi patru mingi de joc culegătorilor de mingi nr. 1,2 și nr.4,5; (în cazul sistemului cu cinci mingi de joc;- A2 verifică dacă așezarea jucătorilor pe teren este conformă cu cea din fișa de poziție – ordinea la rotație; același lucru îl va face și scorerul;- verifică apoi dacă scorerul și-a terminat înregistrările și e gata de start;- A2 va da mingea de joc jucătorului la serviciu, apoi va ridica mâinile în semn că totul este pregătit pentru începerea meciului;		
0 min	Startul meciului	<ul style="list-style-type: none">- A1 va fluiera autorizarea primului serviciu		

OBS. În cazul în care nu exista crainic, salutul oficial se va desfășura fara intervenția acestuia. La sfârșitul acestuia, arbitrii se vor duce direct la locurile lor. La indicația A1, echipele de start se vor alinia pe linia de fund și vor intra in teren grupat, dupa fluierul de autorizare.



Anunțurile crainicului în timpul protocolului și în timpul meciului la competițiile naționale

Timp	Descriere
-3 min	(Echipele pătrund în teren) Imediat după ce echipele s-au aliniat la mijlocul terenului “Bună dimineața/ziua/seara, doamnelor și domnilor, bine ați venit la(numele competiției) Meciul nr..... dintre și.....”
-2,30 min	Prezentarea arbitrilor “Primul arbitru este d-l/d-na.....din..... Al doilea arbitru este d-l/d-na.....din.....”
-2,00 min	Prezentarea formațiilor de start Vor fi prezentați mai întâi jucătorii de început ai echipei A (cea aflată în partea stânga), Libero-ul și antrenorii (principal și secund). Apoi în aceeași ordine și echipa B. dacă echipa A este gazdă, atunci echipa B va fi prezentată prima.
T.T.O.	“Primul/al doilea time-out tehnic” “Sfârșitul primului/celui de-al doilea time-out tehnic”
T.O.	“Time-out cerut de echipa.....”
Înlocuiri de jucători	“Înlocuire pentru echipa..... lese jucătorul cu nr.... și intră jucătorul....(numele).... cu nr.”