

The background features a decorative graphic consisting of three blue circles of varying sizes and two thin blue lines. One large circle is at the top, a smaller one is in the middle, and another large one is at the bottom right. Two thin lines cross the page diagonally, one from the top left to the middle right, and another from the top right to the bottom left.

REGULAMENTUL JOCULUI DE VOLEI

Aprobat de FIVB 2012

CARACTERISTICILE JOCULUI, FILOZOFIA REGULILOR DE
JOC SI A ARBITRAJULUI

ACTUALIZARE TRADUCERE SILVIAN LUNGU
August 2013

CUPRINS

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

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

CAPITOLUL DOI: **PARTICIPANȚI**

17

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

CAPITOLUL TREI: **FORMULA JOCULUI**

21

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

7.2	INCALZIREA OFICIALA.....	24
7.3	FORMAȚIA DE START A ECHIPEI.....	24
7.4	POZIȚII.....	25
7.5	GREȘEALĂ DE POZIȚIE.....	26
7.6	ROTAȚIE.....	26
7.7	GREȘEALA DE ROTAȚIE.....	27
CAPITOLUL PATRU: ACTIUNI DE JOC		27
8	SITUAȚII DE JOC.....	27
8.1	MINGE ÎN JOC.....	27
8.2	MINGE AFARĂ DIN JOC.....	27
8.3	MINGE "ÎN TEREN".....	27
8.4	MINGE "AFARĂ".....	28
9	JOCUL CU MINGEA.....	28
9.1	LOVITURI ALE ECHIPEI.....	28
9.2	CARACTERISTICI ALE LOVITURII.....	29
9.3	GREȘELI ÎN JOCUL CU MINGEA.....	30
10	MINGE ÎN DIRECȚIA FILEULUI.....	30
10.1	MINGE TRAVERSAND FILEUL.....	30
10.2	MINGE CARE ATINGE FILEUL.....	31
10.3	MINGE ÎN FILEU.....	31
11	JUCĂTOR LA FILEU.....	31
11.1	TRECERE PE DEASUPRA FILEULUI.....	31

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

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

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

CAPITOLUL ȘASE: **JUCĂTORUL LIBERO** **45**

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

CAPITOLUL SAPTE: **CONDUITA PARTICIPANȚILOR** **49**

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

Partea II **Sectiunea 2: ARBITRII, RESPONSABILITATI SI SEMNALIZARI** **52**

CAPITOLUL OPT: **ARBITRII**..... **52**

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

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

CARACTERISTICILE JOCULUI

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

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

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

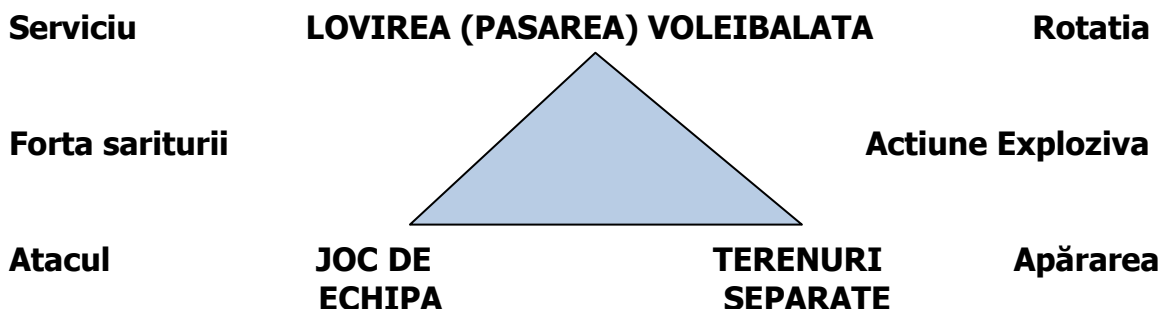
În jocul de volei, echipa care câștigă faza de joc primește un punct (sistemul cu punct la fiecare fază de joc). Când echipa la primire câștigă faza, ea va câștiga un punct și dreptul de a servi iar jucătorii acestei echipe efectuează o rotație, deplasându-se cu o poziție în sensul acelor de ceasornic.

Partea I

FILOZOFIA REGULILOR DE JOC SI A ARBITRAJULUI

INTRODUCERE

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



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

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

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

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

VOLEIUL ESTE UN SPORT COMPETITIV

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

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

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

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

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

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

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

Astfel imaginea voleiului este una din cele mai bune.

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

ARBITRUL ÎN INTERIORUL ACESTUI CONTEXT

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

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

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

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

În cele din urmă, putem spune că un arbitru bun va folosi regulile pentru a face din competiție o experiență care să aducă satisfacție **tuturor** celor implicați.

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

IMPLICAȚI-VĂ!
PĂSTRAȚI MINGEA ÎN ZBOR!

Partea a IIa

Sectiunea 1: JOCUL

CAPITOLUL UNU

INSTALAȚII ȘI ECHIPAMENTE

- 1** **ARIA DE JOC**
- Aria de joc* include *terenul de joc* și *zona liberă*. Ea trebuie să fie rectangulară și simetrică. 1.1, D1a, D1b
- 1.1** **DIMENSIUNI** D2
- Terenul de joc* este un dreptunghi cu dimensiunile 18X9m, înconjurat de o *zonă liberă* cu o lățime de minimum 3 m pe toate laturile.
- Spațiul de joc liber* este spațiul situat deasupra ariei de joc care este lipsit de orice obstacol. Spațiul de joc liber trebuie să aibă o înălțime de minimum 7m de la suprafața de joc.
- Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB zona liberă trebuie să măsoare minimum 5m de la liniile laterale și minimum 8m de la liniile de fund. Spațiul de joc liber trebuie să măsoare în înălțime minimum 12,5m de la suprafața de joc.**
- 1.2** **SUPRAFAȚA DE JOC**
- 1.2.1** *Suprafața de joc* trebuie să fie plană, orizontală și uniformă. Ea nu trebuie să prezinte vreun pericol de rănire pentru jucători. Este interzis să se joace pe suprafețe alunecoase sau cu asperități.
- Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, poate fi autorizată numai o suprafață din lemn sau sintetică. Orice suprafață trebuie să fie în prealabil omologată de FIVB.**
- 1.2.2** În sală, suprafața terenului de joc trebuie să aibă o culoare deschisă.
- Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, liniile trebuie să aibă culoarea albă. Culoarea terenului de joc și ale zonei libere trebuie să difere între ele.** 1.1, 1.3

1.2.3	Pentru terenurile în aer liber este autorizată o pantă de scurgere a apei de 5mm pe metru. Liniile terenului constituite din materiale solide sunt interzise.	1.3
1.3	LINII ALE TERENULUI	D2
1.3.1	Toate liniile au o lăţime de 5cm. Liniile trebuie să aibă o culoare deschisă şi diferită de culoarea solului sau de a altor linii trasate.	1.2.2
1.3.2	Linii de delimitare	
	Două linii laterale şi două linii de fund delimitează terenul de joc. Atât liniile laterale cât şi liniile de fund sunt trasate în interiorul dimensiunilor terenului de joc.	1.1
1.3.3	Linia de centru	
	Axa liniei de centru împarte terenul de joc în două terenuri egale măsurând 9X9m fiecare; totusi se considera ca intreaga latime a liniei apartine celor doua terenuri in mod egal. Linia de centru se intinde pe sub fileu intre liniile laterale.	D2
1.3.4	Linia de atac	
	În fiecare teren, la 3m fata de axa liniei de centru se traseaza o linie care marcheaza <i>zona de atac</i> . Linia de atac face parte din zona de atac. Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, linia de atac este prelungită dincolo de liniile laterale cu cinci linii scurte de 15cm lungime și 5cm lăţime, trasate la 20cm una față de cealaltă, pe o lungime totală de 1,75m. "Linia de limitare a actiunii antrenorilor" (o linie intrerupta care se prelungeste de la linia de atac pana la linia de fund a terenului, paralela cu linia laterala si la 1,75 m distanta de ea) este compusa din linii scurte de 15cm trasate la 20cm departare una de cealalta, pentru a limita zona de actiune a antrenorilor.	1.3.3, 1.4.1 D2

1.4	ZONE SI ARII	D1b, D2
1.4.1	Zona de atac	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	În fiecare teren zona de atac este delimitată de axa liniei de centru și de limita exterioara dinspre linia de fund a liniei de atac.	1.3.3, 1.3.4 19.3.1.4 23.3.2.3e
	Zona de atac este considerată ca fiind prelungită dincolo de liniile laterale, până la capătul zonei libere.	1.1, 1.3.2
1.4.2	Zona de serviciu	
	<i>Zona de serviciu</i> este o zona de 9 m lățime situată în spatele fiecărei linii de fund.	
	Ea este limitată lateral prin două linii scurte, fiecare având 15cm lungime, trasate la 20cm în spatele liniei de fund ca o prelungire a liniilor laterale. Aceste două linii scurte sunt incluse în lățimea zonei de serviciu.	1.3.2, 12,D1b
	În adâncime, zona de serviciu se întinde până la limita zonei libere.	1.1
1.4.3	Zona de înlocuiri	
	<i>Zona de înlocuiri</i> este delimitată de prelungirea ambelor liniilor de atac până la masa scorerului.	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.4	Zona de schimbare a Libero-ului	
	<i>Zona de schimbare a Libero-ului</i> este o parte a zonei libere situata in fata bancilor pentru rezerve, delimitata de prelungirea liniei de atac si de linia de fund a terenului.	19.3.2.7, D1b
1.4.5	Aria de incalzire	
	Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, ariile de încălzire, măsurând aproximativ 3X3m, sunt situate în ambele colțuri ale suprafeței de joc, pe partea băncilor de rezerve, în afara zonei libere.	24.2.5, D1a, D1b

1.4.6 Aria de pedeapsă

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

21.3.2.1, D1a
D1b

1.5 TEMPERATURA

Temperatura minimă nu trebuie să fie inferioara valorii de 10 grade C (50 grade F).

Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, temperatura maximă nu trebuie să fie superioara valorii de 25 grade C (77 grade F) iar cea minimă nu trebuie să fie inferioara celei de 16 grade C (61 grade F).

1.6 ILUMINARE

Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, iluminarea pe suprafata de joc trebuie să fie de la 1000 până la 1500 lucși măsurată la 1m deasupra acesteia.

1

2 FILEU ȘI STALPI

D3

2.1 ÎNĂLȚIMEA FILEULUI

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

1.3.3

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

1.1, 1.3.2,
2.1.1

2.2 STRUCTURA FILEULUI

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

D3

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

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

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

La partea inferioară a fileului este o alta banda orizontala, de 5 cm latime, similara cu banda superioara, prin care trece o sfoara. Aceasta sfoara leaga fileul de stalpi si mentine intinsa partea sa inferioara.

2.3

BENZI LATERALE

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

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

2.4

ANTENE

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

La marginea exterioară a fiecărei benzi laterale este prinsă câte o antena. Antenele sunt plasate în opoziție de o parte și alta a fileului. 2.3, D3

Partea superioară a antenei depășește fileul cu 80cm și este marcată cu benzi de 10cm vopsite în culori contrastante, de preferință alb și roșu.

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

2.5

STÂLPI

2.5.1

Stâlpii de susținere a fileului sunt plasați la o distanță de la 0,50 m până la cel mult 1,00m de fiecare linie laterală. Ei au o înălțime de 2,55m și este de preferat să fie reglabili. D3

Pentru toate competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, stalpii de susținere a fileului sunt plasați la o distanță de 1,00m departare de liniile laterale.

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

2.6 ECHIPAMENT COMPLEMENTAR

Tot echipamentul complementar este determinat prin reglementările emise de FIVB.

3 MINGI

3.1 STANDARDE

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

Mingea poate fi confecționată într-o singură culoare deschisă sau dintr-o combinație de culori.

Materialul de piele sintetică și combinația de culori a mingilor folosite în competițiile oficiale trebuie să fie conform standardelor FIVB.

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

Presiunea interioară trebuie să fie de la 0,300 până la 0,325kg/cm² (294,3 până la 318,82mbar sau hPa) (4,26 până la 4,61psi).

3.2 UNIFORMITATEA MINGILOR

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

Competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, precum și Campionatele sau Ligile Naționale trebuie să fie jucate cu mingi omologate de FIVB sau cu alte tipuri de mingi în cazul în care există autorizarea prealabilă a FIVB.

3.3**SISTEMUL CU TREI MINGI**

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB trebuie să fie utilizate trei mingi. În acest caz, șase culegători de mingi vor fi plasați astfel: câte unul în dreptul fiecărui colț al zonei libere și câte unul în spatele fiecărui arbitru.

D10

CAPITOLUL DOI**PARTICIPANȚI****4****ECHIPE****4.1****COMPONENȚA ECHIPELOR****4.1.1**

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

4.1.1.1, 5.2, 5.3

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

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, medicul și terapeutul trebuie să fie acreditați în prealabil de FIVB.

4.1.2

Unul dintre jucători, cu excepția LIBERO-ului, este căpitanul echipei și el trebuie să fie identificat ca atare pe foaia de arbitraj.

5.1, 19.1.3

4.1.3

Numai jucătorii înregistrați pe foaia de arbitraj au voie să intre pe teren și să participe la meci. După ce căpitanul și antrenorul au semnat foaia de arbitraj, componența echipei nu mai poate fi modificată.

1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2**LOCUL PARTICIPANȚILOR****4.2.1**

Jucătorii care nu sunt în joc trebuie să stea așezați pe banca pentru rezerve a echipei lor, fie în aria lor de încălzire. Antrenorul și ceilalți membri ai echipei stau așezați pe bancă, dar o pot părăsi temporar.

1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Băncile pentru rezerve sunt situate de o parte și de alta a mesei scorerului, în afara zonei libere.

D1a, D1b

4.2.2	Numai membrilor echipei le este permis să stea așezați pe bancă în timpul meciului și să participe la încălzirea oficială.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Jucătorii care nu sunt în joc se pot încălzi fără mingi astfel:	
4.2.3.1	În timpul jocului în aria de încălzire;	1.4.5, 8.1, D1a, D1b
4.2.3.2	În cursul timpilor de odihnă și T.T.O. în zona liberă situată în spatele propriului teren.	1.3.3, 15.4
4.2.4	În timpul pauzei dintre seturi jucătorii pot folosi mingiile pentru încălzire numai în zona liberă.	18.1
4.3	ECHIPAMENT	
	Echipamentul jucătorului se compune dintr-un tricou, un șort, șosete și pantofi de sport.	
4.3.1	Culoarea și design-ul tricourilor, șorturilor și șosetelor întregii echipe trebuie să fie uniforme (cu excepția LIBERO-ului). Echipamentul trebuie să fie curat.	4.1, 19.2
4.3.2	Pantofii trebuie să fie ușori, flexibili, fără tocuri, cu tălpi din cauciuc sau din amestec de diferite materiale.	
4.3.3	Tricourile jucătorilor trebuie să fie numerotate de la 1 până la 20.	4.3.3.2
4.3.3.1	Numerele trebuie plasate pe tricou în centrul pieptului și al spatelui. Culoarea și strălucirea numerelor trebuie să fie în contrast cu culoarea și strălucirea tricourilor.	
4.3.3.2	Numerele trebuie să măsoare cel puțin 15cm în înălțime pe piept și minimum 20cm în înălțime pe spate. Lățimea benzii care formează cifra trebuie să fie de cel puțin 2cm.	
4.3.4	Căpitanul echipei este identificat grație unei barete de 8x2cm, plasată pe tricou sub numărul de pe piept.	5.1
4.3.5	Este interzisă purtarea de echipamente de culoare diferită de a celorlalți jucători (cu excepția jucătorilor Libero) și/sau fără numere regulamentare.	19.2

4.4	SCHIMBĂRI DE ECHIPAMENT	
	Primul arbitru poate autoriza ca unul sau mai multi jucători:	23
4.4.1	să joace desculț(i);	
4.4.2	să-și schimbe între seturi sau după înlocuire echipamentul deteriorat sau umed, cu condiția ca modelul, culoarea și numerele noului echipament să fie identice cu cele precedente;	4.3, 15.5
4.4.3	să joace în treninguri pe timp rece, cu condiția ca acestea să aibă aceeași culoare și același model pentru toată echipa, (cu excepția jucătorilor Libero) și să fie numerotate în conformitate cu regula 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5	OBIECTE INTERZISE	
4.5.1	Este interzis să fie purtate obiecte care pot să provoace accidentări sau să ofere un avantaj artificial jucătorului.	
4.5.2	Jucătorii au voie, pe riscul lor, să poarte ochelari sau lentile de contact.	
5	LIDERII ECHIPELOR	
	Atat căpitanul echipei cât și antrenorul sunt responsabili pentru conduita și disciplina tuturor membrilor echipei lor.	20
	Jucătorii Libero nu pot fi căpitani de echipa.	
5.1	CĂPITAN	
5.1.1	ÎNAINTEA MECIULUI, căpitanul echipei semnează foaia de arbitraj și reprezintă echipa sa la tragerea la sorți.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, căpitanul echipei acționează în calitate de căpitan în joc atât timp cât el se află pe teren. Când căpitanul echipei nu se află pe teren, antrenorul sau căpitanul însuși trebuie să desemneze un alt jucător din teren, în afara de Libero, care va prelua funcția de căpitan în joc. Acest căpitan în joc își păstrează răspunderile până când este înlocuit sau căpitanul echipei revine pe teren sau setul se încheie.	15.2.1
	Când mingea este <i>afară din joc</i> căpitanul în joc este singurul autorizat să se adreseze arbitrilor pentru:	8.2

5.1.2.1	a cere o explicație privind aplicarea sau interpretarea regulilor și, de asemenea, pentru a face cunoscute cererile sau întrebările coechipierilor. În cazul în care explicația primului arbitru nu îl satisface, căpitanul în joc poate opta sa protesteze împotriva deciziei și îl va informa imediat pe acesta ca își rezerva dreptul să înregistreze un protest oficial în foaia de arbitraj la sfârșitul meciului;	23.2.4
5.1.2.2	a cere autorizarea:	
	a) schimbării parțiale sau totale a echipamentului,	4.3, 4.4.2
	b) verificării poziției echipelor,	7.4, 7.6
	c) controlului suprafeței de joc, a fileului, a mingilor etc.;	1.2, 2, 3
5.1.2.3	a cere timpii de odihnă și înlocuirile de jucători, în absența antrenorului principal;	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI, căpitanul de echipă:	6.3
5.1.3.1	mulțumeste arbitrilor și semnează foaia de arbitraj pentru a confirma rezultatul meciului;	25.2.3.3
5.1.3.2	poate, dacă el (sau căpitanul în joc care l-a înlocuit) l-a notificat la timpul potrivit pe primul arbitru, să înscrie în foaia de arbitraj o contestație cu privire la aplicarea sau interpretarea de către arbitri a regulilor de joc.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	ANTRENOR	
5.2.1	Pe toată durata meciului, antrenorul conduce jocul echipei sale din afara terenului de joc. El stabilește formațiile de început, înlocuirile de jucători și solicită timpii de odihnă. În timpul exercitării acestor atribuții, interlocutorul său oficial este cel de-al doilea arbitru.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ÎNAINTEA MECIULUI, antrenorul înscrie sau verifică numele jucătorilor săi și numerele acestora înregistrate pe foaia de arbitraj și apoi o semnează.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	ÎN TIMPUL MECIULUI, antrenorul:	
5.2.3.1	înaintea fiecărui set, remite celui de-al doilea arbitru sau scorerului fișa cu poziția inițială completată și semnată;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	stă așezat pe banca de rezerve, cel mai aproape de scorer, dar poate părăsi temporar poziția sa;	4.2

- | | | |
|----------------|--|------------------|
| 5.2.3.3 | cere timpii de odihnă și înlocuirile; | 15.4, 15.5 |
| 5.2.3.4 | poate, ca de altfel toți ceilalți membri ai echipei, da indicații jucătorilor din teren. Antrenorului i se permite să stea în picioare sau să se deplaseze în interiorul zonei libere din fața băncii de rezerve a echipei sale de la prelungirea liniei de atac până în aria de încălzire, fără a deranja sau întârzia jocul. | 1.3.4, 1.4.5, D2 |
| | Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, antrenorul este obligat să își îndeplinească funcțiile în spatele "liniei de limitare a acțiunii antrenorilor". | D1a, D1b, D2 |
| 5.3 | ANTRENOR SECUND | |
| 5.3.1 | Antrenorul secund stă așezat pe banca de rezerve a echipei, fără a avea dreptul de a interveni în meci. | |
| 5.3.2 | În cazul când antrenorul trebuie să-și părăsească echipa, indiferent de motiv, incluzând și o sancțiune dar excluzând cazul în care intră în teren ca jucător, antrenorul secund poate să își asume atribuțiile antrenorului principal pe durata absenței lui, numai la cererea căpitanului în joc adresată primului arbitru. | 5.1.2, 5.2 |

CAPITOLUL TREI

FORMULA JOCULUI

- | | | |
|----------------|---|----------------|
| 6 | PENTRU A MARCA UN PUNCT, A CÂȘTIGA SETUL ȘI MECIUL | |
| 6.1 | PENTRU A MARCA UN PUNCT | |
| 6.1.1 | Punct | |
| | O echipă câștigă un punct: | |
| 6.1.1.1 | când reușește să trimită mingea în interiorul terenului advers; | 8.3, 10.1.1 |
| 6.1.1.2 | când echipa adversă comite o greșeală; | 6.1.2 |
| 6.1.1.3 | când echipa adversă este sancționată cu penalizare. | 16.2.3, 21.3.1 |

6.1.2 Greseala

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

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

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

6.1.3 Faza de joc și faza de joc finalizată

O faza de joc este o succesiune de acțiuni de joc, care începe în momentul loviturii pentru serviciu și se termină când mingea este afară din joc. **O faza de joc finalizată** este considerată a fi succesiunea de acțiuni de joc care are ca rezultat câștigarea unui punct de către una dintre echipe. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

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

6.1.3.2 dacă echipa la primire câștigă faza de joc ea câștigă un punct și dreptul de a servi.

6.2 **PENTRU A CÂȘTIGA UN SET** D11 (9)

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

6.3 **PENTRU A CÂȘTIGA MECIUL** D11 (9)

6.3.1 Meciul este câștigat de echipa care obține trei seturi. 6.2

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

6.4	FORFAIT ȘI ECHIPĂ INCOMPLETĂ	
6.4.1	Dacă o echipă refuză să joace după ce a fost somată să o facă, ea este declarată forfait și pierde meciul cu rezultatul 0 - 3 și 0 - 25 pentru fiecare set.	6.2, 6.3
6.4.2	O echipă care, fără justificări valabile, nu se prezintă pe terenul de joc la ora stabilită, este declarată forfait cu același rezultat precum cel menționat la Regula 6.4.1.	
6.4.3	O echipă declarată INCOMPLETA pentru un set sau pentru meci pierde setul sau meciul. Echipei adverse i se atribuie punctele sau punctele și seturile necesare pentru a câștiga setul sau meciul. Echipa incompletă păstrează punctele și seturile câștigate.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	STRUCTURA JOCULUI	
7.1	TRAGEREA LA SORTI	
	Înainte de meciul, primul arbitru efectuează o tragere la sorti pentru a decide cine are primul serviciu și în ce teren va juca fiecare echipă în primul set.	12.1.1
	În cazul jucării unui set decisiv se procedează la o nouă tragere la sorti.	6.3.2
7.1.1	Tragerea la sorti se efectuează în prezența celor doi căpitani ai echipelor.	5.1
7.1.2	Câștigătorul tragerii la sorti alege: ORI	
7.1.2.1	dreptul de a servi sau de a primi serviciul, ORI	12.1.1
7.1.2.2	terenul în care va juca primul set. Cel care a pierdut obține alternativa rămasă.	

7.2	INCALZIREA OFICIALA	
7.2.1	Inaintea meciului echipele au dreptul să facă încălzire la fileu timp de 6 minute impreuna dacă ele au dispus în prealabil de un teren de joc pentru incalzire, sau timp de 10 minute, dacă ele nu au avut această posibilitate.	
7.2.2	La solicitarea unuia dintre capitani încălzirea oficiala se poate face separat. Echipele vor dispune de fileu 3 sau 5 minute fiecare.	7.2.1
7.2.3	In cazul unei incalziri oficiale separate echipa care a castigat dreptul sa serveasca la inceputul setului se va incalzi prima la fileu.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	FORMAȚIA DE START A ECHIPEI	
7.3.1	Fiecare echipa trebuie să aiba permanent in joc șase (6) jucători.	6.4.3
	Formația de start a echipei indică ordinea la rotație a jucătorilor pe teren. Această ordine trebuie menținută pe toată durata setului.	7.6
7.3.2	Înainte de începutul fiecărui set, antrenorul trebuie să înscrie formația de start a echipei sale pe o <i>fișă cu poziția initiala</i> . Această fișă, corect completată și semnată, este înmânată celui de-al doilea arbitru sau scorerului.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Jucătorii care nu fac parte din formația de start sunt jucători de rezervă în acel set (excepție fac jucatorii Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4	După ce fișa cu poziția initiala a fost înmânată celui de-al doilea arbitru sau scorerului, nu mai poate fi autorizată nici o modificare a formației fără o înlocuire regulamentară.	15.2.2, 15.5 D11 (5)
7.3.5	Diferenta dintre poziția jucătorilor din teren și cea înscrisa în fișa cu poziția inițială a echipei sunt tratate dupa cum urmeaza:	24.3.1
7.3.5.1	Daca înaintea începerii setului se constată o nepotrivire între pozițiile jucatorilor inscrisi in fișa cu poziția initiala și pozițiile jucătorilor prezenți pe teren atunci pozițiile jucătorilor trebuie să fie corectate conform cu cele din fișa. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2
7.3.5.2	in mod similar cand, inaintea inceperii setului, unul sau mai mulți jucători prezenți pe teren nu sunt înscriși pe fișa cu poziția initiala, formația de pe teren trebuie corectată conform fișei. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2

- 7.3.5.3** totuși, dacă antrenorul dorește să mențină pe teren jucătorul(ii) neînscris(i) pe fișă, el va trebui să solicite folosind semnalizarea oficială înlocuirea (ile) regulamentară(e) care va (vor) fi înregistrată(e) pe foaia de arbitraj. 15.2.2, D11 (5)
- Dacă în timpul jocului se descoperă o nepotrivire între poziția jucătorilor în teren și fișa cu poziția inițială, echipa în culpa trebuie să revină la poziția corectă. Toate punctele marcate de către echipa în culpa, din momentul exact al comiterii greselii până la descoperirea ei, vor fi anulate. Punctele adversarilor vor fi păstrate și, în plus, ei vor primi un punct și dreptul de a servi.
- 7.3.5.4** Dacă în timpul meciului descoperim că un jucător aflat în teren nu a fost trecut în foaia de arbitraj atunci echipei adverse i se acorda un punct și dreptul de a servi iar punctele realizate până în acel moment i se pastrează. Echipa în culpa i se anulează punctele și/sau seturile (0-25 dacă este cazul) realizate din momentul în care jucătorul în cauza a intrat în teren. Fișa cu poziția inițială va fi refăcută și se va trimite în teren alt jucător în locul celui neînregistrat. 6.1.2, 7.3.2
- 7.4** **POZIȚII** D4
- În momentul când mingea este lovită de către sportivul aflat la serviciu, jucătorii fiecărei echipe trebuie să fie plasați, potrivit cu ordinea la rotație, în interiorul propriului teren (cu excepția jucătorului la serviciu). 7.6.1, 8.1, 12.4
- 7.4.1** Pozițiile jucătorilor sunt numerotate după cum urmează :
- 7.4.1.1** cei trei jucători plasați de-a lungul fileului sunt jucătorii din linia întâi și ocupă pozițiile IV (în față - stânga), III (în față - centru) și II (în față - dreapta).
- 7.4.1.2** ceilalți trei sunt jucătorii din linia a doua și ocupă pozițiile V (în spate - stânga), VI (în spate - centru) și I (în spate - dreapta).
- 7.4.2** Poziții relative între jucători :
- 7.4.2.1** fiecare jucător din linia a doua trebuie să fie plasat mai departe de linia de centru decât corespondentul său din linia întâi;
- 7.4.2.2** atât jucătorii din linia întâi cât și jucătorii din linia a doua trebuie să fie poziționați lateral în ordinea indicată de Regula 7.4.1.

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

poziția 1 trece în poziția 6 etc.

7.7	GREȘEA DE ROTAȚIE	D11 (13)
7.7.1	O greșeală de rotație este comisă când SERVICIUL nu este efectuat conform cu ordinea la rotație. Ea antrenează consecințele următoare:	7.6.1, 12
7.7.1.1	echipa este sancționată prin faptul ca adversarul castiga un punct si dreptul de a servi;	6.1.3
7.7.1.2	ordinea la rotație a jucătorilor este corectată.	7.6.1
7.7.2	În plus, scorerul trebuie să determine momentul exact în care greșeala a fost comisă. Toate punctele marcate începând din acel moment de echipa care a greșit trebuie anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute.	25.2.2.2
	Dacă momentul inceperii comiterii greșelii nu poate fi determinat, nici un punct sau puncte nu se vor anula iar singura sancțiune va fi acordarea unui punct adversarului si dreptul de a servi .	6.1.3

CAPITOLUL PATRU

ACTIUNI DE JOC

8	SITUAȚII DE JOC	
8.1	MINGE ÎN JOC	
	<i>Mingea este în joc</i> începând din momentul loviturii de serviciu care a fost autorizat de primul arbitru.	12, 12.3
8.2	MINGE AFARĂ DIN JOC	
	<i>Mingea devine afară</i> din joc începând din momentul când este comisă o greșeală semnalizată prin fluier de unul dintre arbitri; iar în absența unei greșeli, începând din momentul semnalizării prin fluier.	
8.3	MINGE "ÎN TEREN"	D11 (14), D12 (1)
	Mingea este "în teren" când ea atinge podeaua terenului de joc, inclusiv liniile de delimitare.	1.1, 1.3.2

8.4 MINGE "AFARĂ"

Mingea este "afară" când :

- 8.4.1** partea din minge care atinge podeua este complet în afara liniilor de delimitare; 1.3.2,D11(15), D12 (2)
- 8.4.2** ea atinge un obiect din afara terenului de joc, plafonul sau o persoană din afara jocului; D11 (15), D12 (4)
- 8.4.3** ea atinge antenele, cablul, sforile, stâlpii sau fileul însuși în exteriorul benzilor laterale; 2.3, D3. D5a, D11 (15), D12 (4),
- 8.4.4** traversează planul vertical al fileului atât parțial cât și total prin afara spațiului de trecere, cu excepția cazurilor din Regula 10.1.2; 2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
- 8.4.5** traversează complet spațiul inferior. 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

9 JOCUL CU MINGEA

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

9.1 LOVITURI ALE ECHIPEI

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

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

9.1.1 CONTACTE CONSECUTIVE

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

9.1.2 CONTACTE SIMULTANE

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

timp.

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

9.3	GREȘELI ÎN JOCUL CU MINGEA	
9.3.1	PATRU LOVITURI: o echipă lovește mingea de patru ori înainte de a o retrimite.	9.1, D11 (18)
9.3.2	LOVITURĂ AJUTATĂ: în interiorul ariei de joc un jucător se sprijină pe un coechipier sau pe orice structură/obiect exterior cu scopul de a lovi mingea.	9.1.3
9.3.3	ȚINUTĂ: mingea este prinsă și/sau aruncată; mingea nu ricoșează din lovitură.	9.2.2, D11(16)
9.3.4	DUBLU CONTACT: un jucător lovește mingea de două ori succesiv sau mingea atinge succesiv mai multe părți ale corpului său.	9.2.3, D11(17)
10	MINGE ÎN DIRECȚIA FILEULUI	
10.1	MINGE TRAVERSAND FILEUL	
10.1.1	Mingea trimisă către terenul advers trebuie să treacă pe deasupra fileului prin interiorul <i>spațiului de trecere</i> . Spațiul de trecere este partea superioară din <i>planul vertical al fileului</i> delimitat:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	dedesubt - de marginea superioară a fileului;	2.2
10.1.1.2	pe margini - de antene și prelungirea lor imaginară;	2.4
10.1.1.3	deasupra - de plafon.	
10.1.2	Mingea care a depășit planul vertical al fileului către zona liberă a terenului advers total sau parțial prin <i>spațiul exterior</i> , poate fi readusă în propriul spațiu de joc, în cadrul loviturilor regulamentare ale echipei, cu condiția ca:	9.1, D5b
10.1.2.1	terenul advers să nu fie atins de către jucător;	11.2.2
10.1.2.2	mingea, când este trimisă înapoi, să depășească planul fileului din nou total sau parțial prin spațiul exterior, de aceeași parte a terenului. Echipa adversă nu are dreptul să se opună acestei acțiuni.	11.4.4, D5b
10.1.3	Mingea care se îndreaptă către terenul advers prin <i>spațiul inferior</i> , este în joc până când traversează complet planul vertical al fileului.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

10.2	MINGE CARE ATINGE FILEUL	
	Mingea poate atinge fileul în timpul depășirii acestuia.	10.1.1
10.3	MINGE ÎN FILEU	
10.3.1	O minge trimisă în fileu poate fi reluată în cadrul celor trei lovituri ale echipei.	9.1
10.3.2	Dacă mingea rupe ochiurile fileului sau îl răsuțește, faza de joc este anulată și rejucată.	
11	JUCĂTOR LA FILEU	
11.1	TRECERE PE DEASUPRA FILEULUI	
11.1.1	La blocaj, jucătorul are voie să atingă mingea pe deasupra fileului în spațiul de joc advers dar nu înaintea sau în timpul loviturii de atac a acestuia.	14.1, 14.3
11.1.2	După lovitura de atac, jucătorul are voie să treacă mâna pe deasupra fileului în spațiul de joc advers cu condiția ca atingerea mingei să fi avut loc în propriul spațiu de joc.	
11.2	PĂTRUNDERE PE SUB FILEU	
11.2.1	Este permisă pătrunderea în spațiul de joc advers pe sub fileu, cu condiția ca aceasta să nu influențeze jocul adversarului.	
11.2.2	Pătrunderea în terenul advers, pe deasupra liniei de centru:	1.3.3, 11.2.2.1 D11 (22)
11.2.2.1	atingerea terenului de joc advers cu talpa (talpile), este permisă cu condiția ca cel puțin o parte a acesteia (acestora) să rămână în contact cu linia de centru sau să fie deasupra ei.	1.3.3, D11(22)
11.2.2.2	atingerea terenului de joc advers cu orice parte a corpului mai sus de talpa este permisă cu condiția ca această acțiune să nu influențeze jocul adversarului.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Un jucător poate să pătrundă în terenul de joc advers după ce mingea a devenit afară din joc.	8.2

11.2.4	Jucătorii pot pătrunde în zona liberă a terenului advers, cu condiția să nu influențeze jocul adversarului.	
11.3	CONTACT CU FILEUL	
11.3.1	Contactul jucătorului cu fileul nu este o greșală, cu excepția cazului când aceasta atinge influențează derularea jocului.	11.4.4, 23.3.2.3c, 4.3.2.3, D3
11.3.2	Jucătorii au voie să atingă stâlpii, cablul, sforile și orice alt obiect dincolo de antene, incluzând chiar și fileul, cu condiția ca această acțiune să nu influențeze derularea jocului.	D3
11.3.3	Nu este comisă o greșală atunci când mingea trimisă în fileu provoacă contactul fileului cu un jucător advers.	
11.4	GREȘELI ALE JUCĂTORULUI LA FILEU	
11.4.1	Un jucător atinge mingea sau un adversar în spațiul de joc advers înainte sau în timpul loviturii de atac a adversarului.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Un jucător influențează jocul adversarului prin pătrunderea pe sub fileu în spațiul de joc advers.	11.2.1
11.4.3	Un jucător pătrunde cu toată talpa (talpile) în terenul advers.	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	Printre altele, un jucător poate influența jocul adversarului:	
	- prin atingerea benzii superioare a fileului sau a celor 80 cm ai antenei de deasupra acestuia în timpul acțiunii sale de joc a mingei, sau	11.3.1
	- prin sprijinirea de fileu simultan cu jucarea mingei, sau	D11 (19)
	- prin crearea unui avantaj asupra adversarului, sau	
	- prin efectuarea de acțiuni care ar putea influența intenția unui adversar de a juca mingea.	
12	SERVICIU	
	Serviciul este actul punerii mingei în joc de către jucătorul din spate-dreapta, plasat în zona de serviciu.	1.4.2, 8.1, 2.4.1

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

	afara zonei de serviciu sau în interiorul terenului de joc.	
12.4.4	Jucătorul la serviciu trebuie să lovească mingea în decursul a 8 secunde care urmează fluierului primului arbitru pentru autorizarea serviciului.	12.3, D11 (11)
12.4.5	Serviciul executat înainte de fluierul arbitrului trebuie să fie anulat și repetat.	12.3
12.5	PARAVAN	D6, D11 (12)
12.5.1	Jucătorii echipei la serviciu nu au voie să împiedice adversarii, printr-un <i>paravan individual sau colectiv</i> , să vadă jucătorul la serviciu și traiectoria mingei servite.	12.5.2
12.5.2	Un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu fac paravan dacă mișcă brațele, sar sau se balansează lateral în timpul executării serviciului sau stau grupați pentru a-l acoperi pe jucătorul de la serviciu și traiectoria mingei.	12.4, D6
12.6	GREȘELI ÎN TIMPUL ACȚIUNII DE EXECUTARE A SERVICIULUI	
12.6.1	Greșeli ale serviciului	
	Greșelile următoare au drept consecință o schimbare de serviciu, chiar dacă adversarul este în poziție greșită. Jucătorul la serviciu:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	încalcă ordinea la serviciu;	12.2
12.6.1.2	nu execută serviciul corect.	12.4
12.6.2	Greșeli ale serviciului după lovirea mingii	
	După ce mingea a fost lovită corect, serviciul devine greșit (cu excepția cazului în care un jucător este în poziție greșită) dacă mingea:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	atinge un jucător al echipei la serviciu sau nu depășește complet prin spațiul de trecere planul vertical al fileului;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	aterizează "afară";	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	trece pe deasupra unui paravan.	12.5, D11 (12)

12.7	GREȘELI ALE SERVICIULUI ȘI GREȘELI DE POZIȚIE	
12.7.1	Dacă jucătorul la serviciu comite o greșeală în timpul executării acestuia (execuție incorectă, ordinea la rotație eronată etc.) și adversarul se află în poziție greșită, greșeala serviciului este cea penalizată.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Dimpotrivă, când execuția serviciului a fost corectă, dar serviciul devine ulterior greșit (ajunge afară, paravan etc.), greșeala de poziție a fost comisă prima și este, deci, penalizată.	7.5.3, 12.6.2
13	LOVITURA DE ATAC	
13.1	CARACTERISTICILE LOVITURII DE ATAC	12, 14.1.1
13.1.1	Toate acțiunile care direcționează mingea înspre spațiul de joc advers, cu excepția serviciului și blocajului, sunt considerate lovituri de atac.	
13.1.2	În momentul unei lovituri de atac, plasarea mingei este permisă numai dacă mingea este lovită clar și nu este prinsă sau aruncată.	9.2.2
13.1.3	O <i>lovitură de atac este efectivă</i> în momentul când mingea depășește în întregime planul vertical al fileului sau este atinsă de un adversar.	
13.2	RESTRICȚII ALE LOVITURII DE ATAC	
13.2.1	Un jucător din linia întâi poate efectua o lovitură de atac la orice înălțime, cu condiția ca acel contact cu mingea să fi avut loc în interiorul propriului său spațiu de joc (excepție Regulile 13.2.4 și 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Un jucător din linia a doua are voie să execute o lovitură de atac la orice înălțime din zona de atac:	1.4.1, 7.4.1.2, 9.3.1.2, D8
13.2.2.1	În momentul săriturii sale, talpa piciorului (picioarelor) jucătorului nu trebuie nici să atingă și nici să depășească linia de atac;	1.3.4
13.2.2.2	după ce a lovit mingea, el poate să revină pe sol în interiorul zonei de atac.	1.4.1
13.2.3	De asemenea, unui jucător din linia a doua îi este permis să realizeze un atac efectiv din zona de atac dacă, în momentul contactului, o parte a mingei este mai jos decât marginea superioară a fileului.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.2.4	Nici un jucător nu are voie să efectueze o lovitură de atac asupra serviciului advers, atunci când mingea este în zona de atac și în	1.4.1

întregime deasupra marginii superioare a fileului.

13.3 **GREȘELI ALE LOVITURII DE ATAC**

- 13.3.1** Un jucător lovește mingea în spațiul de joc al echipei adverse. 13.2.1, D11 (20)
- 13.3.2** Un jucător trimite mingea "afară". 8.4, D11 (15)
- 13.3.3** Un jucător din linia a doua execută un atac efectiv din zona de atac, atunci când mingea este situată în întregime deasupra marginii superioare a fileului. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
- 13.3.4** Un jucător execută un atac efectiv asupra serviciului advers, când mingea este în zona de atac și în întregime deasupra marginii superioare a fileului. 1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
- 13.3.5** Un LIBERO execută un atac efectiv, iar în momentul loviturii mingea se află în întregime deasupra marginii superioare a fileului. 19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
- 13.3.6** Un jucător execută un atac efectiv asupra unei mingi aflată în totalitate deasupra marginii superioare a fileului când ea este provenită dintr-un pas în degete al LIBERO-ului aflat în propria zona de atac. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 **BLOCAJUL**

14.1 **ACȚIUNEA DE A BLOCA**

- 14.1.1** *Blocajul* este acțiunea jucătorilor plasați aproape de fileu, ce depășesc înălțimea lui, de a intercepta mingea venită dinspre adversar, fără a se ține cont de înălțimea la care se produce contactul cu aceasta. Numai jucătorilor din linia întâi le este permis să realizeze un *blocaj efectiv*, dar în momentul contactului cu mingea, o parte a corpului trebuie să fie mai sus decât marginea superioară a fileului. 7.4.1.1

14.1.2 **Tentativa de blocaj**

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

14.1.3 **Blocaj efectiv**

Un *blocaj este efectiv* ori de câte ori mingea este atinsă de un jucător aflat în acțiunea de a bloca. D7

14.1.4 **Blocaj colectiv**

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

14.2 **CONTACTE ALE BLOCAJULUI**

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

14.3 **BLOCAJ ÎN SPAȚIUL DE JOC ADVERS**

În cursul acțiunii de a bloca, jucătorul poate să treacă mâinile și brațele pe deasupra fileului, cu condiția ca aceasta să nu împiedice jocul adversarului. Deci, nu este permisă atingerea mingei pe deasupra fileului în spațiul de joc advers atât timp cât adversarul nu a executat o lovitură de atac. 13.1.1

14.4 **BLOCAJUL ȘI LOVITURILE ECHIPEI**

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

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

14.5 **BLOCAJUL SERVICIULUI** D11 (12)

Blocarea serviciului advers este interzisă.

14.6 **GREȘELI ALE BLOCAJULUI** D11 (20)

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

14.6.2 Un jucător din linia a doua sau un LIBERO execută sau participă la un blocaj efectiv. 14.1, 14.5, 19.3.1.3

14.6.3 Blocarea serviciului advers. 14.5, D11 (12)

14.6.4 Mingea atinsă de blocaj ajunge "afară". 8.4

- 14.6.5** Blocarea mingei în spațiul de joc advers prin afara antenelor.
- 14.6.6** Un LIBERO realizează o tentativă de blocaj singur sau cu alți coechipier 14.1.1, 19.3.1.3

CAPITOLUL CINCI

ÎNTRERUPERI DE JOC, ÎNTÂRZIERI ȘI INTERVALE

- 15** **ÎNTRERUPERI DE JOC**
- O intrerupere de joc este timpul scurs de la sfarsitul unei faze de joc finalizate si pana la fluierul primului arbitru pentru autorizarea urmatorului serviciu. 6.1.3, 8.1, 8.2
15.4, 15.5
24.2.6
- Singurele **intreruperi de joc regulamentare** sunt **TIMPII DE ODIHNĂ** și **ÎNLOCUIRILE DE JUCĂTORI**
- 15.1** **NUMĂR DE ÎNTRERUPERI REGULAMENTARE**
- Fiecare echipă are dreptul sa ceara un numar maxim de doi timpi de odihnă și șase înlocuiri de jucători într-un set. 6.2, 15.4, 15.5
- 15.2** **SUCCESIUNEA ÎNTRERUPERILOR DE JOC REGULAMENTARE**
- 15.2.1** Cererea pentru unul sau doi timpi de odihnă și o cerere de înlocuire pentru una sau cealaltă din echipe se pot succeda fără să fie necesară o reluare prealabilă a jocului. 15.4, 15.5
- 15.2.2** Totuși, o echipă nu este autorizată să **ceară** intreruperi consecutive pentru înlocuiri de jucători în cursul aceleiași intreruperi a jocului. Doi sau mai mulți jucători pot fi înlocuiți, la cerere, în cursul aceleiași intreruperi de joc. 15.5, 15.6.1
- 15.2.3** Intre doua solicitari succesive de inlocuiri regulamentare trebuie sa se dispute o faza de joc finalizata. 6.1.3, 15.5

15.3	CERERI PENTRU ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE	
15.3.1	Întreruperile de joc regulamentare pot fi cerute numai de catre antrenorul principal sau in absenta lui de catre căpitanul în joc.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Inlocuirea înainte de începutul unui set este permisă și trebuie să fie înregistrată ca o înlocuire regulamentară în acel set.	7.3.4
15.4	TIMPI DE ODIHNĂ ȘI TIMPI TEHNICI DE ODIHNĂ	
15.4.1	Timpii de odihna sunt solicitati cu ajutorul semnalizarii oficiale, cand mingea este in afara jocului si inainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului. Durata timpilor de odihna ceruti de fiecare echipa este de 30 de secunde.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
	Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB este obligatoriu sa se foloseasca avertizorul sonor si semnalizarea oficiala pentru a solicita un timp de odihna.	D11 (4)
15.4.2	Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, se vor aplica în seturile 1-4 cate doi "Timpți Tehnici de Odihna" a caror durata este de 60 de secunde. Acestia vor fi acordati automat cand echipa care conduce acumuleaza 8 sau 16 puncte.	26.2.2.3
15.4.3	In setul decisiv (al 5-lea), nu există "Timpți Tehnici de Odihna"; fiecare echipă poate solicita doar doi timpți de odihna a cate 30 de secunde fiecare.	15.1
15.4.4	În cursul tuturor timpilor de odihna jucătorii trebuie să se deplaseze în zona liberă lângă banca lor de rezerve.	D1a
15.5	ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI	
15.5.1	O inlocuire este actul prin care un jucator, altul decat LIBERO-ul sau jucatorul pe care acesta l-a schimbat, dupa ce a fost inregistrat de catre scorer, intra in joc pentru a ocupa pozitia unui alt sportiv care trebuie sa paraseasca terenul in acel moment.	19.3.2.1, D11.5
15.5.2	Daca trebuie realizata o inlocuire ca urmare a accidentarii unui jucator aflat in teren atunci antrenorul (sau capitanul in joc) poate sa utilizeze semnalizarea oficiala.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, D11 (5)

15.6 **LIMITAREA INLOCUIRILOR**

- 15.6.1** Un jucator din formatia de start poate iesi din joc si reintra, dar numai o singura data intr-un set si numai in pozitia pe care el o ocupa anterior in formatia de start. 7.3.1
- 15.6.2** Un jucator de rezerva poate intra in joc, dar numai o singura data intr-un set, in locul unui jucator din formatia de start si poate fi inlocuit numai de jucatorul caruia el i-a luat locul. 7.3.1

15.7 **ÎNLOCUIRE EXCEPȚIONALĂ**

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

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

O înlocuire excepțională nu poate fi în niciun caz socotită ca înlocuirea regulamentară dar va fi înregistrată în foaia de arbitraj și va fi adunată la sfârșit la totalul înlocuirilor dintr-un set și dintr-un meci.

15.8 **ÎNLOCUIRE CA URMARE A UNEI ELIMINARI SAU A UNEI DESCALIFICARI**

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

15.9 **ÎNLOCUIRE NEREGULAMENTARĂ**

- 15.9.1** O înlocuire este neregulamentară dacă depășește limitele stabilite de Regula 15.6 (cu excepția cazurilor prevăzute de Regula 15.7) sau se realizează cu un jucător neînregistrat în foaia de arbitraj.

15.9.2	Cand o echipă a efectuat o înlocuire neregulamentară și dacă jocul a fost reluat, trebuie aplicată procedura următoare:	8.1, 15.6
15.9.2.1	echipa este penalizată prin castigarea de catre adversar a unui punct si a serviciului,	6.1.3
15.9.2.2	inlocuirea este corectată,	
15.9.2.3	punctele marcate din momentul comiterii greselii, de catre echipa vinovată, sunt anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute.	
15.10	PROCEDURA INLOCUIRILOR	
15.10.1	Inlocuirile de jucatori trebuie sa fie efectuate in zona de inlocuire.	1.4.3, D1b
15.10.2	Intreruperea pentru o inlocuire de jucatori trebuie sa dureze doar atat timp cat este necesar pentru a fi inregistrata in foaia de arbitraj si a le permite jucatorilor sa intre si sa iasa din teren.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	Cererea pentru o inlocuire de jucatori o reprezinta insasi intrarea jucatorului(ilor) de rezerva in zona de inlocuire, in timpul unei intreruperi de joc, fiind pregatit(i) pentru a intra in joc. Antrenorii nu trebuie sa mai faca semnalizarea oficiala cu exceptia inlocuirilor ca urmare a unei accidentari sau la inceputul setului.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b	Daca jucatorul nu este pregatit atunci inlocuirea nu va fi acordata si echipa va fi sanctionata pentru intarziere.	16.2, D9
15.10.3c	Cererea pentru o inlocuire de jucatori este recunoscuta si anuntata de catre scorer prin folosirea unui avertizor sonor (sonerie, fluier, etc.) sau de catre cel de-al doilea arbitru prin fluier. Al doilea arbitru autorizeaza inlocuirea.	24.2.6
	Pentru competitii mondiale si oficiale ale FIVB, vor fi folosite placute numerotate pentru a facilita procedura de inlocuire.	
15.10.4	Daca o echipa intentioneaza sa efectueze mai mult de o inlocuire, toti jucatorii ce urmeaza a intra in teren trebuie sa se prezinte in acelasi timp in zona de inlocuire pentru a fi considerata o inlocuire multipla in cadrul aceleiasi cereri. In acest caz inlocuirile trebuie efectuate succesiv pe perechi de jucatori, una dupa alta. Daca una din inlocuiri este neregulamentara atunci aceasta este respinsa, cealalta vor fi permise iar	14.3, 15.2.2

echipei i se va acorda sanctiune pentru intarziere.

15.11 CERERI NEFONDATE

- | | | |
|------------------|---|-----------------------------------|
| 15.11.1 | Este nefondată cererea unei întreruperi de joc regulamentare: | 15 |
| 15.11.1.1 | în cursul unei faze de joc, în același moment cu sau după fluierul primului arbitru pentru autorizarea serviciului, | 12.3 |
| 15.11.1.2 | de catre un membru neautorizat al echipei, | 5.1.2.3,
5.2.3.3 |
| 15.11.1.3 | pentru înlocuirea unui jucător înainte ca jocul să fi fost reluat, după ce aceeași echipă efectuase deja una, cu exceptia inlocuirii ca urmare a accidentarii sau imbolnavirii unui jucator aflat pe teren, | 15.2.2. 15.2.3,
16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.1.4 | după epuizarea numărului autorizat de timpi de odihnă și înlocuiri de jucători. | 15.1 |
| 15.11.2 | Prima cerere nefondata din meci care nu intarzie sau nu influenteaza jocul trebuie sa fie respinsa fara nicio alta consecinta. Ea va fi inregistrata in foaia de arbitraj. | 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.3 | Ulterior, orice alta cerere nefondata a aceleiasi echipe in cursul aceluiasi meci, constituie o intarziere a jocului. | 16.1.4 |

16 ÎNTÂRZIERI DE JOC

16.1 TIPURI DE ÎNTÂRZIERI

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

- | | | |
|---------------|--|---------|
| 16.1.1 | întârzierea unei intreruperi regulamentare a jocului, | 15.10.2 |
| 16.1.2 | prelungirea altor întreruperi de joc după ce a fost dat semnalul de reluare a jocului, | 15 |
| 16.1.3 | cererea unei înlocuiri neregulamentare, | 15.9 |
| 16.1.4 | repetarea unei cereri nefondate, | 15.11.3 |
| 16.1.5 | întârziere provocată de un membru al echipei. | |

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

17.3	ÎNTRERUPERI PRELUNGITE	
17.3.1	Cand circumstanțe neprevăzute determină întreruperea meciului, primul arbitru, organizatorii și Comisia de Control, dacă aceasta există, vor decide măsurile care urmează să fie luate pentru restabilirea condițiilor normale de joc.	23.2.3
17.3.2	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală nu depășește 4 ore:	17.3.1
17.3.2.1	dacă meciul este reluat pe același teren de joc, setul întrerupt va continua normal, de la scorul existent înaintea întreruperii și cu aceiași jucători (cu excepția celor eliminați sau descalificați) și poziții pe teren. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile;	1, 7.3
17.3.2.2	dacă meciul este reluat pe un alt teren, setul întrerupt este anulat. Acest set este rejucat cu aceleași formații inițiale (cu excepția jucătorilor eliminați sau descalificați) iar înregistrarea sancțiunilor se va mentine. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile.	7.3, 21.4.4, D9
17.3.3	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală depășește 4 ore, meciul va fi rejucat în întregime.	
18	INTERVALE ȘI SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR	
18.1	INTERVALE	
	Un interval este timpul în care jocul este oprit între seturi. Toate intervalele au o durată de trei minute.	4.2.4,
	În această perioadă de timp sunt efectuate schimbarea terenurilor de joc și înscrierea formațiilor pe foaia de arbitraj.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	Intervalul dintre seturile 2 și 3 poate fi extins până la 10 minute dacă organizatorii cer acest lucru.	
18.2	SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR	D.11 (3)
18.2.1	După fiecare set, echipele schimbă terenurile de joc, cu excepția setului decisiv.	7.1

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

Dacă schimbarea terenurilor nu s-a făcut când o echipă a ajuns la punctul 8, aceasta trebuie să fie efectuată de îndată ce eroarea este observată. Scorul înregistrat în momentul când se efectuează schimbarea rămâne valabil.

CAPITOLUL ȘASE

JUCĂTORUL LIBERO

19 JUCĂTORUL "LIBERO"

19.1 DESEMNAREA LIBERO-ULUI

5

- 19.1.1** Fiecare echipă are dreptul să desemneze din lista jucătorilor cel mult doi jucători specializați în apărare numiți "LIBERO". ceilalți sunt *jucători obișnuiți*. 4.1.1

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

- 19.1.3** Jucătorul LIBERO aflat în teren este numit *LIBERO IN JOC*. Dacă echipa mai are un LIBERO în componență sau atunci acesta este denumit *AL DOILEA LIBERO*.

Unei echipe nu i se permite să aibă în teren, în orice moment al jocului, decât un singur LIBERO.

19.2 ECHIPAMENTUL LIBERO-ULUI

4.3

Jucătorul(ii) LIBERO trebuie să poarte un echipament (sau o vestă pentru un *LIBERO redeseminat*) a cărui culoare dominantă să fie complet diferită de a celorlalți jucători. Echipamentul jucătorului(ilor) LIBERO trebuie să contrasteze vizibil cu echipamentul celorlalți jucători.

El trebuie numerotat la fel ca și al celorlalți coechipieri.

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, LIBERO-ul redeseșnat trebuie, pe cât posibil, să poarte același stil și culoare de tricou ca și Liberoul inițial dar păstrându-și numărul propriu.

19.3 ACȚIUNI DE JOC CARE IMPLICA LIBERO-UL

19.3.1 Acțiuni de joc

- 19.3.1.1** LIBERO-ului i se permite să schimbe pe oricare dintre jucătorii aflați în linia a doua. 7.4.1.2
- 19.3.1.2** LIBERO-ul poate activa numai ca jucător în linia a doua și nu i se permite să execute un atac efectiv din oricare parte a suprafeței de joc (incluzând terenul de joc și zona liberă) dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3** LIBERO-ului nu i se permite să servească, să blocheze sau să efectueze o tentativă de blocaj. 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11(12)
- 19.3.1.4** Unui jucător nu i se permite să execute un atac efectiv dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului și provine dintr-un pas în degete de sus al unui LIBERO aflat în propria zonă de atac. Mingea poate fi atacată fără restricții, dacă LIBERO-ul execută același procedeu aflându-se în afara zonei sale de atac. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d,e D.1b
- 19.3.2** *Schimbarea* jucătorilor de către LIBERO.
- 19.3.2.1** Schimbările efectuate de un LIBERO nu sunt considerate înlocuiri regulamentare. 6.1.3, 15.5
- Ele sunt nelimitate ca număr, dar trebuie să existe o fază de joc finalizată între două schimbări cu LIBERO-ul (cu excepția cazului în care el ar trebui să efectueze o rotație în poziția 4 ca urmare a unei penalizări sau Liberoul în joc *devine inapt* să joace în acest fel faza nefiind finalizată).
- 19.3.2.2** Un jucător schimbat poate schimba sau poate fi schimbat de oricare dintre LIBERO. LIBERO-ul în joc poate fi schimbat doar cu jucătorul în locul căruia a intrat în teren sau cu al doilea Libero.

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

19.4	REDESEMNAREA UNUI NOU LIBERO	
19.4.1	Un LIBERO <i>devine inapt de joc</i> daca se accidenteaza, se imbolnaveste, este eliminat sau descalificat;	21.3.2., 21.3.3 D9
	Un LIBERO poate fi <i>declarat inapt de joc</i> de catre antrenor sau in lipsa acestuia de catre capitanul in joc indiferent de motiv.	5.1.2.1, 3.2.1
19.4.2	Echipea cu un singur LIBERO :	
19.4.2.1	Daca echipa are disponibil doar un singur LIBERO conform Regulii 19.4.1 sau are inregistrat doar unul in foaia de arbitraj iar acesta <i>devine</i> sau este <i>declarat</i> inapt pentru joc, atunci antrenorul (sau capitanul in joc in lipsa acestuia) poate redesemna ca LIBERO, <u>pentru tot restul meciului</u> , pe oricare dintre jucatorii care nu sunt in teren in momentul redeseinarii (cu exceptia jucatorului schimbat de catre Libero).	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	Un LIBERO in joc devenit inapt de joc, poate fi schimbat imediat, chiar in teren, de jucatorul pe care il schimbasese sau de un LIBERO redesemnat atunci. Libero-ul devenit inapt de joc si care a fost subiectul redeseinarii nu mai poate juca tot restul meciului.	
19.4.2.3.	Antrenorul, sau in lipsa acestuia capitanul in joc, trebuie sa-l informeze pe arbitrul al doilea ca a luat decizia redeseinarii LIBERO-ului.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Daca LIBERO-ul redesemnat devine sau este declarat inapt de joc atunci in locul lui poate fi redesemnat un altul.	19.4.1,
19.4.2.5	Capitanul echipei poate fi redesemnat ca nou LIBERO, la solicitarea antrenorului dar isi va pierde toate atributiile conferite leader-ului echipei.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Numarul jucatorului redesemnat ca LIBERO trebuie inregistrat la rubrica "Observatii" din foaia de arbitraj si in "Foaia de Control a LIBERO-ului" (sau in "Foaia de Arbitraj Electronica" daca se foloseste).	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	Echipea cu doi LIBERO	
19.4.3.1	Daca o echipa are in componenta doi LIBERO si unul din acestia devine inapt de joc atunci echipa are dreptul sa joace doar cu cel ramas.	4.1.1, 19.1.1
	Nu va fi permisa o redeseinarea pana cand si acest din urma LIBERO	19.4

devine sau este declarat inapt de joc.

Un LIBERO declarat inapt de joc aflat in afara terenului poate fi subiectul unei redesemnari. Libero-ul declarat inapt de joc si care a fost subiectul redesemnarii nu mai poate juca tot restul meciului.

Capitanul de echipa poate renunta la toate drepturile sale pentru a fi redesemnat ca LIBERO, daca acest lucru va fi cerut de catre antrenor

19.5 REZUMAT LIBERO

- 19.5.1** Daca un LIBERO este eliminat sau descalificat, atunci el poate fi schimbat imediat cu al doilea LIBERO. Daca echipa are un singur LIBERO inregistrat, atunci se poate redesemna unul nou. 19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLUL SAPTE CONDUITA PARTICIPANȚILOR

20 CERINȚELE UNEI CONDUITE

20.1 CONDUITA SPORTIVĂ

- 20.1.1** Participanții trebuie să cunoască Regulamentul Oficial al Jocului de Volei și să îl aplice cu strictete.

- 20.1.2** Participanții trebuie să accepte deciziile arbitrilor cu sportivitate, fără a le comenta.

În cazul unor dubii, numai capitanului în joc i se permite să ceară clarificarea situației. 5.1.2.1

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

20.2 FAIR PLAY

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

- 20.2.2** În timpul meciului comunicarea între membrii echipei este permisă. 5.2.3.4

21	CONDUITA INCORECTĂ ȘI SANȚIONAREA EI	
21.1	CONDUITA NESPORTIVA MINORĂ	
	Conduita nesportiva minora nu se sanctioneaza. Intai de toate este datorita arbitrului sa previna echipele sa se apropie de limita de sanctionabilitate.	5.1.2, 21.3
	Acest lucru poate fi facut in doua etape:	D9, D11 (6a)
	1. se avertizeaza verbal echipa prin capitanul in joc;	
	2. se acorda un carton galben unui membru al echipei. Acest avertisment nu constituie o sanctiune ci simbolizeaza faptul ca jucatorul (si prin extindere intreaga echipa) a atins limita de sanctionabilitate. Acordarea cartonului galben nu are consecinte imediate dar va fi inregistrata in foaia de arbitraj.	
21.2	CONDUITE INCORECTE CARE DUC LA SANȚIUNI	
	Conduita incorectă a unui membru al echipei față de oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori este clasificată în trei categorii, în funcție de gravitatea ofensei.	4.1.1
21.2.1	CONDUITA NESPORTIVĂ: acțiune contra bunelor maniere sau a principiilor moralei.	
21.2.2	CONDUITA OFENSATOARE: cuvinte, gesturi defăimătoare ori insultătoare sau orice alta actiune exprimand dispretul	
21.2.3	AGRESIUNE: atac fizic efectiv sau comportament agresiv ori amenintator.	
21.3	GRADAREA SANȚIUNILOR	D9
	În funcție de aprecierea primului arbitru și în funcție de gravitatea ofensei, sancțiunile care vor fi aplicate și înregistrate în foaia de arbitraj sunt: Penalizare , Eliminare sau Descalificare .	21.2, 25.2.2.6

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

	același meci va fi sancționată progresiv (fiecărei alte conduite incorecte noi a aceluiași membru al echipei i se va aplica o sancțiune din ce în ce mai severă).	21.3, D9
21.4.3	Eliminarea sau descalificarea ca urmare a unei conduite ofensatoare sau agresiuni nu necesită o altă sancțiune prealabilă.	21.2, 21.3
21.5	CONDUITA INCORECTĂ ÎNAINTE ȘI ÎNTRE SETURI	
	Orice conduită incorectă înainte sau între seturi este sancționată în conformitate cu Regula 21.3, iar sancțiunile sunt aplicate în setul următor.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	REZUMAT AL SANȚIUNILOR SI AL CARTONASELOR UTILIZATE	D11 (6a,6b,7,8)
	Avertisment: fara sanctiune - etapa 1. verbal - etapa 2. cartonase galben	21.1
	Penalizare: sanctiune – se arata cartonase rosu	21.3.1
	Eliminare: sanctiune – se arata cartonase galben si rosu impreuna	21.3.2
	Descalificare: sanctiune- se arata cartonase galben si rosu separat	21.3.3

Sectiunea 2: ARBITRII, RESPONSABILITATILE LOR SI SEMNALIZARILE OFICIALE

CAPITOLUL OPT

ARBITRII

22	CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI	
22.1	COMPONENȚĂ	
	Corpul de arbitraj pentru un meci este compus din următorii oficiali:	
	-primul arbitru,	23
	-al doilea arbitru,	24
	-scorer,	25

	-patru (doi) asistenți de linie.	27
	Plasamentul lor este indicat în Diagrama 10.	
	Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, este obligatoriu să se recurgă la serviciile unui scorer asistent.	26
22.2	PROCEDURI	
22.2.1	Numai primul și cel de-al doilea arbitru sunt autorizați să utilizeze un fluier în timpul meciului:	
22.2.1.1	primul arbitru fluieră pentru a semnaliza autorizarea serviciului care începe o fază de joc;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	primul și cel de-al doilea arbitru fluieră pentru a finaliza o fază de joc, dacă ei sunt siguri că a fost comisă o greșeală și au identificat natura acesteia.	
22.2.2	Primul și cel de-al doilea arbitru pot fluiera în timp ce jocul este oprit pentru a face cunoscut că ei autorizează sau resping o cerere a unei echipe.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Imediat după fluierul unuia dintre arbitrii care semnalează finalizarea unei faze de joc, aceștia trebuie să indice prin semnalizarile oficiale:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	dacă greșeala este fluierată de către primul arbitru, el/ea va indica, în această ordine: <ul style="list-style-type: none"> • echipa care va servi, • natura greșelii, • jucătorul care a greșit (dacă este necesar). <p>Cel de-al doilea arbitru repetă semnalizările primului arbitru.</p>	12.2.2, D11 (2)
22.2.3.2	Dacă greșeala este fluierată de către cel de-al doilea arbitru, el/ea va indica în această ordine: <ol style="list-style-type: none"> a) natura greșelii, b) jucătorul care a greșit (dacă este necesar), 	

	c) apoi va aștepta până când primul arbitru va indica echipa care va servi, după care va repeta semnalizarea acestuia.	12.2.2
	În acest caz primul arbitru nu mai arata nici natura greșelii si nici jucătorul care a greșit, ci numai echipa care va servi.	D11 (2)
22.2.3.3	In cazul unui atac neregulamentar al unui jucator din linia a doua sau al jucatorilor LIBERO, ambii arbitri vor proceda conform regulilor 22.2.3.1 si 22.2.3.2	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)
22.2.3.4	In cazul unei duble greseli amandoi arbitrii vor indica in urmatoarea ordine:	
	a) natura greșelii,	17.3, D11 (23)
	b) jucătorii care au greșit (dacă este necesar),	
	c) echipa care va servi, dupa cum va indica primul arbitru.	12.2.2, D11(2)
23	PRIMUL ARBITRU	
23.1	PLASAMENT	
	Primul arbitru își îndeplinește atribuțiile funcției stând în picioare pe o platformă de arbitraj, situata la unul din capetele fileului cu fata la arbitrul scorer. Privirea arbitrului trebuie să fie la o înălțime de aproximativ 50 cm deasupra fileului.	D1a, D1b, D10
23.2	AUTORITATE	
23.2.1	Primul arbitru conduce meciul de la început până la sfârșit. El are autoritate asupra tuturor celorlalți oficiali și membri ai echipelor.	4.1.1, 6.3
	În timpul meciului, deciziile primului arbitru sunt suverane. Primul arbitru este autorizat să anuleze deciziile altor oficiali, dacă el consideră că acele decizii au fost eronate.	
	Primul arbitru poate chiar să înlocuiască un oficial care nu-și îndeplinește corect răspunderile sale.	
23.2.2	Primul arbitru controlează, de asemenea, activitatea culegătorilor de	3.3

	mingi si a persoanelor insarcinate cu uscarea si ștergerea rapidă a podelei.	
23.2.3	Primul arbitru este împuternicit să decidă asupra tuturor problemelor în legătură cu jocul, inclusiv asupra acelor care nu sunt prevăzute de prezentele Reguli.	
23.2.4	Primul arbitru nu trebuie să permită nici o discuție privind deciziile sale.	20.1.2
	Totuși, la cererea căpitanului în joc, primul arbitru va da o explicație privind aplicarea sau interpretarea Regulilor pe baza cărora el și-a întemeiat decizia.	5.1.2.1
	În cazul în care căpitanul în joc, nu este de acord cu explicația primită de la primul arbitru și optează să depună o contestație împotriva deciziei, el/ea trebuie imediat să-și rezerve dreptul de a înregistra în foaia de arbitraj acest protest la finalul meciului. Primul arbitru trebuie să autorizeze acest drept al capitanului în joc.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Primului arbitru îi revine răspunderea de a decide înaintea și în timpul meciului dacă aria de joc, instalațiile și echipamentele precum și condițiile existente permit sau nu desfășurarea jocului.	Capitolul 1, 23.3.1.1
23.3	RESPONSABILITATI	
23.3.1	ÎNAINTEA MECIULUI, primul arbitru:	
23.3.1.1	inspectează condițiile ariei de joc, mingile și celelalte echipamente,	Capitolul 1, 23.2.5
23.3.1.2	efectuează tragerea la sorți în prezența căpitanilor celor două echipe,	7.1
23.3.1.3	controlează încălzirea oficială a echipelor.	7.2
23.3.2	IN TIMPUL meciului primul arbitru este autorizat:	
23.3.2.1	să acorde avertismente membrilor echipelor,	21.1
23.3.2.2	să sancționeze conduitele incorecte și întârzierile de joc,	16.2, 21.2 D9, D11(6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	să decidă asupra:	
	a) greșelilor jucătorului la serviciu și greșelilor de poziție ale echipei la	7.5, 12.4,12.5,

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

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

24.3.2.2	greșelile de poziție ale echipei la primire,	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	contactul greșit al unui jucator cu fileul, mai ales pe partea blocajului, sau cu antena situată pe partea sa de teren,	11.3.1
24.3.2.4	blocajul efectiv al jucătorilor din linia a doua sau tentativa de blocaj a LIBERO-ului; sau atacul neregulamentar al jucatorilor din linia a doua sau al LIBERO-ului,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e,g, D11 (12, 21))
24.3.2.5	contactul mingei cu un obiect exterior,	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	contactul mingei cu solul cand primul arbitru nu poate vedea din pozitia sa acel contact,	8.3
24.3.2.7	mingea care traverseaza fileul total sau partial prin afara spațiului de trecere catre terenul de joc advers sau care atinge antena situată pe partea sa de teren.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.3	La sfârșitul meciului el verifica si semnează foaia de arbitraj.	23.3.3, 25.2.3.3
25	SCORER	
25.1	PLASAMENT	
	Scorerul isi indeplineste atributiile așezat la masa scorerului, pe partea opusă primului arbitru si cu fața catre acesta.	D1a, D1b, D10
25.2	RESPONSABILITATI	
	Scorerul completeaza foaia de arbitraj în conformitate cu regulile, colaborând cu cel de-al doilea arbitru.	
	Scorerul utilizează o sonerie sau un alt avertizor sonor pentru a semnala neregulile sau pentru a informa arbitrii conform responsabilitatilor sale.	
25.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI ȘI A SETULUI, scorerul:	
25.2.1.1	Înscrie datele jocului și ale echipelor, inclusiv numele si numarul jucatorului LIBERO, conformându-se procedurilor în vigoare și obține	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2,

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

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

26.2.3.2 semneaza foaia de arbitraj.

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

27 ASISTENȚI DE LINIE

27.1 PLASAMENT

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

D1a, D1b, D10

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

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

Ei stau în picioare, în zona liberă, la o distanță de 1 până la 3 metri de fiecare colț al terenului de joc, în prelungirea imaginată a liniei pe care o controlează.

D10

27.2 RESPONSABILITATI

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

D12

27.2.1.1 mingea "în teren" și "afară" de fiecare dată când mingea cade aproape de linia(liniile) lor,

8.3,8.4,
D12 (1, 2)

27.2.1.2 mingile "afară" atinse în prealabil de echipa care a recepționat mingea,

8.4, D12 (3)

27.2.1.3 mingea care atinge antena, mingea servită si a treia lovitura a echipei care depășește fileul prin afara spațiului de trecere etc.,

8.4.3,8.4.4,
10.1.1,D5a,
D12 (4)

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

7.4,12.4.3,
D12 (4)

27.2.1.5 greșelile de picior ale jucătorului la serviciu,

12.4.3

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

Partea a IIIa

DEFINIȚII

ARIA DE CONTROL sau ARIA COMPETIȚIONALĂ

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

ZONE

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

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

ARII

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

SPAȚIUL INFERIOR

Acesta este parte a planului vertical al fileulei delimitat:

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

SPAȚIUL DE TRECERE

Acesta este parte a planului vertical al fileulei delimitat:

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

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

SPAȚIUL EXTERIOR

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

ZONA DE ÎNLOCUIRI

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

NUMAI CU ACORDUL FIVB

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

speciale pot fi făcute de către FIVB cu scopul de a promova (încuraja, dezvolta) jocul de volei sau pentru a testa reguli noi.

STANDARDE FIVB

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

ARIA DE PEDEAPSĂ

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

GREȘALĂ

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

DRIBLING

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

TIME-OUT TEHNIC

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

CULEGĂTORI DE MINGI

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

PUNCT LA FIECARE FAZĂ CÂȘTIGATĂ

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

INTERVAL

Este timpul scurs între sfârșitul unui set și începutul celui alt; timpul necesar pentru schimbarea terenurilor în setul al cincilea nu este considerat interval.

REDESEMNARE

Este acțiunea prin care un LIBERO devenit sau declarat inapt de joc poate fi substituit cu alt jucător (exceptându-l pe cel schimbat de LIBERO) care nu se afla în teren în momentul redeseinării.

SCHIMBARE

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

INFLUENTARE A JOCULUI

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

OBIECT EXTERIOR

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

INLOCUIRE

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