



INSTRUCȚIUNI ȘI LINII DIRECTOARE PENTRU ARBITRI

Ediția 2025

Adaptare de Alin Mateizer - CCA

INTRODUCERE

Aceste instrucțiuni sunt valabile pentru competițiile internaționale, cu excepția celor organizate de VolleyballWorld care utilizează o așezare diferită a Ariei Competiționale precum și un număr extins de arbitri.

Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj a FIVB (RG&RC) face un apel către toți arbitrii care vor oficia la competiții, să studieze cu atenție Regulamentul Jocului de Volei (2025-2028), aceste Instrucțiuni și Linii Directoare, Casebook-ul, precum și materialele de pe site FIVB, cu scopul de a face acest sport cât mai alert și mai lipsit de întreruperi.

FIVB prin Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj (RG&RC) este încrezătoare că toți arbitrii internaționali pot pune în aplicare regulile jocului și, de aceea, nu va intra în detalii, scopul principal al acestui document fiind acela de a uniformiza, atât cât este posibil, criteriile și interpretările aplicate în practică.

Politica FIVB în 2025 este de a încuraja un arbitraj cât mai subtil, adică a interveni cât mai puțin posibil în meci cu scopul de a facilita desfășurarea spectacolului.

Realizarea conceptului de „arbitraj subtil” pornește de la înțelegerea contribuției arbitrului la **prevenirea** incidentelor artificiale și a întârzierii sau întreruperii meciului. Arbitrii trebuie să înțeleagă filozofia din spatele aplicării regulilor de joc ce creează un produs de entertainment, un spectacol pentru milioane de privitori din toată lumea.

Un bun arbitru ajută la realizarea acestui spectacol prin rămânerea în fundal. Un arbitru slab va stânjeni spectacolul prin dorința lui de a fi în prim planul acțiunii, vânănd greșelile.

El/ea mai degrabă trebuie ca, în spiritul regulilor, să răsplătească acțiunile spectaculoase și atractive ale echipelor. Mai mult, este important ca să păstreze o relație excelentă cu jucătorii, antrenorii, etc. iar comportamentul său să fie exemplar. Divertismul oferit de competiție trebuie să fie scopul tuturor participanților. Totuși, comportamentul negativ și gesturile incorecte față de adversari sau protestele la deciziile arbitrilor sunt cu desăvârșire interzise și trebuie sancționate.

ANALIZA REGULILOR DE JOC

REGULA 1 - ARIA DE JOC

1. Echipa de Arbitri trebuie să verifice, în zilele de dinaintea competiției, atât dimensiunile cât și calitatea liniilor de delimitare. Dimensiunile terenului sunt cu atât mai importante în cazul existenței unui sistem Video Challenge (VCS). Verificarea trebuie făcută înaintea calibrării acestuia. Dacă nu există Comitet de Control, arbitrii sunt cei ce verifică, iar în cazul existenței unei neregularități o vor aduce la cunoștința organizatorilor (Court Manager) și se vor asigura că aceasta este rectificată. Se va verifica în mod deosebit
 - 1.1 Dacă liniile au exact 5cm lățime, nici mai mult și nici mai puțin
 - 1.2 Lungimea liniilor și a diagonalelor (12,73m) în ambele terenuri
 - 1.3 Culoarea liniilor să fie distinctă de cea a terenului și a zonei libere
2. Pentru Competițiile Mondiale și Oficiale ale FIVB se verifică dacă zona liberă măsoară exact 6,5m din spatele terenului până la panourile separatoare, iar zona laterală are 5m până la masa scorerului sau până la panourile separatoare. Băncile de rezervă trebuie așezate un pic mai în spate pentru a asigura cei 5m de zonă liberă.
3. Înaintea meciului, primul arbitru trebuie să verifice dacă suprafața de joc are zone umede sau cu neregularități (denivelări, protuberanțe, bannere dezlipite, etc).

REGULA 2 - FILEUL ȘI STÂLPII – ECHIPAMENT ADIȚIONAL

1. Arbitrii trebuie să verifice dacă fileul este bine întins astfel încât o minge aruncată în el să fie respinsă corect din acesta. Dacă fileul face burtă trebuie fixat corespunzător.
Planul vertical al fileului trebuie să fie perpendicular pe suprafața de joc și în lungul axei liniei de centru.
Înaintea meciului (a încălzirii oficiale) arbitrii trebuie să verifice dacă antenele sunt amplasate de o parte și de alta a fileului, în zona 4 a fiecărui teren, deasupra marginilor exterioare a liniilor laterale.
2. Un meci nu se poate desfășura dacă plasa fileului sau vreuna din benzi este răsucită. (vezi și R.10.3.2).
3. Al doilea arbitru trebuie să măsoare înălțimea fileului, înainte de tragerea la sorți, folosind o tijă (de preferință metalică) special destinată acestui scop și care face parte din echipamentul auxiliar cerut la teren. Pe tijă trebuie marcate înălțimile de 243/245cm și 224/226 cm, pentru masculin și feminin. Pe parcursul măsurătorii, primul arbitru trebuie să-l însoțească pe cel de-al doilea arbitru, pentru a verifica și confirma.
4. În timpul meciului (și în special la fiecare început de set) asistentul de linie corespondent trebuie să verifice dacă benzile laterale sunt amplasate perpendicular pe suprafața de joc, deasupra liniilor laterale și dacă antenele se află exact la marginea exterioară a benzilor. Dacă el constată o iregularitate, trebuie să o corecteze imediat.
5. Înaintea meciului (înaintea încălzirii oficiale) și pe tot parcursul acestuia, arbitrii trebuie să se asigure că stâlpii sau scaunul arbitrului nu prezintă pericol de accidentare pentru jucători (ex: protuberanțe ale manivelei, microfoane, cabluri de fixare a stâlpilor, etc.). Dacă se observă un potențial pericol, arbitrii trebuie să ceară organizatorilor să îl îndepărteze sau să îl acopere.

- 6. Echipament adițional:** băncile de rezervă, masa scorerului, un scaun (platformă) pentru primul arbitru, o tijă pentru măsurarea înălțimii fileului, un aparat pentru măsurarea presiunii mingilor de joc, o pompă, un termometru, un aparat pentru măsurarea umidității aerului, un suport pentru cele 6 mingi de joc, cel puțin 8 prosoape absorbante (40x40 cm. sau 40x80 cm.) pentru ștergătorii rapizi de teren, două bluze/veste pentru Libero.
- Dacă se folosesc tabletele sunt necesare: două tablete pentru echipe, trei tablete pentru arbitrul unu, doi, respectiv Challenge, precum și un sistem de comunicare prin căști (A1 și A2 cu microfon deschis iar scorerul și arbitrul Challenge doar la apăsare).
- Dacă nu se folosesc tabletele sunt necesare două sonerii electrice cu becuri roșii/galbene - câte unul lângă fiecare antrenor principal- pentru a semnaliza cererile de întrerupere regulamentară.
- La masa scorerului, în cazul Competițiilor Mondiale și Oficiale ale FIVB, trebuie să se afle o sonerie (avertizor sonor sau tabela din sistemul e-scorer- Litescore) pentru a fi semnalizate greșelile de rotație, greșelile Libero-ului și solicitările pentru înlocuirile de jucători.
- 7.** De asemenea organizatorii trebuie să asigure un set de antene și un fileu de rezervă lângă masa scorerului.
- 8.** La Competițiile Mondiale și Oficiale ale FIVB este obligatoriu să existe o tabelă de marcaj electronică (sau o tabelă Lite score), precum și una manuală la masa scorerului. Chiar dacă folosim Litescore trebuie să existe și o tablă manuală - în cazul unei probleme tehnice.

REGULA 3 - MINGEA

- 1.** Lângă masa scorerului trebuie să fie amplasat un suport pentru 6 mingi de joc (5 mingi în joc + 1 minge de rezervă).
- 2.** Înaintea meciului, al doilea arbitru trebuie să intre în posesia tuturor mingilor de joc, și să verifice dacă acestea au caracteristici identice (culoare, circumferința, greutate și presiune).
- 3.** Sistemul cu cinci mingi în joc - în timpul meciului:
În zona liberă vor fi folosiți 6 culegători de mingi (copii de mingi) amplasați în locurile indicate în Diagrama 10 din Regulamentul Jocului de Volei.
Înaintea începerii meciului copiii de mingi din pozițiile 1, 2, 4 și 5 vor primi câte o minge de la al doilea arbitru, care apoi oferă cea de a cincea minge jucătorului la serviciu (la fel se întâmplă și înaintea setului decisiv);
- În timpul meciului, când mingea este afară din joc:
- 3.1** Dacă mingea este în afara terenului, cel mai apropiat copil de minge o va recupera și o va trimite imediat, prin rostogolire, în așa fel încât să ajungă la copilul care a înmânat mingea jucătorului de la serviciu.
- 3.2** Mingea va fi transferată între copiii de mingi prin rostogolire pe sol (nu prin aruncare) numai atunci când mingea este afară din joc. De preferat este să se evite trimiterea mingii pe partea terenului unde este masa scorerului.
- 3.3** Dacă mingea se află în teren, atunci jucătorul cel mai apropiat de ea trebuie să o trimită în afara terenului, prin rostogolire, peste cea mai apropiată linie de margine.

- 3.4** Atunci când mingea este afară din joc, copilul de mingi din poziția 1 sau 2 ori 4 sau 5 trebuie să înmâneze mingea jucătorului la serviciu, cât mai curând posibil, pentru ca serviciul să fie efectuat fără nicio întârziere.

REGULA 4 - ECHIPELE

1. O echipă poate avea în componență până la 17 persoane constând în până la 12 jucători cu cei maxim 2 Libero incluși și maxim 5 **oficiali (stafful tehnic)**. Cei 5 oficiali acceptați pe bancă sunt: antrenorul principal, maximum 2 antrenori secunzi, un doctor și un fizioterapeut/maseur. La Competițiile Mondiale și Oficiale ale FIVB pentru seniori, singura diferență este că pot fi înregistrați și pot juca în meci maximum 14 jucători.
Membrii echipelor participante la încălzirea comună oficială trebuie să stea în partea lor de teren. Numai jucătorii și oficialii înscriși pe foaia de arbitraj pot participa la întreaga sesiune de încălzire. Alte persoane suplimentare pot face încălzirea prealabilă celei oficiale dar numai până la începutul încălzirii oficiale și cu aprobarea Comitetului de Control.
Din motive de siguranță, în timpul încălzirii oficiale, se poate sta în zona liberă adversă doar în apropierea fileului și fără a deranja adversarii, cu scopul de a preveni accidentările produse de mingi rătăcite.
2. Antrenorul și căpitanul echipei (care verifică și semnează foaia de arbitraj sau lista cu jucătorii echipei în cazul foii electronice) sunt responsabili pentru identitatea jucătorilor înscriși.
3. Primul arbitru trebuie să verifice echipamentul membrilor echipelor. El/ea trebuie să aducă la cunoștința Delegatului Tehnic orice neregularitate cu privire la echipamentul jucătorilor sau al oficialilor echipelor și, apoi, să urmeze instrucțiunile acestuia. Jucătorii unei echipe trebuie să poarte același echipament iar tricourile trebuie să nu fie în afara șorturilor. În caz contrar, arbitrul este obligat să ceară jucătorului, într-un mod politicos, să-și aranjeze ținuta introducând tricoul în șort, în special la începutul meciului și al seturilor. Tricourile mulate, ce nu se poartă în șort, sunt însă acceptate.
Căpitanul echipei trebuie să poarte o bandă (8x2 cm) sub numărul de pe piept, care să fie ușor de văzut pe durata întregului meci. Arbitrii trebuie să verifice acest lucru la începutul meciului.
4. Dacă ambele echipe au echipament de aceeași culoare, echipa aflată prima pe foaia de arbitraj (înaintea tragerii la sorți) trebuie să își schimbe echipamentul. Arbitrii trebuie să aducă la cunoștința Delegatului Tehnic această problemă, decizia fiind a acestuia/acesteia.
5. Grupul oficialilor (stafful tehnic) aflați pe banca de rezerve (conform autorizării prealabile) trebuie să se conformeze următoarelor opțiuni de purtare a echipamentului:
 - 5.1 toți să poarte trening sau tricou de aceeași culoare și model, *sau*
 - 5.2 toți să poarte sacou, cămașă, etc.Echipamentul trebuie aprobat în prealabil de FIVB.
6. Arbitrii trebuie ca, înaintea meciului, să facă o atentă verificare a corespondenței dintre numerele jucătorilor de pe teren și cele înscrise în foaia de arbitraj. În acest fel se elimină orice discrepanță care, descoperită mai târziu, va influența bunul mers al meciului. Pentru aceasta este necesar (în conformitate cu noile reguli 2025-2028) ca jucătorii să poarte echipamentul oficial pe întreaga durată a protocolului și a încălzirii oficiale (Regula 7.2.3.).

REGULA 5 - CONDUCĂTORII ECHIPEI

1. Primul arbitru trebuie să se informeze cine este căpitanul în joc și cine este antrenorul, singurii care pot interveni în timpul meciului. Arbitrii trebuie să știe pe tot parcursul meciului cine sunt căpitani în joc.
2. În timpul meciului cel de al doilea arbitru trebuie să verifice dacă jucătorii de rezervă sunt așezați pe bancă sau sunt în aria de încălzire. Cei din aria de încălzire nu pot folosi mingii dar pot utiliza dispozitive de încălzire (ex. benzi stretch).
3. Dacă un căpitan de echipă cere o explicație primului arbitru cu privire la aplicarea unei reguli de joc, acesta din urmă este obligat să răspundă, nu numai prin repetarea semnalizării ci și utilizând limba oficială a FIVB (engleza), vorbind pe scurt, folosind expresii din Regulamentul Jocului de Volei. Căpitanul în joc are dreptul să ceară explicații, în numele colegilor săi de echipă, doar asupra aplicării sau interpretării unei reguli de joc.
4. Cu excepția întreruperilor de joc regulamentare (time-out și înlocuiri de jucători), antrenorul nu are dreptul să ceară altceva membrilor corpului de arbitraj. În cazul în care pe tabela de marcaj nu este înscris numărul de întreruperi regulamentare deja consumate și/sau nu este afișat ori nu este corect scorul, antrenorul se poate informa la scorer, dar numai atunci când mingea este afară din joc.
5. Antrenorul nu are dreptul de a deranja jocul sau prestația oficialilor (arbitrii, asistenți de linie) Antrenorul nu are dreptul de a intra în teren pentru nici un motiv. Pe de altă parte nu este recomandat ca al doilea arbitru să ignore antrenorul atunci când acesta se adresează politicos, cerând explicații asupra unei faze de joc. Uneori o explicație simplă și scurtă poate duce la prevenirea unor proteste sau sancțiuni. Acesta este un aspect al arbitrajului "subtil", care folosit cu bun simț poate face un meci să se desfășoare într-o atmosferă plăcută.

REGULA 6 - A CĂȘTIGA UN PUNCT, UN SET ȘI MECIUL

Dacă o fază a fost întreruptă din cauza unei accidentări sau a unei interferențe exterioare, se consideră ca fază de joc incompletă. Nu se permite cererea unei întreruperi de joc regulamentare cu excepția unei înlocuiri forțate de o accidentare sau de o sancțiune.

REGULA 7 - STRUCTURA JOCULUI

1. Fișa cu poziția inițială (ori formația venită prin intermediul tabletei) trebuie verificată atât de scorer cât și de al doilea arbitru înainte înscriserii în foaia de arbitraj. Ei trebuie să verifice dacă numerele jucătorilor înscrși în fișa cu poziția inițială sunt înscrise și în foaia de arbitraj. Dacă nu sunt, fișa cu poziția inițială (sau formația) trebuie corectată sau înlocuită. În noua fișă numai poziția incorectă trebuie modificată. Fișa trebuie ținută de al doilea arbitru în buzunar, cu scopul de a fi disponibilă pentru verificare în orice moment (dacă nu sunt folosite sistemele de tablete și foaie electronică).

2. Imediat ce se termină setul, al doilea arbitru trebuie să ceară antrenorului fișa cu poziția inițială (formația prin intermediul tabletei) pentru setul următor în scopul evitării prelungirii intervalului de 3 minute dintre seturi.

Dacă antrenorul întârzie sistematic reluarea jocului, prin nepredarea la timp a fișei cu poziția inițială (formației- în varianta electronică), primul arbitru trebuie să sancționeze echipa pentru întârziere.

REGULA 8 - SITUAȚII DE JOC

1. Trebuie știut că mingea se comprimă în momentul contactului cu podeaua și astfel, dacă atinge linia **în orice moment din timpul în care este în contact cu solul**, este considerată "în teren" iar dacă nu atinge terenul în nici un moment din timpul compresiei respective se consideră „afară”.
2. Cablurile care susțin fileul, în afara celor 9.50/10.00 m, nu aparțin acestuia. Aceeași regulă se aplică și în cazul stâlpilor. Astfel, dacă mingea atinge partea exterioară a fileului, în afara benzilor laterale (9 m), atunci se consideră că a atins un "obiect străin" și această greșală trebuie fluierată și semnalizată de arbitri ca "minge afară" și de asistenții de linie prin fluturarea steagului și indicarea punctului de contact.

REGULA 9 - JUCAREA MINGII

1. Împiedicarea jucării mingii, în zona liberă, de către asistenții de linie, al doilea arbitru sau antrenori:
 - dacă mingea lovește un antrenor atunci mingea este considerată "afară" (Regula 8.4.2); excepție- antrenorul pătrunde în spațiul de deasupra terenului împiedicând judecarea fazei – vezi Casebook 4.48
 - dacă un jucător se sprijină pe un oficial sau pe un antrenor pentru a juca mingea atunci se consideră "lovitură ajutată" (Regula 9.1.3), greșeala fiind a jucătorului.
2. Se subliniază că trebuie sancționate prin fluier doar greșelile care au fost văzute. Primul arbitru trebuie să privească doar partea corpului care este în contact cu mingea. În aprecierea lovirii mingii, el nu trebuie să fie influențat nici de poziția corpului înainte sau după lovire și nici de sunetul contactului cu mingea. Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj a FIVB insistă asupra faptului că arbitrii trebuie să permită atât lovirea de sus din degete a mingii, cât și oricare alt contact care este legal conform regulamentului.
3. Pentru a înțelege mai bine Regula 9.2.2 ("Mingea nu trebuie să fie prinsă și/sau aruncată. Ea poate ricoșa în orice direcție"):

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

Primul arbitru trebuie să fie foarte atent la mingile puse. Dacă, după “plasarea”ei, mingea nu ricoșează instantaneu ci este acompaniată de mână, **împinsă** cu palma sau traiectoria ei este schimbată în mai mult de o direcție (**condusă**) se consideră o greșeală care trebuie sancționată.

5. Acțiunea unui jucător de a bloca poate fi considerată o greșeală dacă mingea nu este doar **interceptată** ci este ținută (ridicată, împinsă, aruncată, purtată). În aceste situații arbitrul trebuie **să sancționeze blocajul ca o “minge ținută”** (dar nu trebuie exagerat).
6. Considerăm “prima lovitură” a echipei, din cele trei regulamentare, în 4 cazuri:
 - 6.1. recepția serviciului;
 - 6.2. recepția atacului advers (nu doar lovitură de atac ca procedeu tehnic ci toate loviturile de atac; vezi Regula 13.1.1);
 - 6.3. recepția mingii provenite din blocajul advers;
 - 6.4. recepția mingii provenite din propriul blocaj.
7. În concordanță cu spiritul competițiilor internaționale și pentru a încuraja fazele lungi și acțiunile spectaculoase, vor fi sancționate prin fluier numai greșelile evidente. De aceea, când un jucător nu este în cea mai bună poziție pentru jucarea mingii, primul arbitru va fi mai puțin sever în judecata contactului cu mingea. Spre exemplu
 - 7.1. un ridicător care aleargă după minge, face o mișcare bruscă pentru a juca mingea ori trebuie să sară foarte aproape de fileu pentru a pasa;
 - 7.2. un jucător trebuie să facă o acțiune rapidă ca să recupereze o minge venită din blocaj sau din alt jucător;
 - 7.3. prima lovitură trebuie să fie lăsată liberă cu excepția cazului în care jucătorul prinde sau aruncă mingea;
 - 7.4. un jucător recuperează mingea de deasupra mesei scorerului, inclusiv din partea aflată pe partea adversă (regula 9, 2022-2024).

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

1. Regula 10.1.2 permite ca mingea să fie recuperată din zona liberă adversă. În timpul meciului jucătorii și antrenorii trebuie să recunoască practic aceste situații și să se deplaseze în așa fel încât să permită jucătorilor să re-direcționeze mingea din zona liberă adversă către propriul teren.

Dacă mingea trece prin apropierea celui de al doilea arbitru, acesta trebuie să se miște în așa fel încât să nu se ciocnească cu jucătorul care încercă să o recupereze și să îi permită acestuia să joace mingea. Nu ar trebui să sară, să fugă sau să se întorcă cu spatele la acțiunea de joc. Mai mult, **nu trebuie să se deplaseze nici spre direcția deplasării mingii nici spre cea a deplasării jucătorului**. De asemenea, în momentul loviturii de recuperare, al doilea arbitru trebuie să adopte o poziție astfel încât să vadă jucătorul, mingea și traiectoria mingii returnate în raport cu antena ce delimitează spațiul de trecere.

Dacă mingea depășește planul vertical al fileului **prin** spațiul de trecere, îndreptându-se către zona liberă adversă și va fi lovită de jucătorul ce încearcă să o readucă în propriul teren, arbitrii trebuie să fluiera greșeala în momentul contactului cu mingea și să semnalizeze “minge afară”.

NOTĂ - în concordanță cu decizia Congresului din 2024, arbitrul nu trebuie să fluiera „afară” IMEDIAT ce mingea, ce provine din a doua sau a treia lovitură a echipei, traversează prin **afara** spațiului de trecere către zona liberă adversă din moment ce este imposibil ca mingea să fie readusă în condiții regulamentare. Al doilea arbitru va fluiera această greșeală dacă se întâmplă pe partea sa de teren.

2. Acțiunea de joc a mingii implică elanul, lovirea (sau încercarea) și aterizarea sigură, care face jucătorul să fie gata de o nouă acțiune.
Acțiunea de a juca mingea este acțiunea unui jucător, care se află aproape de minge și încearcă să o joace, chiar dacă nu o atinge. Trebuie să fim atenți la următoarele situații:
 - dacă mingea trimisă din terenul advers în fileu face ca fileul să-l atingă pe jucător (Regula 11.3.3), atunci nu este greșeala jucătorului. Jucătorul poate avea o reacție de apărare dar nu are dreptul **de a face o mișcare activă** către minge, în scopul de a-i schimba traiectoria normală. În acest din urmă caz se consideră ca o atingere a fileului;
 - când se produce un contact accidental între doi jucători adversi, nu trebuie automat considerat ca o greșeală dacă ambii jucători sunt în poziție corectă de joc a mingii. Dacă asemenea contacte duc la o atingere a fileului nu se consideră o greșeală a niciunui dinte jucători. Dacă însă acțiunea este deliberată sau este o încercare de înșelare a arbitrilor, atunci faza trebuie oprită și acordată echipei adverse iar o sancțiune disciplinară (cel puțin penalizare) trebuie avută în vedere;
 - contactul cu fileul al părului unui jucător : acesta trebuie considerat o greșeală numai dacă este evident că afectează posibilitatea adversarului de a juca mingea ori întrerupe faza (ex. părul strâns într-o “coadă de cal” se agață în fileu).
3. Dacă un jucător atinge părți ale fileului (banda superioară a fileului în afara antenelor, cabluri, stâlpi) aflate în afara antenelor, nu se consideră o greșeală, atâta timp cât nu afectează structura fileului sau nu este vădit intenționată.
4. Când se pătrunde cu talpa, o parte a ei trebuie să rămână în contact cu linia sau să se afle deasupra ei.
5. În cazul unor meciuri de un înalt nivel, jocul în apropierea fileului capătă o importanță deosebită, iar arbitrii și asistenții de linie trebuie să fie foarte atenți în special la situațiile în care mingea atinge blocajul și, ulterior, merge afară din teren.
Este **atingerea fileului** atunci când fileul dintre antene este atins de un jucător aflat în cursul acțiunii de joc a mingii, a încercării de a juca mingea sau de a fenta că joacă mingea.
Este **interferență** când mișcarea naturală a mingii este afectată de o acțiune deliberată prin fileu sau când se trage de fileu și acesta „aruncă” mingea (ca la o praștie) sau când un jucător împiedică un adversar să se deplaseze regulamentar pentru a juca mingea sau prin ruperea fileului, a frânghiilor.
6. Pentru o bună colaborare între cei doi arbitri, sarcinile vor fi împărțite după cum urmează: primul arbitru se va concentra, în **primul rând**, pe traiectoria mingii iar cel de al doilea arbitru se va concentra pe greșelile la fileu pe întreaga durată a fazei.
8. Unele lovituri de atac sunt inițiate în propriul teren și finalizate dincolo de fileu pe deasupra acestuia, datorită inerției. Arbitrii sunt sfătuiți ca să nu considere aceasta o greșeală, cu excepția cazului în care mingea este prinsă/aruncată.

REGULA 12 - SERVICIUL

1. Pentru a autoriza serviciul, arbitru trebuie doar să se asigure că jucătorul este în posesia mingii, necontând dacă sportivul este pregătit sau nu să servească. Primul arbitru trebuie să fluiera imediat. Într-o desfășurare normală a meciului (fără înlocuiri, sancțiuni, etc), dacă primul arbitru observă că un jucător, care a primit mingea de la culegătorii de mingi, întârzie deplasarea către poziția de serviciu, trebuie să fluiera autorizarea serviciului imediat ce jucătorul intră în zona de serviciu fără a mai ține cont dacă jucătorul s-a întors sau dacă a ajuns în poziția de serviciu. Scopul acestei reguli este acela de a scurta durata meciurilor, eliminând timpii „morți”. Unii jucători au anumite „ritualuri” de serviciu, ceea ce întârzie nepermis meciul iar pentru a le corecta, e nevoie ca arbitrii să aplice aceste instrucțiuni într-un mod riguros de la începutul meciului.
2. Înainte de a fluiera pentru autorizarea serviciului, primul arbitru trebuie să verifice dacă televiziunea nu dorește să efectueze o reluare a unei faze de joc, caz în care fluierul trebuie întârziat. (durata și frecvența întârzierilor depinde de regulile specifice ale competiției) – pentru această situație există o lampă specială montată pe scaunul arbitrului.
3. Primul arbitru și asistentul de linie corespondent trebuie să fie atenți la poziția jucătorului de la serviciu, în momentul loviturii sau al desprinderii pentru un serviciu din săritura. Jucătorul de la serviciu își poate începe acțiunea din afara zonei de serviciu dar ultimul contact al piciorului/picioarelor cu podeaua trebuie să fie complet în zona de serviciu.
4. Dacă un jucător ce urmează să servească, nu se deplasează normal spre zona de serviciu sau nu acceptă mingea trimisă de culegătorii de mingi, poate fi sancționat pentru întârziere (echipa sa). Cele 8 secunde permise pentru serviciu încep să fie cronometrate după fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului.
5. Primul arbitru trebuie să observe dacă un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu mișcă brațele, sar sau se balansează lateral în timpul executării serviciului sau **stau grupați** pentru a acoperi atât jucătorul la serviciu cât și traiectoria mingii servite, până ce aceasta traversează fileul. Dacă mingea servită poate fi vazută pe traiectoria avută până la traversarea fileului, nu se poate considera paravan. Arbitrii trebuie, însă, încă de la **începutul meciului**, să acorde o mai mare atenție acțiunilor echipelor făcute cu **intenția** de a acoperi jucătorul la serviciu sau mingea. De aceea, în concordanță cu deciziile Congresului 2024, dacă observă că o echipă **se grupează în mod evident** cu intenția de a face un paravan **sau** dacă observă că jucătorii au **mâinile ridicate deasupra capului** (pot însă să își protejeze ceafa), atunci arbitrii pot atenționa jucătorii, folosind fluierul, indicându-le să se conformeze. Dacă aceștia nu o fac, **imediat după serviciu, trebuie sancționat paravanul** fără a se aștepta ca mingea să treacă peste jucători. E nevoie ca toți arbitrii să aplice aceste instrucțiuni într-un mod riguros de la începutul meciului pentru a opri aceste „tactici” care afectează jocul.
6. Serviciul nu trebuie autorizat de primul arbitru dacă o echipă nu are 6 jucători în teren (ex. sau 7) . El/ea trebuie să aștepte și poate acorda sancțiune de întârziere. Aceași procedură trebuie aplicată în cazul în care un Libero ajunge în poziția 4 fără a fi schimbat de jucătorul regulat.

7. În cazul unei greșeli de poziție, după semnalizarea oficială, arbitrul trebuie să arate și jucătorii care au greșit. Dacă jucătorii nu își corectează singuri poziția, arbitrii trebuie să intervină și să o corecteze înaintea începerii fazei următoare. Dacă un capitan în joc solicită explicații suplimentare, atunci al doilea arbitru trebuie să scoată din buzunarul său fișa cu poziția inițială (sau să verifice tableta de pe stâlp) și să-i arate căpitanului (pe fișă sau pe tabletă) jucătorii care au comis greșeala. Trebuie acoperită poziția echipei adverse dacă se folosește tableta. NOTĂ – Congresul din 2024 a anulat greșeala de poziție pentru echipele aflate la serviciu cu scopul de a întări apărarea în cazul unui atac din prima lovitură. Anularea nu se aplică echipei aflate la primire.
8. Pe parcursul mai multor competiții FIVB din 2025 se desfășoară un test de modificare a momentului în care se judecă greșeala de poziție la echipa la primire. Astfel, în loc de momentul loviturii de serviciu se va considera ca fiind determinant **momentul lansării mingii pentru serviciu**.
9. Dacă serviciul nu a fost executat în concordanță cu ordinea la rotație iar acest lucru se descoperă la sfârșitul fazei, un singur punct va fi acordat echipei la primire. (R.7.7.1.1.). Următoarea fază poate începe abia după ce al doilea arbitru verifică dacă **ordinea la rotație** este corectă.

REGULA 13 – LOVITURA DE ATAC

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

REGULA 14 – BLOCAJUL

1. Un jucător de la blocaj are dreptul să blocheze mingea, pe deasupra fileului, **în spațiul de joc advers cu condiția ca:**
 - după prima sau a doua lovitură a celeilalte echipe, mingea ce urmează a fi blocată să fie direcționată spre terenul echipei aflate la blocaj și
 - nici un jucător al echipei adverse să nu fie destul de aproape de fileu, în acea parte a terenului, încât să poată continua acțiunea.De aceea, dacă un jucător al echipei adverse este aproape de minge și o poate juca, blocajul în terenul advers înaintea atacului este o greșeală. După a treia lovitură a echipei adverse orice minge poate fi blocată în spațiul de joc advers. Este important de subliniat că este permisă acțiunea de a bloca și nu aceea de a ataca (vezi pct.3).
2. Mingile pasate, sau care pot fi considerate drept pase, și care nu traversează fileul spre terenul advers (deci *nu atacurile*), nu pot fi blocate regulamentar, cu excepția cazului când blocajul are loc după a treia lovitură a echipei.
3. Dacă unul din jucătorii de la blocaj pătrunde în spațiul de joc advers peste fileu și lovește mingea printr-un procedeu de atac în locul unei acțiuni de blocaj, este o greșeală. Astfel, pentru un **atac** se folosește o balansare a brațului sau a brațelor, dinspre spate spre față, ceea ce duce la lovirea mingii și direcționarea acesteia către adversar, ceea ce nu este un blocaj.

4. Mingea poate atinge orice parte a corpului astfel că, dacă în timpul acțiunii de blocaj, mingea atinge picioarele unui jucător, nu se consideră o greșeală.

REGULA 15 - ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE

Nu este permis să se solicite o nouă cerere de *întrerupere regulamentară de joc* (T.O. sau înlocuire), în cadrul aceleiași *întreruperi de joc* (timpul scurs de la sfârșitul unei faze de joc finalizate și până la fluierul primului arbitru pentru autorizarea următorului serviciu) în care echipei i s-a refuzat o cerere și a fost avertizată pentru întârziere. Vezi si pct.7

1. T.O.

- 1.1. Pentru a solicita un T.O. antrenorul trebuie să folosească **întotdeauna** semnalizarea oficială. Dacă antrenorul doar se ridică, cere verbal sau apasă avertizorul sonor sau pe tabletă apare o solicitare de T.O., arbitrii trebuie să fie pro-activi, să comunice cu antrenorul, înainte de a autoriza sau a respinge cererea. Dacă cererea unui T.O. este respinsă, primul arbitru trebuie să decidă dacă acțiunea a fost o intenție de întârziere a jocului și să o sancționeze conform regulamentului.
- 1.2. Foaia electronică și sistemul de tablete (ETT) vor emite un avertizor sonor în momentul cererii echipei.
- 1.3. Echipele li se va permite să reintre în teren înainte de sfârșitul T.O. dar meciul nu va începe până la sfârșitul acestuia.

2. Procedura înlocuirilor de jucători.

- 2.1. Al doilea arbitru se va poziționa între stâlp și masa scorerului, și, dacă scorerul nu a evidențiat ceva neregular, va semnaliza (prin încrucișarea brațelor) către jucători ca aceștia să efectueze înlocuirea. **În cazul folosirii tabletelor semnalizarea nu este necesară decât dacă procedura se desfășoară cu greutate.**

În cazul unei înlocuiri multiple și când se utilizează foaia de arbitraj „manuală”, al doilea arbitru va aștepta semnalizarea de confirmare a terminării înregistrării, făcută de scorer după fiecare înlocuire, și apoi va continua să permită următoarele înlocuiri. Dacă ambele echipe solicită înlocuiri de jucători în cadrul aceleiași întreruperi de joc, scorerul va trebui să apese pe avertizorul sonor încă odată după ce procedura de înlocuire a primei echipe s-a terminat.

În cazul înlocuirilor de jucători solicitate prin intermediul tabletei (aplicația ES-bench/ES-referee ETT), software-ul va preveni înlocuirile neregulate și va înregistra automat înlocuirea în foaia de arbitraj electronică, astfel încât al doilea arbitru nu va interveni decât în cazurile extreme, în care apare o întârziere. Atribuțiile scorerului se schimbă, în acest caz, de la înregistrarea înlocuirii la acceptarea (sau respingerea) ei în format electronic. Dacă scorerul trebuie să înregistreze înlocuirea manual, folosind foaia electronică, al doilea arbitru trebuie să fie conștient că este nevoie de mai mult timp pentru înregistrare.

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

- 2.2. Când se utilizează foaia de arbitraj „manuală”, înlocuirile multiple se vor efectua numai succesiv: mai întâi prima pereche de jucători - unul dintre jucători va părăsi terenul, iar înlocuitorul său va intra pe teren, apoi următoarea pereche de jucători ș.a.m.d. Această procedură va permite scorerului să verifice corectitudinea înlocuirilor una câte una. În cazul înlocuirilor multiple, jucătorii de rezervă ar trebui să se apropie în mod grupat de zona de înlocuire. Dar, dacă apare o mică diferență de timp între intrarea primului și a celui de al doilea jucător dar **este evident că sunt parte a aceleiași înlocuiri**, arbitrii trebuie să fie mai puțini severi în judecarea acestei acțiuni. O

ușoară defazare între cei doi(trei) jucători este permisă atâta timp cât nu duce la întârzierea jocului (ex.: al doilea/treilea jucător de rezervă ar trebui să intre în zona de înlocuire cel mai târziu în momentul în care s-a terminat acțiunea de înregistrare a precedentei înlocuiri).

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

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

Aplicându-se noua procedură de înlocuire, numărul situațiilor în care echipa va fi sancționată pentru întârziere se va diminua.

Dacă un jucător de rezervă nu este pregătit pentru înlocuire sau intră din greșeală în zona de înlocuire al doilea arbitru și/sau scorerul nu trebuie să folosească fluierul. Dacă nu se produce o întârziere, „cererea” de înlocuire trebuie respinsă, fără altă sancțiune. Al doilea arbitru trebuie să fie vigilent și proactiv pentru a evita astfel de situații. (dacă nu are plăcuța- când este cazul, nu este echipat corespunzător, arbitrul a fluierat deja- al doilea arbitru ar trebui să oprească jucătorul înainte de a intra în zona de înlocuire). De asemenea, dacă un jucător intră din greșeală în zona de înlocuire dar realizează greșeala și iese imediat, nu se consideră o cerere de înlocuire și, ca atare, nu va fi sancționată. În concluzie, arbitrii nu vor sancționa echipele atâta timp cât se produc mici greșeli de genul celor de mai sus, care nu întârzie cursul jocului.

- 3.** În cazul unei accidentări, arbitrii trebuie să oprească jocul NUMAI dacă trauma este evidentă (sau există sângerare) și reprezintă un pericol pentru alte accidentări ale coechipierilor sau adversarilor. Dacă jucătorul este accidentat grav și trebuie scos în afara terenului, se va folosi o înlocuire de jucător. În cazul în care nu mai este posibilă, se va folosi o înlocuire excepțională, așa cum este definită în regulament.

Arbitrii trebuie să distingă clar între o înlocuire neregulamentară (jocul a fost reluat și nu a fost observată-Regula 15.9) și o cerere pentru înlocuire neregulamentară care este descoperită la momentul cererii (Regula 16.1.3), este respinsă iar echipa este sancționată cu sancțiune de întârziere.

- 4.** O cerere de înlocuire înaintea startului unui set este permisă și va fi acordată. Antrenorul trebuie, în acest caz, să utilizeze semnalizarea oficială.

- 5.** Arbitrii trebuie să studieze foarte atent și să înțeleagă exact regula "Cereri nefondate" (Regula 15.1.11). - ce este o cerere nefondată, care sunt cazurile tipice, ce procedură se urmează, ce trebuie făcut dacă o echipă o repetă în același meci

Al doilea arbitru trebuie să se asigure, deasemeni, că orice cerere nefondată este înregistrată în secțiunea respectivă din foaia de arbitraj.

- 6.** Asistentul scorer înregistrează schimbările jucătorului Libero, precum și redeseemnările, într-un formular separat -R6- folosit special pentru acest scop, astfel încât în orice moment se poate determina jucătorul care este schimbat de Libero. Când se folosește foaia electronică nu se mai completează separat acest formular iar scorerul și asistentul scorer trebuie să colaboreze verbal pentru înregistrarea schimbărilor jucătorilor cu Libero direct în sistemul foii electronice.

- 7.** Nu este permis să se solicite o nouă cerere de *întrerupere regulamentară de joc* (T.O. sau înlocuire), în cadrul aceleiași *întreruperi de joc* (timpul scurs de la sfârșitul unei faze de joc finalizate și până la fluierul primului arbitru pentru autorizarea următorului serviciu) în

care echipei i s-a refuzat o cerere și a fost avertizată pentru întârziere. **Exemplu:** o echipă solicită un T.O. după fluierul primului arbitru, echipele se opresc și se produce o întârziere ce duce la sancționarea echipei; în acest moment, echipa nu mai poate solicita un alt T.O. sau o înlocuire de jucător (exceptând cazul excepțional al unei accidentări/sancțiuni), înainte ca meciul să se reia.

8. În cazul întreruperii unei faze de joc, nu se acordă cererea de întrerupere de joc făcută înaintea sfârșitului următoarei faze complete, cu excepția unei înlocuiri forțate de o accidentarea sau de o sancțiune.
9. Jucătorii accidentați, bolnavi, eliminați sau descalificați trebuie înlocuiți folosind o înlocuire regulamentară. Dacă nu este posibil, echipa are dreptul la o înlocuire excepțională folosind orice jucător ce nu este în teren la momentul sancțiunii/accidentării, cu excepția Libero-ului sau a jucătorului înlocuit de acesrta.

REGULA 16 - ÎNTÂRZIERI ALE JOCULUI

1. Arbitrul trebuie să cunoască exact diferența dintre o cerere nefondată și o întârziere.
Câteva exemple, printre altele, **de cerere nefondată**:
 - cererea unui T.O. de către antrenorul secund;
 - cererea unui T.O. după ce primul arbitru deja a fluierat repunerea mingii în joc;
 - cererea celei de a șaptea înlocuiri sau a celui de al treilea T.O.;
 - cererea unei noi înlocuiri înaintea sfârșitului unei noi faze complete (cu excepția celor forțate de accidentare/sancțiune).Dacă o **cerere nefondată** duce la întârzierea jocului, se consideră o **întârziere**, ce va fi înregistrată ca atare iar echipa va avea dreptul să comită o altă **cerere nefondată**, fără a fi sancționată.
Câteva exemple, printre altele, **de întârziere**:
 - repetarea unei cereri nefondate, indiferent de tipul ei;
 - cererea unei înlocuiri neregulamentare ce este descoperită înaintea reluării jocului;
 - repetarea unei schimbări întârziate a unui Libero, făcută după fluierul arbitrului dar înaintea serviciului;
 - întârzierea schimbării Libero-ului de către jucătorul titular, atunci când acesta ajunge în poziția 4, ceea ce duce la intervenția arbitrului și astfel la o întârziere a jocului.
2. Arbitrii trebuie să prevină încercările intenționate sau neintenționate de a întârzi jocul.
Se acceptă ca jucătorii să indice ștergătorului zona udă însă este în sarcina primului arbitru să decidă dacă cererile jucătorilor pentru ștergerea terenului reprezintă întârzieri evidente ale jocului și să impună sancțiuni, la nevoie.
Pentru a preveni întârzieri suplimentare ale jocului, primul arbitru poate acorda sancțiunea de întârziere unei echipe fără a mai fi necesară chemarea căpitanului lângă scaunul arbitrului.
3. Ștergerea terenului.
Principalul scop al acestei proceduri este de a asigura siguranța jucătorilor în condițiile unei desfășurări normale a jocului, evitând ca aceștia să ștergă singuri terenul. Numărul și procedura folosită de ștergătorii rapizi pot diferi de la o competiție la alta, în funcție de solicitările Comitetului de Control.

3.1. Ștergători rapizi și echipamentul lor

- 2 ștergători rapizi pe teren x 2 terenuri = 4 ștergători în total; trebuie să fie bine pregătiți, de preferat jucători de volei;
- opt prosoape (min 40cmx40cm, max.40cmx80cm) distribuite astfel- 4 (2-2) la masa tehnică, 4 (2-2) la ștergătorii rapizi;
- ștergătorii rapizi, stând așezați la colțurile mesei scorerului, gata să intervină atunci când apare o pată; trebuie să fie atenți ca să nu obstrucționeze panourile publicitare.

3.2. pentru a asigura continuitatea jocului FIVB a luat următoarele decizii:

- un ștergător rapid, care vede o pată pe teren, va aștepta sfârșitul fazei de joc după care va fugi către aceasta.
- ștergătorul va curăța rapid pata după care se va întoarce la poziția lui inițială pe cel mai scurt traseu posibil;
- timpul alocat ștergerii nu trebuie să depășească 7 secunde între cele două fluieri (de sfârșit al fazei și de autorizare a serviciului), jocul nu trebuie întârziat;
- arbitrii nu trebuie să se implice în activitatea ștergătorilor. Dar, pot interveni, în cazul în care aceștia întârzie jocul sau nu sunt eficienți;
- în cazul apariției unei pete umede pe teren, jucătorii au dreptul de a solicita ștergerea acesteia. Cazurile de solicitare fără un motiv sunt considerate întârzieri și trebuie sancționate. Dacă o echipă întârzie reluarea jocului după un TO, sub pretextul umezelii podelei din fața băncii de rezerve, ea poate fi sancționată pentru întârziere. Ștergătorii rapizi nu trebuie să folosească aceleași prosoape pentru ștergerea podelei din această zonă întrucât lichidele pot conține substanțe ce pot fi ușor transferate apoi pe terenul de joc.

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

REGULA 18 - INTERVALELE DINTRE SETURI ȘI SCHIMBĂRILE DE TEREN

1. În timpul intervalelor dintre seturi, jucătorii pot folosi mingile pentru a se încălzi în zona liberă, *dar altele decât cele de joc.*
2. Pe durata intervalelor dintre seturi, toate mingile de joc trebuie să rămână la culegătorii de mingi. Ele nu pot fi folosite de jucători pentru încălzire pe timpul intervalelor. Înainte de setul 5, al doilea arbitru este cel ce trebuie să înmâneze mingea jucătorului de la serviciu. Arbitrul al doilea nu trebuie să rețină mingile pe timpul T.O., înlocuirilor de jucători sau pe timpul schimbării terenurilor în setul al cincilea, la punctul 8. Acestea trebuie să rămână la culegătorii de mingi.

REGULA 19 – JUCĂTORUL LIBERO

1. În cazul în care o echipă are doi jucători Libero, *Libero-ul în joc* va fi înregistrat în prima dintre cele două rubrici speciale rezervate pentru Libero din foaia de arbitraj, cel mai târziu cu o oră înainte de meci sau în concordanță cu regulile competiției, dacă diferă.
2. Cei doi jucători Libero pot avea echipamente care diferă între ele (regula 19.2).
3. Libero poate fi căpitanul echipei sau căpitan în joc. (regula 19.4.2.5) sau alternativ antrenor principal.
4. Consecințele unei schimbări neregulamentare a Liberoului sunt aceleași cu cele ale unei înlocuiri neregulamentare.

5. Dacă un Libero devine inapt de joc (accidentat, bolnav, eliminat) antrenorul poate re-desemna un nou Libero, dintre jucătorii ce nu se află în teren *în momentul redesemnării*, cu excepția jucătorului schimbat de Libero. Această decizie trebuie adusă la cunoștința arbitrilor de antrenor sau căpitan.
6. Trebuie acordată atenție diferenței dintre *înlocuirea excepțională a unui jucător accidentat și redesemnarea unui Libero accidentat*.
Când un jucător accidentat nu mai poate fi înlocuit regulamentar, oricare dintre jucătorii ce nu se află în teren *la momentul accidentării* (cu excepția Liberoului și a jucătorului pe care acesta l-a înlocuit), îl pot înlocui pe jucătorul accidentat.
Comparați procedura de mai sus cu aceea a redesemnării unui nou Libero, când orice jucător ce nu se afla în teren *la momentul redesemnării* (cu excepția jucătorului schimbat de Libero sau a unui alt Libero ce a fost declarat inapt de joc mai devreme) poate deveni noul Libero. Tineți cont de faptul că redesemnarea unui nou Libero este doar o opțiune, pe care antrenorul o poate folosi sau nu.
Jucătorii eliminați sau descalificați trebuie înlocuiți regulamentar. Dacă acest lucru nu este posibil, pentru ca setul să nu ia sfârșit, antrenorul are opțiunea (nu și obligația) de a utiliza o înlocuire excepțională pentru a înlocui jucătorul sancționat. Dar orice jucător înlocuit excepțional nu mai poate reîntra în meci și acest lucru se aplică și în acest caz. Deci, este decizia antrenorului dacă utilizează această opțiune sau nu. (Regula 15.8)
7. Pentru a înțelege mai bine sensul Regulii 19.3.2., arbitrii trebuie să fie atenți la diferența dintre conținutul Regulii 25.2.2.2, care iterează că scorerul trebuie să semnalizeze orice greșeală de rotație imediat după executarea serviciului și Regula 26.2.2.2 care spune că scorerul asistent informează arbitrii despre orice schimbare neregulamentară a Liberoului, fără mențiunea "după executarea serviciului". Aceasta înseamnă că scorerul-asistent trebuie să informeze arbitrii cu privire la o schimbare neregulamentară a Liberoului, imediat ce aceasta s-a produs, iar Regula 7.7.2 trebuie să fie aplicată doar în cazul în care scorerul-asistent nu a informat la timp și o fază (sau mai multe) au avut loc.
8. Arbitrii trebuie să deosebească situațiile în care singurul Libero al unei echipe **devine** inapt de joc (bolnav, accidentat, eliminat, descalificat) de cea în care Libero-ul este **declarat** inapt de joc. În primul caz, care este independent de voința echipei, Libero-ul nu mai poate continua jocul, iar în al doilea caz este decizia echipei (antrenor sau căpitan în joc, în absența primului) ca Libero-ul să nu mai continue jocul.
Dacă Libero **devine inapt de joc** și, în cadrul aceleiasi întreruperi de joc, echipa **redesemnează** un alt Libero, acesta din urmă poate **schimba imediat și direct pe teren** Libero-ul inapt (fără ca altă fază de joc finalizată să aibă loc).
Dacă Libero în teren este **declarat inapt de joc**, mai întâi **trebuie schimbat** de pe teren cu jucătorul titular, apoi se va **redesemna** un alt Libero, care însă va avea dreptul să intre în teren **numai după o fază de joc finalizată**.

REGULA 20 - CERINȚELE CONDUITEI**REGULA 21 - CONDUITA INCORECTĂ ȘI SANȚIONAREA EI**

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

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

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

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

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

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

La rândul său al doilea arbitru trebuie mai întâi să verifice informația scorerului și apoi, dacă se confirmă, trebuie să-i transmită primului arbitru acest lucru. Primul arbitru trebuie să-și rectifice decizia anterioară.
 - 3.2. Pentru un membru al echipei care nu se află în teren:

Primul arbitru trebuie să fluiera, să cheme căpitanul în joc lângă scaunul său și să-i comunice sancțiunea aplicată și persoana sancționată. Căpitanul este obligat să informeze persoana sancționată care va lua la cunoștință. Este reponsabilitatea arbitrului unu de a face clar pentru toată lumea ce sancțiune a acordat și cine este membrul echipei sancționat.
 - 3.3. În asemenea cazuri arbitrii și scorerul trebuie să colaboreze foarte bine pentru a înregistra corect sancțiunea și jucătorul/membrul echipei sancționat.
 - 3.4. Sancțiuni acordate între seturi:

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

În cazul unei eliminări sau descalificări, primul arbitru îi va cere imediat căpitanului în joc, să-l informeze pe antrenorul său despre natura sancțiunii (pentru a preveni dubla penalizare a echipei. Acordarea în mod oficial a cartonașelor (roșu și galben împreună pentru eliminare și separat pentru descalificare) se va face la începutul setului următor.
 - 3.5. Jucătorii/membrii echipei descalificați sau eliminați vor părăsi imediat Aria Competițională și vor merge la vestiare pe întreaga durată a sancțiunii.

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

REGULA 22 – CORPUL DE ARBITRI, PROCEDURI

1. Arbitrii trebuie să utilizeze numai semnalizările oficiale pentru a fi clar înțeleși de către echipe, spectatori, etc. Alte tipuri de semnalizări pot fi utilizate în cazuri speciale pentru a explica, clarifica o situație mai confuză.
2. Din cauza vitezei crescute a acțiunilor de joc pot apare probleme ce duc la erori de arbitraj. De aceea este necesară colaborarea între membrii corpului de arbitri, contactul vizual fiind necesar după fiecare fază.

REGULA 23 - PRIMUL ARBITRU

1. Primul arbitru trebuie să colaboreze mereu cu colegii săi (al doilea arbitru, arbitrul de challenge, scorerul, asistenții de linie). Trebuie să le permită să-și îndeplinească sarcinile din aria lor de competență și autoritate.
De exemplu: după fluierul pentru sfârșitul fazei de joc, el/ea trebuie să privească imediat la ceilalți oficiali(să se consulte) și abia apoi să ia decizia finală, arătând natura greșelii:
 - atunci când trebuie să decidă dacă o minge a fost sau nu “afară”, el/ea trebuie să privească la asistentul de linie care supraveghează linia cea mai apropiată de locul în care a aterizat mingea (primul arbitru are, însă, dreptul de a anula deciziile acestora).
 - pe toată durata meciului, primul arbitru trebuie să aibă contact vizual cu al doilea arbitru (dacă este posibil, după fiecare fază de joc dar și înainte de fiecare fluier pentru autorizarea serviciului), care stă cu fața la el/ea, pentru a afla dacă ace(a)sta semnalizează sau nu o greșeală ori pentru a vedea o cerere de întrerupere regulamentară făcută în ultimul moment.
2. Decizia asupra unei mingii care a atins sau nu blocajul advers înainte de a ieși afară, este în responsabilitatea primului arbitru și a asistenților de linie. Primul arbitru este cel/cea care ia decizia finală în acest caz, după ce a văzut semnalizările asistenților de linie și a celui de al doilea arbitru (în cazul atingerilor fine pe partea acestuia).
3. Primul arbitru trebuie să asigure destul timp celui de al doilea arbitru și scorerului să-și îndeplinească sarcinile administrative. În cazul în care primul arbitru se grăbește și nu acordă suficient timp, atunci al doilea arbitru trebuie să fluiera, oprind continuarea meciului.
4. Primul arbitru poate schimba atât decizia proprie cât și a celorlalți oficiali. Dacă a luat o decizie (a fluierat) și observă că unul dintre colegii săi (al doilea arbitru, asistenții de linie, scorerul) are o decizie contrară, el poate fie să își mențină decizia (dacă este sigur), fie să își schimbe decizia (dacă vede că a greșit), fie chiar să repete faza (dacă consideră greșelile simultane). Dacă consideră o decizie a celui de al doilea arbitru ca fiind greșită (ex. greșeală de poziție, atingere de fileu), primul arbitru poate interveni și o poate anula.

5. Primul arbitru poate înlocui pe oricare din ceilalți oficiali, dacă observă că acesta nu-și cunoaște atribuțiile sau nu acționează obiectiv.
6. Sancțiunile, pentru întârziere sau pentru conduită incorectă, sunt acordate numai de către primul arbitru – al doilea arbitru, scorerul și asistenții de linie nu au acest drept. Dacă un alt oficial, în afara primului arbitru, observa o neregularitate, trebuie să o semnalizeze și să o aducă la cunoștință primului arbitru. Este numai apanajul primului arbitru să aplice sancțiunea.
7. Primul arbitru are în sarcină judecarea contactului jucătorilor cu mingea și a contactelor acestora cu un obiect exterior. Astfel, în momentul atacului, arbitrul trebuie să privescă direct spre minge și atacant dar să păstreze în „coada” ochiului și posibila traiectorie a mingii.

REGULA 24 - AL DOILEA ARBITRU

1. Al doilea arbitru trebuie să fie la fel de competent ca primul arbitru: dacă primul arbitru lipsește de la meci sau devine indisponibil, va fi înlocuit de al doilea arbitru.
2. În timpul jocului din apropierea fileului, al doilea arbitru trebuie să se concentreze pe controlul atingerilor ilegale ale întregului fileu, așezându-se pe partea blocajului, pe toate pătrunderile în terenul advers dincolo de linia de centru și pe acțiunile neregulate din zona antenei de pe partea sa.
Al doilea arbitru controlează și blocajele și atacurile efective ale jucătorilor din linia a II-a, precum și tentativele de blocaj ale Libero-ului, împreună cu primul arbitru, fără ca vreunul să fie prioritar în a sancționa- oricare o poate face.
3. Înainte și în timpul meciului, al doilea arbitru trebuie să verifice cu atenție, ca așezarea jucătorilor să fie conformă cu fișa cu poziția inițială.
Scorerul trebuie să-l ajute, dacă nu există tablete pe stâlp, spunându-i care dintre jucători trebuie să se afle în poziția I (la serviciu). Dacă există discrepanțe între pozițiile jucătorilor din teren și cele din fișa de poziție, al doilea arbitru trebuie să cheme căpitanul în joc sau antrenorul, pentru a confirma poziția corectă a jucătorilor.
4.
 - a. Regula poziției jucătorilor în teren a fost modificată astfel încât acestora să le fie mai ușor să își ocupe pozițiile în joc, după serviciu. Parametrii de control sunt legați de linia de centru și de liniile laterale. **Se insistă** ca regula să se aplice exact ca în text, cu singura excepție a momentului în care se judecă pozițiile- **în loc de momentul loviturii este momentul lansării mingii pentru serviciu**. Fără toleranță!
 - b. Congresul din 2024 a anulat greșeala de poziție pentru echipele aflate la serviciu, cu scopul de a întări apărarea în cazul unui atac din prima lovitură. Anularea nu se aplică echipei aflate la primire
5. Când al doilea arbitru sancționează o greșală de poziție el trebuie să indice natura greșelii și să indice exact jucătorii care au comis-o. Dacă echipa nu își corectează singură așezarea, al doilea arbitru trebuie să intervină iar faza următoare nu poate începe până echipa nu se află în poziție corectă.
6. Al doilea arbitru trebuie să nu uite că, în zona liberă, este interzisă prezența oricărui obstacol care poate accidenta membrii echipei (sticle cu băuturi, genți de prim ajutor, plăcuțele pentru înlocuiri, etc.).

7. În timpul TO al doilea arbitru nu trebuie să aibă o poziție statică. El trebuie să-și coordoneze mișcările astfel încât:
- să meargă la masa scorerului pentru a verifica activitatea acestuia;
 - să se asigure că echipele se duc în apropierea băncii;
 - să obțină de la scorerul asistent informații privind pozițiile jucătorilor Libero;
 - să poată primi și/sau da anumite informații primului arbitru, dacă e nevoie;
 - către echipe, pentru a determina dacă Liberoul încearcă să facă o "schimbare ascunsă".
 - Să verifice echipele pentru a fi sigur că sunt 6 jucători în teren după T.O.
8. Dacă, în timpul jocului, al doilea arbitru observă comportamente nesportive sau discuții între adversari, cu prima ocazie când mingea este afară din joc, poate să se adreseze jucătorilor, calmându-i. Dacă situația nu se rezolvă trebuie informat primul arbitru care va atenționa sau sancționa jucătorii în funcție de gravitatea situației.

NOTĂ Prima greșală trebuie sancționată. Primul și al doilea arbitru au diferite arii de responsabilitate astfel încât este important ca greșala să fie fluierată imediat de cel ce o observă. La primul fluier al unuia dintre arbitri faza ia sfârșit, de aceea celălalt arbitru trebuie să se abțină de mai fluiera după primul fluier.

ARBITRUL DE REZERVĂ

În responsabilitatea arbitrului de rezervă intră următoarele activități :

1. să înlocuiască cel de-al doilea arbitru în caz de indisponibilitate (absență), sau dacă al doilea arbitru îl înlocuiește pe primul arbitru;
2. să controleze plăcuțele pentru înlocuiri (dacă este cazul), atât înainte de meci cât și între seturi; să verifice funcționarea tabletelor aferente băncilor de rezervă oricâteori există vreo problemă;
3. să verifice funcționarea avertizoarelor sonore aferente băncilor de rezervă înainte de meci și între seturi, dacă există vreo problemă;
4. să îl sprijine pe cel de-al doilea arbitru, în păstrarea curată a zonei libere;
5. să supravegheze jucătorii aflați în aria de încălzire și pe băncile de rezerve;
6. să îi înmâneze celui de-al doilea arbitru patru mingi de joc, imediat după prezentarea formațiilor de start;
7. să îi înmâneze celui de-al doilea arbitru mingea de joc, după ce acesta a verificat poziția jucătorilor în formațiile de început al meciului;
8. să îl sprijine pe cel de-al doilea arbitru în a dirija activitatea ștergătorilor de teren și a scorerului.

ARBITRUL CHALLENGE SI NOILE TEHNOLOGII

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

Următoarele recomandări vor fi aplicate în timpul procedurii de challenge:

1. Toți arbitrii internaționali nominalizați pentru competițiile FIVB trebuie să studieze, cu atenție sporită, regulile de challenge aprobate **pentru acea competiție** și să le respecte cu strictețe.
2. Arbitrul Challenge trebuie să poarte uniforma oficială când își îndeplinește funcțiile.
3. În timpul comunicării wireless dintre arbitri este obligatoriu să se folosească terminologie simplă, pentru a indica natura challenge-ului cerut, spre exemplu: "minge în teren", "minge afară", "atingere fileu", "atingere antenă" etc. Ordinea recomandată a informației legată de challenge este următoarea: *Cine-Ce-Când* Spre exemplu : *Challenge de la echipa Italiei - atingere de fileu - în mijlocul fazei*.
4. În condițiile în care, pe baza relărilor disponibile, este imposibil de luat o decizie, Arbitrul Challenge va informa pe primul arbitru asupra acestui fapt și astfel, decizia inițială va rămâne validă (atenție – și a nu fluiera este o decizie).
5. Dacă un arbitru fluieră o greșală pentru care se cere un challenge, iar decizia se dovedește a fi greșită, atunci faza se va rejuca. Exemplu- primul arbitru fluieră „patru lovituri” sau „două lovituri” după ce o minge atacată în partea superioară a fileului revine în terenul echipei care a atacat, unde este atinsă din nou. Faza este supusă unei verificări challenge în urma căreia este evident că mingea a atins și blocajul. În acest caz faza se rejuacă.
NOTĂ – acest caz diferă de cel în care se fluieră o greșală chiar înainte ca mingea să atingă podeaua dar la verificare se dovedește că arbitrul s-a înșelat – vezi pct.11
6. Arbitrul Challenge nu poate fi influențat de sfaturile operatorului challenge (care poate indica însă camerele cu cea mai bună vedere pentru evaluare) sau de presiunea timpului. Sub nicio formă, o decizie luată de Arbitrul Challenge nu trebuie să fie luată pe bază de ghicire, anticipare sau predicție. Doar dacă este complet sigur de situația pe care o evaluează, Arbitrul Challenge își va anunța decizia. Orice dubiu va fi interpretat în favoarea deciziei inițiale luate de arbitri.
7. Dacă, eîn conformitate cu regulil de challenge ale competiției, orice moment al unei faze poate fi supus procedului de challenge, Arbitrul Challenge ar trebui să îl instruiască pe operator cum să găsească momentul cerut. Dacă, în timpul procesului de evaluare, o altă greșală(ce a avut loc înainte de cea pentru care s-a cerut challenge) este observată, aceasta trebuie anunțată ca decizând punctul.
8. Arbitrul Challenge înștiințează pe Primul Arbitru asupra naturii greșelii. Totuși, primul arbitru are cuvântul final asupra deciziei, luând în considerare și dovezile aduse de challenge. Nu este recomandat însă, ca un arbitru să anuleze evaluarea făcută de către un Arbitru Challenge, în special asupra unei greșeli de picior, fie în timpul serviciului, fie a atacului din linia a doua.
9. În situația în care un antrenor solicită o verificare video pentru o greșală și aceasta se observă pe reluare dar ea s-a produs imediat după ce mingea a devenit afară din joc, arbitrii trebuie atenționați asupra acestui lucru iar captura video prezentată pe ecran trebuie să fie în concordanță. Între momentul greșelii supusă verificării challenge și momentul în care mingea a devenit afară din joc (mingea a atins terenul sau un obiect

exterior), poate fi o durată foarte mică. În aceste cazuri este recomandat ca Arbitrul Challenge să arate pe ecranul video ambele momente, folosind funcția de împărțire a ecranului, explicând astfel decizia luată.

10. Versiunea curentă a Regulamentului Challenge stipulează că, pe parcursul examinării video se pot utiliza toate imaginile disponibile, cu scopul de a se asigura că decizia este una corectă. Primul arbitru supervizează întregul proces challenge și, dacă observă greșeli (imagini prezentate greșit, interpretare incorectă), trebuie să intervină solicitând alte imagini, din alte surse sau cu alt unghi. Schimbarea deciziei Arbitrului Challenge, deși posibilă prin prisma atribuțiilor primului arbitru, trebuie să fie o ultimă opțiune.
11. Arbitrii trebuie să folosească bunul-simț în luarea deciziilor. Exemplu- echipa A blochează cu succes un atac și chiar înainte ca mingea să atingă terenul echipei B fără ca aceasta să aibă o șansă să o recupereze, al doilea arbitru fluieră atingerea fileului de către echipa A. Reluările prezentate prin sistemul challenge nu arată nici o atingere. Bunul-simț ar trebui să fie predominant în luarea deciziei – nu este cazul pentru repetare – echipa A a câștigat faza de joc – vezi Regulamentul Challenge 12 (c).

REGULA 25 - SCORERUL

Activitatea scorerului este foarte importantă, mai ales la meciurile internaționale unde membrii echipelor și ai corpului oficialilor sunt din țări diferite. Toți arbitrii internaționali **trebuie să știe să completeze o foaie de arbitraj (atât varianta electronică cât și cea pe hârtie)**; dacă este nevoie ei trebuie să fie în stare să preia munca scorerului.

Scorerul:

1. Trebuie să verifice, înainte de începerea fiecărui set, dacă jucătorii din fișa cu poziția inițială au fost și înregistrați în foaia de arbitraj (dacă nu sunt, el trebuie să informeze pe al doilea arbitru).
2. Trebuie să anunțe al doilea T.O. și a 5-a și a 6-a înlocuire a fiecărei echipe celui de al doilea arbitru (care va trebui să informeze primul arbitru și antrenorii). Acest lucru se face chiar dacă sistemul de tablete este în uz.
3. În timpul procedurii de înlocuire, dacă nu cumva scorerul anunță că înlocuirea este neregulamentară, cel de-al doilea arbitru va fi cel ce va autoriza înlocuirea.
4. După executarea înlocuirii, scorerul trebuie să semnalizeze OK (prin intermediul brațelor) sau prin sistemul audio – Scorer ready – scorer ok. După acest moment, scorerul se va concentra asupra jucătorului care urmează să servească, verificând dacă acesta respectă sau nu ordinea la serviciu.
5. Scorerul trebuie să privească jucătorul de rezervă aflat în zona de înlocuire, să compare numerele de pe tricou și de pe plăcuță cu cele existente în foaia de arbitraj, în “formația de start” și în “căsuța” înlocuirilor. Dacă descoperă că cererea de înlocuire este neregulamentară, trebuie imediat să acționeze avertizorul sonor, să ridice o mână mișcând-o stânga-dreapta și să anunțe că “cererea de înlocuire este neregulamentară”. În acest caz, al doilea arbitru trebuie să se deplaseze imediat la masa scorerului ca să confirme sau nu ilegalitatea. Dacă se confirmă, al doilea arbitru trebuie să respingă înlocuirea. Primul arbitru trebuie să sancționeze echipa pentru întârziere. Scorerul trebuie să înregistreze sancțiunea în foaia de arbitraj, sub supravegherea celui de al doilea arbitru.

6. În cazul în care o echipă cere mai mult decât o înlocuire, atunci procesul se realizează consecutiv (pe perechi) astfel încât scorerul să poată verifica dacă înlocuirile sunt regulamentare. Scorerul trebuie să urmeze aceeași procedură pentru fiecare înlocuire.

7. Dacă înlocuirea este regulamentară scorerul o va înregistra în foaia de arbitraj și apoi va arăta că procedura este terminată prin ridicarea ambelor mâini. **Atenție, această procedură se aplică tuturor înlocuirilor.**

8. În cazul în care se folosește procedura de înlocuire cu ajutorul tabletei (ES-bench/ES-referee EET), scorerul verifică dacă numerele jucătorilor implicați în înlocuire sunt cele apărute în format electronic. Aceasta înseamnă că acțiunile arbitrilor sunt aceleași indiferent de sistemul folosit. Dacă există o discrepanță între numărul jucătorului prezent la înlocuire și numărul trimis pe tabletă, se va înregistra manual numărul jucătorului prezent în zona de înlocuire. În aceste cazuri, este încurajată folosirea sistemului de comunicație dintre scorer și al doilea arbitru, la fel și în cazul în care înlocuirea este înregistrată manual de scorer datorită unei întârzieri în transmisia datelor de către echipe. Este necesară o atenție sporită, întrucât în aceeași întrerupere poate avea loc o schimbare de Libero. În cazul folosirii sistemului de comunicație dintre arbitri nu mai este necesară semnalizarea, ci doar un OK verbal între scorer și al doilea arbitru, respectiv între primul și cel de al doilea arbitru. Dacă sistemul audio nu funcționează corect sau este zgomot puternic se folosește semnalizarea cu două mâini- OK.

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

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

REGULA 26 – SCORERUL ASISTENT

1. Asistentul scorer stă lângă scorer. În cazul în care scorerul devine indisponibil el/ea trebuie să-l înlocuiască.
2. Responsabilitățile sale sunt următoarele:
 - 2.1. Completează formularul R6 (dacă nu există foaie electronică) verificând legalitatea schimbărilor jucătorilor cu Libero.
 - 2.2. Operează tabela de scor manuală dacă nu există tabelă Lite score la masa scorerului.
 - 2.3. Verifică dacă tabela de marcaj electronică indică rezultatele și informațiile corecte, iar dacă nu, ia măsuri să îndrepte lucrurile.
 - 2.4. Pe durata TO îl informează pe al doilea arbitru dacă jucătorii Libero se află “în teren” sau “afară” folosind semnalizările similare, dar numai cu o singură mână pentru fiecare echipă.
 - 2.5. Oferă Delegatului Tehnic al FIVB informații scrise despre durata fiecărui set, ora de începere și ora de terminare a meciului.
 - 2.6. Dacă este necesar, îl poate ajuta pe scorer prin apăsarea pe avertizorul sonor în cazul unei înlocuiri.

2.7. Ajută verbal scorerul la înregistrarea înlocuirilor de jucători.

2.8. Operează cronometrul pentru serviciu, dacă se utilizează.

REGULA 27 - ASISTENȚII DE LINIE (dacă nu se folosește sistemul challenge)

1. Activitatea asistenților de linie este foarte importantă, în special la meciurile internaționale de înalt nivel. Arbitrii internaționali trebuie să fie familiarizați cu acest rol fiind pregătiți în cazul în care sunt nominalizați ca asistenți de linie.
 - 1.1. Trebuie să se afle echipați, în sala de joc, cu 60min înainte de începerea meciului.
 - 1.2. Trebuie să semnalizeze mingiile „în teren” sau ”afară” din apropierea liniei de care răspunde dar și greșelile serviciului din regula 12.4.3
 - 1.3. Dacă o minge atinge antena, trece pe deasupra sau prin afara ei, către terenul advers, asistentul **aflat pe direcția mingii** trebuie să semnalizeze greșeala.
 - 1.4. Greșelile trebuie semnalizate clar, astfel încât primul arbitru să nu aibă nici o îndoială asupra lor.
2. Între două faze de joc, asistenții de linie trebuie să stea în poziția de repaus.
3. Pe durata timpilor de odihnă și a timpilor tehnici de odihnă, asistenții de linie trebuie să se deplaseze în colțurile ariei de joc cele mai apropiate de poziția lor, în spatele panourilor publicitare.

REGULA 28 - SEMNALIZĂRILE OFICIALE

1. Arbitrii trebuie să folosească numai și numai semnalizările oficiale. Utilizarea oricăror altor semnalizări trebuie evitată. În orice caz, dacă sunt absolut necesare, pot fi folosite în mod excepțional doar pentru ca situația să fie mai bine înțeleasă de membrii echipelor. În continuare detaliem secvențele de semnalizare ce pot apărea într-un meci.
2. **Decizie luată de primul arbitru.** Primul arbitru va fluiera sfârșitul fazei (sau greșeala), va indica echipa la serviciu, apoi natura greșelii și, dacă este necesar, jucătorul care a greșit. Al doilea arbitru nu va face nici o semnalizare ci doar se va deplasa pe partea echipei care a greșit. Contactul vizual cu primul arbitru este încă necesar. Se așteaptă de asemenea sprijinul celui de al doilea arbitru în deciziile legate de mingiile „atinse” (cele mai puțin evidente) sau „patru lovituri”. Acest sprijin se poate face de către cel de al doilea arbitru înaintea deplasării, astfel încât primul arbitru să aibă informația cât mai rapid.
3. **Decizie luată de al doilea arbitru** (ex. greșeli la fileu, blocaj neregulamentar al unui jucător din linia a II-a, etc.). Al doilea arbitru va fluiera, va semnaliza natura greșelii, dacă este necesar va indica jucătorul care a greșit, apoi va face o pauză așteptând ca primul arbitru să indice echipa care va servi și după aceea, va repeta semnalizarea acestuia.
4. **Solicitarea unui TO.** Aceasta intră în responsabilitățile celui de al doilea arbitru (dar și primul arbitru îl poate acorda, dacă cel de al doilea arbitru nu a sesizat cererea antrenorului). A1 nu trebuie să repete semnalizarea.
5. **Faza se repetă/ dublă greșeală.** Cum ambii arbitri pot fluiera o astfel de greșeală (ex. minge străină în teren, accidentare ce duce la oprirea fazei de joc) și implicit să folosească semnalizarea oficială, revine în sarcina primului arbitru să indice echipa care va servi. Al doilea arbitru va repeta semnalizarea, numai dacă el a fluierat oprirea fazei.
6. **Ambii arbitri fluieră în același timp dar din cauze diferite.** În acest caz, fiecare arbitru va indica natura greșelii pe care a fluierat-o dar cum numai primul arbitru va decide asupra a ce va urma, NUMAI PRIMUL ARBITRU va semnaliza „dublă greșeală” și va indica echipa la serviciu.

7. **Jucătorul servește prea repede (înaintea fluierului).** Revine numai primului arbitru sarcina de a semnaliza „repetare” și ulterior, echipa care va servi.
8. **Sfârșitul setului.** Aici numai primul arbitru va fluiera. Dacă primul arbitru nu reacționează, cel de al doilea arbitru poate comunica primului arbitru discret, folosind semnalizarea, dar decizia rămâne în sarcina primului arbitru.
9. Când al doilea arbitru fluieră o greșeală (ex. atingerea fileului) el trebuie să aibă grijă ca semnalizarea să se facă pe partea echipei care a greșit. Exemplu – dacă un jucător al echipei aflate pe partea dreaptă atinge fileul iar arbitrul se află pe stânga, el trebuie să fluiera dar semnalizarea nu se va face prin fileu. Se va deplasa către dreapta și va semnaliza cu mâna dreaptă pe partea greșelii. Semnalizarea nu trebuie făcută în timpul deplasării ci doar după ce a ajuns la poziție și este cu fața la teren.
10. Arbitrii trebuie să fluiera prompt, atunci când sunt siguri că o greșeală s-a produs, luând în considerație următoarele:
 - 10.1. nu trebuie să fluiera o greșeală la presiunea publicului sau jucătorilor;
 - 10.2. când este sigur că s-a comis o eroare în aprecierea unei faze (de către el sau de unul dintre colegi), el poate și chiar trebuie să o corecteze, cu condiția ca acest lucru să fie realizat imediat.
11. Arbitrii și asistenții de linie trebuie să fie atenți la aplicarea și utilizarea semnalizării “minge afară”:
 - 11.1. toate mingile care ies direct „afară” după un atac sau blocaj advers, trebuie semnalizate (A1/AL) ca “minge afară” .
 - 11.2. dacă, după un atac, mingea depășește fileul și iese afară dar este atinsă de un jucător de la blocaj, sau de alt jucător al echipei în apărare, atunci semnalizarea (A1/AL) este “minge atinsă” .
 - 11.3. dacă după prima, a doua sau a treia lovitură, o minge iese afară în partea terenului propriu (atinge podeaua în afara terenului de joc, atinge un obiect exterior, tavanul sau o persoană afară din joc, panourile publicitare, etc), semnalizarea (A1) este “minge atinsă” .
 - 11.4. dacă, după un atac, mingea lovește banda superioară a fileului și iese afară în partea proprie a terenului, fără ca blocajul advers să atingă mingea, semnalizarea (A1) este “minge afară” , dar imediat după aceea trebuie să indice jucătorul care a atacat (în așa fel încât oricine să poată înțelege că mingea nu a fost atinsă de blocaj). Dacă în schimb, mingea a fost atinsă de blocaj, se va folosi tot semnalizarea (A1) “minge afară” dar imediat trebuie să fie indicat blocajul.
 - 11.5. Dacă mingea este trimisă afară în zona liberă adversă și ea este atinsă de un antrenor sau de o altă persoană din afara jocului, semnalizările (A1/AL) trebuie să fie cele corespundente „mingei afară”
12. Când un atac, efectuat prin lovirea mingii aflate mai sus de marginea superioară a fileului și provenită dintr-un pas în degete al Libero-ului aflat în propria zonă de atac, devine efectiv, arbitrul trebuie să semnalizeze “greșeală a loviturii de atac” (semnalizarea 21) și să indice jucătorul Libero.
13. Semnalizările cu steagul ale asistenților de linie sunt foarte importante din punctul de vedere al publicului și al participanților. Primul arbitru trebuie să verifice semnalizările asistenților de linie și, dacă nu sunt corecte, le poate schimba.
14. Dacă mingea nu depășește planul vertical al fileului după a treia lovitură a echipei, atunci :
 - 14.1. dacă jucătorul care a atins mingea o lovește apoi din nou, se va folosi semnalizarea “dublu contact”.
 - 14.2. dacă un alt coechipier atinge mingea, se va folosi semnalizarea “patru lovituri”.

CONDUCEREA MECIULUI

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

1. Înaintea jocului:

- 1.1.** Arbitrii trebuie să se prezinte în sală, echipați în uniforme, cu cel puțin 60 minute înainte de începerea meciului.
- 1.2.** Primul arbitru, al doilea arbitru, al treilea arbitru, arbitrul de rezervă și cel Challenge, precum și scorerii și asistenții de linie, trebuie să se supună alcool-test-ului (dacă acesta are loc) ce va fi efectuat de un doctor desemnat de organizatori. În acest caz arbitrii vor intra în Aria Competițională după efectuarea testului.
- 1.3.** Dacă primul arbitru nu ajunge la timp, al doilea arbitru trebuie să înceapă procedurile pentru începerea meciului, după ce solicită autorizarea conducătorilor arbitrilor și/sau Comitetului de Control.
- 1.4.** Dacă primul arbitru nu vine deloc la meci, sau nu “trece” alcool-test-ul, ori nu este apt de a conduce jocul din motive medicale, al doilea arbitru trebuie să-i preia prerogativele, iar arbitrul de rezervă devine al doilea arbitru.

2. În timpul meciului:**2.1. RELUĂRI DE FAZE**

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

Se recomandă ca primul arbitru să verifice și transmisia de pe ecranele TV din sală.

2.2. INTERVALE**Pentru intervalele normale (3 minute) dintre seturile 1-4 :**

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

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

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

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

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

Culegătorul de mingi va oferi mingea jucătorului la serviciu.

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

Intervalul dinaintea setului decisiv:

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

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

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

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

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

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

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

Când echipa care conduce marchează punctul 8 (opt):

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

ARBITRII: Al doilea arbitru verifică dacă echipele se află în ordinea la rotație corectă și dacă scorerul este pregătit să continue setul. Apoi îi va semnaliza primului arbitru că totul este în regulă.

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

3. După meci

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

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

PROTOCOLUL DE ÎNCEPUT AL MECIURILOR DE VOLEI

Pentru competițiile internaționale, mondiale și oficiale ale FIVB există mai multe alternative ale protocolului în funcție de posibilitățile de încălzire a echipelor înainte de meci (sala auxiliară prevăzută cu fileu și mingi), de intonarea sau nu a imnurilor naționale sau de existența unei echipe speciale de entertainment.

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

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

				aceasta li se înmânează fișele cu poziția inițială (pentru tot meciul - 5 seturi a câte două exemplare); -în cazul în care există tabletele pentru antrenori, acestea trebuie să fie înmânate echipelor; -dacă e cazul, A1 fluieră și supraveghează schimbarea terenurilor.
-14 min	Încălzirea oficială la fileu	-A1 fluieră și semnalizează pentru a anunța echipelor începutul încălzirii oficiale (10 minute împreună sau 5 minute pentru fiecare echipă separat); -arbitrii instruiesc scorerul, asistenții de linie, copiii de mingi, ștergătorii.	-echipele încep încălzirea oficială la fileu.	-nu se fluieră începutul încălzirii oficiale până nu sunt obținute toate semnăturile pe foaia de arbitraj; -se verifică ariile de încălzire și pedeapsă, se discută detaliile colaborării scorer- A2 (cine fluieră începutul și sfârșitul TTO -marcător, scorer, A2 sau acordarea înlocuirilor de jucători); -A1 supraveghează conduita echipelor în timpul încălzirii.
-12 min	Fișele cu poziția inițială	-A2 trebuie să se asigure că antrenorul fiecărei echipe a prezentat fișa cu poziția inițială în două exemplare; va verifica dacă acestea sunt corect completate, semnate și sunt identice; -A2 va preda un exemplar scorerului și unul observatorului(dacă există); -în cazul existenței tabletelor pentru antrenori se verifică dacă echipele au transmis, prin intermediul acestora, formația inițială.	-antrenorul fiecărei echipe prezintă A2 sau arbitrului scorer fișele cu poziția inițială în câte două exemplare sau transmite formația inițială prin intermediul tabletelor.	-A2 împreună cu scorerul verifică înscrierea corectă a informațiilor din fișa cu poziția inițială în foaia de arbitraj; -A2 trebuie să aștepte preluarea fișei cu poziția inițială de la ambele echipe înainte de a le preda scorerului; - în cazul trimiterii formației inițiale prin intermediul tabletelor scorerul va trebui să aștepte primirea ambelor formații înainte de a le „încărca” în sistem.
- 4 min	Sfârșitul încălzirii oficiale	-A1 fluieră anunțând sfârșitul încălzirii oficiale; -arbitrii cer observatorului (dacă există) permisiunea de a începe meciul;	-jucătorii se îndreaptă către băncile pentru rezerve; -dacă jucătorii au nevoie să își schimbe tricourile aceștia pot și trebuie să părăsească sala pentru cât mai scurt timp; -la fluierul A1 toți jucătorii se aliniază la linia laterală pe partea băncilor pentru rezerve	- echipele se aliniază pentru salut la linia laterală unde se verifică dacă toți jucătorii sunt echipați regulamentar; - căpitanul echipei va fi așezat primul lângă arbitrii, urmat de Libero-ul în joc, jucătorii obișnuiți și eventual al doilea Libero; - A1 va sta de partea echipei A și A2 de partea echipei B
- 3 min	Prezentarea meciului	- A1 pe partea echipei A și A2 pe partea echipei B,	-la semnalizarea A1 toți jucătorii echipelor, aflați la	-A1 va indica locul spre care se va sta cu fața în momentul prezentării

		împreună cu echipele, se vor deplasa la mijlocul terenului, perpendicular pe fileu cu fața spre tribuna oficială (sau spre camera principală de luat vederi sau către public-arbitrul va indica acest lucru); -crainicul prezintă meciul; -după anunțul acestuia, A1 fluieră și jucătorii celor două echipe își dau mâinile; -A1 și A2 se întorc la masa scorerului	linia laterală, intră în teren și se aliniază în mijlocul acestuia cu fața la masa scorerului (sau către camera principală de luat vederi sau către public-arbitrul va indica acest lucru); -după ce își dau mâna se întorc de-a lungul fileului către băncile pentru rezerve;	oficiale. Ordinea de alegere este următoarea: camera de luat vederi principală, tribuna oficială, public, masa scorerului; -plecarea de la linia laterală se face la semnalizarea A1; -după terminarea prezentării meciului de către crainic și la fluierul lui A1 echipele se așează pentru a se saluta strângându-și mâinile pe sub fileu; -arbitrii, pentru a putea permite strângerea mainilor, se retrag până la linia laterală
-2,30 min	Prezentarea arbitrilor. Prezentarea jucătorilor din formația inițială, a liberoului și a antrenorilor	-A1 și A2 merg la mijlocul terenului, aproape de fileu cu fața spre tribuna oficială (sau spre camera principală de luat vederi sau către public-arbitrul va indica acest lucru) unde vor fi prezentați de crainic; -după prezentare se îndreaptă către posturile lor; -crainicul anunță numele și numărul jucătorilor din formația inițială și al liberoului și prezintă antrenorii; - A2 împreună cu scorerul vor verifica dacă jucătorii prezentați de crainic care intră în teren sunt cei înscriși pe fișele de poziție; - imediat după prezentarea echipelor, A2 va oferi patru mingi de joc culegătorilor de mingi nr. 1,2 și nr.4,5; (în cazul sistemului cu cinci mingi de joc; - A2 verifică dacă așezarea jucătorilor pe teren este conformă cu cea din fișa de poziție – ordinea la rotație; același lucru îl va face și scorerul; - verifică apoi dacă scorerul și-a terminat înregistrările și e gata de start; - A2 va da mingea de joc	-fiecare jucător de start al formației la serviciu va intra în teren, salutând cu brațele la anunțarea numelui său; -antrenorii se vor ridica în picioare și vor ridica o mână la auzul numelui; -apoi se procedează la fel cu echipa la primire; -ceilalți membri ai echipelor vor fi prezentați pe parcursul meciului, când vor intra în teren.	- A2 verifică întâi așezarea echipei la serviciu (este o indicație, nu regulă).

		jucătorului la serviciu, apoi va ridica mâinile în semn că totul este pregătit pentru începerea meciului.		
0 min	Startul meciului	- A1 va fluiera autorizarea primului serviciu		

OBSERVAȚII

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

Toate meciurile trebuie să înceapă la ora programată. Dacă meciul precedent se prelungește, protocolul oficial va putea începe numai după ce terenul a fost eliberat și procedurile administrative ale meciului încheiate. Arbitrii vor comunica antrenorilor noua oră de începere după ce se consultă cu Observatorul/Delegatul Tehnic al meciului, acolo unde există.

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

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