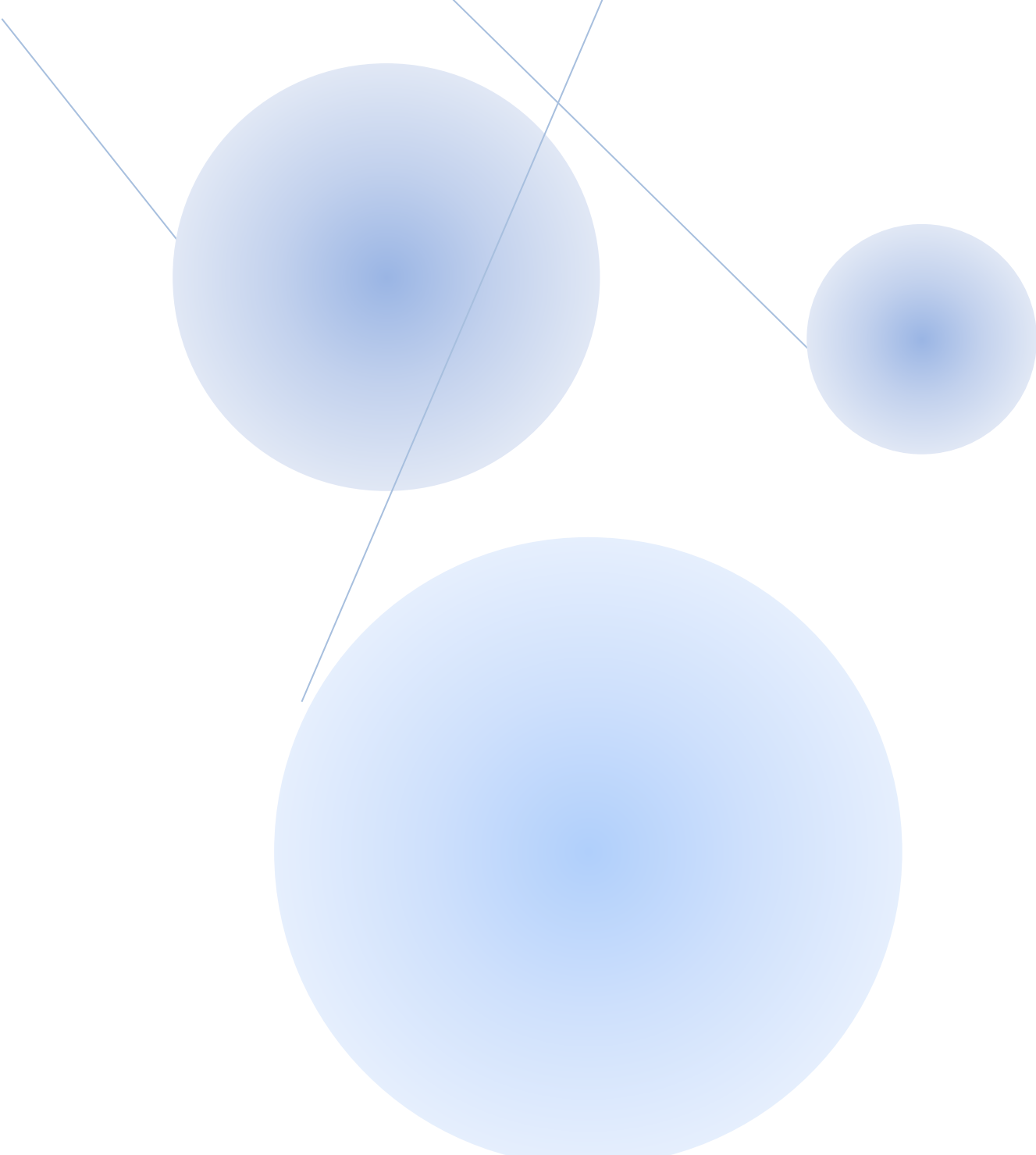




REGULAMENTUL JOCULUI DE VOLEI 2025-2028

Aprobat de al 39-lea Congres Mondial al FIVB 2024

CARACTERISTICILE JOCULUI, FILOZOFIA REGULILOR DE JOC ȘI A ARBITRAJULUI

ACTUALIZARE SI TRADUCERE COLEGIUL CENTRAL DE ARBITRI- 2025

CARACTERISTICILE JOCULUI

Voleiul este un joc sportiv, care se dispută 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 suprafața propriului teren. Fiecare echipă poate executa maximum trei loviri ale mingii (în plus față de contactul blocajului) pentru a o retrimite spre terenul advers.

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

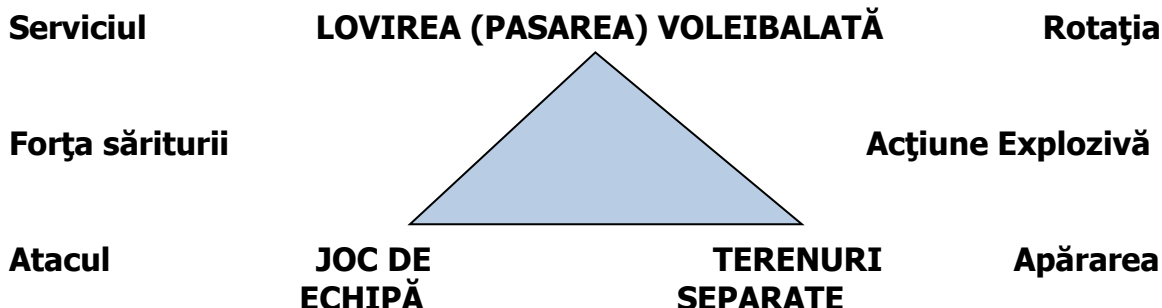
În jocul de volei, echipa care câștigă faza de joc primește un punct (sistemul cu punct la fiecare fază de joc). Când echipa la primire câștigă faza, ea va câștiga un punct și dreptul de a servi iar jucătorii acestei echipe efectuează o rotație, deplasându-se cu o poziție în sensul acelor de ceasornic.

Partea I

FILOZOFIA REGULILOR DE JOC ȘI A ARBITRAJULUI

INTRODUCERE

Oricum ai măsura, Voleiul este unul dintre cele mai de succes sporturi – are mai multe federații afiliate, cifre mai mari de vizionare TV, urmăritori mai mulți pe rețelele sociale, un număr mai mare de sportivi înregistrați și jucători amatori, decât aproape orice alt sport, și o imagine care este dinamică, curată și plină de culoare, combinând un sport extrem de competitiv cu un spectacol de nivel înalt.



William Morgan, creatorul jocului, l-ar recunoaște în continuare pentru că voleiul a păstrat anumite elemente distinctive și esențiale de-a lungul anilor. Unele dintre acestea sunt vizibile și la alte sporturi cu fileu+minge:-Serviciu-Rotație- (alternanță la serviciu)-Atac-Apărare- jucători capabili să joace la fileu sau pe fundul terenului. Dar sportul s-a dezvoltat. Este exploziv, este spectaculos, este rapid și fluid, are jucători atletici care fac lucruri senzaționale pe teren sub privirea spectatorilor din săli pline.

În plus, voleiul este unic între sporturile la fileu prin efortul sportivilor de a menține constant mingea în aer – la volei avem o “minge zburătoare” – și prin permiterea unui anumit număr de pase (loviri) ale mingii între jucătorii aceleiași echipe, înainte de retrimiteră ei către adversari, oferind șanse egale echipelor să realizeze puncte.

În ultimii ani, FIVB a făcut progrese mari în adaptarea jocului la un public modern, prin înlăturarea restricțiilor de joc a mingii, prin introducerea a până la doi jucători „Libero” specializați în apărare, prin introducerea tehnologiei Video Challenge System, oferind corectitudine efortului sportivilor și încurajare a acțiunilor de fluidizare a jocului fapt care delectează atât spectatorii din sală cât și pe cei din fața ecranelor.

TEXTUL REGULILOR

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

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

Voleiul se adresează atât amatorilor cât și profesioniștilor. Voleiul ca sport de agrement este apropiat spiritului uman, este distractiv și promovează viața sănătoasă. Concurența în voleiul de competiție le permite sportivilor să-și etaleze cele mai bune abilități, creativitatea, libertatea de exprimare și spiritul de luptă. Regulile sunt astfel structurate pentru a permite manifestarea tuturor acestor aspecte.

ARBITRUL ÎN INTERIORUL ACESTUI CONTEXT

Esența unui arbitru bun constă în conceptele de echitate, dreptate și consecvență (poziționarea lui între cele două terenuri de joc este un simbol al echilibrului). Împreună, acestea oferă premisele ca jucătorii să aibă încredere în acțiunile arbitrului. Cu toate acestea, arbitrul trebuie să înlesnească desfășurarea acțiunilor mai degrabă decât să fie un controlor, un dirijor de orchestră mai degrabă decât un dictator, un promotor eficient mai degrabă decât un pedepsitor „eficient”.

Prin înțelegerea motivului pentru care a fost scrisă o regulă și prin clarificarea scopului acesteia în cadrul „show-ului”, arbitrul devine o parte importantă a unui eveniment de succes, rămânând în mare măsură pe plan secund și intervenind doar atunci când este necesar. 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!
ÎNȚELEGEȚI JOCUL!

Partea a IIa

Secțiunea 1: JOCUL

CAPITOLUL UNU INSTALAȚII ȘI ECHIPAMENTE

1	ARIA DE JOC	
	<i>Aria de joc</i> include <i>terenul de joc</i> și <i>zona liberă</i> . Ea trebuie să fie rectangulară și simetrică.	1.1, D1a, D1b
1.1	DIMENSIUNI	D2
	<i>Terenul de joc</i> este un dreptunghi cu dimensiunile 18X9m, înconjurat de o <i>zonă liberă</i> cu o lățime de minimum 3 m pe toate laturile. <i>Spațiul de joc liber</i> este spațiul situat deasupra ariei de joc și care trebuie să fie 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 5m de la liniile laterale și 6,5m 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	<i>Suprafața de joc</i> 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, numai o suprafață din lemn sau sintetică este autorizată. 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. Culoarele terenului de joc și ale zonei libere trebuie să difere între ele. Terenul de joc poate avea culori diferite pentru zona de atac, respectiv zona de apărare.	1.1, 1.3

1.2.3	Pentru terenurile în aer liber este autorizată o pantă de scurgere a apei de 5mm pe metru. Liniile terenului constituite din materiale solide sunt interzise.	1.3
1.3	LINII ALE TERENULUI	D2
1.3.1	Toate liniile au o lăţime de 5cm. Liniile trebuie să aibă o culoare deschisă şi diferită de culoarea solului sau de a altor linii trasate.	1.2.2
1.3.2	Linii de delimitare Două linii laterale şi două linii de fund delimitează terenul de joc. Atât liniile laterale cât şi liniile de fund sunt trasate în interiorul dimensiunilor terenului de joc.	1.1
1.3.3	Linia de centru Axa liniei de centru împarte terenul de joc în două terenuri egale măsurând 9X9m fiecare; totuşi se consideră că întreaga lăţime a liniei aparţine celor două terenuri în mod egal. Linia de centru se întinde pe sub fileu între liniile laterale.	D2
1.3.4	Linia de atac În fiecare teren, la 3m faţă de axa liniei de centru se traseaza o linie care marchează <i>zona de atac</i> . Linia de atac face parte din zona de atac. Pentru competiţiile mondiale şi oficiale ale FIVB, linia de atac este prelungită dincolo de liniile laterale cu cinci linii scurte de 15cm lungime şi 5cm lăţime, trasate la 20cm una faţă de cealaltă, pe o lungime totală de 1,75m.	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ZONE SI ARII	D1b, D2
1.4.1	Zona de atac În fiecare teren zona de atac este delimitată de axa liniei de centru şi de limita exterioară dinspre linia de fund a liniei de atac. Zona de atac este considerată ca fiind prelungită dincolo de liniile laterale, până la capătul zonei libere.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4 19.3.1.4 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2

1.4.2 Zona de serviciu

Zona de serviciu este o zonă 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

Zona de înlocuiri este delimitată de prelungirea ambelor liniilor de atac până la masa scorerului.

1.3.4, 15.10.1, D1b

1.4.4 Zona de schimbare a Libero-ului

Zona de schimbare a Libero-ului este o parte a zonei libere situată în fața băncilor pentru rezerve, delimitată de prelungirea liniei de atac și de linia de fund a terenului.

19.3.2.7, D1b

1.4.5 Aria de încălzire

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, ariile de încălzire, măsurând aproximativ 3x3m, sunt situate în ambele colțuri ale suprafeței de joc, pe partea băncilor pentru rezerve, în afara zonei libere, unde nu vor obstrucționa vizibilitatea spectatorilor sau în spatele băncii pentru rezerve, acolo unde tribunele din acea zonă au o înălțime minimă de 2,5m deasupra suprafeței de joc.

24.2.5, D1a, D1b

1.5 **TEMPERATURA**

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

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, temperatura maximă va fi decisă de Delegatul Tehnic al competiției.

1.6	ILUMINARE	1
	Iluminarea nu va fi mai scăzută de 300 lucși. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, iluminarea pe suprafața de joc trebuie să fie de cel puțin 2000 lucși, măsurată la 1m deasupra acesteia.	
2	FILEU ȘI STÂLPİ	D3
2.1	ÎNĂLȚIMEA FILEULUI	
2.1.1	Un <i>fileu</i> 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
2.1.2	Înălțimea oficială a fileului este măsurată la centrul terenului de joc. Înălțimea celor două extremități ale fileului (deasupra liniilor laterale) nu trebuie să depășească cu mai mult de 2 cm înălțimea oficială și trebuie să fie egală în ambele părți.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	STRUCTURA FILEULUI	
	Fileul măsoară 1m (+/-3cm) pe lățime și 9,50m până la 10m în lungime (cu 25cm până la 50cm pe fiecare parte laterală). El este alcătuit din ochiuri pătrate cu latura de 10cm, confecționate din sfoară de culoare neagră. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, în strânsă legătură cu regulamentele specifice ale competiției, dimensiunile ochiurilor fileului pot fi modificate pentru a facilita publicitatea conform acordurilor de marketing. La marginea sa superioară este cusută pe toată lungimea sa o bandă din pânză albă, răsfrântă pe fiecare parte a fileului pe o lățime de 7 cm, Fiecare capăt al benzii are o gaură prin care trece o sfoară pentru prinderea acesteia de stâlpi și menținerea întinsă a marginii superioare a fileului. Prin interiorul benzii trece un cablu flexibil pentru prinderea fileului de stâlpi și menținerea marginii sale superioare întinsă. La partea inferioară a fileului este o altă bandă orizontală, de 5 cm lățime, similară cu banda superioară, prin care trece o sfoară. Această sfoară leagă fileul de stâlpi și menține întinsă partea sa inferioară.	D3

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 antenă. 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, stâlpii pentru susținerea fileului sunt plasați la o distanță de 1,00m depărtare 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 65cm și 67cm, iar greutatea între 260g 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 același standard 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 CINCI MINGI

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB trebuie să fie utilizate cinci 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 ECHIBE

4.1 COMPONENTA ECHIBELOR

4.1.1

O echipă poate fi compusă din maximum 12 jucători, plus:
-colectivul de antrenori: un antrenor si maxim doi antrenori secunzi,
-colectivul medical: un terapeut și un medic.

5.2, 5.3

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

Pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB:

În foaia de arbitraj pot fi înregistrați și pot juca în meci maximum 14 sportivi.

Cei cinci membri ai conducerii echipei (inclusiv antrenorul) care au dreptul să stea pe banca pentru rezerve sunt aleși de către antrenor și vor fi înregistrați atât în foaia de arbitraj cât și în formularul O-2 (bis).

Nici Conducătorul echipei și nici Jurnalistul Acreditat nu au dreptul să stea pe, sau în spatele băncii pentru rezerve în Aria de Control.

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, medicul și terapeutul trebuie să facă parte din delegație și să fie acreditați în prealabil de FIVB. Dacă, pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB, medicul și terapeutul nu fac parte dintre cei cinci înregistrați în foaia de arbitraj atunci ei trebuie să stea în spatele băncii pentru rezerve în interiorul Ariei de Control sau într-o zonă specială indicată în Manualul Competiției și pot interveni doar la solicitarea arbitrilor, pentru a rezolva o problemă medicală a unui membru al echipei. Terapeutul (chiar dacă nu este înregistrat pe foaia de arbitraj) poate participa la încălzire până în momentul începerii încălzirii oficiale la fileu.

D1a

7.2.1

4.1.2	Unul dintre jucători este căpitanul echipei și el trebuie să fie identificat ca atare pe foaia de arbitraj.	5.1
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 fie 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 intre în aria de joc, 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, D1a, D1b
4.2.3.2	în cursul timpilor de odihnă în zona liberă situată în spatele propriului teren.	1.3.3, 15.4
4.2.4	În timpul pauzei dintre seturi jucătorii pot folosi mingile pentru încălzire numai în zona liberă.	18.1
4.3	ECHIPAMENT	
	Echipamentul jucătorului se compune dintr-un tricou, un șort, șosete (toate acestea fac parte din uniforma sportivilor) 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 materiale compozite .	
4.3.3	Tricourile jucătorilor trebuie să fie numerotate de la 1 până la 20.	4.3.3.2

Pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB unde lotul lărgit al echipei este format din mai mulți jucători, numerele pot fi mai mari decât 20.

4.3.3.1	Numerele trebuie plasate pe tricou în centrul pieptului și al spatelui. Culoarea și luminozitatea numerelor trebuie să fie în contrast cu culoarea și luminozitatea 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 mulți 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.	
4.5.3	Pot fi folosite dispozitive medicale (ex. bandaje elastice) pentru prevenirea accidentărilor.	

Pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB, aceste dispozitive medicale trebuie să aibă aceeași culoare ca partea din echipament lângă care sunt purtate. Se pot utiliza și dispozitive medicale de culoare neagră, albă sau neutre, cu condiția ca acestea să aibă aceeași culoare pentru toți cei care le poartă.

5	LIDERII ECHIPELOR	
	Atât căpitanul echipei cât și antrenorul sunt responsabili pentru conduita și disciplina tuturor membrilor echipei lor.	20
	Jucatorii Libero pot fi atât căpitani de echipă cât și căpitani în joc.	
5.1	CĂPITAN	
5.1.1	ÎNAINTEA MECIULUI, căpitanul echipei reprezintă echipa sa la tragerea la sorți și apoi verifică și semnează foaia de arbitraj.	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, 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 să conteste decizia și îl va informa imediat pe acesta că își rezervă dreptul să înregistreze un protest oficial în foaia de arbitraj la sfârșitul meciului;	23.2.4
5.1.2.2	a cere autorizarea: a) schimbării parțiale sau totale a echipamentului; b) verificării poziției echipelor; c) controlului suprafeței de joc, a fileului, a mingilor etc..	4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	a cere timpii de odihnă și înlocuirile de jucători, numai în absența antrenorului și doar dacă atribuțiile antrenorului nu au fost preluate regulamentar de unul dintre antrenorii secunzi;	5.2, 5.3 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 un protest oficial 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 (sau lista imprimată -roster- dacă se folosește foaia de arbitraj electronică) și apoi o semnează.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	ÎN TIMPUL MECIULUI, antrenorul:	
5.2.3.1	Înainte de fiecare set, remite celui de-al doilea arbitru sau scorerului fișa cu poziția inițială completată și semnată; dacă sunt utilizate dispozitive electronice - tablete, transmiterea fișei cu poziția inițială prin intermediul acestora, este considerată oficială.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	stă așezat pe banca pentru rezerve, cel mai aproape de scorer, dar își 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 dacă aceasta este situată în colțul suprafeței de joc, fără a deranja sau întârzia jocul. Dacă aria de încălzire este în spatele băncilor de rezerve, antrenorul se poate deplasa în interiorul zonei libere din fața băncii pentru rezerve a echipei sale, de la prelungirea liniei de atac până la marginea de fund a propriului teren de joc, dar fără a obstrucționa vizibilitatea arbitrului asistent de linie și fără a deranja sau întârzia jocul.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

5.3 **ANTRENOR SECUND**

5.3.1 Antrenorul secund stă așezat pe banca pentru 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 pe durata absenței lui, numai la cererea căpitanului în joc adresată primului arbitru.

5.1.2.3, 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 câștiga un punct:

6.1.1.1 când reușește să trimită mingea în interiorul terenului advers;

6.1.1.2 când echipa adversă comite o greșeală;

8.3

6.1.1.3 când echipa adversă este sancționată cu penalizare.

6.1.2

6.1.2 **Greșeala**

16.2.3, 21.3.1

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

D11 (23)

6.1.3	FAZĂ DE JOC ȘI FAZĂ DE JOC FINALIZATĂ	
	O fază de joc este o succesiune de acțiuni de joc, care începe în momentul loviturii pentru serviciu și se termină când mingea este afară din joc. O fază de joc finalizată este considerată a fi succesiunea de acțiuni de joc care are ca rezultat câștigarea unui punct de către una dintre echipe. Aceasta include: -cazul acordării unei penalizări; -pierderea serviciului ca urmare a depășirii timpului limită pentru serviciu.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
6.1.3.1	dacă echipa la serviciu 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 5lea) 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 INCOMPLETĂ, 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 SORȚI	
	Înainte de meciul, primul arbitru efectuează o tragere la sorți pentru a decide cine are primul serviciu și în ce teren va juca fiecare echipă în primul set.	12.1.1
	În cazul jucării unui set decisiv se procedează la o nouă tragere la sorți.	6.3.2
7.1.1	Tragerea la sorți se efectuează în prezența celor doi căpitani ai echipelor.	5.1
7.1.2	Câștigătorul tragerii la sorți alege:	
	ORI	
7.1.2.1	dreptul de a servi sau de a primi serviciul,	12.1.1
	ORI	
7.1.2.2	terenul în care va juca primul set.	
	Cel care a pierdut obține alternativa rămasă.	
7.2	ÎNCĂLZIREA OFICIALĂ	
7.2.1	Dacă înainte de meciul echipele au dispus exclusiv pentru ele de câte un teren de joc pentru încălzire atunci au dreptul să facă încălzire la fileu timp de 6 minute împreună sau timp de 10 minute dacă nu au avut aceasta posibilitate.	
	La competițiile oficiale și mondiale ale FIVB echipelor li se permite să se încălzească împreună la fileu timp de 10 minute.	
7.2.2	La solicitarea unuia dintre căpitani încălzirea oficială se poate face separat. Echipel vor dispune de încălzire la fileu 3 sau 5 minute fiecare.	7.2.1

7.2.3	În cazul unei încălziri oficiale separate echipa care a câștigat dreptul să servească la începutul setului se va încălzi prima la fileu.	7.1.2.1, 7.2.2
	La competițiile oficiale și mondiale ale FIVB, toți jucătorii trebuie să poarte echipamentul oficial de joc în timpul protocolului de joc și a încălzirii.	
7.3	FORMAȚIA DE START A ECHIPEI	
7.3.1	Fiecare echipă trebuie să aibă permanent în 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 inițială</i> sau într-un dispozitiv electronic, dacă este cazul. Această fișă, corect completată și semnată, este înmănată celui de-al doilea arbitru sau scorerului sau transmisă electronic direct 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 jucătorii Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4	După ce fișa cu poziția inițială a fost înmănată celui de-al doilea arbitru sau scorerului, nu mai poate fi permisă nici o modificare a formației fără o înlocuire regulamentară.	15.2.2, 15.5 D11 (5)
7.3.5	Nepotrivirea dintre poziția jucătorilor din teren și cea înscrisă în fișa cu poziția inițială a echipei sunt tratate după cum urmează:	24.3.1
7.3.5.1	dacă înaintea începerii setului se constată o nepotrivire între pozițiile jucătorilor înscriși în fișa cu poziția inițială și pozițiile jucătorilor prezenți pe teren atunci pozițiile jucătorilor trebuie să fie corectate conform cu cele din fișă. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2
7.3.5.2	în mod similar când, înaintea începerii setului, unul sau mai mulți jucători prezenți pe teren nu sunt înscriși pe fișa cu poziția inițială, 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 culpă trebuie să revină la poziția corectă. Toate punctele marcate de către echipa în culpă, din momentul exact al comiterii greșelii până la descoperirea ei, vor fi anulate. Punctele adversarilor vor fi păstrate și, în plus, ei vor primi un punct și dreptul de a servi;

- 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 acordă un punct și dreptul de a servi, iar punctele realizate până în acel moment i se păstrează. Echipei în culpă i se anulează punctele și/sau seturile (0-25 dacă este cazul) realizate din momentul în care jucătorul în cauză a intrat în teren. Fișa cu poziția inițială va fi refăcută și se va trimite în teren alt jucător în locul celui neînregistrat.

7.4 **POZIȚII**

În momentul când mingea este lovită de către sportivul aflat la serviciu, jucătorii fiecărei echipe trebuie să fie în interiorul propriului teren (cu excepția jucătorului la serviciu). Jucătorii echipei la primire trebuie să fie plasați în teren potrivit cu ordinea la rotație în momentul loviturii de serviciu. Jucătorii echipei la serviciu pot ocupa orice poziție în teren în momentul loviturii de serviciu.

- 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 4 (în față - stânga), 3 (în față - centru) și 2 (în față - dreapta).
- 7.4.1.2** ceilalți trei sunt jucători din linia a doua și ocupă pozițiile 5 (în spate - stânga), 6 (în spate - centru) și 1 (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.

6.1.2, 7.3.2

D4

7.6.1, 8.1,
12.4

7.4.3	Pozițiile jucătorilor sunt determinate și controlate prin pozițiile picioarelor lor în contact cu solul (ultimul contact cu solul determină poziția jucătorului), după cum urmează:	D4
7.4.3.1	fiecare jucător din linia a doua trebuie să fie pe aceeași linie sau să aibă cel puțin o parte a unui picior mai departe de linia de centru decât piciorul din față al jucătorului corespondent din linia întâi;	1.3.3, 7.4.2.1 7.4.3
7.4.3.2	fiecare jucător din partea dreaptă (stângă) trebuie să fie pe aceeași linie sau să aibă cel puțin o parte a unui picior mai aproape de linia laterală din dreapta (stânga) decât picioarele aflate mai departe de linia laterală din dreapta (stânga) ale celorlalți jucători din linia sa.	1.3.2, 7.4.1.2 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	După lovitura de serviciu, jucătorii pot să se deplaseze și să ocupe orice poziție în propriul lor teren de joc și în zona liberă.	
7.5	GREȘEALĂ DE POZIȚIE	D4, D11 (13)
7.5.1	O echipă comite o <i>greșeală de poziție</i> dacă un jucător nu ocupă poziția sa corectă, în momentul când mingea este lovită de jucătorul la serviciu. Dacă un jucător se află pe teren ca urmare a unei înlocuiri neregulamentare, iar jocul a fost reluat, atunci faza este considerată greșeală de poziție, cu consecințele prevăzute în situația unei înlocuiri neregulamentare.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Dacă jucătorul la serviciu comite o greșeală de serviciu în momentul lovirii mingii, greșeala sa este considerată ca fiind prima în raport cu o greșeală de poziție.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Dacă, după lovirea mingii, serviciul devine greșit, atunci greșeala de poziție este prima care va fi luată în calcul.	12.7.2
7.5.4	O greșeală de poziție antrenează următoarele consecințe:	
7.5.4.1	echipa este sancționată prin faptul că adversarul câștigă 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 păstrarea 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 de a servi, 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 poziția 1 trece în poziția 6 etc.	12.2.2.2
7.7	GREȘALA DE ROTAȚIE	D11 (13)
7.7.1	O greșală de rotație este comisă când SERVICIUL nu este efectuat conform cu ordinea la rotație. Ea antrenează următoarele consecințe respectând succesiunea de mai jos:	7.6.1, 12
7.7.1.1	faza va fi semnalizată de scorer cu ajutorul avertizorului sonor și echipa este sancționată prin faptul că adversarul câștigă un punct și dreptul de a servi; Dacă greșala de rotație este observată după terminarea fazei, atunci un singur punct va fi acordat adversarilor, indiferent de rezultatul fazei jucate.	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 greșala a fost comisă. Toate punctele marcate începând din acel moment de echipa care a greșit, trebuie anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute. Dacă momentul începerii comiterii greșelii nu poate fi determinat, nici un punct sau puncte nu se vor anula, iar singura sancțiune va fi acordarea unui punct adversarului și dreptul de a servi.	25.2.2.2 6.1.3

CAPITOLUL PATRU

ACȚIUNI DE JOC

8	SITUAȚII DE JOC	
8.1	MINGE ÎN JOC	12, 12.3
	<i>Mingea este în joc</i> începând din momentul loviturii de serviciu care a fost autorizată de primul arbitru.	
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" dacă, în orice moment al contactului cu solul, atinge terenul de joc, inclusiv liniile de delimitare.	1.1, 1.3.2
8.4	MINGE "AFARĂ"	
	Mingea este "afară" când:	
8.4.1	partea din minge care atinge podeaua 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, D5a, D5b, 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 propriei zone libere și de deasupra întregii mese a scorerului.	D1b
9.1	LOVITURI ALE ECHIPEI	Orice contact cu mingea al unui jucător aflat în joc este considerat <i>lovitură a echipei</i> .	
		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".	14.4.1
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	Jucătorilor (doi sau trei) 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.	
9.1.3	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, D11 (16)

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

14.1.1, 14.2

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;

9.2.3.2

9.1, 14.4

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.

9.3 **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 TRAVERSÂND 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> delimitată:	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 tavan.	
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 (cu excepția R.11.2.2.1);	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 – în caz contrar mingea devine "afară". Echipa adversă nu are dreptul să se opună acestei acțiuni.	11.4.4, D5b
10.1.2.3	Mingea, provenită din a doua sau a treia lovitură a echipei, trimisă către zona liberă adversă parțial sau total prin spațiul exterior nu poate fi readusă și va fi considerată minge "afară", în momentul în care traversează planul vertical al fileului.	
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, cu condiția să nu influențeze jocul adversarului înaintea 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 mingii 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 (tălpile) 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 și să nu influențeze jocul adversarului.	1.3.3, D11(22)
11.2.2.2	atingerea terenului de joc advers cu orice parte a corpului mai sus de talpă este permisă, cu condiția ca această acțiune să nu influențeze jocul adversarului.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Un jucător poate să pătrundă în terenul de joc advers după ce mingea a devenit afară din joc.	8.2
11.2.4	Jucătorii pot pătrunde în zona liberă a terenului advers, cu condiția să nu influențeze jocul adversarului.	
11.3	CONTACT CU FILEUL	
11.3.1	În timpul acțiunii de joc a mingii, contactul jucătorului cu fileul, între antene, constituie o greșală. Acțiunea de joc a mingii include (printre altele) elanul, lovirea mingii (sau încercarea de a lovi mingea) și aterizarea sigură, ce permite jucătorului să fie gata pentru o nouă acțiune.	11.4.4, 23.3.2.3c, 4.3.2.3, D3

11.3.2	Jucătorii au voie 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 (excepție Regula 9.1.3- Lovitură ajutată).	D3
11.3.3	Nu este comisă o greșeală atunci când mingea trimisă în fileu provoacă contactul fileului cu un jucător advers.	
11.4	GREȘELI ALE JUCĂTORULUI LA FILEU	
11.4.1	Un jucător atinge mingea sau un adversar în spațiul de joc advers înaintea 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 (tălpile) în terenul advers.	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	Un jucător influențează jocul dacă (printre altele):	D11 (19)
	-atinge fileul între antene sau chiar antenele în timpul acțiunii sale de joc a mingii;	11.3.1
	-folosește fileului între antene ca suport sau sprijin pentru a se redresa;	
	-prin atingerea fileului își creează un avantaj nesportiv asupra adversarului;	
	-efectuează acțiuni ce ar putea influența tentativa unui adversar de a juca mingea;	
	-se agață, se prinde de fileu.	
	Sunt considerați în timpul acțiunii de joc a mingii sportivii care sunt foarte aproape de locul în care se află mingea sau care încearcă să o lovească, chiar dacă nu o ating.	
	Totuși atingerea fileului în afara antenelor nu constituie o greșeală (excepție făcând regula 9.1.3)	
12	SERVICIU	
	Serviciul este actul punerii mingii 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 inițială.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	După primul serviciu al setului, jucătorul la serviciu este determinat după cum urmează:	12.1
12.2.2.1	când echipa la serviciu 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 mingii.	12, D11 (1)
		D11 (10)
12.4	EXECUȚIA SERVICIULUI	
12.4.1	Mingea va fi lovită cu o mână, sau cu oricare parte a brațului, după ce a fost aruncată sau lăsată să cadă din mână (mâini).	
12.4.2	O singură lansare a mingii pentru a fi servită este permisă. Trecerea mingii dintr-o mână în alta și lovirea ei de sol este permisă.	
12.4.3	În momentul loviturii serviciului sau al desprinderii de la sol pentru un serviciu din săritură, jucătorul de la serviciu nu are voie să atingă terenul de joc (inclusiv linia de fund) sau solul în afara zonei de serviciu.	1.4.2, 29.2.1.4, 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 lovitura de serviciu și traiectoria mingii 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 acoperi <i>atât lovitura de serviciu cât și traiectoria mingii</i> , până când aceasta traversează planul vertical al fileului. Dacă oricare dintre acestea două este vizibilă de către echipa la primire, nu este paravan.	12.4, D6
12.5.3	În timpul executării serviciului, îi este interzis oricărui jucător al echipei la serviciu să ridice mâinile deasupra capului, până la trecerea mingii peste fileu. Primul arbitru poate atrage atenția echipei, prin căpitanul în joc, asupra respectării acestei reguli dacă consideră că acțiunea este intenționată.	
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 mingii 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 dinapoia zonei de atac, în următoarele condiții:	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 mingii 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 întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1
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 zonă 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	<i>Blocajul</i> 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 <i>blocaj efectiv</i> , 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	
	<i>Tentativa de blocaj</i> este acțiunea de a bloca fără a fi atinsă mingea.	
14.1.3	Blocaj efectiv	
	Un <i>blocaj este efectiv</i> ori de câte ori mingea este atinsă de un jucător aflat în acțiunea de a bloca.	D7
14.1.4	Blocaj colectiv	
	Un <i>blocaj colectiv</i> este realizat de doi sau trei coechipieri aflați unul aproape de celălalt 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 mingii pe deasupra fileului în spațiul de joc advers, înainte ca adversarul să fi executat o lovitură de atac.	13.1.1
14.4	BLOCAJUL ȘI LOVITURILE ECHIPEI	
14.4.1	Contactul mingii 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	12, 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, înainte de lovitură 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 mingii în spațiul de joc advers prin afara antenelor.	
14.6.6	Un LIBERO realizează o tentativă de blocaj, singur sau cu alți coechipieri.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPITOLUL CINCI

ÎNTRERUPERI DE JOC, ÎNTÂRZIERI ȘI INTERVALE

15	ÎNTRERUPERI DE JOC	
	O întrerupere de joc este timpul scurs de la sfârșitul unei faze de joc finalizate și până la fluierul primului arbitru pentru autorizarea următorului serviciu.	6.1.3, 8.1, 8.2 15.4, 15.5 24.2.6
	Singurele <i>întreruperi de joc regulamentare</i> sunt <i>TIMPII DE ODIHNĂ</i> și <i>ÎNLOCUIRILE DE JUCĂTORI</i>	
15.1	NUMĂR DE ÎNTRERUPERI REGULAMENTARE	
	Fiecare echipă are dreptul să ceară maximum 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 solicite întreruperi consecutive pentru înlocuiri de jucători în cursul aceleiași întreruperi a jocului. Doi sau mai mulți jucători pot fi înlocuiți, la cerere, în cursul aceleiași întreruperi de joc.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Între două solicitări succesive de înlocuiri regulamentare trebuie să se dispute o fază de joc finalizată. (Excepție: o înlocuire forțată de o accidentare sau eliminare/descalificare (15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Nu este permisă cererea unei întreruperi de joc regulamentară după ce echipei i s-a refuzat o cerere și a fost sancționată cu avertisment pentru întârziere în aceeași întrerupere de joc (deci nu înainte de sfârșitul următoarei faze de joc finalizată).	16.1.2
15.3	CERERI PENTRU ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE	
15.3.1	Întreruperile de joc regulamentare pot fi solicitate numai de către antrenorul principal - în absența lui de către antrenorul secund care i-a preluat atribuțiile - sau de căpitanul în joc.	5.1.2.3, 5.2.3.3 5.3.2, 15 7.3.4
15.3.2	Înlocuirea înainte de începutul unui set este permisă și trebuie să fie înregistrată ca o înlocuire regulamentară în acel set.	
15.4	TIMPI DE ODIHNĂ	
15.4.1	Timpii de odihnă sunt solicitați cu ajutorul semnalizării oficiale, când mingea este în afara jocului și înainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului. Durata timpilor de odihnă ceruți de fiecare echipă este de 30 de secunde. Pentru competițiile oficiale și mondiale ale FIVB, durata timpilor de odihnă poate fi modificată, dacă FIVB aprobă acest lucru la cererea organizatorilor. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB este obligatoriu să se folosească avertizorul sonor și semnalizarea oficială, pentru a solicita un timp de odihnă.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
15.4.2	În cursul tuturor timpilor de odihnă, jucătorii trebuie să se deplaseze în zona liberă, lângă banca lor pentru rezerve.	D1a
15.5	ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI	
15.5.1	O înlocuire este actul prin care un jucător, altul decât LIBERO-ul sau înlocuitorul său, după ce a fost înregistrat de către scorer, intră în joc	19.3.2.1, D11.5

	pentru a ocupa poziția unui alt sportiv care trebuie să părăsească terenul în acel moment.	
15.5.2	Dacă trebuie realizată o înlocuire ca urmare a accidentării unui jucător aflat în teren, atunci antrenorul (sau căpitanul în joc) poate să utilizeze semnalizarea oficială.	5.1.2.3, 5.2.3.3 6.1.3, 8.2, 12.3 D11 (5)
15.6	LIMITAREA ÎNLOCUIRILOR	
15.6.1	Un jucător din formația de start poate ieși din joc și reîntra, dar numai o singură dată într-un set, și numai în poziția pe care el o ocupa anterior în formația de start.	7.3.1
15.6.2	Un jucător de rezervă poate intra în joc, dar numai o singură dată într-un set, în locul unui jucător din formația de start și poate fi înlocuit numai de jucătorul căruia 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, a îmbolnăvirii, eliminării sau descalificării, 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 21.3.2 21.3.3, D11(5)
	O înlocuire "excepțională" înseamnă că oricare dintre jucătorii care nu se află în teren în momentul accidentării, îmbolnăvirii, eliminării sau descalificării, 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, bolnav, eliminat sau descalificat. Un jucător accidentat, bolnav sau eliminat și care a fost înlocuit excepțional, nu mai poate reîntra în joc pe tot parcursul meciului.	
	O înlocuire excepțională nu poate fi în niciun caz însumată cu înlocuirile regulamentare dar va fi înregistrată în foaia de arbitraj și va fi adunată la sfârșit la totalul înlocuirilor dintr-un set și dintr-un meci.	
15.8	ÎNLOCUIRE CA URMARE A UNEI ELIMINĂRI SAU A UNEI DESCALIFICĂRI	
	Un jucător ELIMINAT sau DESCALIFICAT trebuie să fie înlocuit imediat printr-o înlocuire regulamentară. Dacă înlocuirea regulamentară nu este posibilă, atunci echipa are dreptul la o înlocuire excepțională. Dacă nu este posibil, echipa este declarată INCOMPLETĂ.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7 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 Când 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 câștigarea de către adversar a unui punct și a serviciului; 6.1.3

15.9.2.2 înlocuirea este corectată;

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

15.10 **PROCEDURA ÎNLOCUIRILOR**

15.10.1 Înlocuirile de jucători trebuie să fie efectuate în zona de înlocuire. 1.4.3, D1b

15.10.2 Întreruperea pentru o înlocuire de jucători trebuie să dureze doar atât timp cât este necesar pentru a fi înregistrată în foaia de arbitraj și a le permite jucătorilor să intre și să iasă din teren. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3.1 Cererea pentru o înlocuire de jucători o reprezintă însăși intrarea jucătorului(ilor) de rezervă în zona de înlocuire, în timpul unei întreruperi de joc, fiind pregătit(ți) pentru a intra în joc. Antrenorii nu trebuie să mai facă semnalizarea oficială, cu excepția înlocuirilor ca urmare a unei accidentări sau a celor de la începutul setului. 1.4.3, 7.3.3, 15.6.3

15.10.3.2 Dacă jucătorul nu este pregătit în momentul cererii pentru înlocuire, atunci înlocuirea nu va fi acordată și echipa va fi sancționată pentru întârziere. 16.2, D9

15.10.3.3 Cererea pentru o înlocuire de jucători este recunoscută și anunțată de către scorer, prin folosirea unui avertizor sonor (sonerie, fluier, etc.), sau de către cel de-al doilea arbitru, prin fluier. Al doilea arbitru autorizează înlocuirea. 24.2.6

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, vor fi folosite plăcute numerotate pentru a facilita procedura de înlocuire (se face excepție atunci când sunt folosite dispozitive electronice de transmitere a informației- tablete).

- | | | |
|-------------------------------|--|--|
| 15.10.4 | Dacă o echipă intenționează să efectueze mai mult de o înlocuire, toți jucătorii care urmează a intra în teren trebuie să se prezinte, în același timp, în zona de înlocuire, pentru a fi considerate înlocuiri multiple – adică în cadrul aceleiași cereri. În acest caz, înlocuirile trebuie efectuate pe rând, pe perechi de jucători, una după alta. Dacă una din înlocuiri este neregulamentară, atunci aceasta este respinsă, celelate vor fi permise, iar echipei i se va acorda sancțiune pentru întârziere. | 14.3, 15.2.2 |
| 15.11 CERERI NEFONDATE | | |
| 15.11.1 | Este nefondată cererea unei întreruperi de joc regulamentare: | 15 |
| 15.11.1.1 | în cursul unei faze de joc, în același moment cu, sau după fluierul primului arbitru pentru autorizarea serviciului, | 12.3 |
| 15.11.1.2 | de către un membru neautorizat al echipei, | 5.1.2.3,
5.2.3.3 |
| 15.11.1.3 | pentru înlocuirea a încă unui jucător, înainte ca jocul să fi fost reluat, după ce aceeași echipă efectuase deja o înlocuire (sau chiar dacă a fost reluat dar faza nu a fost finalizată - de exemplu repetare ca urmare a intrării unei a doua mingi în teren), cu excepția înlocuirii ca urmare a accidentării, îmbolnăvirii, eliminării sau descalificării unui jucător aflat pe teren. | 15.2.2. 15.2.3,
15.8, 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 nefondată din meci care nu întârzie sau nu influențează jocul, trebuie să fie respinsă fără nici o altă consecință. Ea va fi înregistrată în foaia de arbitraj. | 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.3 | Ulterior, orice altă cerere nefondată a aceleiași echipe în cursul aceluiași meci, constituie o întârziere a jocului. | 16.1.4
D11 (25) |

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	SANCTIUNI PENTRU ÎNTÂRZIERI	D.9
16.2.1	“Avertismentul pentru întârziere” și “penalizarea pentru întârziere” sunt sancțiuni aplicate întregii echipe.	
16.2.1.1	Sancțiunile pentru întârziere rămân valabile pentru toată 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 provocată 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 adversă 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, ÎMBOLNĂVIRE	8.1
17.1.1	Dacă se produce un accident grav în timp ce mingea este în joc, arbitrul trebuie să oprească imediat meciul 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. Dacă, după expirarea timpului pentru recuperare, jucătorul nu-și poate relua locul în formație, echipa este declarată incompletă.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	INCIDENT EXTERIOR JOCULUI	
	Dacă în cursul meciului se produce un incident exterior jocului, jocul trebuie să fie întrerupt și faza va fi rejucată.	6.1.3, D11(23)
17.3	ÎNTRERUPERI PRELUNGITE	
17.3.1	Când 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, se aplică următoarele:	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 menține. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile.	7.3, 21.4.4, D9
17.3.3	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală depășește 4 ore, meciul va fi rejucat în întregime.	

18	INTERVALE ȘI SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR	
18.1	INTERVALE	
	Un interval este definit ca timpul în care jocul este oprit între seturi. Toate intervalele au o durată de trei minute.	4.2.4,
	În aceasta 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".

4.1.1

La competițiile de seniori, oficiale și mondiale ale FIVB, dacă o echipă își înregistrează mai mult de 12 jucători, atunci are obligația de a folosi doi jucători LIBERO.

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
28.2.1.1

19.1.3 Jucătorul LIBERO aflat în teren este numit *LIBERO ÎN JOC*. Dacă echipa mai are un LIBERO în componența sa, atunci acesta este denumit *AL DOILEA LIBERO*.

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

19.2 ECHIPAMENTUL LIBERO-ULUI

4.3

Jucătorul(ii) LIBERO trebuie să poarte un echipament (sau o vestă pentru un *LIBERO redesemnat*) a cărui culoare dominantă să fie complet diferită de a celorlalți jucători. Echipamentul jucătorului(ilor) LIBERO trebuie să contrasteze vizibil cu echipamentul celorlalți jucători. Jucătorii LIBERO pot fi în echipament diferit unul față de celălalt și față de ceilalți jucători.

Echipamentul jucătorului LIBERO trebuie numerotat la fel ca și al celorlalți coechipieri.

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

19.3	ACȚIUNI DE JOC CARE IMPLICĂ LIBERO-UL	
19.3.1	Acțiuni de joc:	
19.3.1.1	LIBERO-ului i se permite să schimbe pe oricare dintre jucătorii aflați în linia a doua.	7.4.1.2
19.3.1.2	LIBERO-ul poate activa numai ca jucător în linia a doua 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 de sus în degete al unui LIBERO aflat în propria zona 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	<i>Schimbarea</i> jucătorilor de către LIBERO	
19.3.2.1	Schimbările efectuate de un LIBERO nu sunt considerate înlocuiri regulamentare. Ele sunt nelimitate ca număr, dar trebuie să existe o fază de joc finalizată între două schimbări cu LIBERO-ul (cu excepția cazului în care el ar trebui să efectueze o rotație în poziția 4 ca urmare a unei penalizări sau LIBERO-ul în joc <i>devine inapt</i> să joace, în acest fel faza nefiind finalizată).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	Un jucător din teren poate fi schimbat regulamentar de către oricare din jucătorii LIBERO și poate reentra în teren în locul oricăruia din jucătorii LIBERO.	
19.3.2.3	LIBERO-ul nu poate intra în teren, la începutul setului, până când arbitrul al doilea nu verifică așezarea echipei conform fișei cu poziția inițială și nu autorizează schimbarea jucătorului din formația de start.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Celelalte schimbări trebuie să fie efectuate când mingea este afară din joc și înainte de fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului.	8.2, 12.3

19.3.2.5	O schimbare a LIBERO-ului realizată după fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului, dar înainte de lovitura jucătorului de la serviciu, nu trebuie să fie respinsă; căpitanul în joc trebuie informat, după terminarea fazei de joc, că aceasta nu este o procedură permisă și că următoarele cazuri asemănătoare vor fi sancționate pentru întârziere.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Repetarea schimbărilor efectuate cu întârziere va avea ca efect întreruperea imediată a jocului și va impune o sancțiune de întârziere. Echipa care urmează a servi va fi determinată de rezultatul aplicării sancțiunii pentru întârziere.	16.2, D.9
19.3.2.7	LIBERO-ul și jucătorul pe care acesta îl schimbă au voie să intre și să iasă din teren numai prin Zona de Schimbare a LIBERO-ului.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Schimbările jucătorilor LIBERO trebuie înregistrate în " <i>Foaia de Control a LIBERO-ului</i> " (dacă este folosită în meciul respectiv) sau în " <i>Foaia de Arbitraj Electronică</i> ".	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	O schimbare a LIBERO-ului poate fi considerată (printre altele) ca neregulamentară: -dacă este realizată fără ca o fază de joc finalizată să se fi disputat între cele două schimbări; - dacă LIBERO-ul nu este schimbat de al doilea LIBERO sau de jucătorul schimbat de el inițial.	6.1.3 15.9
	Consecințele unei schimbări neregulamentare a LIBERO-ului sunt aceleași cu ale unei înlocuiri neregulamentare:	15.9
	-dacă înainte de începerea unei faze de joc, se constată o schimbare neregulamentară a LIBERO-ului, aceasta va fi corectată de arbitrii, echipa urmând a primi sancțiunea pentru întârziere corespunzătoare;	D9
	-dacă după începerea fazei de joc se constată o schimbare neregulamentară a LIBERO-ului, aceasta va fi judecată ca o înlocuire neregulamentară.	15.9
19.4	REDESEMNAAREA UNUI NOU LIBERO	
19.4.1	Un LIBERO <i>devine inapt de joc</i> dacă se accidentează, se îmbolnăvește, este eliminat sau descalificat;	21.3.2., 21.3.3 D9
	Indiferent de motiv, un LIBERO poate fi <i>declarat inapt de joc</i> de către antrenor sau, în lipsa unuia, de către căpitanul în joc	5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2	Echipa cu un singur LIBERO:	
19.4.2.1	Dacă echipa are disponibil doar un singur LIBERO, conform Regulii 19.4.1, sau are înregistrat doar unul în foaia de arbitraj iar acesta <i>devine</i> sau este <i>declarat</i> inapt pentru joc, atunci antrenorul (sau căpitanul în joc în lipsa unui antrenor) poate redesemna ca LIBERO, <u>pentru tot restul meciului</u> , pe oricare dintre jucătorii care nu sunt în teren în momentul redesemnării (cu excepția jucătorului schimbat de către LIBERO).	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	Un LIBERO în joc <i>devenit</i> inapt de joc, poate fi schimbat imediat, chiar în teren, de jucătorul pe care îl schimbase, sau de un LIBERO redesemnat în acel moment. LIBERO-ul <i>devenit</i> inapt de joc, și care a fost subiectul redesemnării, nu mai poate juca tot restul meciului. Un LIBERO care nu se află în teren poate fi subiectul unei redesemnări, dacă antrenorul îl <i>declară</i> inapt pentru joc. LIBERO-ul <i>declarat</i> inapt pentru joc, nu mai are dreptul de a juca pentru tot restul meciului.	
19.4.2.3.	Antrenorul, sau în lipsa unui antrenor, căpitanul în joc, trebuie să-l informeze pe arbitrul al doilea că a luat decizia redesemnării LIBERO-ului.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Dacă LIBERO-ul redesemnat <i>devine</i> sau este <i>declarat</i> inapt pentru joc, atunci în locul lui poate fi redesemnat un altul.	19.4.1
19.4.2.5	Căpitanul echipei poate fi redesemnat ca nou LIBERO, la solicitarea antrenorului.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Numărul jucătorului redesemnat ca LIBERO trebuie înregistrat la rubrica "Observații" din foaia de arbitraj și în "Foaia de Control a LIBERO-ului" (sau în "Foaia de Arbitraj Electronică" dacă se folosește).	25.2.2.7, 28.2.2.1
19.4.3	Echipa cu doi LIBERO	
19.4.3.1	Dacă o echipă are în componență doi LIBERO și unul din aceștia devine inapt de joc, atunci echipa are dreptul să joace doar cu cel rămas.	4.1.1, 19.1.1
	Nu va fi permisă o redesemnare până când și acest din urmă LIBERO nu <i>devine</i> sau nu este <i>declarat</i> inapt de joc.	19.4
19.5	REZUMAT LIBERO	
19.5.1	Dacă un LIBERO este eliminat sau descalificat, atunci el poate fi schimbat imediat cu al doilea LIBERO. Dacă echipa are un singur LIBERO înregistrat, atunci se poate redesemna unul nou.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLUL ȘAPTE

CONDUITA PARTICIPANȚILOR

20

CERINȚELE UNEI CONDUITE

20.1

CONDUITA SPORTIVĂ

20.1.1

Participanții trebuie să cunoască Regulamentul Oficial al Jocului de Volei și să se conformeze acestuia cu strictețe.

20.1.2

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

În cazul unor dubii, numai căpitanului în joc i se permite să ceară clarificarea 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

CONDUITĂ INCORECTĂ MINORĂ

Conduita incorectă minoră nu se sancționează. Întâi de toate, este datoria arbitrului să prevină echipele să se apropie de nivelul de sancționabilitate.

5.1.2, 21.3

Acest lucru poate fi făcut în două etape:

D9, D11 (6a)

1. se avertizează verbal echipa prin căpitanul în joc;

2. se acordă cartonaș galben unui membru al echipei. Acest avertisment nu constituie o sancțiune, ci simbolizează faptul că jucătorul

(și prin extindere întreaga echipă) a atins nivelul de la care va fi sancționată. Nu are consecințe imediate dar va fi înregistrat în foaia de arbitraj.

21.2	CONDUITE INCORECTE CARE DUC LA SANCTIUNI	
	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 GRAVĂ: acțiune contra bunelor maniere sau a principiilor moralei sau orice altă acțiune exprimând disprețul.	
21.2.2	CONDUITA OFENSATOARE: cuvinte sau gesturi defăimătoare ori insultătoare.	
21.2.3	AGRESIUNE: atac fizic efectiv sau comportament agresiv ori amenințător.	
21.3	GRADAREA SANCTIUNILOR	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 va fi înlocuit regulamentar/exceptional dacă este în teren și va fi trimis până la sfârșitul setului în vestiarul echipei, fără alte consecințe.	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 va fi trimis până la sfârșitul setului în vestiarul echipei.	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 gravă, 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 descaltificare va fi înlocuit regulamentar/exceptional, dac este în teren, și va fi trimis până la sfârșitul meciului în vestiarul echipei, fără alte consecințe.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	Prima amenințare de agresiune, atacul fizic efectiv sau tentativa sunt sancționate cu descaltificare, 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 descaltificare, fără alte consecințe.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A treia conduită gravă, în același meci, a aceluiași membru al echipei, este sancționată cu descaltificare, fără alte consecințe.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICAREA SANȚIUNILOR PENTRU CONDUITĂ 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 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).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	Eliminarea sau descaltificarea, 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 ȘI AL CARTONAȘELOR UTILIZATE	D11 (6a,6b,7,8)
	Avertisment: fără sancțiune - etapa 1. Avertisment verbal - etapa 2. Cartonaș galben	21.1
	Penalizare: sancțiune – se arată cartonaș roșu	21.3.1
	Eliminare: sancțiune – se arată cartonașe galben și roșu împreună	21.3.2
	Descaltificare: sancțiune- se arată cartonașe galben și roșu separat	21.3.3

Secțiunea 2: ARBITRII, RESPONSABILITĂȚILE LOR ȘI SEMNALIZĂRILE OFICIALE

CAPITOLUL OPT

ARBITRII

CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI

22

COMPONENTĂ

22.1

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

- primul arbitru; 23
- al doilea arbitru; 24
- arbitrul challenge; 25
- arbitrul de rezervă; 26
- scorer; 27,28
- patru (doi) asistenți de linie. 29

Plasamentul lor este indicat în Diagrama 10.

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, este obligatoriu să se recurgă la serviciile unui arbitru challenge (dacă există VCS -Sistem Video Challenge), a unui arbitru de rezervă și a unui scorer asistent. 25,26,28

22.2

PROCEDURI

22.2.1

Numai primul și cel de-al doilea arbitru sunt autorizați să utilizeze fluierul 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 D11 (1)

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 semnalizările oficiale:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	Dacă greșeala este fluierată de către primul arbitru, el/ea va indica, în această ordine: a) echipa care va servi; b) natura greșelii; c) jucătorul care a greșit (dacă este necesar).	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: a) natura greșelii; b) jucătorul care a greșit (dacă este necesar); c) apoi va aștepta până când primul arbitru va indica echipa care va servi, după care va repeta semnalizarea acestuia. În acest caz primul arbitru nu mai arată nici natura greșelii și nici jucătorul care a greșit, ci numai echipa care va servi.	12.2.2 D11 (2)
22.2.3.3	În cazul unui atac neregulamentar al unui jucător din linia a doua sau al jucătorilor LIBERO, ambii arbitri vor proceda conform regulilor 22.2.3.1 și 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	În cazul unei duble greșeli, amândoi arbitrii vor indica în următoarea ordine: a) natura greșelii; b) jucătorii care au greșit (dacă este necesar). Echipa care va servi va fi indicată de primul arbitru.	17.3, D11 (23) 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, situată la unul din capetele fileului pe partea opusă arbitrului scorer. Privirea arbitrului trebuie să fie către scorer, 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. 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.	4.1.1, 6.3 3.3
23.2.2	Primul arbitru controlează, de asemenea, activitatea culegătorilor de mingi și a persoanelor însărcinate cu uscarea și ștergerea rapidă a podelei.	20.1.2
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.	5.1.2.1
23.2.4	Primul arbitru nu trebuie să permită nici o discuție privind deciziile sale. 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. 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 căpitanului în joc.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2 Capitolul 1, 23.3.1.1
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.	

23.3 **RESPONSABILITĂȚI**

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 sorti în prezența căpitanilor celor două echipe;

7.1

23.3.1.3 controlează încălzirea oficială a echipelor.

7.2

23.3.2 ÎN TIMPUL meciului primul arbitru este autorizat:

23.3.2.1 să acorde avertismente membrilor echipelor;

21.1

23.3.2.2 să sancționeze conduitele incorecte și întârzierile de joc;

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

23.3.2.3 să decidă asupra:

a) greșelilor jucătorului la serviciu și greșelilor de poziție ale echipei la serviciu, inclusiv paravanul;

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, D.4, D6,
D11(12, 13, 22)

b) greșelilor în jocul cu mingea;

9.3,
D11(16, 17, 18)

c) greșelilor comise deasupra fileului și a atingerilor neregulate ale fileului în special (dar nu exclusiv) 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) mingiei 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)

h) mingiei care traversează fileul, total sau parțial prin afara spațiului de trecere, către terenul de joc advers sau care atinge antena situată pe partea sa de teren;

D11 (15)

	i) mingei servite sau asupra celei de -a doua sau a treia lovituri a mingei, care traversează fileul pe deasupra sau prin afara antenei aflată pe partea sa de teren.	24.3.3, 25.2.3.3
23.3.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI el verifică și semnează foaia de arbitraj.	
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 platformei 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. Dacă primul arbitru devine inapt pentru îndeplinirea atribuțiilor sale, atunci al doilea arbitru poate să-l înlocuiască.	24.3
24.2.2	Al doilea arbitru poate, fără să fluiera, să semnalizeze greșeli care nu intră în competența sa, dar el nu trebuie să insiste asupra lor pe lângă primul arbitru.	24.3
24.2.3	Al doilea arbitru controlează activitatea scorerului(ilor).	25.2, 28.2
24.2.4	Al doilea arbitru supraveghează membrii echipelor aflați pe băncile pentru rezerve și raportează primului arbitru orice conduită incorectă a acestora.	4.2.1
24.2.5	Al doilea arbitru supraveghează jucătorii aflați 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 înlocuirilor și al timpilor de odihnă utilizați de fiecare echipă și semnalizează primului arbitru și antrenorului echipei implicate al 2-lea timp de odihnă și a 5-a și a 6-a înlocuire de jucători.	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 dacă nu se poate efectua o înlocuire excepțională.	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	La competițiile mondiale și oficiale ale FIVB îndatorirea de la regula 24.2.5 intră în competența Arbitrului de Rezervă.	26.2.6
24.3	RESPONSABILITĂȚI	
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 poziția inițială.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, al doilea arbitru decide, fluieră și semnalizează:	
24.3.2.1	pătrunderea în terenul advers și în spațiul inferior;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	greșelile de poziție ale echipei la primire;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	contactul greșit al unui jucător cu fileul, în special (dar nu exclusiv) pe partea blocajului, sau cu antena situată pe partea sa de teren;	11.3.1
24.3.2.4	blocajul efectiv al jucătorilor din linia a doua sau tentativa de blocaj a LIBERO-ului; sau atacul neregulamentar al jucătorilor din linia a doua sau al LIBERO-ului;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e,g, D8,D11 (12, 21)
24.3.2.5	contactul mingei cu un obiect exterior;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	contactul mingei cu solul când primul arbitru nu poate vedea din poziția sa acel contact;	8.3
24.3.2.7	mingea care traversează fileul, total sau parțial prin afara spațiului de trecere, către terenul de joc advers sau care atinge antena situată pe partea sa de teren.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	mingea servită și a doua sau a treia lovitură a mingei , care traversează fileul pe deasupra sau prin afara antenei aflată pe partea sa de teren.	D11 (15)
24.3.3	La sfârșitul meciului el verifică și semnează foaia de arbitraj.	23.3.3, 25.2.3.3

25 **ARBITRUL CHALLENGE**

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, dacă este folosit sistemul de video challenge VCS, este obligatorie folosirea unui arbitru challenge.

25.1 **LOCALIZARE**

Arbitrul challenge își îndeplinește atribuțiile într-o locație separată a cărei poziție este determinată de delegatul tehnic al FIVB.

25.2 **RESPONSABILITĂȚI**

25.2.1 El/ea supervizează procesul de challenge și se asigură de faptul că se desfășoară în conformitate cu regulile în vigoare.

25.2.2 Arbitrul challenge va purta uniforma oficială de arbitru cât timp își îndeplinește atribuțiile.

25.2.3 După procesul de challenge, el/ea îl sfătuiește pe primul arbitru cu privire la natura greșelii.

25.2.4 La sfârșitul meciului, el/ea semnează foaia de arbitraj.

26 **ARBITRUL DE REZERVĂ**

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, este obligatorie folosirea unui arbitru de rezervă.

26.1 **LOCALIZARE**

Arbitrul de rezervă își îndeplinește atribuțiile într-o poziție înscrisă în diagrama ariei competiționale transmisă de FIVB.

26.2 **RESPONSABILITĂȚI**

Arbitrul de rezervă este obligat:

26.2.1 să poarte echipamentul oficial de arbitru cât timp își îndeplinește atribuțiile;

26.2.2	să îl înlocuiască pe al doilea arbitru, în caz de absență a acestuia ori dacă acesta nu mai poate să își continue activitatea, sau dacă al doilea arbitru devine arbitru unu;	
26.2.3	să controleze plăcuțele de înlocuire (dacă sunt folosite) înainte de meciul și între seturi;	
26.2.4	să verifice, înainte de meci și în intervalele dintre seturi, funcționarea dispozitivelor electronice de la băncile echipelor, în cazul în care apare vreo problemă;	
26.2.5	să îl asiste pe al doilea arbitru în menținerea fără obstacole a zonei libere;	1.1
26.2.6	să îl asiste pe al doilea arbitru în îndrumarea către vestiare a membrilor echipelor care au fost eliminați/descalificați;	21.3.2.1 21.3.3.1
26.2.7	să controleze jucătorii de rezervă aflați în aria de încălzire și pe banca pentru rezerve;	1.4.5, 24.2.5 24.2.10
26.2.8	să îi înmâneze arbitrului doi 4 mingi de meci, imediat după prezentarea jucătorilor din echipele de start și, apoi, să îi înmâneze arbitrului doi o minge de meci, după ce el/ea a terminat de verificat poziția inițială a jucătorilor;	24.3.1
26.2.9	să îl asiste pe arbitrul unu în controlarea activității persoanelor însărcinate cu ștergerea terenului.	23.2.2
27	SCORERUL	
27.1	PLASAMENT	
	Scorerul își îndeplinește atribuțiile așezat la masa scorerului, pe partea opusă primului arbitru și cu fața către acesta.	D1a, D1b, D10
27.2	RESPONSABILITĂȚI	
	Scorerul completează foaia de arbitraj în conformitate cu regulile, colaborând cu cel de-al doilea arbitru.	
	Scorerul utilizează o sonerie sau un alt avertizor sonor pentru a semnala neregulile sau pentru a informa arbitrii conform responsabilităților sale.	

27.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI ȘI A SETULUI, scorerul:	
27.2.1.1	înscrie datele jocului și ale echipelor, inclusiv numele și numărul jucătorului LIBERO, conformându-se procedurilor în vigoare, solicită și obține semnăturile căpitanilor și antrenorilor celor două echipe;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
26.2.1.2	înregistrează formația de start a fiecărei echipe pe baza fișelor cu poziția inițială (sau verifică datele transmise electronic);	5.2.3.1, 7.3.2
	Dacă nu primește la timp fișele cu poziția inițială el trebuie să-l anunțe imediat pe cel de-al doilea arbitru.	5.2.3.1
27.2.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, scorerul:	
27.2.2.1	înregistrează punctele marcate;	6.1
27.2.2.2	controlează ordinea rotației la serviciu a fiecărei echipe și semnalează arbitrilor orice eroare, imediat după lovitura serviciului;	12.2
27.2.2.3	este autorizat să recunoască și să anunțe cererile pentru înlocuiri de jucători folosind un avertizor sonor (sonerie etc.). El înregistrează înlocuirile de jucători și timpii de odihnă, controlează numărul lor și îl informează pe cel de-al doilea arbitru despre acest lucru;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	anunță arbitrilor orice cerere de întrerupere a jocului contrară regulilor;	15.11
27.2.2.5	anunță arbitrilor sfârșitul seturilor și marcarea celui de-al 8-lea punct în setul decisiv;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	înregistrează toate avertismentele, sancțiunile și cererile nefondate;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	înregistrează toate celelalte evenimente la indicațiile celui de-al doilea arbitru (ex.: înlocuiri excepționale, timp de recuperare, întreruperi prelungite ale jocului, incidente exterioare jocului, redesemnări, etc).;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 19.4
27.2.2.8	controlează intervalul dintre seturi.	18.1
27.2.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI, scorerul:	
27.2.3.1	înscrie rezultatul final;	6.3
27.2.3.2	în cazul unei reclamații, și cu autorizarea prealabilă a primului arbitru,	5.1.2.1,

	înscrie sau permite căpitanului echipei/căpitanului în joc să înscrie pe foaia de arbitraj o declarație cu privire la incidentul contestat;	5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	după ce a semnat el însuși foaia de arbitraj, obține semnăturile căpitanilor și apoi ale arbitrilor.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
28	SCORERUL ASISTENT	
28.1	PLASAMENT Scorerul asistent își îndeplinește atribuțiile așezat lângă scorer, la masa acestuia. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, este obligatorie folosirea unui scorer asistent.	22.1, D1a, D1b, D10
28.2	RESPONSABILITĂȚI El/ea înregistrează schimbările jucătorilor Libero. El/ea sprijină munca scorerului în îndatoririle administrative ale acestuia. Dacă scorerul nu mai este capabil să-și continue activitatea, scorerul asistent îl înlocuiește.	19.3
28.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI și a setului scorerul asistent:	
28.2.1.1	pregătește foaia de control a LIBERO-ului;	
28.2.1.2	pregătește foaia de arbitraj de rezervă.	
28.2.2	ÎN TIMPUL meciului scorerul asistent:	
28.2.2.1	înregistrează detaliile schimbărilor/redesemnării LIBERO-ului;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	anunță arbitrii despre greșelile în schimbările LIBERO-ului folosind un avertizor sonor;	19.3.2
28.2.2.3	afișează scorul la tabela manuală de pe masa scorerului;	
28.2.2.4	verifică concordanța între tabelele de scor;	27.2.2.1
28.2.2.5	dacă e necesar, actualizează foaia de arbitraj de rezervă și o predă scorerului.	27.2.1.1

28.2.3 LA SFÂRȘITUL meciului scorerul asistent:

28.2.3.1 semnează fișa de control a LIBERO-ului și o prezintă pentru verificare;

28.2.3.2 semnează foaia de arbitraj.

La competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, unde se utilizează foaia de arbitraj electronică, scorerul asistent acționează împreună cu scorerul pentru a anunța înlocuirile de jucători, pentru a-l îndruma pe cel de-al doilea arbitru către echipa care cere o întrerupere și pentru a identifica schimbările jucătorilor LIBERO.

29 ASISTENȚII DE LINIE

29.1 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 1m până la 2m de colț.

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

Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, dacă se recurge la serviciile a patru asistenți de linie, aceștia vor sta 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.

D1a, D1b, D10

D10

29.2 RESPONSABILITĂȚI

29.2.1 Asistenții de linie își îndeplinesc sarcinile postului lor utilizând un steag (40 x 40 cm) pentru a semnaliza:

D12

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

8.3,8.4,
D12 (1, 2)

29.2.1.2 mingile "afară" atinse în prealabil de echipa care a recepționat mingea;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 mingea care atinge antena, mingea servită, a doua și a treia lovitură a echipei care depășește fileul prin afara spațiului de trecere etc.;

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

29.2.1.4 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)

29.2.1.5	greșelile de picior ale jucătorului la serviciu;	12.4.3
29.2.1.6	orice contact al unui jucător, care participă la o acțiune de joc sau care influențează jocul, cu cei 80cm din antena de pe partea sa de teren;	11.3.1,11.4.4 D3, D12 (4)
29.2.1.7	mingea care traversează planul vertical al fileului spre terenul advers, prin afara spațiului de trecere, sau care atinge antena pe partea sa de teren.	10.1.1, D5a, D12 (4)
29.2.2	La cererea primului arbitru, asistenții de linie trebuie să repete semnalizarea.	
30	SEMNALIZĂRI OFICIALE	
30.1	SEMNALIZĂRILE OFICIALE ALE ARBITRILOR Arbitrii trebuie să indice, folosind semnalizările 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.	D11
30.2	SEMNALIZĂRILE CU STEAGUL ALE ASISTENȚILOR DE LINIE Asistenții de linie trebuie să indice, folosind semnalizările oficiale, natura greșelii observate și să o mențină pentru un timp.	D12

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. Vezi diagrama D1a.

ZONE

Acestea sunt porțiuni, aflate în interiorul ariei 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. Exemplu: aria de încălzire

SPAȚIUL INFERIOR

Acesta este parte a planului vertical al fileulei, delimitat la partea sa superioară de către banda inferioară a fileului și de corzile care îl prind de stâlpi, în lateral de către stâlpi iar – la partea inferioară, de suprafața de joc.

SPAȚIUL DE TRECERE

Este parte a planului vertical al fileulei delimitată:

- de banda superioară a fileului;
- în lateral, de antene și prelungirea lor imaginară;
- sus, de tavan (plafon).

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

SPAȚIUL EXTERIOR

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

ZONA DE ÎNLOCUIRI

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

NUMAI CU ACORDUL FIVB

Cu această sintagmă se recunoaște că deși există reglementări asupra standardelor și specificații ale echipamentelor și ale materialelor auxiliare, totuși sunt situații când reglementări speciale pot fi făcute de către FIVB, cu scopul de a promova (încuraja, dezvolta) jocul de volei sau pentru a testa reguli noi.

STANDARDE FIVB

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

GREȘALĂ

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

DRIBLING

În volei 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.

CULEGĂTORII 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.

STERGĂTORII RAPIZI

Sunt persoane desemnate să păstreze suprafața de joc curată și uscată. Folosind niște prosoape mici ei își îndeplinesc sarcinile dacă este necesar, după fiecare fază de joc.

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 înlocuit de LIBERO) care nu se află 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 reentra în locul oricăruia dintre LIBERO prezenți în acel moment în teren. Între două schimbări cu LIBERO trebuie să se joace o fază de joc finalizată.

INFLUENȚARE A JOCULUI

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

O-2bis

Este un document oficial FIVB în care se înregistrează în mod oficial jucătorii și ceilalți membri ai echipei. Acesta va fi prezentat la sedința tehnică preliminară meciului.

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 mingii. De exemplu: lămpile de pe plafon, scaunul arbitrului, echipamentul TV, masa scorerului, stâlpii fileului. Antenele nu sunt considerate obiecte exterioare pentru că fac parte din fileu.

ÎNLOCUIRE

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

PRIMA LOVITURĂ A ECHIPEI

Sunt patru cazuri când acțiunea de joc este considerată prima lovitură a echipei:

- recepția serviciului;
- recepția mingii atacate de adversar;
- jucarea mingii provenite din propriul blocaj;
- jucarea mingii provenite din blocajul advers.

PROTOCOL

Sucesiunea de evenimente care au loc înainte de meci, inclusiv tragerea la sorți, sesiunea de încălzire, prezentarea echipelor și a arbitrilor, descrise în Manualul Competiției.