

CONNAISSANCE DU VOLLEY-BALL

1. Caractéristiques de l'activité

- Aire de jeu

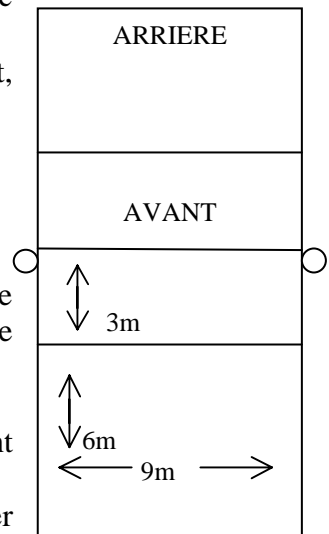
2 carrés de 9mx9m séparés par un filet à hauteur variable suivant les catégories (2,43m senior-junior masculin ; 2,35m cadet masculin ; 2,24m senior-junior féminin.)

- Ballon de couleur uniforme et claire ou combinaison de couleurs avec un poids de 260 à 280 grammes.

- Système de marque (3 sets gagnants de 25 points avec 2 points d'écart, set décisif en 15 points avec 2 points d'écart)

- Structure du jeu :

- Tirage au sort du service ou réception de service, ou choix du terrain.
- Formation de départ et ordre de rotation à maintenir tout au long du set.
- Position des joueurs entre eux, à respecter avant le service, disposés en deux lignes de trois joueurs (ces lignes peuvent être brisées). Chaque joueur avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que le joueur arrière correspondant.
- Idem pour le placement droite/gauche.
- Remplacements des joueurs avec notion de couple joueur/remplaçant limités à 6 changements par set.
- Un joueur « libéro » (avec maillot différent) pouvant remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière (non comptabilisé dans les remplacements autorisés)



- Actions de jeu :

- Le ballon est dedans quand il touche le sol du terrain, lignes incluses. Il peut être touché par n'importe quelle partie du corps (y compris le pied), doit être frappé nettement (excepté la 1^{ère} touche de l'équipe où le doublé est autorisé au sein de la même action).

- Au bloc, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition de ne pas gêner l'adversaire avant ou pendant sa frappe d'attaque. Il est permis d'empiéter sur le camp adverse à condition qu'au moins une partie du pied soit en contact ou au-dessus de la ligne centrale.

- Le service doit être effectué dans les 8 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre. Il n'est autorisé qu'un seul lancer.

- Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le serveur ni la trajectoire du ballon.

- Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le contact est net et si le ballon n'est ni tenu, ni lancé.

- Un arrière peut effectuer une attaque dans la zone avant si au moment du contact, le ballon est situé en partie en dessous de l'extrémité supérieure du filet.

- Les sanctions pour conduite incorrecte sont signalées par l'arbitre au moyen d'un avertissement, d'une pénalité (carton jaune + perte échange), d'une expulsion (carton rouge), d'une disqualification (cartons rouge et jaune ensemble).

4	3	2
Postes des joueurs		
5	6	1

2. Conséquences sur le déroulement du jeu

2.1. Notion d'anticipation

« Il n'y a pas de volley-ball sans anticipation »

Anticiper, c'est réaliser en prévision ce qui devra être fait plus tard en réaction. Comme tout contact avec la balle doit être frappé, toute action sur celle-ci doit **se préparer**.

L'efficacité de la frappe sera dépendante en grande partie de sa préparation. Plus la préparation sera en adéquation avec la future situation, et plus le résultat de l'action effectuée sera efficace. C'est donc la préparation de la frappe qui va conditionner la nature même de la frappe (pour envoyer une balle à un certain endroit, il faut avoir préparé l'orientation de la surface de frappe, mais aussi jouer sur la balistique de cette surface pour imprimer à la balle la trajectoire recherchée).

Cependant, cette notion de préparation devra prendre en compte non seulement :

- la manière de frapper la balle (qualité technique du joueur, assimilation des principes d'opérations), mais aussi

- la capacité d'adapter et de moduler cette préparation de frappe.

En effet, la préparation de chaque frappe devra être préparée de telle sorte qu'elle puisse s'adapter aux conditions toujours changeantes, car une préparation trop « rigide » peut aboutir à un comportement stéréotypé du joueur, incapable de la moindre adaptation (l'attaquant s'étant préparé à smasher, smashera même si la balle est trop basse avec pour résultat une attaque dans le filet, un joueur s'étant préparé à effectuer un smash dans une certaine direction, attaquera dans cette direction même si un ou des contreurs sont dans l'alignement ...)

La performance d'un joueur sera toujours déterminée non seulement par son niveau d'habileté, mais surtout par l'adaptabilité de cette préparation (pour se préparer à une frappe, il faut faire certaines choses, mais pour envisager une préparation ajustable, que faudra-t-il faire ?).

Lorsque, à partir d'un certain niveau de jeu, les différences d'habileté ont tendance à se niveler, c'est surtout la qualité et la pertinence de cette préparation qui feront la différence d'efficacité. En conséquence, ce sera en perturbant la préparation de l'adversaire (feintes, incertitudes, crise temporelle...) qu'on limitera son efficacité, car sa préparation de frappe deviendra en conséquence beaucoup moins préparée et ajustée.

On pourrait comparer les comportements de deux joueurs de volley avec deux conducteurs placés devant un feu rouge : Quelle que soit la puissance de leur véhicule (capacités physiques), lequel des deux partira en premier ? Evidemment, tout dépendra de leur préparation au démarrage. Si je veux démarrer vite, je gagnerai du temps si ma vitesse est enclenchée, si mon embrayage patine, si je n'ai pas d'autre action à effectuer que d'accélérer en relâchant l'embrayage. Par analogie avec le volley, on pourrait dire que certains joueurs dans la même problématique n'ont pas encore enclenché la vitesse, qu'ils ont parfois le frein à main à débloquent, ou que la clef de contact est encore dans leur poche...

On peut même pousser l'analogie au niveau de la prise d'information (qui va être analysée plus loin), puisque certains conducteurs vont attendre le signal du feu vert en se centrant dessus (une seule prise d'information), alors que d'autres vont chercher dans l'environnement des indices pour anticiper le signal du départ (signal lumineux du piéton qui clignote, feu adverse qui passe au rouge...) leur permettant d'être plus efficace dans l'organisation temporelle du démarrage.

A travers ce parallèle imagé, on voit donc l'importance d'une préparation spécifique du joueur, basée sur l'analyse de la situation précédant chaque action afin d'en tirer des indices lui permettant de s'organiser.

✓ Indices liés à la trajectoire de balle

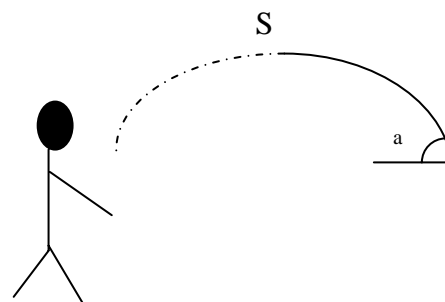
Toutes les trajectoires de balle peuvent être caractérisées par une DIRECTION et une AMPLITUDE.

Repérer la **direction** de balle suppose de prendre en compte l'alignement entre l'origine de la trajectoire et la position de la balle à un instant T (car la plupart des trajectoires n'ont pas de déviation latérale liée à une rotation de balle). La prise en compte de cet alignement directionnel est fondamentale pour le placement et la réalisation ultérieure des différents gestes techniques.

L'**amplitude** d'une trajectoire de balle est caractérisable par 2 indices :

- angle d'envol (a)
- sommet de trajectoire (S) ou vitesse de balle.

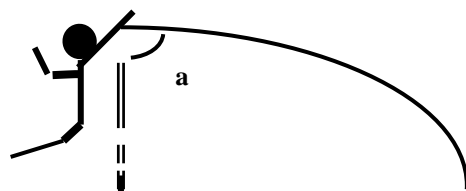
L'analyse de ces 2 paramètres permet d'anticiper la fin de la trajectoire. La localisation du sommet de trajectoire est particulièrement recommandée lors des phases de service/réception, car le repérage du sommet, correspondant à une demi-trajectoire, est un élément facilitateur pour le placement en profondeur du réceptionneur.



En effet, situer le point haut de la trajectoire de service (ou évaluer la distance ballon/bande supérieure du filet au moment du passage en vertical de la ligne médiane en tenant compte du début de trajectoire) permet de faciliter le pré placement du joueur en réception. De même, pour les trajectoires passeur/attaquant (balles hautes), où la matérialisation du sommet de la passe donne des repères aussi bien spatiaux que temporels pour le placement et le timing de l'attaquant.

Etre capable d'anticiper une trajectoire de balle permet une préparation plus adaptée de la frappe, et non une frappe plus ou moins en réaction, où le placement est souvent mal ajusté et approximatif.

A noter que plus la balle va aller vite (smash, service smashé), moins la trajectoire sera de type parabolique, avec un sommet difficilement repérable. Le placement par rapport à une trajectoire de ce type supposera de s'organiser dès l'origine de celle-ci, c'est-à-dire prendre des informations sur l'angle de départ(a), la direction donnée par la frappe, tout ceci en liaison directe avec l'activité de l'attaquant.



✓ Indices liés à l'activité du joueur

Toute trajectoire de balle est la résultante de l'action d'un joueur.

Afin de déterminer plus facilement cette conséquence de l'action du joueur (= trajectoire de balle), il importe d'extraire de l'activité de ce joueur des indices permettant d'anticiper le résultat de son action (principes opérationnels incontournables). Exemple : pour envoyer la balle en l'air, il faut la frapper par-dessous (alignement surface de frappe/ballon/direction de trajectoire), pour l'envoyer sur la gauche, il faut la frapper par la droite...

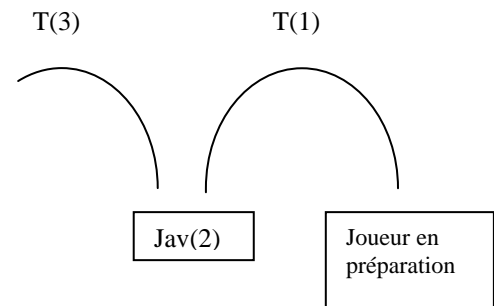
Pour toutes ces raisons, un joueur mal placé par rapport à la balle ne sera pas en mesure de réaliser certaines opérations, ce qui fait que le résultat de son action peut être prévu avant même qu'il ne frappe la balle. Par exemple, un smashé placé sous sa balle ne pourra pas frapper celle-ci par dessus : son smashé ne pourra alors pas présenter une trajectoire descendante (au moins au départ), et s'il frappe fort, son ballon sera certainement en dehors de la cible, donc je ne contrerai pas cet attaquant, etc...

Ainsi, au lieu d'avoir un comportement plus ou moins en réaction par rapport au résultat de l'action précédente, on peut progressivement passer à une activité d'anticipation, à partir de l'observation du joueur réalisant l'action.

On voit donc l'importance de l'anticipation dans l'activité du joueur de volley-ball et on peut même dire qu'il existe des niveaux d'anticipation dans la manière de préparer son action.

A savoir :

Si dans un premier temps, le joueur peut construire son organisation en anticipant sur la trajectoire de balle qui lui arrive (T1), à partir d'un niveau supérieur (2), le joueur s'organisera en majeure partie par des informations tirées de l'observation du joueur qui agit avant lui (Jav), mais cette organisation basée sur l'observation du joueur pourra elle-même être anticipée à partir de l'observation de la trajectoire de balle qui arrive à ce joueur (T3) et qui conditionnera son action en fonction de la préparation qu'il a adoptée.



La préparation du joueur sera donc déterminée par la prise en compte de tous les indices qu'il pourra extraire des situations précédentes, et qui, au fur et à mesure du déroulement chronologique, viendront confirmer ses hypothèses anticipatoires. Plus le joueur saura sélectionner des indices pertinents et plus sa préparation sera adaptée et donc son action finale maximisée.

✓ Indices liés au déroulement du jeu
(anticipation historique)

En plus de la recherche des indices de nature physique, le joueur en préparation devra également s'intéresser au déroulement de la partie (actions antérieures, évolution du score, points forts de l'adversaire...) qui peut permettre une anticipation cognitive de la situation à venir. En effet, un joueur peut avoir tendance à systématiser un type d'action lui permettant d'être efficace, notamment à certains moments critiques de la partie. Un tel comportement, relativement facile à observer, permet une adaptation aisée pour les adversaires de ce joueur.

Ce type d'anticipation doit influencer le joueur car il peut ainsi prendre des options tactiques se traduisant par des pré-placements lui permettant de faciliter son organisation future. Exemple : si je sais qu'un joueur a tendance à servir smashé dans telle zone de terrain, je vais avant la frappe, adapter mon pré-placement pour faciliter ma future réception.

2.2. Notion de rôle

Etant donné qu'au plan individuel, comme nous venons de le voir, c'est la préparation qui va donner au joueur son efficacité, nous allons retrouver au niveau collectif le même principe de préparation. Comme le jeu se limite réglementairement à trois touches de balle, les organisations collectives vont donc se préparer sur la base de trois actions successives qui vont avoir chacune un rôle bien précis (l'objectif final étant de faciliter au maximum l'attaque de la cible adverse). Au niveau offensif, on aboutit ainsi à :

- 1^{ère} touche Réception,
- 2^{ème} touche Passe,
- 3^{ème} touche Attaque,

avec à partir d'un certain niveau de jeu, une spécialisation des joueurs en rapport avec ces différents rôles. Pour les systèmes de jeu d'attaque, par exemple, on trouve des réceptionneurs prioritaires, passeurs, attaquants spécialisés sur certains types d'attaques (balles rapides, 3 mètres, balles aux ailes...), alors qu'au niveau défensif existent des rôles de contreur central, défenseur spécialisé à un poste précis.

Lorsqu'une organisation collective est ainsi mise en place, chaque joueur doit connaître son rôle afin de le remplir le plus efficacement possible. Ce qui veut dire que les tâches qui incombent à

chaque joueur doivent être définies à la fois spatialement et temporellement pour que l'organisation collective soit optimisée. Exemple : si je suis défenseur, sur quel type de trajectoire dois-je intervenir, quelle est ma zone d'intervention ?... Si je suis passeur, mon rôle consiste à faire attaquer en situation maximale, donc quel type de passe effectuer, quel attaquant choisir, comment le démarquer ?....

Prendre conscience de cette notion de rôle et surtout des prolongements dans l'organisation à la fois individuelle et collective que cela suppose est une des clés de la valeur du joueur en tant qu'équipier.

Trop souvent, cette méconnaissance du rôle et des tâches à effectuer fait que le joueur, au lieu de rendre service à son équipe par son intervention, rend la tâche collective encore plus ardue. Ainsi, un contreur, pensant que son rôle consiste à toucher tous les ballons attaqués par l'adversaire, empêche souvent la défense arrière de s'exprimer car les ballons sont déviés et deviennent par son action difficiles à défendre ; de même un attaquant qui pense que son rôle est de smasher puissamment, perd parfois beaucoup plus de ballons qu'il n'en gagne...

2.3. Notion de jeu sans ballon

Le jeu sans ballon est aussi une des caractéristiques déterminantes de l'efficacité en volley-ball. Du fait de la présence continuelle d'incertitude dans les phases de jeu (où le ballon va-t-il être envoyé par le joueur en action ?), il appartient à tous les joueurs de se préparer à avoir une intervention sur la balle.

Cette préparation de tous les joueurs se traduit par un jeu en mouvement aussi bien au niveau offensif que défensif.

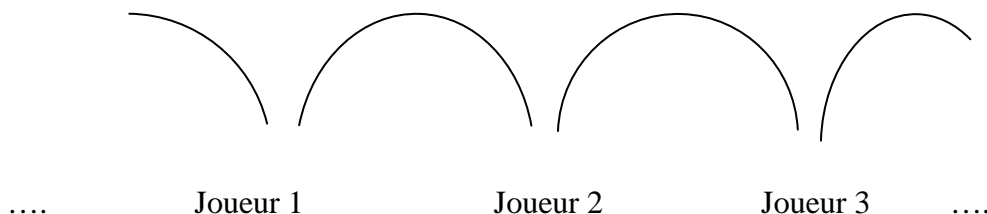
Chaque joueur, en fonction de son rôle, a donc continuellement des enchaînements de tâches à effectuer, qui se traduisent par des successions de préparations qui se caractérisent par des déplacements, placements, orientations, attitudes préparatoires ou interventions sur la balle.

En fait, c'est surtout par l'observation du jeu sans ballon que l'on pourra comprendre l'efficacité d'un joueur ou d'une équipe.

3. L'organisation individuelle

3.1. La double organisation

Du fait de la succession des frappes qui compose une séquence de jeu, tout joueur de volley-ball peut être considéré comme un élément à l'intérieur d'une série chronologique.



L'organisation individuelle du joueur devra donc prendre en compte ce qui s'est passé avant son action (antécédent), mais aussi ce qui doit se passer après (conséquent).

Toute action sur la balle doit donc être doublement organisée.

C'est par cette double prise en compte que le joueur va construire son action (s'organiser pour recevoir, mais en même temps, s'organiser pour donner).

Résoudre ce problème de double organisation sera bien entendu fonction du rôle que le joueur doit remplir au sein de son équipe.

La nature extrêmement collective du volley-ball fait que, par son action, tout joueur peut valoriser l'action du joueur placé après lui ou au contraire la minimiser.

Le réceptionneur qui doit s'organiser pour recevoir le service et le transmettre au passeur a une organisation différente de celle du passeur qui reçoit la balle d'un partenaire pour la donner à un autre.

Tableau comparatif des différentes actions :

ROLE	OBJECTIF	ANTECEDENT	CONSEQUENT
Serveur	Rupture		Adversaire
Réceptionneur	Continuité	Adversaire	Partenaire
Passeur	Continuité	Partenaire	Partenaire
Attaquant	Rupture	Partenaire	Adversaire
Contreur	Rupture	Adversaire	
	Continuité	Adversaire	Partenaire
Défenseur	Continuité	Adversaire	Partenaire

On peut remarquer les organisations spécifiques du passeur (seul joueur situé entre deux partenaires) et du contreur (avec l'alternative d'objectif de rupture ou de continuité).

Pour un partenaire, si l'antécédent n'est pas dans une situation favorable, le joueur devra rechercher un comportement de soutien (essayer de rétablir une situation collective compromise), à l'inverse, en situation favorable, on parlera de comportement d'appui (le joueur devra essayer de maintenir la situation maximale tout en remplissant son rôle).

Ce sont ces notions d'appui et de soutien, en liaison avec le problème de double organisation, qui vont transparaître dans le jeu sans ballon. C'est la prise en compte de toutes ces données qui déterminera la préparation du joueur et son niveau de valeur en tant qu'équipier.

3.2. Les prises d'informations

Toute organisation individuelle nécessite de la part du joueur de prendre des informations sur ce qui l'entoure.

La connaissance de l'espace environnant dépendra de deux types d'informations :

- informations auditives,
- informations visuelles.

La perception auditive sera facilitée par toutes les informations que les partenaires pourront donner pendant les différentes phases de jeu. La communication verbale prendra donc une importance déterminante (« J'ai », « A toi », appel de balle,...) pour favoriser l'organisation collective entre les équipiers.

La perception visuelle, dans un premier temps, utilisera surtout le canal de la vision centrale. Etant donné que la balle est continuellement en mouvement, le joueur au moment de son action sera obligé d'avoir une centration visuelle sur celle-ci pour obtenir une efficacité maximale.

Partant de là, c'est donc dans sa phase de préparation (située bien avant sa frappe) que le joueur doit chercher à s'informer en vision centrale (placement des joueurs, attitudes des partenaires et adversaires....).

A partir de cette première information, le joueur pourra envisager un projet d'action plus ou moins adapté. Mais le fait de regarder la balle au moment de la frappe ne devra cependant pas l'empêcher de prendre des informations en vision périphérique sur tout ce qui l'entoure (partenaires, adversaires, filet,...).

En effet, c'est à l'aide des informations de type périphérique que le joueur parviendra à mieux finaliser son action en adaptant réellement son projet à la situation à laquelle il doit répondre.

Schématiquement, il semble que, face au problème de double organisation (recevoir/donner) que rencontre tout joueur de volley-ball, la vision centrale soit déterminante pour tout ce qui est

lié à l'acte de recevoir (prise d'indices, observation de trajectoire), alors que la vision périphérique permettra quant à elle de donner une efficacité à tout ce qui est lié à l'acte de donner (prises d'informations sur placements ou déplacements de partenaires, adversaires, situation spatiale du joueur...).

Les prises d'informations sont donc déterminantes dans l'organisation individuelle du joueur de volley-ball et l'efficacité en jeu sera directement dépendante de la quantité et de la pertinence des informations que le joueur parviendra à extraire de son environnement.

3.3.L'attitude préparatoire

L'anticipation du joueur va se traduire au plan moteur par une attitude caractéristique de l'activité. Cette attitude, dynamique, préparatoire à l'action de frappe se traduira par :

- un pré-placement sur le terrain,
- une orientation du joueur,
- une préparation des surfaces de frappe.

Ces trois aspects de la préparation, ou calibrage de la frappe, vont présenter des différences en fonction de l'action future envisagée, mais sont révélateurs de l'état de préparation du joueur. Un joueur de haut-niveau ne présentera pas le même type de préparation qu'un débutant et des niveaux de préparation peuvent être observés. (apparente « facilité » du joueur expert qui n'a pas besoin de préparer sa frappe avec la même organisation temporelle que le débutant)

Quoiqu'il en soit, et quel que soit son niveau, tout joueur, dans sa préparation, devra rechercher une certaine chronologie préparatoire, afin d'optimiser ses chances de réalisation.

En premier, c'est sur son déplacement que le joueur devra se concentrer, pour pouvoir prendre en compte ensuite une orientation et, en dernier, s'attacher à la préparation de ses surfaces de frappe. Autrement dit, « d'abord je me déplace, ensuite je m'oriente et en dernier, je prépare ma frappe ».

Cependant, ce pré-placement du joueur sur le terrain, première préparation à réaliser, peut s'effectuer avec deux types de stratégie : une fois la future zone de frappe matérialisée (grâce à un travail d'anticipation et de prise d'information visuelle), le joueur peut choisir de se situer dans cette zone ou bien en retrait de celle-ci. Dans le premier cas, placé dans la zone, le joueur privilégie ainsi le fait de pouvoir toucher la balle (celle-ci va venir à sa rencontre) au détriment d'une orientation ou d'une utilisation optimale des surfaces de frappe. Ce type de conduite est à utiliser lorsque la pression temporelle est importante (cas d'une défense sur attaque rapide) et les ajustements par rapport à la trajectoire de balle pratiquement impossibles. Dans le deuxième cas, placé en retrait de la zone de frappe, le joueur se donne ainsi les moyens d'ajuster son placement par rapport à la trajectoire, et présente ainsi une orientation idéale pour la mise en œuvre de ses surfaces de frappe. Ce type de placement préparatoire est à privilégier pour toutes les situations où l'ajustement spatio-temporel est possible.

3.4.Les différents types de frappe

On peut regrouper les différentes frappes employées au volley-ball suivant trois types d'opérations :

- les frappes de type « amorti-renvoi »,
- les frappes de type « fixation-rebond »,
- les frappes de type « balistique-collision ».

Ces trois opérations techniques, bien qu'obéissant au même principe directeur, à savoir que la direction de la balle sera conditionnée par l'alignement -surface de frappe/balle/cible-, diffèrent dans leur mise en œuvre sur le plan de l'énergie véhiculée par la balle.

Pour les actions de type « amorti-renvoi » (touches de balles hautes, à une ou deux mains), l'énergie de la balle est dans un premier temps absorbée au cours d'une phase d'amortissement, où les composants élastiques de la surface de frappe (les doigts) sont progressivement mis en tension,

pour restituer dans un deuxième temps cette énergie, plus ou moins transformée, afin de renvoyer la balle dans une autre direction.

Pour faciliter ce type d'action, les surfaces mise en jeu doivent être préparées de manière à accompagner la balle dans sa trajectoire descendante (attente de la balle avec les mains en position « haute », indispensable pour la phase d'amortissement).

Les actions de type « fixation-rebond » (manchette défensive sur balle puissante, contre) utilisent au contraire l'énergie importante de la balle qui arrive pour orienter le rebond dans la direction souhaitée par fixation de la surface de contact. La difficulté de ce type d'opération tient au fait que le positionnement de la surface de frappe doit être idéal par rapport à la trajectoire de balle, car il conditionne totalement l'orientation du rebond.

Les actions de type « balistique-collision » sont utilisées pour donner une énergie supplémentaire à la balle. La surface de frappe (main pour le smash ou service, avant-bras pour la manchette) est mobilisée de telle sorte qu'elle va à la rencontre de la balle pour lui imprimer une nouvelle énergie. Dans ce type d'action, l'énergie initiale de la balle n'est pas utilisée ou transformée. La difficulté de ce type de réalisation réside dans la localisation spatio-temporelle du point de collision, puisque la direction de la balle sera fonction du point d'impact entre une surface de frappe et une balle toutes deux en mouvement.

Tableau comparatif des différentes actions

Principe	Energie de la balle	Actions de référence	Représentation de la surface
Amorti-renvoi	Transformée	Passe haute	Trampoline
Fixation-rebond	Utilisée	Manchette défensive	Bouclier
Collision	Nouvelle énergie	Smash	Marteau

Quels que soient les types de frappes utilisés, le résultat sera toujours en fonction du principe universel d'alignement surface de frappe-ballon-cible. Ce principe d'opération est une condition incontournable dans la recherche de précision et sert bien entendu de référence pour tout acte d'anticipation.

3.5.L'adaptation à la situation

Si la prise d'information semble être un élément incontournable dans l'organisation du joueur de volley-ball, on s'aperçoit cependant que beaucoup de joueurs sont capables de prendre des informations, mais que cette prise d'information n'influe en rien sur leur comportement. En effet, pour expliquer un comportement inadapté, maints joueurs avancent avoir vu ce qu'il fallait faire, mais ne pas avoir pu le réaliser.

Ce qui revient à dire que la prise d'information n'est pas condition suffisante à l'adaptation de l'action et qu'il convient de prendre en compte d'autres facteurs, parmi lesquels la capacité à retarder au maximum l'organisation motrice, c'est-à-dire être capable de programmer une exécution gestuelle dans un temps très bref, afin de disposer du temps nécessaire au traitement de l'information (donc, l'action ne doit pas reposer sur un projet pré-établi, mais doit s'élaborer dans l'instant pour être en adéquation avec la situation).

L'organisation individuelle du joueur de volley-ball, pour être efficace, nécessite de prendre en compte une multitude de données. C'est donc pour faciliter l'intervention individuelle que des organisations collectives vont être créées, afin de donner au joueur des repères pour construire son action.

4. Les organisations collectives

Comme dans tous les sports collectifs, on distingue en volley-ball, deux phases essentielles :

- l'attaque,
- la défense.

A chaque phase correspond sur le terrain une organisation collective déterminée, adaptée aux possibilités de l'équipe et à celles de l'adversaire, visant la coordination des différentes actions dans un but d'efficacité.

Ces organisations collectives se traduisent par la mise en place de systèmes de jeu destinés à définir et rendre plus performantes les interactions des partenaires. Ces systèmes de jeu doivent reposer sur une double adaptation.

✓ Adaptation au niveau de jeu

Parfois, les systèmes de jeu mis en place sont un frein à l'expression du joueur, parfois ils servent d'excuse pour une non-intervention (la balle n'était pas pour moi, c'est à lui de la prendre...).

Dans le choix d'un système de jeu, il convient donc de privilégier celui qui prendra en compte les spécificités de chaque joueur, sans enfermer les membres de l'équipe dans un rôle trop étroit.

A partir de la connaissance des joueurs de son équipe, il faudra mettre en place une distribution des rôles adaptée aux possibilités de chacun et visant à une efficacité collective finale maximisée (le meilleur joueur devra-t-il avoir un rôle de passeur, attaquant ou réceptionneur ?).

C'est donc à partir de la connaissance des potentialités de chaque joueur qu'il faudra mettre en place le système de jeu, où la combinaison des aptitudes permettra finalement de valoriser la succession des tâches chronologiques que sont la réception, la passe et pour terminer l'attaque.

✓ Adaptation aux adversaires

Toute organisation collective se doit de prendre en compte la performance que va réaliser l'adversaire.

Au niveau défensif, le système de jeu utilisé doit être choisi en fonction de la qualité offensive adverse. En liaison avec la qualité du contre (parfois sera-t-il nécessaire de contrer ?), il importe de mettre en place une relation entre le contre et la défense basse afin d'obtenir une efficacité maximale au niveau collectif (quelle zone le contre va-t-il protéger, quelles places les défenseurs arrières doivent-ils adopter ?...).

Au niveau offensif, le système de jeu mis en place dépendra en premier lieu du rapport *service/réception* qui va s'établir entre les deux équipes.

En effet, de la qualité de la réception de service dépendront ultérieurement les possibilités offensives. Si celle-ci est sans cesse dominée, aucune offensive correcte ne pourra se mettre en place ; dans le cas contraire, la réception pourra servir de base de lancement, afin de pouvoir attaquer la cible adverse dans les meilleures conditions.

• Les principes de jeu

Lorsqu'une organisation collective se mettra en place, ce sera cependant toujours en référence aux mêmes principes de jeu. Au niveau offensif, quel que soit le niveau de performance, on cherchera à privilégier pour la zone de passe (2^{ème} touche de balle), l'espace avant près du filet, afin d'approcher l'offensive le plus possible de la cible adverse.

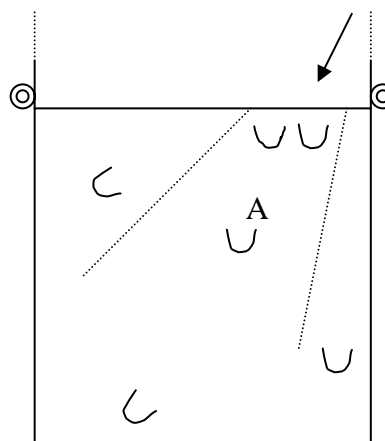
A partir de cette base spatiale, il sera possible de développer des actions de *jeu direct* (près du passeur) et des actions de *jeu indirect* (loin du passeur). En plus de ces caractéristiques d'organisation liées à l'utilisation de l'espace, on peut développer un jeu plus ou moins rapide prenant en compte le facteur « temps » (balles courtes, mi-hautes, accélérées ou hautes). Chaque organisation collective va donc présenter des schémas offensifs pouvant différer à la fois dans l'espace et dans le temps, qui donneront à l'équipe sa spécificité. Généralement, on observe pour le jeu direct un temps surtout rapide, alors que le jeu indirect est plutôt de type lent.

Il est important de constater que le fait de chercher à rapprocher l'attaque finale de la cible adverse se heurte parfois à la nécessité de prendre en compte un compromis « hauteur de frappe/proximité du filet » qui conditionne énormément l'efficacité du smash. Ce sera donc la tâche du passeur que de déterminer l'endroit de la frappe le plus favorable pour l'attaquant (endroit pas toujours le plus proche du filet surtout si les capacités physiques de l'attaquant sont faibles).

Au niveau défensif, l'organisation collective reposera sur la coordination de deux lignes défensives que sont le contre (1^{ère} ligne) et la défense basse (2^{ème} ligne). Par une complémentarité des positions des joueurs dans l'espace de jeu, l'organisation collective doit tendre à la protection maximale du terrain en anticipant les réalisations offensives adverses. La prise en compte de la notion d'alignement des joueurs entre eux prend une importance déterminante dans la protection de la cible. En effet, tout placement préparatoire impose pour le défenseur de la deuxième ligne de sortir de l'alignement attaquant/défenseur première ligne.

Exemple d'organisation défensive collective sur une attaque adverse au poste 4 :

Suivant le système défensif mis en place, le joueur (A) assurant la couverture du contre peut être le non-contreur, le joueur au poste 6 ou le poste 1. Les autres joueurs essayeront de se placer suivant l'organisation ci-contre.



5 – La notion de dynamique

De part sa nature, le volley-ball génère donc des organisations individuelles et collectives spécifiques, qui sont facilement repérables sur le terrain.

Et ces relations d'étroites dépendances qui sont ainsi créées entre les membres d'une même équipe, font qu'une dynamique collective va peu à peu apparaître, souvent déterminante pour le rendement général.

Cette dynamique d'équipe, issue de l'activité et liée à la réalisation en commun d'un même objectif va se traduire la plupart du temps par des comportements émotionnels caractéristiques de l'investissement général, qui témoignent sans conteste de la dimension collective de l'activité.

Pour toutes ces raisons, le volley-ball apparaîtra donc comme le sport d'équipe par excellence et ceci quel que soit le niveau de jeu considéré, du débutant au joueur confirmé.
