

# L1 polyvalence Volley

Hervé LOUIS

# Programme / MCC

- Connaissance de l'APSA : histoire, éléments culturels, technique, tactique...
- Objectif : intervenir en L2, L3...
- MCC : une note pratique, une note théorie (contrôle semaine 10, le 28 novembre)

# Invention du volley

- Issu de jeux traditionnels et anciens
- Et Tennis
- Version moderne par le Pasteur Morgan en 1895

# Référent général

- - un esprit ludique, la recherche du plaisir
- - pratiqué autant par les filles que les gars
- - non dangereux, avec un ballon aisément maniable
- - sans équipement (pas de raquette comme au tennis)
- - possible en salle comme en plein air

# Référent spécifique

- un jeu qui soit moins éprouvant que le basket inventé 4 ans plus tôt par le pasteur NAISMITH (qui fut son professeur)
- qui permette de développer des valeurs hygiéniques et morales, notamment pour la compensation du travail de bureau, le fait de jouer le ballon au-dessus de la tête développant la cage thoracique...

# Résultat de l'histoire

- D'un jeu, pratique loisir, on arrive à un sport institutionnalisé (P. Parlebas)
- 
- Avec plusieurs formes de volley : 2 contre 2, 4 contre 4, 6 contre 6, volley adapté (assis)

# Ce qui fonde l'unité du Volley

- La logique interne :
  - - jeu collectif de frappe de ballon entre 2 groupes restreints
  - - disposés dans des espaces séparés et non clos
  - - qui servent de cible à attaquer et à défendre
  - - avec comme but de gagner un nombre d'échange prédéfini, soit en atteignant la cible malgré le filet, soit sur faute de renvoi de l'opposant

# Adaptation des règles

- Deux catégories de règles : contraintes et
- conventions



# Les contraintes

- Règles fondamentales qui déterminent la
- logique interne
- Elles peuvent être modulées en fonction
- du niveau
- Ex : hauteur du filet
- dimension des terrains

# Les conventions

- Organisation de la rencontre : nombre de touches de balle, nombre de joueur, façon de commencer (service), nombre de
- temps morts...
- Remarque : les matchs au temps ne
- respectent vraiment pas la logique interne...

# Evolution des règles

- Les règles évoluent pour préserver le rapport de force : facteurs internes
- En réduisant les possibilités défensives :
  - élévation de la hauteur du filet : 1,98 en 1896 puis 2,13 puis 2,28 et enfin 2,43 (pour les gars)
  - réduction de la largeur du filet : antennes (mires) en 1970, largeur réduite à 9,40 puis 9 m en 1976
  - faute de pénétration des attaquants en 1922
  - faute d'attaque des joueurs arrières en 1952

# Evolution des règles

- En augmentant les possibilités défensives :
  - - passage des mains au contre autorisé en 1964 et 2 touches permises au contreur
  - - en 1976, 3 touches de balle après le contre
  - - jeu au pied autorisé en 1994 (toutes les parties du corps)
  - - possibilité d'aller jouer la balle dans la zone adverse, le ballon devant passer à l'aller comme au retour à l'extérieur des mires

# Evolution des règles

- Facteurs externes liés au sport spectacle, télévisuel
- Ex : instauration des tie breaks, de la vidéo (challenge)

# Evolution des règles

- Intérêt de faire revivre aux joueurs débutants ce processus d'évolution des règles
- Les règles évoluent en fonction du niveau et du rapport de force observé
- Ex : nombre de touches de balle

# Histoire suite

- Sens de l'évolution : joueurs polyvalents
- (induit par la rotation au service)
- Puis spécialisation (extrême = libéro)
- Puis à la fois polyvalent et spécialisé
- Ex : libéro très bon passeur...

# Principes de jeu

- Gérer certitudes / incertitudes
- Alternative conserver / renvoyer (rupture)
- Gestion risque / sécurité en fonction du
- score (action située)



# Problématique du temps

- Anticipation / coïncidence
- Moyens d'accélération : nombre de
- touche de balle, types d'envoi, vitesse de
- la balle
- Sur le plan physique = pliométrie (vitesse / explosivité...) des membres inf
- (déplacements, sauts...) et sup (passes,
- attaque...)

# Principes d'actions en attaque

- Notion de système de jeu : organisation, coordination des rôles afin d'attaquer / défendre, suppose :
- Placement sur terrain en réception
- Nombre de joueur “
- Prévision de la circulation de balle
- Détermination des rôles des joueurs en fonction de leur poste

# Objectif en attaque

- Tout le monde attaquant potentiel
- Partir sur certitudes (décisions préalables) et faire preuve d'incertitude :
  - spatiale
  - temporelle
  - événementielle

# Loi fonctionnelle

- Je frappe ou je me déplace
- Quand mon partenaire frappe, je me déplace en soutien (près, relais)
- loin (démarquage)
- devant / sur le côté / derrière
- Jeu en mouvement (ex : croisé)

# Placement en réception

- Obj : produire balle haute près du filet utilisable par passeur
- Joueurs responsables d'un couloir
- Plutôt au fond pour avancer
- En manchette ou passe haute (permet d'accélérer)
- Communication pour gérer conflit (ex : zone arrière)

# Rôle du passeur

- Meneur de jeu : décideur en fonction du syst et de la défense adv
- Orientation partagée
- Capable d'attaquer (en 1<sup>ère</sup> main)
- Techniques de passes...

# Placement du passeur

- Au centre : en 3
- Ou décalé : en 2 ou 2 et demi (entre 2 et 3) = permet plus orientation partagée et attaque devant lui

# Attaquants

- Chaque joueur est potentiellement attaquant (sauf libéro)
- Renvoi direct ou construction
- Arrières attaquent à 3m



# Principes de défense

- 2 lignes : haute (contre) et basse (arrière du terrain)
- Coordination des deux lignes pour couvrir ligne et diagonale et soutien au contre

# Notion de soutien

- En attaque : en face du contre adv pour être prêt à remonter une attaque contrée...
- En défense : soutien du contre (si lob) et du receptrionneur si balle difficile

# Exemple de système à 4 contre 4

- En losange (en 1-2-1)
- Un passeur au centre
- Deux réceptionneurs attaquants sur les ailes
- Un arrière (qui ne peut pas attaquer au-delà des 3m)

# Exemple de systèmes à 4 contre 4

- En 2-2 : 2 avants et 2 arrières
- Donc 2 passeurs

# En 1-3

- Un passeur en zone avant et 3 arrières
- Plus de couverture en largeur (réception à 3)
- Moins de conflit entre zone av et ar
- Rôles mieux déterminés
- 2 att possibles devant le passeur (surtout si passeur en 2 et demi)

# Sens du progrès

- Jeu programmé (certitudes pour produire de l'incertitude)
- Jeu en lecture (adaptation à l'incertitude)