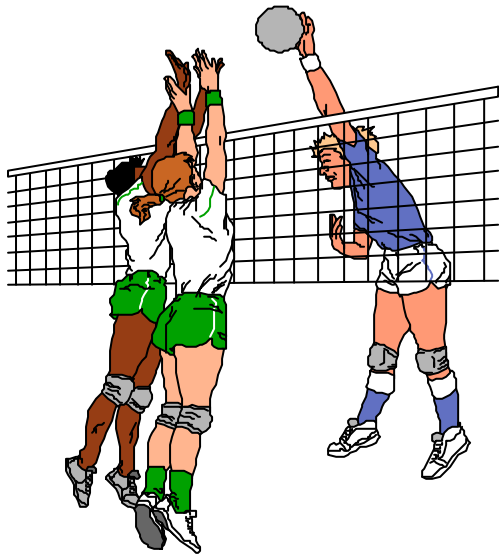


Présentation

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY BALL



FFVB

CCA

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE



Titre
Titre

SECOND ARBITRE

FFVB



2001 - 2004



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**

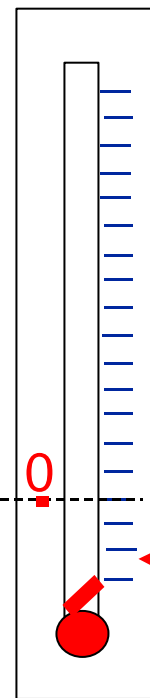
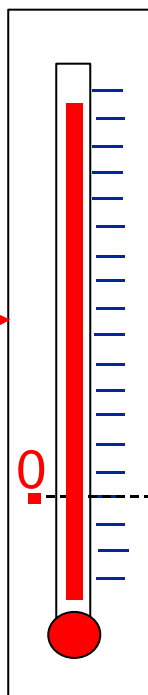
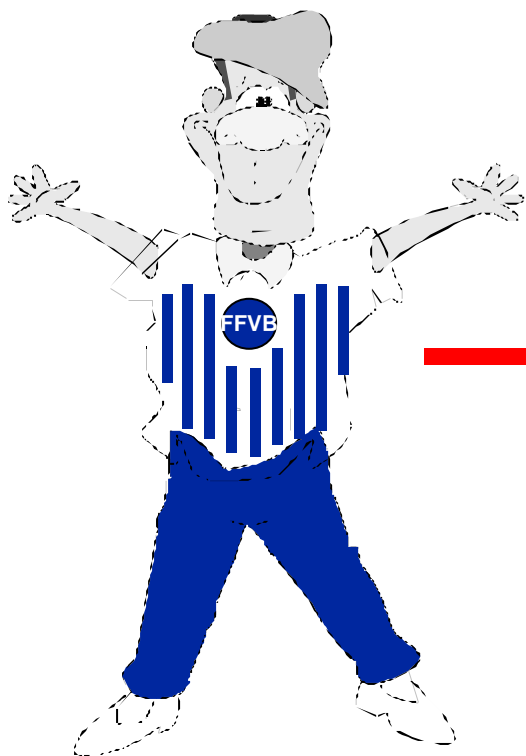
**Le SECOND ARBITRE peut remplacer
le PREMIER ARBITRE si celui-ci
devient incapable d'assurer sa tâche**



Désignation

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

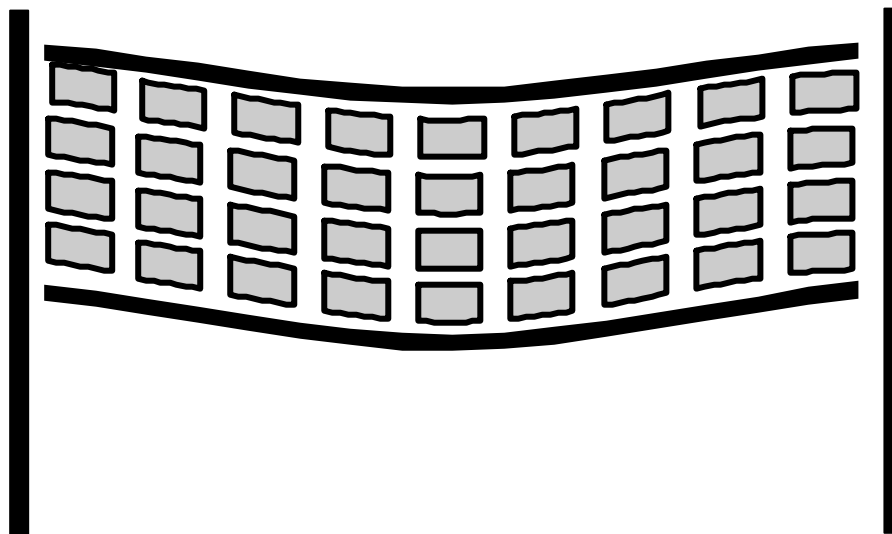
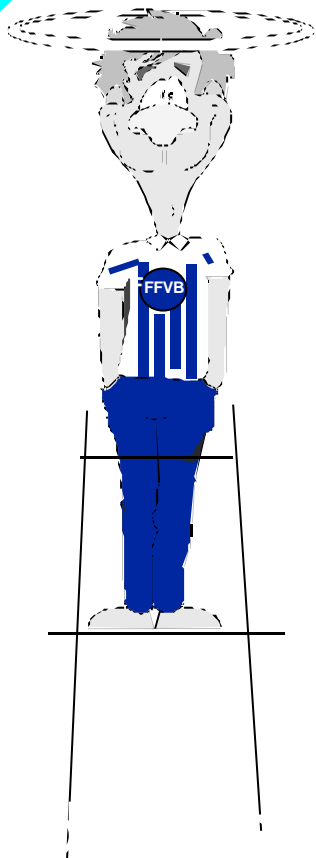
ENTHOUSIASMOMETRE





Emplacement

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



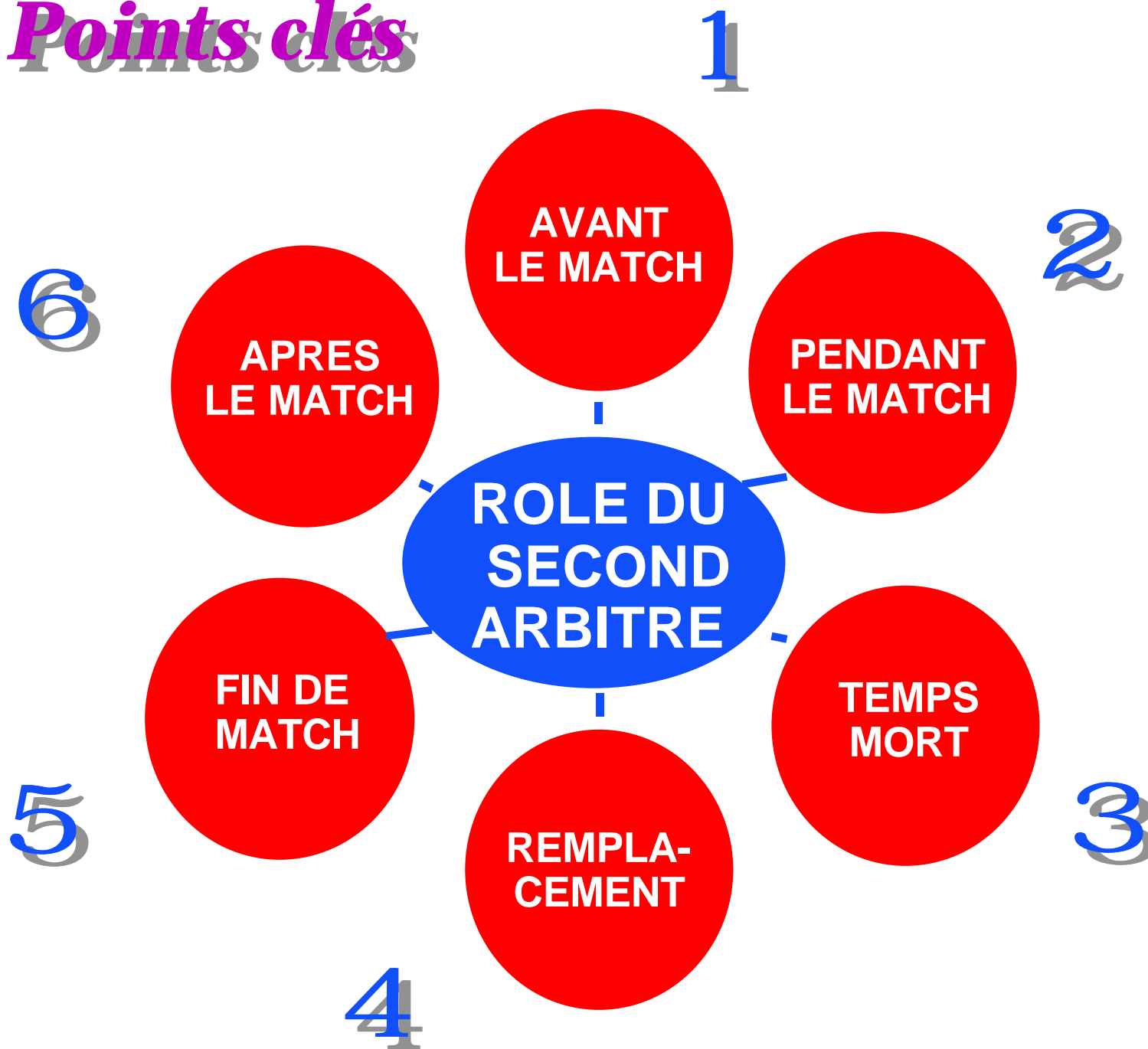
Règle 25.1



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



Points clés





PT1 - Avant le match (1)

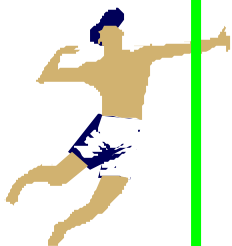


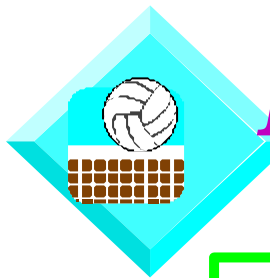
SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> * Arriver 1 h avant (comme le premier) * Prendre contact : - avec le 1er Arbitre - avec les Dirigeants * Se mettre en tenue au vestiaire * Se rendre à la table de marque avec le 1er (au moins 30 mn avant l'heure de début) * Assister le 1er pour 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 managers, quand ils viennent signer la feuille de match, leur fiche de position 		



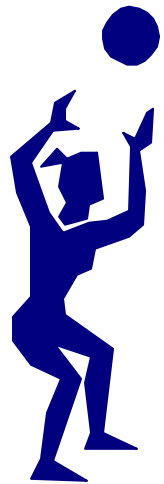
PT1 - Avant le match (2)


SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none">* Assister au début de l'échauffement au filet.* Assister le 1er pour la vérification des ballons du match, les plaquettes de remplacement (LNV) et tous les autres équipements nécessaires au jeu.* Si présentation, avec le 1er appliquer le protocole	<p>BFI - FFVB</p> <p>BFI - FFVB Protocole</p>	

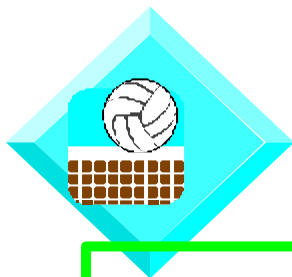





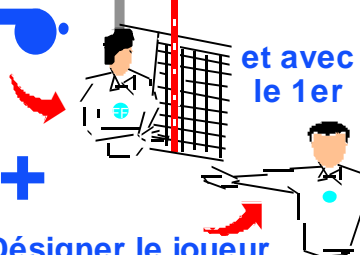
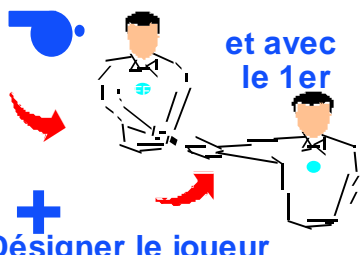
PT2 - Pendant le match (1)



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 LIBERO si demandé, ensuite aller à la table de marque, prendre le ballon du match, s'assurer que le marqueur est prêt, remettre le ballon à l'équipe au service, se placer du côté de la réception et donner la main au 1er <p>* Après chaque réception et s'il n'y a pas de faute : se déplacer rapidement du côté du contre, afin d'aider le 1er, et ceci à chaque réception et chaque échange.</p>	<p>Règle 25.3.1</p> <p>Règle 7.3.5</p> <p>Règle 25.1</p> <p>➔</p> <p>Règle 7.5.1</p> <p>Règle 25.1</p>	







PT2 - Pendant le match (2)

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>* Décide, siffle et signale :</p>		
<p>* Les fautes de position de l'équipe en réception</p>	Règle 7.5.1	 <p>Désigner de la main les 2 joueurs</p>
<p>* Le contact par le joueur, du filet ou de l'antenne</p>	Règle 12.3.1 Règle 12.4	 <p>et avec le 1er</p> <p>Désigner le joueur</p>
<p>* La pénétration d'un joueur dans le terrain adverse et l'espace sous le filet</p>	Règle 12.2.1 Règle 12.2.2	 <p>et avec le 1er</p> <p>Désigner le joueur</p>








PT2 - Pendant le match (3)

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>	<p>Règle 15.6.2 Règle 15.6.6</p>	<p>et avec 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 9.4.3 Règle 9.4.4 sauf Règle 11.1.2</p>	<p>et avec le 1er</p> 
<p>* Le contact du ballon avec un objet du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu</p>	<p>Règle 9.4.2</p>	<p>et avec le 1er</p> 
<p>* Le contact du ballon avec le sol, lorsque le 1er arbitre n'a pu apprécier cette action</p>	<p>Règle 25.3.2.5</p>	<p>et avec le 1er</p> 





PT2 - Pendant le match (4)

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>RAPPEL : tous les arrêts entre les sets 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 19.1	
<p>* 1 mn 30 avant le début du set suivant :</p> <p>s'assurer que les fiches de position sont bien en possession du marqueur, sinon aller les chercher auprès des entraîneurs.</p> <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 16.4.2	
<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 25.2.9	

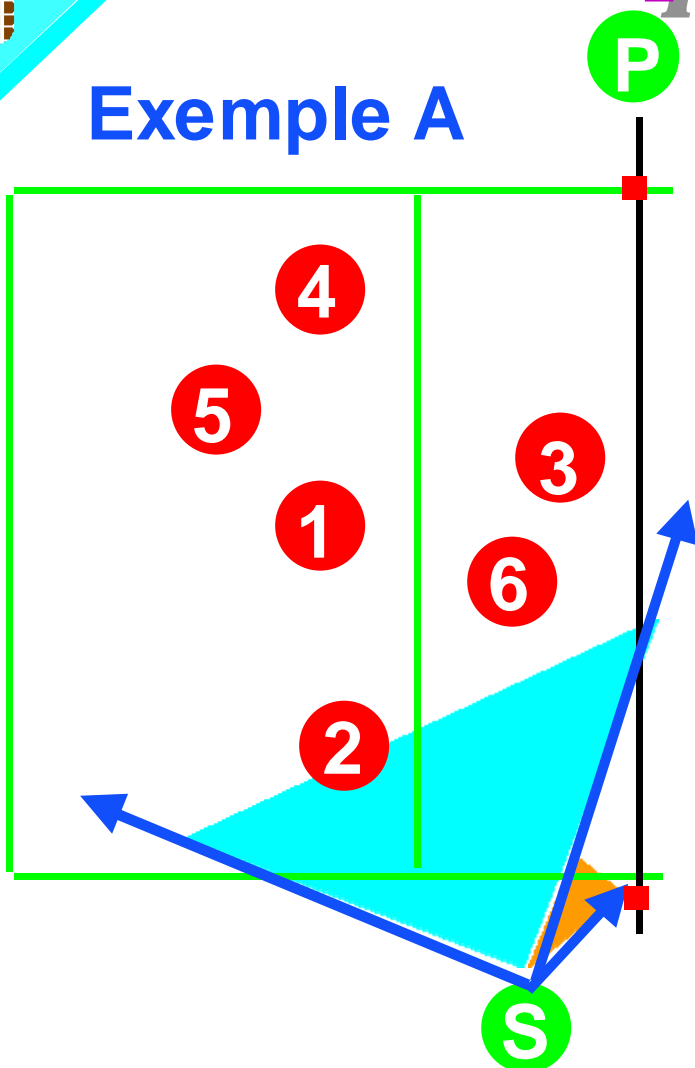




Fautes de position - Phase 1

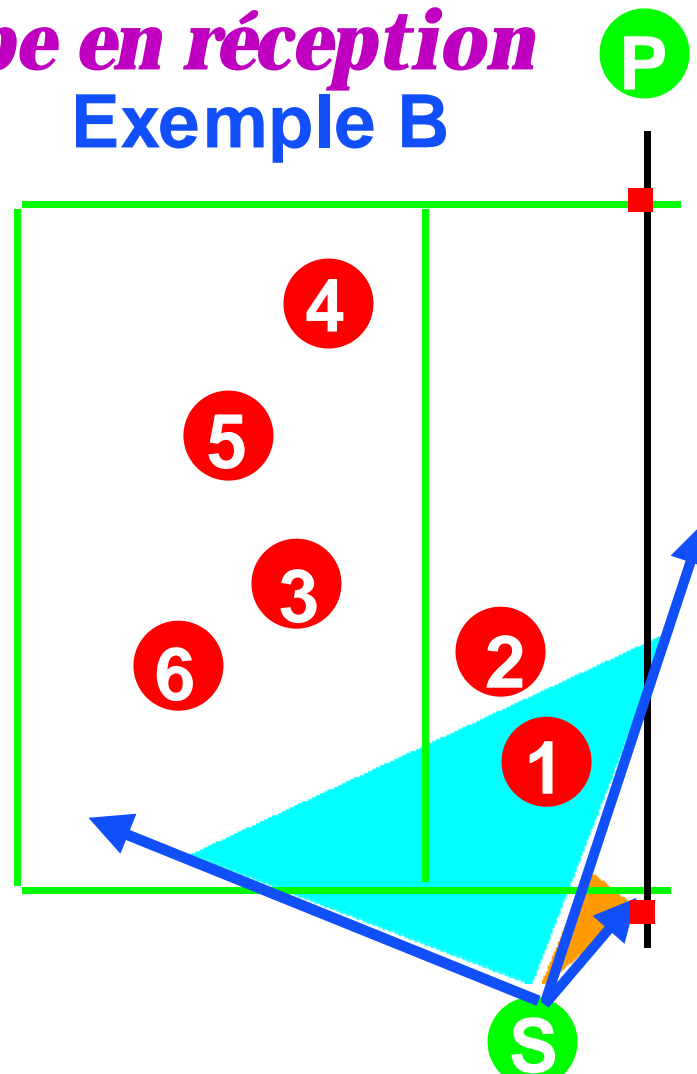
Équipe en réception

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



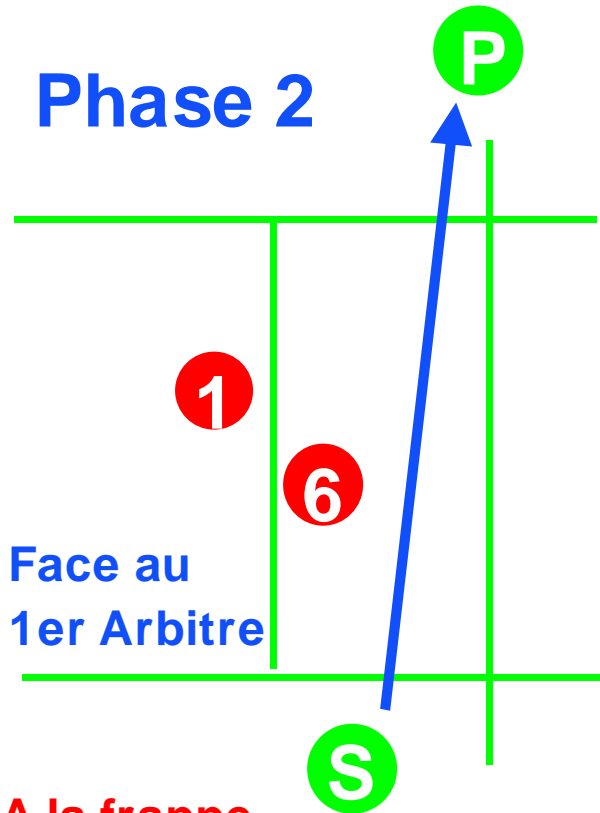
Dans les exemples A ou B, il est conseillé de se positionner à la hauteur du joueur pénétrant (A : No.6) (B : No.1), afin de faire sentir au joueur que vous prenez en compte sa position.



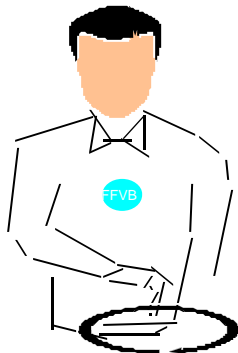
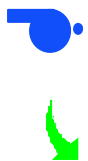
Fautes de position - Phases 2,3,4

Equipe en réception

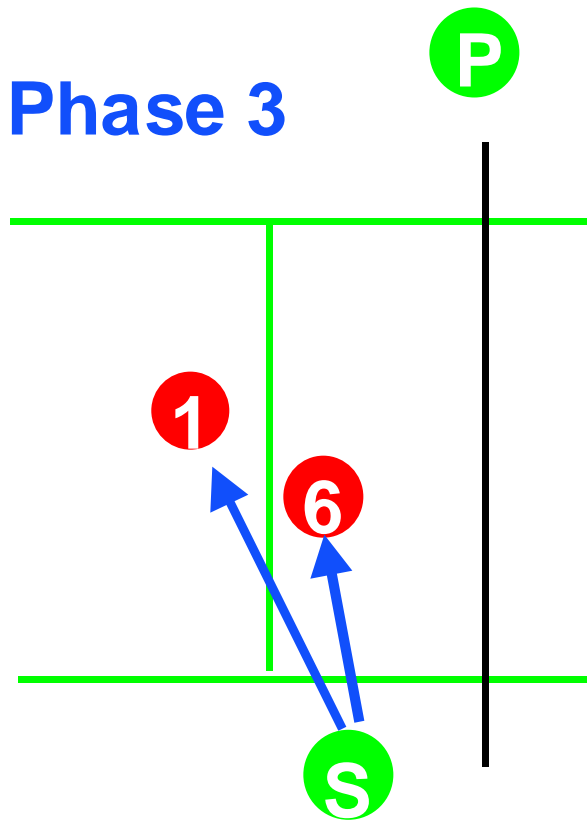
Phase 2



A la frappe du ballon si FAUTE :

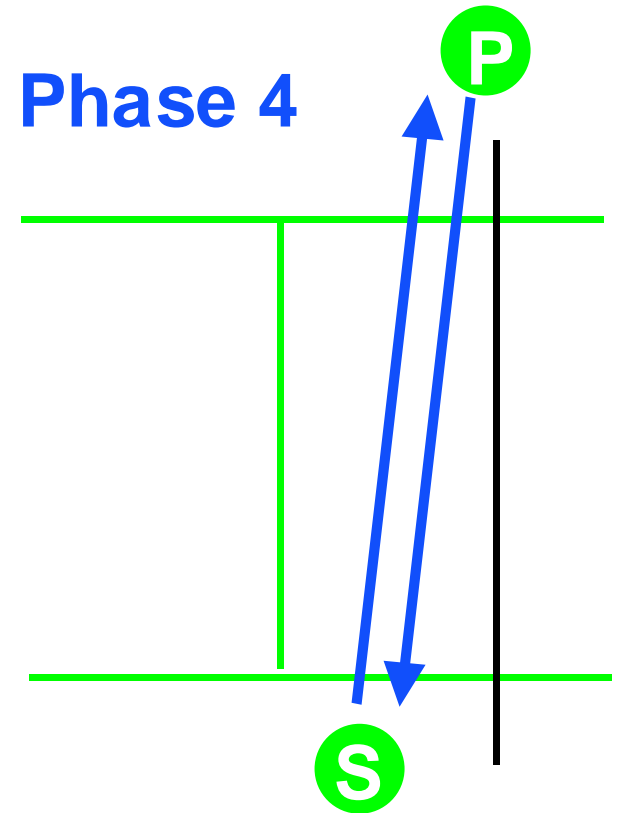


Phase 3

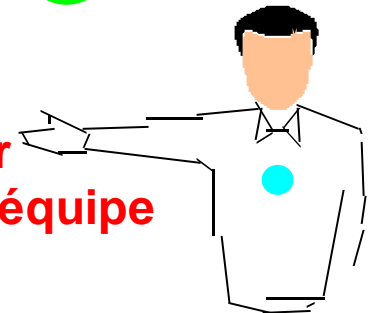


Désigner de la main les deux joueurs concernés par la faute de position

Phase 4

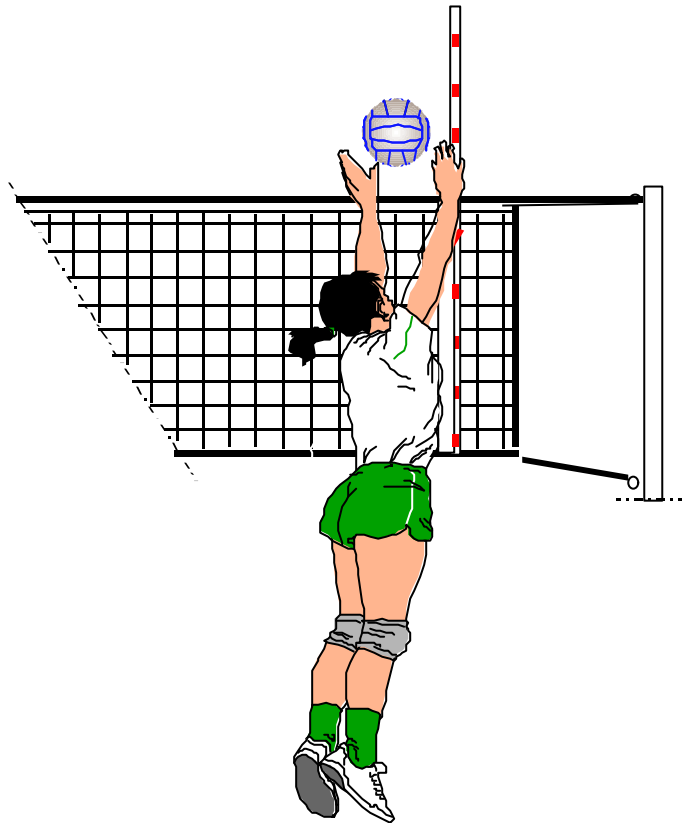


Avec le 1er désigner l'équipe au service

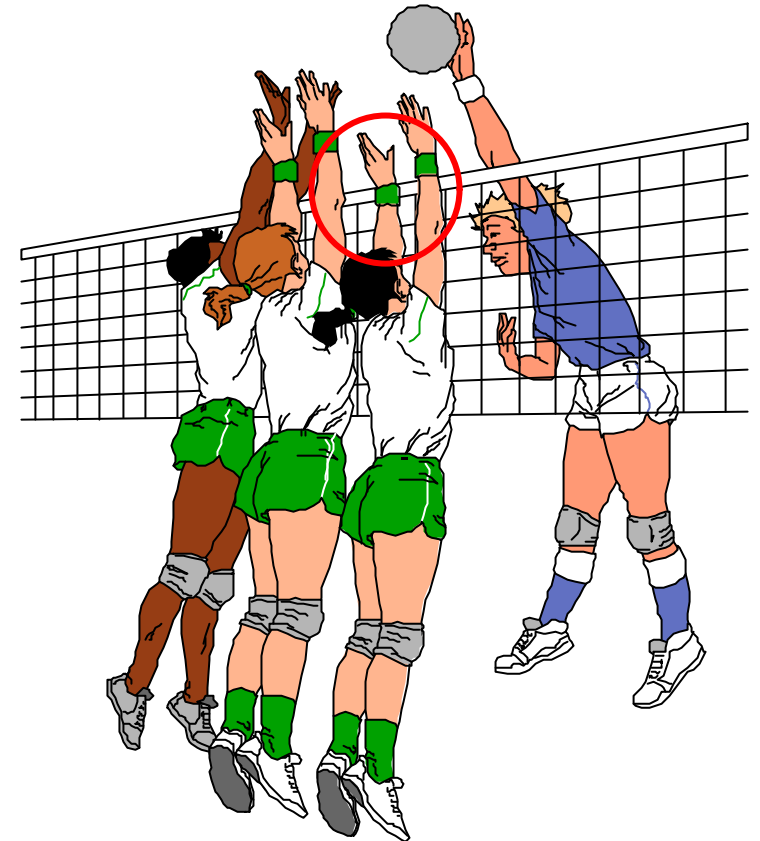




Contact avec le filet - Phase 1



Touche du filet ou de l'antenne par un joueur



Touche du filet par un ou plusieurs joueurs

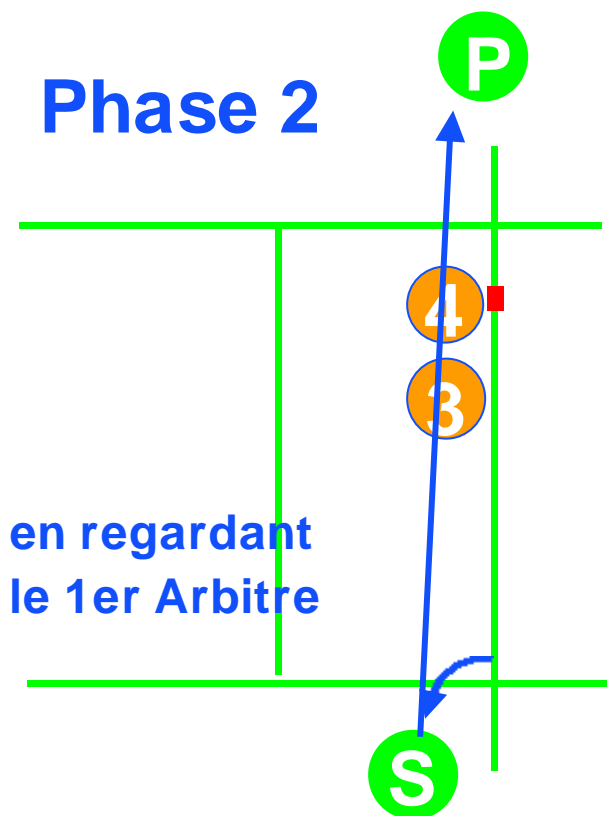
A l'instant de la FAUTE



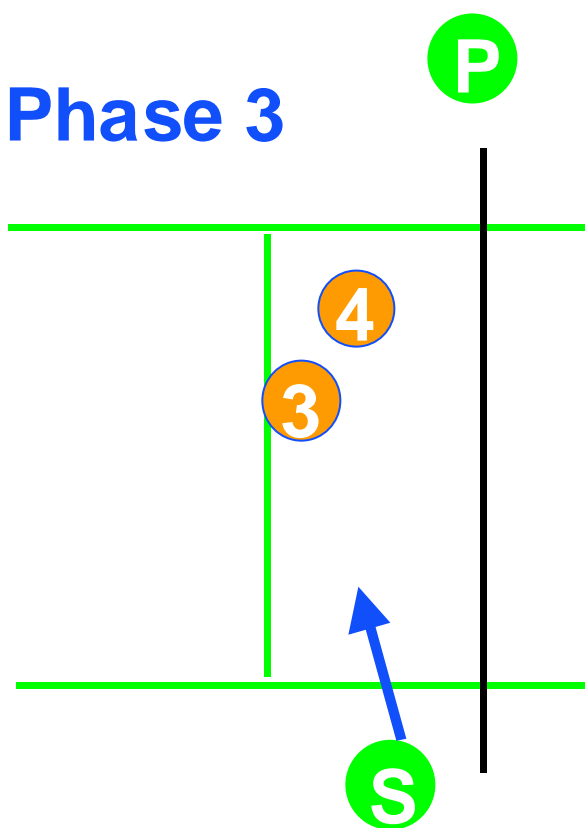


Contact avec le filet - Phases 2,3,4

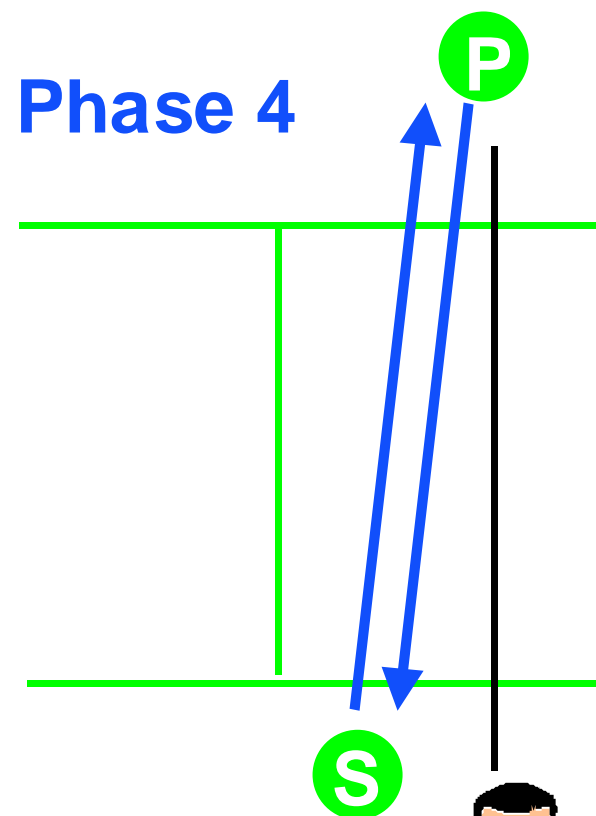
Phase 2



Phase 3

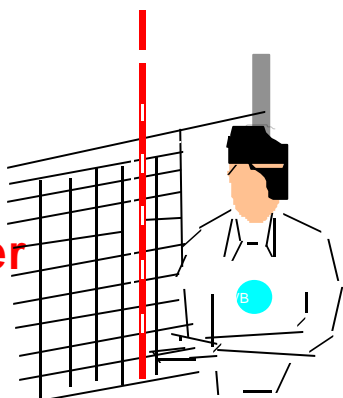


Phase 4



toujours du côté de la faute

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



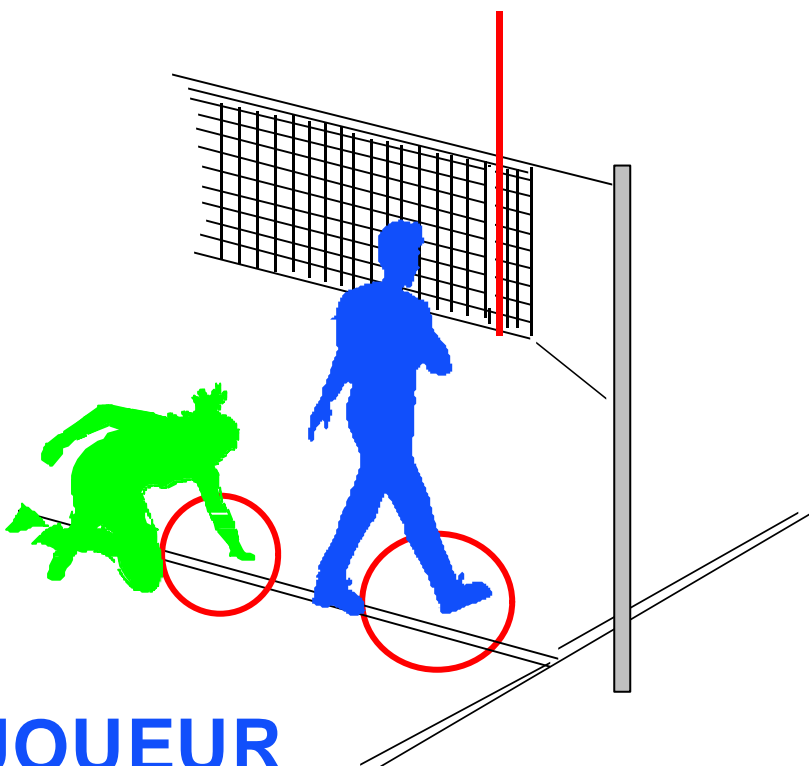
Désigner de la main le camp du (ou des) joueur(s) fautif(s)

Avec le 1er désigner l'équipe au service





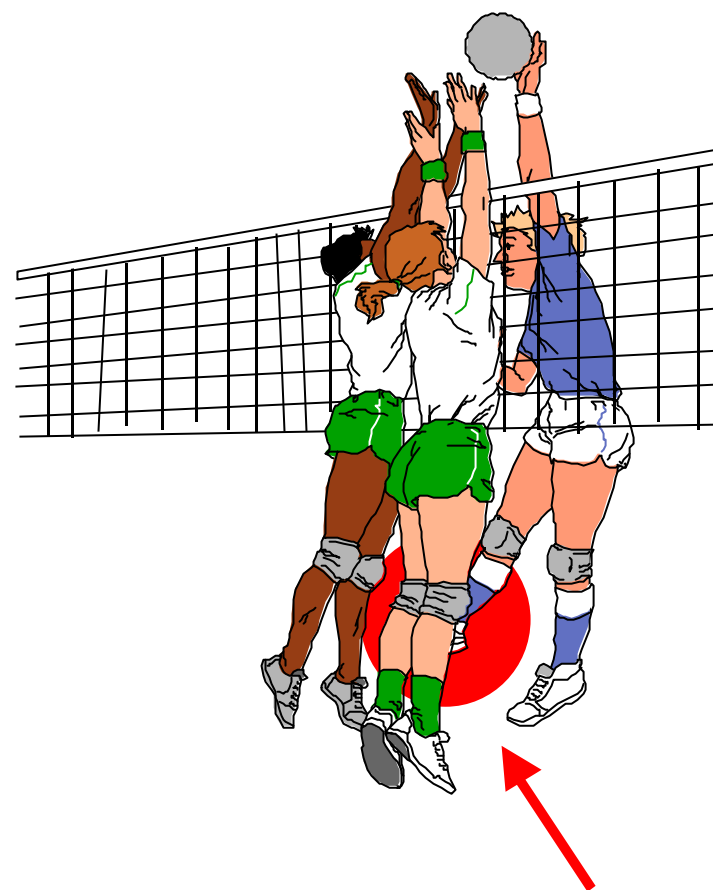
Pénétration sous le filet - Phase 1



JOUEUR

empiétant au-delà de la ligne centrale avec le pied entièrement dans le camp adverse, ou touchant le sol avec toute autre partie du corps.

si FAUTE 

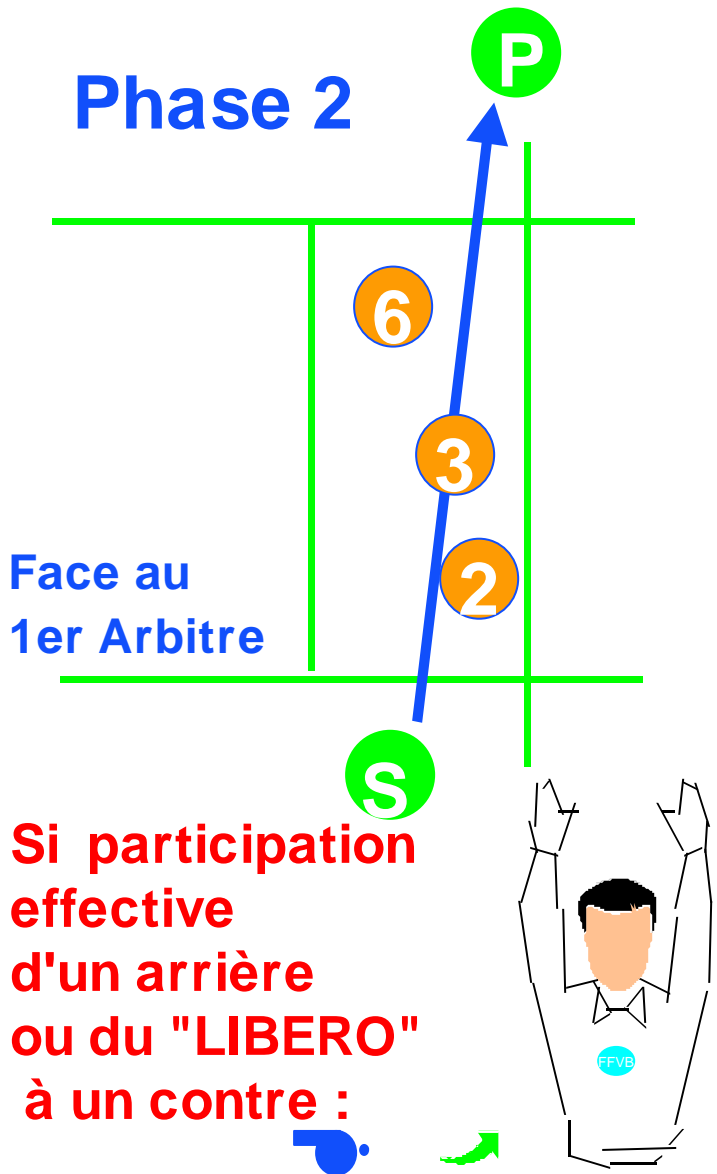


gênant le jeu de l'adversaire

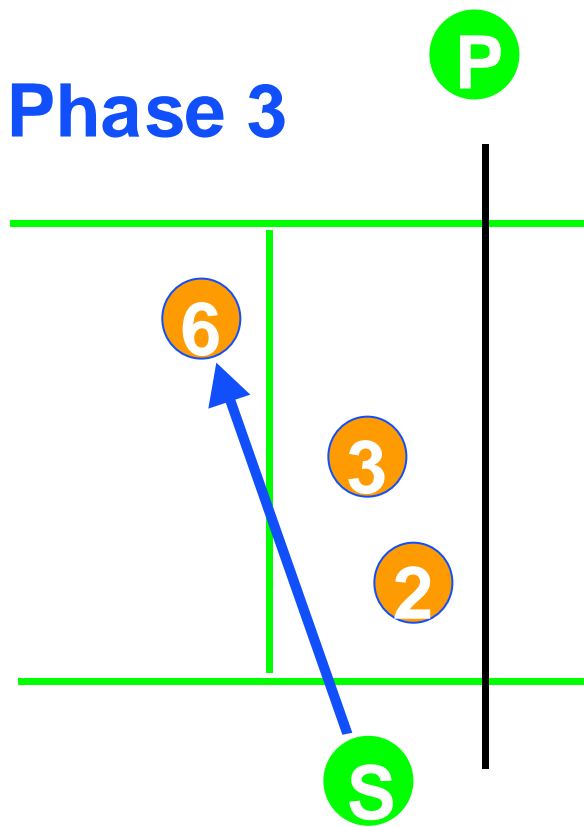


Fautes du bloc - Phases 2,3,4

Phase 2

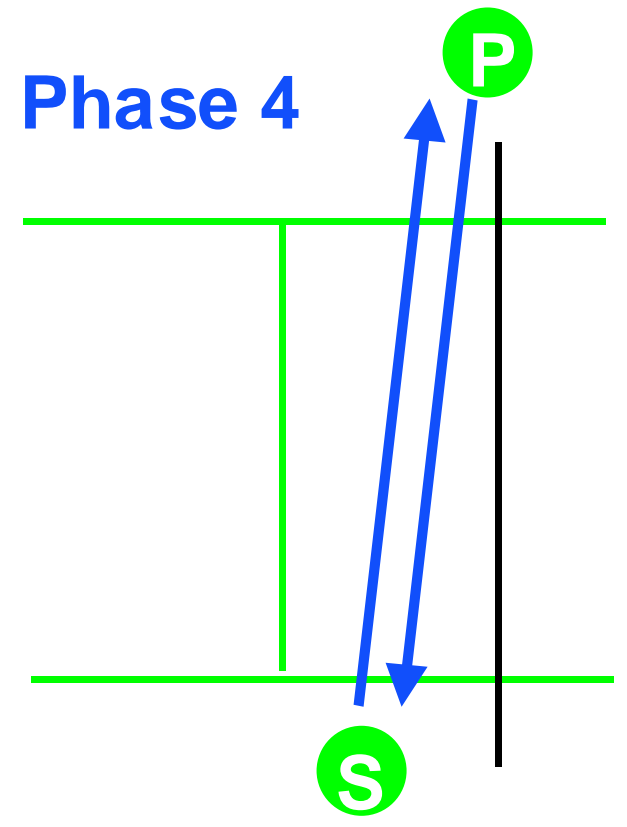


Phase 3



Désigner de la main le joueur concerné par la faute

Phase 4



Avec le 1er désigner l'équipe au service



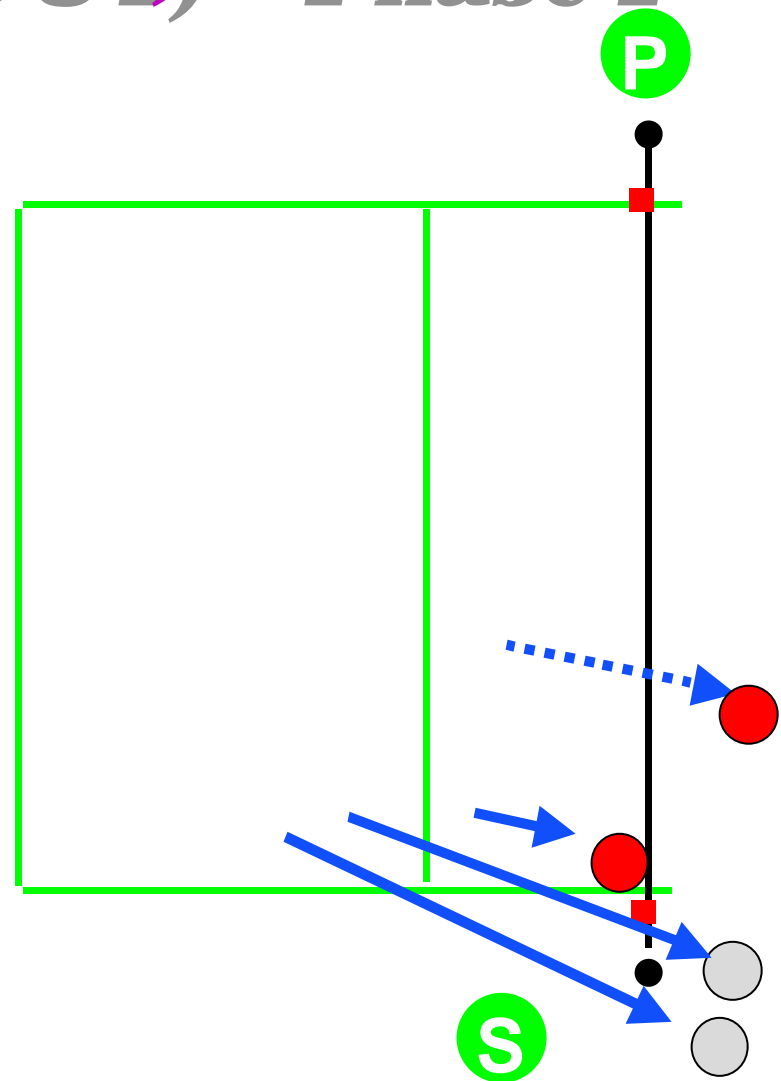
Ballon "DEHORS" (OUT) - Phase 1

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

si le ballon traverse le plan vertical du filet totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf R.11.1.2



jouable si ...!



jouables si ...!

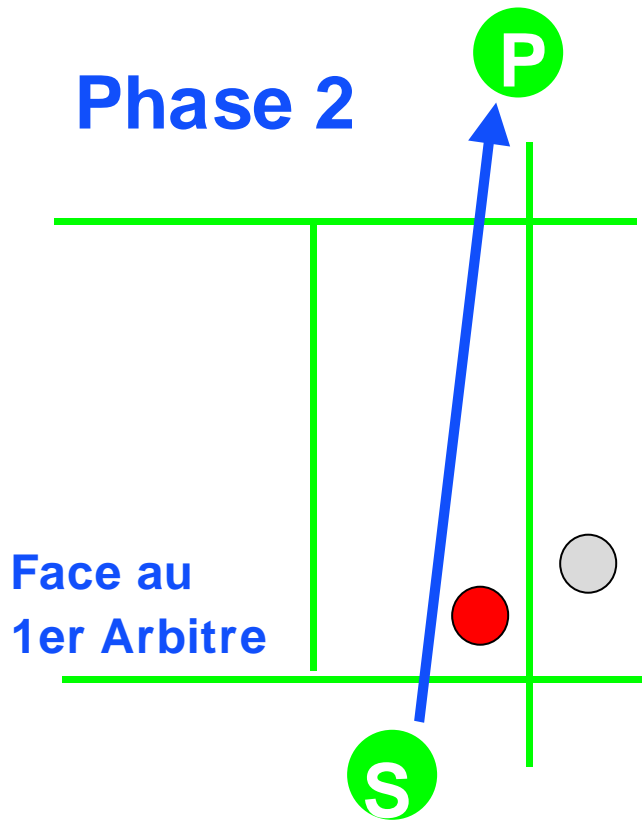
A l'instant de la FAUTE



Ballon "DEHORS" (OUT) -

Phases 2,3,4

Phase 2

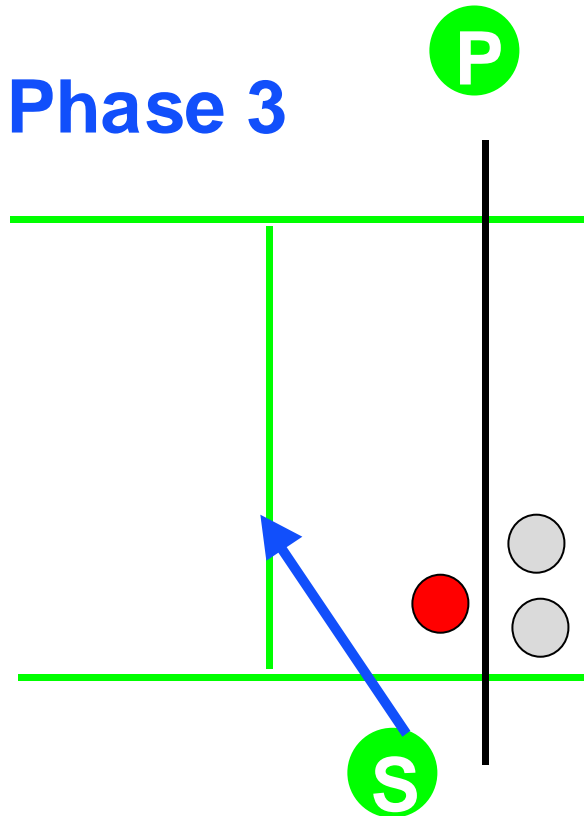


Face au
1er Arbitre

en regardant
le 1er Arbitre

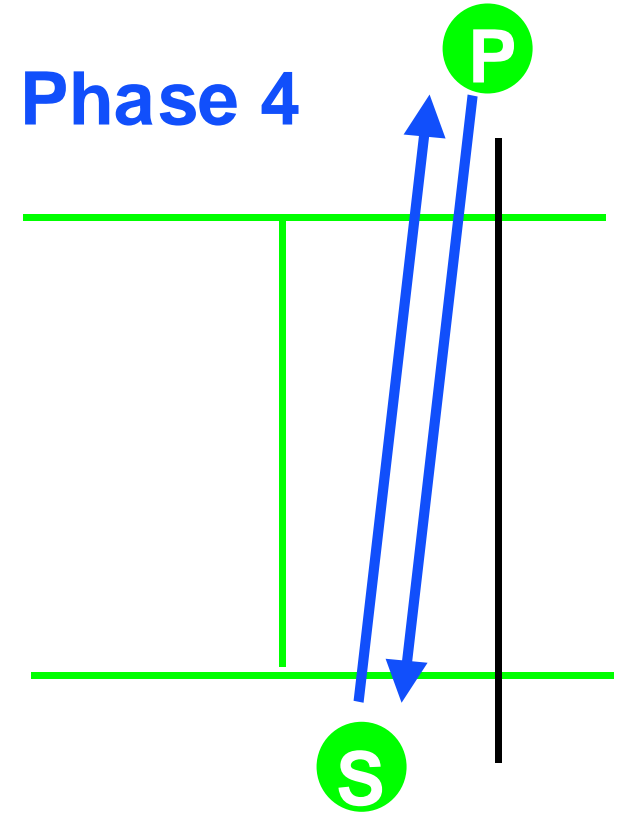


Phase 3

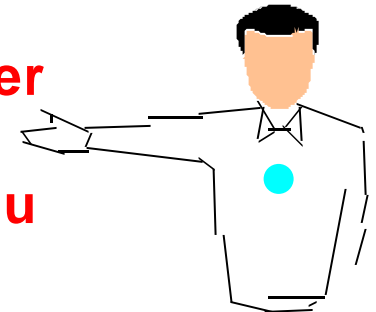


si ambiguïté
(attaque + contre proche
de l'antenne) désigner
de la main l'équipe
responsable de la faute

Phase 4



Avec le 1er
désigner
l'équipe au
service





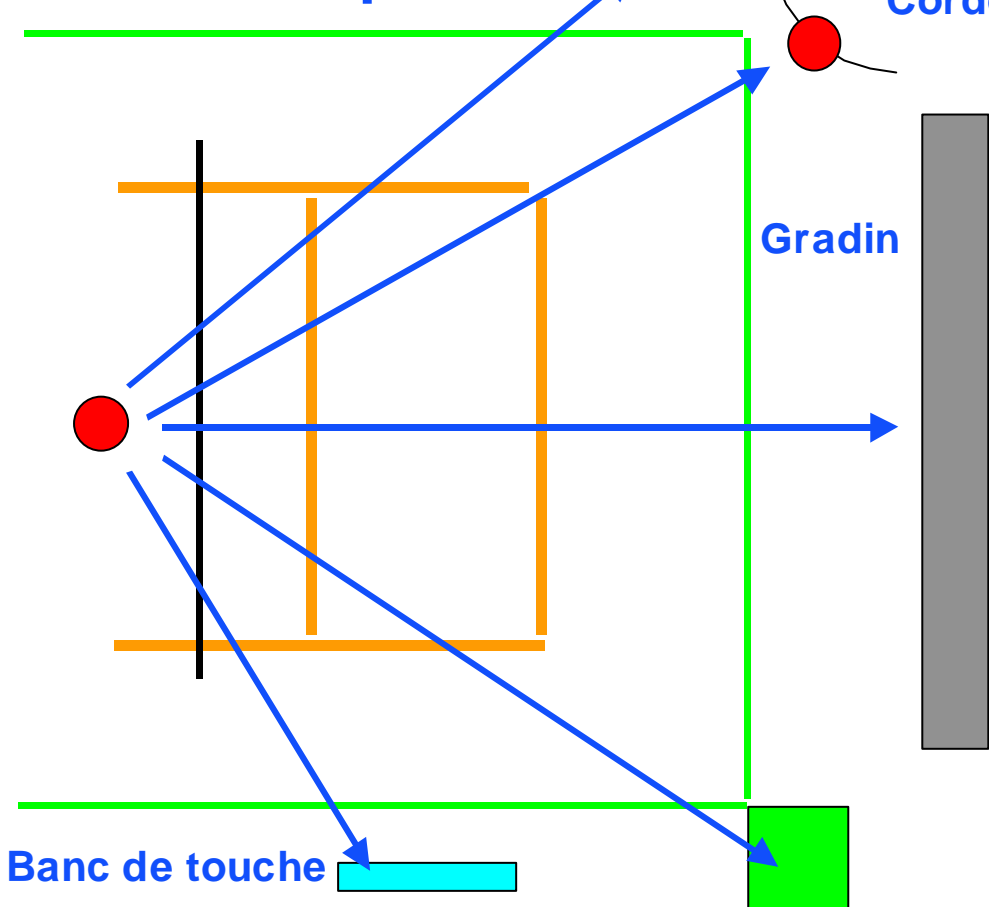
Ballon "DEHORS" touche ext. Phase 1 un objet, le plafond, une personne ext.....

Exemple A

Mur

Corde

Gradin



Banc de touche

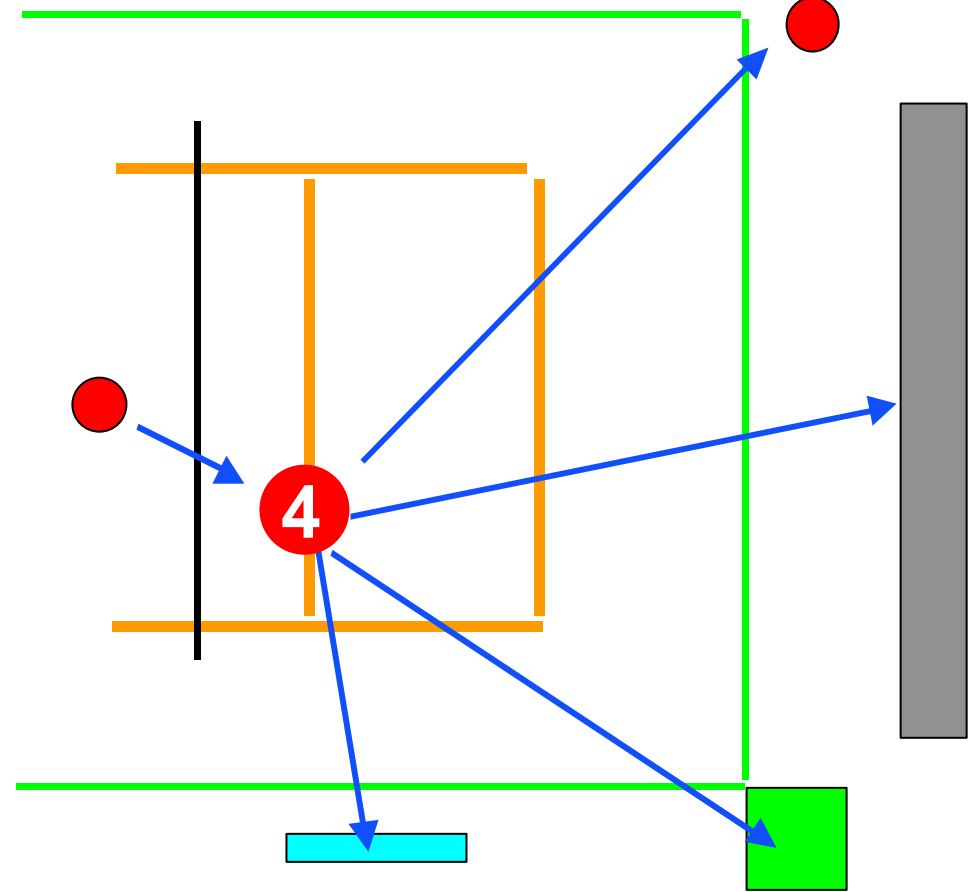
Zone d'échauffement

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

puis Phases 2 et 3

Exemple B

Sol



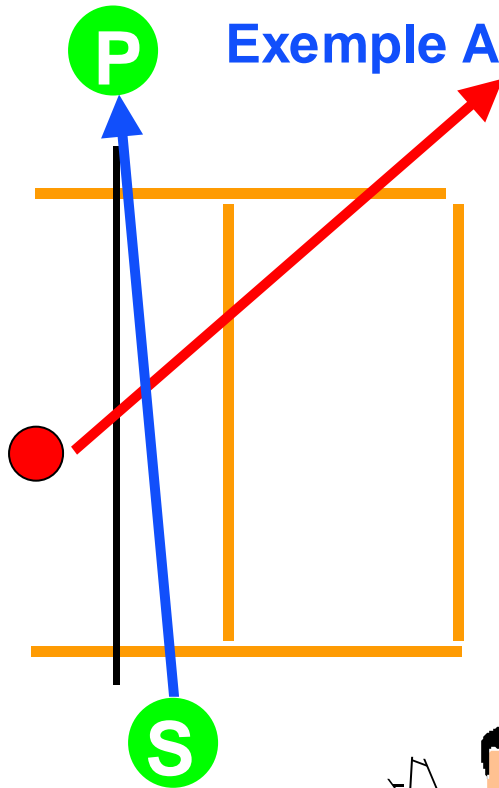
Le ballon touche un joueur et va toucher un objet, une personne extérieure au jeu

puis Phases 2 et 4



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

Phase 2 Exemple A

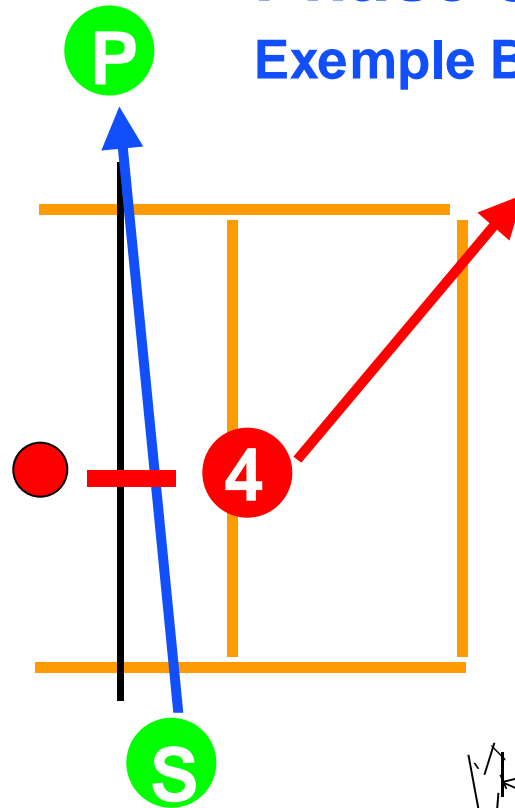


Ballon directement
du camp A contre un
objet, une personne
extérieure au jeu

BALLON "OUT"



Phase 3 Exemple B

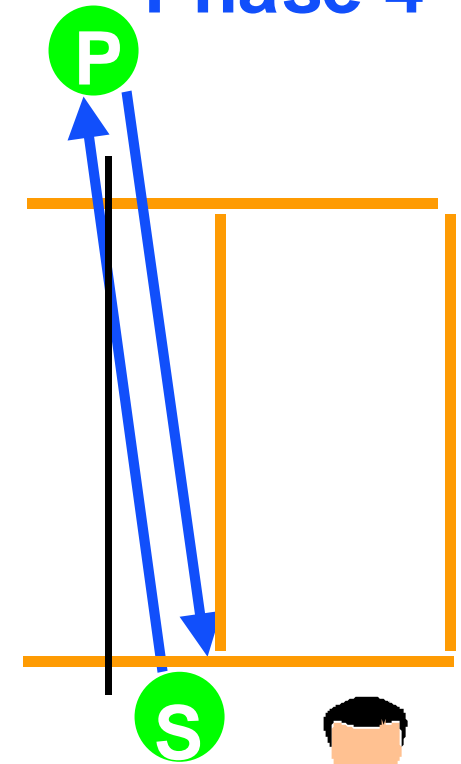


Le ballon touchant
un joueur du camp B
puis un objet, ou une
personne extérieure
au jeu

BALLON "TOUCHE"



Phase 4






Avec le 1er
désigner
l'équipe au
service



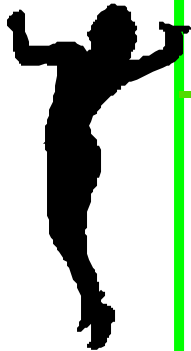



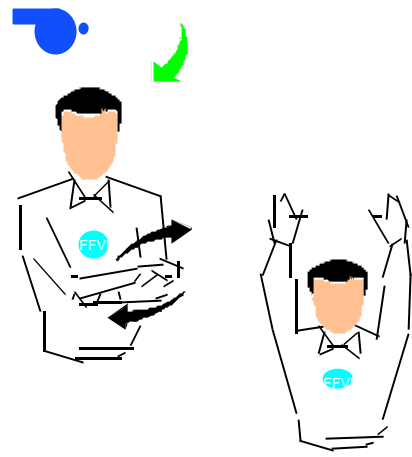

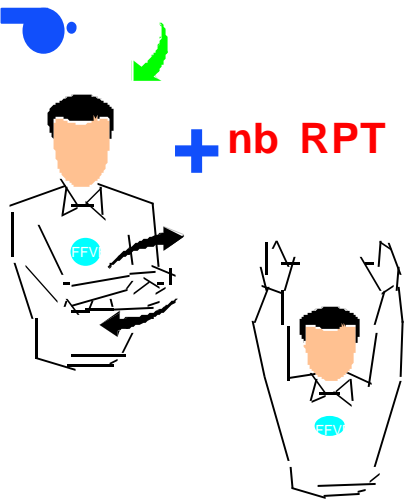
PT3 - Demande de Temps Mort (TM)

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 Capitaine en jeu, - se mettre du côté de l'équipe l'ayant demandé, - faire geste du TM et confirmer le côté - TM Technique: le 1er à 8 et 16 pts , durée 1 mn. 	Règle 16.2	
<ul style="list-style-type: none"> * contrôler : - le temps ... 30 s <li style="padding-left: 40px;">- le marqueur, les joueurs. 	Règle 16.4.1 Règle 25.2.7 Règle 16.4.2	
<ul style="list-style-type: none"> * siffler la fin du TM d'équipe - si 2ème TM, le signaler au 1er arbitre et après la rentrée des équipes, signifier à l'entraîneur qu'il n'a plus de TM, - si pas d'autre demande, - <u>après accord du marqueur,</u> * redonner la main au 1er 	Règle 25.2.7 Règle 16.3 	



PT4 - Demande de Remplacement (RPT)



SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> - demande réglementaire de l'Entraîneur ou du Capitaine - se placer du côté de la demande, à hauteur de la ligne d'attaque, - face au poteau, en relation avec le marqueur procéder au remplacement, - <u>après accord du marqueur,</u> redonner la main au 1er 	<p>Règle16.2</p> <p>Règle16.5</p> <p>Règle.1.4.3</p> 	
<ul style="list-style-type: none"> * si plusieurs remplacements sont demandés réglementairement : - procéder par paires de joueurs, l'une après l'autre, - signifier à l'Entraîneur concerné, l'avant dernier et le dernier remplacement (RPT), - signifier au 1er Arbitre, l'avant dernier et le dernier remplacement (RPT), - <u>après accord du marqueur,</u> redonner la main au 1er 	<p>Règle16.5.3</p> <p>Règle 25.2.7</p> 	



PT4 - Remplacement suite à blessure

SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none"> - si un accident grave se produit, ballon en jeu... joueur blessé : - procéder au remplacement réglementaire, - si impossible, REPLACEMENT EXCEPTIONNEL 	<p>Règle 8.1</p> <p>Règle 8.2</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - si impossible, contrôler les 3 mn de récupération autorisées, - si le remplacement est effectué, <u>après accord du marqueur</u>, redonner la main au 1er 	<p>Règle 18.1.2</p>	
<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 		





PT4 - Remplacement suite à blessure "LIBERO"

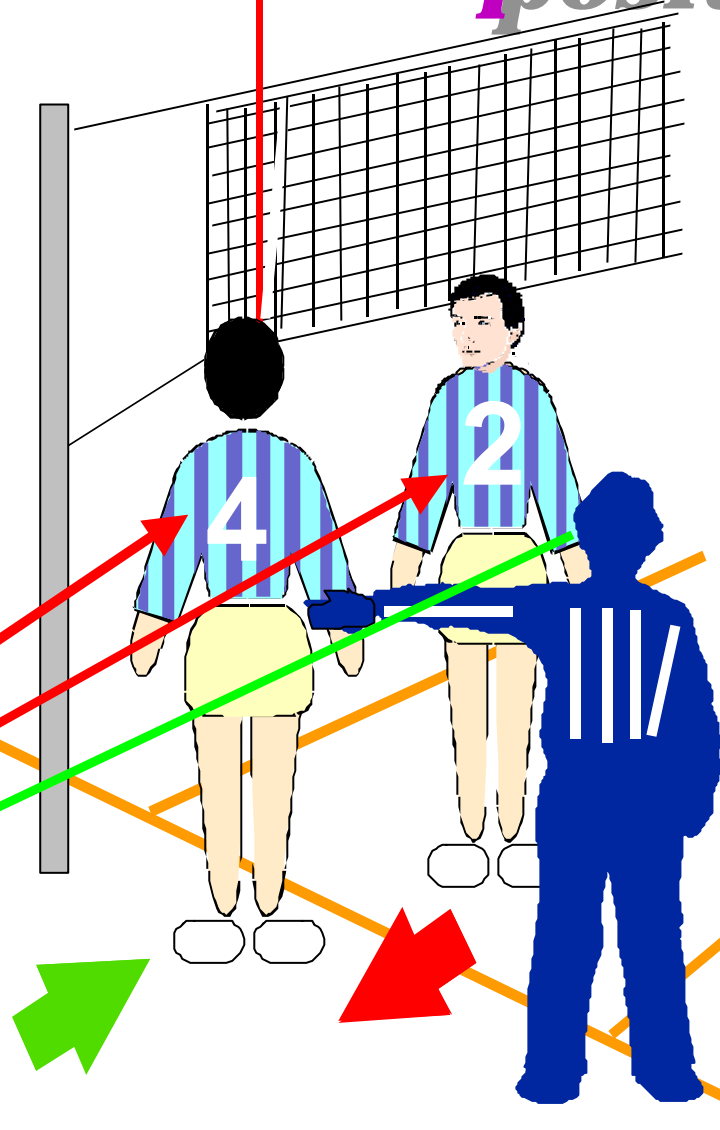
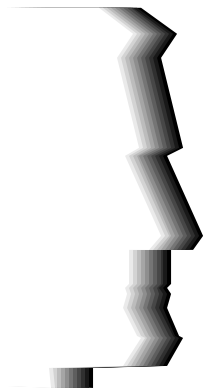


SITUATION	REGLE	GESTES
<ul style="list-style-type: none">- si le "LIBERO" est blessé :- 1er cas : le titulaire reprend sa place, le "LIBERO" n'est pas remplacé,- <u>après accord du marqueur,</u> redonner la main au 1er, - 2è cas : le manager souhaite le remplacer, il peut le faire après accord préalable du 1er Arbitre, en choisissant le joueur qu'il veut :- REPLACEMENT EXCEPTIONNEL- <u>après accord du marqueur,</u> redonner la main au 1er, * Le "LIBERO" titulaire ne pourra plus reprendre sa place pour le restant du match.	<p style="text-align: center;">Règle 8.2</p>	



PT4 - Remplacement - position du second

Marqueur




Position du
second



PT5 - Fin de match // PT6 -

Après le match

SITUATION	REGLE	GESTES
<p>FIN DE MATCH :</p> <ul style="list-style-type: none">- après le coup de sifflet final du 1er Arbitre :- 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.- après l'enregistrement des résultats par le marqueur et sa signature,- 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. <p>NE PAS DISCUTER DU MATCH, avec les joueurs, les managers, les dirigeants ou autres personnes.</p>		





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..!!