

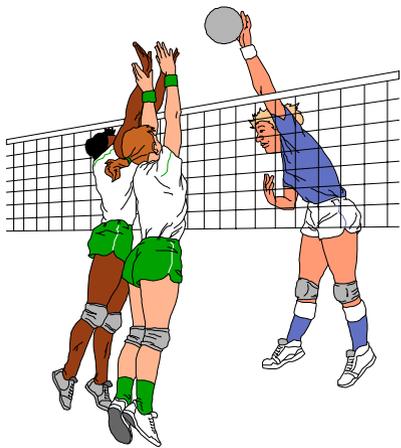


Présentation



FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY BALL

FFVB



CCA

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE



Titre

SECOND ARBITRE

FFVB



2005 - 2008





Préambule

Règle
24.2.1

**Le SECOND ARBITRE est l'assistant
du PREMIER ARBITRE**



**Le SECOND ARBITRE a aussi son
propre champ de compétence**

Règle
24.2.1

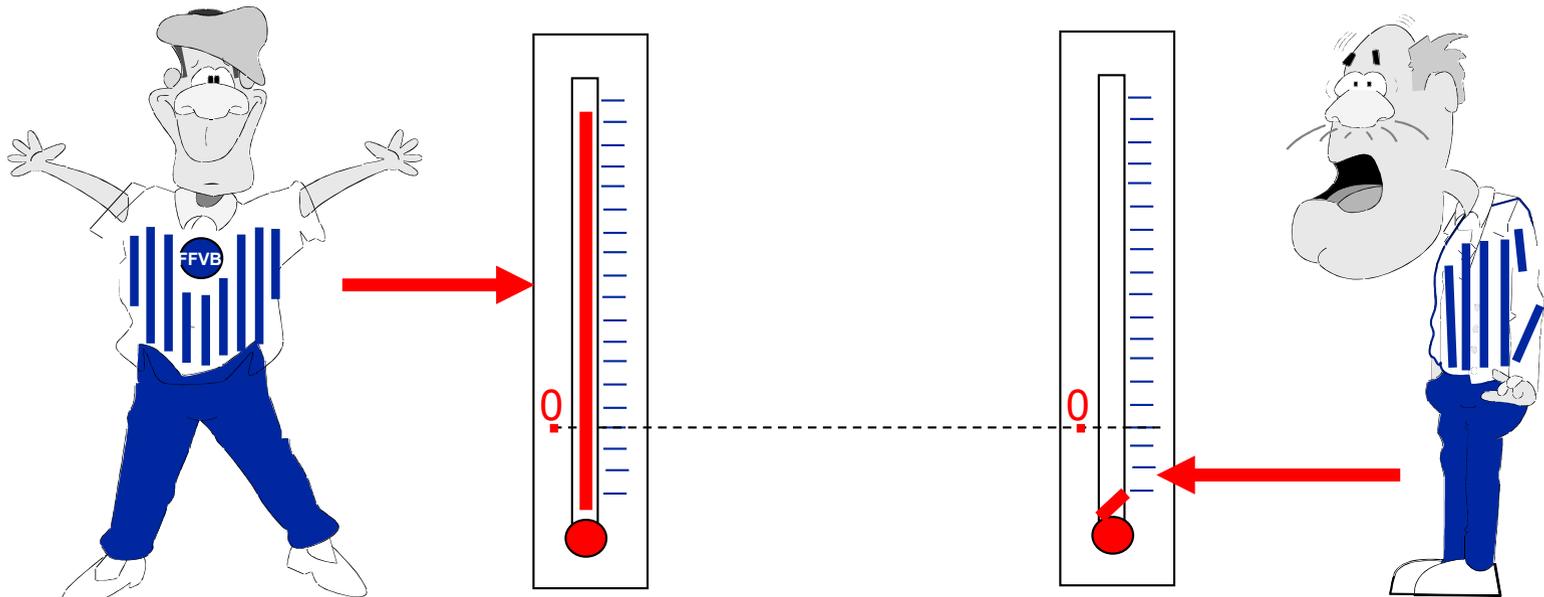
**Le SECOND ARBITRE peut remplacer
le PREMIER ARBITRE si celui-ci
devient incapable d'assurer sa tâche**



Désignation

Une désignation comme **SECOND ARBITRE** sur une rencontre est aussi valorisante que celle de **PREMIER ARBITRE** « !!!.... »

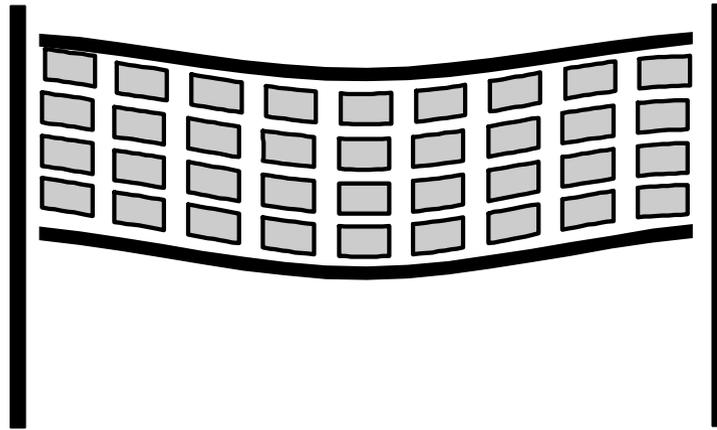
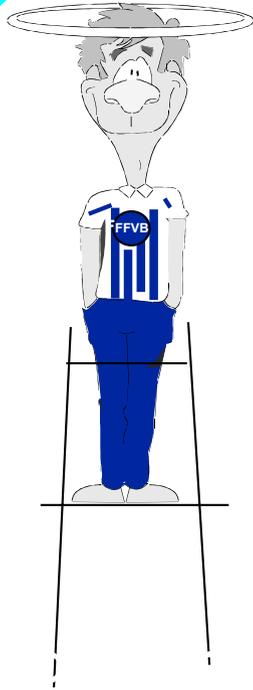
ENTHOUSIASMOMETRE





Emplacement

Le **SECOND ARBITRE** remplit ses fonctions près du poteau du côté opposé, hors du terrain de jeu, et en face du **PREMIER Arbitre**.



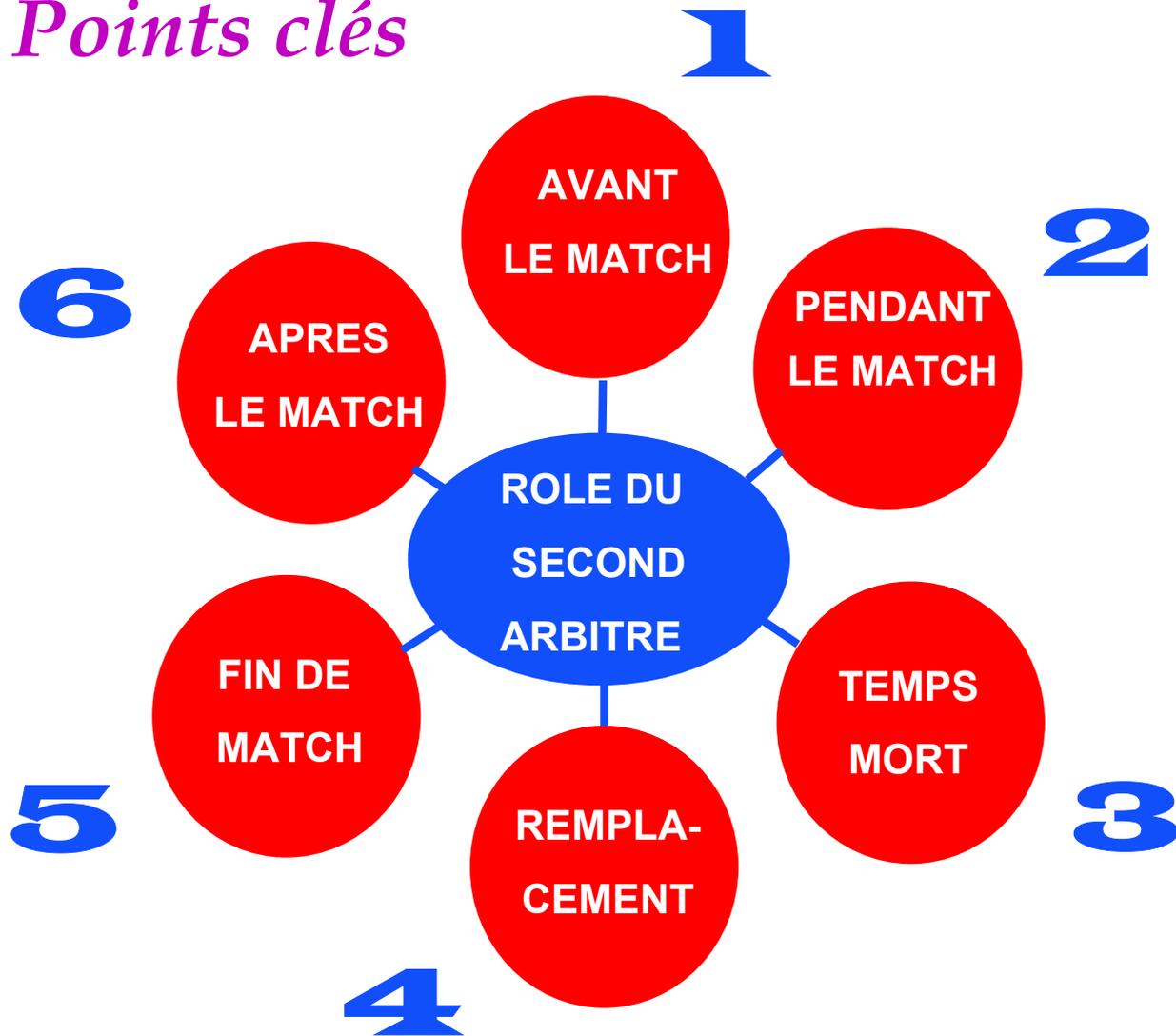
ATTENTIONà la considération du PREMIER ARBITRE envers le ... SECOND ARBITRE

Règle 24.1





Points clés





PT1 - Avant le match (1)



SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Arriver 1 h avant (comme le premier) ☒ Prendre contact : - avec le 1er Arbitre - avec les Dirigeants ☒ Se mettre en tenue <u>au vestiaire</u> ☒ Se rendre à la table de marque avec le 1er (au moins 30 mn avant l'heure de début) © Assister le 1er pour le contrôle des licences - des joueurs + nombre - des personnes habilitées ☒ Assister le 1er pour le contrôle des installations 	<p>BFI - FFVB</p> <p>BFI - FFVB</p> <p>Règle 1/2</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Avant tirage au sort : - assister le 1er pour le contrôle du filet, des antennes, des bandes de coté. 	<p>Règle 2.1</p> <p>Règle 2.3</p> <p>Règle 2.4</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Après tirage au sort : - remettre aux entraîneurs, quand ils viennent signer la feuille de match, leur fiche de position. 		



PT1 - Avant le match (1)

❖ CONSEIL d'amélioration. ©

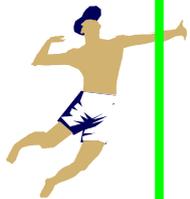
Assister le 1er pour le contrôle des licences

A l'aide de la feuille de match et des licences :
faire un contrôle physique, si nécessaire avec
l'Entraîneur de chaque équipe, au niveau de leur
camp.



PT1 - Avant le match

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>* Assister au début de l'échauffement au filet.</p> <p>✉ Assister le 1er pour la vérification des ballons du match, des plaquettes de remplacement et tous les autres équipements nécessaires au jeu.</p> <p>Si présentation, avec le 1er, appliquer le protocole ©</p>	<p>BFI - FFVB</p> <p>BFI - FFVB Protocole</p>	





PT1 - Avant le match

❖ CONSEIL d'amélioration. (aide au marqueur)

Après la remise des fiches de position du 1er set
-soit par le 2ème arbitre
-soit par l'entraîneur

Après inscription des formations de départ

Contrôler l'inscription par le marqueur du
(des) LIBERO

Si pas de LIBERO, contrôler l'annulation
de la (des) case (s) spécifique(s).



PT1 - Avant le match

❖ CONSEIL d'amélioration. ©

Début du protocole : arbitres sur le terrain

- 1^{er} arbitre à droite du filet face à la tribune officielle
- 2^{ème} arbitre à gauche du filet Voir BFI arbitrage

Fin du protocole : arbitres hors du terrain.

Si annonce de la formation de départ

(LNV ou autre organisation).

Avec les fiches de position en main,

profiter des annonces pour un dernier contrôle des formations de départ ainsi que du (des) Libéro(s) éventuel(s).



PT2 - Pendant le match



SITUATION	REGLE	GESTES
<p>Après la rentrée des joueurs sur le terrain : © * en possession des fiches de position, contrôler que les positions des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur les fiches :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si position(s) non conforme(s) ou joueur(s) non inscrit(s) sur la fiche de position, - faire mettre en conformité, - si formation correcte : permettre la mise en place du (des) LIBERO (S) si demandé. - Regarder le marqueur (le marqueur doit faire le geste qu'il est prêt) - donner la main au 1er <p>©** Après la réception et s'il n'y a pas de faute : se <u>déplacer rapidement</u> du côté du contre, afin de contrôler la <u>construction du contre</u>, et ceci à après chaque engagement.</p>	<p>Règle 25.3.1</p> <p>Règle 7.3.5.1</p> 	



PT1 - Avant le match

❖ CONSEIL d'amélioration. ©*

Il est conseillé de :

- commencer à contrôler les positions de **l'équipe au service,**
- remettre le ballon au serveur,
- **terminer par l'équipe en réception.**

(cela permet d'être du bon côté pour donner la main au 1er arbitre)

Position avant engagement de service par le 1er arbitre :

- près du poteau,
- pieds perpendiculaires à la ligne de côté,
- épaules parallèles à la ligne de côté.



PT2 - Pendant le match

❖ CONSEIL d'amélioration. ©**

Après chaque engagement de service par le 1er arbitre :

Après la réception

(éventuellement aider le 1er sur un ballon proche de votre ligne de côté ou du fond) :

Se déplacer rapidement du côté du contre pour anticiper la construction de la défense : contre, tentative de contre etc.....

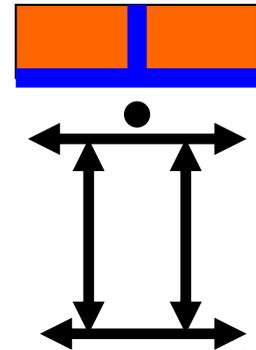
Pendant l'échange (exemple d'évolution du 2ème Arbitre)

Près du poteau, toujours mobile afin d'anticiper les actions.

Dès qu'une action se joue proche de vous, il faut reculer pour mieux observer.

Ensuite reprendre votre place préférentielle.

Dès qu'une faute est sifflée (1er ou 2ème arbitre) se déplacer rapidement du côté de la faute et ensuite faire le geste correspondant.





PT2 - Pendant le mach (suite)

❖ CONSEIL d'amélioration. ©**

Après la fin d'un échange (sauf dernier point) :

Rester du côté de l'équipe en faute (elle va réceptionner)

Reculer vers la table de marque (de 2 pas maximum)

Cette action permet au 2^{ème} arbitre :

- de décompresser (si nécessaire)
- d'observer les 2 bancs des remplaçants et zones d'échauffement

(anticipation de demande de TM ou Rpt et bonne gestion des joueurs et matériels : bouteilles, plaquettes etc.....).

Ceci rapidement afin de reprendre sa place avant
l'autorisation de service par le 1er arbitre.



PT2 - Pendant le match (bis)

❖ CONSEIL d'amélioration

SITUATION	REGLE
<p>« Autorité » du 2ème arbitre</p> <p>Il peut, sans siffler, <u>signaler</u> les fautes hors de sa compétence, mais il <u>ne doit pas insister</u> auprès du 1er arbitre (touché au contre, 2/4 touches etc....)</p>	<p>R 25.2.2</p>

Tous les gestes signalant ce type de faute doivent être fait au niveau de la poitrine.





PT2 - Pendant le match (ter)

❖ CONSEIL d'amélioration ©

SITUATION

REGLE

Procédure de répétition* de la gestuelle :
en particulier le geste 24 « Ballon touché ».©.

R 23.2.3.1

* Répétition : donc exécuté après le 1er arbitre

Geste 24 : ballon touché.

Geste identique pour les 2 arbitres

1er Temps



2ème Temps



3ème Temps





PT2 - Pendant le match

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>☒ Autorité : Décide, siffle et signale :</p>		
<p>☒ Les fautes de position de l'équipe en réception</p>	Règle 24.3.2.2	
<p>☒ Le contact par le joueur, du filet ou de l'antenne</p>	Règle 24.3.2.3	
<p>☒ La pénétration d'un joueur dans le terrain adverse et l'espace sous le filet</p>	Règle 24.3.2.1	





PT2 - Pendant le match

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>☒ Décide, siffle et signale :</p>		
<p>☒ Le contre irrégulier d'un arrière, ☒ La tentative de contre ou le contre du "LIBERO"</p>	Règle 24.3.2.4	<p>Et après le 1er</p> <p>+ Désigner le joueur</p>
<p>© Le ballon qui passe, franchit le filet en dehors de l'espace de passage, ou qui touche l'antenne située de son côté</p>	<p>Règle 24.3.2.7</p> <p>Règle 8.4.4 sauf Règle 10.1.2</p>	<p>Et après le 1er</p>
<p>☒ Le contact du ballon avec un objet du terrain, le plafond ou une personne extérieure lorsque le 1er arbitre n'a pu apprécier cette action</p>	Règle 8.4.2	<p>Et après le 1er</p>
<p>☒ Le contact du ballon avec le sol, lorsque le 1er arbitre n'a pu apprécier cette action</p>	Règle 24.3.2.6	<p>Et après le 1er</p>



PT2 - Pendant le match ©

❖ CONSEIL d'amélioration.

Action :

- Le ballon qui va franchir le filet en dehors de l'espace de passage, (sauf R 10.1.2) ou...
- Le ballon qui se dirige vers l'antenne située de son côté :

Anticiper en se déplaçant rapidement dans l'alignement de la trajectoire prévisible de la balle.

(faire voir votre prise en compte).



PT2 - Pendant le match

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>RAPPEL : tous les <u>arrêts entre les sets</u> ©* ont une durée de 3 mn. (L'intervalle entre le second et le troisième set peut être allongé jusqu'à 10 mn par l'organisme compétent.) (Penser à se débarrasser des fiches de position du set précédent)</p>	Règle 18.1	
<p>✉ 1 mn 30 avant le début du set suivant :</p> <p>Aller chercher, auprès des entraîneurs, les fiches de position : en commençant, de préférence, par celle de l'équipe qui vient de gagner le set.</p>	BFI - CCA	
<p>✉ 30 s avant le début du set : </p> <p>Les joueurs vont directement sur le terrain.</p>	BFI - CCA	
<p>©** Lors des temps morts s'assurer que les joueurs en jeu vont bien dans la zone libre, près de leur banc.</p>	Règle 15.4.2	
<p>Vérifier l'ETAT DU SOL, principalement dans la zone avant, si nécessaire faire procéder, sous sa surveillance, à l'essuyage du sol</p> <p>✉ après contrôle, redonner la main au 1er </p>	Règle 24.2.9	





PT2 - Pendant le match (3)

❖ CONSEIL d'amélioration. ©*

ACTION : Arrêts pour temps morts d'équipe ou technique.

Pendant la sortie des équipes vers leur banc :

- se tenir près du poteau

Après leurs actions :

- se diriger vers la table de marque pour contrôle de la feuille de match.

Dès que celui-ci est fini, ne pas discuter,

Se diriger au niveau du poteau

(sans s'y appuyer et face à la table de marque)



Ceci permet de contrôler les deux équipes au repos et sans siffler, de gérer la rentrée anticipée de joueur.



PT2 - Pendant le match

❖ CONSEIL d'amélioration. ©**

ACTION : A chaque Arrêt entre les sets (3mn)

- Rester au niveau du poteau pour gérer la rotation des équipes (aide au 1er).
- Après la sortie des équipes se diriger vers la table de marque pour contrôle de la feuille de match pour la fin de set.
- Se débarrasser des fiches de position (ne pas déchirer celles du 1er set : seules à contenir le n° du (des) libéro (s).
- Il peut être utile de replacer les plaquettes en ordre dans leur boîte.
- Dès la remise et l'inscription des fiches de position à la table de marque, en prendre possession et s'il reste du temps (moins de 2mn30s) NE PAS DISCUTER.
- Se diriger au niveau du poteau (sans s'appuyer contre) face à la table de marque.

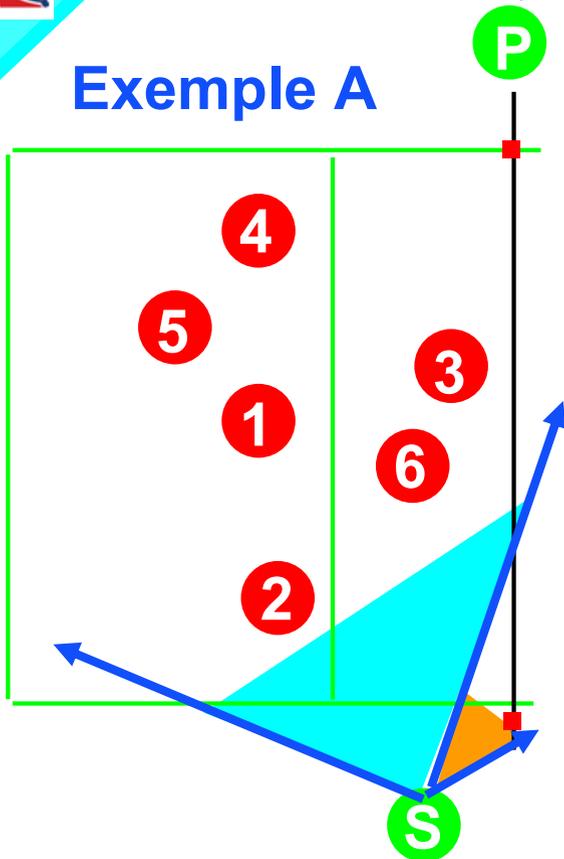
Ceci permet de contrôler les deux équipes au repos et sans siffler de gérer la rentrée anticipée de joueur.



Fautes de position - Phase 1

Équipe en réception

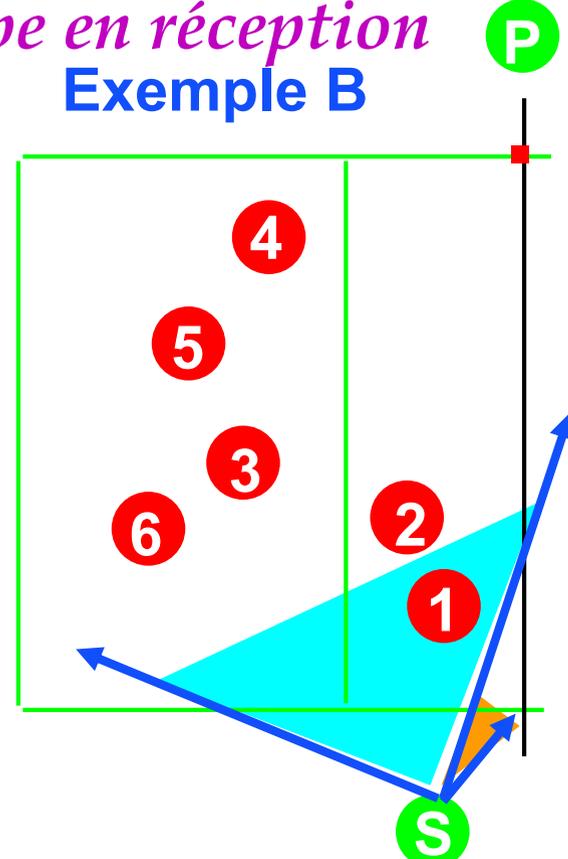
Exemple A



Le champ visuel principal doit englober tous les joueurs en réception,

le champ visuel secondaire ne doit pas oublier de prendre en compte l'antenne

Exemple B



Dans les exemples A ou B, il est conseillé de bien observer le joueur pénétrant, tout en restant près du poteau.

(ex A : No.6, ex B : No.1), ceci pour faire sentir au joueur que vous prenez en compte sa position.



Fautes de position - Phases 2,3,4

Equipe en réception

Phase 2

Face au 1er Arbitre

A la frappe du ballon si FAUTE :

Phase 3

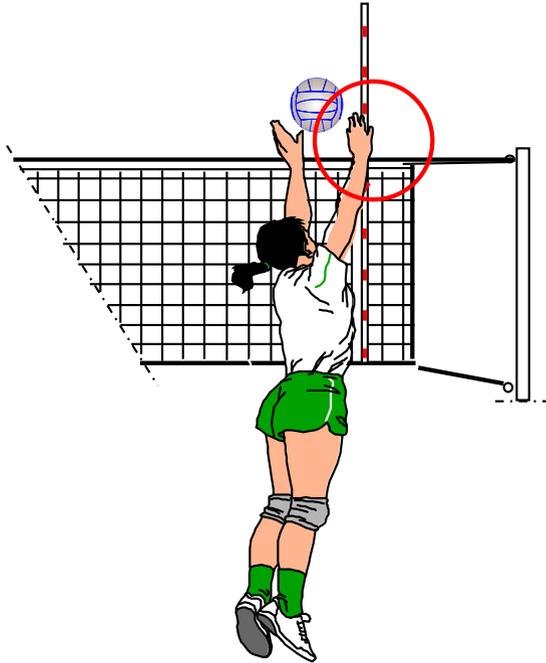
Désigner de la main les deux joueurs concernés par la faute de position

Phase 4

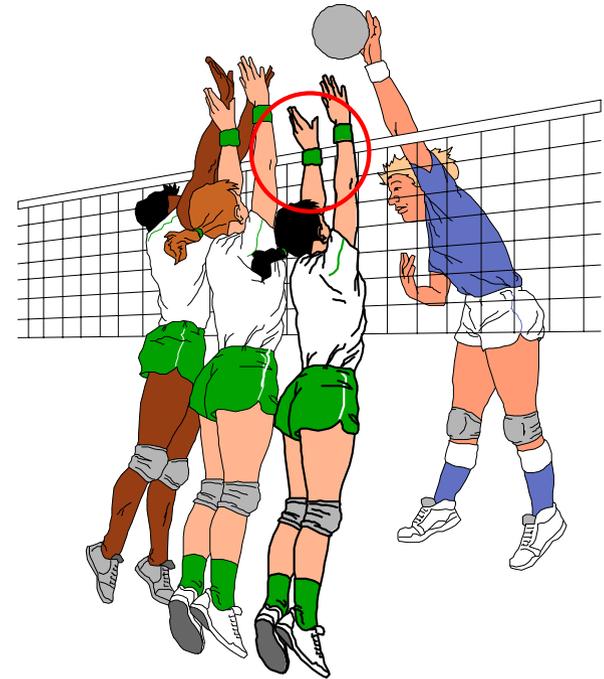
Après le 1er désigner l'équipe au service



Contact avec le filet - Phase 1



Touche du filet ou de l'antenne par un joueur



Touche du filet par un ou plusieurs joueurs

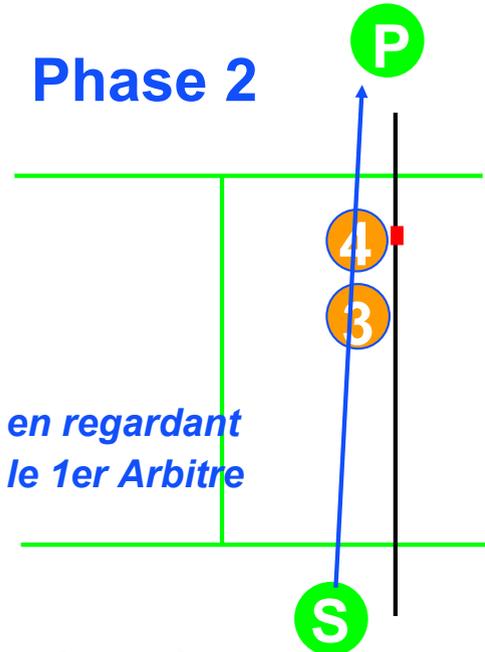
A l'instant de la FAUTE



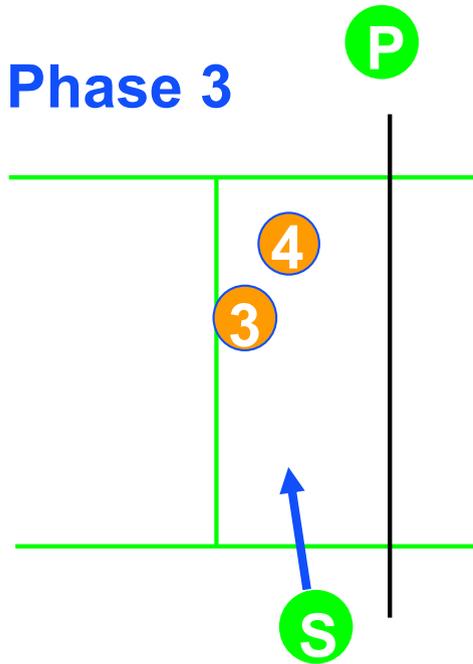


Contact avec le filet - Phases 2,3,4

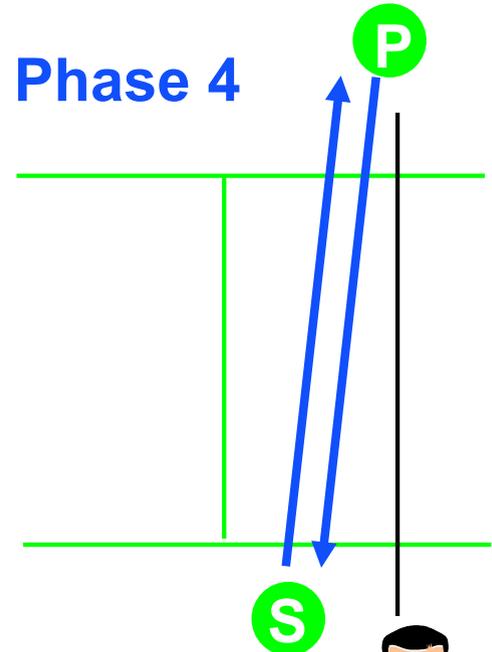
Phase 2



Phase 3

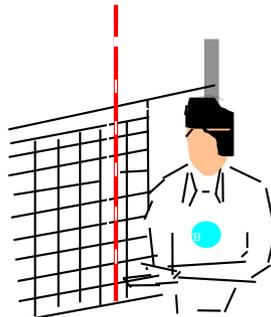


Phase 4



toujours du côté de la faute

Avec un geste ample du bras montrer le filet avec le plat de la main



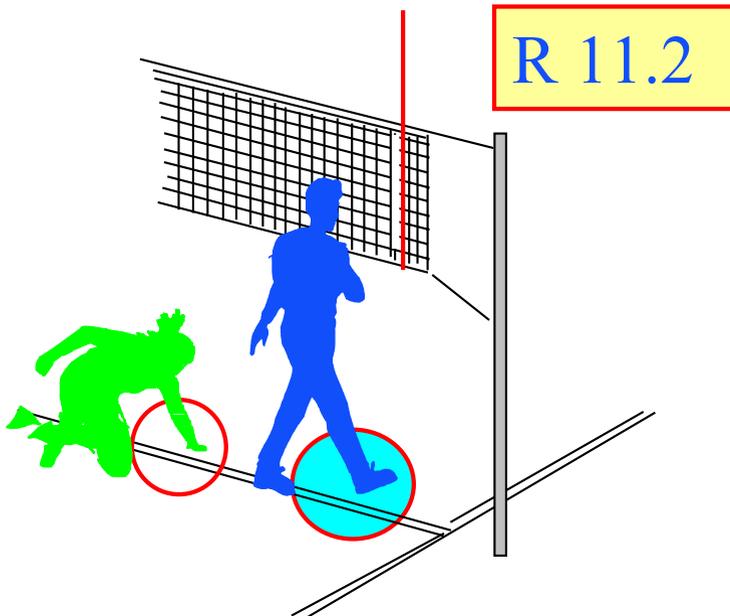
Désigner de la main le (s) joueur(s) fautif(s) pas de N°.

Après le 1er désigner l'équipe au service

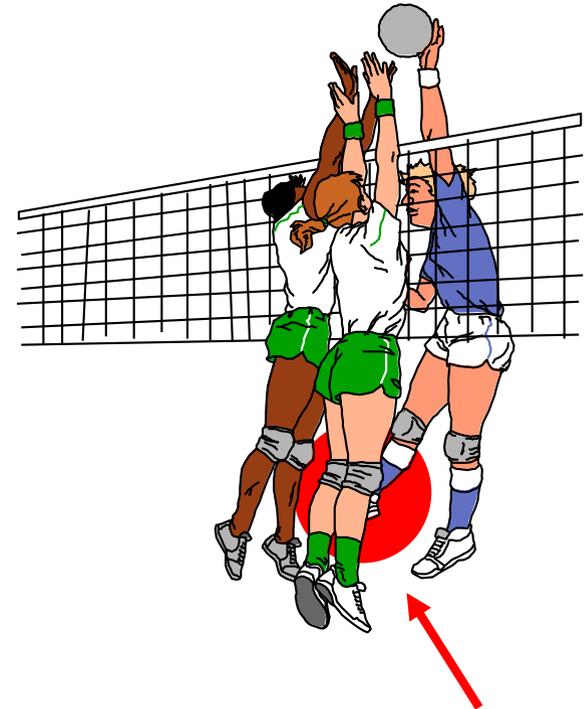




Pénétration sous le filet - Phase 1



Joueur empiétant au-delà de la ligne centrale avec le pied entièrement dans le camp adverse (touchant le sol)
OU
touchant le sol avec toute autre partie du corps.



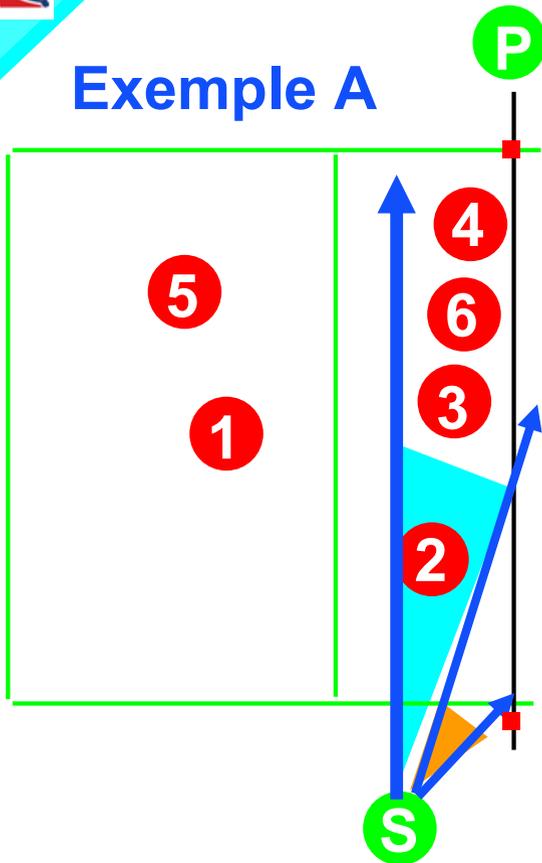
Joueur gênant le jeu de l'adversaire

si FAUTE + GESTE 22



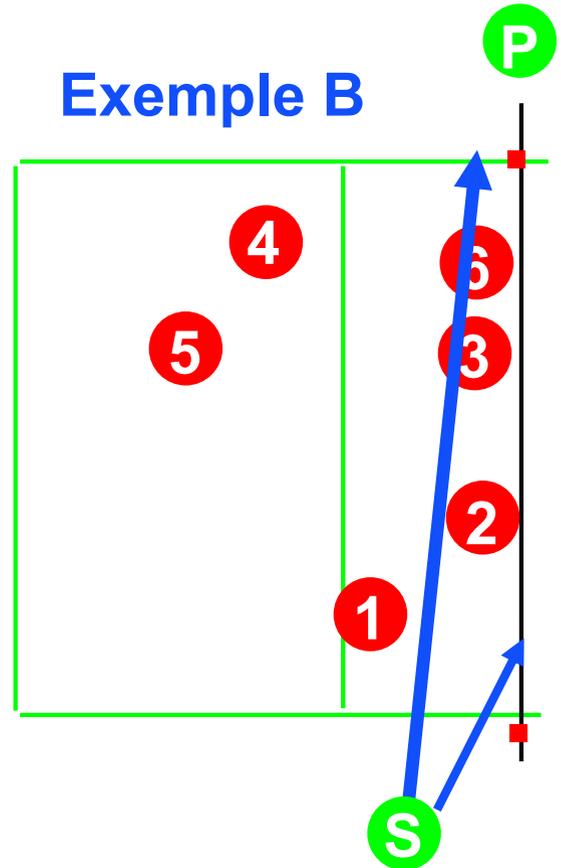
Fautes du bloc - Phase 1

Exemple A



Le champ visuel principal doit englober tous les joueurs au contre,
le champ visuel secondaire ne doit pas oublier de prendre en compte l'espace sous le filet.

Exemple B



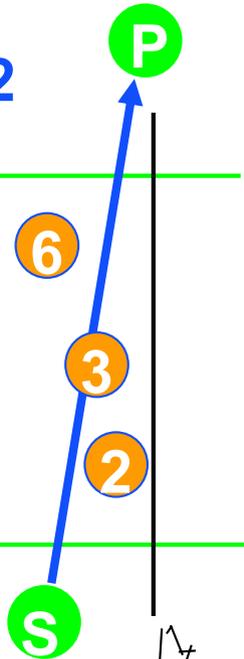
Dans les exemples A ou B, il est conseillé de se positionner près du filet, toujours du côté du contre.
Prendre en compte le "LIBERO"



Fautes du bloc - Phases 2,3,4

Phase 2

Face au
1er Arbitre

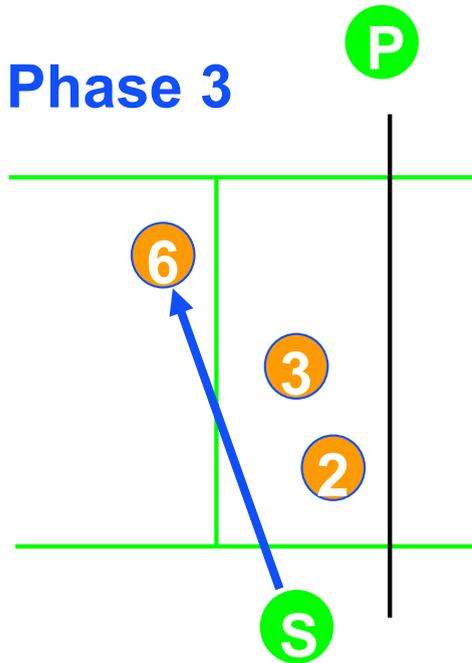


Si participation effective d'un arriére ou du "LIBERO" à un contre :



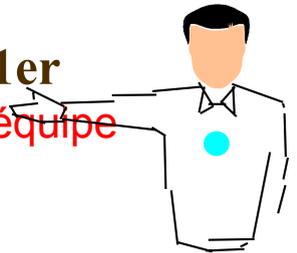
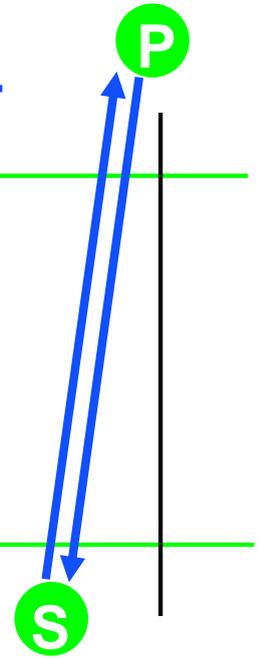
Phase 3

Désigner de la main le joueur concerné par la faute



Phase 4

Après le 1er désigner l'équipe au service





Ballon "DEHORS" (OUT) - Phase 1

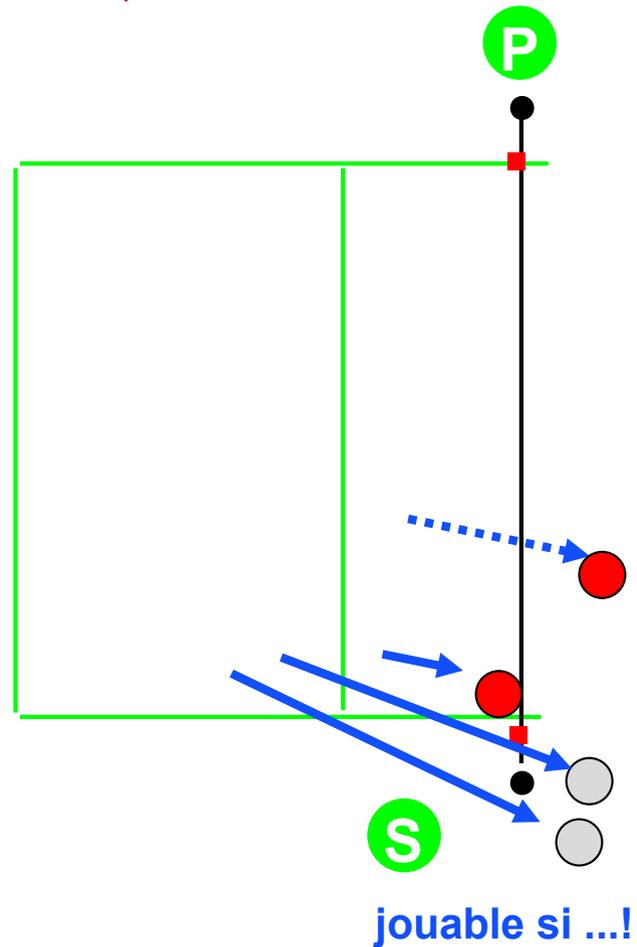
Si le ballon touche : les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté, R 8.4.3.

Si le ballon traverse le plan vertical du filet totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, R 8.4.4.

sauf R 10.1.2



jouable si ...!



A l'instant de la FAUTE

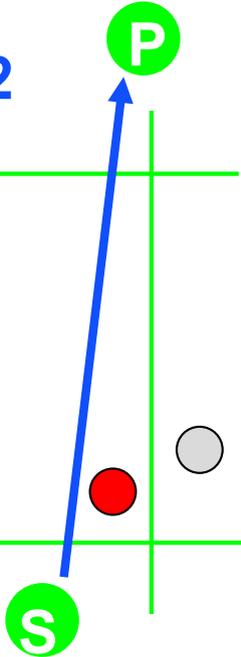


Ballon "DEHORS" (OUT) -

Phases 2,3,4

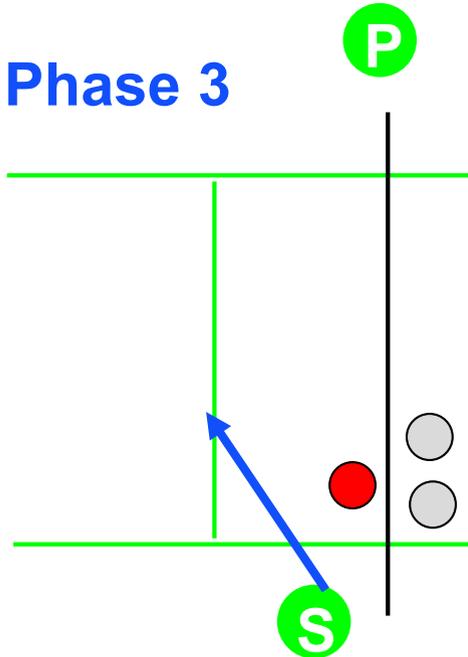
Phase 2

Face au
1er Arbitre



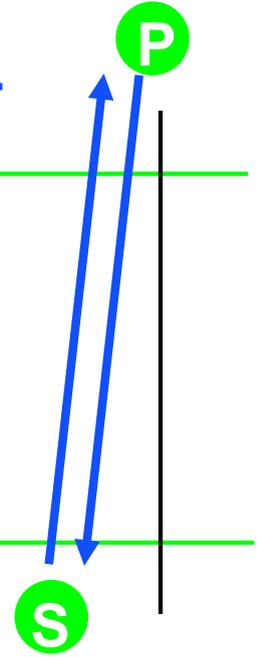
Phase 3

si ambiguïté
(attaque + contre proche
de l'antenne) désigner
de la main l'équipe
responsable de la faute

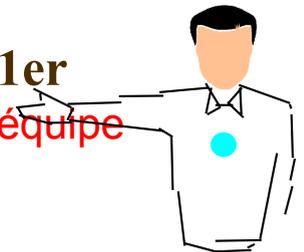
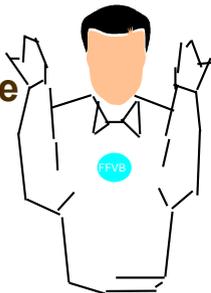


Phase 4

Après le 1er
désigner l'équipe
au service



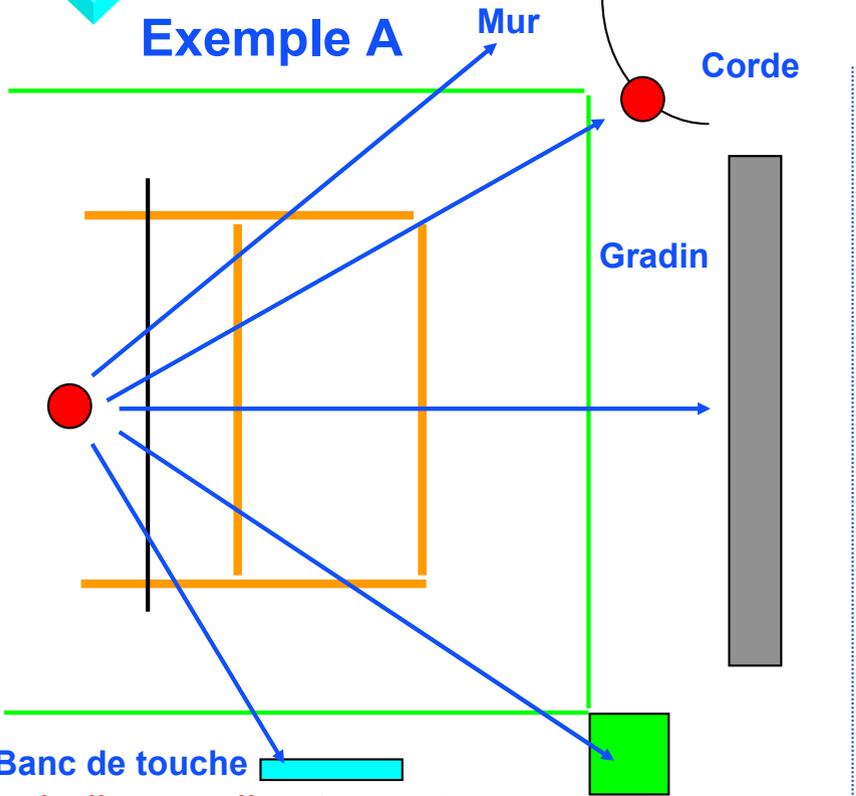
Du côté de la faute
en regardant
le 1er Arbitre





Ballon "DEHORS" touche ext. Phase 1 un objet, le plafond, une personne ext.....

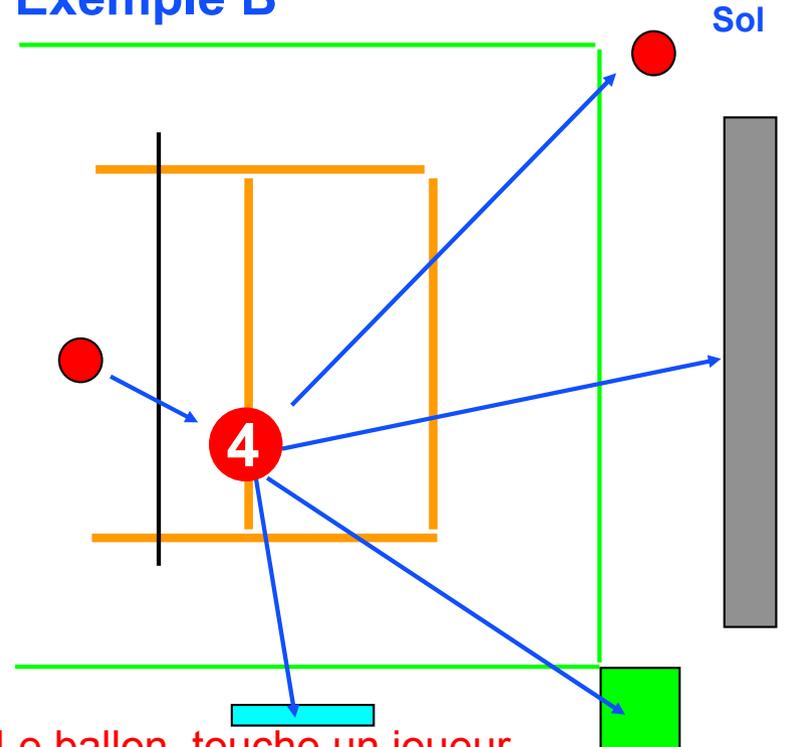
Exemple A



Le ballon va directement toucher un objet, une personne extérieure au jeu

puis Phases 2 et 4

Exemple B



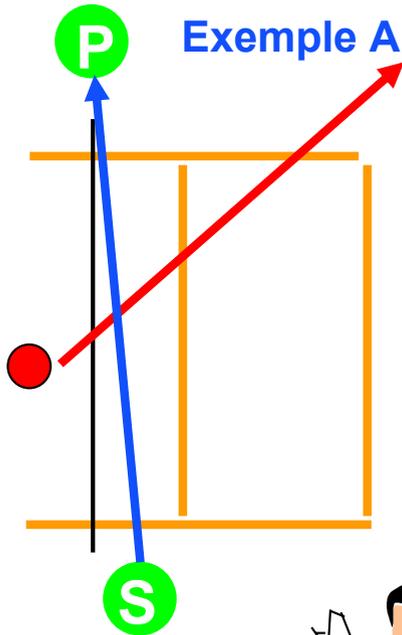
Le ballon touche un joueur et va toucher un objet, une personne extérieure au jeu

puis Phases 3 et 4



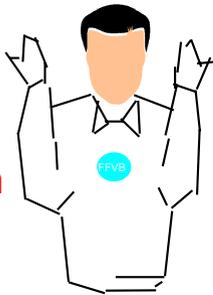
Ballon "DEHORS" touche ext. Phases 2,3,4 un objet, le plafond, une personne ext.....

Phase 2 Exemple A

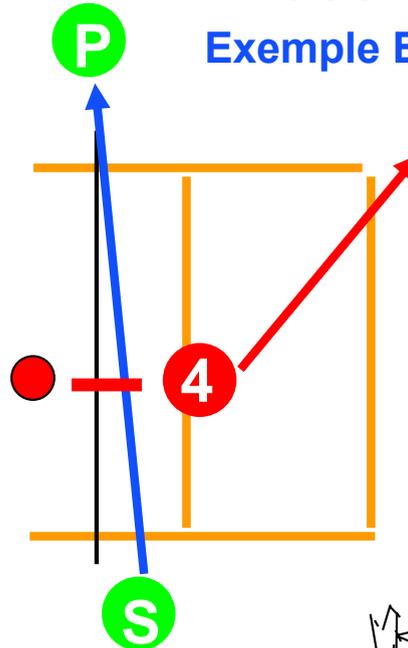


Ballon directement
du camp A contre un
objet, une personne
extérieure au jeu

BALLON "OUT"



Phase 3 Exemple B

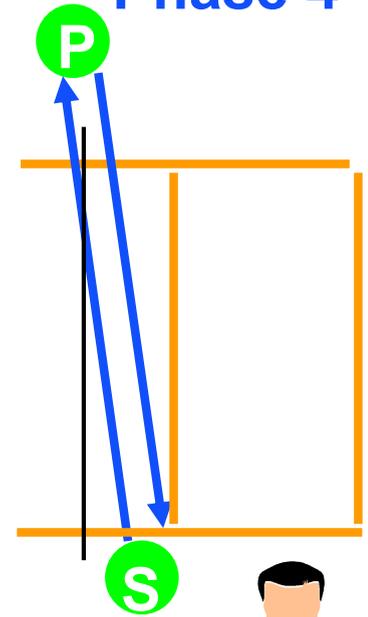


Le ballon touchant
un joueur du camp B
puis un objet, ou une
personne extérieure
au jeu

BALLON "TOUCHE"



Phase 4



Après le 1er
désigner l'équipe
au service



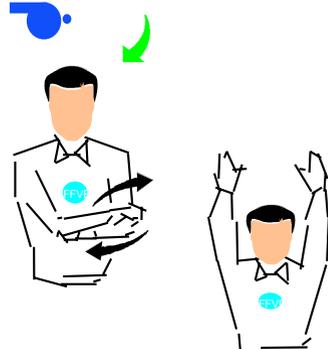
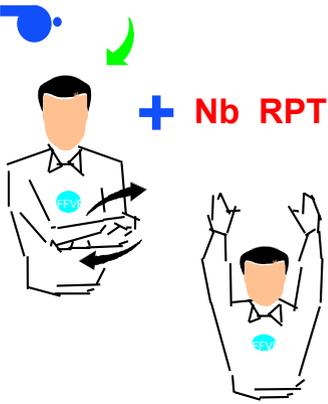
PT3 - Demande de Temps Mort

SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Tous les TM durée 30 s ☒ pour une équipe : <ul style="list-style-type: none"> - demande réglementaire de l'Entraîneur ou du <u>Capitaine en jeu</u> : dès le geste = SIFFLER - se mettre du côté de l'équipe qui a demandé, - faire le geste du TM et confirmer le côté - TM Technique: le 1er à 8 et 16 pts , durée 1 mn. 	Règle15.2	
<ul style="list-style-type: none"> ☒ contrôler : <ul style="list-style-type: none"> - le temps ... 30 s - le marqueur, les joueurs. 	Règle 15.4.1 Règle 24.2.7 Règle 15.4.2	
<ul style="list-style-type: none"> ☒ siffler la fin du TM d'équipe <ul style="list-style-type: none"> - si 2ème TM, après la rentrée des équipes, signaler* ©* - au 1er arbitre le 2ème TM - puis à l'entraîneur - si pas d'autre demande, - <u>et après accord par geste, du marqueur,</u> ☒ redonner la main au 1er 	Règle 24.2.7 Règle15.3 	



PT4 - Demande de Remplacement



SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> - demande réglementaire de l'Entraîneur ou du Capitaine en jeu : dès le geste = SIFFLER - se placer du côté de la demande, à hauteur de la ligne des 3 mètres, - face au poteau, en relation avec le marqueur procéder au remplacement, - <u>après accord par geste du marqueur,</u> redonner la main au 1er 	<p>Règle15.2</p> <p>Règle15.5</p> <p>Règle.1.4.3</p> 	
<p>✉ si plusieurs remplacements sont demandés réglementairement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - procéder par paires de joueurs, l'une après l'autre, - signifier au 1er Arbitre le 5ème et 6ème remplacement , - signifier, à l'Entraîneur©** concerné, le 5ème et 6ème remplacement (RPT), - <u>après accord par geste du marqueur,</u> redonner la main au 1er 	<p>Règle15.5.3</p> <p>Règle 24.2.7</p> 	



PT3 - Demande de Temps Mort

PT4 - Demande de Remplacement

❖ CONSEIL d'amélioration.

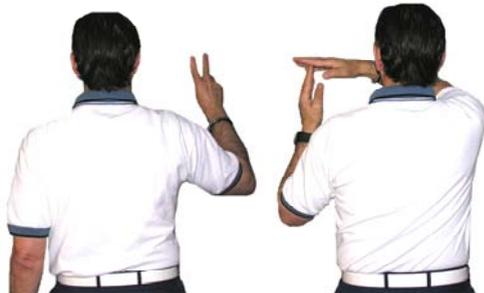
ACTION : Signalement du 2ème TM ©* R 24.2.7



Pour le 5ème et 6ème RPT ©**

Protocole identique

OU



OU



PT4 - Remplacement suite à blessure

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>Si un accident grave se produit, ballon en jeu... joueur blessé : Siffler</p> <ul style="list-style-type: none"> - procéder au remplacement réglementaire, - si impossible, REPLACEMENT EXCEPTIONNEL - si impossible, contrôler les 3 mn de récupération autorisées. 	<p>Règle 15.1</p> <p>Règle 15.7</p> <p>Règle 17.1.2</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - si le remplacement est effectué, <u>après accord du marqueur</u>, redonner la main au 1er 		
<ul style="list-style-type: none"> - si le remplacement est impossible et les 3 mn de récupération écoulées: signaler au 1er Arbitre que l'équipe du blessé est incomplète 	<p>Règle 17.1.2</p>	





PT4 - Remplacement suite à blessure "LIBERO"



SITUATION	REGLE	GESTES
<p>Si le "LIBERO" est blessé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1er cas : le titulaire reprend sa place, le "LIBERO" n'est pas remplacé, - <u>après accord du marqueur</u>, si le jeu est arrêté redonner la main au 1er, - 2è cas : l'entraîneur souhaite le remplacer, il peut le faire après accord préalable du 1er Arbitre, en choisissant n'importe quel joueur présent sur le banc des remplaçants au moment de la demande - donc procéder au REPLACEMENT EXCEPTIONNEL <p>☒ Le "LIBERO" titulaire ne pourra plus reprendre sa place pour le restant du match.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>après accord du marqueur</u>, redonner la main au 1er, 	<p style="text-align: center;">→</p> <p>Règle 19.3.3.1</p> <p style="text-align: center;">→</p> <p>Règle 19.3.3.1</p>	 



PT4 - Remplacement -

❖ CONSEIL d'amélioration. ©

❖ ACTION : protocole de remplacement :

Dès la demande réglementaire d'un remplacement : R.15.2.1/15.5.3*

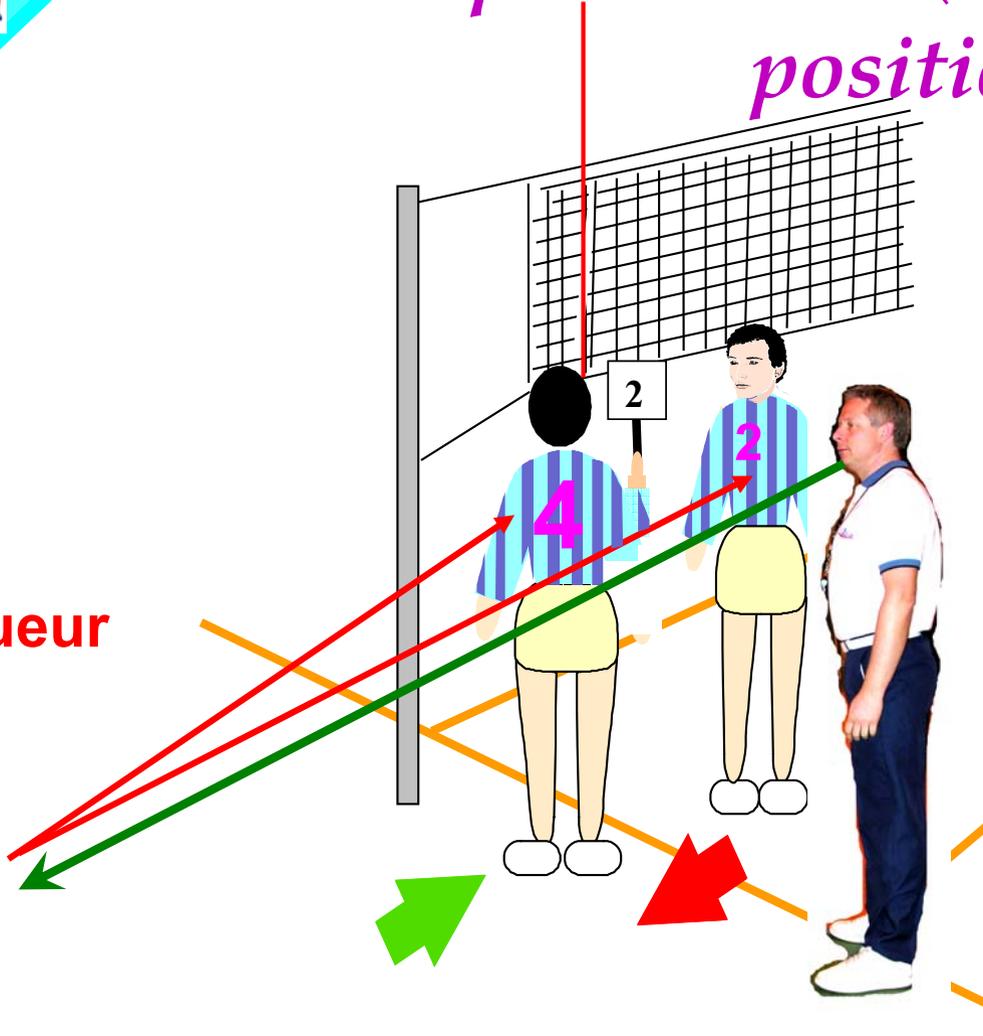
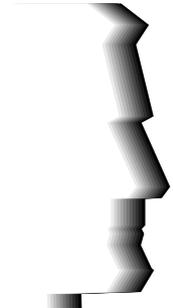
- Siffler (si joueur remplaçant prêt*, avec la plaquette : obligatoire toutes divisions de la FFVB et LNV)
- Se diriger vers la ligne des 3 m du camp concerné, faire le geste 5, les joueurs doivent s'arrêter sur la ligne de côté : ne pas tendre le bras pour arrêter les joueurs.
(Inciter le remplaçant à bien lever la plaquette correspondant au joueur sortant)
- Regarder le marqueur (photo1) qui doit, dès qu'il a vérifié la validité du remplacement, lever une main et avant bras, ce geste autorisant le changement.
- Dès visualisation de ce geste, (photo2 même position que photo1) procéder à la permutation. (voir Diapos n° 17/18 feuille de match)
- Le marqueur continuant à enregistrer, se placer du côté réception en restant en contact visuel avec lui.
- Il ne doit vous donner la main qu'après avoir fini d'écrire :
(sinon il faut attendre la fin des écritures).



PT4 - Remplacement -(©)

position du second

Marqueur



Position du second



1

2



PT5 - Fin de match / PT6 -

Après le match

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>FIN DE MATCH :</p> <p>Après le coup de sifflet final du 1er Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none">- rejoindre celui-ci devant le podium d'arbitrage,- après que les deux équipes se soient saluées et que les capitaines aient remercié les Arbitres, rejoindre avec le 1er Arbitre, la table de marque. <p>Après l'enregistrement des résultats par le marqueur et sa signature,</p> <ul style="list-style-type: none">- inviter les capitaines à signer la feuille de match,- signer la feuille de match après les capitaines et avant le 1er Arbitre.		
 <p>APRES LE MATCH :</p> <ul style="list-style-type: none">- avec le 1er Arbitre, après avoir remercié le marqueur, rejoindre le vestiaire. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"><p>NE PAS DISCUTER DU MATCH, avec les joueurs, les entraîneurs, les dirigeants ou autres personnes.</p></div>		



Conclusion



N'oubliez pas que le 2ème Arbitre est aussi important que le 1er Arbitre et le Marqueur ...!!!



C'est toujours un travail d'équipe..!!