



## Regulamentul Roundnet Spikeball 2020

<b>Capitolul 1: Participanții</b>	<b>3</b>
<b>Capitolul 2: Formatul de joc</b>	<b>4</b>
<b>Capitolul 3: Serva</b>	<b>7</b>
<b>Capitolul 4: Jucarea mingii</b>	<b>9</b>
<b>Capitolul 5: Obstrucții</b>	<b>12</b>
<b>Capitolul 6: Semnalizarea greșelilor și rezolvarea disputelor</b>	<b>15</b>

# Capitolul 1: Participanții

1.1. Compoziția echipei - O echipă este formată din 2 jucători.

1.2. Echipamentul jucătorilor/ îmbrăcămintea.

1.2.1. Jucătorii pot purta teniși, ghete cu crampoane sau pot juca desculți, pe propria răspundere. Ghetele cu crampoane cu elemente periculoase precum crampoane metalice, crampoane ascuțite sau capse uzate sau rupte cu margini ascuțite nu sunt permise.

1.2.2. Jucătorii pot purta ochelari pe propria răspundere.

1.2.3. Jucătorii pot purta orice îmbrăcămintă moale care nu pune în pericol siguranța celorlalți jucători și nu creează avantaje incorecte.

1.2.4. Jucătorii pot purta manșoane de compresie (de ex. genunchiere) pentru protecție sau susținere.

1.2.5. Jucătorii nu pot folosi îmbrăcămintea sau echipamentul pentru a bloca sau asista mișcarea unei mingi sau a unui alt jucător.

1.2.6. Organizatorul turneului își rezervă dreptul de a refuza utilizarea oricărui echipament sau articol de îmbrăcămintă care nu respectă aceste reguli.

1.3. SRA își rezervă dreptul de a modifica numele unei echipe, sigla acesteia, elementele grafice de pe tricourile echipei sau uniforma unei echipe dacă acestea sunt inadecvate pentru evenimentul în cauză sau pentru organizație în sine.

# Capitolul 2: Formatul de joc

2.1. Câștigarea unui punct - Punctele pot să fie câștigate atât de echipa care servește cât și de cea care primește serva. O echipă câștigă un punct atunci când:

2.1.1. Echipa adversă nu reușește să returneze mingea pe plasă în mod legal.

2.1.2. Echipa adversă comite una dintre infracțiunile care se sancționează cu pierderea punctului

2.1.3. Jucătorul din echipa adversă care servește mingea comite două greșeli consecutive

2.2. Repetare - Un punct e rejucat când:

2.2.1. Echipele sunt în dezacord cu privire la legalitatea unei lovituri.

2.2.2. Echipele sunt în dezacord cu privire la o infracțiune.

2.2.3. Apar anumite tipuri de obstrucții, consultați Capitolul 5 pentru detalii.

2.2.4. Apare o interferență din exterior (De ex: un jucător, o minge sau un obiect străin din afara jocului împiedică desfășurarea meciului)

2.2.5. Dacă un punct este rejucat după efectuarea unei serve legale, jocul se reia cu același scor, aceleași poziții ale jucătorilor și aceeași ordine de serviciu. Jucătorul care servește va începe de la prima servă. Dacă un punct este rejucat pentru că echipele nu cad de acord asupra legalității unei serve, jocul se reia cu același scor, aceleași poziții ale jucătorilor, aceeași ordine de serviciu și același număr de greșeli

2.3. Raliu - Un raliu este o secvență de acțiuni care începe cu lovirea servei și se termină când mingea iese din joc.

2.3.1. Dacă echipa care servește câștigă un raliu, aceasta marchează un punct și continua

să servească.

2.3.2. Dacă echipa care primește serva câștigă un raliu, aceasta marchează un punct și va efectua următoarea servă.

2.4. Câștigarea unui joc: Un joc este câștigat de echipa care marchează prima numărul desemnat de puncte (în general 15 sau 21)

2.4.1. În cazul în care nu este specificat altfel, jocul trebuie să fie câștigat cu o diferență de cel puțin două puncte. În caz de egalitate la 14-14 sau 20-20, jocul continuă până când este obținut un avantaj de două puncte (17-15 sau 27-25).

2.4.2. Scor limită - Organizatorul turneului poate opta pentru un scor limită, însemnând că în cazul în care scorul este egal la un anumit număr, următorul punct este decisiv. De exemplu, când un joc are stabilit un scor limită de 25, iar scorul este 24 la 24, jocul va fi decis de următorul punct. Scorul limită trebuie stabilit înainte de începerea jocului.

2.5. Câștigarea unui meci - Un meci este câștigat când o echipa câștiga numărul desemnat de jocuri (în general 2)

2.6. Abandon - O echipa care nu este capabilă sau refuza să joace când este chemată poate să fie sancționată cu înfrângere prin abandon, în funcție de decizia organizatorului turneului.

2.7. Deciderea Servei/Primirii

2.7.1. Un joc – Câștigătorul unui joc de aruncare cu banul sau de Piatră, Foarfecă, Hârtie poate alege dacă servește/primește sau poate alege pozițiile de început.

2.7.2. Un meci cu două jocuri – Alegerea în cel de al doilea joc revine echipei care nu a făcut alegerea în primul joc.

2.7.3. Un meci cu trei jocuri– Dacă meciul ajunge la al 3-lea joc, va avea loc o altă aruncare cu banul sau un alt joc de Piatră, Foarfecă, Hârtie, iar câștigătorul poate alege dacă servește/primește sau poate alege pozițiile de început.

2.8. Poziții

2.8.1. Cei 4 jucători încep prin a se așeza în patru poziții în jurul plasei, la unghi de 90 de grade față de jucătorii adiacenți. Coechipierii se află în poziții alăturate. Toți jucătorii trebuie să înceapă cu întreg corpul la cel puțin 1,80 m față de set.

2.8.2. Pozițiile stabilite trebuie folosite pe tot parcursul meciului. Pozițiile vor fi indicate printr-un marcaj când este posibil.

2.8.3. La începutul jocului, echipa care servește își va alege pozițiile prima. Jucătorul care se află în dreapta este cel care va efectua prima servă. Jucătorii din echipa care primește serva se vor poziționa după cei din echipa care servește.

2.8.4. Jucătorul care primește serva este poziționat în fața jucătorului care servește. După ce s-a stabilit jucătorul care va servi, jucătorul care primește serva este liber să își schimbe poziția fără limitări de distanță.

2.8.5. Doar jucătorul desemnat poate primi serva.

2.8.6. Ceilalți doi jucători se vor putea muta din poziții atunci când mingea este lovită de jucătorul care servește.

2.8.7. Dacă echipa care servește câștigă punctul, jucătorul care a servit își schimbă poziția cu coechipierul său pentru a servi la cel de al doilea adversar.

2.8.8. La fiecare 5 puncte toți jucătorii se vor deplasa cu o poziție în sens invers acelor de ceasornic pentru a asigura condiții de joc egale

2.8.9. Dacă unul dintre jucătorii care nu sunt implicați în servirea/primirea mingii face un pas înainte de lovirea mingii de către jucătorul care servește, echipa din care face parte va pierde punctul. În cazul în care atât jucătorul care nu primește serva cât și jucătorul care nu servește se deplasează înainte ca mingea să fie lovită de jucătorul care servește, echipa al cărui jucator s-a deplasat primul va pierde un punct. Dacă încălcarea regulamentului are loc simultan, punctul se va rejuca.

## 2.9. Time-out (Pauze)

2.9.1. Pauza de 60 de secunde - Echipele au dreptul la o pauză de 60 de secunde pe joc. Pauza nu poate să fie cerută în timpul unui punct. Pauza nu poate să fie cerută între prima și a doua servă cu excepția pauzelor pentru accidentări. Echipele nu pot părăsi zona terenului de joc și este recomandat ca acestea să aibă băuturi răcoritoare sau echipament în apropierea terenului.

2.9.2. Pauze pentru accidentări – Unui jucător accidentat i se acordă maxim 5 minute de timp de recuperare pe meci. Consultați 2.13.1 pentru detalii.

2.10. Timpul dintre puncte - Punctele trebuie jucate în succesiune, fără pauze. După ce un raliu se termină, mingea trebuie recuperată imediat și oferită jucătorului care servește. Acesta se va așeza în poziție, va anunța scorul și va efectua serva. După strigarea scorului și o scurtă pauză (max 2 secunde; vezi 3.5.1), jucătorul care servește are la dispoziție 5 secunde pentru a lovi mingea. Prelungirea acestor acțiuni se va solda cu avertisment. După primirea unui avertisment pentru tragere de timp, orice infracțiune adițională va fi considerată o greșeală.

2.11. Timpul dintre jocuri - Jucătorii au la dispoziție 3 minute între jocuri. Jucătorii trebuie rămână în apropierea terenului. Neprezentarea după timpul desemnat va duce la primirea unui avertisment. Dacă jucătorii nu sunt în poziție în următorul minut după avertisment, se va acorda un punct echipei adverse. Se va acorda câte un punct adițional pentru fiecare minut următor de absenta.

2.12. Schimbarea și ajustarea echipamentului - În cazul în care un set sau o minge nu mai sunt adecvate pentru joc, jocul este oprit până când echipamentul este înlocuit. După înlocuire, jocul continuă cu același scor, aceleași poziții ale jucătorilor și aceeași ordine și situație de serviciu (de ex. prima sau a doua servă, pauze rămase, avertismente, etc.). Dacă o plasă este mutată din poziția originală, aceasta trebuie mutată înapoi înainte de jucarea următorului punct.

## 2.13. Întreruperi: excepții

2.13.1. Accidentare - În cazul unei accidentări, jocul este oprit. Din momentul din care jucătorul începe să primească îngrijiri medicale (dacă acestea sunt oferite), jucătorul are la dispoziție 5 minute pentru a reveni la joc. În cazul în care jucătorul nu este capabil să se întoarcă la joc după timpul desemnat, echipa trebuie să abandoneze jocul. Orice altă accidentare ulterioară a aceluiași jucător ce durează mai mult de 15 secunde între puncte va duce la abandonarea jocului de către jucătorul accidentat.

2.13.2. Interferențe externe - În cazul unei interferențe externe ce împiedică desfășurarea jocului, jocul va fi oprit. Când jocul poate continua, se va relua de la același scor, aceleași poziții ale jucătorilor și aceeași ordine și situație de serviciu (de ex. prima sau a doua servă, pauze rămase, avertismente, etc.).

## Capitolul 3: Serva

3.1. Prima servă din joc- Câștigătorul aruncării cu banul sau jocului de Piatră, Foaie, Hârtie alege serva/primirea sau pozițiile inițiale.

3.2. Ordinea servelor

3.2.1. Echipa care are prima servă desemnează jucătorul care va efectua serva. Acesta se va așeza în dreapta coechipierului și va continua să servească până când echipa sa pierde un punct.

3.2.2. Când echipa care primește serva câștigă un punct, aceasta preia serva, iar jucătorul aflat în stânga coechipierului va servi. Din acest moment, la fiecare schimbare de servă, aceasta este preluată alternativ de către membri echipei. Ordinea la serviciu a celor patru jucători se menține pe tot parcursul jocului.

3.2.3. Pozițiile inițiale au rolul de a ajuta la așezarea corectă a jucătorilor, dar și de a contribui la menținerea corectă a scorului. Mereu când scorul unei echipe este par, jucătorul care efectuează serva se va afla în dreapta coechipierului. Când scorul este impar, jucătorul care efectuează serva se va afla în stânga coechipierului

3.3. Poziția pentru servă - Dacă echipa care a servit câștigă punctul, jucătorul care a servit face schimb de poziții cu partenerul și servește către celalalt adversar.

3.4. Caracteristici ale servei:

3.4.1. Toate părțile corpului jucătorului care servește trebuie să fie în spatele razei de 1.80 m în momentul în care mingea este lovită.

3.4.2. Înainte de servă, jucătorul trebuie să își poziționeze picioarele.

3.4.3. Cel puțin un picior trebuie să atingă solul până când mingea este lovită.

3.4.4. Jucătorul poate să facă un singur pas în orice direcție. Aceasta acțiune determină piciorul pivot. O dată ce piciorul care nu este pivot atinge solul, acesta va trebui, de asemenea, să rămână în contact cu solul până la lovirea mingii.

3.4.5. Mingea trebuie să se deplaseze cel puțin 10 cm din punctul din care i-a fost dat drumul înainte de a fi lovită.

3.4.6. Serva trebuie realizată prin lovire. Mingea nu poate să fie prinsă sau aruncată.

3.4.7. Servele pot să fie lovite cu oricât de multă forță. Servele scurte sunt permise.

3.4.8. Servele nu au voie să treacă mai sus de mâna întinsă drept pe verticala a jucătorului aflat la primire (vezi 3.6.10). Nu există nicio limită pentru unghiul de lovire al servei.

3.5. Executarea servei

3.5.1 Persoana care servește trebuie să aibă picioarele în poziția corectă (vezi 2.8.2).

Înainte de a începe mișcarea de servă, persoana care servește comunică scorul persoanei care primește serva, menționând mai întâi punctajul echipei care servește și apoi punctajul echipei care primește serva, făcând ulterior o pauză (max. 2 secunde) pentru a se asigura că persoana care primește serva este pregătită și este de acord cu scorul. Persoana care primește serva se poate deplasa din poziția sa după ce persoana care servește s-a așezat în poziție.

3.5.1.1. Dacă persoana care servește nu comunică scorul, comunică scorul greșit sau comunică scorul în timp ce servește, echipa care primește serva poate cere repetarea punctului înainte de a doua atingere a mingii. Notă – scopul regulii este de a vă asigura că cealaltă echipă este pregătită și de a rezolva orice probleme cu scorul înainte de a juca punctul. Comportați-vă civilizată

3.5.2 Dacă persoana care servește comite o Greșală de servă (vezi 3.6), echipa care servește mai are la dispoziție încă o încercare pentru a efectua o servă regulamentară.

3.5.2.1. Dacă persoana care servește comite o greșală de servă, oricare dintre jucătorii din echipa care primește serva poate semnaliza o „greșală” înainte de a doua atingere, înainte de schimbarea posesiei sau imediat după ce mingea a ieșit

din joc. Persoana care servește poate repeta apoi serva. Dacă este semnalizată o a doua „greșeală”, echipa care primește serva câștigă un punct.

3.5.2.1.1. Dacă are loc o greșeală și apoi echipa care primește serva comite o neregularitate înainte ca mingea să fie lovită a doua oară sau să aibă loc o schimbare de posesie, greșeala primează înaintea infrațiunii.

3.5.2.2. Echipa care primește serva poate alege să joace punctul în ciuda comiterii unei greșeli. Excepție fac punctele 3.6.10 – 3.6.14. Dacă nu este semnalizată nicio greșeală de către un jucător sau un observator, punctul poate fi jucat Echipa care primește serva nu trebuie să spună nimic dacă alege să joace punctul în ciuda unei greșeli.

### 3.6. Greșeli de servă

3.6.1. Mingea este lovită înainte de a se deplasa 10 centimetri de la punctul în care a părăsit mâna persoanei care servește.

3.6.2. Mingea este lovită din interiorul liniei de servire de 1.80 metri.

3.6.3. Mingea este prinsă sau aruncată. Vezi 4.3.2.

3.6.4. Orice parte a corpului persoanei care servește intră în raza de 1.80 metri înainte de lovirea mingii. Dacă persoana care servește lovește mingea cu un picior în aer, acel picior trebuie să intre în contact cu solul la mai mult de 1.80 metri față de plasă, înainte de a face orice altă mișcare. Orice contact cu linia de demarcare este considerat o încălcare a regulamentului.

3.6.5. Persoana care servește întrerupe contactul cu solul cu piciorul pivot.

3.6.6. După ce a făcut un pas, persoana care servește întrerupe contactul cu solul cu piciorul non-pivot.

3.6.7. Traectoria mingii este modificată datorită distanței mici față de bară, fără a atinge bara (pocket). Excepție: dacă mingea lovește plasa în partea persoanei care servește, numită în general plasa apropiată, aceasta se va deplasa rapid și la o înălțime mică, fără a-și schimba direcția. Aceasta este considerată o servă regulamentară.

3.6.8. Contactul inițial al mingii cu setul are loc direct la nivelul barei sau picioarelor.

3.6.9. Mingea aterizează pe plasă și apoi se rostogolește până la bară și în sus („roll-up”).

3.6.10. Mingea trece peste mâna întinsă a persoanei care primește serva atunci când aceasta este în poziție dreaptă.

3.6.11. Mingea ratează setul complet

3.6.12. Mingea aterizează sub set, greșeală cunoscută și drept Lobster Trap (Capcana de homari).

3.6.13. Mingea atinge setul (picioare, bară, plasă) de mai multe ori.

3.6.14. După ce mingea este servită, primul contact este realizat de un jucător din echipa care servește (adică un jucător își lovește partenerul cu serva).

3.6.15. Mingea este aruncată și nu este lovită. După aruncarea mingii, scăparea, prinderea sau ratarea unei încercări de lovitură sunt considerate greșeli.

3.6.16. Sunt încălcate regulile privind timpul. Vezi 2.10.

## Capitolul 4: Jucarea mingii

4.1. În joc – Mingea este în joc din momentul în care persoana care servește o lovește și până când are loc unul dintre următoarele evenimente:

- 4.1.1. Are loc o greșeală de servă și/sau este semnalizată de către echipa care primește serva sau un observator.
- 4.1.2. Are loc o încălcare a regulamentului și/sau este semnalizată de către oricare echipă sau un observator.

4.2. Lovirea mingii

- 4.2.1. O lovitură este orice contact între minge și un jucător.
- 4.2.2. O echipă are dreptul la maxim 3 atingeri alternate între jucători pentru a aduce mingea pe plasă. Dacă sunt folosite mai multe atingeri, echipa comite o încălcare a regulamentului numită „Patru lovituri” și pierde punctul.
- 4.2.3 Contacte consecutive – Un jucător nu poate lovi mingea de două ori consecutiv. Excepție: vezi regula 4.3.5.
- 4.2.4 Contact simultane- Dacă coechipierii ating mingea simultan, se consideră că echipa a efectuat două lovituri. Oricare jucător poate efectua următoarea lovitură, cât timp echipa nu a folosit deja toate trei loviturile.

4.3. Caracteristicile loviturii

- 4.3.1. Mingea poate atinge orice parte a corpului.
- 4.3.2. Mingea trebuie lovită, nu prinsă sau aruncată. O lovitură este regulamentară atunci când mingea este respinsă din punctul de contact cu jucătorul.
  - 4.3.2.1. Se consideră că mingea este prinsă atunci când aceasta se oprește pe orice parte a corpului jucătorului. Prin urmare, mingea nu trebuie să se oprească în mâna jucătorului sau pe orice altă parte a corpului acestuia.
  - 4.3.2.2. Mingea este aruncată dacă direcția de deplasare a acesteia este modificată prin contact prelungit. O aruncare are loc atunci când un jucător își încheie lovitura la un unghi diferit de cel la care a început contactul. Exemplele includ situația în care un jucător plonjează după o minge la care nu poate ajunge și o aruncă înapoi în loc să o lovească direct sau situația în care un jucător lovește o minge aflată în cădere și face contact cu aceasta la un anumit unghi, dar din cauza contactului prelungit, încheie contactul la alt unghi.
- 4.3.3. Jucătorii nu pot lovi mingea cu două mâini. Excepție fac regulile 4.3.4 și 4.3.5.
- 4.3.4. La prima lovitură a unei echipe la preluarea posesiei, mingea poate atinge diferite părți ale corpului, cu condiția ca contactul să aibă loc simultan.
- 4.3.5. La prima lovitură a unei echipe la preluarea posesiei, mingea poate intra în contact cu diferite părți ale corpului în mod consecutiv, cu condiția ca contactele consecutive să aibă loc în cadrul unei singure acțiuni. Cu toate acestea, jucătorul nu poate efectua atingeri consecutive cu aceeași mână (de la palmă la degete). Această regulă are a scopul de a evita conducerea mingii.

4.4. Încălcări ale regulamentului la jucarea mingii

- 4.4.1. Patru lovituri – O echipă lovește mingea de mai mult de trei ori, înainte de a o așeza pe plasă.

- 4.4.2. Lovitură incorectă – Mingea este condusă, prinsă sau aruncată.
- 4.4.3. Lovitură cu două mâini – Un jucător lovește mingea cu două mâini simultan. Excepție: vezi regula 4.3.4
- 4.4.4. Contact dublu – Un jucător lovește mingea de două ori succesiv sau mingea atinge diferite părți ale corpului acestuia în mod succesiv. Excepție: vezi regula 4.3.5.

#### 4.5. Lovituri la plasă

- 4.5.1. Lovituri la plasă neregulamentare – Atunci când mingea este jucată la plasă, echipa care a lovit mingea pierde punctul dacă:
  - 4.5.1.1. Mingea atinge pământul.
  - 4.5.1.2. Mingea atinge bara sau picioarele în mod direct la contactul inițial cu setul.
  - 4.5.1.3. Mingea sare de mai multe ori pe plasă sau sare de pe plasă și atinge setul înainte de a cădea.
  - 4.5.1.4. Mingea are contact prelungit cu plasa și se rostogolește de-a lungul acesteia.
- 4.5.2 Pocket – În timpul unui raliu, orice lovitură în care mingea își schimbă traiectoria din cauza proximității față de bară, fără a atinge bara (pocket), este regulamentară. Rețineți că această lovitură nu este regulamentară la servă.
- 4.5.3 Roll-up – În timpul unui raliu, orice lovitură puternică în care mingea aterizează complet pe plasă și apoi se rostogolește în bară și părăsește plasa (roll-up) este regulamentară. Rețineți că această lovitură nu este regulamentară la servă.
- 4.5.4. Schimbarea posesiei
  - 4.5.4.1. Posesia se schimbă atunci când mingea părăsește plasa. Nicio echipă nu poate atinge mingea cât timp aceasta este în contact cu plasa.
- 4.5.5. Alte loviri neregulamentare. Toate duc la pierdere punctului
  - 4.5.5.1. Un jucător defensiv încearcă să joace mingea înainte să fie rândul lui.
  - 4.5.5.2. Un jucător ofensiv lovește mingea în așa fel încât aceasta atinge plasa și apoi pe el însuși sau pe un coechipier.
  - 4.5.5.3. Un jucător atinge mingea în timp ce aceasta atinge plasa.

4.6. Contactul cu setul – Orice contact cu setul de către un jucător (bară, picioare sau plasă) în timpul unui raliu duce la o încălcare a regulamentului de tip „Contact cu setul” și echipa în cauză pierde punctul.



# Capitolul 5: Obstrucții

5.1. Jucătorii care trebuie să joace mingea au dreptul de a nu fi obstrucționați de către oponenti

5.1.1. Ordinea în care jucătorii pot atinge în mod regulamentar mingea determină cine are prioritate. Un jucător care poate atinge mingea în mod regulamentar înaintea unui alt jucător are prioritate.

5.2. Pentru a evita obstrucția, jucătorii care nu joacă mingea trebuie să depună toate eforturile pentru a le oferi celorlalți jucători:

5.2.1. Acces direct, neobstrucționat, la minge, după finalizarea unei mișcări rezonabile de lovire a mingii;

5.2.2. Libertatea de a lovi mingea cu o mișcare rezonabilă ;

5.2.2.1. Pentru a asigura siguranța jucătorilor, atunci când persoana care lovește mingea se află la o distanță de la care poate atinge plasa, orice tentativă defensivă (cu piciorul, mâna, genunchiul, etc.) care implică intrarea în cilindru imaginar care se ridică din bara setului va duce la câștigarea punctului de către echipa care lovește mingea. Echipa adversă poate intra în cilindru pentru a juca mingea după ce mișcarea de lovire inițială este finalizată.

5.2.2.2. O mișcare de lovire excesivă a unui jucător poate contribui la obstrucționarea oponentului atunci când vine rândul acestuia să joace mingea.

5.3. O obstrucție are loc atunci când oponentul nu îndeplinește cerințele de la 5.2.1 sau 5.2.2, chiar dacă oponentul depune efort pentru a îndeplini acele cerințe.

5.4. Un jucător care întâmpină o posibilă obstrucție are posibilitatea de a continua jocul sau de a se opri.

5.4.1. Un jucător care dorește să repete un punct trebuie să se oprească imediat și să spună „Obstrucție”.

5.5. Punctul nu va fi repetat sau câștigat dacă:

5.5.1. Nu a existat nicio obstrucție sau obstrucția a fost ne semnificativă și nu a afectat libertatea jucătorului de a ajunge la minge și de a o juca;

5.5.2. Obstrucția a avut loc, dar jucătorul nu ar fi putut efectua o lovitură bună sau acesta nu a depus tot efortul pentru a ajunge la minge și a o juca.

5.5.2.1. Faptul că jucătorul depune tot efortul pentru a ajunge la minge (cu excepția contactului fizic periculos) este un factor semnificativ pentru a determina dacă acesta ar fi putut efectua o lovitură bună. În orice situație neclară, siguranța jucătorilor trebuie să fie prioritatea principală.

5.5.3. Jucătorul a trecut de punctul de obstrucție și a continuat jocul;

5.5.4. Jucătorul a creat obstrucția prin deplasarea mingii.

5.5.4.1. Această situație are loc atunci când oponentul oferă o cale de acces directă dar jucătorul alege o rută indirectă. Această situație diferă de cea în care un jucător care încearcă să plece dintr-o poziție dezavantajoasă nu are acces direct la minge. În această situație jucătorul anticipă lovirea mingii de către adversar într-o anumită direcție, începe să se deplaseze în acea direcție, dar pentru că a anticipat greșit, își schimbă direcția și este blocat de adversar. Dacă jucătorul demonstrează în mod satisfăcător că ar fi putut efectua o lovitură bună, atunci punctele 5.6 – 5.8 vor determina decizia privind obstrucția.

5.6. Echipa obstrucționată va primi un punct dacă a existat o interferență pe care oponentul nu

a făcut tot posibilul să o evite și jucătorul ar fi putut efectua o lovitură bună.

5.7. Echipa obstructionată va obține repetarea punctului și va putea alege dacă va servi sau va primi serva atunci când oponentul a depus tot efortul pentru a evita obstructiona și echipa era într-o poziție ofensivă bună, care ar fi dus probabil la câștigarea punctului.

5.7.1. Rotația stabilită de servă rămâne aceeași.

5.7.2. Orice greșeli existente sunt anulate.

5.8. Echipa obstructionată va obține repetarea punctului dacă a existat o obstructione pe care oponentul a depus tot efortul pentru a o evita și jucătorul ar fi putut efectua o lovitură bună.

5.8.1. Orice greșeli existente sunt anulate.

# Capitolul 6: Semnalizarea greșelilor și rezolvarea disputelor

6.1. Semnalizarea greșelilor de servă - vezi 3.5.2.1.

6.2. Neregularități de joc și de lovire a mingii – Neregularitățile de lovire a mingii (de exemplu o lovită directă a barei) sau neregularitățile de joc (precum contactul cu setul) trebuie semnalizate imediat după ce au avut loc și jocul trebuie oprit.

6.3. Semnalizarea obstrucțiilor – Obstrucțiile trebuie semnalizate imediat după ce au avut loc și jocul trebuie oprit.

6.4. Disputele – Dacă echipele nu pot determina dacă o servă, o lovitură sau o semnalizare a fost regulamentară (atunci când nu sunt prezenți observatori) acestea trebuie să repete punctul. Coechipierii nu trebuie să fie de acord unul cu celălalt pentru ca echipa să poată contesta o decizie. Dacă trei jucători sunt de o părere și al patrulea nu este de acord cu ei după discutarea problemei, acest lucru este suficient pentru repetarea punctului.