

V. REGULI DE ARBITRAJ AL F.I.F.T.A. DE LA CONGRESUL 2008

0. Categori : Bărbați

Femei

Băieți și fete :

Juniori (vârsta cuprinsă între 16-18 ani)

Tineri (vârsta cuprinsă între 13-15 ani)

Copii (vârsta până la 12 ani)

I. Împărțirea regulilor comune tuturor categoriilor și disciplinelor: (simplu, dublu și triplu):

1. Terenul de joc și aria (suprafața) de joc

1.1. Dimensiunile terenului de joc :

- pentru simplu și **dublu**: 8.2 (max. 9.0) x 12.8m
- pentru triplu : 8.2 (max. 9.0) x 18.0m

1.2. Terenul de joc este împărțit în două jumătăți egale **de un fileu**.

1.3. Baza și liniile de margine sunt părți ale terenului de joc. Liniile au grosimea de 5+/- cm grosime. Precizia dimensiunii date este de +/- 1 cm.

1.4. Aria de joc, care trebuie să fie disponibilă în timpul jocului, are marginile la cel puțin 3m de liniile de margine și 3.5 m de liniile de bază ale terenului de joc. O deviere permisibilă a ariei de joc de la nivelul orizontal este de 1 :100. Neregularitatea maximă de 2cm. , fără o trecere abruptă, este permisă. Înălțimea minimă a spațiului liber de deasupra ariei de joc este de 8m.

2. Plasa

2.1. Definiție: doar partea care a fost prinsă deasupra terenului de joc între liniile de margine. Lungimea plasei poate fi definită prin doi stâlpi rotunzi de metal sau de plastic care susțin plasa între linii. Stâlpii sunt părți ale plasei.

2.2. Stâlpii sunt părți ale plasei și vor fi plasați la liniile de margine, iar pe plan vertical in prelungirea stâlpilor se vor adauga doua antene de 90 – 100 cm, deasupra plasei.

2.3. Plasa este întinsă la amândouă capetele astfel încât partea de sus extinsă la 110cm. deasupra suprafeței terenului de joc este aceeași pe toată lungimea ei, de-a lungul terenului de joc. Deviația maximă a înălțimii permise pentru plasă este de +/-2cm. Distanța dintre marginea de jos a plasei și suprafața terenului de joc nu trebuie să fie mai mare de 20cm. Trebuie ca în timpul jocului, plasa să fie «liniștită» (un stâlp de suport care o va opri sau un cablu întins care o va opri sub înălțimea limită permisă) ; arbitrul va hotări corectitudinea plasei.

3. Mingea

3.1. Parametrii oficiali FIFTA ai mingii

* construcție : lipită, 32 lambriuri, culoare: negru cu alb,

* material: piele sintetică sau naturală, greutate: 396 - 453g.

* Circumferința: 680 - 710mm. Înălțimea ricoșeului : 660 - 720mm.

* Inflația: 60 - 65kpa. Înălțimea ricoșeului este măsurată pe o placă Kistler prin lăsarea să cadă a mingii de la o înălțime de un metru cu supapa închisă.

4. Începutul jocului

4.1. **Echipe** (Jucătorul) care a câștigat tragerea la sorți (aruncarea cu banul) are opțiunea de a alege ori partea ori serviciul.

4.2. În cazul egalității setului, înainte de al treilea set, este opțiunea echipei (sau jucătorului) care - după adăugarea punctelor obținute - au cel mai mare număr de puncte câștigate, să aleagă locul sau serviciul. Numai în caz de egalitate a punctelor câștigate, se va trage la sorți din nou (cu banul).

4.3. Dacă nu este stabilit altfel de Comisia Tehnică a FIFTA, pauza este:

- între seturi – 1 minut
- între meciuri – 5 minute

Meciul este la linie de pornire dacă echipa sau echipele nu sunt prezente la timp pe terenul de joc.

5. Serviciul

5.1. Serviciul este executat prin lovirea mingii cu orice parte a corpului cu excepția brațului și a mâinilor, din zona din spatele liniei de bază, din afara terenului de joc.

5.2. Modul de servire: lovirea mingii cu orice parte permisă a corpului prin aruncare; după o singură minge ricoșată, prin întreruperea cu piciorul sau direct din pământ. Nici mingea, nici piciorul nu trebuie să atingă terenul de joc (inclusiv liniile) când un serviciu este în curs de execuție. Mingea trebuie să fie eliberată din mâini sau așezată pe pământ pentru a servi.

5.3. Serviciul trebuie să fie realizat într-un interval de 5 secunde din momentul în care arbitrul dă semnalul de începere a jocului.

5.4. Mingea trebuie să traverseze, sau să atingă plasa și să cadă în terenul adversarului.

5.5. Serviciul nu se repetă dacă mingea atinge plasa și cade în terenul adversarului.

5.6. Serviciul este totdeauna realizat de echipa (jucătorul) care marchează un punct.

5.7. Jucătorii echipei adverse nu trebuie să atingă mingea până când nu a fost atinsă propria lor jumătate de teren de joc.

6. Mingea în joc

6.1. Numărul maxim de mingi lăsate să cadă pe pământ :

simplic: 1, dublu: 1, dublu 1, triplu: 1. În timpul jocului, jucătorul poate să nu lase mingea să cadă jos la pământ (excepție pentru copii).

6.2. Numărul maxim de mingi atinse de jucător: simplic: 2, dublu: 3, 2, triplu: 3. Jucătorul poate atinge mingea cu orice parte a corpului său cu excepția brațului și mâinii. Cu excepția simplului, jucătorului nu-i este permis să atingă mingea de două ori la rând. Numărul minim de atingeri a mingii de jucător înainte ca mingea să traverseze fileul este unu (1).

6.3. Dacă a fost jucată corect de jucător, mingea trebuie să atingă pământul numai în terenul de joc.

6.4. Serviciul este repetat (minge nouă) dacă un obiect exterior atinge mingea ori terenul de joc.

6.5. Nici unui jucător nu-i este permis să atingă fileul (chiar după ce mingea a fost terminată "5 secunda").

6.6. Mingea este considerată corectă numai dacă traversează fileul și cade în terenul adversarului (vezi regul. 2.1)

6.7. Dacă doi jucători adversari ating mingea deasupra fileului în același timp (minge moartă) și balonul iese din terenul de joc, serviciul se repetă.

6.8. Dacă doi jucători ating mingea deasupra fileului în același timp (minge moartă), jocul continuă cu condiția ca mingea să atingă pământul în interiorul terenului de joc. Într-un astfel de caz, oricum, mingea poate fi, deasemenea jucată de jucătorii care au jucat mingea moartă.

6.9. Jucatorul poate juca mingea deasupra părții adverse din terenul de joc, dacă stă sau o scoate și cade în propriul teren de joc.

6.10. Jucătorul poate juca mingea doar în propria jumătate a terenului de joc.

6.11. Jucătorul poate atinge neintenționat piciorul adversarului (partea de sub genunchi) cu piciorul sau (partea de sub genunchi) după ce a jucat mingea.

7. Marcarea punctului, câștigarea setului și a meciului

7.1. Echipa (jucătorul) câștigă un punct dacă adversarul comite fault; fiecare astfel de fault se consideră un punct.

7.2. Toate disciplinele (simplu, dublu, dublu/cross, triplu) sunt jucate după regula două (2) seturi câștigate. Un set este câștigat de echipa (jucătorul) care obține primul 11 puncte la o diferență de minimum 2 puncte (ex.11-9). Dacă nu, jocul continuă până când avansul de 2 puncte este realizat (ex.12-10, 13-11 etc.).

8. Pauza și substituirea jucătorilor

8.1. Fiecare echipă (dublu, triplu) are dreptul la una (1), 30 secunde pauză la set, după ce antrenorul (jucătorul) a cerut asta arbitrului.

8.2. Fiecare jucător (simplu) are dreptul la două (2) , 30 de secunde pauză la set după ce antrenorul (jucătorul) a cerut asta arbitrului.

8.3. Fiecare echipa are dreptul, exceptând simplu, să substituie jucătorii de două ori într-un set.

8.4. Arbitrul are dreptul oricând în timpul setului să ceară <<time-out – ul de arbitru >> pentru înlăturarea obstacolelor de orice natură.

8.5. În timpul pauzei sau time-out, jucătorii trebuie să se reunească în suprafața desemnată și rezervată bancii tehnice.

9. Faulturile care au drept rezultat pierderea punctelor

9.1. Echipa (jucătorul) pierd(e) un punct dacă mingea atinge terenul lor de două (2) ori succesiv fără să fie atinsă de jucător.

- 9.2. Echipa (jucatorul) pierde un punct dacă mingea a sărit din suprafața terenului și a traversat fileul în terenul adversarului, fără să fie atinsă de jucător.
- 9.3. Echipa (jucătorul) nu pierde punct dacă ei (el) nu au dat voie mingii servite de adversar să cadă în propria zonă de serviciu (dacă joacă mingea din aruncare).
- 9.4. Echipa (jucătorul) pierde un punct dacă un jucător atinge fileul cu orice parte a corpului său. Serviciul se repetă dacă fileul este atins de amândoi adversarii simultan.
- 9.5. Echipa pierde un punct dacă jucătorul a făcut unul din următoarele faulturi când mingea a fost servită :
- atinge ori linia de bază ori o parte a liniei extinse din spate cu mingea sau piciorul sau susține greutatea corpului său când un serviciu este în execuție;
 - mingea este servită și în drum spre terenul adversarului este atinsă de un coechipier,
 - mingea cade în afara zonei de serviciu a terenului adversarului.
- 9.6. Un jucător atinge mingea cu mâna sau brațul (pierderea punctului)
- 9.7. Mingea jucată de un jucător ajunge în afara plasei părții adverse (pierderea punctului)
- 9.8. Mingea jucată de un jucător cade în afara terenului de joc advers (pierderea punctului)
- 9.9. Mingea este jucată de un jucător deasupra terenului de joc advers și jucătorul nu a oprit-o sau scos-o și nu a căzut în interiorul propriului teren de joc (pierderea punctului).
- 9.10. Când se joacă în sală: dacă mingea atinge o parte a sălii ori echipamentul său (tavanul, pereții, soneriile etc.) este un fault făcut de jucătorul care a atins ultimul mingea (pierderea punctului) .
- 9.11. Când un jucător ține sau împinge adversarul cu mâna (mâinile) .
- 9.12. Un jucător joacă mingea de două ori consecutiv (pierderea punctului; se aplică la dublu și la triplu) .
- 9.13. Un jucător joacă mingea în terenul de joc al adversarului (pierderea punctului).
- 9.14. Adversarul jucătorului atinge mingea înainte ca mingea să fie atinsă de un jucător în al cărui teren de joc mingea a atins suprafața terenului (un punct pierdut în favoarea adversarului) .
- 9.15. Un jucător atinge un jucător advers (cu excepția 6. 11) cu piciorul său care este întins deasupra plasei.

10. Greșeli și sancțiuni

- 10.1. Dacă un jucător depășește limita de 5 secunde până să servească :
- prima întârziere: avertisment
 - a doua întârziere: pierderea punctului
- 10.2. Purtări nesportive (proteste, pretenții, lovirea deliberată a arbitrilor cu mingea, lovirea mingii, ținerea și împingerea adversarului, limbaj abuziv, gesticulații inadecvate etc. de către jucători, antrenori, căpitani echipei etc:
- pentru prima oară: avertisment
 - pentru a doua oară: pierderea punctului

10.3. În funcție de gravitatea abaterii, jucătorul este sancționat cu avertisment, cartonaș galben sau roșu, a treia avertizare are drept urmare eliminarea. După obținerea cartonașului roșu jucătorul trebuie să părăsească imediat suprafața de joc.

10.4. Un jucător eliminat poate fi înlocuit cu un alt jucător (dublu, triplu). La simplu adversarul câștigă meciul 2-0 (11-0, 11-0) prin lipsa sau toate meciurile din grupa sunt anulate. Când jucătorul este rănit în așa fel că nu mai poate continua meciul și echipa sa nu mai are cu cine să-l înlocuiască, setul și meciul este câștigat de echipa adversă.

10.5. Dacă arbitrul este insultat foarte grav de jucător(i) sau membru (membrii) ai delegației oficiale meciul este acordat cu scorul de 2-0 (11-0 , 11-0) echipei adverse.

11. Echipamentul jucătorilor și proteste

11.1. Jucătorii unei singure echipe trebuie să folosească același echipament; dacă nu, ei nu sunt autorizați de către arbitru să joace.

11.2. Când jocul este întrerupt căpitanul echipei sau antrenorul are dreptul să ridice mâna pentru a spune arbitrului, protestul lor și să pună o întrebare despre interpretarea regulilor. Decizia arbitrului este finală.

11.3. Protestele, **dacă există**, sunt tranzacționate în acord cu programa competiției, când meciul s-a terminat. Decizia finală este înaintată curții de arbitraj **FRFT CAJ**.

12. Variații

12.1. Alte decizii sau soluții discutabile sunt tranzacționate în acord cu autoritatea de control a competiției **FRFT CAJ**.

II. Caracteristici speciale: simplu

1. Terenul de joc și suprafața de joc

1.1. Cele două jumătăți ale terenului de joc 8.2 (max 9.0) x 6.4 m sunt împărțite printr-o linie de mijloc în două jumătăți de aceeași dimensiune (zona de serviciu 4.1 x 6.4 m) .

5. Serviciul

5.1. Un serviciu trebuie să fie executat doar din spațiul din spatele liniei de bază, între mijlocul și linia de margine. Un serviciu trebuie să fie executat în diagonală din dreapta sau stânga, în funcție de propriul număr de puncte câștigate: din dreapta, dacă numărul este impar (0:0; 2:1; 4:6 etc), din stânga, dacă numărul este ... (1 :0, 1:1,1 :2,3 :2 etc.). Mingea trebuie să cadă în zona de serviciu a adversarului.

6. Mingea în joc

6.1. Jucătorul poate să atingă mingea de două ori consecutiv înainte ca aceasta să traverseze fileul.

8. Pauza și înlocuire

8.1. Nici o înlocuire nu este permisă în meciul de simplu in regulament FIFTA. **In regulamentul FRFT-CAJ se poate o înlocuire**

Scurte explicatii ale regulilor pentru proba de Simplu

1. Numarul de jucatori	Unu Echipa este alcătuită din 2 jucători din care 1 trebuie să joace și al doilea este înlocuitor. Jucătorul din teren poate fi înlocuit de al doilea.
2. Dimensiunile terenului de joc	12.8m x 8.2 (max 9.0)m (la fel ca la Dublu)
3. Numarul permis de caderi ale mingiei	Una (la fel ca la Dublu și Triplu)
4. Numarul permis de atingeri ale mingiei	Două (la fel ca la Dublu și Triplu)
5. Ordinea serviciului	Diagonală (la fel ca la Dublu) La 0:0, 2:1, 4:6 etc. din dreapta , la 1:0, 1:1, 1:2, 3:2 etc. din stânga

🚩 **Din anul viitor (1 Ianuarie 2009) se va juca un singur dublu prin comasare celor două duble(dublu și dublu/cross), cu urmatoarele caracteristici speciale:**

1. Terenul de joc și suprafața de joc

1.1. Cele două jumătăți ale terenului de joc 8.2 (max 9)m x 6.4 m sunt împărțite printr-o linie de mijloc între cele două jumătăți de aceeași dimensiune (zona de serviciu 4.1 x 6.4 m).

5. Serviciul

5.1. Un serviciu trebuie să fie executat doar din spațiul din spatele liniei de bază, între mijlocul și linia de margine. Un serviciu trebuie să fie executat în diagonală din dreapta sau stânga, în funcție de propriul număr de puncte câștigate: din dreapta, dacă numărul este impar (0 :0 ;2 :1 ;4 :6 etc), din stânga, dacă numărul este ... (1 :0, :1,1 :2,3 :2 etc.). Mingea trebuie să cadă în zona de serviciu a adversarului.

6. Mingea în joc

6.1. Trebuie să fie atinsă o singură dată mingea de către jucător între două căderi ale mingii pe pământ.

8. Pauza și înlocuire

8.1. Echipa este compusă din patru jucători dintre care doi trebuie să joace mereu, și doi sunt înlocuitorii lor. Jucătorii care joacă pot fi înlocuiți de al treilea sau al patrulea.

1. Numărul de jucători	Doi Echipa este alcătuită din 4 jucători (FRFT-CAJ) din care 2 vor trebui să joace și al treilea sau al patrulea sunt înlocuitori. Jucătorii din teren pot fi înlocuiți de al treilea sau al patrulea
2. Dimensiunile terenului de joc	12.8m x 8.2 (max 9)m (la fel ca la Simplu)
3. Numărul permis de căderi ale mingii	Una (la fel ca la Simplu și Triplu)
4. Numarul permis de atingeri ale mingiei	Trei (la fel ca la Triplu) Excepție: Niciunui jucător nu îi este permis să atingă mingea de două ori succesiv
5. Ordinea serviciului	Diagonală (la fel ca la Simplu) La 0:0, 2:1, 4:6 etc. din dreapta , la 1:0, 1:1, 1:2, 3:2 etc. din stânga
6. Alegerea între jucători pentru serviciu	Opțional (la fel ca și în Triplu) Este opțiunea jucătorilor cine să efectueze serviciul
7. Alegerea între jucători pentru primirea serviciului	Opțional (la fel ca și în Triplu) Este alegerea jucătorului care va atinge primul mingea când serviciul adversarilor a atins pământul

IV. Caracteristici speciale: triplu

1. Terenul de joc și suprafața de joc

1.1. Jumătate din terenul de joc este 8.2 (max. 9) x 9 m ca dimensiuni. Nici una din cele două zone de serviciu nu este împărțită - dimensiunile sunt 8.2 x 6.4 m.

5. Serviciul

5.1. Un serviciu trebuie să fie executat doar din spațiul din spatele liniei de bază, între liniile de margine, de orice jucător care servește mingea în întreaga zonă de serviciu adversă.

6. Mingea în joc

6.1. Jucătorul trebuie să atingă o singură dată mingea între două căderi ale mingii pe pământ.

8. Pauza și înlocuire

8.1. Echipa este alcătuită din cinci jucători dintre care trei trebuie să joace mereu și doi sunt înlocuitorii lor. Înlocuirea se poate face de două ori într-un set , o înlocuire poate implica doi jucători în același timp.

Scurte explicatii ale regulilor pentru proba de Triplu

1. Numarul de jucatori	Trei Echipa este alcătuită din 6 jucători din care 3 vor trebui să joace și ceilalți trei sunt înlocuitori. Jucătorii din teren pot fi înlocuiți de un sau doi (în același timp) jucătorii.
2. Dimensiunile terenului de joc	16.4 (max. 18) x 9m
3. Numarul permis de caderi ale mingiei	Una (la fel ca la Simplu și Dublu)
4. Numarul permis de atingeri ale mingiei	Trei (la fel ca la Dublu) Excepție: Niciunui jucător nu îi este permis să atingă mingea de două ori succesiv
5. Ordinea serviciului	Opțional (la fel ca la Dublu) Este opțiunea jucătorilor cine să efectueze serviciul
6. Alegerea între jucatori pentru servicii	Opțional (la fel ca la Dublu) Este opțiunea jucătorilor cine să efectueze serviciul
7. Alegerea între jucatori pentru primirea serviciului	Opțional (la fel ca la Dublu) Este alegerea jucătorului care va atinge primul mingea când serviciul adversarilor trece fileu.

VI. Caracteristici speciale: femei și Junoiri

2. Plasa

2.2. Înălțimea plasei pentru copiii până la 12 ani este de 100 cm.

3. Mingea

3.2. O minge ușoară (ca la volei) poate fi folosită pentru categoria copiilor până la 12 ani.

6. Mingea în joc

6.1. O minge lăsată să cadă de mai multe ori pentru fiecare disciplină (simplu, dublu, triplu) în categoria copiilor a fost introdusă facultativ.

12. Diferențe

12.1. În anul campionatului, doar jucătorii care au atins vârsta (la juniori pot participa sportivi care împlinesc în respectivul an competițional vârsta de 18 ani până la data de 31 Decembrie, cea maximă a vârstei admise) stabilită pentru categoria lui (ei) sunt autorizați să participe în campionat. Jucătorii mai tineri care încep într-o categorie mai mare, pot participa numai cu permisiunea doctorului. Tinerii și copiii sunt autorizați să joace în nu mai mult de două discipline în timpul unui eveniment **FIFTA** (campionat, turneu). Este interzis să înceapă simultan în două categorii dacă competițiile lor sunt ținute în același timp.

Ingrădirea regulilor din fotbal-tenis

13. Arbitrii

13.1. Numărul arbitrilor: Meciul este arbitrat normal de doi arbitrii (primul și al doilea arbitru). Un alt număr de arbitri poate fi stabilit de **Comitetul Tehnic FRFT-CAJ** sau **FIFTA** care să controleze competiția. Ajutorul oamenilor de linie este binevenit.

13.2. Drepturile ale celor doi arbitri: Toți membrii echipei (jucători, antrenor, conducătorul echipei etc.) sunt obligați ca în timpul meciurilor și în suprafața de joc să urmeze instrucțiunile arbitrilor.

13. 3. Îndatoriri ale ambilor arbitri:

- fac deschiderea prin aruncarea cu banul;
- dau instrucțiuni pentru începerea jocului și pentru întreruperea jocului;
- analizează faulturile în joc și decid care echipă obține punctul;
- îndrumă o nouă minge controversata în urma unui fault;
- controlează scorul meciului;
- judecă jucătorii și alte comportări și dă penaltiuri;
- permite și controlează înlocuirile jucătorilor și pauzele;
- măsoară și păstrează limitele de timp;
- folosește fluier și semnale oficiale;
- comandă o nouă minge când este nevoie ;
- arbitrează jocul în acord cu Regulile din fotbal-tenis validate în timp ale competiției.

13.4. Îndatoriri complementare ale primului arbitru:

- decide dacă condițiile curente pentru desfășurarea meciului sunt bune (vremea, vizibilitatea etc.)
- decide care (primul sau ultimul) arbitru va conduce jocul

13. 5. Îndatoriri complementare ale arbitrului secund:

- decide dacă condițiile tehnice (mărimea terenului de joc, mingea, plasa, liniile etc.) sunt bune pentru începerea jocului
- înregistrează rezultatele unui meci
- aprobă instrucțiunile primului arbitru exceptând părerea despre faulturile din meci

13. 6. Locul arbitrului: Arbitrul trebuie să stea în spatele stâlpului (50 cm.), în ambele părți ale fileului, cu excepția situației în care mingea se îndreaptă către el sau este jucată lângă el.

13. 7. Arbitrii trebuie să folosească aceeași costumație.

13. 8. Semne oficiale ale arbitrilor :

Situția jocului	Semnal / acțiune
Minge nouă	Se ridică degetul mare de la ambele mâini(mâinile ținute închise amândouă)
Time-out	Se pune palma unei mâini peste cealaltă mână în poziție verticală, în forma literei « T ». Se indică echipa care a cerut pauza.
Dubla cadere	Se îndreapta doua degete spre suprafata lovita a terenului de joc
Triplă cădere	Se îndreaptă trei degete spre suprafața lovită a terenului de joc
Atingere dublă	Se ridică antebrațul vertical cu două degete întinse
Fault cu piciorul la serviciu	Indicarea liniei cu degetul
Înlocuirea jucătorului	Se face o mișcare circularăcu mâinile deschise la înălțimea fiecărui umăr
Atingerea fileului	Se atinge fileul și se indică jucătorul care a comis fault
« Joc cu mâna »	Se întinde un braț și se lovește ușor încheietura mâinii cu degetele celuiilalt braț
Continuarea jocului	Se întind brațele lateral
Minge în afara fileului (sau trece peste fileu)	Se întind ambele brațe deasupra capului și se face semn
Minge înăuntru	Se indică către suprafața lovită a terenului de joc cu palma deschisă
Minge afară	Se ridică antebrațele în poziție verticală cu mâinile deschise, cu palmele întoarse în spate față de teren.
Minge afară după contactul cu un jucător	Se ating ușor degetele mâinii opuse o dată peste palma mâinii din poziție verticală
Interferarea unui obiect străin (persoană, animal, altă minge etc.) pe terenul de joc	Se oprește jocul și se dă semnalul pentru o nouă minge
Atingerea mingii prin blocarea jucătorului	Se ridică degetul mare de la mâna dreaptă în poziție verticală și oprirea în timp a jucătorului advers să atingă mingea