

Regulament volei





Cuprins

| | |
|---|----------|
| Cuprins | 2 |
| 1. Caracteristicile jocului | 3 |
| 2. Jocul..... | 4 |
| 1.1 Dimensiuni..... | 4 |
| 1.2 Înălțimea fileului..... | 4 |
| 1.3 Componenta echipelor..... | 4 |
| 1.4 Echipament..... | 4 |
| 1.5 Antrenorul | 5 |
| 1.6 Formula jocului..... | 5 |
| 1.7 Greșeala..... | 5 |
| 1.8 Consecințele castigării unei faze de joc..... | 5 |
| 1.9 Pentru a castiga un set | 5 |
| 1.10 Pentru a castiga meciul | 6 |
| 1.11 Formația de start a echipei..... | 6 |
| 1.12 Acțiuni și situații de joc..... | 6 |
| 1.13 Greșeli în jocul cu mingea..... | 7 |
| 1.14 Greșeli ale jucătorului la fileu | 8 |
| 1.15 Serviciu | 8 |
| 1.16 JUCĂTORUL “LIBERO” | 8 |





Informatii luate de pe site-ul Federatiei Romane de Volei www.frvolei.ro

Voleiul este unul dintre cele mai populare sporturi, atat din punct de vedere competitiv cat si recreational. Este rapid, senzational, cu actiuni explozive. Voleiul este alcatuit din mai multe elemente suprapuse, a caror complementaritate il face unic printre celelalte sporturi.

1. Caracteristicile jocului

Voleiul este un joc sportiv care opune doua echipe pe o suprafata de joc impartita printr-un fileu in doua terenuri egale. Exista diferite versiuni ale acestui joc care, in functie de circumstante, ofera fiecaruia posibilitatea de a se bucura de multilateralitatea lui.

Scopul jocului este de a trimite mingea pe deasupra fileului pentru a o face sa cada in terenul de joc advers si de a o impiedica sa atinga solul propriului teren. Fiecare echipa dispune de trei atingeri pentru a retrimite mingea (in plus fata de contactul blocajului, care nu este numarat).

Mingea este pusa in joc printr-un serviciu: jucatorul la serviciu loveste mingea pentru a o trimite adversarilor pe deasupra fileului. Faza de joc continua pana cand mingea atinge solul in terenul de joc, este trimisa "afara" sau pana cand o echipa nu reuseste sa o retrimita corect.

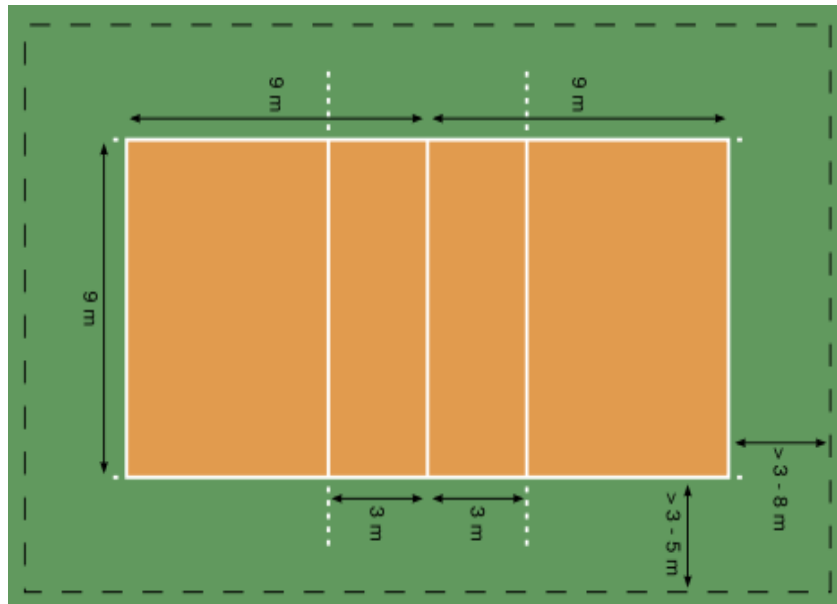
In jocul de volei, echipa care castiga faza de joc primeste un punct (sistemul cu punct la fiecare faza de joc castigata). Cand echipa la primire castiga faza, ea va castiga un punct si dreptul de a servi, iar jucatorii acestei echipe efectueaza o rotatie, deplasandu-se cu o pozitie in sensul acelor de ceasornic.





2. Jocul

1.1 Dimensiuni



Terenul de joc este un dreptunghi măsurând 18 x 9 m, înconjurat de o zonă liberă având o lățime de minimum 3 m pe toate laturile. Spațiul de joc liber trebuie să aibă o înălțime de minimum 7 m de la suprafața de joc.

1.2 Înălțimea fileului

Deasupra liniei de centru este instalat un fileu întins vertical. Marginea sa superioară trebuie să fie plasată la înălțimea de 2,43 m.

1.3 Componenta echipelor

O echipă poate fi compusă din maximum 12 jucători, un antrenor, un antrenor secund, un preparator fizic (maseur) și un medic.

Unul dintre jucători (altul decât Libero-ul) este capitanul echipei și el trebuie să fie identificat ca atare pe foaia de arbitraj.

1.4 Echipament





Echipamentul jucatorului se compune dintr-un tricou, un sort, sosete si pantofi de sport. Tricourile jucatorilor trebuie sa fie numerotate de la 1 pana la 18.

1.5 Antrenorul

Pe toata durata meciului, antrenorul conduce jocul echipei sale din afara terenului de joc. El decide formatiile de start, solicita inlocuirile si timpii de odihna pentru a da instructiuni. In timpul exercitarii acestor atributii, interlocutorul sau oficial este al doilea arbitru.

1.6 Formula jocului

O echipa castiga un punct:

- 1- daca reuseste sa trimita mingea in interiorul terenului de joc advers;
- 2- daca echipa adversa comite o greseala;
- 3- daca echipa adversa este sanctionata cu penalizare.

1.7 Greseala

O echipa comite o greseala de joc daca executa o actiune contrara regulilor de joc. Daca doua sau mai multe greseli sunt comise succesiv, numai prima dintre ele este luata in calcul. Dubla greseala si faza de joc este rejucata daca doua sau mai multe greseli sunt comise simultan de adversari.

1.8 Consecintele castigarii unei faze de joc

Faza de joc incepe in momentul loviturii de serviciu si se termina cand mingea este afara din joc.

Daca echipa la serviciu castiga faza de joc, ea castiga un punct si va servi in continuare.

Daca echipa la primire castiga faza de joc ea castiga un punct si dreptul de a servi.

1.9 Pentru a castiga un set

Un set (cu exceptia celui decisiv - al 5 - lea) este castigat de echipa care obtine prima 25 puncte cu un avans minim de doua puncte fata de cealalta echipa. In caz de egalitate la scorul de 24-24, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (26 - 24, 37-35, ...).





1.10 Pentru a castiga meciul

Meciul este castigat de echipa care obtine trei seturi.

In cazul unei egalitati la seturi de 2 - 2, setul decisiv (al 5 - lea) este jucat pana la punctul 15, cu o diferenta minima de doua puncte intre cele doua echipe.

1.11 Formatia de start a echipei

Trebuie sa fie permanent sase sportivi in joc pentru fiecare echipa.

Formatia de start a echipei indica ordinea la rotatie a jucatorilor pe teren. Aceasta ordine trebuie mentinuta pe toata durata setului.

Inainte de inceputul fiecarui set, antrenorul trebuie sa prezinte formatia de start a echipei sale pe o fisa de pozitie. Aceasta fisa, corect completata si semnata, este inmanata celui de-al doilea arbitru sau scorerului.

Jucatorii care nu fac parte din formatia de start sunt jucatori de rezerva in acel set (cu exceptia Libero-ului).

1.12 Actiuni si situatii de joc

Minge in joc

Mingea este in joc incepand cu momentul loviturii de serviciu care a fost autorizata de primul arbitru.

Minge afara din joc

Mingea devine afara din joc incepand cu momentul cand este comisa o greseala semnalata prin fluier de unul din arbitri.

Minge "in teren"

Mingea este "in teren" cand ea atinge solul terenului de joc, inclusiv liniile de delimitare.

Mingea este afara cand:

- partea din minge care atinge solul este complet in afara liniilor de delimitare;
- ea atinge un obiect din afara terenului de joc, plafonul sau o persoana din afara jocului;
- ea atinge antenele, cablul, sforile, stalpii sau fileul insusi in exteriorul benzilor laterale;
- traverseaza planul vertical al fileului fie partial fie prin afara spatiului de trecere
- traverseaza complet spatiul inferior.

Contacte simultane

Doi sau trei jucatori pot sa atinga mingea in acelasi timp.





Cand doi (trei) coechipieri ating mingea simultan, sunt numarate doua (trei) lovituri (cu exceptia blocajului). Daca ei incearca sa joace mingea, dar numai unul dintre jucatori o atinge, este numarata o singura lovitura. O ciocnire intre jucatori nu constituie o greseala. Cand doi adversari ating mingea simultan deasupra fileului si mingea ramane in joc, echipa care receptioneaza mingea are dreptul la alte trei noi lovituri. Daca o astfel de mingea cade "afara" din teren, greseala este a echipei plasate de cealalta parte a fileului. In cazul in care contactul simultan intre doi adversari provoaca o mingea "tinuta", aceasta este socotita o "dubla greseala" si faza este rejucata.

1.13 Greseli in jocul cu mingea

Patru lovituri: o echipa loveste mingea de patru ori inainte de a o retrimite.

Lovitura ajutata: un jucator se sprijina pe un coechipier sau pe orice structura /obiect in interiorul suprafetei de joc cu scopul de a juca mingea.

Tinuta: un jucator nu loveste corect mingea, care este tinuta si/sau aruncata.

Dublu contact: un jucator loveste mingea de doua ori succesiv sau mingea atinge succesiv mai multe parti ale corpului sau.

Mingea care atinge fileul

Mingea poate sa atinga fileul in timpul depasirii acestuia.

Mingea in fileu

O mingea trimisa in fileu poate fi reluata in cadrul celor trei lovituri ale echipei.

Daca mingea rupe ochiurile fileului sau il rasuceste, faza de joc este anulata si rejucata.

Jucator la fileu / Trecere pe deasupra fileului

La blocaj, jucatorul are voie sa atinga mingea pe deasupra fileului in spatiul de joc advers cu conditia ca el sa nu incomodeze jocul adversarului, inaintea sau in timpul loviturii de atac a acestuia.

Dupa lovitura de atac, jucatorul are voie sa treaca mana pe deasupra fileului in spatiul de joc advers cu conditia ca atingerea mingei sa fi avut loc in propriul spatiu de joc.

Patrundera pe sub fileu

Este permisa patrundera in spatiul advers pe sub fileu, cu conditia ca aceasta sa nu impiedice jocul adversarului.

Este permis sa fie atins terenul de joc advers cu laba piciorului (picioarelor) sau cu palma (palmele), cu conditia ca cel putin o parte a labei piciorului (picioarelor) sau a palmei (palmelor) sa ramana in contact cu linia (ori sa fie deasupra liniei) de centru.





1.14 Greseli ale jucatorului la fileu

Un jucator atinge mingea sau un adversar in spatiul advers inaintea sau in timpul loviturii de atac a adversarului.

Un jucator patrunde in spatiul advers pe sub fileu incomodand adversarul.

Un jucator patrunde in terenul de joc advers.

Un jucator atinge fileul sau antenele in timpul actiunii de jucare a mingii, daca prin aceasta atingere deranjeaza jocul.

1.15 Serviciu

Serviciul este actul lansarii mingii in joc de catre jucatorul din spate-dreapta (pozitia 1), plasat in zona de serviciu.

1.16 JUCATORUL "LIBERO"

Fiecare echipa poate avea printre cei 12 jucatori si un (1) jucator specializat in aparare numit "Libero".

Libero-ul trebuie sa poarte un echipament in care cel putin tricoul sa aiba culoare diferita si contrastanta fata de coechipieri.

Actiuni de joc premise libero-ului

Libero-ului i se permite sa-i substituie pe oricare din jucatorii din linia a doua. El poate actiona numai ca jucator in linia a doua si nu i se permite sa execute un atac efectiv de oriunde. El nu poate servi, bloca sau efectua o tentativa de blocaj.

Unui jucator nu i se permite sa execute un atac efectiv daca in momentul contactului cu mingea aceasta este in intregime mai sus decat marginea superioara a fileului si mingea i-a fost pasata din degete de catre un Libero aflat in zona de atac. Mingea poate fi atacata fara restrictii daca Libero-ul care executa acelasi procedeu se afla in spatele liniei de atac.

