

CARACTERISTICILE JOCULUI

Voleiul este un joc sportiv care opune două echipe pe o suprafață de joc împărțită în două terenuri egale printr-un fileu. Există diferite versiuni specifice ale acestui joc care, în funcție de circumstanțe, oferă fiecăruia posibilitatea să se bucure de multilateralitatea lui.

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

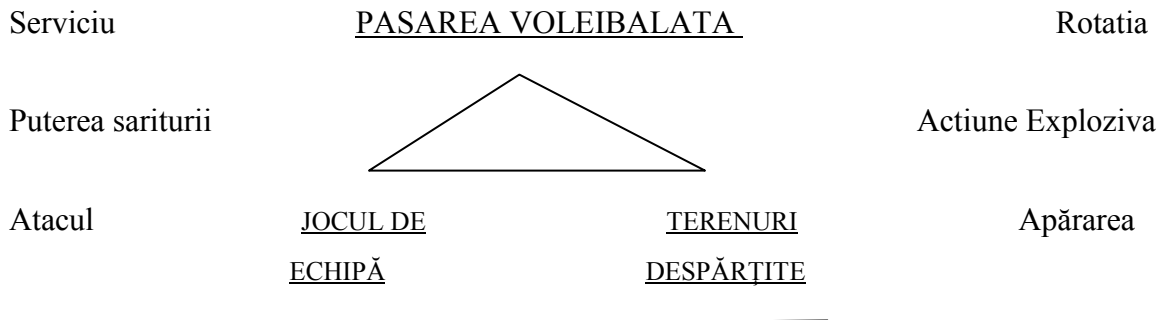
Mingea este pusă în joc printr-un serviciu: jucătorul la serviciu lovește mingea pentru a o trimite pe deasupra fileului în terenul advers. Faza de joc continuă până când mingea atinge solul în terenul de joc, este trimisă afară sau până când o echipă nu reușește să o retrimită corect.

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

FILOZOFIA REGULILOR DE JOC SI A ARBITRAJULUI

INTRODUCERE

Voleiul este unul dintre sporturile cele mai populare și de succes, dintre cele mai competitive și recreative din lume. Este un sport **rapid**, este **pasionant** iar acțiunea este **exploziva**. Ba mai mult, voleiul comprimă câteva elemente cruciale de lovire a mingii ale caror **interacțiuni** complementare îi conferă unicitatea și de-a lungul fazelor de joc.



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

Acest text este destinat publicului larg – jucători, arbitri, spectatori sau comentatori – pentru următoarele motive:

- înțelegerea regulilor permite jocul mai bun – antrenorii pot crea structuri de echipe și tactici mai bune, dând frau liber jucătorilor să-și etaleze calitățile;
- înțelegerea relațiilor dintre reguli permite oficialilor să ia decizii mai bune.

În primul rând această introducere se concentrează pe volei ca sport competitiv, înainte de a evidenția și identifica principalele calități cerute pentru un arbitraj de succes.

VOLEIUL ESTE UN SPORT COMPETITIV

Competiția eliberează puterile latente. Ea etalează tot ce este mai bun, talentul, creativitatea și estetica. Regulile sunt astfel structurate spre a recunoaște toate aceste calități. Cu câteva excepții, voleiul permite **tuturor** jucătorilor să acționeze atât la fileu (în atac) cât și în spatele terenului (pentru a se apăra sau pentru a servi).

Williams Morgan, inventatorul jocului, încă ar recunoaște aceasta deoarece voleiul a păstrat, peste ani, elemente cu siguranță distinctive și esențiale. Unele dintre acestea sunt răspândite și la alte sporturi cu fileu/minge/rachetă:

- serviciu
- rotația (alternanța la serviciu)
- atac
- apărare

Oricum, voleiul este unic între sporturile la fileu prin insistența de a menține constant zborul mingei – o minge zburătoare – și prin permiterea unui anumit grad de pasare a mingei în cadrul fiecărei echipe înainte de retrimiteră ei către adversari.

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

Conceptul rotației crează calea ce permite tuturor jucătorilor să treacă prin toate zonele terenului. Regulile referitoare la pozițiile jucătorilor trebuie să permită echipelor să aibă flexibilitate în a crea dezvoltări tactice interesante.

Competitorii folosesc acest cadru pentru a se întrece în tehnici, tactici și putere. De asemenea acest cadru permite jucătorilor libertatea de expresie pentru a entuziasma spectatori și telespectatori.

Iar imaginea voleiului este una din ce în ce mai bună.

Fără îndoială, cu cât jocul va evolua el se va schimba – devenind mai bun, mai puternic și mai rapid.

ARBITRUL ÎN INTERIORUL ACESTUI CADRU

Esența unei prestații bune se întinde în conceptele de imparțialitate și consecvență:

- **să fie** corect cu fiecare participant;
- să fie **văzut** drept de către spectatori

Aceasta pretinde o doză enormă de încredere – arbitrul trebuie să fie crezut că permite jucătorilor plăcerea jocului:

- prin a fi **precis în judecata sa;**
- prin **a înțelege de ce e scrisă regula;**
- prin a fi un **organizator eficient** (priceput)
- prin a lăsa competiția să curgă și a o **conduce** spre un bun sfârșit;
- prin a fi un **educator** – folosind regulile pentru a penaliza incorectitudinea sau pentru a admonesta (a avertiza) impolitețea;
- prin **a promova** jocul – aceasta însemnând - **a permite** să strălucească **elementele spectaculoase** ale jocului iar jucătorii cei mai buni să facă ce fac ei cel mai bine : **spectacol** pentru public.

În final putem spune că un arbitru bun va folosi regulile pentru a face din competiție o experiență împlinită pentru **toți** cei implicați.

Celor ce ați citit până aici, parcurgeți regulile ce urmează ca o stare curentă a dezvoltării unui joc mareț dar țineți minte de ce aceste câteva paragrafe anterioare pot avea importanță pentru voi în propria voastră poziție în cadrul sportului.

IMPLICAȚI-VĂ !
PĂSTRAȚI MINGEA ÎN ZBOR !

CAPITOLUL UNU		
INSTALAȚII ȘI ECHIPAMENTE		
1. ARIA DE JOC	Aria de joc include terenul de joc și zona liberă. Ea trebuie să fie rectangulară și simetrică.	1.1, D.1a, D.1b
1.1 DIMENSIUNI	<p>Terenul de joc este un dreptunghi cu dimensiunile 18 x 9 m, înconjurat de o zonă liberă cu o lățime de minimum 3 m pe toate laturile.</p> <p>Spațiul de joc liber este spațiul situat deasupra ariei de joc și liber de orice obstacol. Spațiul de joc liber trebuie să aibă o înălțime de minimum 7m de la aria de joc.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, zona liberă trebuie să măsoare minimum 5 m de la liniile laterale și minimum 8 m de la liniile de fund. Spațiul de joc liber trebuie să măsoare în înălțime minimum 12,5m de la aria de joc.</p>	D.2
1.2 SUPRAFAȚA DE JOC		
1.2.1	<p>Suprafața trebuie să fie plană, orizontală și uniformă. Ea nu trebuie să prezinte vreun pericol de rănire pentru jucători. Este interzis să se joace pe suprafețe alunecoase sau cu asperități.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, numai o suprafață din lemn sau sintetică este autorizată. Orice suprafață trebuie să fie în prealabil omologată de FIVB.</p>	
1.2.2	<p>În sală, suprafața terenului de joc trebuie să aibă o culoare deschisă.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, liniile trebuie să aibă culoarea albă. Terenul de joc și zona liberă trebuie să aibă obligatoriu alte culori, diferite între ele.</p>	1.1, 1.3
1.2.3	Pentru terenurile în aer liber este autorizată o pantă de scurgere a apei de 5 mm pe metru. Liniile terenului constituite din materiale solide sunt interzise.	1.3
1.3 LINII ALE TERENULUI		D.2

<p>1.3.1</p>	<p>Toate liniile au o lățime de 5 cm. Liniile trebuie să aibă o culoare deschisă și diferită de culoarea solului sau de a altor linii trasate.</p>	<p>1.2.2</p>
<p>1.3.2</p>	<p>Linii de delimitare</p> <p>Două linii laterale și două linii de fund delimitează terenul de joc. Atât liniile laterale cât și liniile de fund sunt trasate în interiorul dimensiunilor terenului de joc.</p>	<p>1.1</p>
<p>1.3.3</p>	<p>Linia de centru</p> <p>Axa liniei de centru împarte terenul de joc în două terenuri egale măsurând 9 x 9 m fiecare; cu toate acestea se considera ca întreaga lățime a liniei aparține celor două terenuri în mod egal. Linia de centru se întinde pe sub fileu între liniile laterale.</p>	<p>D.2</p>
<p>1.3.4</p>	<p>Linia de atac</p> <p>În fiecare teren, o linie de atac a carei limita exterioară dinspre linia de fund este trasată la 3 m față de axa liniei de centru, marchează zona de atac.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, linia de atac este prelungită dincolo de liniile laterale cu cinci linii scurte de 15 cm lungime și 5 cm lățime, trasate la 20 cm una față de cealaltă, pe o lungime totală de 1,75 m. "Linia de restricție pentru antrenori" (o linie întreruptă care se prelungeste de la linia de atac până la linia de fund a terenului, paralela cu linia laterală și la 1,75 m distanță de ea) este compusă din linii scurte de 15 cm trasate la 20 cm departare una de cealaltă, pentru a delimita zona de acțiune a antrenorilor.</p>	<p>1.3.3, 1.4.1</p> <p>D.2</p>
<p>1.4</p>	<p>ZONE SI ARII</p>	<p>D.1 b, D.2</p>
<p>1.4.1</p>	<p>Zona de atac</p> <p>În fiecare teren zona de atac este delimitată de axa liniei de centru și de limita exterioară dinspre linia de fund a liniei de atac.</p> <p>Zona de atac este considerată ca fiind prelungită dincolo de liniile laterale până la capătul zonei libere.</p>	<p>D.2</p> <p>1.3.3, 1.3.4</p> <p>1.1, 1.3.2</p>
<p>1.4.2</p>	<p>Zona de serviciu</p>	

	<p>Zona de serviciu este zona de 9 m lățime situată în spatele fiecărei linii de fund.</p> <p>Ea este limitată lateral prin două linii scurte, fiecare având 15 cm lungime, trasate la 20 cm în spatele liniei de fund ca o prelungire a liniilor laterale. Aceste două linii scurte sunt incluse în lățimea zonei de serviciu.</p> <p>În adâncime, zona de serviciu se întinde până la limita zonei libere.</p>	<p>1.3.2, D.1 b</p> <p>1.1</p>
1.4.3	<p>Zona de înlocuiri</p> <p>Zona de înlocuiri este delimitată de prelungirea ambelor liniilor de atac până la masa scorerului.</p>	1.3.4, D.1 b
1.4.4	<p>Zona de schimbare a Libero-ului</p> <p>Zona de schimbare a Libero-ului este o parte a zonei libere situata in fata bancilor pentru rezerve, delimitata de prelungirea liniei de atac si de linia de fund a terenului.</p>	19.3.2.4, D.1 b
1.4.5	<p>Aria de incalzire</p> <p>Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, ariile de încălzire, măsurând aproximativ 3 x 3 m, sunt situate în ambele colțuri ale suprafeței de joc, pe partea băncilor de rezerve, în afara zonei libere.</p>	D.1a, D.1b
1.4.6	<p>Aria de pedeapsă</p> <p>Aria de pedeapsa, care masoara aproximativ 1 x 1 m si este echipata cu doua scaune, este localizata in aria de control dincolo de prelungirea liniei de fund. Ea poate fi delimitata cu o linie rosie de 5 cm latime.</p>	D.1a, D.1b
1.5	<p>TEMPERATURA</p> <p>Temperatura minimă nu trebuie să fie inferioara valorii de 10 grade C (50 grade F).</p> <p>Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, temperatura maximă nu trebuie să fie superioara valorii de 25 grade C (77</p>	

	<p>grade F) iar cea minimă nu trebuie să fie inferioara celei de 16 grade C (61 grade F).</p>	
1.6	<p>LUMINOZITATE</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, luminozitatea pe suprafața de joc trebuie să fie de 1000 până la 1500 lucși măsurată la 1 m deasupra suprafeței de joc.</p>	1.
2.	<p>FILEU ȘI STÂLPI</p>	D.3
2.1	<p>ÎNĂLȚIMEA FILEULUI</p>	
2.1.1	<p>Un fileu întins vertical este instalat deasupra axei liniei de centru. Marginea sa superioară trebuie să fie plasată la înălțimea de 2,43 m pentru bărbați și 2,24 m pentru femei.</p>	1.3.3
2.1.2	<p>Înălțimea fileului este măsurată la centrul terenului de joc. Cele două extremități ale fileului (deasupra liniilor laterale) trebuie să fie exact la aceeași înălțime și nu trebuie să depășească cu mai mult de 2 cm înălțimea oficială.</p>	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	<p>STRUCTURA</p> <p>Fileul măsoară 1 m pe lățime și 9,50 m până la 10 m în lungime (cu 25 până la 50 cm pe fiecare parte laterală). El este alcătuit din ochiuri pătrate cu latura de 10 cm, confecționate din sfoară de culoare neagră.</p> <p>La marginea sa superioară, o bandă din pânză albă, răsfrântă pe fiecare parte a fileului pe o lățime de 7 cm, este cusută pe toată lungimea sa. Fiecare capăt al benzii are o gaură prin care trece o sfoară pentru prinderea benzii de stâlpi și menținerea marginii sale superioare întinse.</p> <p>Prin interiorul benzii trece un cablu flexibil pentru prinderea fileului de stâlpi și menținerea marginii sale superioare întinse.</p> <p>La partea inferioară a fileului este o altă bandă orizontală, de 5 cm lățime, similară cu banda superioară, prin care trece o sfoară. Aceasta sfoară leagă fileul de stâlpi și menține întinse partea sa inferioară.</p>	D.3
2.3	<p>BENZI LATERALE</p> <p>Două benzi albe sunt fixate vertical pe fileu deasupra fiecărei linii laterale.</p>	1.3.2, D.3

	<p>Ele măsoară 5 cm pe lățime și 1 m în lungime și sunt considerate ca făcând parte din fileu.</p> <p>2.4 ANTENE</p> <p>Antena este o tijă flexibilă care măsoară 1,80 m în lungime și 10 mm în diametru. Ea este confecționată din fibră de sticlă sau dintr-un alt material similar.</p> <p>Cate o antena este prinsa la marginea exterioara a fiecărei benzi laterale. Antenele sunt plasate in opozitie de o parte si alta a fileului.</p> <p>Partea superioară a antenei depășește fileul cu 80 cm și este marcată cu benzi de 10 cm vopsite în culori contrastante, de preferință alb și roșu.</p> <p>Antenele sunt considerate ca făcând parte din fileu și delimitează lateral spațiul de trecere.</p> <p>2.5 STÂLPI</p> <p>2.5.1 Stâlpii de susținere ai fileului sunt plasați la o distanță de 0,50 m până la cel mult 1,00 m de fiecare linie laterală. Ei au o înălțime de 2,55 m și este de preferat să fie reglabili.</p> <p>Pentru toate competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, stalpii de sustinere a fileului sunt plasati la o distanta de 1 m departare de liniile laterale.</p> <p>2.5.2 Stâlpii trebuie să fie rotunzi și netezi și să fie fixați la sol. Fixarea stâlpilor cu ajutorul cablurilor este interzisă. Amenajările care prezintă un pericol sau care incomodează trebuie să fie eliminate.</p> <p>2.6 ECHIPAMENT COMPLEMENTAR</p> <p>Tot echipamentul complementar este determinat prin reglementările emise de FIVB.</p> <p>3. MINGI</p> <p>3.1 STANDARDE</p> <p>Mingea trebuie să fie sferică, având o anvelopă flexibilă de piele sau piele</p>	<p>2.3, D.3</p> <p>10.1.1, D.3, D.5</p> <p>D.3</p>
--	--	--

	<p>sintetică și prevăzută în interior cu o cameră din cauciuc sau alt material similar.</p> <p>Culoarea mingii trebuie sa fie uniformă și deschisă, sau o combinație de culori.</p> <p>Materialul de piele sintetica și combinația de culori a mingilor folosite în competițiile oficiale trebuie să fie conform standardelor FIVB.</p> <p>Circumferința sa trebuie să fie cuprinsă între 65 și 67 cm, iar greutatea între 260 și 280 g.</p> <p>Presiunea interioară trebuie să fie de 0,300 până la 0,325 kg/cm² (294,3 până la 318,82 mbar sau hPa) (4,26 pana la 4,61 psi).</p> <p>3.2 UNIFORMITATEA MINGILOR</p> <p>Toate mingile utilizate într-un meci trebuie să aibă același standard cu privire la circumferință, greutate, presiune, model, culoare etc.</p> <p>Competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, precum si Campionatele sau Ligile Naționale trebuie să fie jucate cu mingi omologate de FIVB, sau cu alte tipuri de mingi in cazul in care exista autorizarea prealabila a FIVB.</p> <p>3.3 SISTEMUL CU TREI MINGI</p> <p>Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB trebuie să fie utilizate trei mingi. În acest caz, șase culegători de mingi vor fi plasați astfel: câte unul în dreptul fiecărui colț al zonei libere și câte unul în spatele fiecărui arbitru.</p> <p style="text-align: center;">CAPITOLUL DOI</p> <p style="text-align: center;">PARTICIPANȚI</p> <p>4. ECHIPE</p> <p>4.1 COMPONENTA ECHIPELOR</p> <p>4.1.1 O echipă poate fi compusă din maximum 12 jucători, un antrenor, un antrenor secund, un preparator fizic (maseur) și un medic.</p>	<p>3.1</p> <p>D.10</p> <p>5.2, 5.3</p>
--	--	--

	<p>Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, medicul trebuie să fie acreditat în prealabil de FIVB.</p> <p>Pentru competițiile mondiale si FIVB ale seniorilor, o echipa poate fi formata din maximum 14 jucatori (cel mult 12 jucatori altii decat Libero).</p>	
4.1.2	Unul dintre jucători, cu exceptia Libero-ului, este căpitanul echipei și eltrebuie să fie identificat ca atare pe foaia de arbitraj.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Numai jucătorii înregistrați pe foaia de arbitraj au voie sa intre pe teren și să participe la meci. După ce căpitanul și antrenorul au semnat foaia de arbitraj, componența echipei nu mai poate fi modificată.	1., 5.1.1, 5.2.2
4.2	LOCUL PARTICIPANȚILOR	
4.2.1	Jucătorii care nu sunt în joc trebuie să stea asezati pe banca pentru rezerve a echipei lor sau să fie în aria lor de încălzire. Antrenorul și ceilalți membri ai echipei stau asezati pe bancă, dar o pot parasi temporar.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Băncile pentru rezerve sunt situate de o parte și de alta a mesei scorerului, în afara zonei libere.	D.1a, D.1b
4.2.2	Numai membrilor echipei le este permis să stea asezati pe bancă în timpul meciului și să participe la încălzirea oficiala.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Jucătorii care nu sunt în joc se pot încălzi fără mingi astfel:	
4.2.3.1	In timpul jocului în aria de încălzire;	1.4.5, 8.1, D.1a, D.1b
4.2.3.2	In cursul timpilor de odihnă si T.T.O. în zona liberă situată în spatele propriului teren.	1.3.3, 15.4
4.2.4	În timpul pauzei dintre seturi jucatorii pot folosi mingiile pentru incalzire numai in zona libera.	18.1
4.3	ECHIPAMENT	
	Echipamentul jucătorului se compune dintr-un tricou, un șort, șosete și pantofi de sport.	
4.3.1	Culoarea și design-ul tricourilor, șorturilor și șosetelor întregii echipe trebuie să fie uniforme (cu exceptia Libero-ului). Echipamentul trebuie sa fie curat.	4.1, 19.2

4.3.2	<p>Pantofii trebuie să fie ușori și flexibili, cu tălpi din cauciuc sau composite și fără tocuri.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, este interzis jucătorilor să poarte pantofi de sport de culoare predominant negru, cu talpi ce pot lăsa urme.</p>	
4.3.3	<p>Tricourile jucătorilor trebuie să fie numerotate de la 1 până la 18.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, tricourile jucătorilor trebuie să fie numerotate cu numere între 1 și 20.</p>	
4.3.3.1	<p>Numerele trebuie plasate pe tricou în centrul pieptului și al spatelui. Culoarea și strălucirea numerelor trebuie să fie în contrast cu culoarea și strălucirea tricourilor.</p>	
4.3.3.2	<p>Numerele trebuie să măsoare cel puțin 15 cm în înălțime pe piept și minimum 20 cm în înălțime pe spate. Lățimea benzii care formează cifra trebuie să fie de cel puțin 2 cm.</p> <p>Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, numerele jucătorilor trebuie să fie înscrise și pe piciorul drept al șortului. Numerele trebuie să aibă o înălțime cuprinsă între 4 și 6 cm, iar lățimea benzii care formează numărul să fie de minimum 1 cm. Tricourile și sorturile trebuie să corespundă standardelor FIVB.</p>	
4.3.4	<p>Căpitanul echipei este identificat grație unei barete de 8 x 2 cm, plasată pe tricou sub numărul de pe piept.</p>	5.1
4.3.5	<p>Este interzisă purtarea de echipamente de culoare diferită de a celorlalți jucători (cu excepția jucătorilor Libero) și/sau fără numere regulamentare.</p>	19.2
4.4	<p>SCHIMBĂRI DE ECHIPAMENT</p>	
4.4.1	<p>Primul arbitru poate autoriza unuia sau mai multor jucători:</p> <p>să joace desculț(i);</p> <p>În competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, este interzis să se juce desculț(i).</p>	23.
4.4.2	<p>să-și schimbe între seturi sau după înlocuire echipamentul deteriorat sau umezit, cu condiția ca modelul, culoarea și numerele noului echipament să</p>	4.3, 15.5

	fie identice cu cele precedente;	
4.4.3	să joace în treninguri pe timp rece, cu condiția ca acestea să aibă aceeași culoare și același model pentru toată echipa, (cu excepția jucătorilor Libero) și să fie numerotate in conformitate cu regula 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5	OBIECTE INTERZISE	
4.5.1	Este interzis să fie purtate obiecte care pot să provoace accidentări sau să ofere un avantaj artificial jucătorului.	
4.5.2	Jucătorii au voie să poarte ochelari sau lentile de contact pe riscul lor.	
5.	LIDERII ECHIPELOR	
	Atat căpitanul echipei cat și antrenorul sunt responsabili pentru conduita și disciplina tuturor membrilor echipei lor.	20.
	Jucătorii Libero nu pot fi căpitani de echipa.	19.1.3
5.1	CĂPITAN	
5.1.1	ÎNAINTEA MECIULUI, căpitanul echipei semnează foaia de arbitraj și reprezintă echipa sa la tragerea la sorți.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, căpitanul echipei acționează în calitate de căpitan în joc atât timp cât el se află pe teren. Când căpitanul echipei nu se află pe teren, antrenorul sau căpitanul însuși trebuie să desemneze un alt jucător din teren, in afara de Libero, care va prelua funcția de căpitan în joc. Acest căpitan în joc își păstrează răspunderile până când este înlocuit, sau căpitanul echipei revine pe teren sau setul se încheie.	15.2.1, 19.1.3
	Căpitanul în joc este singurul autorizat să se adreseze arbitrilor, dar numai când mingea este afară din joc pentru:	8.2
5.1.2.1	a cere o explicație privind aplicarea sau interpretarea regulilor și, de asemenea, pentru a face cunoscute cererile sau întrebările coechipierilor. În cazul în care explicația primului arbitru nu îl satisface, căpitanul în joc poate opta sa protesteze impotriva deciziei si va informa imediat primul arbitru ca isi rezerva dreptul să inregistreze un protest oficial in foaia de arbitraj la sfarsitul meciului;	23.2.4
5.1.2.2	a cere autorizarea:	

	<p>a) schimbării parțiale sau totale a echipamentului,</p> <p>b) verificării poziției echipelor,</p> <p>c) controlului suprafeței de joc, a fileului, a mingiilor etc.;</p>	<p>4.3, 4.4.2</p> <p>7.4</p> <p>1.2, 2., 3.</p>
5.1.2.3	a cere timpii de odihnă și înlocuirile de jucători, in absenta antrenorului principal;	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI, căpitanul de echipă:	6.3
5.1.3.1	mulțumeste arbitrilor și semnează foaia pentru a confirma rezultatul;	25.2.3.3
5.1.3.2	dacă el (sau căpitanul în joc care l-a înlocuit) și-a exprimat în prealabil un dezacord față de primul arbitru cu privire la aplicarea sau interpretarea de către arbitri a regulilor de joc, acel dezacord poate fi reconfirmat și înregistrat la sfârșitul meciului pe foaia de arbitraj ca o reclamație oficială.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	ANTRENOR	
5.2.1	Pe toată durata meciului, antrenorul conduce jocul echipei sale din afara terenului de joc. El stabilește formațiile de început, înlocuirile de jucători și solicita timpii de odihnă. În timpul exercitării acestor atribuții, interlocutorul său oficial este cel de-al doilea arbitru.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2	ÎNAINTEA MECIULUI, antrenorul înscrie sau verifică numele jucătorilor săi și numerele acestora înregistrate pe foaia de arbitraj și apoi o semnează.	4.1, 19.1.3 , 25.2.1.1
5.2.3	ÎN TIMPUL MECIULUI, antrenorul:	
5.2.3.1	înaintea fiecărui set, remite celui de-al doilea arbitru sau scorerului fișa cu poziția inițială completată și semnată;	7.3.2
5.2.3.2	stă așezat pe banca de rezerve, cel mai aproape de scorer, dar poate părăsi temporar poziția sa;	4.2
5.2.3.3	cere timpii de odihnă și înlocuirile;	15.4, 15.5
5.2.3.4	ca de altfel toți ceilalți membri ai echipei, poate da indicații jucătorilor din teren. Antrenorului i se permite să stea în picioare sau să se deplaseze în interiorul zonei libere din fața băncii de rezerve a echipei sale de la prelungirea liniei de atac până în aria de încălzire, fără a deranja sau întârzia jocul.	1.3.4, 1.4.5

	Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, antrenorul este obligat să își îndeplinească funcțiile în spatele "liniei de restricție pentru antrenori".	D.1a, 1b, 2.
5.3	ANTRENOR SECUND	
5.3.1	Antrenorul secund stă așezat pe banca de rezerve a echipei, fără a avea dreptul de a interveni în meci.	
5.3.2	În cazul când antrenorul trebuie să-și părăsească echipa, indiferent de motiv, incluzând și o sancțiune, antrenorul secund poate să își asume atribuțiile antrenorului principal pe durata absenței lui, numai la cererea căpitanului în joc și cu autorizarea primului arbitru.	5.1.2, 5.2
CAPITOLUL TREI		
FORMULA JOCULUI		
6.	PENTRU A MARCA UN PUNCT, A CÂȘTIGA SETUL ȘI MECIUL	
6.1	PENTRU A MARCA UN PUNCT	
6.1.1	Punct	
	O echipa castiga un punct:	
6.1.1.1	cand reuseste sa trimita mingea in interiorul terenului advers;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	cand echipa adversa comite o greseala;	6.1.2
6.1.1.3	cand echipa adversa este sanctionata cu penalizare.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	Greseala	
	O echipa comite o greșeală dacă execută o acțiune contrară regulilor de joc (sau prin încălcarea lor în alt mod). Arbitrii judecă greșelile și decid consecințele conform prezentelor reguli, astfel:	
6.1.2.1	dacă două sau mai multe greșeli sunt comise succesiv, numai prima dintre ele este luată în calcul.	
6.1.2.2	dacă două sau mai multe greșeli sunt comise simultan de adversari, este	6.1.2, D.11

	socotită DUBLĂ GREȘALĂ și faza de joc este rejucată.	(23)
6.1.3	Faza de joc si faza de joc finalizata O faza de joc este o succesiune de actiuni de joc, care incepe in momentul loviturii pentru serviciu si se termina cand mingea este afara din joc. O faza de joc finalizata este considerata a fi succesiunea de actiuni de joc care are rezultat castigarea unui punct de catre una dintre echipe.	8.1, 8.2
6.1.3.1	daca echipa la serviciu castiga faza de joc ea castiga un punct si va servi in continuare;	
6.1.3.2	daca echipa la primire castiga faza de joc ea castiga un punct si dreptul de a servi.	
6.2	PENTRU A CÂȘTIGA UN SET Un set (cu excepția celui decisiv - al cincilea) este câștigat de echipa care obține prima 25 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversa. În caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (26 - 24, 27-25, ...).	D.11 (9) 6.3.2
6.3	PENTRU A CÂȘTIGA MECIUL	D.11 (9)
6.3.1	Meciul este câștigat de echipa care obține trei seturi.	6.2
6.3.2	În cazul unei egalități de 2-2 la seturi, setul decisiv (al 5 - lea) este jucat până la punctul 15, cu o diferență minimă de două puncte între cele două echipe.	7.1
6.4	FORFAIT ȘI ECHIPĂ INCOMPLETĂ	
6.4.1	Dacă o echipă refuză să joace după ce a fost somata să o facă, ea este declarată forfait și pierde meciul cu rezultatul 0 - 3 și 0 - 25 pentru fiecare set.	6.2, 6.3
6.4.2	O echipă care, fără justificări valabile, nu se prezintă pe terenul de joc la ora stabilită, este declarată forfait cu același rezultat precum cel menționat la Regula 6.4.1.	
6.4.3	O echipă declarată INCOMPLETA pentru un set sau pentru meci pierde setul sau meciul. Echipei adverse i se atribuie punctele sau punctele și seturile necesare pentru a câștiga setul sau meciul. Echipa incompletă	6.2, 6.3, 7.3.1

	păstrează punctele și seturile câștigate.	
7.	STRUCTURA JOCULUI	
7.1	TRAGEREA LA SORȚI	
	Înainte de meci, primul arbitru efectuează o tragere la sorți pentru a decide asupra primului serviciu și a terenului fiecărei echipe pentru primul set.	12.1.1
	Dacă un set decisiv trebuie să fie jucat, se procedează la o nouă tragere la sorți.	6.3.2
7.1.1	Tragerea la sorți se efectuează în prezența celor doi căpitani ai echipelor.	5.1
7.1.2	Câștigătorul tragerii la sorți alege:	
	ORI	
7.1.2.1	dreptul de a servi sau de a primi serviciul,	12.1.1
	ORI	
7.1.2.2	partea terenului (terenul) în care va juca primul set.	
	Cel care a pierdut obține alternativa rămasă.	
7.1.3	În cazul încălzirilor consecutive, echipa care are primul serviciu va dispune prima de fileu.	7.2
7.2	PERIOADA DE ÎNCĂLZIRE	
7.2.1	Înainte de meci echipele au dreptul să facă încălzire la fileu timp de 6 minute împreună dacă ele au dispus în prealabil de un teren de joc pentru încălzire, sau timp de 10 minute, dacă ele nu au avut această posibilitate.	
7.2.2	Dacă un căpitan solicită să facă încălzirea la fileu separat (consecutiv) echipele vor dispune de fileu 3 sau 5 minute fiecare, în conformitate cu prevederile Regulii 7.2.1.	7.2.1
7.3	FORMAȚIA DE START A ECHIPEI	
7.3.1	Fiecare echipă trebuie să aibă permanent în joc șase (6) jucători.	6.4.3

	Formația de start a echipei indică ordinea la rotație a jucătorilor pe teren. Această ordine trebuie menținută pe toată durata setului.	7.6
7.3.2	Înainte de începutul fiecărui set, antrenorul trebuie să înscrie formația de start a echipei sale pe o fișă de poziție. Această fișă, corect completată și semnată, este înmănată celui de-al doilea arbitru sau scorerului.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Jucătorii care nu fac parte din formația de start sunt jucători de rezervă în acel set (excepție fac jucătorii Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4	După ce fișa de poziție a fost înmănată celui de-al doilea arbitru sau scorerului, nici o modificare a formației nu mai poate fi autorizată fără o înlocuire regulamentară.	15.2.2, 15.5
7.3.5	Diferențele dintre poziția jucătorilor din teren și cea înscrisă în fișa cu poziția inițială a echipei sunt tratate după cum urmează:	24.3.1
7.3.5.1	cand se constată o diferență între pozițiile jucătorilor înscrise în fișa de poziție și pozițiile jucătorilor prezenți pe teren înaintea începerii setului, pozițiile jucătorilor trebuie să fie corectate conform cu cele din fișa de poziție. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2
7.3.5.2	in mod similar cand, inaintea inceperii setului, unul sau mai mulți jucători prezenți pe teren nu este (sunt) înscris (înscrși) pe fișa de poziție, formația de pe teren trebuie corectată conform fișei de poziție. Nici o penalizare nu va fi aplicată;	7.3.2
7.3.5.3	totuși, dacă antrenorul dorește să mențină pe teren acel (acei) jucător(i) neînscris (neînscrși) pe fișă, el va trebui să ceară înlocuirea (înlocuirile) regulamentară(e) care va(vor) fi înregistrată(e) pe foaia de arbitraj. Daca in timpul jocului se descopera o discrepanta intre pozitia jucatorilor in teren si fisa de pozitie, echipa in culpa trebuie sa revina la pozitia corecta. Toate punctele marcate de catre echipa in culpa, din momentul exact al comiterii greselii pana la descoperirea ei, vor fi anulate. Punctele adversarilor vor fi pastrate si, in plus, ei vor primi un punct si dreptul de a servi.	15.2.2
7.4	POZIȚII	D.4
	În momentul când mingea este lovită de către jucătorul la serviciu, fiecare echipă trebuie să fie plasată în interiorul propriului teren (cu excepția jucătorului la serviciu), potrivit cu ordinea la rotație.	7.6.1, 8.1, 12.4

7.4.1	Pozițiile jucătorilor sunt numerotate după cum urmează :	
7.4.1.1	cei trei jucători plasați de-a lungul fileului sunt jucătorii din linia întâi și ocupă pozițiile 4 (în față - stânga), 3 (în față - centru) și 2 (în față - dreapta).	
7.4.1.2	ceilalți trei sunt jucători din linia a doua și ocupă pozițiile 5 (în spate - stânga), 6 (în spate - centru) și 1 (în spate - dreapta).	
7.4.2	Poziții relative între jucători :	
7.4.2.1	fiecare jucător din linia a doua trebuie să fie plasat mai departe de linia de centru decât corespondentul său din linia întâi;	
7.4.2.2	jucătorii din linia întâi și respectiv, jucătorii din linia a doua trebuie să fie poziționați lateral în ordinea indicată de Regula 7.4.1.	
7.4.3	Pozițiile jucătorilor sunt determinate și controlate prin pozițiile picioarelor lor în contact cu solul, după cum urmează:	D.4
7.4.3.1	fiecare jucător din linia întâi trebuie să aibă cel puțin o parte a piciorului mai aproape de linia de centru decât picioarele jucătorului din linia a doua corespondent;	1.3.3
7.4.3.2	fiecare jucător din partea dreaptă (stângă) trebuie să aibă cel puțin o parte a piciorului mai aproape de linia laterală din dreapta (stânga) decât picioarele jucătorului din centrul liniei sale.	1.3.2
7.4.4	După lovitură de serviciu, jucătorii pot să se deplaseze și să ocupe orice poziție în propriul lor teren de joc și în zona liberă.	
7.5	GREȘEALĂ DE POZIȚIE	D.4, D.11 (13)
7.5.1	O echipă comite o greșeală de poziție dacă un jucător nu ocupă poziția sa corectă în momentul când mingea este lovită de jucătorul la serviciu.	7.3, 7.4
7.5.2	Dacă jucătorul la serviciu comite o greșeală de serviciu în momentul lovirii mingii, greșeala sa este considerată ca fiind prima în raport cu o greșeală de poziție.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Dacă, după lovirea mingii, serviciul devine greșit, atunci greșeala de poziție este prima care va fi luată în calcul.	12.7.2
7.5.4	O greșeală de poziție antrenează următoarele consecințe:	

7.5.4.1	echipa este sancționată si adversarul castiga un punct si serviciul;	6.1.3
7.5.4.2	pozițiile jucătorilor sunt corectate.	7.3, 7.4
7.6	ROTAȚIE	
7.6.1	Ordinea la rotație este determinată prin formația de start a echipei; ea este controlată prin intermediul ordinii la serviciu și a pozițiilor jucătorilor pe toată durata setului.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Când echipa la primire câștigă dreptul la serviciu, jucătorii săi efectuează o rotație, deplasându-se cu o poziție în sensul acelor de ceasornic : jucătorul din poziția 2 trece în poziția 1 pentru a servi, jucătorul din poziția 1 trece în poziția 6 etc.	12.2.2.2
7.7	GREȘALA DE ROTAȚIE	D.11 (13)
7.7.1	O greșală de rotație este comisă când SERVICIUL nu este efectuat conform cu ordinea la rotație. Ea antrenează consecințele următoare:	7.6.1, 12.
7.7.1.1	echipa care a greșit este sancționată si echipa adversa primește un punct si serviciul;	6.1.3
7.7.1.2	ordinea la rotație a jucătorilor este corectată.	7.6.1
7.7.2	În plus, scorerul trebuie să determine momentul exact în care greșala a fost comisă. Toate punctele marcate începând din acel moment de echipa care a greșit trebuie anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute.	25.2.2.2
	Dacă momentul comiterii greșelii nu poate fi determinat, nici un punct sau puncte nu se va(vor) anula și singura sancțiune va fi acordarea unui punct adversarului si dreptul de a servi .	6.1.3
CAPITOLUL PATRU		
ACTIUNI DE JOC		
8.	SITUAȚII DE JOC	
8.1	MINGE ÎN JOC	

	Mingea este în joc începând din momentul loviturii de serviciu care a fost autorizată de primul arbitru.	12.3
8.2	MINGE AFARĂ DIN JOC	
	Mingea devine afară din joc începând din momentul când este comisă o greșeală semnalată prin fluier de unul dintre arbitri; în absența unei greșeli, începând din momentul semnalării prin fluier.	
8.3	MINGE "ÎN TEREN"	D.11 (14), D.12 (1)
	Mingea este "în teren" când ea atinge solul terenului de joc, inclusiv liniile de delimitare.	1.1, 1.3.2
8.4	MINGE "AFARĂ"	D.11 (15)
	Mingea este "afară" când :	
8.4.1	partea din mingea care atinge solul este complet în afara liniilor de delimitare;	1.3.2, D.11 (15), D.12 (2)
8.4.2	ea atinge un obiect din afara terenului de joc, plafonul sau o persoană din afara jocului;	D.11 (15), D.12 (4)
8.4.3	ea atinge antenele, cablul, sforile, stâlpii sau fileul însuși în exteriorul benzilor laterale;	2.3, D.12 (4), D.5, D.11 (15)
8.4.4	traversează planul vertical al fileului atât parțial cât și total prin afara spațiului de trecere, cu excepția cazurilor din Regula 10.1.2;	10.1.1, D.11 (15), D.5, D.12 (4)
8.4.5	traversează complet spațiul inferior.	23.3.2.3f, D.5, D.11 (22)
9.	JOCUL CU MINGEA	
	Fiecare echipă trebuie să joace în interiorul suprafeței și spațiului de joc proprii (cu excepția prevăzută de Regula 10.1.2). Totuși, mingea poate fi recuperată și retrimisă în joc din afara zonei libere.	
9.1	LOVITURI ALE ECHIPEI	
	O lovitură este orice contact cu mingea a unui jucător aflat în joc.	

	Fiecare echipă are dreptul la maximum trei lovituri (în plus față de blocaj, Regula 14.4.1) pentru a retrimite mingea. Dacă sunt utilizate mai mult de trei lovituri, echipa comite greșeala celor "PATRU LOVITURI".	
9.1.1	CONTACTE CONSECUTIVE	
	Unui jucător nu i se permite să lovească mingea de două ori consecutiv (exceptând situațiile prevăzute de Regulile 9.2.3, 14.2 și 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	CONTACTE SIMULTANE	
	Doi sau trei jucători pot să atingă mingea în același timp.	
9.1.2.1	Când doi (trei) coechipieri ating mingea simultan, sunt numărate două (trei) lovituri (cu excepția blocajului). Dacă ei încearcă să joace mingea, dar numai unul dintre jucători o atinge, este numărată o singură lovitură. O ciocnire între jucători nu constituie o greșeală.	
9.1.2.2	Când doi adversari ating mingea simultan deasupra fileului și mingea rămâne în joc, echipa care recepționează mingea are dreptul la alte trei noi lovituri. Dacă o astfel de minge cade "afară" din teren, greșeala este a echipei plasate de cealaltă parte a fileului.	
9.1.2.3	În cazul unei lovituri simultane deasupra fileului între doi adversari care duce la un contact prelungit cu mingea, jocul va continua.	9.1.2.2
9.1.3	LOVITURĂ AJUTATĂ	
	În interiorul ariei de joc, jucătorului nu-i este permis să se sprijine pe un coechipier sau pe orice structură/obiect exterior jocului cu scopul de a lovi mingea. Totuși, jucătorul care este pe punctul de a comite o greșeală (atingerea fileului sau depășirea liniei de centru etc.) poate fi oprit sau tras înapoi de un coechipier.	1.
9.2	CARACTERISTICI ALE LOVITURII	
9.2.1	Mingea poate atinge orice parte a corpului.	
9.2.2	Mingea nu trebuie să fie prinsă și/sau aruncată. Ea poate ricoșa în orice direcție.	
9.2.3	Mingea poate atinge mai multe părți ale corpului, cu condiția ca aceste contacte să aibă loc simultan.	

	Excepții:	
9.2.3.1	La blocaj, contactele consecutive pot fi realizate de unul sau mai mulți jucători, cu condiția ca aceste contacte să aibă loc în cursul aceleiași acțiuni;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	La prima lovitură a echipei, mingea poate atinge consecutiv mai multe părți ale corpului, cu condiția ca aceste contacte să aibă loc în cursul aceleiași acțiuni.	9.1, 14.4.1
9.3	GREȘELI ÎN JOCUL CU MINGEA	
9.3.1	PATRU LOVITURI: o echipă lovește mingea de patru ori înainte de a o retrimite.	9.1, D.11 (18)
9.3.2	LOVITURĂ AJUTATĂ: un jucător se sprijină pe un coechipier sau pe orice structură/obiect exterior în interiorul ariei de joc cu scopul de a lovi mingea.	9.1.3
9.3.3	ȚINUTĂ: mingea este prinsă și/sau aruncată; mingea nu ricosează din lovitură.	9.2.2, D.11 (16)
9.3.4	DUBLU CONTACT: un jucător lovește mingea de două ori succesiv sau mingea atinge succesiv mai multe părți ale corpului său.	9.2.3, D.11 (17)
10.	MINGE ÎN DIRECȚIA FILEULUI	
10.1	MINGE TRAVERSAND FILEUL	
10.1.1	Mingea trimisă către terenul advers trebuie să treacă pe deasupra fileului prin interiorul spațiului de trecere. Spațiul de trecere este partea superioară din planul vertical al fileului și este delimitat:	10.2, D.5a
10.1.1.1	dedesubt - de marginea superioară a fileului;	2.2
10.1.1.2	pe margini - de antene și prelungirea lor imaginată;	2.4
10.1.1.3	deasupra - de plafon.	
10.1.2	Mingea care a depășit planul fileului către zona liberă a terenului advers total sau parțial prin spațiul exterior, poate fi readusă în cadrul loviturilor regulamentare ale echipei, cu condiția ca:	9.1, D.5b

10.1.2.1	terenul advers să nu fie atins de catre jucător;	11.2.2
10.1.2.2	mingea, când este trimisă înapoi, trebuie să depășească planul fileului din nou total sau parțial prin spațiul exterior și de aceeași parte a terenului. Echipa adversă nu are dreptul să se opună acestei acțiuni.	11.4.4, D.5b
10.1.3	Mingea care se indreapta catre terenul advers prin spatiul inferior, este in joc pana cand traverseaza complet planul vertical al fileului.	23.3.2.3f, D.5, D.11 (22)
10.2	MINGE CARE ATINGE FILEUL	
	Mingea poate atinge fileul în timpul depășirii acestuia.	10.1.1
10.3	MINGE ÎN FILEU	
10.3.1	O minge trimisă în fileu poate fi reluată în cadrul celor trei lovituri ale echipei.	9.1
10.3.2	Dacă mingea rupe ochiurile fileului sau îl răsuțește, faza de joc este anulată și rejucată.	
11.	JUCĂTOR LA FILEU	
11.1	TRECERE PE DEASUPRA FILEULUI	
11.1.1	La blocaj, jucătorul are voie să atingă mingea pe deasupra fileului în spațiul de joc advers cu condiția ca el să nu influenteze jocul adversarului, înaintea sau în timpul loviturii de atac a acestuia.	14.1, 14.3
11.1.2	După lovitura de atac, jucătorul are voie să treacă mâna pe deasupra fileului în spațiul de joc advers cu condiția ca atingerea mingii să fi avut loc în propriul spațiu de joc.	
11.2	PĂTRUNDERE PE SUB FILEU	
11.2.1	Este permisă pătrunderea în spațiul de joc advers pe sub fileu, cu condiția ca aceasta să nu influenteze jocul adversarului.	
11.2.2	Pătrunderea în terenul advers, pe deasupra liniei de centru:	1.3.3, 11.2.2.1, D.11 (22)
11.2.2.1	atingerea terenului de joc advers cu talpa (talpile), este permisă cu condiția ca cel puțin o parte a acesteia (acestora) să rămână în	1.3.3, D.11 (22)

	contact cu linia de centru sau să fie deasupra ei.	
11.2.2.2	atingerea terenului de joc advers cu orice parte a corpului mai sus de talpa este permisă cu condiția ca această acțiune să nu influențeze jocul adversarului.	1.3.3, 11.2.2, 1., D.11 (22)
11.2.3	Un jucător poate să pătrundă în terenul de joc advers după ce mingea a devenit afară din joc.	8.2
11.2.4	Jucătorii pot pătrunde în zona liberă a terenului advers, cu condiția să nu influențeze jocul adversarului.	
11.3	CONTACT CU FILEUL	
11.3.1	Contactul jucătorului cu fileul nu este o greșală, cu excepția cazului când această atingere influențează derularea jocului.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D.3
11.3.2	Jucătorii au voie să atingă stâlpii, cablul, sforile și orice alt obiect dincolo de antene, incluzând chiar și fileul, cu condiția ca această acțiune să nu influențeze derularea jocului.	D.3
11.3.3	Nu este comisă o greșală atunci când mingea trimisă în fileu provoacă contactul fileului cu un jucător advers.	
11.4	GREȘELI ALE JUCĂTORULUI LA FILEU	
11.4.1	Un jucător atinge mingea sau un adversar în spațiul advers înainte sau în timpul loviturii de atac a adversarului.	11.1.1, D.11 (20)
11.4.2	Un jucător influențează jocul adversarului prin pătrunderea pe sub fileu în spațiul de joc advers.	11.2.1
11.4.3	Un jucător pătrunde cu toată talpa (talpile) în terenul advers.	11.2.2.2, D.11 (22)
11.4.4	Un jucător influențează jocul adversarului (printre altele) : - atingând banda superioară a fileului sau cei 80 cm ai antenei de deasupra fileului în timpul acțiunii sale de joc a mingii, sau - sprijinindu-se de fileu simultan cu jucarea mingii, sau - creându-și un avantaj asupra adversarului, sau	11.3.1 11.3.1, D.11 (19)

	- efectuand actiuni ce influenteaza tentativa unui adversar de a juca mingea.	
12. SERVICIU	Serviciul este actul punerii mingii în joc de către jucătorul din spate-dreapta, plasat în zona de serviciu.	8.1, 12.4.1
12.1 PRIMUL SERVICIU AL UNUI SET		
12.1.1	Primul serviciu al primului set, ca și primul serviciu al setului decisiv (al 5-lea), este executat de echipa desemnată prin tragere la sorți.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Celelalte seturi vor fi începute cu serviciul echipei care nu a servit prima în setul anterior.	
12.2 ORDINEA LA SERVICIU		
12.2.1	Jucătorii trebuie să urmeze ordinea la serviciu indicată în fișa cu poziția initiala.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	După primul serviciu al setului, jucătorul la serviciu este determinat după cum urmează:	12.1
12.2.2.1	când echipa la serviciu câștigă faza de joc, jucătorul care a efectuat serviciul precedent (sau jucătorul care l-a înlocuit) servește din nou;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	când echipa la primire câștigă faza de joc, ea obține dreptul să servească și efectuează o rotație înainte de a servi. Serviciul va fi efectuat de jucătorul care trece din poziția 2 (față-dreapta) în poziția 1 (spate-dreapta).	6.1.3, 7.6.2
12.3 AUTORIZAREA SERVICIULUI		
	Primul arbitru autorizează execuția serviciului după ce a verificat că cele două echipe sunt pregătite să joace și că jucătorul la serviciu este în posesia mingii.	12., D.11 (1)
12.4 EXECUȚIA SERVICIULUI		D.11 (10)
12.4.1	Mingea va fi lovită cu o mana sau cu oricare parte a brațului după ce a fost aruncata sau lasata sa cada din mana (maini).	

12.4.2	O singura lansare a mingii pentru a fi servita este permisa. Trecerea mingii dintr-o mana in alta si lovirea ei de sol este permisa.	
12.4.3	În momentul loviturii serviciului sau al desprinderii de la sol pentru un serviciu din săritură, jucătorul de la serviciu nu trebuie să atingă terenul de joc (inclusiv linia de fund) sau solul în afara zonei de serviciu. După ce a lovit mingea, el poate să pășească sau să revină pe sol în afara zonei de serviciu sau în interiorul terenului de joc.	1.4.2, 27.2.1.4, D.12 (4), D.12 (22)
12.4.4	Jucătorul la serviciu trebuie să lovească mingea în decursul a 8 secunde care urmează fluierului primului arbitru pentru autorizarea serviciului.	12.3, D.11 (11)
12.4.5	Serviciul executat înainte de fluierul arbitrului trebuie să fie anulat și repetat.	12.3
12.5	PARAVAN	D.11 (12)
12.5.1	Jucătorii echipei la serviciu nu au voie să împiedice adversarii, printr-un paravan individual sau colectiv, să vadă jucătorul la serviciu sau traiectoria mingii servite.	12.5.2
12.5.2	Un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu fac paravan dacă mișcă brațele, sar sau se balansează lateral în timpul executării serviciului sau stau grupați pentru a acoperi traiectoria mingii.	12.4, D.6
12.6	GREȘELI ÎN TIMPUL ACȚIUNII DE EXECUTARE A SERVICIULUI	
12.6.1	Greșeli ale serviciului	
	Greșelile următoare au drept consecință o schimbare de serviciu, chiar dacă adversarul este în poziție greșită. Jucătorul la serviciu:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	încalcă ordinea la serviciu;	12.2
12.6.1.2	nu execută serviciul corect.	12.4
12.6.2	Greșeli ale serviciului după lovirea mingii	
	După ce mingea a fost lovită corect, serviciul devine greșit (cu excepția cazului în care un jucător este în poziție greșită) dacă mingea:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	atinge un jucător al echipei la serviciu sau nu depășește complet prin	8.4.4, 8.4.5,

	spatiul de trecere planul vertical al fileului;	10.1.1, D.11 (19)
12.6.2.2	aterizeaza "afară";	8.4, D.11 (15)
12.6.2.3	trece pe deasupra unui paravan.	12.5, D.11 (12)
12.7	GREȘELI ALE SERVICIULUI ȘI GREȘELI DE POZIȚIE	
12.7.1	Dacă jucătorul la serviciu comite o greșeală în timpul executării acestuia (execuție incorectă, ordinea la rotație eronată etc.) și adversarul se află în poziție greșită, greșeala serviciului este cea penalizată.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Dimpotrivă, când execuția serviciului a fost corectă, dar serviciul devine ulterior greșit (ajunge afară, paravan etc.), greșeala de poziție a fost comisă prima și este, deci, penalizată.	7.5.3, 12.6.2
13.	LOVITURA DE ATAC	
13.1	CARACTERISTICILE LOVITURII DE ATAC	12., 14.1.1
13.1.1	Toate acțiunile care direcționează mingea înspre spațiul de joc advers, cu excepția serviciului și blocajului, sunt considerate lovituri de atac.	
13.1.2	În momentul unei lovituri de atac, plasarea mingii este permisă numai dacă mingea este lovită clar și nu este prinsă sau aruncată.	9.2.2
13.1.3	O lovitură de atac este efectivă în momentul când mingea depășește în întregime planul vertical al fileului sau este atinsă de un adversar.	
13.2	RESTRICȚII ALE LOVITURII DE ATAC	
13.2.1	Un jucător din linia întâi poate efectua o lovitură de atac la orice înălțime, cu condiția ca acel contact cu mingea să fi avut loc în interiorul propriului său spațiu de joc (excepție Regula 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	Un jucător din linia a doua are voie să execute o lovitură de atac la orice înălțime din poarta zonei de atac:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D.8
13.2.2.1	În momentul săriturii sale, talpa piciorului (picioarelor) jucătorului nu trebuie nici să atingă și nici să depășească linia de atac;	1.3.4
13.2.2.2	după ce a lovit mingea, el poate să revină pe sol în interiorul zonei de atac.	1.4.1
13.2.3	De asemenea, un jucător din linia a doua poate efectua un atac efectiv	1.4.1,

	din zona de atac dacă, în momentul contactului, o parte a mingii este mai jos decât marginea superioară a fileului.	7.4.1.2, D.8
13.2.4	Nici un jucător nu are voie să efectueze o lovitură de atac asupra serviciului advers, atunci când mingea este în zona de atac și în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1
13.3	GREȘELI ALE LOVITURII DE ATAC	
13.3.1	Un jucător lovește mingea în spațiul de joc al echipei adverse.	13.2.1, D.11 (20)
13.3.2	Un jucător trimite mingea "afară".	8.4, D.11 (15)
13.3.3	Un jucător din linia a doua execută un atac efectiv din zona de atac, atunci când mingea este situată în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D.11 (21)
13.3.4	Un jucător execută un atac efectiv asupra serviciului advers, când mingea este în zona de atac și în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	1.4.1 , 13.2.4, D.11 (21)
13.3.5	Un LIBERO execută un atac efectiv, iar în momentul loviturii mingea se află în întregime deasupra marginii superioare a fileului.	19.3.1.2, 23.3.2.3d , D.11 (21)
13.3.6	Un jucător execută un atac efectiv asupra unei mingi aflată în totalitate deasupra marginii superioare a fileului când ea este provenită dintr-un pas în degete al LIBERO-ului aflat în propria zona de atac.	1.4.1 , 19.3.1.4, 23.3.2.3e , D.11 (21)
14.	BLOCAJUL	
14.1	ACȚIUNEA DE A BLOCA	
14.1.1	Blocajul este acțiunea jucătorilor plasați aproape de fileu, ce depășesc înălțimea fileului, de a intercepta mingea venită dinspre adversar, fără a se ține cont de înălțimea la care se produce contactul cu mingea. Numai jucătorilor din linia întâi le este permis să realizeze un blocaj efectiv, dar în momentul contactului cu mingea, o parte a corpului trebuie să fie mai sus decât marginea superioară a fileului.	7.4.1.1
14.1.2	Tentativa de blocaj Tentativa de blocaj este acțiunea de blocaj fără să fie atinsă mingea.	
14.1.3	Blocaj efectiv	

	Un blocaj este efectiv ori de câte ori mingea este atinsă de un jucător aflat la blocaj.	D.7
14.1.4	Blocaj colectiv	
	Un blocaj colectiv este realizat de doi sau trei coechipieri aflați unul aproape de celalalt și devine efectiv când unul dintre ei atinge mingea.	
14.2	CONTACTE ALE BLOCAJULUI	
	Contactele consecutive cu mingea (rapide și continue) realizate de unul sau mai mulți jucători aflați la blocaj sunt permise, cu condiția ca aceste contacte să fi avut loc în cursul aceleiași acțiuni.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOCAJ ÎN SPAȚIUL ADVERS	
	În cursul blocajului, jucătorul poate să treacă mâinile și brațele pe deasupra fileului, cu condiția ca această acțiune să nu împiedice jocul adversarului. Deci, nu este permisă atingerea mingii pe deasupra fileului atât timp cât adversarul nu a executat o lovitură de atac.	13.1.1
14.4	BLOCAJUL ȘI LOVITURILE ECHIPEI	
14.4.1	Contactul mingii cu blocajul nu este considerat ca o lovitură a echipei. În consecință, după o atingere la blocaj, echipa are dreptul la trei lovituri pentru a retrimite mingea.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Prima lovitură după blocaj poate fi executată de oricare jucător, inclusiv de cel care a atins mingea în cursul blocajului.	14.4.1
14.5	BLOCAJUL SERVICIULUI	D.11 (12)
	Blocajul serviciului advers este interzis.	
14.6	GREȘELI ALE BLOCAJULUI	D.11 (20)
14.6.1	Jucătorul la blocaj atinge mingea în spațiul advers înaintea sau în momentul loviturii de atac a adversarului.	14.3
14.6.2	Un jucător din linia a doua sau un LIBERO execută sau participă la un blocaj efectiv.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Blocajul serviciului advers.	14.5, D.11

14.6.4	Mingea atinsă de blocaj ajunge "afară".	(12) 8.4
14.6.5	Blocajul mingii în spațiul de joc advers prin afara antenelor.	
14.6.6	Un LIBERO realizează o tentativa de blocaj singur sau cu alti coechipier	14.1.1, 19.3.1.3
<p>CAPITOLUL CINCI</p> <p>ÎNTRERUPERI, PAUZE ȘI ÎNTÂRZIERI</p>		
15.	ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE	
	<p>Întreruperile de joc regulamentare sunt TIMPII DE ODIHNĂ și ÎNLOCUIRILE DE JUCĂTORI.</p> <p>O intrerupere de joc este timpul scurs de la sfarsitul unei faze de joc finalizate si pana la fluierul primului arbitru pentru autorizarea urmatorului serviciu.</p>	15.4, 15.5 8.1, 8.2
15.1	NUMĂR DE ÎNTRERUPERI REGULAMENTARE	
	Fiecare echipă are dreptul sa ceara un numar maxim de doi timpi de odihna și șase înlocuiri de jucători într-un set.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	CERERI PENTRU ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE	
15.2.1	Întreruperile de joc reglamentare pot fi cerute de catre antrenorul principal, sau in absenta lui de catre căpitanul în joc, și numai de catre ei.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15.
	<p>Cererea este efectuată semnalizând cu gestul oficial corespunzător, când mingea este afară din joc și înaintea fluierului pentru serviciu.</p> <p>Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB este obligatorie folosirea soneriei si a semnalizarii oficiale pentru a cere timpii de odihna.</p>	8.2, 12.3, D.11 (4, 5)
15.2.2	Înlocuirea înainte de începutul unui set este permisă și trebuie să fie	7.3.4

	înregistrată ca o înlocuire regulamentară în acel set.	
15.3	SUCCESIUNE DE ÎNTRERUPERI	
15.3.1	Cererea pentru unul sau doi timpi de odihnă și o cerere de înlocuire pentru una sau cealaltă din echipe se pot succeda fără să fie necesară o reluare prealabilă a jocului.	15.4, 15.5
15.3.2	Totuși, o echipă nu este autorizată să ceară întreruperi consecutive pentru înlocuiri de jucători în cursul aceleiași întreruperi a jocului. Doi sau mai mulți jucători pot fi înlocuiți în cursul aceleiași întreruperi de joc .	15.5, 15.6.1
15.4	TIMPI DE ODIHNĂ ȘI TIMPI TEHNICI DE ODIHNĂ	
15.4.1	Durata timpilor de odihnă ceruți de fiecare echipa este de 30 de secunde.	D.11 (4)
	Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB, se vor aplica în seturile 1-4 cate doi timpi tehnici de odihna a caror durata este de 60 de secunde si vor fi acordati automat cand echipa care conduce acumuleaza 8 sau 16 puncte.	15.3.1
	In setul decisiv (al 5-lea), nu există "timpi tehnici de odihnă"; numai cate doi timpi de odihnă a cate 30 de secunde fiecare pot fi ceruți de fiecare echipă.	6.3.2
15.4.2	În cursul tuturor timpilor de odihnă jucătorii trebuie să se deplaseze în zona liberă lângă banca lor de rezerve.	
15.5	ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI	D.11 (5)
	O inlocuire este actul prin care un jucator, altul decat LIBERO sau inlocuitorul sau, dupa ce a fost inregistrat de catre scorer, intra in joc pentru a ocupa pozitia unui alt jucator care trebuie sa paraseasca terenul in acel moment. Inlocuirea trebuie autorizata de catre arbitru.	D.11 (5), 15.10, 19.3.2
15.6	LIMITAREA INLOCUIRILOR	
15.6.1	Sunt permise maximum 6 inlocuiri de jucatori pentru fiecare echipa intr-un set. Unul sau mai multi jucatori pot fi inlocuiti in acelasi timp.	
15.6.2	Un jucator din formatia de start poate iesi din joc si reintra, dar numai o singura data intr-un set si numai in pozitia pe care el o ocupa anterior in formatia de start.	7.3.1

15.6.3	Un jucator de rezerva poate intra in joc, dar numai o singura data intr-un set, in locul unui jucator din formatia de start si poate fi inlocuit numai de jucatorul caruia el i-a luat locul.	7.3.1
15.7	<p>ÎNLOCUIRE EXCEPȚIONALĂ</p> <p>Un jucător (cu excepția LIBERO-ului) care nu mai poate continua să joace datorită unei accidentări sau a imbolnavirii va trebui să fie înlocuit regulamentar. Dacă înlocuirea regulamentară nu este posibilă, echipa are dreptul să beneficieze de o înlocuire EXCEPȚIONALĂ, depășind limitele Reguli 15.6.</p> <p>O înlocuire "excepțională" înseamnă că oricare dintre jucătorii care nu se află în teren în momentul accidentării, cu excepția "LIBERO"-ului și a jucătorului pe care acesta l-a schimbat (dacă este cazul), poate substitui jucătorul accidentat. Un jucător accidentat (care a fost înlocuit excepțional) nu mai poate reîntra în joc pe tot parcursul meciului.</p> <p>O înlocuire excepțională nu poate fi în niciun caz însumată cu înlocuirile regulamentare.</p>	15.6, 19.3.3
15.8	<p>ÎNLOCUIRE CA URMARE A UNEI ELIMINARI SAU A UNEI DESCALIFICARI</p> <p>Un jucător ELIMINAT sau DESCALIFICAT trebuie să fie înlocuit imediat printr-o înlocuire regulamentară. Dacă înlocuirea regulamentară nu este posibilă, echipa este declarată INCOMPLETĂ.</p>	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
15.9	ÎNLOCUIRE NEREGULAMENTARĂ	
15.9.1	O înlocuire este neregulamentară dacă depășește limitele stabilite de Regula 15.6 (cu excepția cazurilor prevăzute de Regula 15.7).	
15.9.2	Când o echipă a efectuat o înlocuire neregulamentară și dacă jocul a fost reluat, trebuie aplicată procedura următoare:	8.1, 15.6
15.9.2.1	echipa este penalizată iar adversarul câștigă un punct și serviciul,	6.1.3
15.9.2.2	înlocuirea este corectată,	
15.9.2.3	punctele marcate din momentul comiterii greselii, de către echipa vinovată, sunt anulate. Punctele marcate de echipa adversă sunt menținute.	

15.10	PROCEDURA INLOCUIRILOR	
15.10.1	Inlocuirile de jucatori trebuie sa fie efectuate in zona de inlocuire.	1.4.3, D.1b
15.10.2	Intreruperea pentru o inlocuire de jucatori trebuie sa dureze atat timp cat este necesar pentru a fi inregistrata in foaia de arbitraj si a le permite jucatorilor sa intre si sa iasa din teren.	15.10.3, 25.2.2.3
15.10.3a	Cererea pentru o inlocuire de jucatori o reprezinta insasi intrarea jucatorului(ilor) de rezerva in zona de inlocuire, in timpul unei intreruperi de joc regulamentare, fiind pregatit(i) pentru a intra in joc.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b	In cazul nerespectarii, inlocuirea nu va fi acordata si echipa va fi sanctionata pentru intarziere.	16.2
15.10.3c	Cererea pentru o inlocuire de jucatori este recunoscuta si anuntata de catre scorer prin folosirea unui avertizor sonor (sonerie, fluier, etc.) sau de catre cel de-al doilea arbitru prin fluier.	
	Pentru competitii mondiale si oficiale ale FIVB, vor fi folosite placute numerotate pentru a facilita procedura de inlocuire.	
15.10.4	Daca o echipa intentioneaza sa efectueze mai mult de o inlocuire, toti jucatorii ce urmeaza a intra in teren trebuie sa se prezinte in acelasi timp in zona de inlocuire pentru a fi considerata o inlocuire multipla in cadrul aceleiasi cereri. In acest caz inlocuirile trebuie efectuate succesiv pe perechi de jucatori, una dupa alta.	5.2, 15.2.1, 15.3.2
15.11	CERERI NEFONDATE	
15.11.1	Este nefondată cererea unei întreruperi de joc :	15.
15.11.1.1	în cursul unei faze de joc, în același moment cu sau după fluierul primului arbitru pentru serviciu,	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2	de catre un membru neautorizat al echipei,	15.2.1
15.11.1.3	pentru înlocuirea unui jucător înainte ca jocul să fi fost reluat, după ce aceeași echipă a efectuat o primă înlocuire,	15.3.2
15.11.1.4	după epuizarea numărului autorizat de timpi de odihnă și înlocuiri de jucători.	15.1
15.11.2	Prima cerere nefondata din meci care nu intarzie sau nu influenteaza jocul	15.11.3,

	trebuie sa fie respinsa fara nicio alta consecinta.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Ulterior, orice alta cerere nefondata a aceleiasi echipe in cursul aceluiasi meci, constituie o intarziere a jocului.	16.
16.	ÎNTÂRZIERI DE JOC	
16.1	TIPURI DE ÎNTÂRZIERI	
	Orice acțiune contrară regulilor efectuată de o echipă, care amână reluarea jocului constituie o întârziere, incluzând printre altele :	
16.1.1	întârzierea unei înlocuiri,	15.10.2
16.1.2	prelungirea altor întreruperi de joc după ce a fost dat semnalul de reluare a jocului,	15.
16.1.3	cererea unei înlocuiri neregulamentare,	15.9
16.1.4	repetarea unei cereri nefondate,	15.11.3
16.1.5	întârziere provocată de un membru al echipei.	
16.2	SANCTIUNI PENTRU ÎNTÂRZIERI	D.9
16.2.1	"Avertismentul pentru întârziere" si "penalizarea pentru întârziere" sunt sancțiuni aplicate echipei.	
16.2.1.1	Sanctiunile pentru întârziere raman valabile pentru toata durata jocului.	6.3
16.2.1.2	Toate sancțiunile pentru întârziere trebuie înregistrate în foaia de arbitraj.	25.2.2.6
16.2.2	Prima întârziere dintr-un meci provocata de un membru al echipei va fi sancționată cu "AVERTISMENT PENTRU ÎNTÂRZIERE".	4.1.1, D.11 (25)
16.2.3	A doua și următoarele întârzieri, indiferent de natura lor, provocate de oricare din membrii aceleiași echipe, în același meci, sunt considerate greșeli și sunt sancționate cu "PENALIZARE PENTRU ÎNTÂRZIERE": echipa adversa primește un punct si serviciul.	6.1.3 D.11 (25)
16.2.4	Sanctiunile pentru întârziere acordate înainte sau între seturi vor fi aplicate în următorul set.	18.1
17.	ÎNTRERUPERI DE JOC EXCEPȚIONALE	

17.1	ACCIDENTARE	8.1
17.1.1	Dacă se produce un accident grav în timp ce mingea este în joc, arbitrul trebuie să oprească imediat jocul și să autorizeze personalul medical să pătrundă pe teren. Faza de joc este apoi rejucată.	6.1.3
17.1.2	Dacă un jucător accidentat nu poate fi înlocuit regulamentar sau excepțional, jucătorului îi vor fi acordate 3 minute pentru recuperare. Timpul pentru recuperare este acordat numai o singură dată pentru același jucător în cursul unui meci. Dacă, după expirarea timpului pentru recuperare, jucătorul nu-și poate relua locul în formație, echipa este declarată incompletă.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	INCIDENT EXTERIOR JOCULUI	
	Dacă se produce un incident exterior jocului în cursul meciului, jocul trebuie să fie întrerupt și faza de joc va fi rejucată.	6.1.3
17.3	ÎNTRERUPERI PRELUNGITE	
17.3.1	Cand circumstanțe neprevăzute determină întreruperea meciului, primul arbitru, organizatorii și Comisia de Control, dacă aceasta există, vor decide măsurile care urmează să fie luate pentru restabilirea condițiilor normale.	
17.3.2	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală nu depășește 4 ore:	17.3.1
17.3.2.1	dacă meciul este reluat pe același teren de joc, setul întrerupt va continua normal, de la scorul existent înaintea întreruperii și cu aceeași jucători și poziții pe teren. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile;	1., 7.3
17.3.2.2	dacă meciul este reluat pe un alt teren, setul întrerupt este anulat. Acest set este rejucat cu aceleași formații inițiale și în aceleași poziții pe teren. Rezultatele seturilor jucate anterior rămân valabile.	7.3
17.3.3	În cazul producerii uneia sau mai multor întreruperi a cărei/căror durată totală depășește 4 ore, meciul va fi rejucat în întregime.	

18.	INTERVALE ȘI SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR	
18.1	<p>INTERVALE</p> <p>Un interval este timpul de oprire a jocului între seturi. Toate intervalele au o durată de trei minute.</p> <p>În această perioadă de timp sunt efectuate schimbarea terenurilor de joc și înscrierea formațiilor pe foaia de arbitraj.</p> <p>Intervalul dintre seturile 2 și 3 poate fi extins până la 10 minute dacă organizatorii cer acest lucru.</p>	4.2.4, 18.2, 25.2.1.2
18.2	SCHIMBĂRI ALE TERENURILOR	D.11 (3)
18.2.1	După fiecare set, echipele schimbă terenurile de joc, cu excepția setului decisiv.	7.1
18.2.2	<p>În setul decisiv, de îndată ce prima echipă a realizat punctul 8, trebuie să fie efectuată fără nicio întârziere schimbarea terenurilor de joc, iar pozițiile jucătorilor rămân aceleași.</p> <p>Dacă schimbarea terenurilor nu s-a făcut când o echipă a ajuns la punctul 8, aceasta trebuie să fie efectuată de îndată ce eroarea este observată. Scorul înregistrat în momentul când se efectuează schimbarea rămâne valabil.</p>	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
<p>CAPITOLUL ȘASE</p> <p>JUCĂTORUL LIBERO</p>		
19.	JUCĂTORUL "LIBERO"	
19.1	DESEMNAREA LIBERO-ULUI	
19.1.1	Fiecare echipă are dreptul să desemneze din lista jucătorilor cel mult doi (2) jucători specializați în apărare numiți "LIBERO". Antrenorului îi se permite să desemneze doi LIBERO numai dacă pe foaia de arbitraj sunt trecuți 12 jucători (inclusiv LIBERO-ul).	4.1.1

<p>19.1.2</p>	<p>Toti jucatorii LIBERO trebuie să fie înregistrați în foaia de arbitraj înainte de începerea meciului într-o rubrică specială rezervată pentru acestia.</p> <p><i>Pentru competițiile FIVB, campionatele Mondiale și Competițiile Oficiale toti jucatorii Libero trebuie să fie înregistrați în foaia de arbitraj înainte de începerea meciului numai în rubrica specială rezervată pentru acestia.</i></p>	<p>5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1</p>
<p>19.1.3</p>	<p>Unul dintre jucatorii LIBERO, desemnat de către antrenor înainte de începutul meciului va fi LIBERO <i>initial</i>. Libero-ul aflat în teren este Libero <i>in joc</i>. Dacă echipa folosește și un alt LIBERO acesta va activa ca <i>al doilea</i> LIBERO. Oricare dintre jucatorii Libero poate intra primul în joc</p>	<p>5.</p>
<p>19.1.4</p>	<p>În orice moment al jocului o echipă poate avea în teren numai un singur Libero.</p>	
<p>19.1.5</p>	<p>Un jucător nu poate fi nici capitan de echipă, nici capitan în joc atât timp cât activează ca LIBERO.</p>	
<p>19.2</p>	<p>ECHIPAMENTUL</p>	
<p>19.2</p>	<p>Jucătorul(ii) LIBERO trebuie să poarte un echipament (sau o vestă pentru un LIBERO redenumit) în care cel puțin tricoul să aibă culoare diferită și contrastantă față de coechipieri. Echipamentul jucătorului(ilor) LIBERO poate avea un design diferit dar el trebuie numerotat la fel ca și al celorlalți coechipieri.</p> <p>În campionatul intern ambii jucători LIBERO ai aceleiași echipe trebuie să poarte același fel de echipament de joc (dar diferit de ceilalți jucători ai echipei) având pe el numerele proprii</p> <p><i>Pentru competițiile FIVB, Campionatele Mondiale și competițiile oficiale Libero-ul redenumit trebuie, pe cât posibil, să poarte același stil și culoare de tricou ca și Libero-ul original dar pastrandu-si numarul propriu.</i></p>	<p>4.3</p>
<p>19.3</p>	<p>ACȚIUNI DE JOC CARE IMPLICA LIBERO-UL</p>	
<p>19.3.1</p>	<p>Acțiuni de joc</p>	
<p>19.3.1.1</p>	<p>LIBERO-ului i se permite să schimbe pe oricare dintre jucătorii aflați în linia a doua.</p>	<p>7.4.1.2, 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5</p>
<p>19.3.1.2</p>	<p>Libero-ul poate activa numai ca jucător în linia a doua și nu i se permite să execute un atac efectiv din oricare parte a suprafeței de joc (incluzând</p>	<p>12., 14.1, 14.6.2,</p>

	terenul de joc si zona libera) dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului.	14.6.6
19.3.1.3	Lui (ei) nu i se permite sa serveasca, sa blocheze sau sa efectueze o tentativă de blocaj.	
19.3.1.4	Unui jucător nu i se permite sa execute un atac efectiv dacă, în momentul contactului cu mingea, aceasta este în întregime mai sus decât marginea superioară a fileului și provine dintr-un pas in degete de sus al unui LIBERO aflat în propria zona de atac. Mingea poate fi atacată fara restrictii, dacă LIBERO-ul execută același procedeu aflându-se în afara zonei sale de atac.	1.4.1, 13.3.6, D.1b
19.3.2	Schimbarea jucătorilor de catre LIBERO.	
19.3.2.1	Schimbarile efectuate de un LIBERO nu sunt considerate înlocuiri regulamentare.	15.5
	Ele sunt nelimitate ca număr, dar trebuie să existe o fază de joc finalizata între două schimbari cu LIBERO-ul (cu exceptia cazului in care se efectueaza o rotatie ca urmare a unei penalizari sau Libero-ul <i>in joc</i> devine incapabil sa joace).	6.1.3
19.3.2.2	LIBERO-ul <i>in joc</i> poate fi schimbat doar cu jucătorul in locul caruia a intrat in teren (care a fost schimbat cu el) sau cu <i>al doilea</i> Libero. Antrenorul are dreptul sa schimbe Libero-ul <i>in joc</i> cu <i>al doilea</i> Libero pentru orice motiv, in orice moment al jocului, dar numai dupa o faza de joc finalizata.	
	Unei echipe nu i se permite prezenta in teren a doi LIBERO in acelasi timp.	
19.3.2.3	Schimbarile trebuie sa fie efectuate cand mingea este afara din joc si inainte de fluierul arbitrilor pentru autorizarea serviciului.	8.2, 12.3
19.3.2.4	La începutul fiecărui set, LIBERO-ului nu i se permite sa intre in teren pana cand cel de-al doilea arbitru nu verifica fisa cu pozitia initiala a echipei.	7.3.2, 12.1
19.3.2.5	O schimbare a LIBERO-ului realizata dupa fluierul arbitrilor de autorizare a serviciului, dar inainte de lovitura jucatorului de la serviciu, nu trebuie sa fie respinsa, iar capitanul in joc trebuie informat, dupa terminarea fazei de joc, ca aceasta nu este o procedura permisa si ca urmatoarele cazuri	12.3, 12.4, 19.3.3

	vor fi sanctionate pentru intarziere.	
19.3.2.6	Repetarea schimbarilor efectuate cu intarziere va avea ca efect intreruperea imediata a jocului si va impune o sanctiune de intarziere. Echipa ce urmeaza a servi va fi determinata de rezultatul aplicarii sanctiunii pentru intarziere.	16.2, D.9
19.3.2.7	LIBERO-ul si jucatorul pe care acesta il schimba au voie sa intre și sa iasa din teren numai prin zona de schimbare a LIBERO-ului .	1.4.4, 7.5.1, D.1b
19.3.2.8	Schimbarile jucatorilor Libero trebuie inregistrate in "foaia de control a Libero-ului" (sau in "foaia electronica" daca este folosita in meciul respectiv)	7.7.2, 26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	O schimbare a Libero-ului poate fi considerata ca neregulamentara (printre altele) : - cand este infaptuita fara ca faza de joc sa fie finalizata; - cand Libero-ul este schimbat de alt jucator decat cel pe care l-a schimbat initial.	19.3.2.1
	Consecintele unei schimbari neregulamentare a LIBERO-ului sunt aceleasi precum cele ale unei greseli de rotatie.	7.7.2, 26.2.2.2
19.4	Redesemnarea unui nou LIBERO	
19.4.1	Echipa cu doi jucatori Libero:	
19.4.1.1	Daca o echipa foloseste doi LIBERO si unul dintre ei <i>devine</i> incapabil sa joace (este eliminat, se accidenteaza, se imbolnaveste, etc) echipa poate folosi doar un singur LIBERO, al doilea Libero devenind Libero <i>in joc</i> . Nu va fi admisa o redesemnare a unui nou Libero decat daca Libero-ul <i>in joc este</i> incapabil sa joace pentru tot restul meciului iar Libero-ul ramas este <i>declarat</i> de asemenea incapabil sa joace.	19.3.2.1
19.4.2	Echipa cu un singur Libero :	
19.4.2.1	Daca echipa are inregistrat in foaia de arbitraj un singur LIBERO si acesta este <i>declarat</i> incapabil sa joace, atunci antrenorul poate redesemna ca LIBERO, <u>pentru tot restul meciului</u> , pe oricare dintre jucatorii care nu sunt in teren in momentul redesemnarii (cu exceptia jucatorului schimbat de catre Libero) . Antrenorul (sau capitanul in joc, daca antrenorul nu este prezent la meci) trebuie sa se adreseze celui de-al doilea arbitru pentru a cere redesemnarea.	19.3.2.1

19.4.2.2	Daca si LIBERO-ul redeseminat este <i>declarat</i> incapabil sa joace, atunci antrenorul poate redesemina un alt LIBERO dintre jucatorii care nu sunt in teren in momentul redesealnarii cu specificatia ca LIBERO-ul initial desernnat in foaia de arbitraj nu mai poate reintra in joc.	19.4.2.1
19.4.2.3.	Capitanul de echipa poate renunta la toate drepturile sale pentru a fi redeseminat ca LIBERO, daca acest lucru va fi cerut de catre antrenor	5.1.2, 19.4.2.1, 19.4.2.2
19.4.2.4	Redesealnarea unui LIBERO trebuie inregistrata de catre scorer in rubrica "Observatii". De asemenea trebuie inregistrata pe "foaia de control a Libero-ului" sau in foaia electronica (daca este folosita la meciul respectiv). Jucatorul redeseminat va purta o bluza sau o vesta pentru a arata ca un nou Libero este in joc	7.3.2,19.1.2, 19.3.2.8, 25.2.2.7, 26.2.2.1
19.5	Eliminarea si descalificarea unui Libero Daca un Libero este eliminat sau descalificat, atunci el poate fi schimbat imediat cu celalalt Libero. Daca echipa are un singur Libero inregistrat, atunci ea va juca fara Libero pe toata durata sanctiunii.	21.3.2, 21.3.3
CAPITOLUL SAPTE CONDUITA PARTICIPANȚILOR		
20.	CERINȚELE UNEI CONDUITE	
20.1	CONDUITA SPORTIVĂ	
20.1.1	Participantii trebuie să cunoască regulile oficiale ale jocului de volei si sa le aplice cu strictete.	
20.1.2	Participantii trebuie sa accepte deciziile arbitrilor cu sportivitate, fara a le comenta.	
20.1.3	În caz de dubii, numai capitanului in joc i se permite sa ceara clarificarea situației.	5.1.2.1
20.1.3	Participantii trebuie să se abțină de la acțiuni sau atitudini care ar	

	influența deciziile arbitrilor sau care acoperă greșelile comise de echipa lor.	
20.2	FAIR PLAY	
20.2.1	Participanții trebuie să se comporte respectuos și politicos în spiritul FAIR PLAY-ului, nu numai față de arbitri ci și față de ceilalți oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori.	
20.2.2	În timpul meciului comunicarea între membrii echipei este permisă.	5.2.3.4
21.	CONDUITA INCORECTĂ ȘI SANȚIONAREA EI	
21.1	CONDUITA INCORECTĂ MINORĂ	
	Conduita incorectă minoră nu face obiectul unei sancțiuni. Este de datoria primului arbitru să prevină echipele de a se apropia de nivelul sancționabilității, folosind avertismente verbale sau prin gestică mâinilor, către un membru al echipei sau către echipă prin căpitanul în joc al acesteia.	5.1.2, 21.3
	Acest avertisment nu constituie o sancțiune și nu are consecințe imediate. Nu va fi înregistrat în foaia de arbitraj.	
21.2	CONDUITE INCORECTE CARE DUC LA SANȚIUNI	
	Conduita incorectă a unui membru al echipei față de oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori este clasificată în trei categorii, în funcție de gravitatea ofensei.	4.1.1
21.2.1	CONDUITA NESPORTIVĂ: acțiune contra bunelor maniere sau a principiilor moralei sau orice alta actiune exprimând disprețul.	
21.2.2	CONDUITA OFENSATOARE: cuvinte sau gesturi defăimătoare ori insultătoare.	
21.2.3	AGRESIUNE: atac fizic efectiv sau comportament agresiv ori amenintator .	
21.3	GRADAREA SANȚIUNILOR	D.9

	În funcție de aprecierea primului arbitru și în funcție de gravitatea ofensei, sancțiunile care vor fi aplicate și înregistrate în foaia de arbitraj sunt : Penalizare, Eliminare sau Descalificare.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	PENALIZARE	D.11 (6)
	Prima conduită nesportivă în meci a oricărui membru al echipei va fi penalizată cu un punct si serviciul va fi acordat adversarului.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	ELIMINARE	D.11 (7)
21.3.2.1	Un membru al echipei care a fost sancționat cu eliminare nu va mai juca în tot restul setului și va trebui să rămână așezat în aria de pedeapsă fara nicio alta consecinta. Un antrenor eliminat își pierde dreptul de a mai interveni în acel set și trebuie sa rămâna așezat în aria de pedeapsă.	1.4.6 , 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D.1a, D.1b
21.3.2.2	Prima conduită ofensatoare a unui membru al echipei va fi sancționată cu eliminare, fără alte consecințe.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	A doua conduită nesportivă în același meci a aceluiași membru al echipei este sancționată cu eliminare fără alte consecințe.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	DESCALIFICARE	D.11 (8)
21.3.3.1	Un membru al echipei care este sancționat cu descalificare trebuie sa paraseasca suprafata de control a competiției pentru tot restul meciului, fără alte consecințe.	4.1.1, D.1a
21.3.3.2	Prima amenintare de agresiune sau atacul fizic efectiv sau tentativa sunt sanctionate cu descalificare fara alte consecinte.	21.2.3
21.3.3.3	A doua conduită ofensatoare în același meci a aceluiași membru al echipei este sancționată cu descalificare, fără alte consecințe.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	A treia conduită nesportivă în același meci a aceluiași membru al echipei este sancționată cu descalificare, fără alte consecințe.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APLICAREA SANCTIUNILOR PENTRU CONDUITA INCORECTĂ	
21.4.1	Toate sancțiunile pentru conduită incorectă sunt sancțiuni individuale, rămânând valabile pe întregul meci și sunt înregistrate în foaia de arbitraj.	21.3, 25.2.2.6

21.4.2	Repetarea conduitei incorecte de către același membru al echipei în același meci va fi sancționată progresiv (fiecărei alte conduite incorecte noi a aceluiași membru al echipei i se va aplica o sancțiune din ce în ce mai severă).	4.1.1, 21.2, 21.3, D.9
21.4.3	Eliminarea sau descalificarea ca urmare a unei conduite ofensatoare sau agresiuni nu necesită o altă sancțiune prealabilă.	21.2, 21.3
21.5	<p>CONDUITA INCORECTĂ ÎNAINTE ȘI ÎNTRE SETURI</p> <p>Orice conduită incorectă înainte sau între seturi este sancționată în conformitate cu Regula 21.3, iar sancțiunile sunt aplicate în setul următor.</p>	18.1, 21.2, 21.3
21.6	<p>CARTONAȘE ARĂTATE PENTRU SANCTIUNI</p> <p>AVERTISMENT : verbal sau gest al mâinii, fără cartonaș</p> <p>PENALIZARE : cartonaș galben</p> <p>ELIMINARE : cartonaș roșu</p> <p>DESCALIFICARE : cartonaș galben și roșu (împreună)</p>	D.11 (6, 7, 8) 21.1 21.3.1 21.3.2 21.3.3
<p>ARBITRII, RESPONSABILITATILE LOR SI SEMNALIZARILE OFICIALE</p>		
<p>CAPITOLUL OPT</p>		
<p>ARBITRI</p>		
22.	<p>CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI</p>	
22.1	<p>COMPONENȚĂ</p> <p>Corpul de arbitraj pentru un meci este compus din următorii oficiali:</p> <p>primul arbitru</p> <p>al doilea arbitru</p> <p>scorer</p>	23. 24. 25.

	patru (doi) asistenți de linie.	27.
	Plasamentul lor este indicat în Figura 10. Pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB este obligatoriu să se recurgă la serviciile unui al doilea scorer.	26.
22.2	PROCEDURI	
22.2.1	Numai primul arbitru și cel de-al doilea arbitru pot să fluiera în timpul meciului:	
22.2.1.1	primul arbitru fluiera pentru a semnaliza autorizarea serviciului care începe o fază de joc;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	primul arbitru și cel de-al doilea arbitru fluiera pentru a finaliza o fază de joc, cu condiția ca ei să fie siguri că a fost comisă o greșală și au identificat natura acesteia.	
22.2.2	Primul arbitru și cel de-al doilea arbitru pot fluiera în timp ce jocul este oprit pentru a face cunoscut că ei autorizează sau resping o cerere a unei echipe.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Imediat după fluierul unuia dintre arbitri care semnalează finalizarea unei faze de joc, aceștia trebuie să indice prin semnalizarile oficiale:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	dacă greșala este fluierată de către primul arbitru, el/ea va indica: a) echipa care va servi, b) natura greșelii, c) jucătorul care a greșit (dacă este necesar). Cel de-al doilea arbitru repetă semnalizările primului arbitru.	12.2.2 , D11 (2)
22.2.3.2	Dacă greșala este fluierată de către cel de-al doilea arbitru, el/ea va indica: a) natura greșelii, b) jucătorul care a greșit (dacă este necesar), c) apoi va aștepta până când primul arbitru va indica echipa care va servi, după care va repeta semnalizarea acestuia.	12.2.2
	În acest caz primul arbitru nu mai arată nici natura greșelii nici jucătorul care a greșit, ci numai echipa care va servi.	D.11 (2)
22.2.3.3	In cazul unui atac neregulamentar al unui jucator din linia a doua sau al	12.2.2 ,

	jucatorilor LIBERO, ambii arbitrii vor proceda conform regulilor 22.2.3.1 si 22.2.3.2	13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, D.11 (21)
22.2.3.4	In cazul unei duble greseli amandoi arbitrii vor indica in urmatoarea ordine: a) natura greșelii, b) jucătorii care au greșit (dacă este necesar), d) echipa care va servi, dupa cum va indica primul arbitru.	17.3, D.11 (23) 12.2.2, D.11 (2)
23. PRIMUL ARBITRU		
23.1 PLASAMENT	Primul arbitru își îndeplinește atribuțiile funcției stând în picioare sau așezat pe un scaun - platformă de arbitraj, situat la unul din capetele fileului. Privirea arbitrului trebuie să fie la o înălțime de aproximativ 50 cm deasupra fileului.	D.1a, D.1b, D.10
23.2 AUTORITATE		
23.2.1	Primul arbitru conduce meciul de la început până la sfârșit. Deciziile sale sunt suverane asupra tuturor celorlalți oficiali și membri ai echipelor. În timpul meciului, deciziile primului arbitru sunt suverane. Primul arbitru este autorizat să anuleze deciziile altor oficiali, dacă el consideră că acele decizii au fost eronate. Primul arbitru poate chiar să înlocuiască un oficial care nu-și îndeplinește corect răspunderile sale.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Primul arbitru controlează, de asemenea, activitatea culegătorilor de mingi, a ajutoarelor pentru uscarea și a celor pentru ștergerea rapidă a podelei.	3.3
23.2.3	Primul arbitru este împuternicit să decidă asupra tuturor problemelor în legătură cu jocul, inclusiv asupra celor care nu sunt prevăzute de	

	prezentele Reguli.	
23.2.4	Primul arbitru nu trebuie să permită nicio discuție privind deciziile sale. Totuși, la cererea căpitanului în joc, primul arbitru va da o explicație privind aplicarea sau interpretarea Regulilor pe baza cărora el și-a întemeiat decizia. În cazul când căpitanul în joc, nu este de acord cu explicația primită de la primul arbitru și optează să depună un protest împotriva deciziei, el/ea trebuie imediat să-și rezerve dreptul sau de a înregistra în foaia de arbitraj acest protest la finalul meciului. Primul arbitru trebuie să autorizeze acest drept al capitanului în joc.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Primului arbitru îi revine răspunderea de a decide înaintea și în timpul meciului dacă aria de joc, instalațiile și echipamentele precum și condițiile existente permit sau nu desfășurarea jocului.	Capitolul 1, 23.3.1.1
23.3	RESPONSABILITATI	
23.3.1	ÎNAINTEA MECIULUI, primul arbitru:	
23.3.1.1	inspectează condițiile ariei de joc, mingile și celelalte echipamente,	Capitolul 1, 23.2.5
23.3.1.2	efectuează tragerea la sorți în prezenta căpitanilor celor două echipe,	7.1
23.3.1.3	controlează încălzirea oficială a echipelor.	7.2
23.3.2	IN TIMPUL meciului primul arbitru este autorizat :	
23.3.2.1	să avertizeze membrii echipelor,	21.1
23.3.2.2	să sancționeze conduitele incorecte și întârzierile de joc,	16.2, 21.2
23.3.2.3	să decidă asupra:	
	a) greșelilor jucătorului la serviciu și greșelilor de poziție ale echipei la serviciu, inclusiv paravanul,	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D.4
	b) greșelilor în jocul cu mingea,	9.3
	c) greșelilor comise deasupra fileului și în partea sa superioară,	11.3.1, 11.4.1,

	<p>d) greșelilor loviturii de atac efectuate de LIBERO si de jucatorii din linia a doua,</p> <p>e) unui atac efectiv executat de un jucator asupra unei mingi aflata deasupra marginii superioare a fileului provenita din pasul de sus, in degete, al unui LIBERO aflat in propria zona de atac,</p> <p>f) mingii care traversează in totalitate spațiul inferior,</p> <p>g) blocajului efectiv al jucatorilor din linia a doua sau a tentativei de blocaj a LIBERO-ului.</p>	<p>11.4.4 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D.11 (21)</p> <p>1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D.11 (21)</p> <p>8.4.5, 24.3.2.7, D.5</p> <p>14.6.2, 14.6.6, D.11 (12)</p>
23.3.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI el verifică și semnează foaia de arbitraj.	25.2.3.3
24	AL DOILEA ARBITRU	
24.1	PLASAMENT	
	Al doilea arbitru își îndeplinește atribuțiile funcției stând în picioare, în afara terenului de joc, in apropierea stâlpului fileului situat pe partea opusă scaunului de arbitraj și cu fața catre primul arbitru.	D.1a, D.1b, D.10
24.2	AUTORITATE	
24.2.1	Al doilea arbitru este asistentul primului arbitru, dar el are, de asemenea, propria sferă de competență. Dacă primul arbitru devine inapt să asigure îndeplinirea atribuțiilor sale, al doilea arbitru poate să înlocuiască primul arbitru.	24.3
24.2.2	Al doilea arbitru poate, de asemenea, dar fără să fluiere, să semnalizeze greșelile care nu intră în competența sa, dar el nu trebuie să insiste asupra lor pe lângă primul arbitru.	24.3
24.2.3	Al doilea arbitru controlează activitatea scorerului(ilor).	25.2, 26.2
24.2.4	Al doilea arbitru controlează membrii echipelor de pe băncile de rezerve și raportează primului arbitru orice conduită incorectă a acestora.	4.2.1

24.2.5	Al doilea arbitru controlează jucătorii aflați în aria de încălzire.	4.2.3
24.2.6	Al doilea arbitru autorizează întreruperile, controlează durata lor și respinge cererile nefondate.	15., 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Al doilea arbitru controlează numărul timpilor de odihnă și al înlocuirilor utilizate de fiecare echipă și semnalează primului arbitru și antrenorului echipei care le-a cerut al 2-lea timp de odihnă și a 5-a și a 6-a înlocuire de jucători.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	În cazul accidentării unui jucător, al doilea arbitru autorizează o înlocuire excepțională sau acordă un timp de recuperare de 3 minute.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Al doilea arbitru verifică starea suprafeței de joc, mai ales în zona de atac. El de asemenea verifică, în timpul meciului, dacă mingile îndeplinesc permanent condițiile regulamentare.	1.2.1, 3.
24.2.10	Al doilea arbitru supraveghează membrii echipelor aflați în aria de pedeapsă și aduce la cunoștința primului arbitru toate conduitele incorecte.	1.4.6, 21.3.2
24.3	RESPONSABILITATI	
24.3.1	LA ÎNCEPUTUL FIECĂRUI SET și la schimbarea terenurilor de joc în setul decisiv, precum și de fiecare dată când este necesar, al doilea arbitru verifică dacă pozițiile efective ale jucătorilor din teren în momentul respectiv corespund cu cele de pe fișele de poziție.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, al doilea arbitru decide, fluieră și semnalizează:	
24.3.2.1	pătrunderea în terenul advers și în spațiul de sub fileu,	11.2, D.5
24.3.2.2	greșelile de poziție ale echipei la primire,	7.5, D.4
24.3.2.3	contactul greșit cu fileul, în partea sa inferioară, sau cu antena situată pe partea sa de teren,	11.3.1
24.3.2.4	blocajul efectiv al jucătorilor din linia a doua sau tentativa de blocaj a LIBERO-ului; sau atacul neregulamentar al jucătorilor din linia a doua sau al LIBERO-ului,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D.11 (12)

24.3.2.5	contactul mingii cu un obiect exterior,	8.4.2, 8.4.3
24.3.2.6	contactul mingii cu solul cand primul arbitru nu poate vedea din pozitia sa acel contact,	8.3
24.3.2.7	mingea care traverseaza fileul total sau partial prin afara spațiului de trecere catre terenul de joc advers sau care atinge antena situată de partea sa de teren.	8.4.3, 8.4.4, D.5
24.3.3	La sfârșitul meciului el semnează foaia de arbitraj.	25.2.3.3
25. SCORER		
25.1 PLASAMENT		
	Scorerul execută sarcinile sale așezat la masa scorerului, pe partea opusă cu fața catre primul arbitru.	D.1a, D.1b, D.10
25.2 RESPONSABILITATI		
	Scorerul ține foaia de arbitraj în conformitate cu regulile, colaborând cu cel de-al doilea arbitru.	
	Scorerul utilizează o sonerie sau un alt avertizor sonor pentru a semnală neregulile sau pentru a informa arbitrii conform responsabilitatilor sale.	
25.2.1	ÎNAINTEA MECIULUI ȘI A SETULUI, scorerul:	
25.2.1.1	înscris datele jocului și ale echipelor, inclusiv numele si numarul jucatorului LIBERO, conformându-se procedurilor în vigoare și obține semnăturile căpitanilor și antrenorilor celor două echipe;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
25.2.1.2	înregistrează formația de start a fiecărei echipe pe baza fișelor de poziție;	5.2.3.1, 7.3.2
	Dacă nu primește la timp fișele de poziție, el trebuie să anunțe imediat cel de-al doilea arbitru.	
25.2.2	ÎN TIMPUL MECIULUI, scorerul:	
25.2.2.1	înregistrează punctele marcate;	6.1
25.2.2.2	controlează ordinea rotației la serviciu a fiecărei echipe și semnalează	12.2

	arbitrilor orice eroare imediat după lovitura serviciului;	
25.2.2.3	este imputernicit sa accepte si sa anunte cererile pentru inlocuiri de jucatori folosind un avertizor sonor (sonerie, fluier, etc.). El inregistreaza inlocuirile de jucatori si timpii de odihna, controleaza numarul lor si il informeaza pe cel de-al doilea arbitru despre acest lucru;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	anunță arbitrilor orice cerere de întrerupere contrară regulilor;	15.11
25.2.2.5	anunță arbitrilor sfârșitul seturilor și marcarea celui de-al 8-lea punct în setul decisiv;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	înregistrează toate sancțiunile si cererile nefondate;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	înregistrează toate celelalte evenimente la indicațiile celui de-al doilea arbitru (ex.: înlocuiri excepționale, timpi de recuperare, întreruperi prelungite ale jocului, incidente exterioare jocului, etc).	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.2.8	controleaza pauzele intre seturi	18.1
25.2.3	LA SFÂRȘITUL MECIULUI, scorerul:	
25.2.3.1	înscris rezultatul final;	6.3
25.2.3.2	în cazul unei reclamații, si cu autorizarea prealabilă a primului arbitru, înscris sau permite căpitanului echipei/capitanului in joc să înscris pe foaia de arbitraj o declarație cu privire la incidentul contestat;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	după ce a semnat el însuși foaia de arbitraj, obține semnăturile căpitanilor și apoi ale arbitrilor.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26.	SCORERUL ASISTENT	
26.1	PLASAMENT	22.1,
	Scorerul asistent isi indeplineste functiile stand langa scorer la masa acestuia.	D.1a, D.1b, D.10
26.2	RESPONSABILITATI	19.3
	El/ea inregistreaza schimbarile jucatorilor Libero.	

	<p>El/ea sprijina munca scorerului in indatoririle administrative ale acestuia.</p> <p>Daca scorerul nu mai este capabil sa-si continue activitatea, scorerul asistent il inlocuieste.</p>	
26.2.1	INAINTEA MECIULUI si a setului scorerul asistent :	
26.2.1.1	pregateste foaia de control a LIBERO-ului,	
26.2.1.2	pregateste foaia de arbitraj de rezerva,	
26.2.2	IN TIMPUL meciului scorerul asistent :	
26.2.2.1	inregistreaza detaliile schimbarilor LIBERO-ului,	19.3.1.1
26.2.2.2	anunta arbitrii greselile in schimbarile LIBERO-ului folosind un avertizor sonor,	19.3.2.1
26.2.2.3	semnalizeaza inceputul si sfarsitul T.T.O.,	15.4.1
26.2.2.4	opereaza tabela manuala de scor de pe masa scorerului,	
26.2.2.5	verifica concordanta intre tabelele de scor,	25.2.2.1
26.2.2.6	daca e necesar, actualizeaza foaia de arbitraj de rezerva si o preda scorerului,	25.2.1.1
26.2.3	La sfarsitul meciului scorerul asistent :	
26.2.3.1	semneaza fisa de control a LIBERO-ului si o prezinta pentru verificare,	
26.2.3.2	semneaza foaia de arbitraj.	
27.	ASISTENȚII DE LINIE	
27.1	PLASAMENT	
	<p>Dacă se utilizează numai doi asistenți de linie, ei se vor plasa în diagonală, în colțurile terenului situate cel mai aproape de mâna dreaptă a fiecărui arbitru și la o distanță de 1 până la 2 m de colț.</p> <p>Fiecare din ei controlează atât linia de fund cât și linia laterală situate pe partea sa.</p>	D.1a,D.1b, D.10

	<p>Pentru competițiile mondiale si oficiale ale FIVB este obligatoriu să se recurgă la serviciile a patru asistenți de linie.</p> <p>Ei stau în picioare, în zona liberă, la o distanță de 1 până la 3 metri de fiecare colț al terenului de joc, în prelungirea imaginată a liniei pe care o controlează.</p>	D.10
27.2	RESPONSABILITATI	
27.2.1	Asistenții de linie execută sarcinile postului lor utilizând un steag (40 x 40 cm) în maniera indicată în Diagrama 12 si semnalizeaza:	
27.2.1.1	mingea "în teren" și "afară" de fiecare dată când mingea cade aproape de linia(liniile) lor,	8.3,8.4, D.12(1,2)
27.2.1.2	mingile "afară" atinse în prealabil de echipa care a recepționat mingea,	8.4,D.12(3)
27.2.1.3	mingea care atinge antena, mingea servită care depășește fileul prin afara spațiului de trecere etc.,	8.4.3,8.4.4, 10.1.1,D.5, D.12(4)
27.2.1.4	dacă oricare dintre jucători (cu excepția jucătorului la serviciu) pășește în exteriorul terenului de joc propriu în momentul loviturii serviciului,	7.4,12.4.3, D.12(4)
27.2.1.5	greșelile de picior ale jucătorului la serviciu,	12.4.3
27.2.1.6	orice contact cu antena de pe partea sa de teren a unui jucator care participa la o actiune de joc sau influenteaza jocul,	11.3.1,11.4.4 D.12(4)
27.2.1.7	mingea care traverseaza planul vertical al fileului prin afara spatiului de trecere sau care atinge antena pe partea sa de teren.	10.1.1,D.5, D.12(4)
27.2.2	La cererea primului arbitru, asistentii de linie trebuie să repete semnalizarea lor.	
28.	SEMNALIZARI OFICIALE	
28.1	SEMNALIZARILE OFICIALE ALE ARBITRILOR	D.11
	Arbitrii trebuie să indice, folosind semnalizarile oficiale, natura greșelii fluierate sau scopul întreruperii autorizate. Semnalizarea va fi menținută pentru un moment și, dacă este executată cu o singură mână, aceasta va corespunde părții echipei care a greșit sau care a cerut întreruperea.	

28.2	SEMNALIZĂRILE CU STEAGUL ALE ASISTENȚILOR DE LINIE Asistenții de linie trebuie să indice, folosind semnalizarile oficiale, natura greșelii observate și să o mențină pentru un timp.	D.12
------	--	------

DEFINIȚII

ARIA DE CONTROL COMPETIȚIONALĂ: este un coridor situat de jur împrejurul terenului de joc și a zonei libere, care include toate spațiile până la barierele despărțitoare (de public) sau panourile delimitatoare (D1a).

ZONE: acestea sunt porțiuni în interiorul ariei de joc (ex. terenul de joc și zona liberă) definite în scopuri specifice (sau cu restricții speciale) în cadrul textului regulii. Acestea cuprind: zona de atac, zona de serviciu, zona de înlocuiri, zona liberă, zona de apărare și zona de schimbare a Liberoului.

ARII: acestea sunt porțiuni ale podelei situate în AFARA zonei libere, prezentate în regulament ca având funcții specifice. Acestea sunt: aria de încălzire și aria de pedeapsa.

SPAȚIUL INFERIOR: acesta este spațiul delimitat la partea sa superioară de către banda inferioară a fileului și corzile care îl întind/prind de stâlpi, în lateral de către stâlpi iar jos de suprafața de joc.

SPAȚIUL DE TRECERE: este delimitat

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

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

SPAȚIUL EXTERIOR: se află în planul vertical al fileului în afara spațiului de trecere și a spațiului inferior.

ZONA DE ÎNLOCUIRI: este partea din zona liberă prin care se efectuează înlocuirile de jucători.

NUMAI CU ACORDUL FIVB: această afirmație recunoaște că atâta timp cât există reglementări asupra standardelor și specificații ale echipamentelor și ale materialelor auxiliare, pot fi situații când reglementări speciale pot fi făcute de către FIVB cu scopul de a promova (încuraja, dezvolta) jocul de volei sau pentru a testa reguli noi.

STANDARDE FIVB: specificații sau limitări tehnice definite de către FIVB pentru producătorii de echipamente.

ARIA DE PEDEAPSĂ: în fiecare jumătate a ariei de control competiționale există o arie de pedeapsă localizată în spatele prelungirii imaginare a liniei de fund a terenului, în afara zonei libere și trebuie plasată la o distanță de minimum 1,5 m în spatele capătului băncii de rezerve.

GREȘEALĂ: - o acțiune de joc contrară regulilor;

- o încălcare a regulilor, alta decât o acțiune de joc.

DRIBLING: a se înțelege lovirea mingii de podea (de obicei ca o pregătire de lansare pentru serviciu); alte acțiuni premergătoare pot include (printre altele) trecerea mingii dintr-o mână în alta.

TIME-OUT TEHNIC: acest fel de timp de odihnă, în plus față de timpii de odihnă obișnuiți, are menirea specială de a permite promovarea voleiului prin

analizarea jocului și pentru a lăsa loc momentelor publicitare; timpii tehnici de odihnă sunt obligatorii pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB.

CULEGĂTORI DE MINGI: acestia sunt persoanele a căror sarcină este de a menține fluenta jocului prin transmiterea mingii – prin rostogolire pe podea – către jucătorul de la serviciu, între fazele de joc.

PUNCT LA FIECARE FAZĂ CÂȘTIGATĂ: acesta este sistemul prin care o echipă marchează un punct la fiecare fază de joc câștigată.

INTERVAL: este timpul dintre seturi; schimbarea terenurilor în setul al cincilea nu face obiectul (nu va fi tratată) ca și un interval.

PRECAUȚIUNE/PREVENIRE/AVERTIZARE: o mustrare (dojană) îngăduitoare a primului arbitru către căpitanul în joc al unei echipe referitoare la întârzierea unei schimbări a Liberoului.

OBIECT EXTERIOR : un obiect sau o persoana care, aflându-se în afara terenului de joc sau aproape de limita spațiului liber de joc, obstructionează zborul mingii. De exemplu: lampile de pe plafon, scaunul arbitrului, echipamentul TV, masa scorerului, stalpii fileului. Printre obiectele exterioare nu se numără și antenele, atât timp cât ele sunt considerate ca făcând parte din fileu.