

Rappel sujet :

1- Définissez les termes : (3 pts)

- a- Logique interne du volley
- b- Passeur placé en 3
- c- Attaque en 1<sup>ère</sup> main
- d- Facteurs internes de l'évolution du règlement
- e- Défense haute/Défense basse
- f- Soutien du contre

2- En quoi le 2 contre 2 est-il légitime et intéressant ? (4pts)

3- Quels sont les principes d'efficacité d'une bonne passe au volley? (5 pts)

4- Jacques METZLER présente l'alternative « certitude / incertitude » comme principe fondamental du Volley. Après avoir expliqué cette problématique, exposez comment ce principe doit se traduire dans l'organisation collective pour attaquer efficacement au Volley à 4 contre 4 (8 points)

Réponses :

Question 1 : des éléments précis étaient attendus, en expliquant bien faute d'avoir une définition précise (faire des schémas)

- a- Logique interne : c'est la carte d'identité d'une APSA, ce qui fonde son unité et sa spécificité à travers les règles, les contraintes essentielles qui sont :
  - Balle légère qui doit être frappée (de ce fait, gros débat sur la règle de la balle « bloquée » utilisée au moment de l'initiation, règle qui doit rester exceptionnelle et ne pas perdurer)
  - Espaces non interpénétrés (grosse différence avec les autres sport-co), séparés par le filet
  - Système de score au point (et non au temps) avec un point marqué lorsque l'adversaire ne peut renvoyer légalement le ballon...
- b- Passeur placé en 3 : au centre, au milieu du filet...un simple schéma avec le placement des joueurs suffisait, connaissance minimum pour aborder l'activité. On avait évoqué lorsque du dernier cours la possibilité de jouer avec un passeur en 2 ou 2 et demi (entre 2 et 3), c'est ça dire légèrement décalé
- c- Attaque en 1<sup>ère</sup> main : il y a à ce niveau un piège car effectuée sur la deuxième touche de balle, généralement par le passeur qui feinte la passe pour renvoyer directement et surprend le camp adverse. Difficile d'imaginer qu'à un certain niveau, les joueurs renvoi dès la 1<sup>ère</sup> touche de balle et d'autre part quasi interdit car dans l'esprit du volley, on ne peut pas attaquer un service directement...le règlement interdit de contrer un service.
- d- Facteurs internes de l'évolution des règles : cette question devait permettre de vérifier si vous aviez lu cette partie du cours, issue de la thèse de Fournier. On pouvait l'expliquer par opposition avec les facteurs externes qui sont les éléments de l'environnement qui influent sur l'évolution des règles : sport spectacle, télévisuel qui impose des temps morts pour passer de la publicité, qui réduit le 5<sup>ème</sup> set trop long et amène un tie break de 15 points (au lieu d'un set de

25 points). Les facteurs internes sont liés au jeu lui-même et essentiellement liés au maintien du rapport de force attaque / défense, ce que l'on a vécu en pratique : l'attaque prend le pas régulièrement sur la défense et le jeu perd de son intérêt, les échanges trop courts...il faut donc rétablir l'équilibre en limitant les pouvoirs de l'attaque : augmentation de la hauteur du filet, limitation de la largeur...et parfois c'est l'inverse, il faut aider la défense : jeu au pied, passage des mains du contre permis au-delà du filet...

- e- Défense haute = 1<sup>ère</sup> ligne de défense près du filet, le contre et défense basse = défense au fond du terrain.
- f- Soutien du contre : joueur qui vient aider le contre en cas de lob

Question 2 : légitimité et intérêt du 2 contre 2

Cette réponse devait comporter deux parties correspondant aux deux mots clés de la question :

- Légitime est lié à la loi, la règle : le 2 contre 2 est-elle une forme institutionnalisée ? oui, ne serait-ce que par l'existence du Beach Volley qui est un « vrai » sport. Dans les autres sports, il existe des formes de jeu avec des effectifs différents : Basket 3 / 3, rugby à 7...Ce n'est donc pas le nombre de joueur qui détermine la logique interne : le nombre de joueur n'est qu'une convention adoptée à un moment de l'histoire d'un sport (exemple : on permet actuellement au Hand de jouer à 7 contre 6). Bref, toutes les formes de jeu 2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4 sont légitimes, ne dénature pas le volley...Après, il faut que les contraintes soient adaptées (dimension du terrain).

Jouer sur le nombre de joueur est aussi une adaptation possible pour des jeunes joueurs, des débutants : dans tous les sports, le nombre de joueur est réduit (4 contre 4 au miniHand, 7 contre 7 au Foot, au rugby...).

Bref, le 2 contre 2 est tout à fait légitime, répond à la logique interne du volley : les règles essentielles existent (voir question 1), sont simplement adaptées et on retrouve toutes les phases de jeu, les actions, et ressources mobilisées par les joueurs...

- Intéressant : terme qui renvoi à la motivation, à l'engagement des joueurs dans l'activité et aussi l'utilité, le sens (à quoi cela sert ?)

Ici pouvait être évoqué l'intérêt pédagogique : se situe dans la progression pour apprendre des bases tactiques et techniques, permet beaucoup de répétitions, de touches de balle pour les deux joueurs, présente des choix simplifiés (se reconnaître réceptionneur / passeur, actions clés du début de la phase de réception), incite à jouer en mouvement, avec un passeur pénétrant alors que le 6 contre 6 a tendance à « figer » les joueurs, jouer dans un secteur limité à « petit » niveau, incite à être très impliqué dans le jeu, prendre ses responsabilités...

Et d'autres formes d'intérêts pour les joueurs : aspect énergétique, intensité des phases de jeu, enchaînement rapide, polyvalence des rôles, entraide importante...

Cette question, pour ne pas rester superficielle, devait donc s'appuyer sur une notion clé : logique interne, montrer que son sens est compris (au-delà de la définition de la question 1) comme garant de la légitimité du jeu et des connaissances culturelles et historiques: existence de différentes formes de jeu, nombre de joueur non défini au départ...

### Question 3 : principes d'efficacité d'une bonne passe au volley

Les réponses se contentant de décrire le geste appris en pratique restaient limitées, superficielles. Un devoir de théorie consiste à utiliser des notions théoriques, des connaissances techniques, tactiques, des concepts (exemple : ressources, notion d'anticipation / coïncidence...) pour organiser, structuré une réponse.

Les éléments attendus de cette réponse :

Sur le plan technique : description du geste, des repères importants de la qualité d'une passe (voir cours)

L'existence de différentes formes de passe amenant le choix du geste adapté : passe haute à dix doigts, manchette (au haut niveau à une main, en suspension...) et formes de trajectoire : haute pour les débutants, pour donner du temps et plus élaboré : passes tendues, courtes pour accélérer.

Sur le plan perceptivo-décisionnel : la nécessité d'anticiper (citation de Kraemer) pour être placé sous la balle à temps et d'anticiper le point de rencontre avec la balle (anticipation / coïncidence), de choisir le geste adapté en fonction du projet tactique...

Sur le plan biomécanique : bien coordonner action des jambes et des bras, pouvoir dissocier les deux (orientation partagée travaillée lors des dernières séances de pratique : il faut faire allusion aux situations que vous vivez en pratique, montrer l'intérêt que vous portez aux cours ! de la même façon, les meilleurs devoirs évoquent des connaissances culturelles en citant des matchs ou joueurs de haut niveau), être équilibré...

Question 4 : question de synthèse qui permettait de vérifier les connaissances pratiques, vécues à 2 contre 2 et 4 contre 4 en les restituant à travers un cadre théorique = la problématique certitude / incertitude

La réponse se situe essentiellement bas de page 5 du cours.

Pour bien jouer au volley, il faut passer d'un jeu constamment improvisé (conduites typiques des débutants) à un jeu prévu, décidé en diminuant l'incertitude pour son équipe (en se donnant des certitudes, des éléments stables, en prenant des décisions avant le match) tout en maintenant de l'incertitude vis-à-vis de l'équipe adverse car sinon, c'est eux qui vont anticiper et nous contrer...

L'image du jeu d'échec fonctionne bien où les joueurs ont un plan (jeu programmé en sport-co), anticipent quelques coups mais doivent à tout moment contrer les attaques adverses et s'adapter (jeu en lecture en sport co).

Les certitudes, décisions que prennent les joueurs sont de cet ordre :

- Placement, positions, places / postes, rôles (passeur, réceptionneur / attaquant, pointu, libéro au haut niveau...)
- Exemple : place du passeur : en 3 ? en 2 ?
- Ceci représente le système de jeu : choix du placement (en losange, en 1-3, en 2-2) et de la circulation de balle prévue (lieu de l'attaque)
- Placement en réception, placement / déplacements en attaque (mouvements tactiques : croisé, attaque au centre, attaque à 3 m, fixation...)

Les facteurs d'incertitude sont de trois ordres : spatiale, temporelle, événementielle...

Il était attendu des exemples pour illustrer ces notions après les avoir présentés et expliqués avec au minimum plusieurs alternatives d'attaque (et non juste dire : incertitude = masquer, faire des feintes) et la présentation de systèmes de jeu (1-2-1, 2-2, 1-3...) avec leurs avantages et inconvénients...