



INSTRUCȚIUNI ȘI LINII DIRECTOARE PENTRU ARBITRI

Ediția 2020

Adaptare de Alin Mateizer



INTRODUCERE

Aceste instrucțiuni sunt valabile pentru competițiile internaționale de top. Datorită importanței acestor evenimente sportive, toți arbitrii trebuie să fie pregătiți să-și desfășoare activitatea fiind în cea mai bună condiție fizică și psihică. Este necesar ca toți arbitrii internaționali să conștientizeze cât de importantă este activitatea lor pentru voleiul modern.

Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj a FIVB (R&RGC) face un apel către toți arbitrii care vor oficia la competiții, să studieze cu atenție Regulamentul Jocului de Volei (2017-2020), aceste Instrucțiuni și Linii Directoare, precum și Casebook-ul dar și materialele existente pe platforma FIVB E-learning. pentru a face acest sport să devină mai alert și cât mai lipsit de întreruperi.

Politica FIVB în 2020 este de a încuraja un arbitraj cât mai **subtil**, adică a interveni cât mai puțin posibil în meci cu scopul de a facilita desfășurarea spectacolului. Arbitrii nu trebuie să vâneze greselile.

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

Un bun arbitru ajută la realizarea acestui spectacol prin rămânerea în fundal. Un arbitru slab va stânjeni spectacolul prin dorința lui de a fi în prim planul acțiunii, fapt care este împotriva cerințelor FIVB.

Totuși, comportamentul negativ și gesturile incorecte față de adversari sau protestele la deciziile arbitrilor, precum și gesturile, acțiunile sau cuvintele agresive, nepotrivite către oficialii meciurilor sunt cu desăvârșire interzise și trebuie sancționate.

ANALIZA REGULILOR DE JOC

REGULA 1 - ARIA DE JOC

1. Subcomisia de Arbitri, ca parte a Comitetului de Control, trebuie să verifice cu două zile înainte de competiție atât dimensiunile cât și calitatea liniilor de delimitare. Dimensiunile terenului sunt cu atât mai importante în cazul existenței unui sistem Hawk-Eye. Verificarea trebuie făcută înaintea calibrării sistemului Hawk-Eye.



REGULA 2 - FILEUL ȘI STÂLPII

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



7. La competițiile mondiale și oficiale ale FIVB este obligatoriu să existe o tabelă de marcaj electronică, precum și una manuală la masa scorerului (sau o tabelă Lite score). Chiar dacă folosim Litescore trebuie să existe și o tablă manuală - în cazul unei probleme tehnice.

REGULA 3 - MINGEA

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

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

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

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

În timpul meciului, când mingea este afară din joc:

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



REGULA 4 - ECHIPELE

1. Delegația echipei poate fi formată din maximum 17 persoane între care 12 jucători (dintre ei pot fi cel mult 2 Libero) și maximum 5 oficiali. Cei 5 oficiali acceptați pe bancă sunt aleși de antrenorul principal cu condiția ca ei să fie prezenți pe formularul O2-bis.

Pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB, în foaia de arbitraj pot fi înregistrați și pot juca în meci până la 14 sportivi.

Dacă, pentru competițiile seniorilor, mondiale și oficiale ale FIVB, medicul și terapeutul nu fac parte dintre cei cinci înregistrați în foaia de arbitraj, ei trebuie să stea în spatele băncii de rezervă, în interiorul ariei de control și pot interveni doar la solicitarea arbitrilor, pentru a rezolva o problemă medicală a unui membru al echipei. Terapeutul (chiar dacă nu este înregistrat pe foaia de arbitraj) poate participa la încălzire, până în momentul începerii încălzirii oficiale la fileu.

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

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

2. În cazul în care este permis ca echipa să aibă mai mult de 12 jucători, este obligatoriu ca echipa să joace cu doi Libero.
3. Antrenorul și căpitanul echipei (care verifică și semnează foaia de arbitraj sau lista cu jucătorii echipei în cazul foii electronice) sunt responsabili pentru identitatea jucătorilor înscriși.
4. Primul arbitru trebuie să verifice echipamentul membrilor echipelor. El/ea trebuie să aducă la cunoștința Delegatului Tehnic orice neregularitate cu privire la echipamentul jucătorilor sau al oficialilor echipelor și, apoi, să urmeze instrucțiunile acestuia. Jucătorii unei echipe trebuie să poarte același echipament iar tricourile trebuie să nu fie în afara șorturilor. În caz contrar, arbitrul este obligat să ceară jucătorului într-un mod politicos să-și aranjeze ținuta introducând tricoul în șort, în special la începutul meciului și al seturilor. Tricourile mulate ce nu se poartă în șort, sunt însă acceptate.
Căpitanul echipei trebuie să poarte o bandă (8x2 cm) sub numărul de pe piept, care să fie ușor de văzut pe durata întregului meci. Arbitrii trebuie să verifice acest lucru la începutul meciului.
5. Înainte meciului arbitrii trebuie să verifice dacă numerele de pe echipamentul de joc sunt aceleași cu cele înscrise în lista cu componența echipei din foaia de arbitraj. În acest mod se evită situațiile neplăcute ce pot apărea ulterior.



6. Jucătorii din aria de încălzire nu pot folosi mingiile pe parcursul seturilor dar se pot încălzi cu echipament individual (ex. benzi elastice)
7. Grupul oficialilor (staful tehnic) aflați pe banca de rezerve (conform autorizării prealabile) trebuie să se conformeze următoarelor opțiuni de purtare a echipamentului:
 - 7.1 toți să poarte trening și tricou de aceeași culoare și model, *sau*
 - 7.2 toți să poarte sacou, cămașă, cravată (pentru bărbați) și pantaloni lungi de aceeași culoare și model, cu excepția terapeutului care poate purta treningul echipei și tricou.Asta înseamnă că în cazul în care antrenorul își scoate haina sau bluza de trening, și ceilalți oficiali trebuie să și le scoată la rândul lor în același moment, pentru a păstra o ținută uniformă.

REGULA 5 - CONDUCĂTORII ECHIPEI

1. Primul arbitru trebuie să se informeze cine este căpitanul în joc și cine este antrenorul, singurii care pot interveni în timpul meciului. Arbitrii trebuie să știe pe tot parcursul meciului cine sunt căpitanii în joc.
2. Dacă un căpitan de echipă cere o explicație primului arbitru cu privire la aplicarea unei reguli de joc, acesta din urmă este obligat să răspundă, nu numai prin repetarea semnalizării ci și utilizând limba oficială a FIVB (engleza), vorbind pe scurt, folosind expresii din Regulamentul Jocului de Volei. Căpitanul în joc are dreptul să ceară explicații, în numele colegilor săi de echipă, doar asupra aplicării sau interpretării unei reguli de joc.
3. Cu excepția întreruperilor de joc regulamentare (time-out și înlocuiri de jucători), antrenorul nu are dreptul să ceară altceva membrilor corpului de arbitraj. În cazul în care pe tabela de marcaj nu este înscris numărul de întreruperi regulamentare deja consumate și/sau nu este afișat ori nu este corect scorul, antrenorul se poate informa la scorer, dar numai atunci când mingea este afară din joc.
4. Antrenorul nu are dreptul de a deranja jocul sau prestația oficialilor (arbitrii, asistenți de linie) Antrenorul nu are dreptul de a intra în teren pentru nici un motiv cu excepția cazului în care ajută un jucător accidentat. Antrenorul nu are dreptul de se adresa sau protesta către arbitrii, cu excepția în care trebuie să răspundă unor lămuriri legate de solicitările de Challenge.

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

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



REGULA 7 - STRUCTURA JOCULUI

1. Imediat ce se termină setul, al doilea arbitru trebuie să ceară antrenorului fișa cu poziția inițială pentru setul următor în scopul evitării prelungirea intervalului de 3 minute dintre seturi.
Dacă antrenorul întârzie sistematic reluarea jocului, prin nepredarea la timp a fișei cu poziția inițială (se aplică și în varianta electronică), primul arbitru trebuie să sancționeze echipa pentru întârziere.
2. În cazul unei greșeli de poziție, după semnalizarea oficială, arbitrul trebuie să arate și jucătorii care au greșit. Dacă un capitan în joc solicită explicații suplimentare, atunci al doilea arbitru trebuie să scoata din buzunarul său fișa cu poziția inițială (sau să verifice tableta de pe stâlp) și să-i arate căpitanului (pe fișă sau pe tabletă) jucătorii care au comis greșeala. Trebuie protejată poziția echipei adverse.
3. Dacă serviciul nu a fost executat în concordanță cu ordinea la rotație iar acest lucru se descoperă la sfârșitul fazei, un singur punct va fi acordat echipei la serviciu. (R.7.7.1.1.)

REGULA 8 - SITUAȚII DE JOC

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

REGULA 9 - JUCAREA MINGII

1. Împiedicarea jucării mingii, în zona liberă, de către asistenții de linie, al doilea arbitru sau antrenori:
 - dacă mingea lovește un antrenor atunci mingea este considerată "afară" (Regula 8.4.2).
 - dacă mingea lovește un oficial atunci mingea este considerată "afară" (Regula 8.4.2).; nu se repetă faza decât dacă al doilea arbitru sau un asistent de linie se inter pune clar acțiunii de jucarea a mingii/
 - dacă un jucător se sprijină pe un oficial sau pe un antrenor pentru a juca mingea atunci se consideră "lovitură ajutată" (Regula 9.1.3), greșeala fiind a jucătorului.



2. Se subliniază că trebuie sancționate prin fluier doar greșelile care au fost văzute. Primul arbitru trebuie să privească doar partea corpului care este în contact cu mingea. În aprecierea lovirii mingii, el nu trebuie să fie influențat nici de poziția corpului înainte sau după lovire și nici de sunetul contactului cu mingea. Comisia de Reguli de Joc și Arbitraj a FIVB insistă asupra faptului că arbitrii trebuie să permită atât lovirea de sus din degete a mingii, cât și oricare alt contact care este legal conform regulamentului, evitând exagerarea sancționării „mingei duble”

3. Pentru a înțelege mai bine Regula 9.2.2 (“Mingea nu trebuie să fie prinsă și/sau aruncată. Ea poate ricoșa în orice direcție”):

O minge jucată este definită de faptul că mingea ricoșează din punctul de contact, în timp ce o minge aruncată implică două acțiuni, prima de prindere și a doua de aruncare.

4. Arbitrul trebuie să fie atent la acuratețea contactului cu mingea, mai ales când se folosește fenta în atac (mingea “pusă”, “plasată”) prin schimbarea direcției mingii în timpul plasării ei. Plasarea mingii este permisă dar fără ca mingea să fie prinsă și/sau aruncată. Plasarea mingii înseamnă lovirea ei (atunci când mingea este complet deasupra marginii superioare a fileului) printr-o execuție “fină”, cu mâna sau cu degetele.

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

5. Acțiunea unui jucător de a bloca poate fi o greșeală dacă mingea nu este doar interceptată ci este ținută (ridicată, împinsă, aruncată, purtată). În aceste situații arbitrul trebuie să sancționeze acțiunea ca o “minge ținută” (dar nu trebuie exagerat).

6. Considerăm “prima lovitură” a echipei, din cele trei regulamentare, în 4 cazuri:

- 6.1. recepția serviciului;
- 6.2. recepția atacului advers (nu doar lovitură de atac ca procedeu tehnic ci toate loviturile de atac; vezi Regula 13.1.1);
- 6.3. recepția mingii provenite din blocajul advers;
- 6.4. recepția mingii provenite din propriul blocaj.

7. În concordanță cu spiritul competițiilor internaționale și pentru a încuraja fazele lungi și acțiunile spectaculoase, vor fi sancționate prin fluier numai greșelile evidente. De aceea, arbitrul va judeca mai puțin sever lovirea mingii, dacă jucătorul nu se află într-o poziție foarte bună de o juca. De exemplu:

- 7.1. un ridicător aleargă după o minge sau este nevoit să execute o acțiune rapidă pentru a încerca să dea o pasă pentru coechipieri
- 7.2. jucătorii care aleargă sau execută acțiuni rapide pentru a juca o minge după ce aceasta a ricoșat din blocaj sau din alt coechipier
- 7.3. prima lovitură a echipei poate fi lăsată “liberă” cu excepția cazului când un jucător prinde și/sau aruncă mingea.



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

1. Regula 10.1.2 permite ca mingea să fie jucată în zona liberă adversă. De asemeni se poate juca mingea și desupra mesei scorerului chiar și pe partea zonei libere adverse. *Asistenții de linie și al doilea arbitru trebuie să înțeleagă foarte bine această regulă !!!* În timpul meciului trebuie să recunoască practic aceste situații și să se deplaseze în așa fel încât să permită jucătorilor să re-direcționeze mingea din zona liberă adversă către propriul teren !

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

2. Acțiunea de joc a mingii implică elanul, lovirea (sau încercarea) și aterizarea sigură, care face jucătorul să fie gata de o nouă acțiune.

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

- dacă mingea trimisă din terenul advers în fileu face ca fileul să-l atingă pe jucător (Regula 11.3.3), atunci nu este greșeala jucătorului. Jucătorul poate avea o reacție de apărare dar nu are dreptul de a face o mișcare activă către mingea, în scopul de a-i schimba traiectoria normală. Acest din urmă caz trebuie considerat ca o atingere a fileului.

- contactul cu fileul al părului unui jucător : acesta trebuie considerat o greșeală numai dacă este evident că afectează posibilitatea adversarului de a juca mingea ori întrerupe faza (ex. părul strâns într-o “coadă de cal” se agață în fileu);

3. Dacă un jucător atinge părți ale fileului (banda superioară a fileului în afara antenelor, cabluri, stâlpi) aflate în afara antenelor nu se consideră o greșeală, atâta timp cât nu afectează structura fileului.

4. Arbitrii trebuie să facă deosebirea clară între pătrunderea cu talpa în terenul advers dincolo de linia de centru și pătrunderea cu orice altă parte a corpului de deasupra tălpilor. Când se pătrunde cu talpa, o parte a ei trebuie să rămână în contact cu linia sau să se afle deasupra ei.

5. În cazul unor meciuri de un înalt nivel, jocul în apropierea fileului capătă o importanță deosebită, iar arbitrii trebuie să fie foarte atenți în special la situațiile când mingea atinge “vârful” blocajului și apoi ajunge în afara terenului.

În plus, arbitrii trebuie să fie atenți la cazurile de interferență. Atingerea fileului între antene, de către un jucător aflat în cursul acțiunii de joc a mingii, chiar dacă doar încercând să o joace sau fentând (lovitură falsă), este o greșeală. Dacă mișcarea naturală a mingii este afectată de o acțiune deliberată prin fileu sau când se trage de fileu și acesta „aruncă” mingea (ca la o praștie), este o interferență. Un jucător care împiedică un adversar să se deplaseze regulamentar pentru a juca mingea face greșeala de interferență. Ruperea frînghiilor, a fileului, prin tragerea de acestea, este o interferență.



6. Pentru o bună colaborare între cei doi arbitri, sarcinile vor fi împărțite după cum urmează: primul arbitru se va concentra, **în primul rând**, pe traiectoria mingii iar cel de al doilea arbitru se va concentra pe greșelile la fileu pe întreaga durată a fazei.

REGULA 12 - SERVICIUL

1. Pentru a autoriza serviciul, arbitrul trebuie doar să se asigure că jucătorul este în posesia mingii, necontând dacă sportivul este pregătit sau nu să servească. Primul arbitru trebuie să fluiera imediat. Într-o desfășurare normală a meciului (fără înlocuiri, penalizări, etc), pentru competițiile mondiale și oficiale ale FIVB, se ia în considerare o durată de 15 secunde pentru autorizarea serviciului de la sfârșitul fazei precedente.
2. Înainte de a fluiera pentru autorizarea serviciului, primul arbitru trebuie să verifice dacă televiziunea nu dorește să efectueze o reluare a unei faze de joc, caz în care fluierul trebuie întârziat. (durata și frecvența întârzierilor depinde de regulile specifice ale competiției) – pentru această situație există o lampă specială montată pe scaunul arbitrului.
3. Primul arbitru și asistentul de linie corespondent trebuie să fie atenți la poziția jucătorului de la serviciu, în momentul loviturii sau al desprinderii pentru un serviciu din săritura. Jucătorul de la serviciu își poate începe acțiunea din afara zonei de serviciu dar el trebuie să fie complet în zona de serviciu în momentul contactului (sau în momentul desprinderii pentru un serviciu din săritură).
4. Dacă jucătorul aflat la serviciu nu se deplasează direct către serviciu sau nu acceptă mingea trimisă de culegătorul de mingi, încercând să întârzie intenționat jocul, atunci echipa poate primi sancțiune pentru întârziere.
Cele 8 secunde încep să fie cronometrate după fluierul arbitrului pentru autorizarea serviciului.
5. Primul arbitru trebuie să urmărească cu atenție paravanul efectuat în timpul execuției serviciului, când un jucător sau un grup de jucători ai echipei la serviciu, mișcă brațele, sar sau se balansează lateral ori stau grupați pentru a împiedica adversarii să vadă jucătorul la serviciu și traiectoria mingii până la traversarea planului vertical al fileului. (ambele criterii trebuie îndeplinite pentru a putea fi considerat paravan). Astfel, dacă mingea servită poate fi văzută pe traiectoria avută până la traversarea fileului, nu se poate considera paravan.
6. Serviciul nu trebuie autorizat de primul arbitru dacă o echipă nu are 6 jucători în teren (ex. sau 7) . El/ea trebuie să aștepte și poate acorda sancțiune de întârziere, Aceeași procedură trebuie aplicată în cazul în care un Libero ajunge în poziția 4 fără a fi schimbat de jucătorul regulat.



REGULA 13 – LOVITURA DE ATAC

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

REGULA 14 – BLOCAJUL

1. Un jucător de la blocaj are dreptul să blocheze mingea, pe deasupra fileului, **în spațiul de joc advers cu condiția ca:**
 - după prima sau a doua lovitură a celeilalte echipe mingea să fie direcționată spre terenul echipei aflate la blocaj și
 - nici un jucător al echipei adverse să nu fie destul de aproape de fileu, în acea parte a terenului, încât să poată continua acțiunea.

De aceea, dacă un jucător al echipei adverse este aproape de minge și o poate juca, blocajul în terenul advers înaintea sau în timpul atacului este o greșeală.
După a treia lovitură a echipei adverse orice minge poate fi blocată în spațiul de joc advers.
2. Mingile pasate, sau care pot fi considerate drept pase, și care nu traversează fileul spre terenul advers (deci *nu atacurile*), nu pot fi blocate regulamentar, cu excepția cazului când blocajul are loc după a treia lovitură a echipei.
3. Când o minge vine ușor de la adversar spre spațiul de joc propriu (free ball), arbitrii trebuie să decidă dacă acțiunea de lovire a mingii este un atac sau un blocaj. Astfel, pentru un **atac** se folosește o balansare a brațului, i sau a brațelor, dinspre spate spre față, ceea ce duce la lovirea mingii și direcționarea acesteia către adversar. Pentru un **blocaj** se folosește ridicarea mâinilor și interceptarea mingii venită de la adversar fără mișcarea de balansare a brațelor.
4. Dacă o minge venită de la adversar este lovită folosind un procedeu de **atac** iar mingea revine din fileu și este atinsă de același jucător, atunci este o greșeală (minge dublă). Dacă mingea este interceptată folosind o acțiune de blocaj și din nou revine din fileu, ea poate fi jucată folosindu-se prima lovitură a echipei.

REGULA 15 - ÎNTRERUPERI DE JOC REGULAMENTARE

1. **T.O. și T.T.O.** (în cazul în care se utilizează)
 - 1.1. Pentru a solicita un T.O. antrenorul trebuie să folosească semnalizarea oficială. Dacă antrenorul doar se ridică, cere verbal sau apasă avertizorul sonor, arbitrii trebuie să fie pro-activi, să comunice cu antrenorul, înainte de a autoriza sau a respinge cererea. Dacă cererea unui T.O. este respinsă, primul arbitru trebuie să decidă dacă acțiunea a fost o intenție de întârziere a jocului și trebuie să o sancționeze conform regulamentului.
 - 1.2. Asistentul scorer trebuie să anunțe cu o sonerie sau cu un alt avertizor sonor Timpurile Tehnice de Odihnă (T.T.O), imediat după ce o echipă a câștigat punctul 8 respectiv 16

(aceasta nu este o responsabilitate a celui de-al doilea arbitru). Tot asistentul scorer trebuie să anunțe sfârșitul T.T.O cu soneria sau avertizorul sonor.

2. Procedura înlocuirilor de jucători.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



3. În cazul unei accidentări, arbitrii trebuie să oprească jocul și să permită echipei medicale să intre în teren de înlocuire.
4. Arbitrii trebuie să studieze foarte atent și să înțeleagă exact regula "Cereri nefondate" (Regula 15.1.11). O cerere nefondată poate apărea după o întârziere, vezi definițiile celor două greșeli. Al doilea arbitru trebuie să se asigure, deasemeni, că orice cerere nefondată este înregistrată în secțiunea respectivă din foaia de arbitraj.
5. Când se folosește foaia electronică, scorerul și asistentul scorer trebuie să colaboreze verbal pentru înregistrarea schimbărilor jucătorilor cu Libero.
6. Nu este permis să se solicite o nouă cerere de *întrerupere regulamentară de joc* (T.O. sau înlocuire), în cadrul aceleiași *întreruperi de joc* (timpul scurs de la sfârșitul unei faze de joc finalizate și până la fluierul primului arbitru pentru autorizarea următorului serviciu) în care echipei i s-a refuzat o cerere și a fost sancționată pentru întârziere. **Exemplu:** o echipă solicită un T.O. după fluierul primului arbitru, echipele se opresc și se produce o întârziere ce duce la sancționarea echipei; în acest moment, echipa nu mai poate solicita un alt T.O. sau o înlocuire de jucător (exceptând cazul excepțional al unei accidentări), înainte ca meciul să se reia.
7. În cazul întreruperii unei faze de joc, este nefondată cererea de întrerupere de joc făcută înaintea sfârșitului următoarei faze complete., cu excepția unei înlocuiri forțate de o accidentare sau de o sancțiune.

REGULA 16 - ÎNTÂRZIERI ALE JOCULUI

1. Arbitrul trebuie să cunoască exact diferența dintre o cerere nefondată și o întârziere. Dacă o **cerere nefondată** duce la întârzierea jocului, se consideră o **întârziere**, ce va fi înregistrată ca atare iar echipa va avea dreptul să comită o altă **cerere nefondată**, fără a fi sancționată.

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

- repetarea unei cereri nefondate, indiferent de tipul ei;
- cererea unei înlocuiri neregulamentare ce este descoperită înaintea reluării jocului;
- întârzierea jocului provocată de cererea unui jucător, intenționat făcută pentru a întârzia jocul, de a-și lega șiretul;
- repetarea unei schimbări întârziate a unui Libero, făcută după fluierul arbitrului dar înaintea serviciului;
- întârzierea schimbării Libero-ului de către jucătorul titular, atunci când acesta ajunge în poziția 4, ceea ce duce la intervenția arbitrului și astfel la o întârziere a jocului;

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

Cele mai multe cazuri de "întârziere" pentru ștergerea terenului sunt cauzate de lipsa de activitate a ștergătorilor rapizi. Organizatorii ar trebui, așadar, să îi pregătească pe aceștia dinaintea meciului, astfel încât dacă ei curăță rapid terenul **la sfârșitul fiecărui punct**, nu va mai fi nevoie ca jucătorii să ceară ștergerea terenului - și astfel avertismentele și sancțiunile pentru întârziere vor fi reduse. Pe durata meciului, Primul Arbitru trebuie să fie proactiv și să



directioneze munca ștergătorilor, fără să accepte cereri de ștergere din partea jucătorilor, care însă pot interveni și indica ștergătorului zona udă. Este în sarcina primului arbitru să decidă dacă cererile jucătorilor pentru ștergerea terenului reprezintă întârzieri evidente ale jocului și să impună sancțiuni, la nevoie.

3. Ștergerea terenului.

3.1. Sunt necesari patru (4) ștergători rapizi, echipați cu câte două prosoape absorbante fiecare, câte doi *ștergători pentru fiecare teren*, care să aibă în grijă ștergerea terenului și menținerea acestuia uscat.

Doi (2) ștergători rapizi, stând așezați la colțurile mesei scorerului, vor avea grijă de zona de atac. Ceilalți doi (2), care stau în zona indicată în diagrama Ariei Competiționale, vor avea, în principal, grijă de zona de apărare. Imediat după ștergere, ștergătorii rapizi trebuie să se întoarcă la pozițiile lor inițiale.

3.2. Arbitrii nu trebuie să se implice în activitatea ștergătorilor. Dar, pot interveni, în cazul în care aceștia întârzie jocul sau nu sunt eficienți.

3.3. În cazul apariției unei pete umede pe teren, jucătorii au dreptul de a solicita ștergerea acesteia. Cazurile de solicitare fără un motiv sunt considerate întârzieri și trebuie sancționate. Dacă o echipă întârzie reluarea jocului după un TO, sub pretextul umezelii podelei din fața băncii de rezerve, arbitrul unu poate interveni cu o sancțiune de întârziere. Ștergătorii rapizi nu trebuie să folosească aceleași prosoape pentru ștergerea podelei din această zonă întrucât lichidele pot conține substanțe ce pot fi ușor transferate apoi pe terenul de joc. Se pot folosi prosoape de hârtie.

3.4. Arbitrul nu trebuie să aștepte ca sportivii să termine de curățat sau să își reia locul, în cazul în care jucătorii, pe riscul lor, șterg terenul cu propriul prosop. Dacă ei/ele nu se vor afla în poziție regulamentară în momentul repunerii mingii în joc, arbitrii trebuie să fluiera greșeală de poziție. Din nou, arbitrajul proactiv și subtil este cel ce trebuie folosit în judecata acestor cazuri.

REGULA 18 - INTERVALELE DINTRE SETURI ȘI SCHIMBĂRILE DE TEREN

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

REGULA 19 – JUCĂTORUL LIBERO

1. În cazul în care o echipă are doi jucători Libero, *Libero-ul în joc* va fi înregistrat în prima dintre cele două rubrici speciale rezervate pentru Libero din foaia de arbitraj, cel mai târziu înainte ca antrenorul să semneze foaia de arbitraj.



2. Consecințele unei schimbări neregulamentare a Liberoului sunt aceleași cu cele ale unei înlocuiri neregulamentare..
3. În cazul accidentării *Liberou-ului în joc*, și dacă nu există *al doilea Libero* sau dacă și *al doilea Libero* (acum în joc) nu este valid (accidentat, bolnav, eliminat), antrenorul poate redeseмна ca nou Libero pe oricare dintre jucătorii (cu excepția jucătorului schimbat de Libero) care nu sunt în teren *în momentul redeseմnării* (Regula 19.4.2).

Procedura va fi aceeași ca pentru o **schimbare**, **dacă** redeseմnarea se face imediat după accidentare, sau la fel precum o **înlocuire** de jucători, dacă redeseմnarea este făcută mai târziu. Pentru a confirma efectiv decizia luată, antrenorul/căpitanul în joc trebuie să comunice, formal, decizia de redeseմnare corpului de arbitri.
4. Trebuie acordată atenție diferenței dintre *înlocuirea excepțională a unui jucător accidentat și redeseմnarea unui Libero accidentat*.

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

Comparați procedura de mai sus cu aceea a redeseմnării unui nou Libero, când orice jucător ce nu se afla în teren *la momentul redeseմnării* (cu excepția jucătorului schimbat de Libero sau a unui alt Libero ce a fost declarat inapt de joc mai devreme) poate deveni noul Libero. Tineți cont de faptul că redeseմnarea unui nou Libero este doar o opțiune, pe care antrenorul o poate folosi sau nu.
5. Pentru a înțelege mai bine sensul Regulii 19.3.2., arbitrii trebuie să fie atenți la diferența dintre conținutul Regulii 25.2.2.2, care iterează că scorerul trebuie să semnalizeze orice greșeală de rotație imediat după executarea serviciului și Regula 26.2.2.2 care spune că scorerul asistent informează arbitrii despre orice schimbare neregulamentară a Liberoului, fără mențiunea “după executarea serviciului”. Aceasta înseamnă că scorerul-asistent trebuie să informeze arbitrii cu privire la o schimbare neregulamentară a Liberoului, imediat ce aceasta s-a produs, iar Regula 7.7.2 trebuie să fie aplicată doar în cazul în care scorerul-asistent nu a informat la timp și o fază (sau mai multe) au avut loc.
6. Arbitrii trebuie să deosebescă situațiile în care Libero **devine** inapt de joc (bolnav, accidentat, eliminat, descalificat) de cea în care Libero-ul este **declarat** inapt de joc. În primul caz, care este independent de voința echipei, Libero-ul nu mai poate continua jocul, iar în al doilea caz este decizia echipei (antrenor sau căpitan în joc, în absența primului) ca Libero-ul să nu mai continue jocul.

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

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



7. În unele competiții se pot folosi jucători Libero diferiți de la meci la meci - depinde de regulamentele specifice.

REGULA 20 - CERINȚELE CONDUITEI

REGULA 21 - CONDUITA INCORECTĂ ȘI SANȚIONAREA EI

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

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

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

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

3.1. Pentru un membru al echipei aflat în teren:

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

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

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

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

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

Primul arbitru trebuie să fluiera, să cheme căpitanul în joc lângă scaunul său și să-i comunice sancțiunea aplicată și persoana sancționată. Este reponsabilitatea



arbitrului unu de a face clar pentru toată lumea sancțiunea și membrul echipei sancționat, ce trebuie să *ridice mâna*, în semn că a înțeles că a fost sancționat.

3.3. Sancțiuni acordate între seturi:

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

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

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

REGULA 22 - CORP DE ARBITRAJ ȘI PROCEDURI

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

REGULA 23 - PRIMUL ARBITRU

1. Primul arbitru trebuie să colaboreze mereu cu colegii săi (al doilea arbitru, arbitrul de challenge, scorerul, asistenții de linie). Trebuie să le permită să-și îndeplinească sarcinile din aria lor de competență și autoritate.
De exemplu: după fluierul pentru sfârșitul fazei de joc, el/ea trebuie să privească imediat la ceilalți oficiali (să se consulte) și abia apoi să ia decizia finală, arătând natura greșelii:
 - atunci când trebuie să decidă dacă o minge a fost sau nu "afară", el/ea trebuie să privească la asistentul de linie care supraveghează linia cea mai apropiată de locul în care a aterizat mingea (chiar dacă primul arbitru nu este asistent de linie, el are dreptul de a superviza activitatea colegilor lui și, dacă este necesar, chiar **obligația** de a anula deciziile acestora).
 - pe toată durata meciului, primul arbitru trebuie să aibă contact vizual cu al doilea arbitru (dacă este posibil, după fiecare fază de joc dar și înainte de fiecare fluier pentru autorizarea serviciului), care stă cu fața la el/ea, pentru a afla dacă ace(a)sta semnalizează sau nu o greșeală (două lovituri, patru lovituri, etc.).



2. Decizia asupra unei mingii care a atins sau nu blocajul advers înainte de a ieși afară, este în responsabilitatea primului arbitru și a asistenților de linie. Primul arbitru este cel/cea care ia decizia finală în acest caz, după ce a văzut semnalizările celorlalți colegi.
3. Primul arbitru trebuie să asigure destul timp celui de al doilea arbitru și scorerului să-și îndeplinească sarcinile administrative. În cazul în care primul arbitru se grăbește și nu acordă suficient timp, atunci al doilea arbitru trebuie să fluiera, oprind continuarea meciului.
4. Primul arbitru poate schimba atât decizia proprie cât și a celorlalți oficiali. Dacă a luat o decizie (a fluierat) și observă că unul dintre colegii săi (al doilea arbitru, asistenții de linie, scorerul) are o decizie contrară, el poate chiar să repete faza.
5. Primul arbitru poate înlocui pe oricare din ceilalți oficiali, dacă observă că acesta nu-și cunoaște atribuțiile sau nu acționează obiectiv.
6. Sancțiunile, pentru întârziere sau pentru conduită incorectă, sunt acordate numai de către primul arbitru – al doilea arbitru, scorerul și asistenții de linie nu au acest drept. Dacă un alt oficial, în afara primului arbitru, observa o neregularitate, trebuie să o semnalizeze și să o aducă la cunoștință primului arbitru. Este numai apanajul primului arbitru să aplice sancțiunea.

REGULA 24 - AL DOILEA ARBITRU

1. Al doilea arbitru trebuie să fie la fel de competent ca primul arbitru: dacă primul arbitru lipsește de la meci sau devine indisponibil, va fi înlocuit de al doilea arbitru.
2. În timpul jocului din apropierea fileului, al doilea arbitru trebuie să se concentreze pe controlul atingerilor ilegale ale întregului fileu, așezându-se pe partea blocajului, pe toate pătrunderile în terenul advers dincolo de linia de centru și pe acțiunile neregulamentare din zona antenei de pe partea sa.
3. Înainte și în timpul meciului, al doilea arbitru trebuie să verifice cu atenție, ca așezarea jucătorilor să fie conformă cu fișa cu poziția inițială.
Scorerul trebuie să-l ajute, dacă nu există tablete pe stâlp, spunându-i care dintre jucători trebuie să se afle în poziția I (la serviciu).
4. Arbitrul nu are voie să direcționeze jucătorii, oral sau fizic, pentru a-și ocupa pozițiile corecte. Dacă există discrepanțe între pozițiile jucătorilor din teren și cele din fișa de poziție, al doilea arbitru trebuie să cheme căpitanul în joc sau antrenorul, pentru a confirma poziția corectă a jucătorilor.
5. Al doilea arbitru trebuie să nu uite că, în zona liberă, este interzisă prezența oricărui obstacol care poate accidenta membrii echipei (sticle cu băuturi, genți de prim ajutor, plăcuțele pentru înlocuiri, etc.).



6. În timpul TO și TTO al doilea arbitru nu trebuie să aibe o poziție statică. El trebuie să-și coordoneze mișcările astfel încât:
 - să meargă la masa scorerului pentru a verifica activitatea acestuia;
 - să obțină de la scorerul asistent informații privind pozițiile jucătorilor Libero;
 - să poată primi și/sau da anumite informații primului arbitru, dacă e nevoie;
 - către echipe, pentru a determina dacă Liberoul încearcă să facă o “schimbare ascunsă”.
7. Dacă, în timpul jocului, al doilea arbitru observă comportamente nesportive sau discuții între adversari, poate, cu prima ocazie când mingea este afară din joc, să se adreseze jucătorilor, calmându-i. Dacă situația nu se rezolvă trebuie informat primul arbitru.

ARBITRUL DE REZERVĂ

În responsabilitatea arbitrilor de rezervă intră următoarele activități :

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

ARBITRUL DE CHALLENGE

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



În urma ultimelor decizii ale FIVB, pentru competițiile de top, se vor nominaliza arbitrii Challenge numai dintr-un grup special desemnat. Ei vor activa numai ca arbitru Challenge și, în consecință, arbitrii delegați vor funcționa numai ca arbitru unu sau arbitru doi.

Următoarele recomandări vor fi aplicate în timpul procedurii de challenge:

1. Toți arbitrii internaționali nominalizați pentru competițiile FIVB trebuie să studieze, cu atenție sporită, regulile de challenge aprobate **pentru acea competiție** și să le respecte cu strictețe.
2. Arbitrul de challenge trebuie să poarte uniforma oficială când își îndeplinește funcțiile.
3. În timpul comunicării wireless dintre arbitri este obligatoriu să se folosească terminologie simplă, pentru a indica natura challenge-ului cerut, spre exemplu: "minge în teren" , "minge afară", "atingere fileu", "atingere antenă" etc. Ordinea recomandată a informației legată de challenge este următoarea: *Cine-Ce-Când* Spre exemplu : *Challenge de la echipa Italiei - atingere de fileu - în mijlocul fazei.*
4. Mingile „în teren” sau „afară” ar trebui evaluate de un arbitru de challenge pe monitorul de challenge, luând în considerare noua definiție de minge în teren și folosind sistemul de animație computerizat.
5. Dacă un arbitru fluieră o greșeală (cu excepția "minge în teren/afară") pentru care se cere un challenge, iar decizia se dovedește a fi greșită, atunci faza se va rejuca. Spre exemplu, primul arbitru fluieră patru lovituri, sau lovitură dublă, când o minge a ricoșat din partea superioară a fileului, fără ca acesta să vadă un contact al blocajului, dar ulterior, după challenge, s-a dovedit că blocajul a atins mingea, atunci faza ar trebui rejucată.
6. Arbitrul de challenge poate accepta sfaturile operatorului de challenge, (în special cu privire la camerele cu cea mai bună vedere pentru evaluare sau la utilizarea sistemului Hawk-eye), pentru că expertiza sa poate evita pierderile de timp din procesul evaluării. Sub nicio formă, o decizie luată de arbitrul de challenge nu trebuie să fie luată pe bază de ghicire, anticipare sau predicție. Doar dacă este complet sigur de situația pe care o evaluează, arbitrul de challenge își va anunța decizia. Orice dubiu va fi interpretat în favoarea deciziei inițiale luate de arbitri.
7. Dacă, conform regulilor de challenge ale competiției, orice moment al unei faze poate fi supus procedurii de challenge, arbitrul de challenge ar trebui să îl instruiască pe operator cum să găsească momentul cerut. Dacă, în timpul procesului de evaluare, o altă greșeală(ce a avut loc înainte de cea pentru care s-a cerut challenge) este observată, aceasta trebuie anunțată ca decizând punctul.
8. Arbitrul de challenge îl sfatuește pe Primul Arbitru asupra naturii greșelii. Totuși, primul arbitru are cuvântul final asupra deciziei, luând în considerare și dovezile aduse de challenge. Nu este recomandat însă, ca un arbitru să anuleze evaluarea făcută de către un arbitru de challenge, în special asupra unei greșeli de picior, fie în timpul serviciului, fie a atacului din linia a doua.

9. Dacă o greșeală este comisă când mingea este afară din joc, dar cu toate acestea a fost supusă de antrenori unui challenge, arbitrul de challenge trebuie să îi înștiințeze de acest lucru pe ambii arbitri și să se afișeze o imagine sugestivă pe ecran.

REGULA 25 - SCORERUL

1. Activitatea scorerului este foarte importantă, mai ales la meciurile internaționale unde membrii echipelor și ai corpului oficialilor sunt din țări diferite. Toți arbitrii și asistenții de linie trebuie să știe să completeze o foaie de arbitraj; dacă este nevoie ei trebuie să fie în stare să preia munca scorerului.
2. *Scorerul:*
 - 2.1 Dacă nu sunt folosite tabletele, înainte de începerea fiecărui set, trebuie să verifice dacă jucătorii din fișa cu poziția inițială au fost și înregistrați în foaia de arbitraj (dacă nu sunt, el trebuie să informeze pe al doilea arbitru).
 - 2.2. Trebuie să anunțe al doilea T.O. și a 5-a și a 6-a înlocuire a fiecărei echipe celui de al doilea arbitru (care va trebui să informeze primul arbitru și antrenorii). Acest lucru se face chiar dacă sistemul de tablete este în uz.
 - 2.3 În timpul înlocuirilor de jucători trebuie să colaboreze cu multă atenție:
 - 2.3.1. Dacă scorerul nu anunță că înlocuirea este neregulamentară, cel de-al doilea arbitru va autoriza înlocuirea, putând semnaliza printr-o mișcare de încrucișare a brațelor, cu scopul de grăbire a procedurii.
 - 2.3.2. După executarea înlocuirii, al doilea arbitru se va poziționa pentru începerea fazei de joc. În acest moment, scorerul se va concentra asupra jucătorului care urmează să servească, verificând dacă acesta respectă sau nu ordinea la serviciu. Dacă nu o respectă, imediat ce serviciul a fost executat, trebuie să anunțe prin avertizorul sonor această greșeală.
 - 2.3.3. Scorerul trebuie să privească jucătorul de rezervă aflat în zona de înlocuiri, să înregistreze numerele de pe tricou și de pe plăcuță în foaia de arbitraj, după ce le verifică în "formația de start" și în "căsuța" înlocuirilor. Dacă descoperă că cererea de înlocuire este neregulamentară, trebuie imediat să acționeze avertizorul sonor, să ridice o mână mișcând-o stânga-dreapta și să anunțe că "cererea de înlocuire este neregulamentară". În acest caz, al doilea arbitru trebuie să se deplaseze imediat la masa scorerului ca să confirme sau nu ilegalitatea. Dacă se confirmă, al doilea arbitru trebuie să respingă înlocuirea. Primul arbitru trebuie să sancționeze echipa pentru întârziere.
 - 2.3.4. În cazul în care o echipă cere mai mult decât o înlocuire, atunci procesul se realizează consecutiv (pe perechi) astfel încât scorerul să poată verifica dacă înlocuirile sunt regulamentare. Scorerul trebuie să urmeze aceeași procedură pentru fiecare înlocuire.
 - 2.3.5. În cazul în care se folosește procedura de înlocuire cu ajutorul tabletei (ES-bench/ES-referee), **scorerul verifică dacă numerele jucătorilor implicați în înlocuire sunt cele apărute în format electronic**. Este posibil ca pentru unele competiții să nu se folosească plăcuțele numerotate. În aceste condiții, este încurajată folosirea sistemului de comunicație dintre scorer și al doilea arbitru, mai ales în cazul în care înlocuirea este



înregistrată manual de scorer datorită unei întâzieri în transmisia datelor de către echipe. Este necesară o atenție sporită, întrucât în aceeași întrerupere poate avea loc o schimbare de Libero. În cazul folosirii sistemului de comunicație dintre arbitri nu mai este necesară semnalizarea, ci doar un OK verbal între scorer și al doilea arbitru, respectiv între primul și cel de al doilea arbitru. Dacă acesta nu funcționează coresct sau este gălăgie se folosește semnalizarea cu două mâini- OK.

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

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

REGULA 26 – SCORERUL ASISTENT

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

REGULA 27 - ASISTENȚII DE LINIE

1. În special la meciurile internaționale de înalt nivel este foarte importantă activitatea asistenților de linie.
2. Pentru competițiile oficiale și mondiale ale FIVB, culoarea stegulețelor trebuie să fie roșie sau galbenă.



3. Asistenții de linie:
 - 3.1. Trebuie să se afle echipați în sala de joc sau în camera pentru alcool-test, în timpul precizat în regulamentele specifice ale competiției, înainte de începerea meciului.
 - 3.2. Trebuie să semnalizeze mingiile „în teren” sau ”afară” din apropierea liniei de care răspunde dar și următoarele
 - 3.2.1. Dacă o minge atinge antena, trece pe deasupra sau prin afara ei, către terenul advers, asistentul **aflat pe direcția mingii** trebuie să semnalizeze greșeala.
 - 3.2.2. Greșelile trebuie semnalizate clar, astfel încât primul arbitru să nu aibă nici o îndoială asupra lor.
 - 3.3. În cazul în care se folosește un sistem de challenge cu camerele poziționate de-a lungul liniilor, se **recomandă** ca asistenții de linie să se așeze astfel încât să nu obstrucționeze vizibilitatea acestora, spre exemplu aproximativ la 20-30 cm lateral de linie. În acest fel camera de challenge nu este acoperită. (Notă: nu toate pozițiile AL sunt afectate de pozițiile camerelor)
4. Între două faze de joc, asistenții de linie trebuie să stea în poziția de repaus.
5. Pe durata timpilor de odihnă și a timpilor tehnici de odihnă, asistenții de linie trebuie să se deplaseze în colțurile ariei de joc cele mai apropiate de poziția lor, în spatele panourilor publicitare. Dacă nu este posibil, în intervalul dintre seturi, ei pot sta doi câte doi în spațiul dintre panourile publicitare aflate la colțul terenului de pe latura băncilor de rezervă.

REGULA 28 - SEMNALIZĂRILE OFICIALE

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

- semnalizarea oficială, revine în sarcina primului arbitru să indice echipa care va servi. Al doilea arbitru va repeta semnalizarea, numai dacă el a fluierat oprirea fazei.
6. **Ambii arbitri fluieră în același timp dar din cauze diferite.** În acest caz, fiecare arbitru va indica natura greșelii pe care a fluierat-o dar cum numai primul arbitru va decide asupra a ce va urma, NUMAI PRIMUL ARBITRU va semnaliza „dublă greșeală” și va indica echipa la serviciu.
 7. **Jucătorul servește prea repede (înaintea fluierului).** Revine numai primului arbitru sarcina de a semnaliza „repetare” și ulterior, echipa care va servi.
 8. **Sfârșitul setului.** Aici numai primul arbitru va fluiera. Dacă primul arbitru nu reacționează, cel de al doilea arbitru poate comunica primului arbitru discret, folosind semnalizarea, dar decizia rămâne în sarcina primului arbitru.
 9. Când al doilea arbitru fluieră o greșeală (ex. atingerea fileului) el trebuie să aibă grijă ca semnalizarea să se facă pe partea echipei care a greșit.
 10. Arbitrii trebuie să fluiera prompt, atunci când sunt siguri că o greșeală s-a produs, luând în considerație următoarele:
 - 10.1. nu trebuie să fluiera o greșeală la presiunea publicului sau jucătorilor;
 - 10.2. când este sigur că s-a comis o eroare în aprecierea unei faze (de către el sau de unul dintre colegi), el poate și chiar trebuie să o corecteze, cu condiția ca acest lucru să fie realizat imediat.
 11. Arbitrii și asistenții de linie trebuie să fie atenți la aplicarea și utilizarea semnalizării “minge afară”:
 - 11.1. toate mingile care ies direct „afară” după un atac sau blocaj advers, trebuie semnalizate ca “minge afară” .
 - 11.2. dacă, după un atac, mingea depășește fileul și iese afară dar este atinsă de un jucător de la blocaj, sau de alt jucător al echipei în apărare, atunci semnalizarea este “minge atinsă”.
 - 11.3. dacă după prima, a doua sau a treia lovitură, o minge iese afară în partea terenului propriu (atinge podeaua în afara terenului de joc, atinge un obiect exterior, tavanul sau o persoană afară din joc, panourile publicitare, etc), semnalizarea este “minge atinsă” .
 - 11.4. dacă, după un atac, mingea lovește banda superioară a fileului și iese afară în partea proprie a terenului, fără ca blocajul advers să atingă mingea, semnalizarea este “minge afară” , dar imediat după aceea trebuie să indice jucătorul care a atacat (în așa fel încât oricine să poată înțelege că mingea nu a fost atinsă de blocaj). Dacă în schimb, mingea a fost atinsă de blocaj, se va folosi tot semnalizarea “minge afară” dar imediat trebuie să fie indicat blocajul.
 - 11.5. Dacă mingea este trimisă afară în zona liberă adversă și ea este atinsă de un antrenor sau de o altă persoană din afara jocului, semnalizările trebuie să fie cele corespondente „mingei afară”
 12. Când un atac, efectuat prin lovirea mingii aflate mai sus de marginea superioară a fileului și provenită dintr-un pas în degete al Libero-ului aflat în propria zonă de atac, devine efectiv, arbitrul trebuie să semnalizeze “greșeală a loviturii de atac” (semnalizarea 21) și să indice jucătorul Libero.
 13. Semnalizările cu steagul ale asistenților de linie sunt foarte importante din punctul de vedere al publicului și al participanților. Primul arbitru trebuie să verifice semnalizările asistenților de linie și, dacă nu sunt corecte, le poate schimba.
-



În timpul meciurilor internaționale de înalt nivel, unde viteza mingii poate ajunge la 100-120 km/h, este foarte important ca asistenții de linie să se concentreze asupra modificării direcției mingii, în special datorită atingerilor de către blocaj a mingei, înainte de a ieși afară.

- 14.** Dacă mingea nu depășește planul vertical al fileului după a treia lovitură a echipei, atunci :
- 14.1.** dacă jucătorul care a atins mingea o lovește apoi din nou, se va folosi semnalizarea “dublu contact”.
- 14.2.** dacă un alt coechipier atinge mingea, se va folosi semnalizarea “patru lovituri”.

CONDUCEREA MECIULUI

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

1. Înaintea jocului:

- 1.1.** Arbitrii trebuie să se prezinte în sală, echipați în uniforme, cu cel puțin 75 minute înainte de începerea meciului.
- 1.2.** Primul arbitru, al doilea arbitru, arbitru de rezervă și cel de challenge, precum și scorerii și asistenții de linie, trebuie să se supună alcool-test-ului (dacă acesta are loc) ce va fi efectuat de un doctor desemnat de organizatori.
- 1.3.** Dacă primul arbitru nu ajunge la timp, al doilea arbitru trebuie să înceapă procedurile pentru începerea meciului, după ce solicită autorizarea conducătorilor arbitrilor și/sau Comitetului de Control.
- 1.4.** Dacă primul arbitru nu vine deloc la meci, sau nu “trece” alcool-test-ul, ori nu este apt de a conduce jocul din motive medicale, al doilea arbitru trebuie să-i preia prerogativele, iar arbitru de rezervă devine al doilea arbitru. În cazul când nu există arbitru de rezervă, organizatorii, împreună cu delegatul FIVB, vor decide cine va fi al doilea arbitru.

2. În timpul meciului:

- 2.1.** Conform Regulamentului trebuie penalizată prima greșală. Faptul că primul și al doilea arbitru au responsabilități diferite, face foarte important faptul ca aceștia să fluiera imediat greșala văzută. Faza se oprește la fluierul unuia din arbitri. Al doilea arbitru nu mai are dreptul să fluiera după primul arbitru, pentru că faza de joc s-a încheiat deja după primul fluier. Dacă cei doi arbitri fluiera unul după altul, pentru greșeli diferite, ei pot crea confuzii în rândul publicului, jucătorilor, etc.

2.2. RELUĂRI DE FAZE

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



Totuși, unele faze spectaculoase se vor dori a fi reluate de câteva ori, așa că se recomandă ca primul arbitru să nu se grabească în reluarea meciului, iar în aceste cazuri poate verifica transmisia pe ecranele din sală. Arbitrii au îndatorirea să lase transmisiilor TV ocazia de a accentua frumusețea unei faze.

2.3. INTERVALE (Regula 18.1)

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

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

SCORERUL: După ce arbitrul a fluierat sfârșitul ultimei faze de joc a setului, scorerul trebuie să pornească ceasul pentru a cronometra durata intervalului.
2'30" – Al doilea arbitru va fluiera sau scorerul va apăsa avertizorul sonor.

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

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

Intervalul dinaintea setului decisiv:

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

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

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

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

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

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

Când echipa care conduce marchează punctul 8 (opt):

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

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

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



Dacă echipele sunt gata să intre în teren înaintea terminării TO sau TTO, al doilea arbitru **trebuie** să permită intrarea acestora și ocuparea pozițiilor de joc dar va fluiera doar la sfârșitul perioadei de 30 secunde (60 secunde).

Dacă intervalul dintre seturile 2 și 3 este extins la cererea organizatorilor, echipele și arbitrii trebuie să părăsească aria de control și să meargă la vestiare. Vor trebui să revină în aria de joc cu trei minute înainte de începerea setului al treilea.

3. După meci

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

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



PROTOCOLUL DE ÎNCEPUT AL MECIURILOR DE VOLEI

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

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

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



Instrucțiuni și linii directoare pentru arbitri 2020

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



Instrucțiuni și linii directoare pentru arbitri 2020

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



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

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



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

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