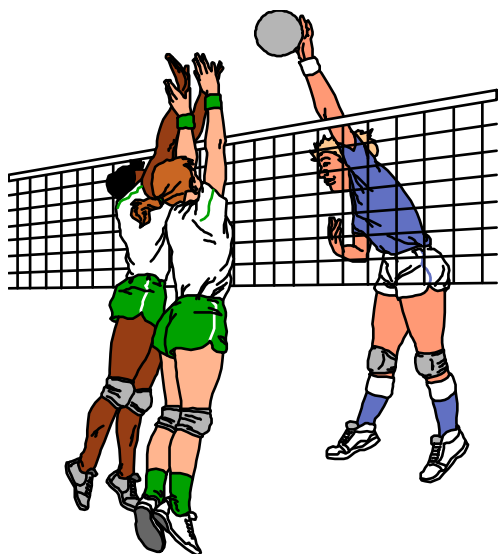




# *Présentation*

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY BALL



# FFVB

---

# CCA

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE



*Titre*

# SECOND ARBITRE

**FFVB**



**2009 - 2012**



# Préambule

Règle  
24.2.1

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



Règle  
24.2.1

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

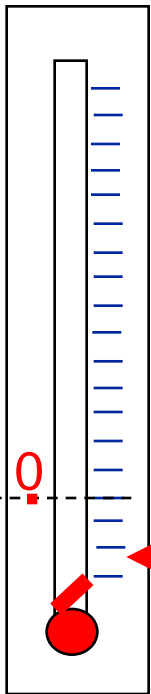
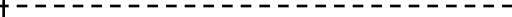
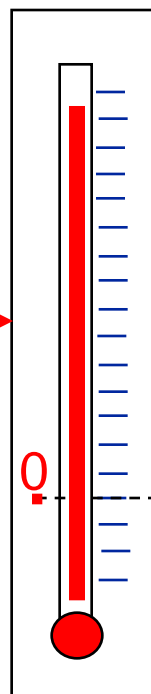
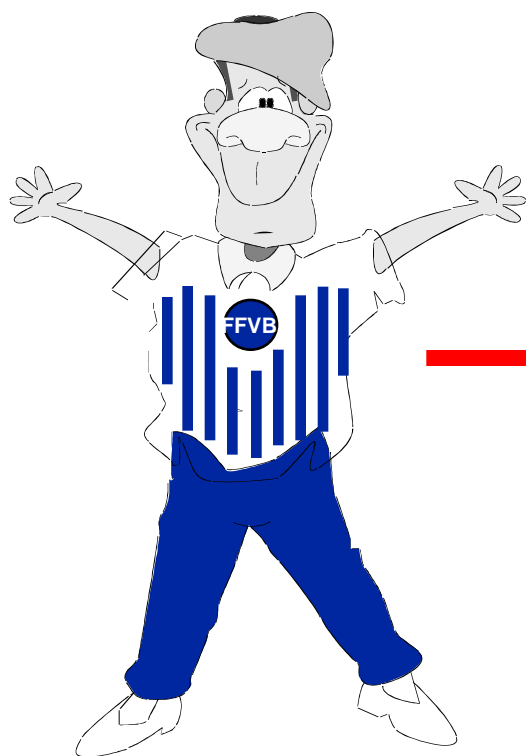
**Le SECOND ARBITRE peut remplacer  
le PREMIER ARBITRE si celui-ci  
devient incapable d'assurer sa tâche**



# Désignation

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

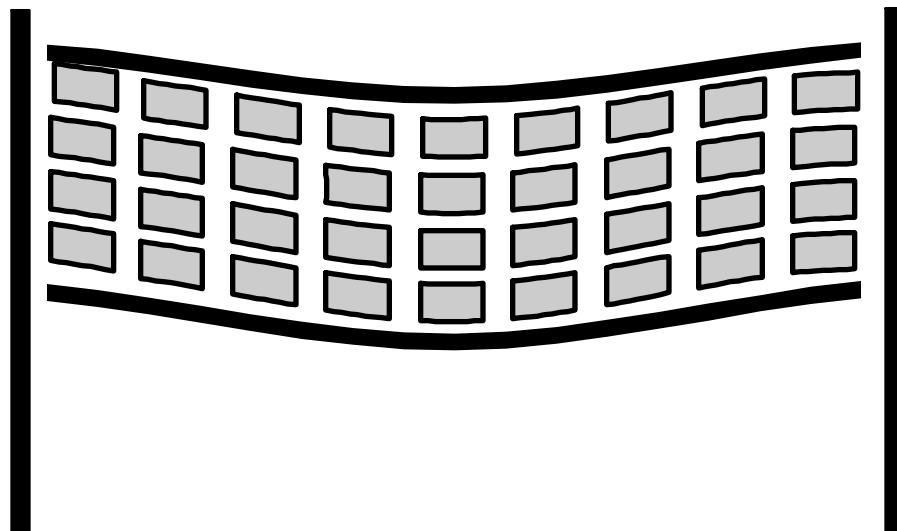
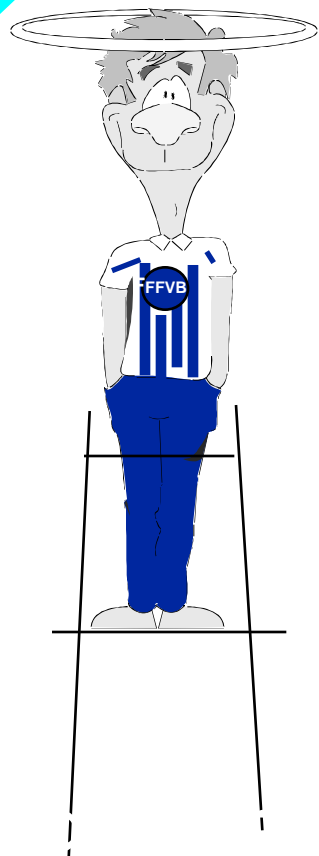
## ENTHOUSIASMOMETRE



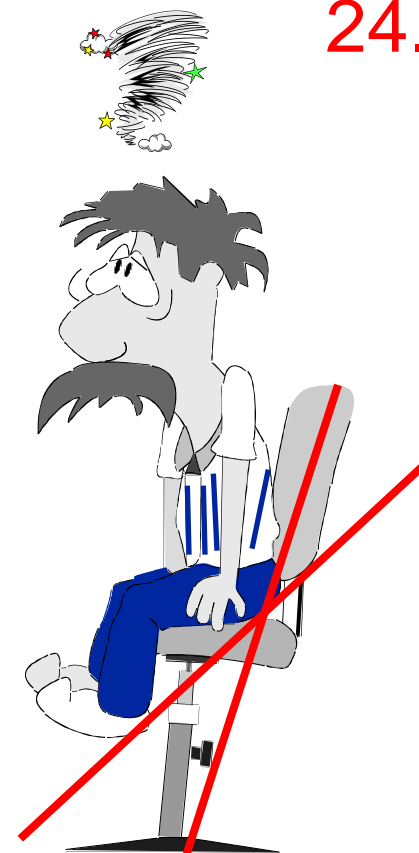


# Emplacement

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



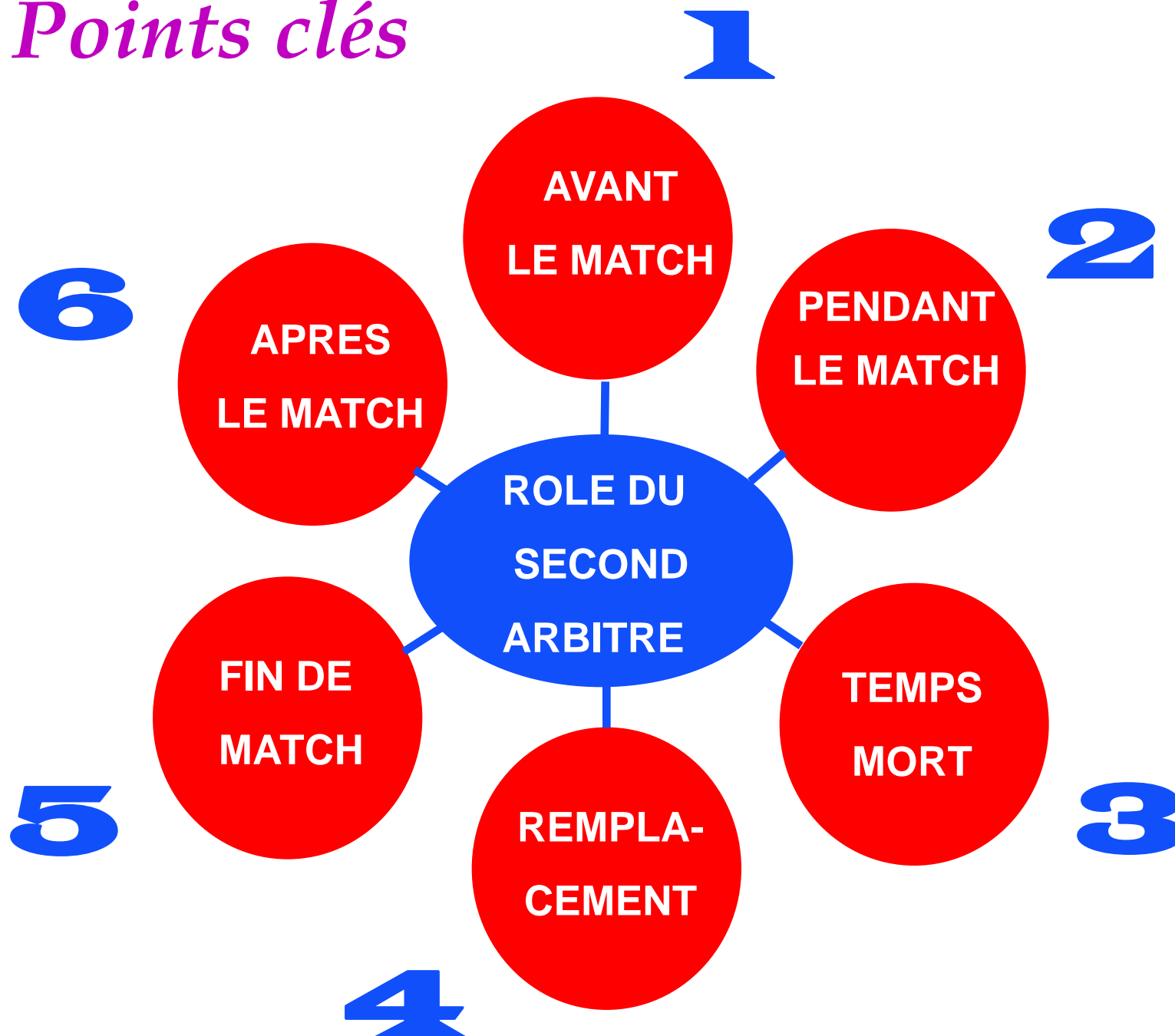
**Règle  
24.1**



**ATTENTION .....à la considération  
du PREMIER ARBITRE envers le ...  
SECOND ARBITRE**



# Points clés





# PT1 - Avant le match (1)



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



## *PT1 - Avant le match (1)*

❖ CONSEIL d'amélioration. ©

**Assister le 1<sup>er</sup> pour le contrôle des licences**

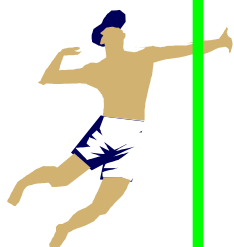
A l'aide de la feuille de match et des licences :  
faire un contrôle physique, si nécessaire avec  
chaque entraîneur.





# PT1 - Avant le match

SITUATIONS	REGLES	GESTES
<p>* Assister au début de l'échauffement au filet.</p> <p>✉ Assister le 1<sup>er</sup> 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 1<sup>er</sup>, appliquer le protocole ©</p>	<p>Manuel des arbitres</p> <p>Manuel des arbitres</p> <p>Protocole</p>	





## *PT1 - Avant le match*

### ❖ CONSEIL d'amélioration. (aide au marqueur)

Après la remise des fiches de position du 1<sup>er</sup> set  
-soit par le 2<sup>nd</sup> arbitre  
-soit par l'entraîneur

Après inscription des formations de départ

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

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<sup>er</sup> arbitre à droite du filet face à la tribune officielle
- 2<sup>nd</sup> arbitre à gauche du filet [Voir Manuel des arbitres](#)

### Après le protocole : arbitres hors du terrain.

Si annonce de la formation de départ

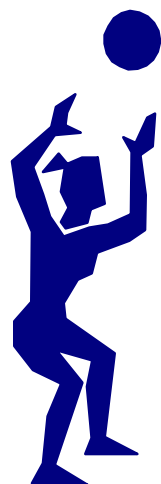
(LNV ou autre organisation).

**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



SITUATIONS	REGLES	GESTES
<p><b>Après la rentrée des joueurs sur le terrain : © *</b> 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"><li>- si position(s) non conforme(s) ou joueur(s) non inscrit(s) sur la fiche de position,</li><li>- faire mettre en conformité,</li><li>- si formation correcte : permettre la mise en place du (des) LIBERO (S) si demandé.</li><li>- Regarder le marqueur (le marqueur doit faire le geste qu'il est prêt )</li><li>- donner la main au 1<sup>er</sup></li></ul>	<p>Règle 25.3.1</p> <p>Règle 7.3.5.1</p> <p>➔</p>	
<p><b>©**</b> <u>Après la réception</u> 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>		



# 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 1<sup>er</sup> arbitre)

**Position avant engagement de service par le 1<sup>er</sup> 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 la réception

(éventuellement aider le 1<sup>er</sup> 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.....

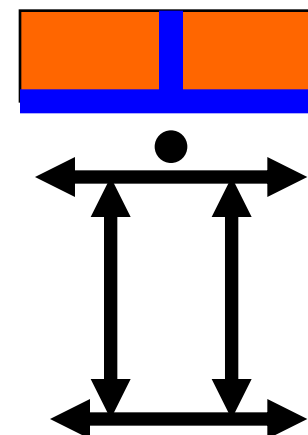
### Pendant l'échange (exemple de déplacement du 2<sup>nd</sup> arbitre)

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 (1<sup>er</sup> ou 2<sup>nd</sup> arbitre) se déplacer rapidement du côté de la faute et ensuite faire le geste correspondant.





## *PT2 - Pendant le match (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<sup>nd</sup> arbitre :**

**- de décompresser (si nécessaire)**

**- d'observer les 2 bancs des remplaçants et zones d'échauffement**

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

**Ceci rapidement afin de reprendre sa place avant  
l'autorisation de service par le 1<sup>er</sup> arbitre.**



## PT2 - Pendant le match (bis)

### ❖ CONSEIL d'amélioration

SITUATION	REGLE
<p><b>« Autorité » du 2<sup>nd</sup> arbitre</b></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 1<sup>er</sup> arbitre (touché au contre, 2/4 touches etc....)</p>	<p><b>R 25.2.2</b></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\* du geste :  
en particulier le geste 24 « ballon touché ».©.

R 23.2.3.1

\* Répétition : donc exécuté après le 1<sup>er</sup> arbitre

Geste 24 : ballon touché.

Geste identique pour les 2 arbitres

1<sup>er</sup> Temps



2<sup>e</sup> Temps



3<sup>e</sup> Temps





# PT2 - Pendant le match

SITUATIONS	REGLES	GESTES
<p>✉ <b>Autorité : Décide, siffle et signale :</b></p>		
<p>✉ <b>Les fautes de position de l'équipe en réception</b></p>	Règle 24.3.2.2	<p>et après le 1<sup>er</sup></p> <p>+ Désigner de la main les 2 joueurs</p>
<p>✉ <b>Le contact par le joueur, du filet ou de l'antenne</b></p>	Règle 24.3.2.3	<p>et après le 1<sup>er</sup></p> <p>+ Désigner le joueur</p>
<p>✉ <b>La pénétration d'un joueur dans le terrain adverse et l'espace sous le filet</b></p>	Règle 24.3.2.1	<p>et après le 1<sup>er</sup></p> <p>+ Désigner le joueur</p>
<p>✉ <b>L'attaque fautive d'un joueur de la ligne arrière ou par le libéro</b></p>	Règle 24.3.2.4	<p>et après le 1<sup>er</sup></p> <p>+ Désigner le joueur</p>





# PT2 - Pendant le match

SITUATIONS	REGLES	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 1<sup>er</sup></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 Règle 8.4.4 sauf Règle 10.1.2</p>	<p>Et après le 1<sup>er</sup></p>
<p>☒ Le contact du ballon avec un objet du terrain, le plafond ou une personne extérieure lorsque le 1<sup>er</sup> arbitre n'a pu apprécier cette action</p>	Règle 8.4.2	<p>Et après le 1<sup>er</sup></p>
<p>☒ Le contact du ballon avec le sol, lorsque le 1<sup>er</sup> arbitre n'a pu apprécier cette action</p>	Règle 24.3.2.6	<p>Et après le 1<sup>er</sup></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 :

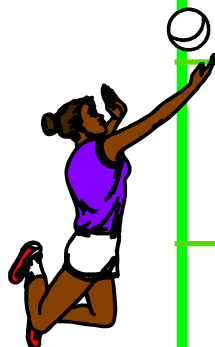
Anticiper en se déplaçant rapidement dans l'alignement de la trajectoire prévisible de la balle.

( faire voir votre prise en compte).



# PT2 - Pendant le match

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





## 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 (du côté de l'équipe qui va recevoir) 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 : Arrêt entre les sets (3 min)**

- Rester au niveau du poteau pour gérer la rotation des équipes ( aide au 1<sup>er</sup>).
- 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 1<sup>er</sup> 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 2 min 30s) **NE PAS DISCUTER.**
- Se diriger au niveau du poteau (sans s'appuyer contre) face à la table de marque.

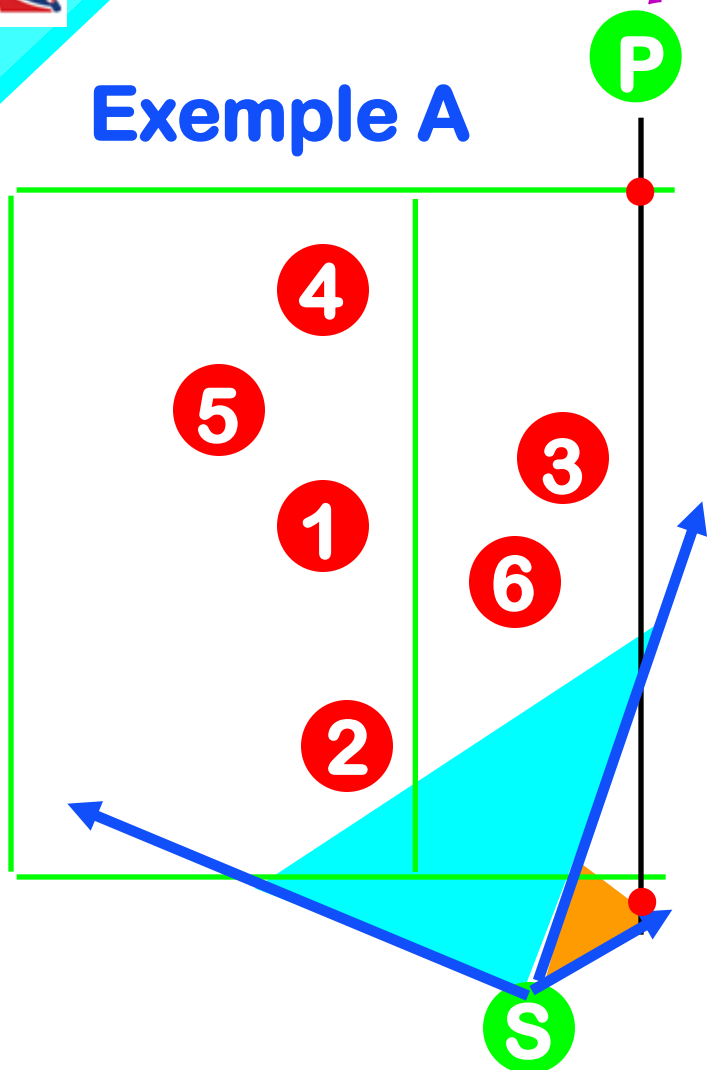
**Ceci permet de contrôler les deux équipes au repos et sans siffler de gérer la rentrée anticipée de joueurs.**



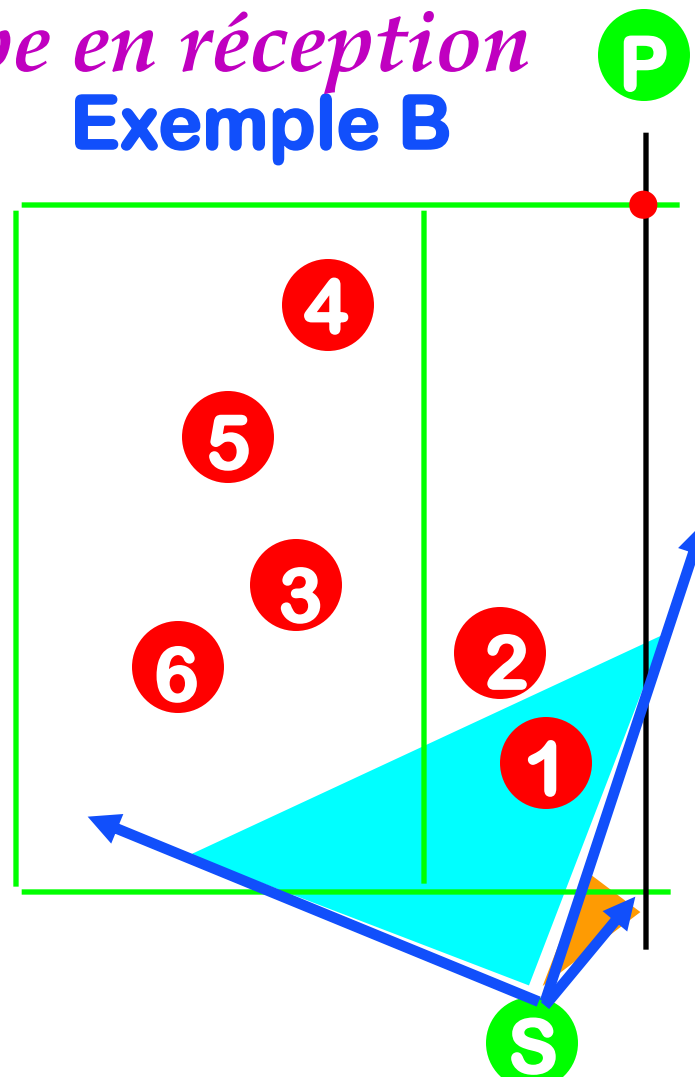
# Fautes de position - Phase 1

Équipe en réception

Exemple A



Exemple B



**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**

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

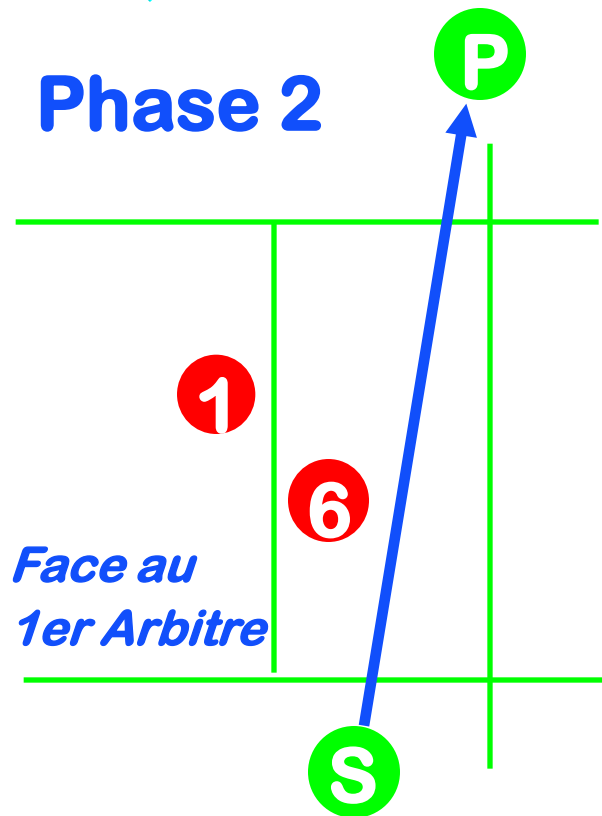
*(ex A : No.6, ex B : No.1), ceci pour faire sentir au joueur que vous prenez en compte sa position.*



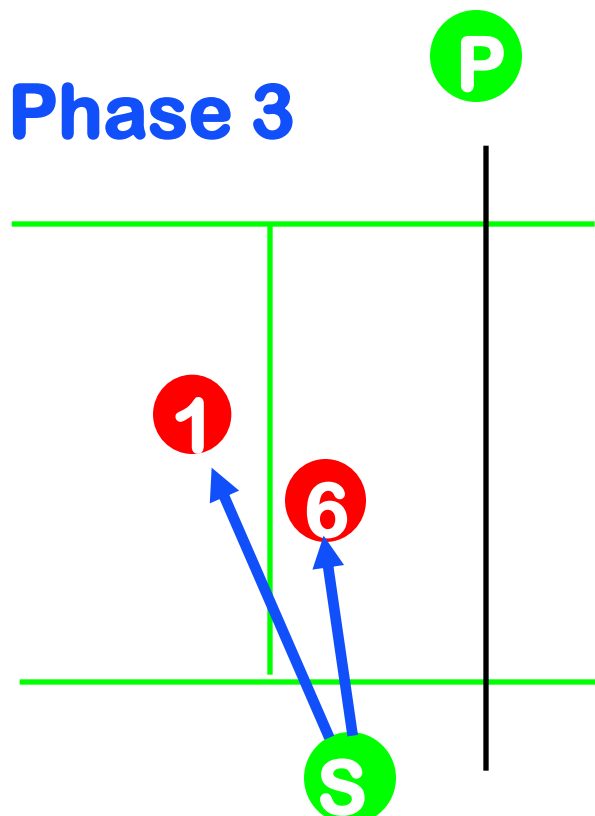


# Fautes de position - Phases 2,3,4

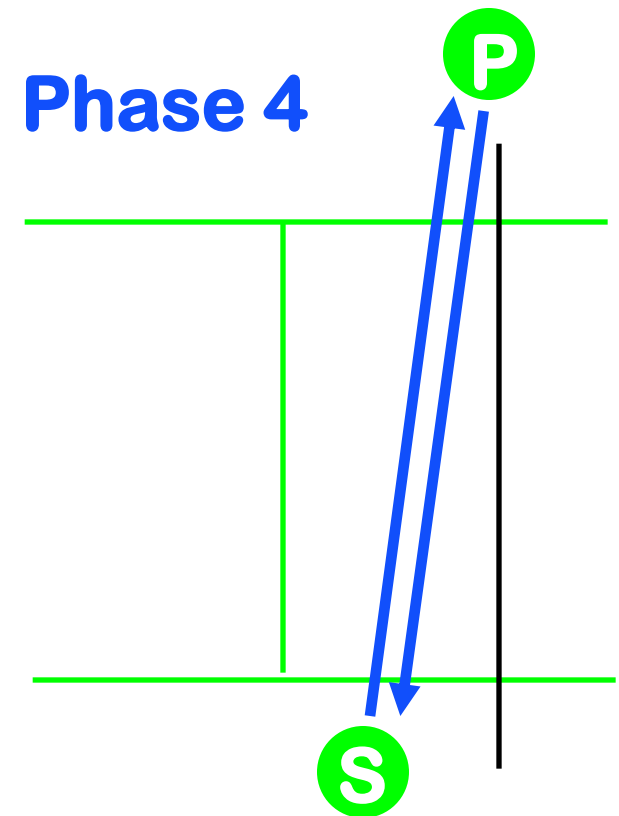
## Equipe en réception



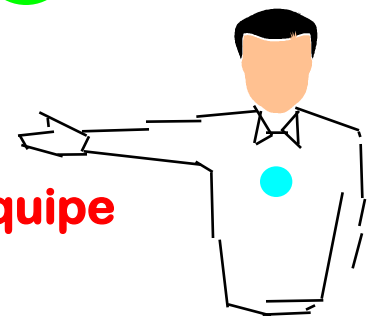
A la frappe du ballon si FAUTE :



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

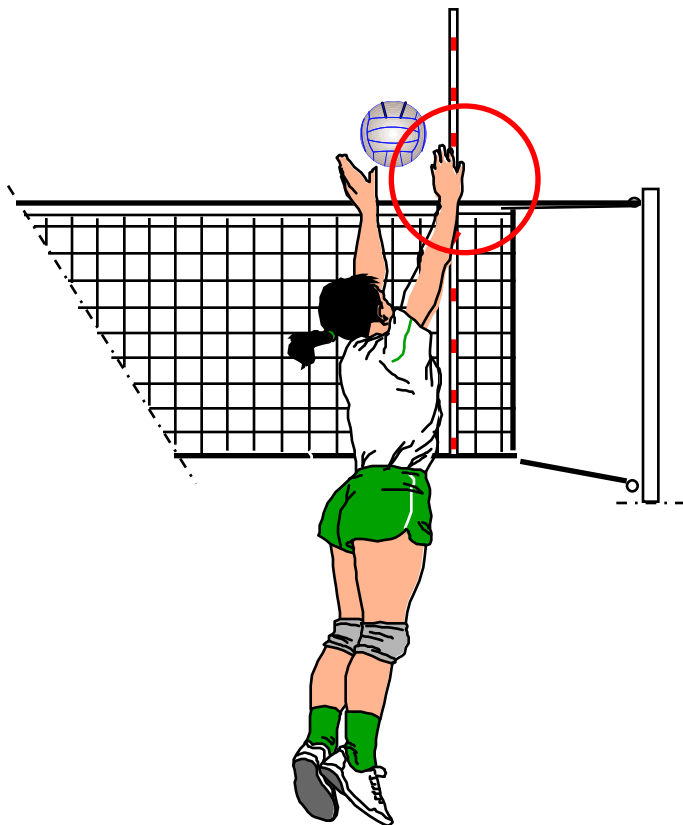


Après le 1<sup>er</sup> désigner l'équipe au service

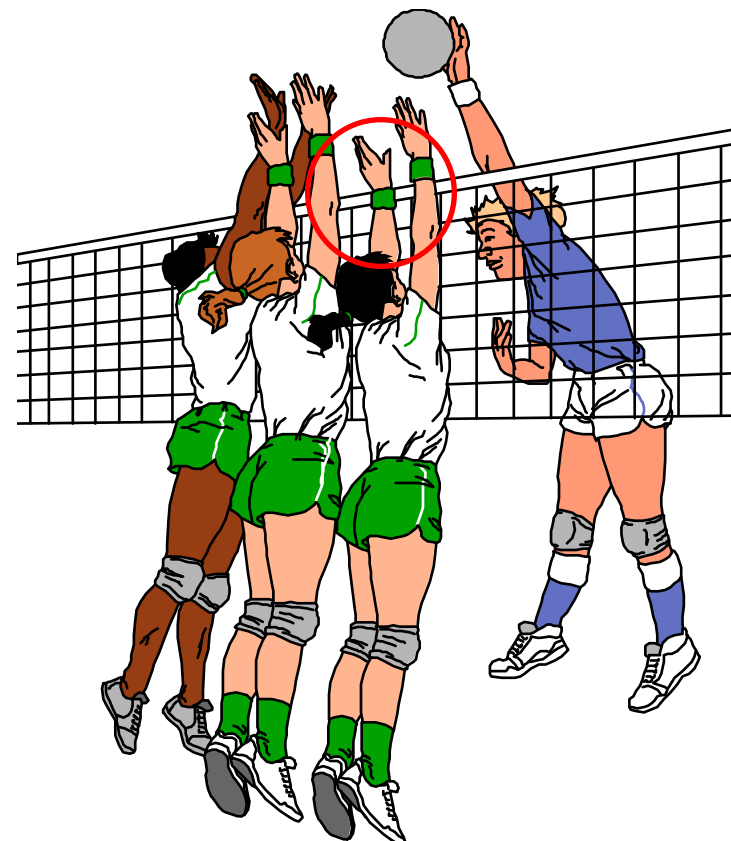




# Contact avec le filet - Phase 1



**Touche la bande blanche du filet ou les 80 cm de l'antenne par un joueur pendant l'action de jouer le ballon**



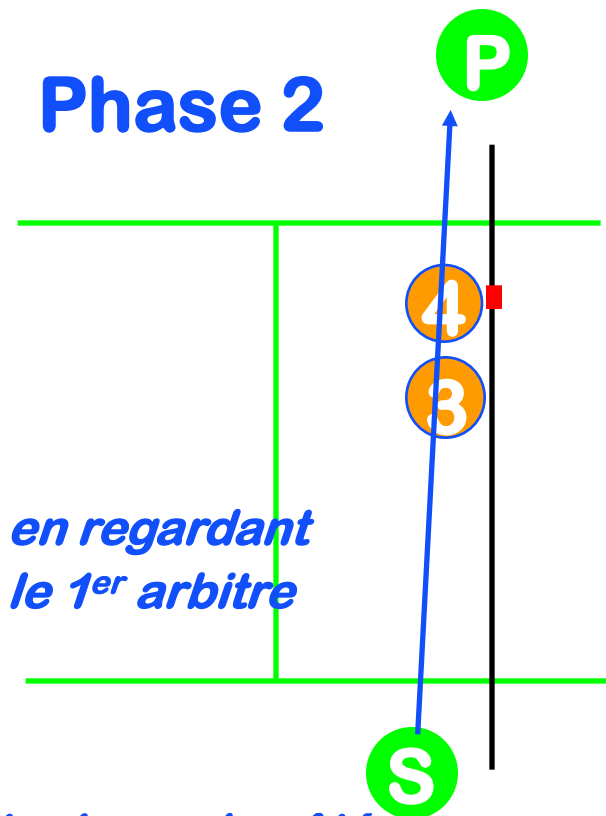
**Touche la bande blanche du filet par un ou plusieurs joueurs pendant l'action de jouer le ballon**

**A l'instant de la FAUTE** 



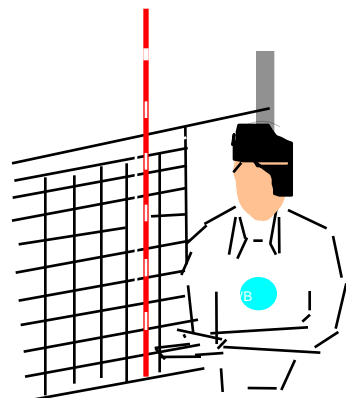
# Contact avec le filet - Phases 2,3,4

## Phase 2

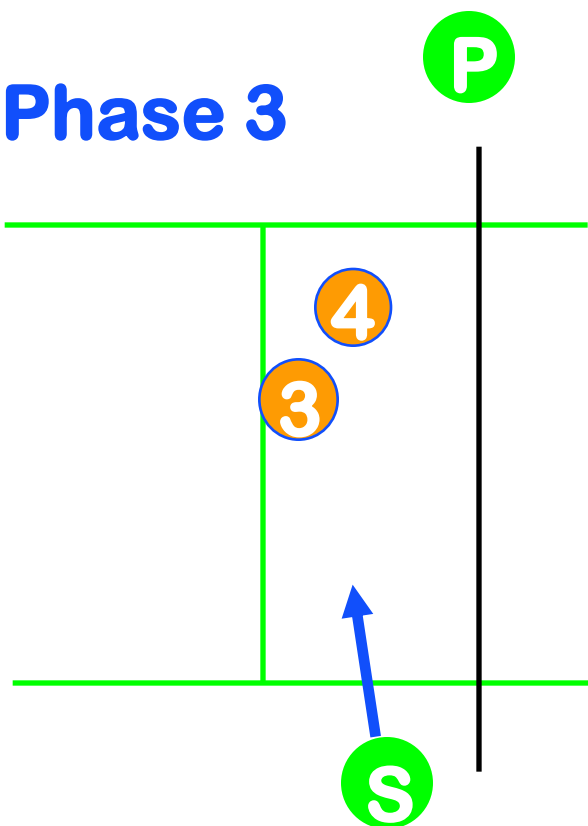


*toujours du côté de la faute*

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

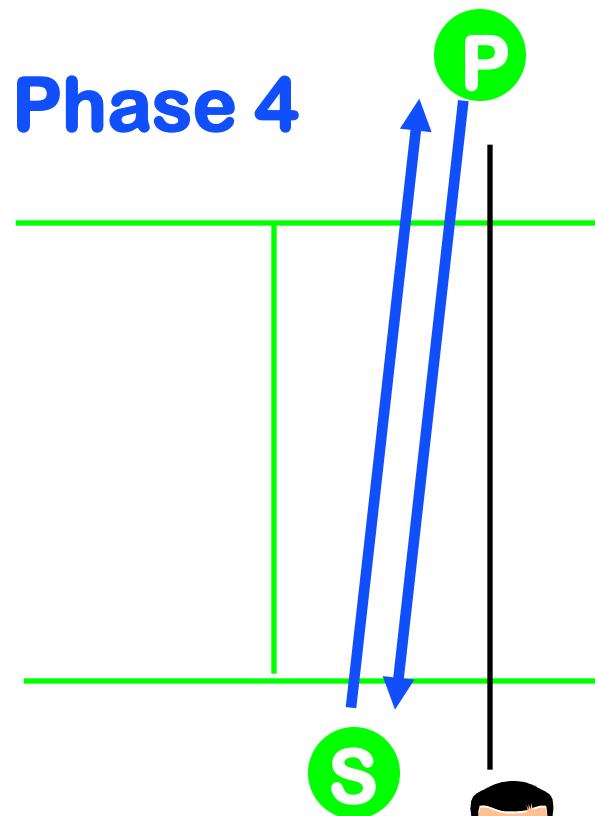


## Phase 3



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

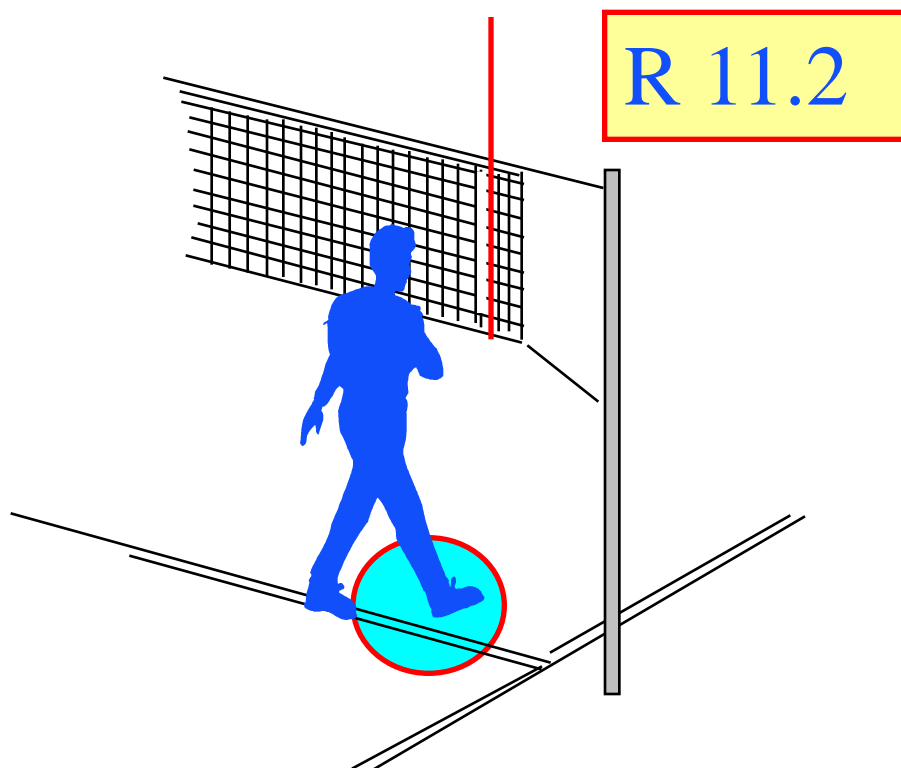
## Phase 4



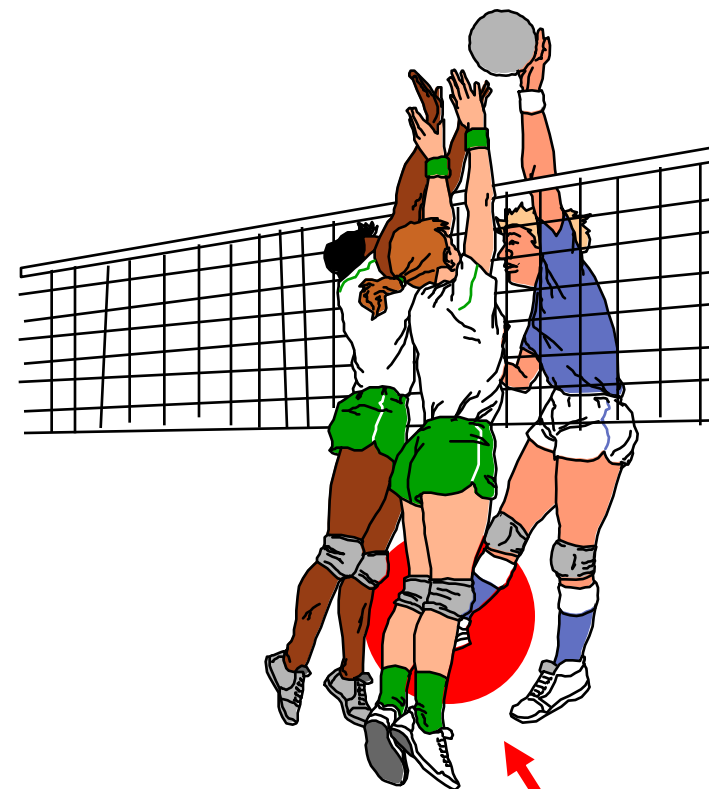
**Après le 1<sup>er</sup> désigner l'équipe au service**



# 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)



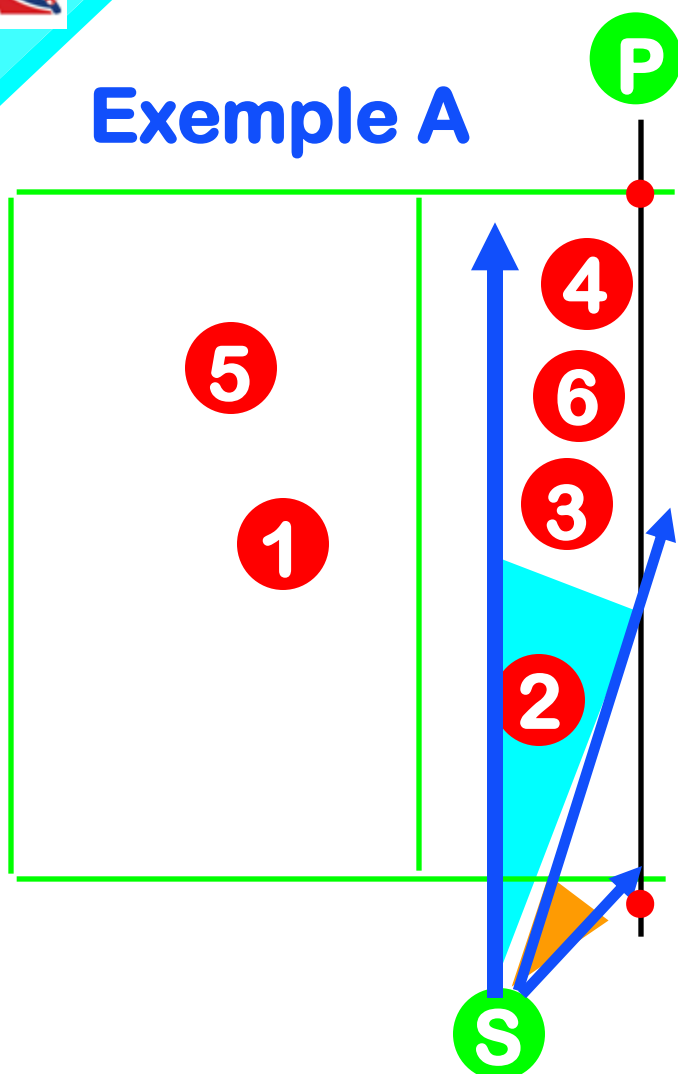
Joueur gênant le jeu de l'adversaire

**si FAUTE**  **+ GESTE 22**



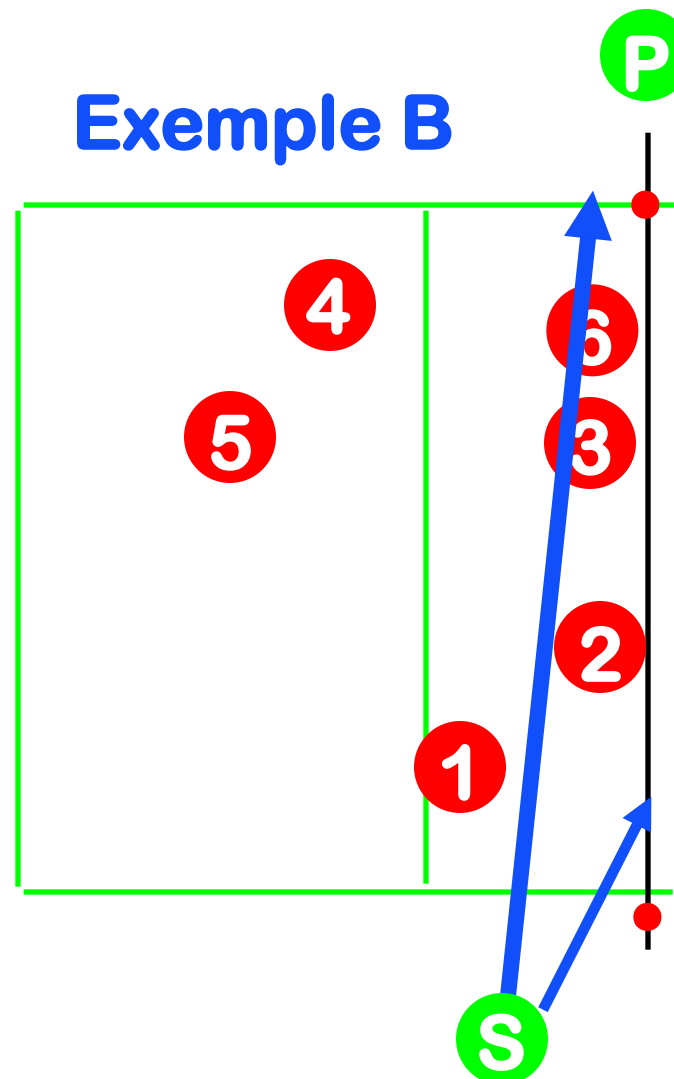
# Fautes du bloc - Phase 1

## 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

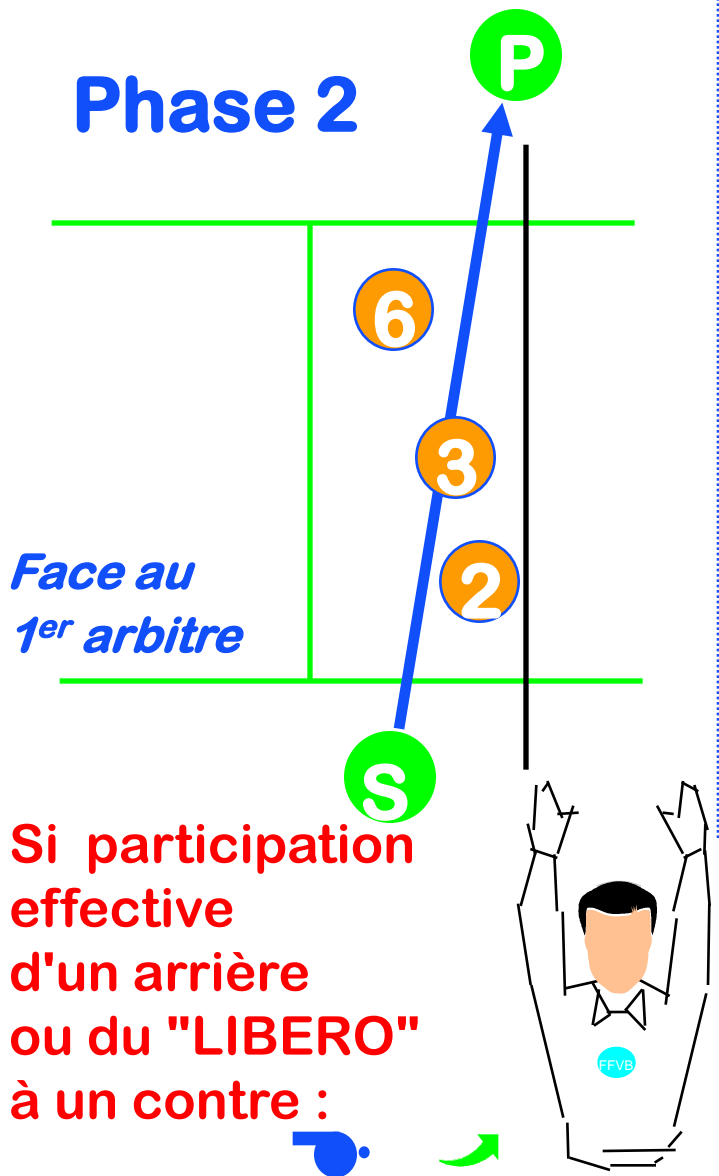


**Dans les exemples A ou B, il est conseillé de se positionner près du filet, toujours du côté du contre. Prendre en compte le "LIBERO"**

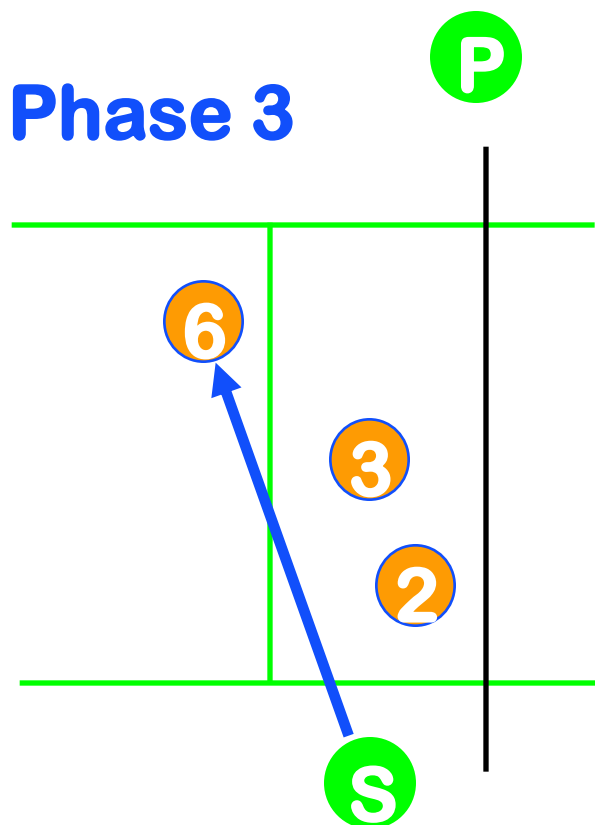


# Fautes du bloc - Phases 2,3,4

## Phase 2

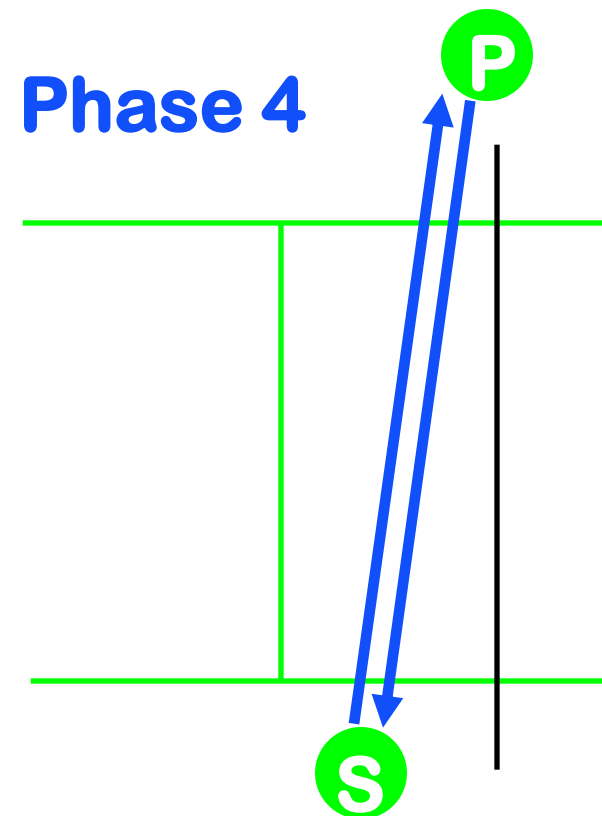


## Phase 3

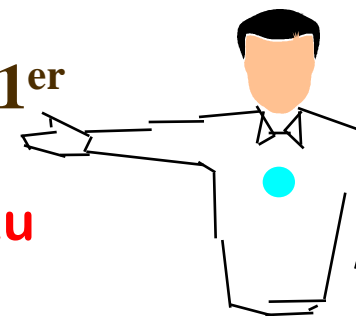


Désigner de la main le joueur concerné par la faute

## Phase 4



Après le 1<sup>er</sup> désigner l'équipe au service





# Ballon "DEHORS" (OUT) - Phase 1

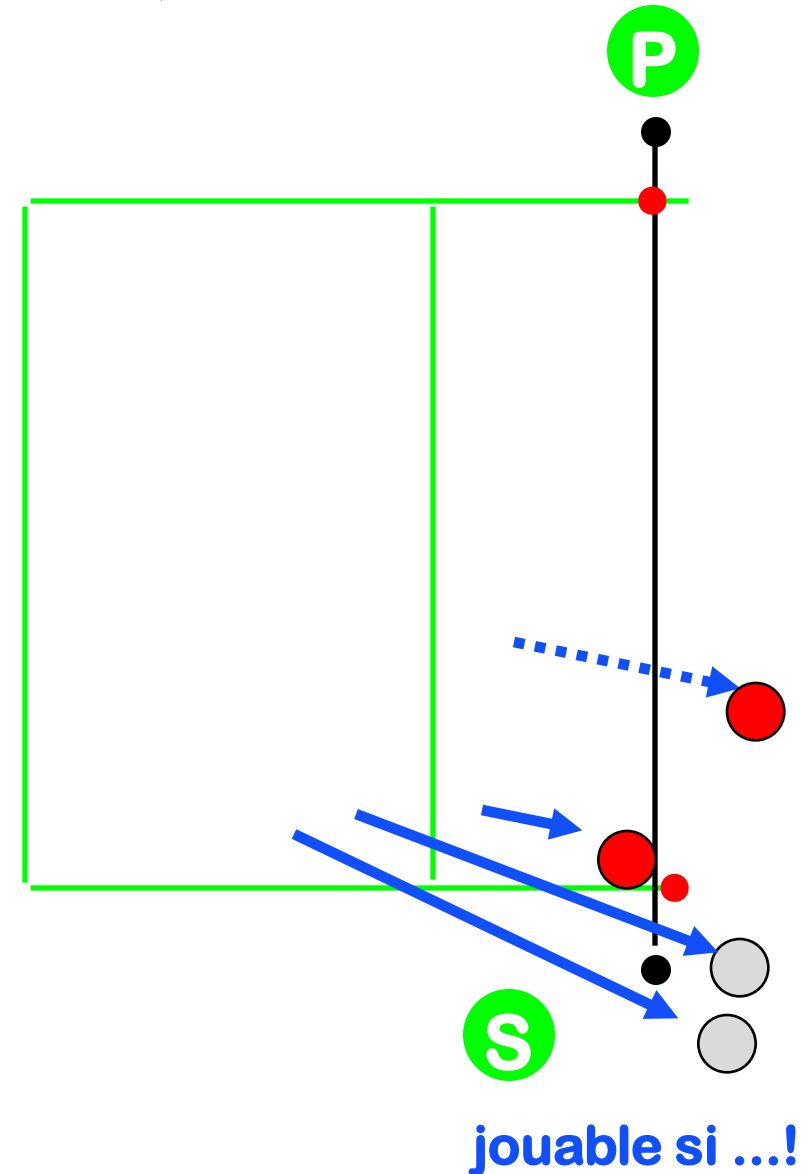
Si le ballon touche : les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté, R 8.4.3.

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 ...!**



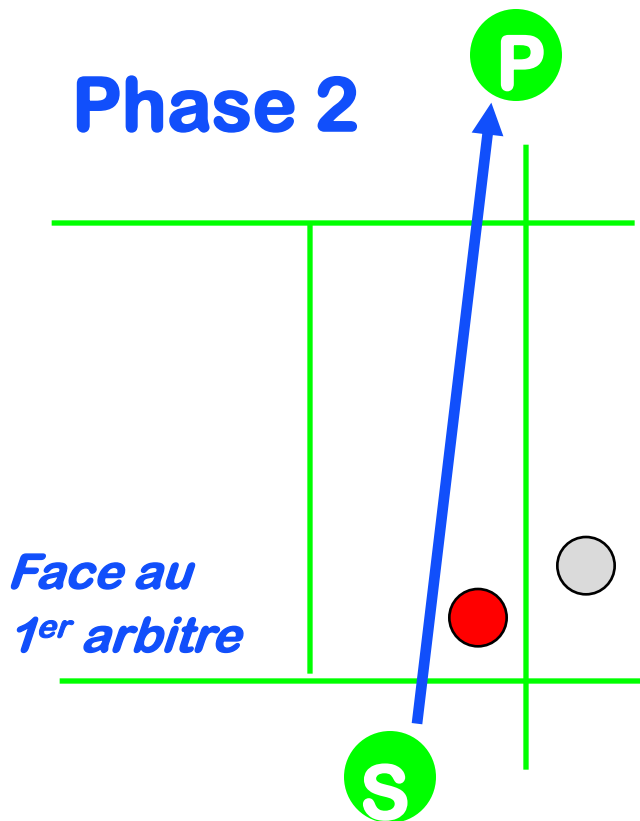
**A l'instant de la FAUTE**



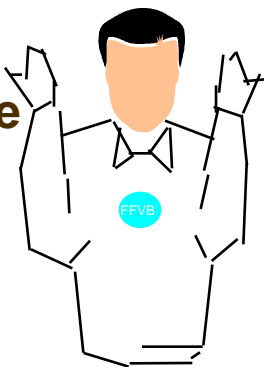
# Ballon "DEHORS" (OUT) -

## Phases 2,3,4

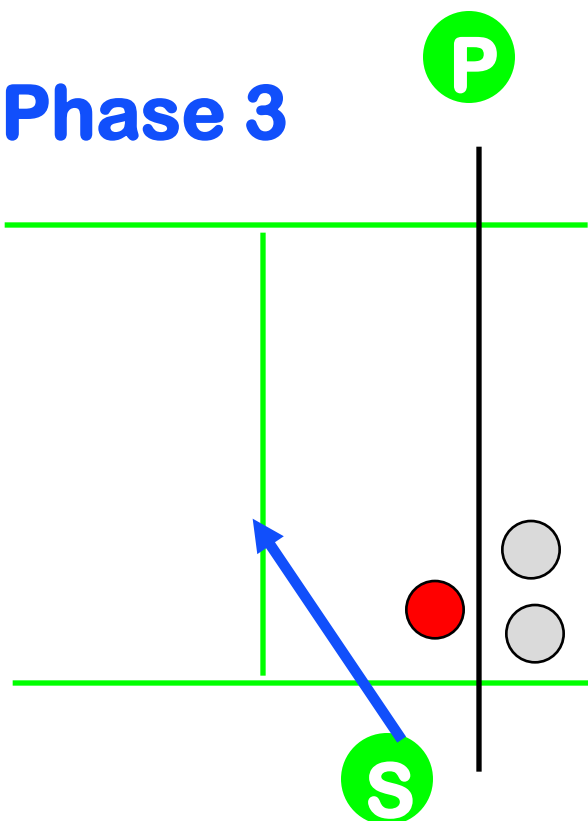
### Phase 2



Du côté de la faute  
en regardant  
le 1<sup>er</sup> arbitre

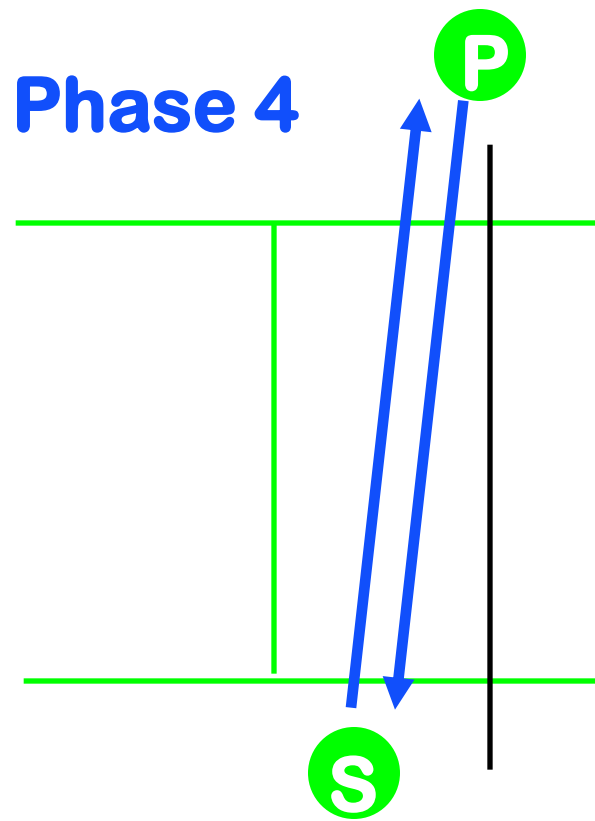


### Phase 3

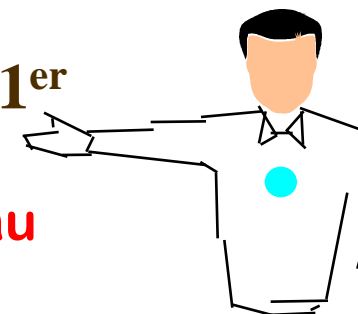


si ambiguïté  
(attaque + contre proche  
de l'antenne) désigner  
de la main l'équipe  
responsable de la faute

### Phase 4



Après le 1<sup>er</sup>  
désigner  
l'équipe au  
service

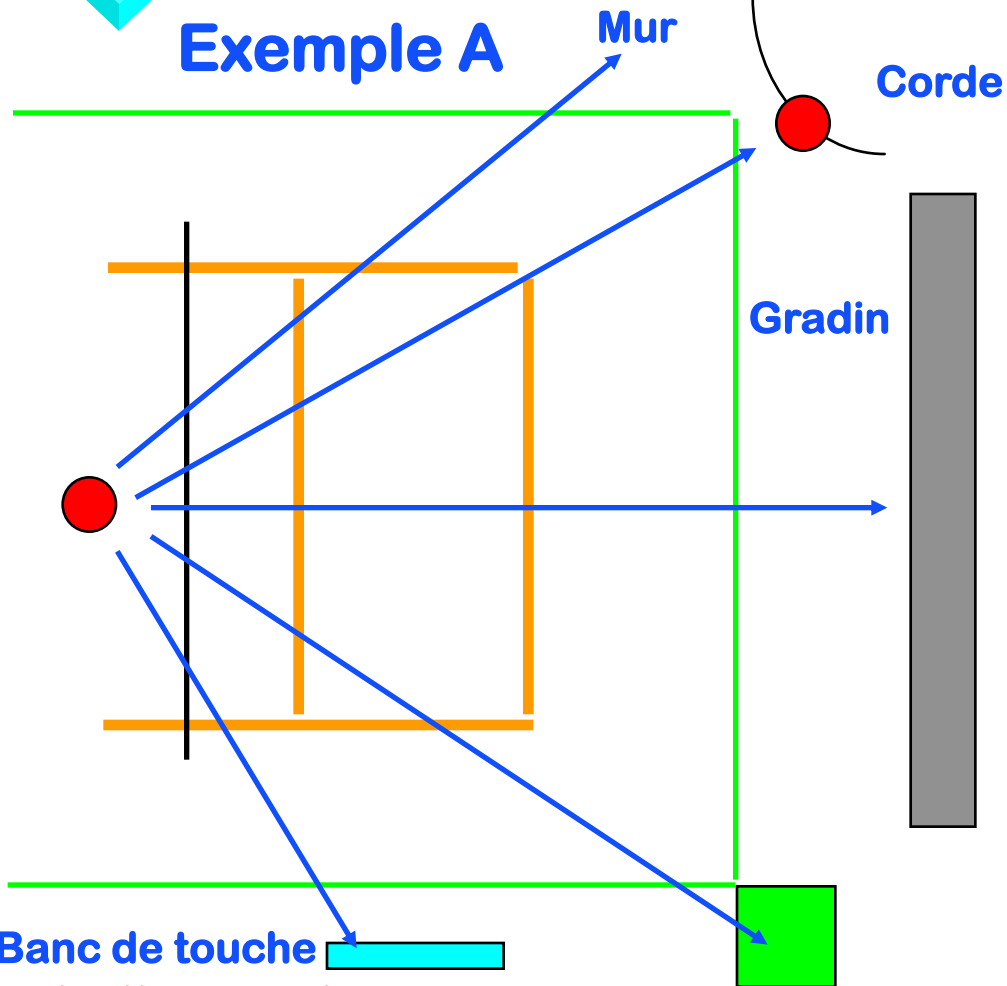






# Ballon "DEHORS" touche ext. Phase 1 un objet, le plafond, une personne ext.....

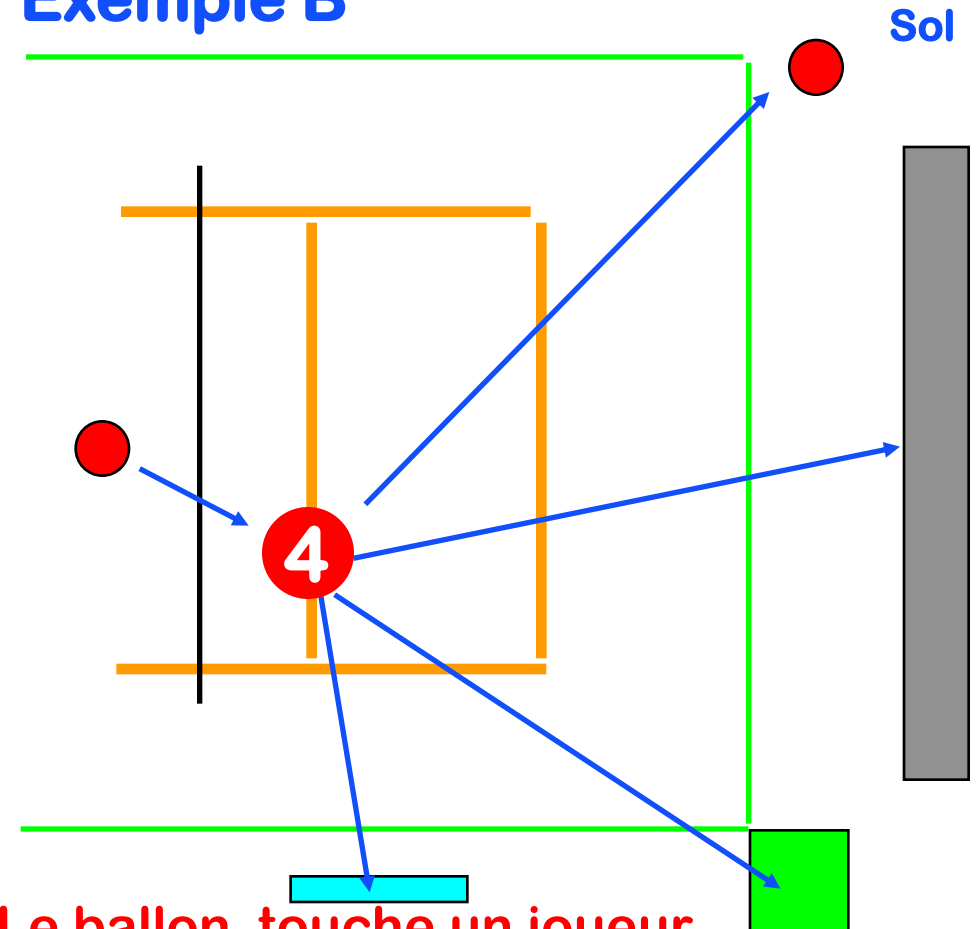
### Exemple A



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

puis phases 2 et 4

### Exemple B



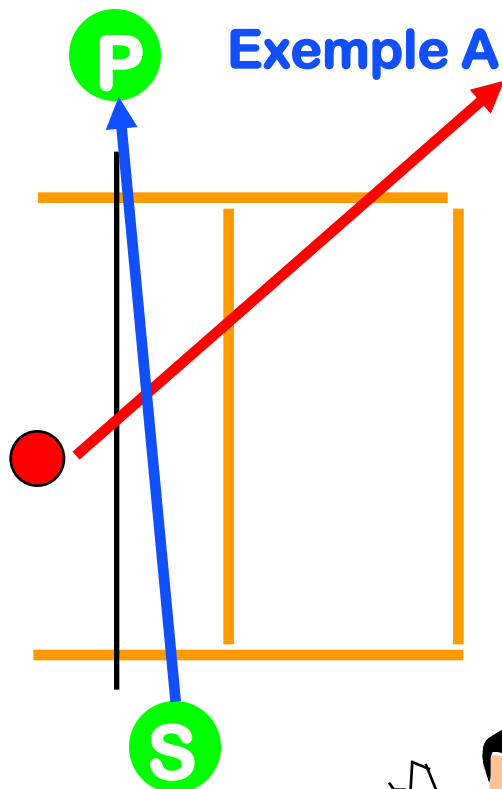
Le ballon touche un joueur et va toucher un objet, une personne extérieure au jeu

puis phases 3 et 4



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

## Phase 2 Exemple A



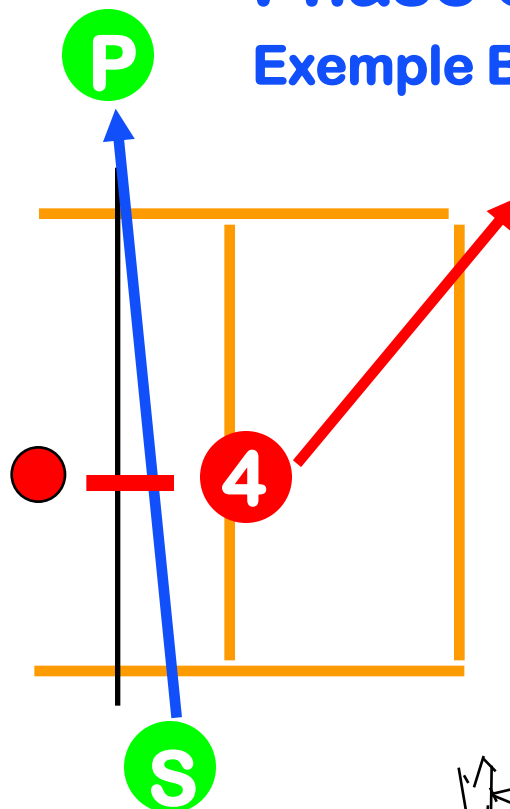
Ballon directement du camp A contre un objet, une personne extérieure au jeu

**BALLON "OUT"**



FOARBS3A

## Phase 3 Exemple B



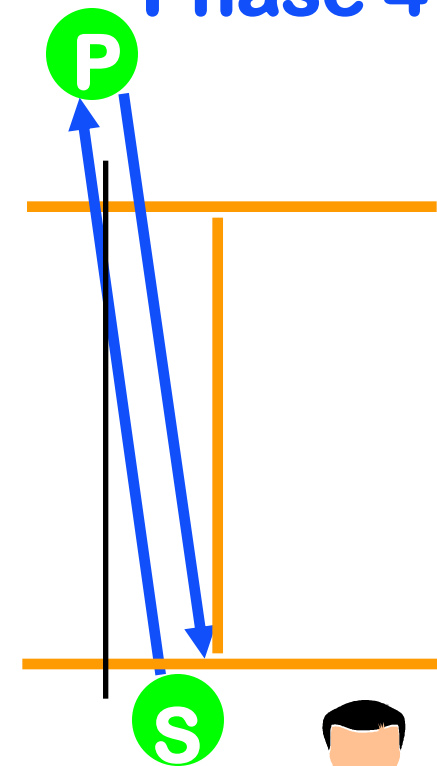
Le ballon touchant un joueur du camp B puis un objet, ou une personne extérieure au jeu

**BALLON "TOUCHE"**



34 [ modification novembre 2009 ]





## Phase 4



Après le 1<sup>er</sup> désigner l'équipe au service



# PT3 - Demande de Temps Mort

SITUATIONS	REGLES	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>✉ Tous les TM durée 30 s</li> <li>✉ pour une équipe :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- demande réglementaire de l'entraîneur ou du <u>capitaine en jeu (si pas d'entraîneur sur le banc)</u> : dès le geste = SIFFLER</li> <li>- se mettre du côté de l'équipe qui a demandé,</li> <li>- faire le geste du TM et confirmer le côté</li> </ul> </li> <li>- <b>TM technique: le 1<sup>er</sup> à 8 et à 16 pts , durée 1 mln.</b></li> </ul>	<p>Règle15.2</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✉ contrôler : - le temps ... 30 s</li> <li>- le marqueur, les joueurs.</li> </ul>	<p>Règle 15.4.1 Règle 24.2.7 Règle 15.4.2</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✉ siffler la fin du TM d'équipe</li> <li>- si 2<sup>nd</sup> TM, après la rentrée des équipes, signaler* ©*</li> <li>- à l'entraîneur le 2<sup>nd</sup> TM</li> <li>- puis au 1<sup>er</sup> arbitre</li> <li>- si pas d'autre demande,</li> <li>- <u>et après accord par geste, du marqueur,</u></li> <li>✉ redonner la main au 1<sup>er</sup></li> </ul>	<p>Règle 24.2.7 Règle15.3</p> 	



# LE TRAVAIL DU 2<sup>nd</sup> ARBITRE

- ❖ Il autorise ou refuse le(s) changement(s).
- ❖ Il se met en position entre le poteau et la table de marque.
- ❖ Il contrôle les joueurs surtout en cas de changements multiples (gestuelle).
- ❖ Il n'autorise qu'une entrée/sortie à la fois.
- ❖ Il utilise la gestuelle (croisement des bras en avant) pour permettre l'entrée/sortie.
- ❖ Il regarde et attend les deux bras levés du marqueur.
- ❖ La demande de remplacement exceptionnel en cas de blessure est toujours à l'initiative de l'entraîneur.
- ❖ En cas de demande de changement(s) de joueur(s) par les deux équipes au cours d'une même interruption, le marqueur doit actionner le buzzer une première fois. Si les requêtes sont régulières, le second arbitre effectue le(s) changement(s) en débutant par l'équipe au service. Puis le marqueur actionne le buzzer une deuxième fois, et le second arbitre effectue le(s) changement(s) de l'autre équipe.



## *Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre*

- ❖ La procédure de remplacement de joueur (R.15.10) :
- ❖ Au moment de la requête, le marqueur (et seulement le marqueur – pas l'assistant marqueur) actionne le buzzer (ou tout autre avertisseur sonore, excepté un sifflet) pour annoncer le changement. Si le marqueur n'a pas d'avertisseur sonore, le second arbitre prend acte du remplacement et siffle pour l'annoncer.
- ❖ Le 2<sup>nd</sup> arbitre se place entre le poteau et la table de marque, tourné vers l'équipe demandant le changement. Il ne fait aucun geste (notamment pas celui du changement de joueur).
- ❖ Après validation par le marqueur (une main levée), le 2<sup>nd</sup> arbitre fait le geste d'autorisation de changement (croisement des bras en avant).



# Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre

- ❖ Si le remplacement est régulier, le 2<sup>nd</sup> arbitre autorise les joueurs à entrer/sortir.
- ❖ Si le remplacement est irrégulier, le marqueur actionne le buzzer une seconde fois, le 2<sup>nd</sup> arbitre refuse le changement et le 1<sup>er</sup> arbitre sanctionne pour retard de jeu.
- ❖ En cas d'erreur de plaquette par le joueur entrant : refus du changement par le 2<sup>nd</sup> arbitre.
- ❖ Après enregistrement du remplacement sur la feuille de match, le marqueur lève les deux bras et signale ainsi au 2<sup>nd</sup> arbitre qu'il est à nouveau prêt et le 2<sup>nd</sup> arbitre rend la main au 1<sup>er</sup> arbitre.
- ❖ Le 2<sup>nd</sup> arbitre garde le geste de changement de joueur quand un joueur est blessé sur le terrain.











# Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre

- ❖ En cas de changements de joueurs multiples simultanés (R.15.10.4) :
- ❖ La requête est régulière lorsque tous les joueurs "prêts à jouer" entrent simultanément dans la zone de remplacement.
- ❖ Le 2<sup>nd</sup> arbitre doit, ensuite, par un langage corporel adapté, permettre au marqueur d'identifier précisément et rapidement les numéros des joueurs entrants et sortants.
- ❖ Lorsque le premier remplacement est demandé régulièrement mais pas le second, le second changement est refusé, sans sanction.
- ❖ Lorsque le premier remplacement est demandé irrégulièrement, tous les changements sont refusés (alors même que les suivants auraient pu être considérés comme régulièrement demandés), et le 1<sup>er</sup> arbitre doit sanctionner pour retard de jeu.



# PT4 - Demande de Remplacement



SITUATIONS	REGLES	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La demande réelle de remplacement est l'entrée du (des) remplacement(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption régulière</li> <li>- La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet</li> <li>- Se placer entre le poteau et la table de marque</li> <li>- En relation avec le marqueur procéder au remplacement,</li> <li>- <u>après accord par geste du marqueur,</u> redonner la main au 1<sup>er</sup></li> </ul>	<p>Règle15.2</p> <p>Règle15.5</p> <p>Règle.1.4.3</p> 	  
<ul style="list-style-type: none"> <li>✉ si plusieurs remplacements sont demandés réglementairement :</li> <li>- procéder par paires de joueurs, l'une après l'autre,</li> <li>- signifier, à l'entraîneur©** concerné, le 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> remplacement (R),</li> <li>- signifier au 1<sup>er</sup> arbitre le 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> remplacement ,</li> <li>- <u>après accord par geste du marqueur,</u> redonner la main au 1<sup>er</sup></li> </ul>	<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 2<sup>e</sup> TM ©\* R 24.2.7**



**Pour le 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> R ©\*\***

**Protocole identique**

**OU**

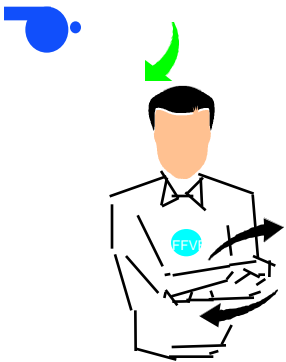




**OU**





# PT4 - Remplacement suite à blessure



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





# PT4 - Remplacement suite à blessure "LIBERO"



SITUATIONS	REGLES	GESTES
<p>Si le "LIBERO" est blessé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1<sup>er</sup> cas : le titulaire reprend sa place, le "LIBERO" n'est pas remplacé,</li> <li>- <u>après accord du marqueur</u>, si le jeu est arrêté redonner la main au 1<sup>er</sup>,</li> <li>- 2<sup>e</sup> cas : l'entraîneur souhaite le remplacer, il peut le faire après accord préalable du 1<sup>er</sup> arbitre, en choisissant n'importe quel joueur présent sur le banc des remplaçants au moment de la demande, <del>donc procéder au</del></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>REPLACEMENT EXCEPTIONNEL</b></p> <p>✉ Le "LIBERO" titulaire ne pourra plus reprendre sa place pour le restant du match.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>après accord du marqueur</u>, redonner la main au 1<sup>er</sup>,</li> </ul>	<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\***  
(joueur remplaçant prêt, avec la plaquette dans la zone de remplacement)

- Le marqueur doit actionner le buzzer une première fois. Si les requêtes sont régulières, le second arbitre effectue le(s) changement(s) en débutant par l'équipe au service. Puis le marqueur actionne le buzzer une deuxième fois, et le second arbitre effectue le(s) changement(s) de l'autre équipe.

(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, (photo 2 même position que photo 1) procéder à la permutation. (voir diapos 17 et 18 de la 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 :

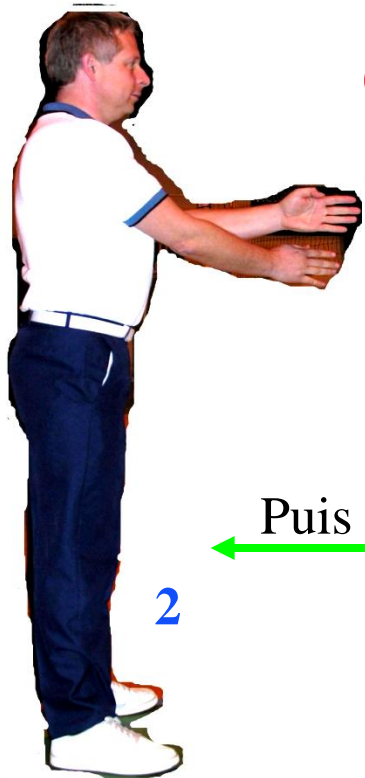
( sinon il faut attendre la fin des écritures).



# PT4 - Remplacement - (©)

*position du second*

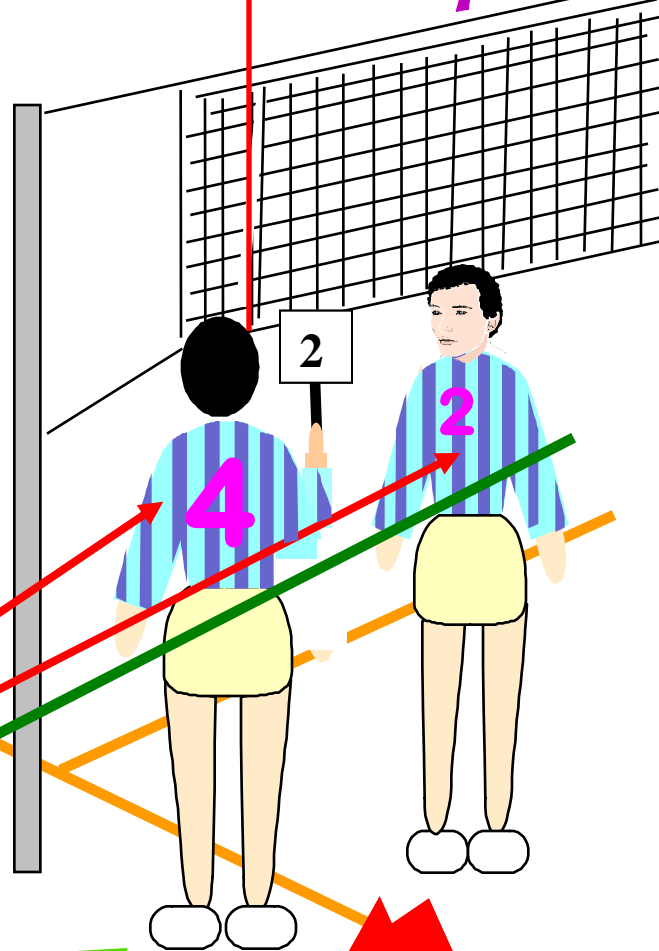
**Position du second**



Puis

2

1



**Marqueur**



# PT5 - Fin de match / PT6 -

## Après le match

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





## *Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre*

- ❖ Contrôler le travail du marqueur : au début des sets pour la conformité des positions, pendant les sets pour les temps morts, et s'informer de la présence ou non du capitaine sur le terrain.
- ❖ Pour les contacts avec le filet, se reporter à la vidéo réalisée par la Fédération Hongroise, disponible sur le site internet de la FFVB.
- ❖ Dans le cas d'un filet volontaire, en informer le 1<sup>er</sup> arbitre qui appliquera la sanction correspondante.
- ❖ Contact du filet par le passeur : si pendant l'action de jouer le ballon, le passeur a un léger contact avec le filet (il ne prend pas appui sur le filet), il ne faut pas siffler la faute.



## *Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre*

- ❖ La récupération des fiches de positions : dès le tirage au sort, le 2<sup>nd</sup> arbitre récupère les deux fiches de positions, il les donne au marqueur puis les reprend pour la durée du set.
- ❖ Entre chaque set, pour les récupérer, il se dirige d'abord vers l'équipe qui a gagné le set précédent, puis vers l'autre et suit la même procédure.





# *Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre*

- ❖ Pour les indications discrètes destinées à aider le premier arbitre, il est inutile de montrer tous les contacts évidents vus par tous, il est préférable de se déplacer du côté fautif.
- ❖ Les déplacements du second arbitre doivent être latéraux pendant les échanges, de part et d'autre du poteau à une distance relativement faible, et doivent également s'effectuer d'avant en arrière en fonction de la construction de l'attaque, sans parvenir au niveau du poteau.



# Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre

- ❖ Pénétration sous le filet: être attentif au franchissement du pied au delà de la ligne centrale. Lorsque le pied est entièrement dans le camp adverse, c'est systématiquement une faute (même si cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire).
- ❖ Changement de capitaine : lorsque le capitaine de jeu est remplacé, le second arbitre montre au premier le joueur nouveau capitaine sans indiquer son numéro.
- ❖ Pendant les arrêts de jeu (entre la fin d'un échange et avant la mise en jeu suivante), reculer pour regarder et contrôler les bancs et les zones d'échauffement, afin de ne jamais être surpris par un temps mort ou un changement de joueur.
- ❖ Le 2<sup>nd</sup> arbitre répète les gestes du 1<sup>er</sup> arbitre (y compris celui du service qui ne franchit pas complètement le plan vertical du filet), sauf pour les fautes relevant de sa prérogative.



# Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre

- ❖ La position durant les temps morts :
- ❖ Ne pas rester immobile (impassible), aller à la table de marque, contrôler la feuille de match, prendre les informations du marqueur et de l'assistant marqueur, revenir près du poteau, côté équipe en réception, face à la table de marque et éviter (contrôler) les substitutions cachées joueur/libéro.
- ❖ En ce qui concerne la gestuelle des temps morts : après avoir sifflé, le 2<sup>nd</sup> arbitre indique le camp, le 1<sup>er</sup> arbitre indique le centre du terrain.
- ❖ Les coups de sifflet doivent être identiques, quel que soit le moment du match (ex : faute de filet, demande d'un temps mort ou d'un changement de joueurs).



# Consignes pour le 2<sup>nd</sup> arbitre

- ❖ Pour les balles touchant une antenne ou le poteau, le 2<sup>nd</sup> arbitre indique balle "out" puis l'équipe fautive.
- ❖ Pour une faute de filet, le 2<sup>nd</sup> arbitre indique le côté correspondant du filet, puis le joueur fautif.
- ❖ Pour les temps morts, le 2<sup>nd</sup> arbitre va vérifier la feuille, il indique, bras levé, le 2<sup>nd</sup> temps mort et les 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> changements à l'entraîneur d'abord, puis au 1<sup>er</sup> arbitre.
- ❖ Quand le ballon passe à l'extérieur de l'antenne, en direction de la zone libre adverse, le 2<sup>nd</sup> arbitre devrait se déplacer derrière le poteau. Avantages : petit déplacement permettant de se tourner pour ne pas quitter des yeux le ballon et d'être en place pour la prochaine action au filet. Ceci permet de se protéger, d'anticiper, voire d'empêcher l'interférence par un adversaire.
- ❖ Il siffle et signale la faute d'attaque d'un joueur de la ligne arrière ou du libéro (R.22.2.3.3).



# Conclusion

**N'oubliez pas que le 2<sup>nd</sup> arbitre est aussi important que le 1<sup>er</sup> arbitre et le marqueur ...!!!**



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