

# Formation des Arbitres en second

21-09-18

Par Marika Boulanger arbitre international VB

# Désignation comme 2<sup>E</sup> arbitre en FVWB

## 2 FONCTIONS : saison 2018-19

### En N2D

- Match réserve : **comme** 1<sup>er</sup> arbitre - Planification officielle: 1h15 avant le match première ;  
=> L'arbitre arrivera toujours en tenue civil et se changera dans le local approprié, soit présence **en tenue 2h avant le match première.**

### En N2D, N3M et N3D

Match première : **comme** 2<sup>e</sup> arbitre.

=> **En** N3D ou N3M, l'arbitre arrivera toujours en tenue civil et se changera dans le local approprié, soit présence **en tenue 45' avant le match première**

# Match réserve

- Gestion rigoureuse du timing et du matériel ;
- Contrôle rigoureux des compositions d'équipe mais sans passer à la table et des équipements des joueurs.
- Gestion des différentes zones ;
- Pas de présentation des équipes pour le match réserve.

# Contrôle avant match réserve

- Contrôle des **installations**;
- Contrôle des **ballons** (2 identiques et de même pression);
- Contrôle des **documents administratifs** mais sans faire passer les joueurs à la table
  - Listing de club ou d'équipe et cartes d'identité ou document officiel avec photo (passeport, permis de conduire, document de perte de la commune, (et pour le moment encore Carte d'étudiant avec photo) ;
  - cartes de coach, assistant coach, soigneur,...
- Signature du **délégué** avant le match.



**Attention : Le délégué sera toujours une personne différente du marqueur et devra être présent dans la salle durant tout le match réserve.**

# Avant match première

- **Directement à la fin** du match réserve et en **collaboration** avec le 1<sup>er</sup> arbitre :
- Contrôle des joueurs à la table et des documents administratif.
- Aide active au contrôle des plaquettes, des 2 ballons de match, des chaises de pénalité,... ;
- Signature du **délégué** avant le match.

**Attention : Le délégué sera toujours une personne différente du marqueur et devra être présent dans la salle durant tout le match réserve.**

**- 15' avant le début du match :**

- le 1<sup>er</sup> fait sortir les joueurs du terrain ;
- Le 2<sup>e</sup> **contrôle la hauteur** du filet sous la supervision du 1er arbitre.

Sa hauteur est mesurée **pour commencer** au centre du terrain de jeu.

Les 2 extrémités doivent être exactement à la même hauteur  
et ne pas dépasser 2cm de plus.

Ce contrôle se fera du côté de l'équipe visitée

**La mesure est prise en 3 temps.**



**1**  
**Au centre**



**2**  
**Coté 1<sup>er</sup> arbitre**



**3**  
**Côté marqueur**

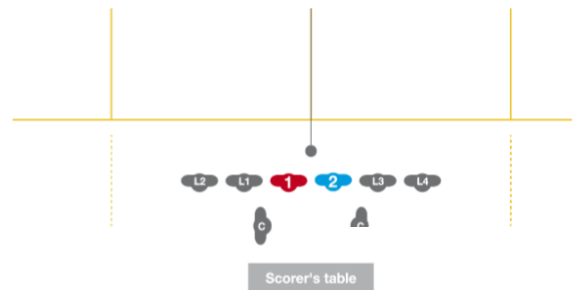
# Avant match première

## - 14' avant le début du match :

**Toss** sous la direction du 1<sup>er</sup> arbitre.

Les 2 arbitres seront face à la table. 1<sup>er</sup> côté A et 2<sup>e</sup> côté B.

Voici ce que cela donne de manière schématique:



**Signature** de la feuille de match par les capitaines et les coachs ;

# RÔLES DU 2E ARBITRE

## 13' avant le début du match :

Début de l'échauffement officiel.

- vérification de la feuille réserve si nécessaire pendant l'échauffement officiel.

## 12' avant le début du match :

- Collecte des fiches de position ;
- enregistrement et vérification des positions sur la feuille de match avant l'inscription de la rotation.

## 3' min avant le début du match :

Fin de l'échauffement officiel.

## 2 min avant le début du match :

Présentation officielle des équipes et des arbitres.

Le 1<sup>er</sup> sera toujours du côté du camp A  
et le 2<sup>e</sup> du côté du camp B face à la table.





## Vidéo 1

# Rôles du 2e arbitre

## 0'30'' avant le début du match :

Le 1<sup>er</sup> invitera les joueurs en rentrant sur le terrain (sauf si présentation individuelle des joueurs au micro).

1. Contrôle des **positions** des joueurs sur le terrain;
2. Validation de l'entrée du(des) **libero**(s);
3. Donner le **ballon** du match au serveur par rebond ;
4. Communication avec le **marqueur** avant début du match;
5. Communication avec le **1<sup>er</sup> arbitre** et signal OK

# Autorités

- Le 2ème arbitre est l'assistant du 1er arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence. **C'est un vrai travail d'équipe ;**
- Si le 1er arbitre devient incapable d'assurer sa tâche, le 2ème arbitre peut le/la remplacer ;

# Autorités

- Il/Elle peut aussi, **sans siffler**, signaler les fautes hors de sa compétence, **mais ne doit pas insister** auprès du 1er arbitre ;
- Il/Elle contrôle le travail du/des **marqueur(s)** ;
- Il/Elle contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.
- Il/Elle contrôle les membres des équipes sur le banc et rapporte au 1er arbitre tout comportement incorrect.
- Il/Elle contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au 1<sup>er</sup> arbitre tout comportement incorrect.

# Autorités

- Il/Elle autorise les interruptions régulières, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.



L'ARBITRE DOIT BIEN FAIRE DIFFÉRENCE ENTRE  
DEMANDE NON FONDÉE ET RETARD DE JEU

## DEMANDES NON FONDEES

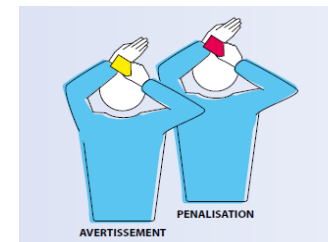
Il n'est pas fondé de demander une interruption régulière de jeu:

- pendant un échange de jeu ou au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service,
- par un membre de l'équipe non autorisé,
- pour un second remplacement durant la même interruption (c-à-d avant la fin du prochain échange complet) sauf en cas de blessure/maladie du joueur en jeu.
- après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et de remplacements de joueurs.

La première demande non-fondée pour une équipe qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences après l'échange de jeu.

Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu et devra être enregistrée directement.

Voici 2 façons d'exécuter ce geste



## RETARDS DE JEU

- Toute action non fondée d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard et comprend entre autres:
- retarder une interruption régulière;
- prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu;
- demander un remplacement illégal;
- **répéter une demande non fondée;**
- pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

# Demande non fondées

Vidéo 2



# Demande non fondées

Vidéo 3

# Autorités

- Le 2<sup>e</sup> arbitre contrôle le nombre des **TM et des remplacements** utilisés par chaque équipe et signale au 1<sup>er</sup> arbitre et au coach concerné le 2<sup>ème</sup> TM et les 5<sup>èmes</sup> et 6<sup>èmes</sup> remplacements de joueurs.

GESTUELLES ?

# Autorités

- En cas de blessure d'un joueur, il/elle autorise le **remplacement exceptionnel** ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.
- Il/Elle vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

# Responsabilités

- Au début de chaque set, au changement de camp dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le 2ème arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles inscrites sur les fiches de position ; (remise en place des plaquettes de remplacements)



L'IMPORTANCE D'UNE BONNE  
COLLABORATION AVEC LE MARQUEUR.

# Responsabilités

- **Pendant le match**, le 2<sup>e</sup> arbitre décide, siffle et signal (suite):
  - la **pénétration** dans le terrain adverse et l'espace sous le filet ;

Pour rappel :

toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.



Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.

Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

# Responsabilités

- les fautes de **position de l'équipe en réception et ce** au moment de la frappe de service;
- le contact fautif d'un joueur avec le **filet** prioritairement du côté du contre et avec **l'antenne** située de son côté du terrain ;

# Responsabilités

- le contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro ;

Vidéo 4



# Responsabilités

- le contact du ballon avec un **objet extérieur** ;
- le contact du ballon avec le sol lorsque le 1er arbitre n'est pas en position de voir ce contact ;
- le ballon franchissant le plan du filet, totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse ou son contact avec l'antenne située de son côté du terrain de jeu ;
- le ballon de service ou la 3ème touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.

# Déplacement pendant l'échange

## Positionnement à approximativement 50 cm du poteau.

1. Contrôler les positions des joueurs de l'équipe en réception ;
2. Après une bonne réception, se déplacer toujours du côté du **contre** et ce tout au long de l'échange ;
3. adapter son champs de vision en fonction de la distribution (avancer ou reculer en fonction de la position de l'attaque).

## SYSTÈME DE H

# Déplacement pendant l'échange



Pendant l'échange, la priorité sera mise sur les positions, le filet, les pénétrations dans le camp adverse ainsi que l'espace de passage de son côté.

Attention **a** ne pas suivre trop vite la balle et **a bien observez** le jeu au filet.

Si votre action de contrôle du filet est terminée, une aide supplémentaire peut-être apportée (sur les lignes) n'hésitez pas à collaborer.

# Déplacement à la fin de l'échange

- Indiquer votre jugement en **vous** positionnent du côté de l'équipe fautive. Le 2d arbitre doit toujours se déplacer, même s'il se trouve déjà du côté de l'équipe qui a perdu l'échange.
- Créer un contact visuel avec le 1<sup>er</sup> arbitre.

**VOTRE DEPLACEMENT = VOTRE INFORMATION**

Vidéo 5

Vidéo

## Vidéo 6

# Gestuelle

Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, l(es) arbitre(s) doit(vent) indiquer à l'aide du geste officiel:

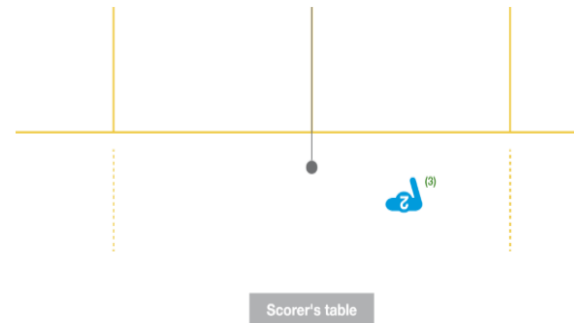
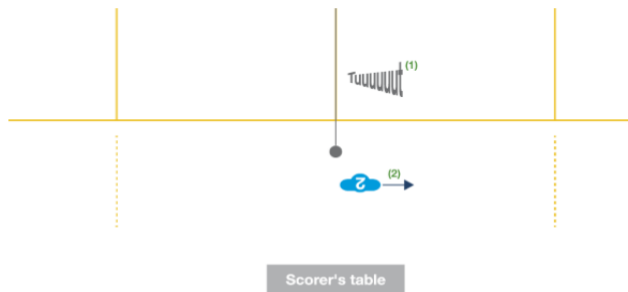
- Si la faute a été sifflée par le 1er arbitre, **celui-ci**, et seulement celui-ci, indiquera dans l'ordre:
  - a) l'équipe qui va servir;
  - b) la nature de la faute;
  - c) le joueur fautif (si nécessaire).



- Si la faute a été sifflée par le **2ème arbitre**, celui-ci se déplacera après le coup de sifflet et montrera ensuite:
  - a) la nature de la faute;
  - b) le joueur fautif (si nécessaire);
  - c) l'équipe qui va servir Mais toujours en **suivant le geste du 1er arbitre**.

Dans ce cas, le 1er arbitre ne doit indiquer ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir.

- Exemple: 1.
- Quand le 2d arbitre siffle un contact fautif avec le filet du côté où il se trouve (par exemple côté B): siffler – se déplacer vers la droite – seulement alors exécuter le geste indiquant la faute – **ensuite** répéter le geste du 1er arbitre indiquant le camp de l'équipe qui a gagné l'échange;
- Voici ce que cela donne visuellement:



### Exemple 2.

Quand le 2d arbitre siffle un contact fautif avec le filet de l'autre côté (par exemple côté A): siffler – se déplacer du côté A – seulement alors exécuter le geste indiquant la faute – ensuite répéter le geste du 1er arbitre indiquant le camp de l'équipe qui a gagné l'échange;



## Vidéo 6

# Déplacement entre les échanges

**Entre les échanges, votre attention sera portée sur les demandes d'interruptions réglementaires ainsi que [sur](#) la gestion des bancs.**

- 1, Recul ;
2. Contact avec le coach de l'équipe qui perd l'échange pour TM éventuel et contrôle des joueurs réserves ;
3. Contact avec le coach de l'équipe qui gagne l'échange pour TM éventuel et contrôle des joueurs réserves ;
4. Dernier contact avec le coach de l'équipe qui perd l'échange pour TM éventuel ;
5. Avancer quand le premier tend son bras pour le service tout en restant attentif à une éventuelle demande et/ou du coup de sifflet du 1<sup>er</sup> arbitre.

## Vidéo 7

# ACTION PENDANT LES TEMPS-MORTS

1. Le coach doit toujours effectuer le geste TM lors de sa demande;
2. Le 2<sup>e</sup> arbitre siffle le **TM d'équipe, exécute le geste et indique l'équipe demandeuse**;
3. Vérification si le(s) **libero(s)** était sur le terrain ou non à la fin de l'échange ;
4. Dos au poteau, le 2<sup>e</sup> contrôle que les **joueurs quittent le terrain** et se dirigent près de leur banc ;
5. Récupération du ballon de match (en FVWB);
6. Contact avec la **table** et prise d'information du prochain serveur et du nombre de TM;
7. Contact avec le **premier arbitre** dos à la table ;
8. Attente de la **fin du TM** dos au poteau (5-6sec)et gestion des équipes ;
9. Siffler l'**autorisation** de l'entrée des équipes à la fin du TM;
10. Vérification que les **6 joueurs de chaque équipe** reprennent part au jeu;
11. Redistribution du ballon de match au serveur (en FVWB);
12. Vérification que tout est en ordre pour la **table**;
13. Signal **ok** au 1<sup>er</sup> arbitre.

Vidéo 8

# Temps-Morts

# TEMPS-MORTS

- Lors du 2<sup>e</sup> TM d'une équipe ou de 5 et/ou 6<sup>e</sup> changement, le 2<sup>e</sup> arbitre indiquera juste à la fin de la procédure :
  - Se placer du côté de l'équipe concernée;
  - Indiquer au 1<sup>er</sup> arbitre d'abord le geste officiel du TM ou du changement suivi du nombre déjà demandés;
  - Se tourner vers le coach concerné;
  - D'abord exécuter le geste officiel du TM/changement suivi du nombre déjà demandés;
  - Si le second arbitre s'aperçoit que le coach ne porte aucune attention à son geste, 2<sup>d</sup> arbitre orientera son geste vers le coach adjoint mais n'insistera pas.

NB : Les gestes se font toujours avec la main correspondant à l'équipe demandeuse.

# REMPACEMENTS

Les remplacements sont sollicités par **l'entrée du(des) joueurs(s) dans la zone de remplacement.**

En l'absence de buzzer de la table, le 2<sup>e</sup> arbitre sifflera.

Le geste de remplacement ne doit **pas être exécuté**, ni par le 1<sup>er</sup> ni par le 2<sup>e</sup> arbitre.

1. Positionnement entre le poteau et la table de marque ;
2. Vérification du(es) remplacement(s) et mémorisation des N° des joueurs ;
  1. Autorisation par le geste
  2. Contact avec la table et aide éventuelle;
  3. Contact et geste vers le 1<sup>er</sup> arbitre.



# REEMPLACEMENT

Vidéo 9



# Double REMPLACEMENT

Vidéo 10

- Après chaque **remplacement** et chaque TM, le 2<sup>e</sup> arbitre s'assurera que :
  - il n'y ai pas d'autre demande d'interruption de jeu ;
  - les 12 joueurs ont bien tous repris part au jeu ;
  - la table est en ordre et prête à assumer ses fonctions ;
  - Confirmera au 1<sup>er</sup> arbitre que le rallie peut commencer en réalisant le geste officiel.

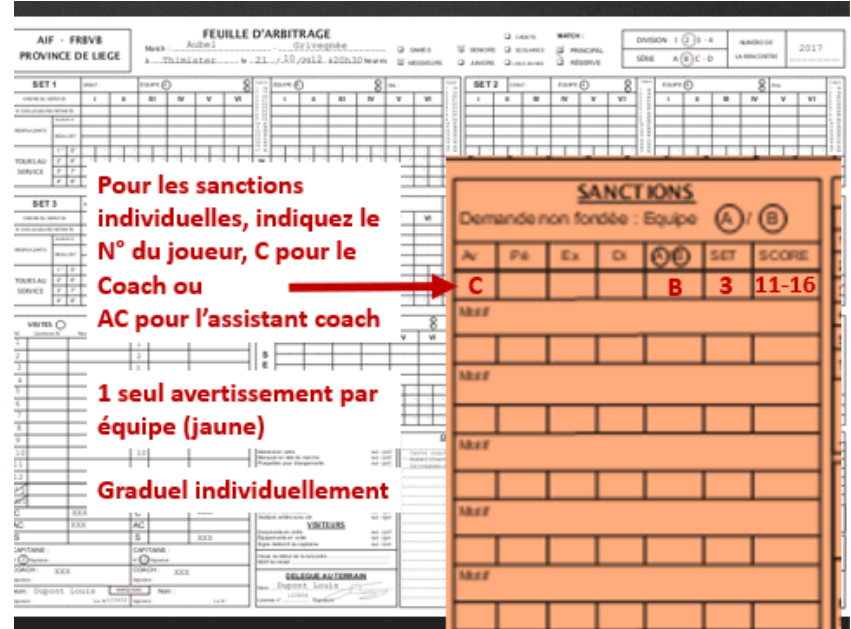
# Actions entre deux sets

1. Lancer le chrono pour les 3 minutes règlementaires ;
2. Se mettre au poteau et veiller au bon changement de côté des équipes dans le calme ;
3. Demander les fiches de positions (en priorité à l'équipe victorieuse du set précédent) et les enregistrer les fiches sur la feuille avec la collaboration du marqueur ; (remise en palce des plaquettes de remplacement)
5. À 0'30 inviter les équipes à rentrer sur le terrain;
6. Vérifier les positions des équipes et autoriser le(s) libero(s) en entrer ;
7. Vérifier que le staff et les réserves sont correctement placé (banc ou zone d'échauffement) et que rien ne gêne dans la zone libre.
8. Vérifier que le marqueur est prêt ;
9. Donner le signal que tout est en ordre au 1<sup>er</sup> arbitre.

PS : Su 5<sup>e</sup> set, l'arbitre récupèrera le ballon de match et le donnera au bon serveur juste avant le début set.

# Enregistrement des pénalités

- **Sanction** : individuelle;
- **Retard de jeu** : indiquer R dans Av ou P
- En complétant les autres cases;
- **Demande non fondées** :  
Faire une croix sur A ou B.



**Pour les sanctions individuelles, indiquez le N° du joueur, C pour le Coach ou AC pour l'assistant coach**

**1 seul avertissement par équipe (jaune)**

**Graduel individuellement**

SANCTIONS					
Demande non fondée : Equipe (A) / (B)					
Av	Pa	Ex	Di	SET	SCORE
C			B	3	11-16

Toutes les demandes doivent être enregistrées sur la feuille de match au moment des faits.

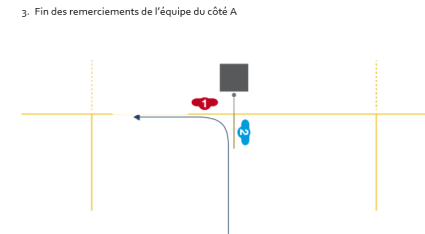
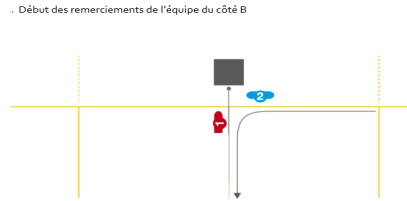
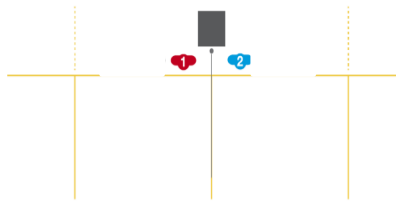
Le 2<sup>e</sup> arbitre s'assurera que cela a été correctement réalisé par le marqueur.

Si la case « motif » existe, elle sera complétée à la fin du match par le 1<sup>er</sup> arbitre.

# Responsabilités

## A la fin du match, :

- Le 2<sup>e</sup> arbitre rejoindra le 1<sup>er</sup> à la chaise d'arbitre afin de serrer la main aux joueurs de la manière suivante :



- Ensemble ils se déplaceront vers la table du marqueur;
- Les vérification de la feuille de match se feront avec le 1<sup>er</sup> arbitre ;
- La collecte les signatures se fera dans cet ordre précis
  - Marqueur(s)
  - Capitaines
  - 2<sup>e</sup> arbitre
  - 1<sup>er</sup> arbitre

Bonne Chance 😊

# DIVERS

# Lecture de position

La position des joueurs doivent être connue tout au long du match.

Utilisez ces vidéos pour observer les schémas de base d'un jeu avec 1 passeuse.

Tips : Observer attentivement :

- La passeuse ;
- L'opposite ;
- Les réceptionneuses.



# Lecture de position

Vidéo 11

Passeur position 1

# Lecture de position

Vidéo 12

Passeur position 6

# Lecture de position

Vidéo 13

Passeur position 5

# Lecture de position

Vidéo 14

Passeur position 4

# Lecture de position

Vidéo 15

Passeur position 3

# Lecture de position

Vidéo 16

Passeur position 2

# Observation d'un set complet

Cette séquence est une bonne occasion d'analyser ce que le 2<sup>e</sup> arbitre doit faire ou ne pas faire.

## Vidéo 17