

HISTORIQUE DU VOLLEY BALL

Deux grandes périodes dans l'histoire du Volley Ball :

- **Avant 1947**
- **Après 1947**

1947 : Création de la F.I.V.B (Fédération Internationale de Volley Ball) dont lune des premières tâches à été l'unification des règles du jeu.

A) – AVANT 1947.

En 1895, WILLIAM MORGAN (1870-1942) né dans l'état de New York, étudiant au collège de l'YMCA de Springfield, puis en 1894 Directeur de l'Education Physique à l'Y.M.C.A (Young Men Christian Association) au Collège d'Holyhoke dans l'état de Massachusetts, invente le jeu de Volley-ball, appelé à l'origine MINTONETTE.

Il recherchait pour le « Businessmen » qui suivaient ses cours le matin, un jeu récréatif sans contact, pouvant se pratiquer avec un matériel sommaire.

Il s'inspira du Tennis et du Basket Ball inventé en 1891 par JAMES NAISMITH, qu'il avait connu au Collège.

Il utilisa le ballon de Basket : trop lourd, puis la vessie de ce ballon : trop léger, il fit fabriquer un ballon en cuir avec une vessie de caoutchouc pesant environ 300 g.

William MORGAN présente ce jeu lors de la conférence des directeurs de l'éducation physique de l' Y.M.C.A. organisée à Springfield à la grande satisfaction de tous.

C'est en 1910, que Monsieur HALSTEAD lui donne son nom de Volley-ball, plus suggestif et descriptif de l'action.

Cette activité permettant d'effectuer un effort soutenu et procurant une véritable détente connu très vite un grand succès auprès des sportifs et de la foule aux USA.

Il codifie les règles du jeu récréatif en 1897 :

- L'équipe était composée de 9 joueurs répartis en 3 lignes de 3 joueurs sur un terrain long de 15 à 22 mètres de large et de 9 à 11 mètres.
- La hauteur du filet variait de 2.20 m à 2.40 m.
- Le nombre de passes était illimité dans chaque équipe.

Ce jeu se développe très rapidement, en 1900 le Canada l'adopte, et en 1905 il fait son apparition à Cuba.

Le mouvement de la jeunesse chrétienne (Y.M.C.A.) va faire connaître ce jeu dans le monde entier, et vers 1910 il gagne l'Orient et figure en 1913 au programme des jeux à MANILLE. Cette même année, il apparaît en RUSSIE, au JAPON et en CHINE. ;

Son développement est spécifique selon les pays, chacun ayant ses propres règles de jeu.

En 1917, il est importé en FRANCE et dans toute l'EUROPE par les troupes du corps expéditionnaire Américain ; sa propagande est rapide, et en 1920, le volley-ball est adopté comme grand jeu par l'école de Joinville (pépinière d'éducateur sportifs). Il se développera sur les plages à partir de 1924, dans les camps de naturistes et dans certaines associations, et notamment à l'association des jeunes émigrants russes chassés de leur pays par la révolution d'octobre et réfugiés en France : l'Action Chrétienne des Etudiants Russes (A.C.E.R.) filiale de l'Y.M.C.A, dont le siège est à Paris (Bd Montparnasse)

A cette époque se déroulent en France, les Jeux interalliés au stade PERCHING dans le Bois de Vincennes. C'est la naissance officielle du volley-ball en France.

Il apparaît en TCHECOSLOVAQUIE en 1920, en BULGARIE en 1922.

En 1924, à l'occasion des Jeux Olympiques à Paris, des démonstrations sont faites sur la pelouse du stade de Colombes.

En France, dès 1927, le volley-ball est enseigné systématiquement à tous les éducateurs sportifs par les professeurs américains : ANDERSON et MAC NAYGTEN.

En 1928, l'Association de volley américaine organisa le 1^{er} championnat national de volley aux USA qui se déroula à l'YMCA Central de Brooklyn avec 23 équipes de 11 états de l'YMCA et du Canada.

En France, les premières compétitions organisées ont lieu en 1929, grâce aux associations sportives d'émigrés russes, à la FSGT, et aux clubs de vacances (clubs de plages). Elles regroupaient environs 205 joueurs.

En 1931, l'ACER organise une grande fête sportive à la Napoule, des équipes féminines s'y produisent pour la première fois en France.

En 1933, à Paris la première rencontre internationale est organisée à huis clos entre Russes et Estoniens.

Le 24 février 1936, la Fédération Française de Volley-ball (F.F.V.B) est créée par M. Félix CASTELLANT qui en sera le premier président. Les premières règles officielles sont éditées :

- Le terrain mesure de 15 à 22 mètres sur 9 à 11 mètres.
- La hauteur du filet est fixée à 2m40.
- Le nombre de joueur est illimité.
- Le service est effectué derrière toute la ligne de fond (à nouveau en vigueur en 1994)
- La partie est jouée en 2 sets gagnants de 15 à 21 points.

Seules 7 fautes (gestes ou dispositions des joueurs) entraînent une sanction, aucune ne se réfère à un point technique précis.

En 1938, organisation du 1^{er} championnat de France masculin officiel, ne comportant que 4 équipes parisiennes ; la SS Amicale de Paris inaugure le titre.

Cette même année a lieu au stade Pierre de Coubertin, la 1^{ère} rencontre internationale organisée par la France : FRANCE-GRECE (2-3) au cours de laquelle

on note une nette amélioration de la technique de jeu, (grande proportion d'émigré russes dans l'équipe de France).

En 1939, l'équipe des étudiants russes du PUC participe aux jeux universitaires de Monaco, elle terminera 4^{ème} derrière la LETTONIE, l'ESTONIE et le BRESIL.

En 1941, se déroule le premier championnat de France féminin remporté par la Villa Primeroise de Bordeaux, et le premier championnat scolaire et universitaire.

Malgré la deuxième guerre mondiale, la progression du VB est constante tant par le nombre des pratiquants que par la qualité technique des équipes. (On évalue le nombre des pratiquants à environs 18000). La comparaison des effectifs à la veille de la guerre, avec ceux de 1944, surprend : de 211 licenciés et 18 clubs en 1938, on passe à 1397 licenciés et 406 clubs en 1944. Parmi les clubs les plus connus, sont créées à cette période, les sections de volley du Racing Club de France, du Stade Français, du SC Colombes, d'Asnières, de Clamart (section féminine) et de l'AS Cannes.

Cette augmentation s'explique par la libre circulation autorisée sur tout le territoire pour les matches et des repas conséquents d'après match, avantages énormes procurés par la compétition, en période d'austérité.

En 1945 Félix CASTELLANT laisse son poste de Président à Paul LIBAUD, afin de se consacrer aux relations internationales.

Le dimanche 20 avril 1947, à l'initiative des fédérations de FRANCE, de POLOGNE et de TCHECOSLOVAQUIE (1^{ère} Fédération mise en place en Europe en 1922), la fédération Internationale de Volley-ball (F.I.V.B.) est créée, 11 autres Fédérations y adhèrent : Belgique, Brésil, Hollande, Hongrie, Italie, Egypte, Roumanie, Portugal, Uruguay, USA et Yougoslavie ; le Japon y adhèrera en 1951.

Le siège est à Paris, Paul LIBAUD est élu président, et le restera jusqu'en 1984.

Des règles officielles communes sont édictées :

- La hauteur du filet homme passe à 2m43, et dame, à 2m24.
- Seuls les avants sont autorisés à contrer.
- Les temps morts sont réduits à 2 par set, et seront d'une durée maximale d'une minute.

Elles sont à la base des règles actuelles.

En 1947, Paris a la charge de l'organisation des Jeux Mondiaux Universitaires, le volley y figure pour la première fois.

B) – APRES 1947.

Le premier fait marquant de cette période sera l'organisation du 1^{er} championnat d'Europe masculin à ROME en 1948.

1949 à PRAGUE : 1^{er} Championnat du MONDE masculin

Et : 1^{er} Championnat d'EUROPE féminin

Et à cette occasion se déroule le deuxième congrès de la F.I.V.B. (24 fédérations nationales y participent).

1952 à MOSCOU : 2^{ème} Championnat du MONDE masculin

Et : 1^{er} Championnat du MONDE féminin

1957, le volley-ball est reconnu comme sport Olympique et il figurera pour la première fois aux J.O. de TOKYO en 1964, en masculin et en féminin. C'est le seul sport collectif dont les équipes féminines et masculines sont admises aux J.O. Le Brésil est la seule équipe à avoir participé à tous les J.O. depuis 1964.

En se référant aux résultats des différents championnats d'Europe, du Monde et des J.O., on note une suprématie européenne de 1947 à 1960 par la domination de la TCHÉCOSLOVAQUIE et de l'URSS. Mais à partir de 1960, s'installe la suprématie japonaise fortement disputée par l'URSS.

Puis l'URSS a repris la première place mondiale, mais actuellement on peut dire que plusieurs pays dominent au plus haut niveau mondial :

- En masculin : ITALIE, CUBA, BRÉSIL, PAYS BAS, RUSSIE, avec l'apparition de la YOUGOSLAVIE au Championnat du monde de 1998.
- En féminin : CUBA, CHINE, BRÉSIL, RUSSIE.

En 1960 la Confédération Européenne de volley-ball crée la coupe d'Europe des clubs champions.

En 1967, un organisme suisse, a établi un classement de la diffusion des différents sports dans le monde : sur 54 fédérations, dont 28 reconnues comme sport olympique, le Basket et le Volley avec chacune 65 000 000 de pratiquants arrivent en tête, devant l'Athlétisme et le Football qui possèdent moins de pratiquants mais plus de fédérations affiliées. Le classement s'établissait ainsi :

- | | | |
|----------|------------|-----------------|
| - BASKET | 65 000 000 | 127 Fédérations |
| - VOLLEY | 65 000 000 | 110 Fédérations |
| - FOOT | 25 800 000 | 135 Fédérations |
| - ATHLE | 19 500 000 | 143 Fédérations |

En France on note une augmentation de 30% des licenciés, soit 30 000 au total, avec une augmentation de 30% des jeunes et 35% des femmes.

En 1984, présidence de la FIVB passe au Mexique au Docteur RUBEN ACOSTAH.

En 1988 il y avait un peu plus de 140 000 000 de pratiquants licenciés recensés. 176 fédérations affiliés et 500 000 000 de pratiquants dans le monde.

1988, voit la mise en place par la FFVB, de la Ligue Promotionnelle de Volley-ball (LPVB), chargée de gérer les intérêts des clubs de haut niveau (N1A et N1B chez les masculins, et N1A chez les féminines).

En 1989, la FFVB enregistre une progression de 20% en 1 an, passant de 79 400 à 95 200 licenciés.

Cette année marque l'arrêt de la suprématie des pays de l'Est sur le championnat d'Europe masculin, l'URSS terminant 4^{ème} derrière l'Italie, la Suède et la Hollande.

En 1990, la FIVB crée la Ligue Mondiale de Volley-ball qui a pour but de promouvoir l'image du volley-ball à partir d'un événement annuel itinérant.

Elle regroupe les 8 meilleures équipes nationales du Monde :

- 2 pour l'Asie (Chine et Japon)
- 2 pour les Amériques (Brésil et USA)
- 4 pour l'Europe (France, Hollande, Italie et URSS)

En septembre 1993, le Beach-volley (2X2) est reconnu Sport Olympique par le CIO lors de sa 101^{ème} session à Monaco. Est organisé le premier Championnat d'Europe de cette spécialité. En 1996 il figure pour la première fois au programme des J.O. d'Atlanta, en féminin et masculin.

En janvier 1999, on compte un peu plus de 160 000 000 de licenciés en salle et environs 50 000 000 en beach-volley, et en 2000, 218 fédérations affiliées à la FIVB, 1^{ère} Fédération Mondiale.

La FFVB comptabilise 90 000 licenciés dont 52% de femmes.

En conclusion, on peut dire qu'en une trentaine d'année le Volley-ball s'est universalisé pour devenir le premier sport mondial pour la célébration de son centenaire en 1995.

ANALYSE DES CARACTERISTIQUES EN RELATION AVEC L'ACTIVITE DU JOUEUR

Comparé aux autres collectifs utilisant un ballon comme un instrument de jeu, le VB se différencie sur les points suivants :

A) Relation joueur - ballon, maniement du ballon.

- C'est le seul sport où le ballon joué à la main ou au pied, ne peut être tenu, bloqué, lancé et en contact avec le sol.
Le ballon est joué immédiatement en déviation par le joueur qui reçoit, ce qui nécessite de sa part une attitude d'attente pré - dynamique et prospective impliquant les notions de concentration, d'équilibre et d'anticipation ; la mobilité des appuis du joueur non possesseur du ballon est permanente : il doit s'orienter vers le porteur de balle (prise d'informations sur les intentions et l'action de ce joueur) puis vers la zone où il devra diriger ce ballon pendant que ce dernier lui est adressé, tout en se déplaçant vers la trajectoire du ballon.
La mobilité et l'orientation du joueur conditionnent l'amplitude du champs de vision du jeu : le joueur doit prendre le plus rapidement possible des informations sur la trajectoire de balle, le placement des partenaires, des adversaires afin d'adapter son comportement au déroulement de la phase de jeu et pouvoir répondre à la situation du moment, ceci impliquant la notion de décentration par rapport au ballon.
- De plus, les principaux gestes techniques d'intervention sur la balle ne sont pas des gestes naturels de la vie courante et ils s'exécutent dans des conditions inhabituelles d'équilibre, dues à la position de la tête, relevée, regard portée vers le haut, position dans laquelle les repères visuels habituels n'existent plus.

B) Organisation et déroulement du jeu

- Les 6 joueurs d'une équipe évoluent sur un terrain relativement petit (9mx9m), cette densité fait qu'il se crée une tendance à ne pas être « concerné » et repose les problèmes de concentration, d'analyse de trajectoires et de maîtrise du ballon.
Le terrain de jeu (18mx9m) est séparé en 2 camps (9mx9m) par un filet représentant l'obstacle à faire franchir au ballon, ce qui fait qu'ils n'y a pas de contacts entre les joueurs des deux équipes ni d'interpénétration des joueurs d'une équipe dans l'autre camp. Cependant les notions d'attaque et de contre-attaques (relance) subsistent.
Le fait qu'il n'y ait pas de contacts avec l'adversaire pourrait laisser penser que l'exécution des gestes techniques est facilitée par rapport aux autres sports collectifs ; cette facilité n'est qu'apparente, car elle est compensée par les exigences techniques du règlement, relatives aux différentes interventions sur le ballon, à savoir que chaque faute technique donne un point à l'adversaire, et peut entraîner la perte du service.
- Le temps de jeu n'est pas limité ; jusqu'au 31 décembre 1998, un match se joue en 3 sets gagnants de 15 points, avec 2 points d'écart jusqu'à l'égalité à

16, le set se terminant au 17ème point marqué par l'une des deux équipes. En cas d'égalité à 2 sets partout, le 5ème set déterminant se joue au tie-break (set décisif), chaque échange entraînant le gain de point, par l'équipe qui le gagne ; contrairement aux autres, ce dernier set ne peut être gagné qu'avec 2 points d'écart en cas d'égalité à 16 partout.

A partir du 1er janvier 1999, un match se déroulera toujours en 3 sets gagnants, mais de 25 points « RPS » (tie break) avec 2 points d'écart. En cas d'égalité à 2 sets partout, le set décisif se jouera en 15 points « RPS » (tie break) avec 2 points d'écart.

C) Plan tactique

- C'est le seul sport dans lequel, une place est imposée aux joueurs sur le terrain avant chaque engagement et une rotation est obligatoire à chaque gain du service ; ceci implique le passage de chacun des joueurs aux 6 postes différents (3 AR et 3 AV) les obligeant à accomplir les différentes tâches imposées par le jeu : servir, défendre, attaquer. Ceci limite une trop grande spécialisation et oblige donc les joueurs à maîtriser tous les gestes techniques fondamentaux. A un certain niveau de jeu, la spécialisation de rôle existe, mais une spécialisation qui limiterait les habiletés techniques du joueur à son rôle, doit être exclue, car l'adversaire pourrait profiter de ses faiblesses. Cependant, un tournant vers la spécialisation est pris par le Congrès de la FIVB en 1998 pour renforcer la défense, en instaurant une nouvelle règle applicable au 1er janvier 1999 : un joueur spécialisé en défense et réception « le libéro », pourra remplacer un arrière pendant les arrêts de jeu, autant de fois que ce sera nécessaire. (Voir modalités dans l'évolution du jeu »)
- Les changements de joueurs ne sont pas libres comme les autres sports collectifs de petit terrain, ils sont limités à 6 par équipe et par set. (sauf depuis 1998, pour « le libéro » pour lequel les changements sont illimités). Ils doivent remplir les conditions suivantes :
 - 1) Un joueur de la formation initiale peut sortir du jeu une seule fois par set et ne peut rentrer en jeu à nouveau qu'à la place du joueur qui l'a remplacé précédemment.
 - 2) Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une seule fois par set à la place de n'importe quel joueur de la formation initiale mais il peut être changé que par le même joueur qu'il avait remplacé.
- Avant 1999, selon les sets, le point pouvait être marqué après gain de l'échange, avec ou sans le service. La prise de risques, par une équipe, pouvait donc être plus grande quand elle était en possession du service, dans les sets ne se jouant pas au « tie-break », si elle perdait l'échange, elle perdait le service mais pas de point. Maintenant la prise de risques est limitée par le décompte « tie-break » généralisé à tous les sets, chaque faute étant sanctionnée par le gain d'un point par l'adversaire.

- Sur le plan relationnel, la recherche d'une efficacité maximale impose :

- 1) Une disponibilité permanente des joueurs très dépendants les uns aux autres au sein du collectif : les interventions possibles d'un joueur sur le ballon, étant directement conséquentes de l'action précédente et déterminante pour l'action suivante.
- 2) La mise en place d'une véritable communication qui se développera à partir des informations que le joueur perçoit (attitude des partenaires, trajectoires...) et des informations qu'il transmet à ses partenaires (par son orientation, son placement, son déplacement...) Il faut que ces informations aient pour tous la même signification, d'où la nécessité d'un langage commun défini comme étant la même compréhension des différentes situations de jeu, des différents signaux visuels et auditifs par l'ensemble des joueurs collectifs. La perception et l'analyse des situations successives doivent se faire pendant la circulation de la balle, d'où l'importance en volley-ball, de la décentration par rapport au ballon et de l'organisation des prises d'informations nécessaires à l'adaptation du joueur à la situation du moment, qui se feront par un travail d'élargissement de la vision centrale vers la vision périphérique.

EVOLUTION DU JEU

INTRODUCTION

En une centaine d'année d'existence, le volley-ball s'est considérablement développé en passant du simple jeu récréatif au sport moderne athlétique que nous connaissons actuellement.

A quoi attribuer ce succès et comment s'est faite cette évolution ?

A l'origine du jeu lui-même : attrayant, aux règles simples qui permettaient de se passer d'arbitre, à l'absence de contacts avec l'adversaire, à la composition de l'équipa (mixte, sans limite d'âge), au terrain facilement aménageable (1 filet et 2 poteaux transportables) : c'était un sport idéal pour les loisirs et la détente.

Aujourd'hui c'est un sport de compétition, règlementé, athlétique et spectaculaire, et qui s'inscrit dans le professionnalisme.

La rotation du service devient obligatoire en 1916, de 9 joueurs, on passe à 6 joueurs en 1918 et les passes illimitées à l'origine sont limitées à 3 en 1922. En 1937 on délimita la zone d'attaque par une ligne parallèle au filet et à 3 mètres de celui-ci. Ces différentes règles sont apparues dans les différentes zones où se pratiquait le volley-ball et sont unifiées en 1947 par la F.I.V.B. (cf., historique du VB)

Ce sont les soviétiques qui ont fortement influencé le VB dans ses règles et dans la pratique, en démontrant qu'il pouvait être un sport de haute compétition, ceci dès 1949. Toutes les équipes du monde se sont inspirées de leur technique, leur tactique et leur méthode d'entraînement jusqu'en 1960, début de l'ère Japonaise. Les qualités physiques : vitesse, détente, puissance, coordination, résistance, souplesse ; les qualités psychiques et morales : volonté, courage, combativité, concentration, esprit collectif sont dès lors mises en évidence.

L'évolution technique, tactique et parallèlement du règlement (les lois du jeu sont régies par les Congrès Olympiques ce qui fait qu'elles ont une durée de vie minimale de 4 ans) a toujours été guidée par le maintien de l'équilibre des rapports de force : Attaque / Défense et Service / Réception.

A) - EVOLUTION DU RAPPORT DE FORCE : ATTAQUE / DEFENSE.

Quand un élément apparaissait en attaque, détruisant l'équilibre en faveur de l'attaque, une parade défensive ne tardait pas à paraître pour tendre à rétablir le rapport de force attaque / défense.

Ainsi dès l'apparition du smash en 1932, est né le contre individuel, puis collectif, ayant pour conséquence une modification du système défensif. L'efficacité du contre a entraîné un changement de stratégie et de structure de l'équipe. De 3 passeurs + 3 attaquants, la structure d'équipe est passée à 4 attaquants et 2 passeurs, puis 5 attaquants et 1 passeur, afin d'augmenter le potentiel offensif au filet, en utilisant la tactique de pénétration du passeur évoluant en ligne arrière, dans la zone d'attaque. Ceci libérait les 3 joueurs avant pour l'attaque, la passe d'attaque étant effectuée par le passeur pénétrant. (Tactique pratiquée à partir de 1937, date de l'apparition de la zone d'attaque).

A partir de 1964 aux J.O. de TOKYO, le congrès de la F.I.V.B. modifie la règle du contre, en autorisant désormais les contreurs à passer les mains de l'autre côté du

filet. Cette possibilité de franchir le plan du filet, au moment de l'attaque adverse, a augmenté l'efficacité de la défense haute, les contreurs neutralisant plus facilement les attaques smashées chez l'adversaire. Devant cette nouvelle parade défensive, deux solutions offensives ont été développées :

- 1- Recherche par les équipes d'Allemagne de l'Est, de l'URSS, de Pologne, de grand gabarits capables de passer au dessus du contre, en adoptant une tactique de jeu simple : passes hautes des passeurs pour les attaquants. Cette solution eut certes des résultats mais au détriment du spectacle (ralentissement du jeu) et de l'engouement populaire (rythme de jeu monotone).
- 2- Solution présentée par les Japonais (de gabarit inférieur mais rapides et habiles) au championnat du monde à Prague en 1966 ; ils démontrèrent qu'en adoptant un jeu rapide, basé sur des combinaisons offensives variées, le Volley-ball pouvait être efficace en attaque en devenant spectaculaire. L'organisation offensive garde toujours un passeur spécialisé comme directeur de jeu, effectuant des passes variées dans leur forme et leur vitesse (tendu, haute, courte...) vers les attaquants dont les courses d'élan sont tout aussi variées dans l'espace et dans le temps.
Cette solution a été reprise par beaucoup de pays au championnat d'Europe en Turquie en 1967 (URSS, Pologne, Roumanie, Tchécoslovaquie...).
La particularité de ce jeu offensif japonais était d'utiliser toute la longueur du filet pour l'attaque et en 1968, la F.I.V.B cherche une solution pour délimiter le champs d'attaque au dessus du filet ; des mires de 1m80 placées à 10 cm à l'extérieur de la bande blanche verticale de l'extrémité du filet, sont envisagées.

La défense basse est facilitée par l'utilisation du geste technique introduit par les japonais pour la réception de leurs services flottants : la manchette, remplaçant définitivement les roulades dorsales défensives avec reprises à 2 mains. Cette manchette à 1 bras ou à 2 bras, modifiera les interventions défensives par l'introduction des différents plongeons que nous connaissons actuellement.

Pour renforcer la défense haute, on autorise en 1970 la reprise de balle par les contreurs, après un contre effectif (donc 2 touches effectives par un même joueur).

En 1972, après le Congrès des J.O de Munich, les mires deviennent obligatoires et les joueurs ont le droit d'empiéter la ligne centrale.

En 1976, après le Congrès des J.O de Montréal, les mires sont ramenées à 9m de distance l'une de l'autre. Elles sont alors placées sur la bande blanche verticale du filet, perpendiculairement aux lignes du terrain. Et, pour permettre une meilleur relance offensive, on autorise 3 touches de balles après le contre effectif.

Pour augmenter le potentiel offensif, depuis une dizaine d'année (1984 J.O. Los Angeles) les attaques des arrières rentrent dans les schémas offensifs ; conformément au règlement, un joueur peut attaquer à la seule condition qu'ils prenne son impulsion dans la zone arrière sans mordre la ligne des 3 mètres, et, comme il peut retomber dans les 3 mètres, il en résulte que dans chaque organisation offensive il peut y avoir 5 attaquants possible au filet. Ce qui n'est pas sans poser de problèmes à l'organisation du contre.

En 1992 après le congrès des J.O. de Barcelone, le contact avec le ballon est autorisé à partir du dessus des genoux, élargissant les possibilités d'interventions défensives du joueur.

En 1994, au championnat du Monde en GRECE, le Congrès de la F.I.V.B. autorise ce contact à la jambe et aux pieds.

Une plus grande tolérance technique est accordée à la première intervention défensive,

En 1998, au championnat du Monde au JAPON, le Congrès de la F.I.V.B. réuni du 28 au 30 novembre 1998 à Tokyo, introduit des nouvelles règles applicables au 1^{er} janvier 1999, pour renforcer la défense.

- Introduction d'un joueur « libéro » : mentionné sur la feuille de match dans ce rôle, il doit porter un maillot de couleur différente.

C'est un joueur défensif spécialisé, il peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière, sans que cela nécessite une demande de changement de joueur et autant de fois que cela est nécessaire pendant un même set. Il ne peut être remplacé, quand il arrive sur la ligne avant, que par le joueur auquel il est substitué. Un échange doit être joué entre deux remplacements le concernant. Ces remplacements se font pendant les arrêts de jeu.

Le « libéro » qui est défenseur/réceptionneur n'a pas le droit d'attaquer aux 3 mètres au dessus du filet, de contrer, ni de servir, (il remplacera le joueur après que celui-ci ait servi). Il ne peut faire une passe à 2 mains, attaquables plus haut que le filet, que s'il se situe dans la zone arrière ; dans les 3 mètres, il ne peut transmettre le ballon à un attaquant qu'en effectuant une manchette.

Le « libéro » ne peut pas être capitaine.

- Toucher la ligne centrale redevient une faute. Il est permis de toucher le camp adverse avec une main à condition qu'une partie de celle ci soit en contact ou au dessus de la ligne centrale.

Ces nouvelles règles prendront effet en France au début janvier 1999, pour le Championnat de France division « PRO A », et seront généralisées pour le championnat 1999-2000 dans toutes les divisions.

Les règles concernant le « libéro », ont été appliquées au championnat du Monde de 1998 au Japon.

B) – EVOLUTION DU RAPPORT DE FORCE : SERVICE / RECEPTION

Le service a subi lui aussi une évolution, il cesse d'être un simple engagement pour devenir une arme d'attaque ; son but tactique devient :

- marquer le point direct
- ou, empêcher l'organisation offensive adverse.

Sont apparus successivement :

- les services puissants (balanciers ou tennis) qui ont assuré une supériorité manifeste aux premières équipes les ayant utilisés (URSS).
- Le tennis flottant apparaît au championnat du monde de 1956) Paris, dans l'équipe américaine qui remporta des succès inattendus, et termina 5^{ème}.
- Puis, le balancier flottant est employé par les équipes japonaises appelé longtemps « service japonais ». Très au point ce service ne permettait plus les reprises de balle en passe haute sans faire de faute technique, le ballon se déplaçant latéralement sur sa trajectoire, avec une amplitude de 1m à 1m50. Pour obtenir cet effet, il faut frapper la balle sans lui donner d'effet, donc avoir

une frappe centrée et brève. L'autre particularité de ce service est de tomber brusquement vers le sol d'où la difficulté de se placer sous la balle pour réceptionner ce type de service, qui a contribué également à la suprématie du volley-ball japonais dans le monde.

Les japonais ont bien sûr, introduit dans la technique du VB, le moyen de réceptionner ce type de service, c'est l'apparition d'un nouveau geste en 1960 : la manchette, qui permet avec la reprise de balle sur les avant-bras en dehors de l'axe du corps, une meilleure efficacité en réception. (Cette manchette sera dès lors utilisée également à 1 bras ou à 2 bras en défense basse).

A cette même époque, pour permettre aux réceptionneurs de mieux percevoir la trajectoire du service, la F.I.V.B. supprime le cache ou l'écran du serveur. (Possibilité qu'avaient les joueurs avant de se rapprocher entre eux et près du filet en levant les bras, dans l'alignement du serveur, pour masquer celui-ci aux réceptionneurs adverses.)

Puis en même temps que les attaques aux 3 mètres, sont apparus les services smashés qui, quand ils sont bien exécutés (forts et rapides), posent de gros problèmes aux réceptionneurs qui maîtrisent moins bien la réception ; et gênent ainsi l'organisation offensive (dans ce cas la réception est formée de 3 joueurs et non plus de 2).

Pour faciliter la réception, depuis 1992 le doublé est toléré lors de la manchette.

En 1993, apparition du service smashé flottant dans l'équipe américaine, lors des matchs de qualification au championnat du monde à Paris.

En 1994, suite au Congrès de la FIVB au Championnat du Monde en GRECE, le service peut être effectué derrière la ligne de fond, sur toute la largeur du terrain. Les fautes de positions entre les arrières au moment du service, ne sont conservées qu'entre le poste 6 et le poste 5. Les « collés » en réception ne sont plus sanctionnés.

En 1998, suite au congrès de la FIVB au championnat du Monde au JAPON, le serveur n'a plus le droit de relancer sa balle une deuxième fois.

Fin 1999, le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8" qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

Le ballon au service peut toucher le filet, le service « let » n'est plus une faute.

C) – INFLUENCE DU MATERIEL ET DES MEDIAS SUR L'EVOLUTION DU JEU

Il faut noter que l'amélioration du matériel a contribué à l'évolution du jeu.

A l'origine, le jeu se déroulait à l'extérieur et les contacts au sol étaient rares. La technique de défense s'est modifiée dès que les matches se sont déroulés en salle : glissades, plongeons, roulades ont contribué à développer l'aspect acrobatique de la défense.

D'autre part, la suppression de la valve apparente du ballon a permis l'évolution du service vers le type flottant.

Par ailleurs, depuis 1978, pour diminuer le temps de jeu, 3 ballons sont utilisés pour les rencontres internationales et nationales. Il n'y a plus de perte de temps pour la récupération du ballon au service, 4 ramasseurs et distributeurs de balles sont placés autour du terrain.

En 1998, deux mesures ont été prises par le Congrès des JO de Séoul, pour réduire le temps de jeu, qui pouvait être trop long pour les joueurs et les médias (reportage TV) :

- Le score des sets est désormais limité à 17 points, après une égalité à 16-16, l'équipe qui marque le 17^{ème} point gagne le set avec 1 point d'écart.
- Le set décisif est joué au tie-break. Après un échange gagné, par l'équipe au service, celle ci marque le point et continue de servir, si l'échange est gagné par l'équipe en réception, celle là gagne le service et marque le point.

Après les Championnat du monde au Brésil en 1990, la règle des 2 points d'écart pour le gain du set est de nouveau appliquée pour le seul tie-break.

En 1998, au championnat du monde du Japon, l'introduction des nouvelles règles par le Congrès de la FIVB applicables au 1^{er} janvier 1999, vont fondamentalement changer l'esprit et le déroulement du jeu :

- Les matches se joueront en 3 sets gagnants « type tie-break », appelé « R.P.S. » (Rally Point System ou Scoring) : chaque échange est sanctionné par un point pour l'équipe gagnante.
Les 4 premiers sets se déroulent en 25 pts avec 2 points d'écart. En cas d'égalité à 2 sets partout, le 5^{ème} set décisif se déroulera en 15 pts »R.P.S. », avec 2 pts d'écart.
- A chacun des 4 premiers sets, deux temps mort « technique » sont imposés aux équipes à 8 et 16 points , un 3^{ème} temps mort reste libre pour chacune des deux équipes. Tous ces temps mort ont une durée de 60". Dans le set décisif, il n'y a pas de temps morts techniques, seuls 2 temps morts de 30" chacun, peuvent être demandés par chaque équipe.
- Les arrêts entre les sets ont une durée de 3', sauf entre le 2^{ème} et le 3^{ème} set où l'arrêt est de 10' pour les passages publicitaires lors des retransmissions télévisées.
- Le ballon doit être de couleur pour une meilleure visibilité à la télévision. La règle des temps morts techniques a été appliquée au championnat du Monde au Japon en 1998.

En Août 2000, il est décidé qu'en plus des 2 temps morts techniques, chaque équipe aura le droit par set à 2 temps morts de 30", en remplacement du seul temps mort de 60" prévu antérieurement, et une plus grande tolérance est accordée sur les fautes au filet.

D) – CONCLUSION

Il faut pouvoir, sans modifier l'esprit du jeu (à tout moment l'équipe peut espérer la victoire), limiter la durée du jeu tout en augmentant la durée de l'échange, et tendre vers l'équilibre des rapports de forces, service/réception et attaque/défense.

Pour cela, l'introduction des 3 ballons en match a entraîné une diminution d'environ 20% du temps de jeu, le tie-break a limité la durée du 5^{ème} set à 10 minutes environ, et le jeu en « R.P.S. » fait que la durée d'un match se situe entre 1h et 2h15'.

En ce qui concerne la durée des échanges, une augmentation de la tolérance de l'arbitrage sur le premier contact avec le ballon en réception et en défense rend le jeu plus spectaculaire grâce à des échanges plus longs. Statistiquement, la défense intervient sur environ 30% des échanges : il y a 45 à 50% d'attaques gagnantes chez les hommes, 40 à 45% chez les femmes, et d'autres parts, 13% de balles sont perdues en attaque.

Pour réduire le déséquilibre en faveur de la défense, il faut noter que depuis les JO de Barcelone en 1992, le contact du ballon qui est autorisé jusqu'à la taille, l'est alors jusqu'au genoux, et en 1994 après le championnat du Monde en GRECE, il est

étendu à la jambe et au pied. Il faut aussi ajouter la plus grande souplesse laissée à l'arbitrage lors de la première intervention en défense, et l'autorisation de touche accidentelle du filet en dehors de l'action sur la balle.

L'introduction du « libéro » en 1998, est faite encore pour renforcer le secteur défensif ; les attaquants de grands gabarits manquant de mobilité et d'habileté défensives, pouvant quitter le terrain après avoir servis, et être remplacés par le « libéro », bon défenseur/réceptionneur.

Constante caractérisant le volley-ball d'aujourd'hui :

- Sport très spectaculaire et attractif comptant environs 160 000 000 de pratiquants licenciés en salle, 50 000 000 en Beach-volley et 218 fédérations affiliés à la FIVB, et attirant de plus en plus de public dans les manifestations nationales, internationales féminines et masculines.
- Sport en constante évolution sur le plan de la dynamique en attaque et en défense. Les schémas tactiques offensifs sont variés, complexes et basés sur une constante accélération du jeu (en réception, de la passe en suspension courte et tendue) et parallèlement, la défense est devenue mobile et de plus en plus acrobatique pour faire face à une incertitude grandissante de l'attaque, qui, avec les attaques des arrières aux 3 mètres, peut mettre en jeu 5 attaquants potentiels.
- Sport de plage dès son origine, il s'est surtout développé ensuite en tant que sport de salle, et, depuis les années 80 il reprend une existence sur les plages de Californie à travers le beach-volley professionnel. Cette nouvelle forme de volley-ball joué en 2X2 prend un essor considérable, gagne l'Europe et notamment la France, très rapidement, de grands tournois sont organisés l'été sur les plages par la FFVB, avec les joueurs de l'équipe de France pour les promouvoir.

Devant un tel développement, le Congrès Olympique de Barcelone en 1992, décide que le Beach-volley sera un sport Olympique pour les prochains Jeux Olympiques organisés par ATLANTA aux USA en 1996, décision rendue officielle par le C.I.O. lors de sa 101^{ème} session à Monaco le 24 septembre 1993.

- Sport dont l'aspect technique tend à la perfection. On note une diminution des fautes au plus haut niveau, leur nombre est caractéristique du niveau réel du joueur.
- Sport qui demande de plus en plus de qualités physiques ; on note une augmentation de la détente, de la vitesse d'exécution et de la résistance. La détente se situe vers 1m20 chez les hommes et, vers 1m chez les femmes. Il faut aussi noter une augmentation de la taille des joueurs de 2 à 3 centimètres à chaque nouvelle confrontation internationale (championnat du monde ou Jeux Olympiques).

La moyenne de taille actuelle est autour de 1m98 chez les hommes et de 1m80 chez les femmes, ce qui implique plusieurs joueurs de plus de 2m et quelques joueuses de plus de 1m85 voire 1m90, dans les équipes nationales. Il faut noter que même les libéros masculins mesurent 1m90... !

Enfin, devenu officiellement sport professionnel depuis 1987 (création de la ligne promotionnelle) il n'en reste pas moins un sport pour tous, car il a su garder ses caractéristiques de sport de détente, l'aspect réglementaire pouvant être adapté aux âges et aux possibilités physiques de ses pratiquants.

UNIVERSALISME ET SPECIALISATION

INTRODUCTION

On remarque que les notions :

- d'UNIVERSALISME : acquisition et développement chez le joueur de tous les « savoir faire » fondamentaux et spécifiques de l'activité sportive,
- de SPECIALISATION : développement, renforcement, perfectionnement des « savoir faire » spécifique du rôle que tient le joueur dans l'activité sportive (ce rôle étant déterminé en fonction de la morphologie, et des aptitudes motrices et psychomotrices du joueur)

ont influencé l'évolution des jeux sportifs collectifs et les méthodes de formation des joueurs.

Au cours du jeu, la diversité des problèmes tactiques et techniques qui se pose aux joueurs en attaque ou en défense, selon le poste qu'ils occupent, oblige d'apprécier si la réussite ou efficacité viendra d'une démarche universelle ou spécialisée pendant leur formation, et on peut se demander, pour ne pas limiter la progression d'un joueur et pour qu'il tende vers une efficacité maximale au sein de son équipe, si son évolution doit suivre celle du jeu (de l'universalisme vers la spécialisation), et si l'on doit spécialiser le joueur, à quel moment de sa formation doit-on l'envisager, dans quels buts et quels peuvent en être les dangers ?

La conception et l'esprit du sport collectif considéré semblent pouvoir déterminer cette orientation, si l'on considère certains sports collectifs comme le football, le rugby ou le basket-ball par exemple, on constate à première vue l'existence inévitable d'une spécialisation de rôle, liée au poste occupé sur le terrain ; par contre l'existence des rotations réglementaires et obligatoires des joueurs sur le terrain de volley-ball à chaque gain du service, fait apparaître un universalisme apparemment inéluctable : chaque joueur intervenant à tous les postes avants et arrières pour y accomplir successivement les actions de services, défense basse, attaque, contre et passe.

A) – UNIVERSALISME ET SPECIALISATION DANS L'EVOLUTION ET L'HISTORIQUE DU VOLLEY-BALL.

En remontant à l'origine et en se référant aux règles du jeu, on s 'perçoit qu'il y a une grande différence entre le jeu de cette époque et celui que nous connaissons maintenant. Ce jeu a évolué différemment dans les zones d'influences asiatique, américaine et européenne (* histoire et évolution).

L'introduction de la règle obligeant les joueurs à se succéder au service après une rotation, donna l'idée d'un jeu à orientation universaliste. Par exemple aux USA où le terrain était découpé en 6 zones, occupée chacune par un joueur, la rotation dans les différentes zones se faisait dans le sens des aiguilles d'une montre, et un joueur ne pouvait pas abandonner sa zone que pour les besoins de la défense. Par contre en URSS, on note très tôt des indices de spécialisation. En dehors de la rotation imposée à chaque gain du service, les joueurs n'étaient pas obligés d'occuper sur le terrain une place déterminée pendant le jeu et donc de faire usage des « savoir faire » spécifiques aux différents postes ; dès le service effectué, les joueurs de grand gabarit montaient au filet, tandis que les plus petit, plus habiles, étaient

responsables de la défense arrière, ceci surtout à partir de 1932, date de l'apparition du smash.

L'introduction de la ligne d'attaque (à 3m du filet) en 1937, a entraîné une modification du jeu en URSS, et un retour vers l'universalisme, puisque les arrières ne pouvaient plus règlementairement smasher dans les 3 mètres. Ce retour fut de courte durée, le temps d'interpréter le règlement, qui n'interdisait pas à un joueur arrière de faire une passe à un joueur avant, en étant dans cette zone d'attaque. Ce fut alors un joueur arrière qui se chargea de distribuer les passes d'attaque aux 3 avants. Ce système de PENETRATION fut utilisé par les soviétiques dès 1947 aux 13^{ème} Championnat d'URSS à LENINGRAD, entraînant une spécialisation des joueurs dans les rôles d'attaquant, de passeur ou directeur de jeu et de joueur universel ou complet.

Le règlement laisse donc quelques possibilités d'influer sur la tendance fondamentale à l'universalisme qui a ses racines, dans la succession au service selon la rotation déterminée, et dans l'existence d'une zone d'attaque.

Cette ouverture possible vers la spécialisation va s'élargir par une autre possibilité d'interprétation du règlement : La liberté laissée aux arrières et aux avants de permuter entre eux une fois le service effectué = la PERMUTATION.

En 1998, autre tournant vers la spécialisation, par l'apparition d'un joueur spécialisé en réception et défense : le « libéro ».

On constate donc que s'est modifiée, dans la perspective d'une meilleure efficacité, la tendance fondamentale de ce jeu à l'universalisme vers une spécialisation des rôles des joueurs, par l'utilisation :

- de la pénétration
- des permutations
- des changements de joueurs en cours de jeu
- d'organisations tactiques (en réception, pour écarter les mauvais réceptionneurs ; en attaque pour solliciter les meilleurs attaquants à leur poste préférentiel par exemple)
- introduction du « libéro »

Les attributions de rôles et la détermination des postes que les joueurs occuperont sur le terrain se font à partir de leurs qualités physiques, psychomotrices, psychiques, de leurs possibilités technico-tactiques, et de leurs « savoir faire », révélés et renforcés au cours des entraînements.

B) – INCIDENCE DE LA SPECIALISATION SUR LA CIRCULATION TACTIQUE

1) Pénétration du passeur arrière dans la zone d'attaque.

Elle s'effectue sur :

- réception du service (dès la frappe de la balle par le serveur adverse).
- Et relance, si le passeur n'est pas intervenu en défense.

Dans le but d'avoir 3 joueurs avants disponibles pour l'attaque pouvant déployer différents schémas tactiques offensifs.

Elle occasionne des placements différents pour les autres joueurs selon la situation de jeu, voir :

- schéma 1, 2, et 3 : exemple d'organisation en réception avec passeur aux postes 1, 6, 5 et cinq joueurs en réception.

Schéma 1

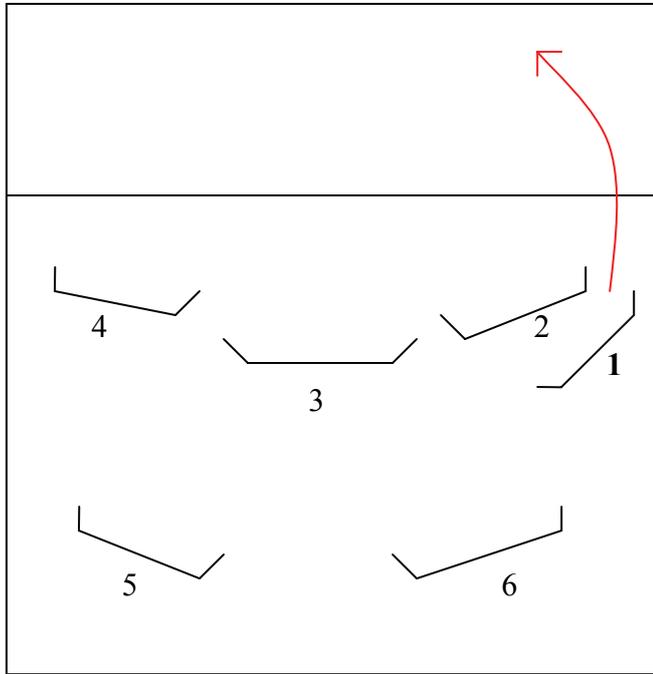


Schéma 2

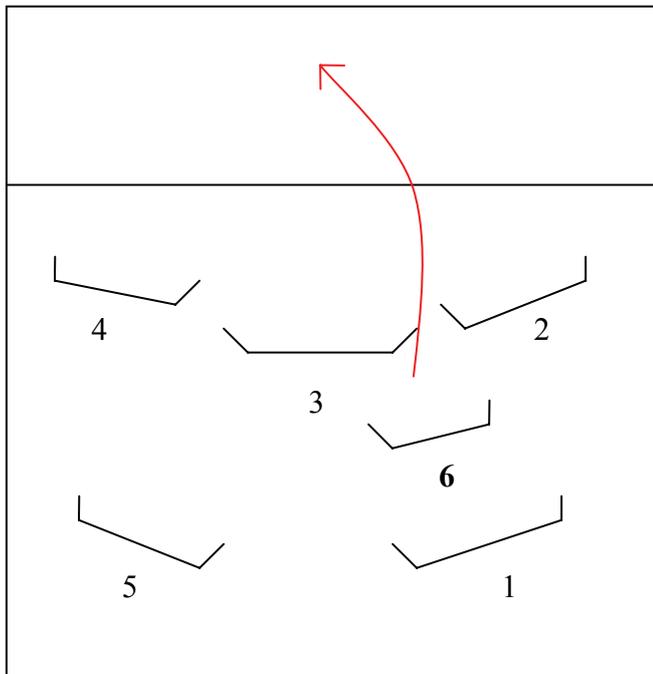
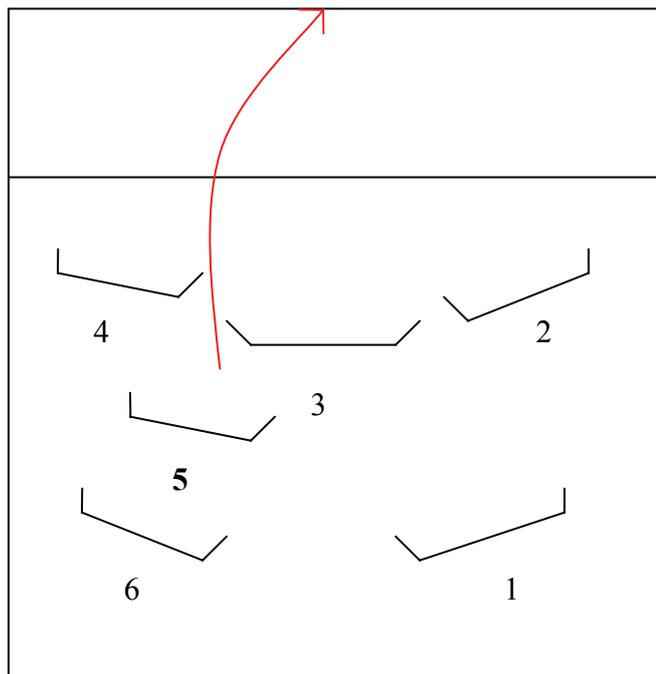


Schéma 3.



- schémas 4, 5 : exemples d'organisation défensive et de relance avec passeur en poste 1, et en poste 6 avancé derrière le contre.

Schéma 4.

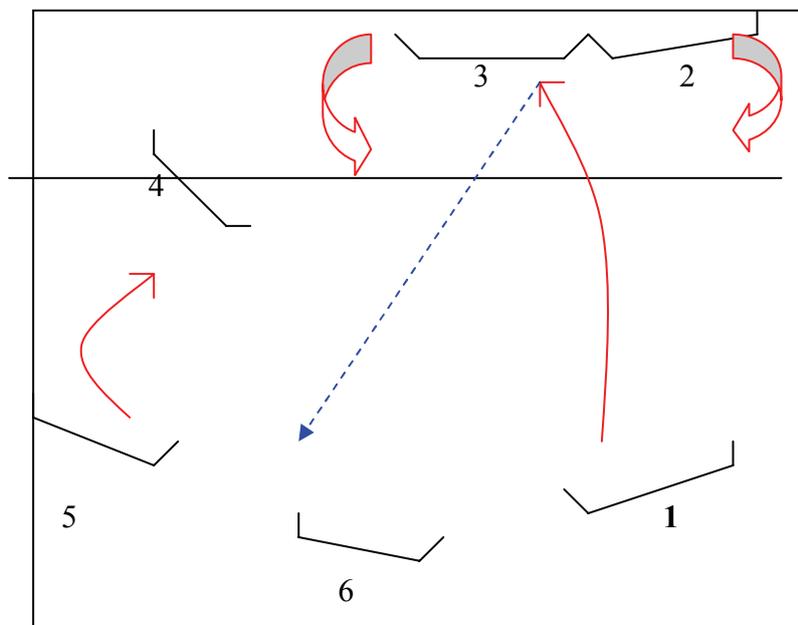
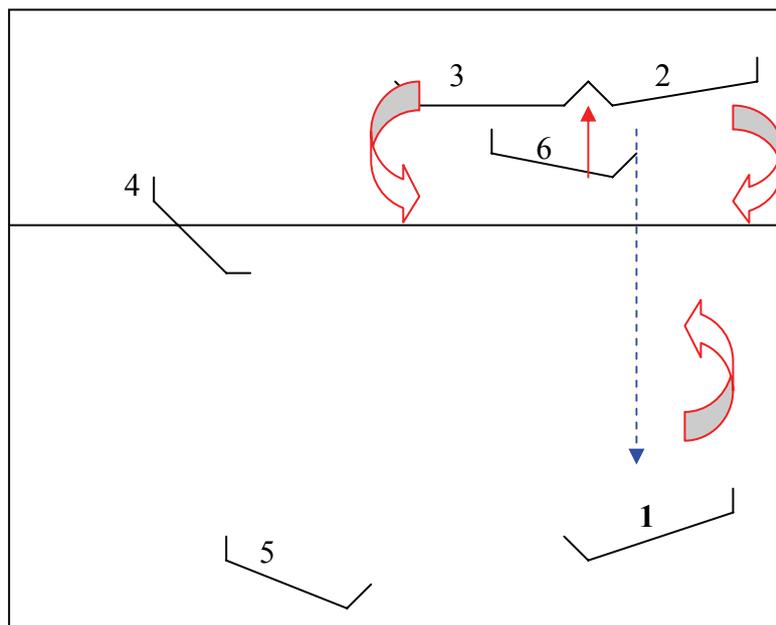
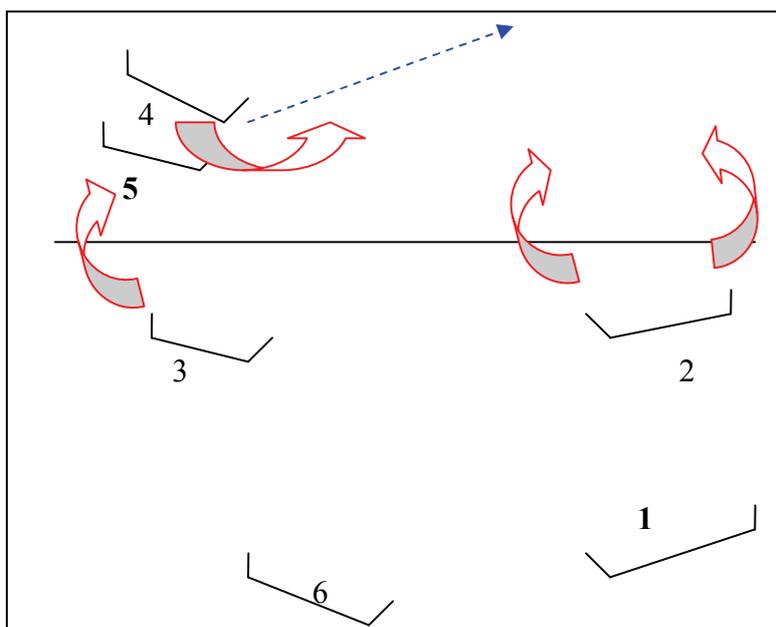


Schéma 5



Par extension de l'interprétation du règlement, la pénétration n'est pas uniquement un passage de zone avant, mais le dépassement par le passeur arrière de son avant respectif (ex : poste1/poste2 ; poste6/poste3 ; poste5/poste4), tous les deux peuvent se placer dans la zone d'attaque, voir schéma 6 (ex. de pénétration avec 4 joueurs en réception).

Schéma 6.

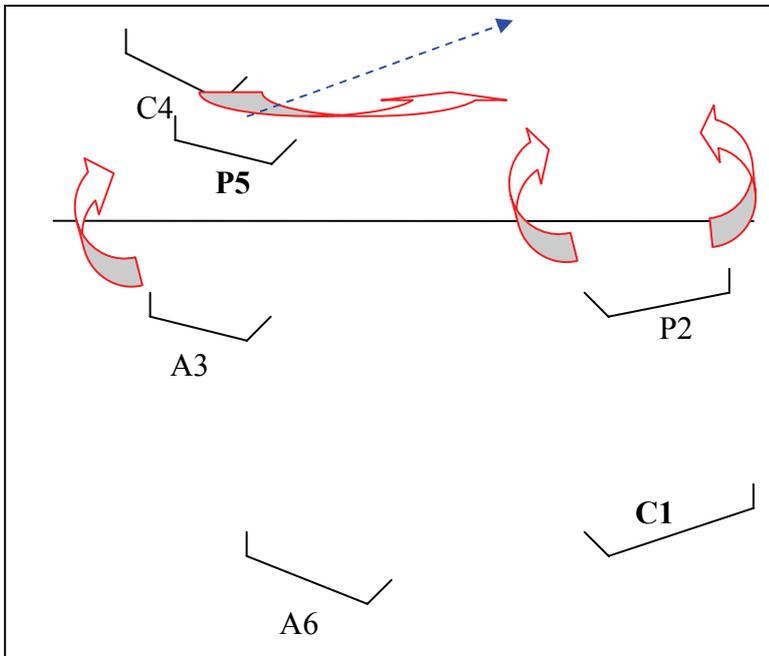


2) Permutations des joueurs.

Elles s'effectuent également dès la frappe du ballon au service sur :

- réception du service adverse, (schéma 7 et 8)

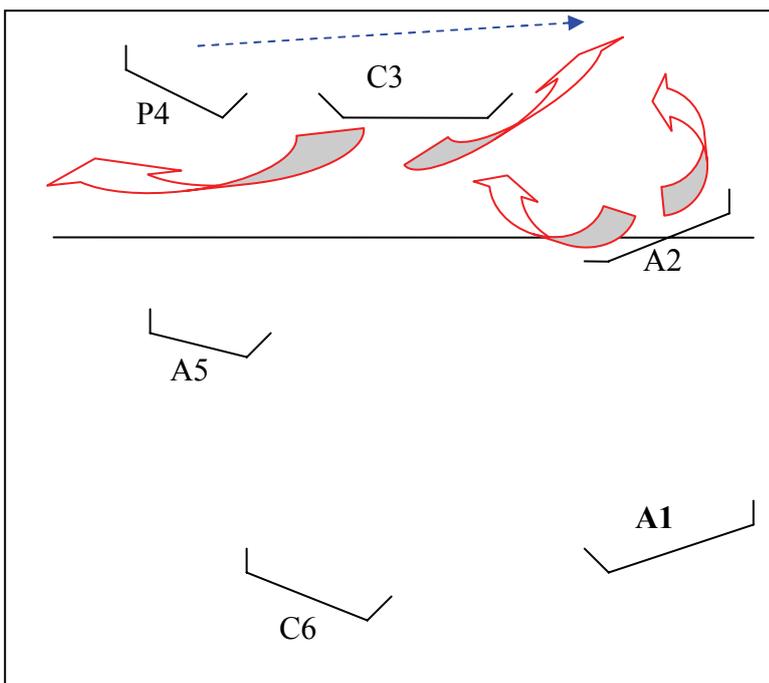
Schéma 7



Système 4X2
4 Attaquants
2 Passeurs

A : Attaquant de Pointe
C : Attaquant sur balle rapide
P : Passeur

Schéma 8

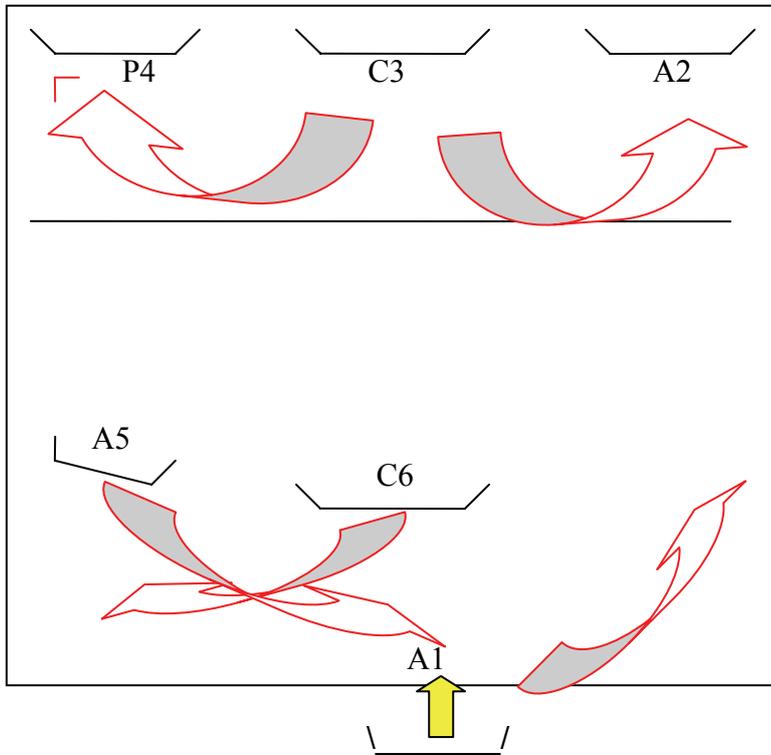


Système 5X1
5 Attaquants
1 Passeur

A : Attaquant de Pointe
C : Attaquant sur balle rapide
P : Passeur

- son propre service (schéma 9)

Schéma 9

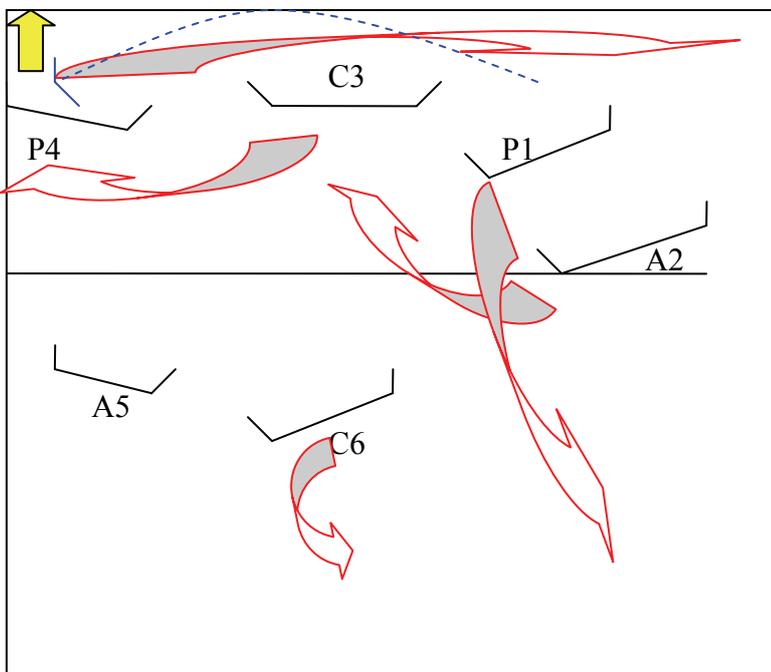


A : Attaquant de Pointe
 C : Attaquant sur balle rapide
 P : Passeur

et en jeu

- sur l'organisation offensive et le soutien,
- au début de l'organisation défensive dès le renvois de la balle chez l'adversaire (schéma 10)

Schéma 10



A : Attaquant de Pointe
 C : Attaquant sur balle rapide
 P : Passeur

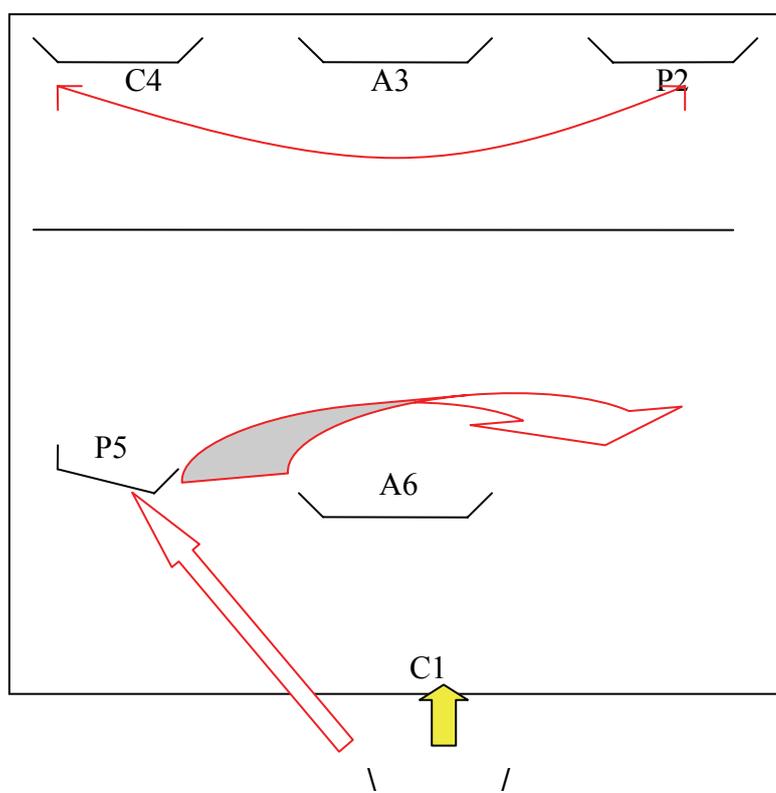
Selon les intentions suivantes.

a) Permutations des joueurs avant.

Elles sont effectuées pour que :

- Les joueurs se placent au poste le plus favorable à leur attaque ou au développement des combinaisons offensives (schéma 7,8,9).
- Le passeur se place au poste le plus favorable à la distribution des passes vers les attaquants (schéma 7,8,9).
- Les joueurs qui sont les meilleurs contreurs se placent devant les attaquants adverses les plus dangereux (schéma 11) considérant que le passeur est le moins efficace au contre.

Schéma 11



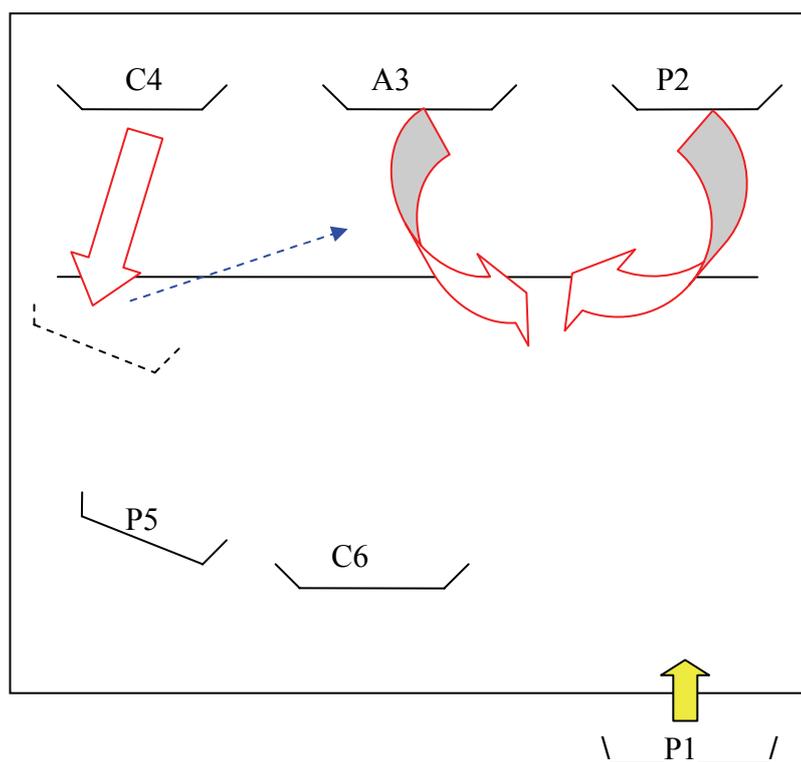
A : Attaquant de Pointe
C : Attaquant sur balle rapide
P : Passeur

Elles visent donc à utiliser au mieux les possibilités des joueurs et d'adapter la tactique au jeu de l'adversaire. En ce qui concerne l'attaque, le choix du poste peut se faire par rapport :

- aux possibilités de formes d'attaques des attaquants, par exemple, pour les attaques rapides sur passes courtes en 3 ou en 2 et pour les attaques en puissance en poste 4, sur passes plus hautes à l'aile.
- Au bras d'attaque, en 4 pour un droitier, et en 2 pour un gaucher.

Toutefois, si des attaquants adverses sont particulièrement dangereux aux postes 4 et 3, on doit donner priorité au contre en plaçant le meilleur contreur en 3 par exemple afin qu'il puisse neutraliser ces joueurs ; à un haut niveau de jeu, il est possible de prévoir un schéma tactique de relance qui permet aux attaquants de réintégrer leur poste privilégié à l'attaque (schéma 12). Dans ce cas, on retrouve soit un passeur, soit un attaquant sur balle rapide en position d'ailier opposé au contre (en poste 4) qui sont en principe des joueurs plus mobiles, donc bon défenseurs, qui renforcent alors la petite diagonale (axe d'attaque) et qui peuvent intervenir sur les feintes intérieur de l'attaquant adverse (schéma 12).

Schéma 12



A : Attaquant de Pointe
 C : Attaquant sur balle rapide
 P : Passeur

On parvient rarement à une composition idéale d'équipe qui puisse répondre à toutes les éventualités, et il faut donc faire des choix et donner des priorités en fonction du potentiel adverse, en attaque ou en défense.

b) Permutation des joueurs arrière

Elles sont effectuées pour obtenir :

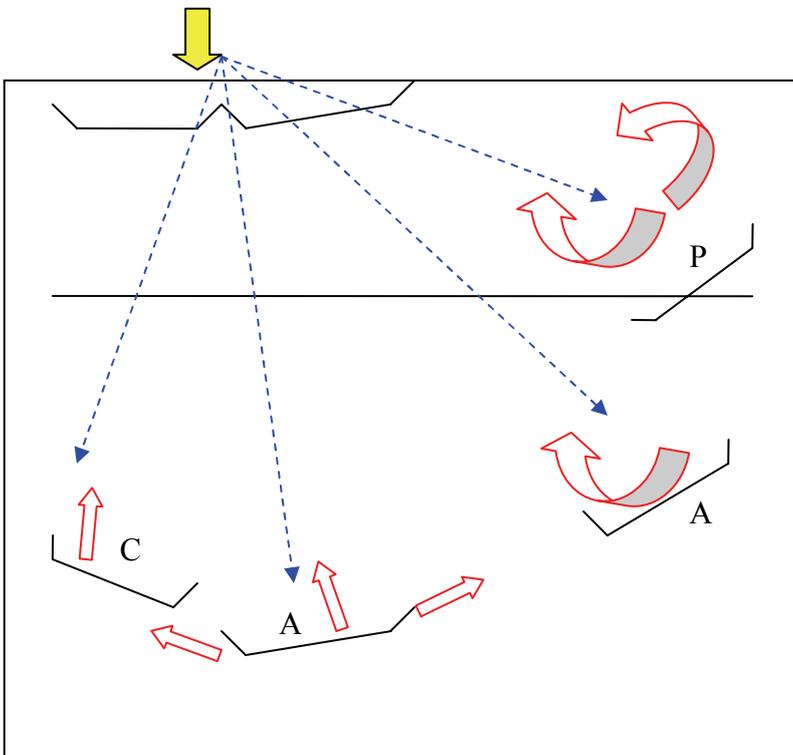
- une meilleure efficacité en défense
- une meilleure relance.

En ce qui concerne la défense, selon le système de jeu utilisé par une équipe, les joueurs les plus mobiles et agiles se placent aux postes les plus sollicités en défense arrière ; exemple aux postes 1 et 5 dans le cas d'une défense en arc de cercle (2X4) sans couverture systématique du contre ; en effet ces joueurs se trouvent situés,

- à l'ouverture intérieure du contre, sur la diagonale d'attaque adverse,
- à l'ouverture extérieure du contre, sur la ligne d'attaque adverse,

et doivent pouvoir intervenir sur des smashes puissants, ou des feintes placées derrière le contre, ou des smashes amortis vers le centre du terrain. (Schéma 13)

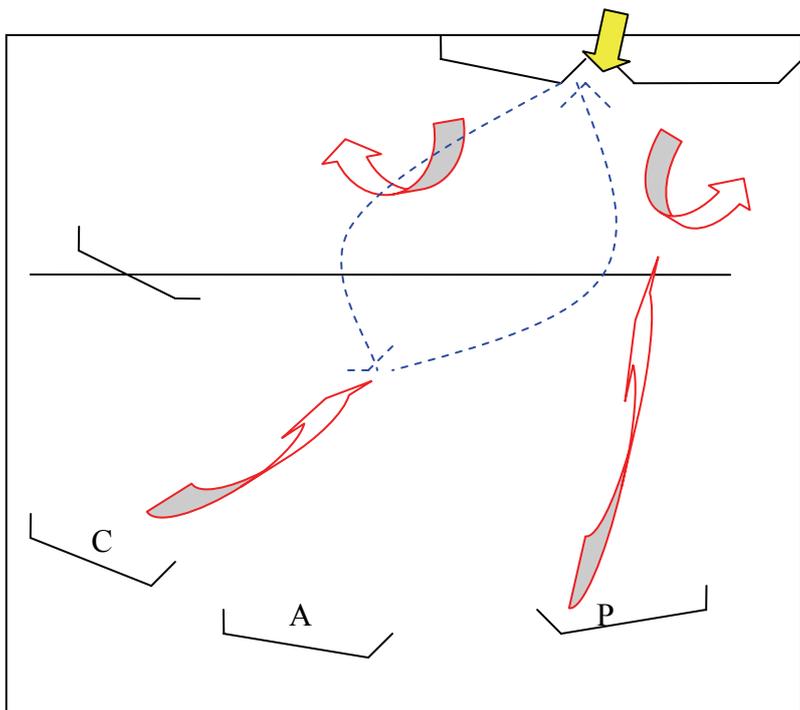
Schéma 13



A : Attaquant de Pointe
C : Attaquant sur balle rapide
P : Passeur

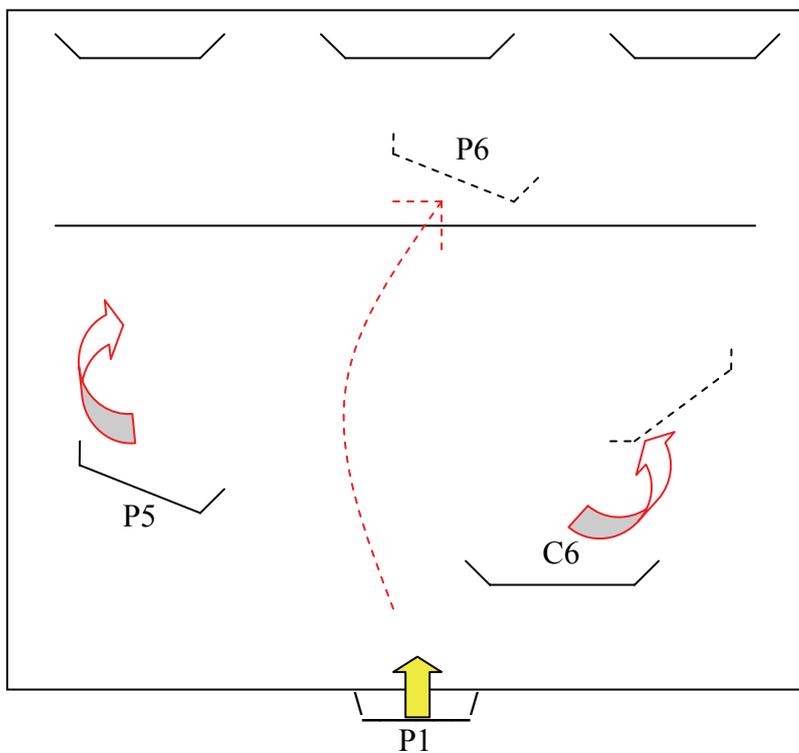
Pour favoriser la relance, le passeur occupe, soit le poste 1 dans le cas d'une défense (schéma 14), soit le poste 6 avancé derrière le contre, dans le cas d'un doublage systématique du contre (schéma 15), ce qui permet de réduire son temps déplacement vers le filet pour la relance offensive, ou encore, en poste 6 reculé quand le passeur est un excellent défenseur, et possède un déplacement rapide.

Schéma 14



A : Attaquant de Pointe
C : Attaquant sur balle rapide
P : Passeur

Schéma 15



A : Attaquant de Pointe
C : Attaquant sur balle rapide
P : Passeur

CONCLUSION

Ces adaptations permanentes au jeu adverse, montrent qu'une formation universelle du joueur ne doit pas être écartée, même si l'évolution s'est faite de l'universalisme vers la spécialisation dans le but d'une meilleure efficacité des joueurs et de l'équipe.

Le problème du moment de la spécialisation a suscité de longues discussions dans tous les pays, et il en est ressorti une quasi unanimité sur le fait que la spécialisation devait être fondée sur une formation universelle solide et ne devait que renforcer les points fort du joueur, lui donnant ainsi une maîtrise plus grande à certains postes et certains rôles.

Une spécialisation trop précoce ne fait que provoquer des phénomènes négatifs : manque de polyvalence technique, de variabilité tactique et ne ferait que freiner et limiter respectivement la progression et l'efficacité du joueur au sein d'une équipe. Pour le « libéro » un entraînement renforcé en défense viendra inévitablement compléter la formation du joueur.

C'est une donnée qu'il faut avoir présente à l'esprit dans la formation de jeunes joueurs. Le fait de céder à l'envie des jeunes de calquer le jeu des adultes de plus haut niveau, en s'attribuant certaines fonctions dans l'équipe, de les laisser permuter pour occuper un poste préférentiel (choix effectué pour masquer leurs faiblesses et non pour utiliser leurs points forts) correspond à mettre un frein à leur progression continue, à réduire leur potentiel technique et tactique, donc à limiter le répertoire indispensable pour résoudre les diverses situations de jeu, et à offrir aux adversaires des faiblesses, des carences qu'ils pourraient exploiter.

THEORIE DE JEU BASE SUR L'UNIVERSALISME

INTRODUCTION

L'universalisme est une conception de jeu caractérisée par l'attribution de rôles en fonction des postes occupés par les joueurs sur le terrain à chaque rotation. (Exemple, le joueur se trouvant au poste 3 aura le rôle de passeur et les joueurs des postes 4 et 2 auront le rôle d'attaquant).

Cependant la notion de système de jeu existe, il définit les formes d'organisation d'équipe, et les critères d'action permettant aux joueurs de se comporter de la même façon dans les différentes situations de jeu : réception, attaque, défense, soutien, introduisant ainsi les notions de circulation tactique, de schémas tactiques, et de combinaisons tactiques.

A) – CIRCULATION TACTIQUE

1) Occupation du terrain

a) En réception de service : elle évolue selon le niveau des pratiquants ; lorsque les techniques fondamentales sont peu maîtrisées, la disposition la moins contraignante pour le réceptionneur est le 6X0 (fig.1), son intention étant alors de diriger son renvoi vers la zone avant. Quatre joueurs : 4,6,3,2 sont placés en arc de cercle à environ 4 à 5m du filet, orienté vers le serveur adverse et les joueurs 5 et 1 prennent en charge le fond du terrain.

Lorsque le niveau technique est meilleur, (appréciation de trajectoire plus rapide, donc anticipation, déplacement, orientation, équilibre et action de la balle facilités) l'équipe peut s'organiser en 5X1 (fig.2 et 2bis) :

- 5 réceptionneurs disposés en « W » et 1 joueur avant placé près du filet qui ne réceptionne pas, et, est ainsi disponible pour son rôle de passeur. Les réceptionneurs vont devoir rediriger leur renvoi vers ce joueur.

Fig.1

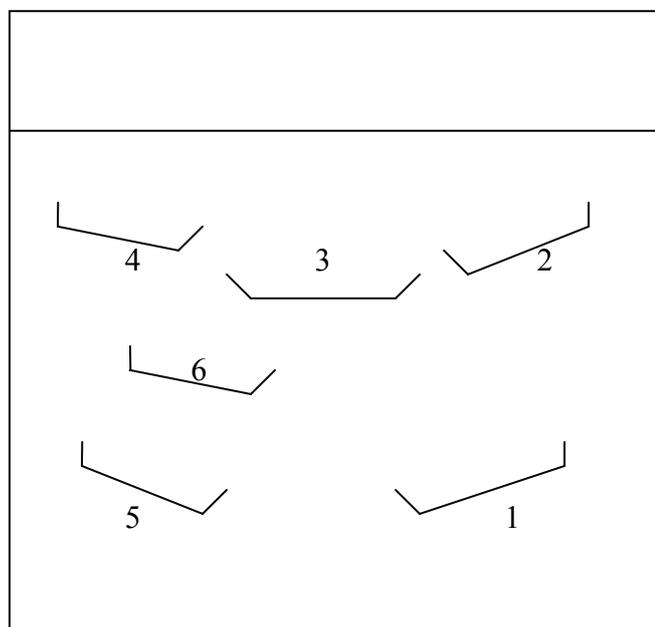


Fig.2

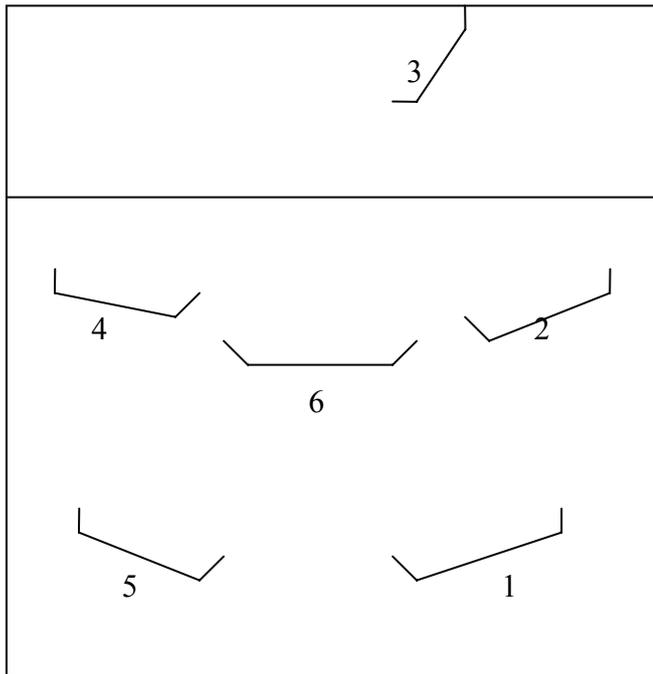
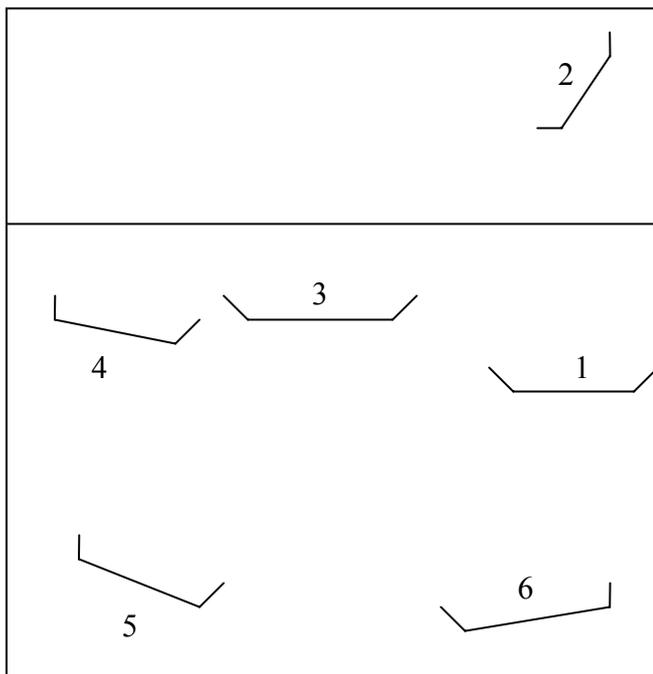


Fig. 2 Bis



b) en défense : au départ de l'organisation offensive adverse et devant d'éventuelles attaques smashées, la défense s'organise avec une formation possible de contre individuel ou collectif devant l'attaquant adverse (fig.3) : les avants près du filet, les arrières en fond de terrain à environs à 8m. Quand le niveau de jeu ne permet pas le développement d'attaques smashées, la défense s'organise en 2 ligne défensives concentriques et orientées vers le joueur adverse en possession du ballon, l'une formée par les trois avants, l'autre par les trois arrières (fig.4) : les joueurs 4,3,2 responsables de la zone avant à environs 4m du filet et les joueurs 5,6,1 en fond de terrain.

Fig. 3

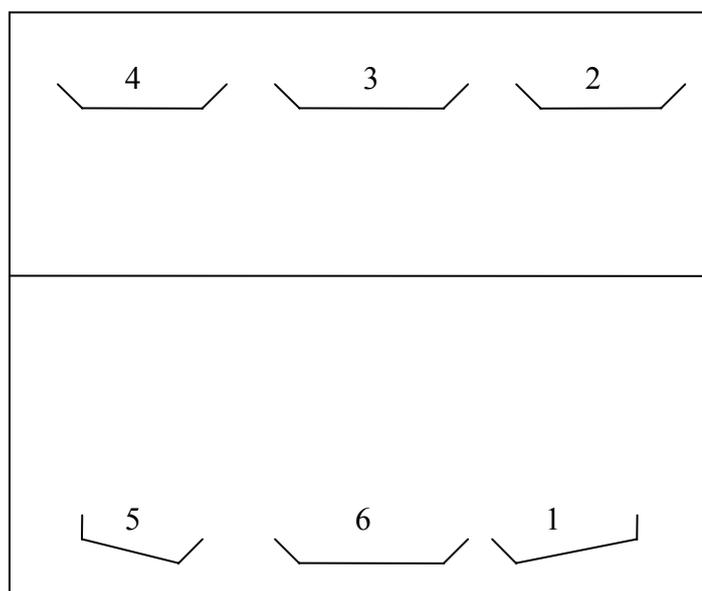
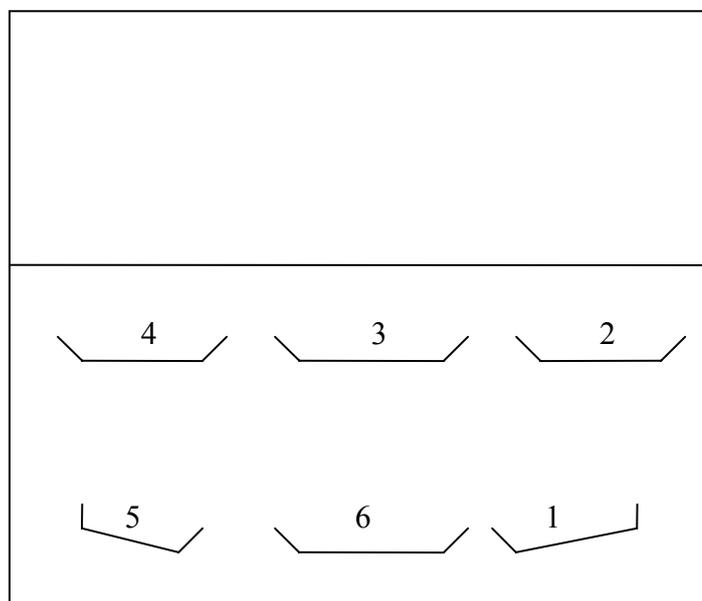


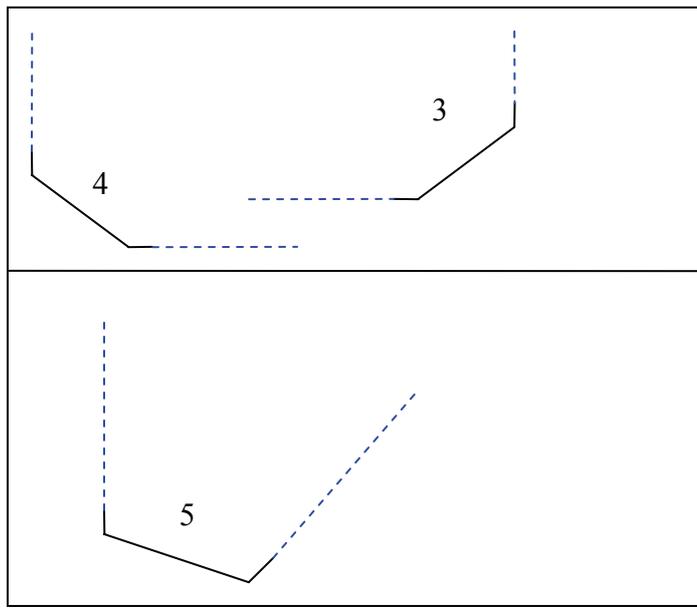
Fig. 4



2) Circulation des joueurs et du ballon

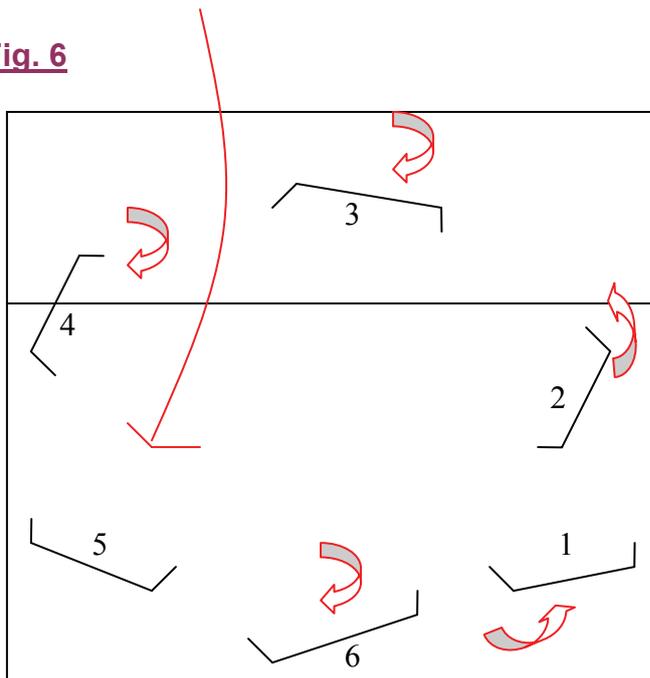
L'intention du joueur doit être d'ouvrir le jeu et de faire progresser le ballon vers le filet, pour faciliter le renvoi chez l'adversaire ; la circulation du ballon et des joueurs doit permettre de toujours renvoyer dans son champs visuel, donc le receveur s'orientera vers la zone du passeur, et le passeur vers les zones d'attaque, pour effectuer des réceptions et des passes d'attaque hautes, (fig.5).

Fig. 5



a) Dès le service adverse effectué, la circulation des joueurs est liée à la détermination du receveur et des non receveurs faites à partir de la perception de la trajectoire du service (direction, longueur) ; dès lors, le joueur sollicité par le service adverse, donc receveur, va s'organiser, en se déplaçant vers le point de chute du ballon, et en s'orientant vers la zone de retour pour récupérer ce ballon et le diriger vers la zone des avants (en 6X0) ou vers le passeur avant au filet (en 5X1) ; en se plaçant à distance et orienté vers lui ; le but du soutien étant la récupération du ballon mal réceptionné (fig. 6).

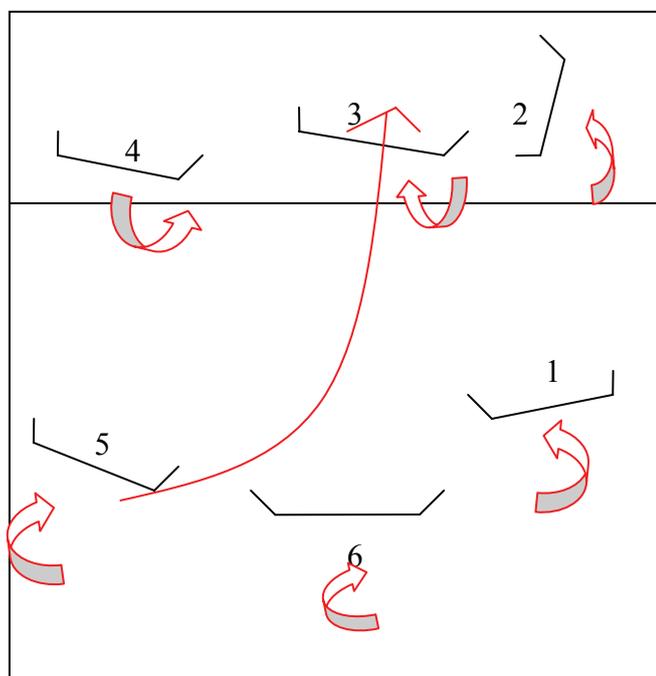
Fig. 6



b) Pendant la construction offensive (fig. 7),

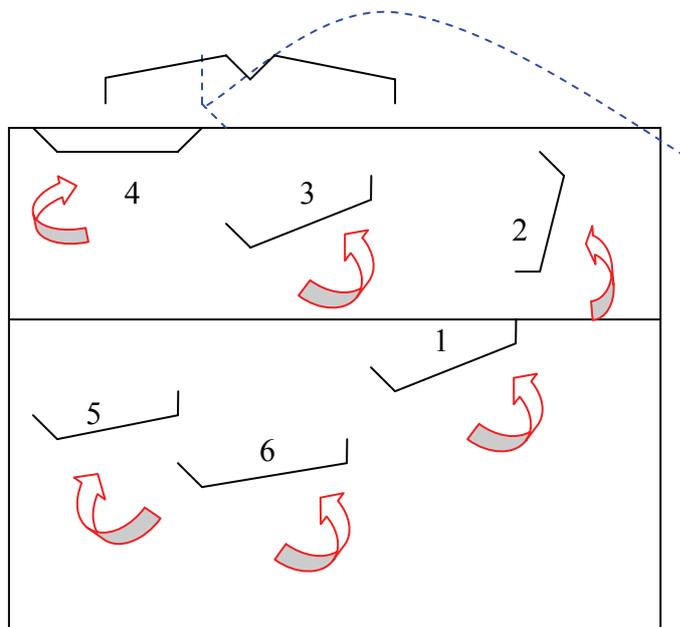
- Le passeur orienté vers le récepteur, va se déplacer vers le ballon en s'orientant vers ses attaquants potentiels, pour solliciter celui qui remplit les meilleures conditions d'attaque.
- Les avants non concernés par la passe, se préparent à l'attaque, en se reculant du filet et en s'orientant vers le passeur et le terrain adverse pour avoir une bonne vision du jeu.
- Les arrières préparent le soutien d'attaque, ils peuvent intervenir en 2^{ème} ou en 3^{ème} touche de balle, dans le cas d'actions imprécises des joueurs concernés par le ballon. Ils vont donc s'orienter et progresser vers le passeur, puis vers l'attaquant.

Fig. 7



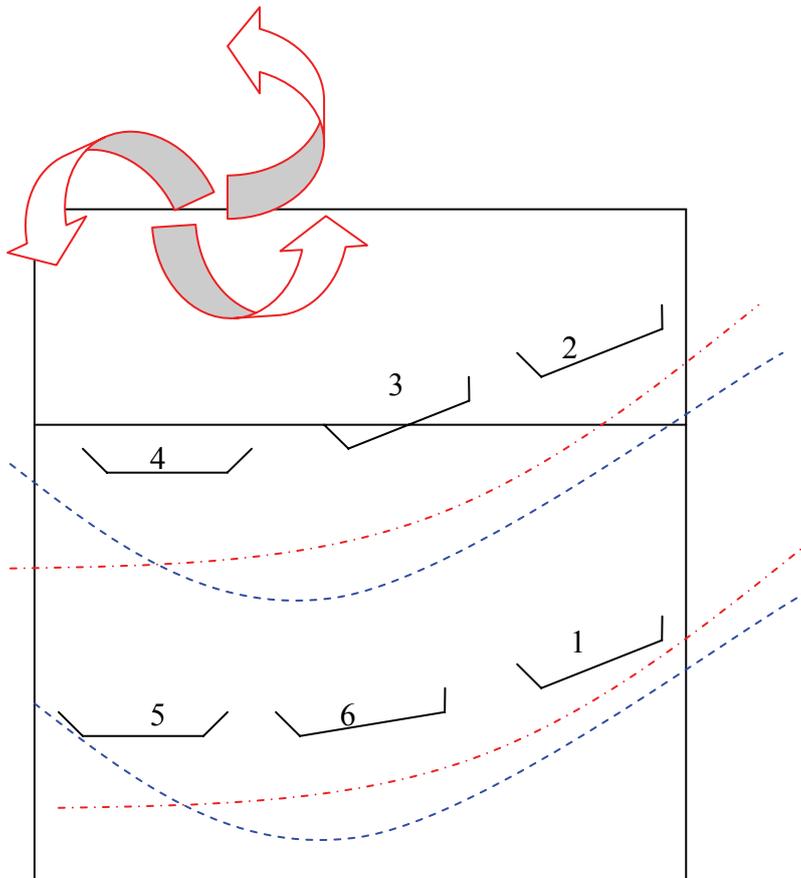
c) dans la phase d'attaque effective (fig. 8), quand la balle quitte derrière les mains du passeur, l'attaquant engage sa course d'élan pour prendre son impulsion derrière la balle et la frapper au dessus du filet, et, simultanément les 5 autres joueurs organisent le soutien derrière l'attaquant face au contre adverse. On peut alors dire que le dernier temps du soutien d'attaque est la 1^{ère} organisation défensive sur retour direct du contre adverse. Les deux joueurs, avant et arrière, les plus proche de l'attaquant forment un premier rideau défensif près de l'attaquant, les trois autres, un deuxième rideau un peu plus éloigné ; tous sont orientés vers l'attaquant et le contre adverse et répartis selon les axes possibles de renvoi du contre.

Fig. 8



d) Dès que la balle a franchi le contre et arrive dans le camp adverse, l'équipe va alors s'organiser en défense. Les arrières reculent en s'orientant vers le défenseur adverse et, selon le potentiel offensif adverse, les avants préparent un éventuel conte en s'approchant du filet (fig. 3), ou s'orientent de la même façon que les arrières, derrière les 3 mètres, formant ainsi, avec les arrières deux arcs de cercle concentriques dont le centre est le joueur adverse possédant le ballon (fig. 4 et 9). Les arrière doivent éviter de s'aligner avec les avants afin d'avoir une bonne perception du jeu adverse.

Fig. 9



Dans le cas d'une défense avec contre, dès que les informations sur la forme d'attaque adverse sont prises, le joueur avant non concerné par le contre (à l'opposé de l'attaquant adverse) va devoir reculer pour compléter l'arc de cercle défensif formé par les arrières derrière le contre ; Dans le cas où l'organisation offensive adverse ne peut déboucher sur une attaque smashée, et dès que cette information peut être prise, les avants doivent se reculer du filet (le contre étant inutile) pour défendre la zone avant du terrain en s'orientant vers le joueur adverse susceptible de renvoyer la balle (Fig. 4 ou 2 et 2 bis). Dans le cas inverse, le contre est nécessaire, il formera la défense haute, les autres joueurs formeront la défense basse.

1/ organisation défensive sur l'attaque à l'aile (poste 4 ou 2). Le contre sera formé du joueur central 3 et de l'ailier faisant face à l'attaquant (4 ou 2), l'arc de cercle défensif sera formé des 3 joueurs arrières (1.6.5) et du joueur avant non l'arc de cercle défensif les arrières 1 et 5 se placent aux ouvertures intérieure et extérieure du contre, ils défendent la ligne et la grande diagonale ; l'arrière 6 se place sur l'ouverture interne entre les deux contreurs, ou à égale distance des joueurs 1 et 5 si le contre est bien homogène, il défend la petite diagonale (fig. 11). Dans cette organisation tactique, si le défenseur situé derrière le contre (fig. 12, joueur 5) perçoit chez l'attaquant adverse une intention de feinter (placer la balle juste derrière le contre) il va pouvoir anticiper et s'avancer près du contre ; en conséquence pour le joueur arrière centrale 6, doit compenser et se déplacer vers le poste 5 pour défendre une éventuelle attaque placée en fond de terrain à ce poste (l'attaquant adverse ayant pu voir le défenseur 5 s'avancer) (Fig. 12).

Si le joueur central 3 ne contre pas une attaque aux ailes, il est responsable des balles feintées dans la zone avant derrière le contre (Fig. 11).

Fig. 11

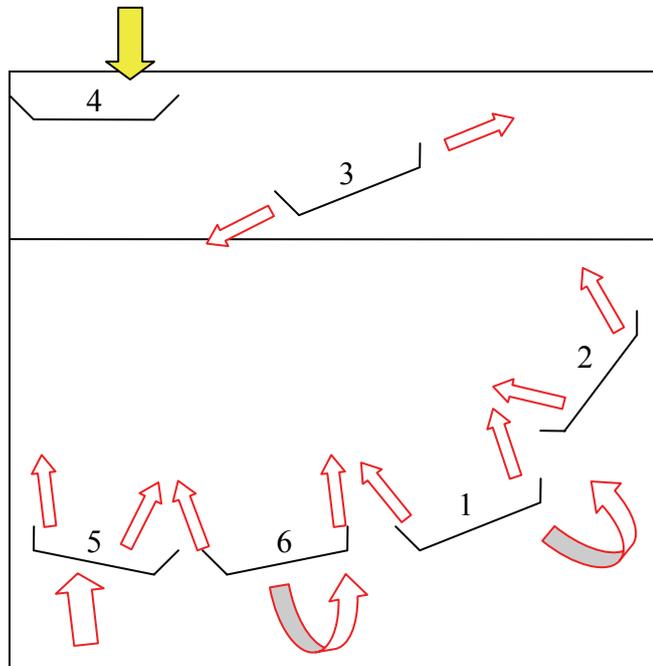
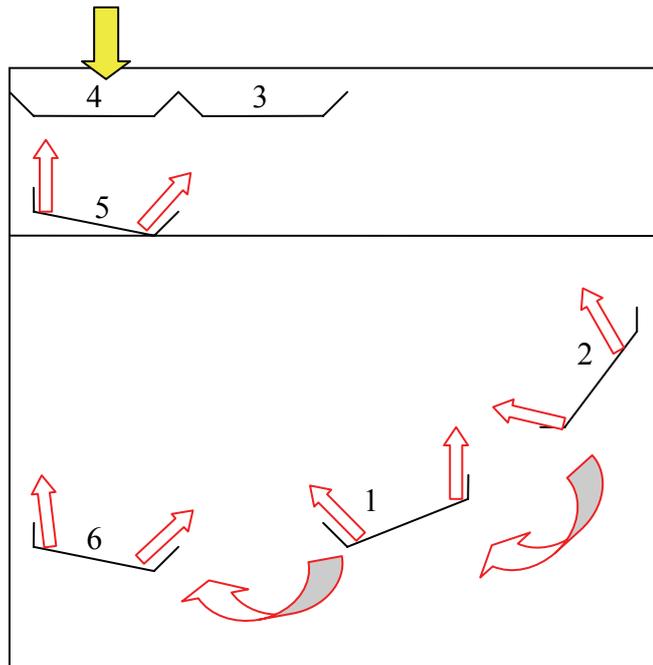


Fig. 12



2/ Organisation défensive sur attaque au centre (poste 3) : Dans le cas d'un contre individuel par le joueur central 3, (fig. 17) les avants 4 et 2 se placent sur les petites diagonales, couvrant ainsi la zone avant, et pour chacun l'espace allant du milieu de cette zone jusqu'à la ligne latérale ; la zone vulnérable étant alors celle située juste derrière le contre. Les arrières 5 et 1 se placent sur les grandes diagonales couvrant ainsi les zones d'angles arrière jusqu'aux 3 mètres. L'arrière central 6, couvre le fond du terrain ; les zones vulnérables sont le centre et les angles du terrain.

Dans le cas d'un contre à 2 joueurs, (fig. 18) il est le plus souvent formé par le central 3, et l'ailier faisant face au passeur adverse, donc le 4. Les joueurs, avant 2 et arrière 5, se placent aux ouvertures de contre sur la petite diagonale, couvrant ainsi la zone avant, et les arrières 6 et 1, sur les grandes diagonales ; la zone vulnérable étant l'axe central du terrain. Si le contre n'est pas homogène, le 6 doit se décaler vers l'ouverture entre les deux contreurs.

Fig. 17

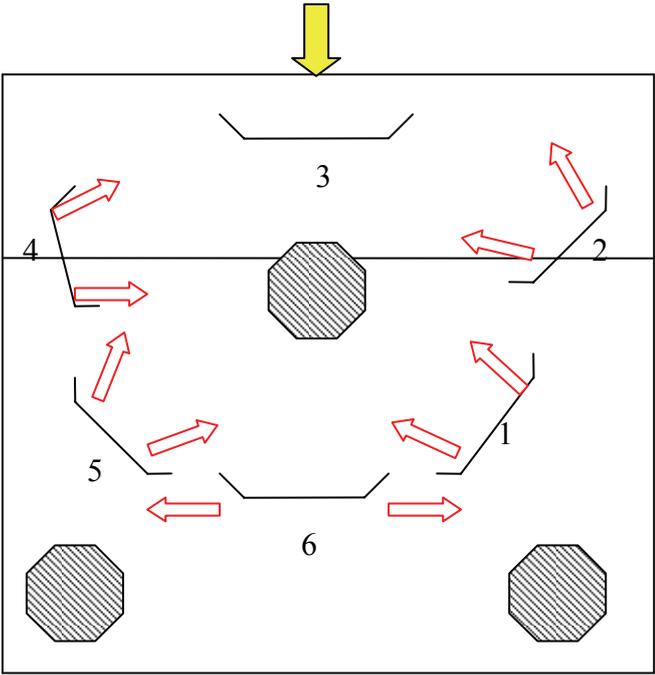
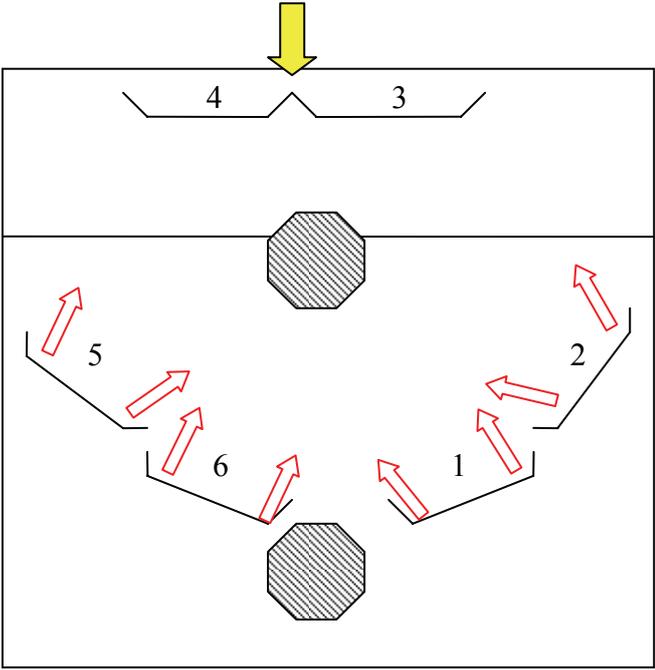


Fig. 18



e) Dès que la balle franchit le filet et le contre, les joueurs en défense basse tentent de la récupérer, pour organiser une contre attaque ou une relance ? A partir d'une défense sans contre, on retrouve une situation analogue à celle de réception de service (fig. 13).

Dans le cas d'une défense avec contre, les contreurs dès la reprise du contact au sol, s'orientent vers le défenseur pour prendre les informations sur la qualité de la défense (orientation de la trajectoire de la balle défendue), pouvoir se replacer et s'inscrire dans la relance (fig. 14). Selon la direction de la trajectoire du ballon défendu, les joueurs vont de déterminer en passeur ou attaquant ou soutien vers le joueur en possession du ballon, comme on l'a vu ors de l'organisation à partir de la réception de service.

Fig. 13

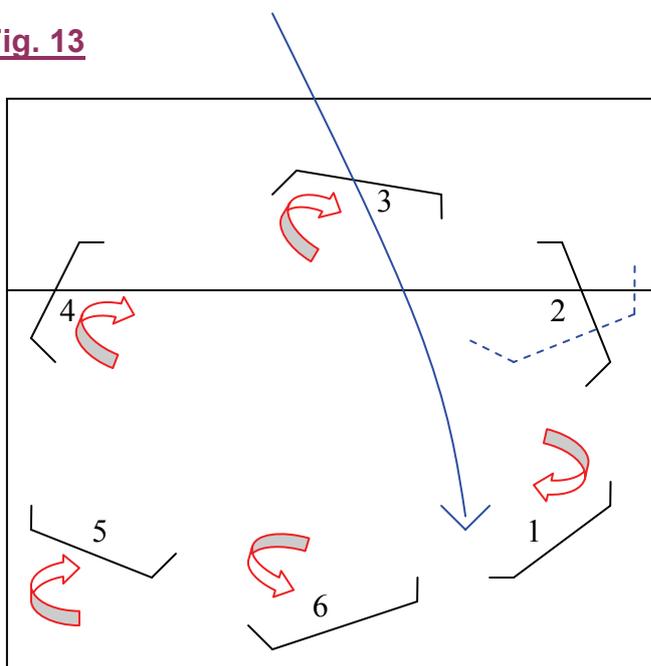
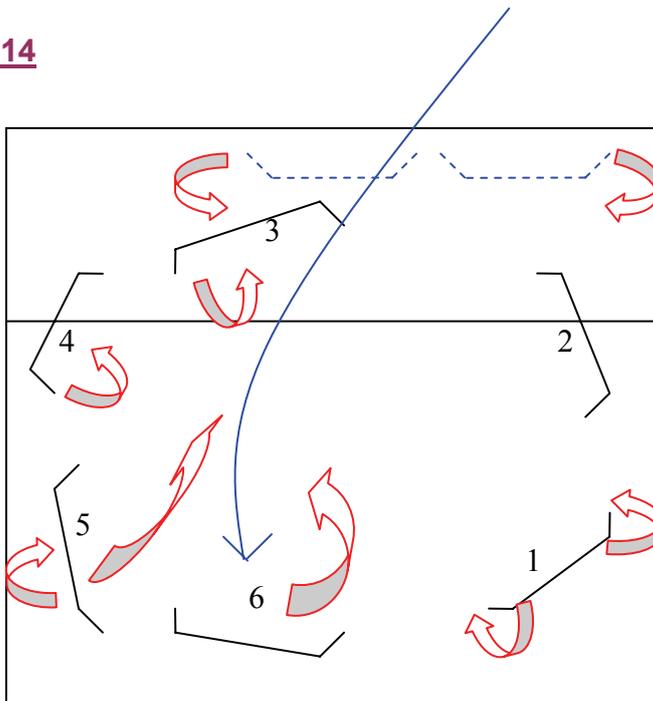


Fig. 14



B) – SCHEMAS TACTIQUES.

- a) A partir d'un retour orienté vers le poste 3, il y a deux possibilités d'attaque aux ailes, une sur passe avant, une autre sur passe arrière.
- b) A partir d'un retour orienté vers le poste 2, il y a trois possibilités d'attaque sur passe avant :
 - près du passeur ou au centre pour l'attaquant au poste 3
 - à l'autre aile pour l'attaquant en poste 4 (fig. 16) ;

Une autre possibilité sur passe arrière pour l'attaquant en 3 peut être envisagée, si le retour fait avancer le passeur en 2 vers le centre et que l'attaquant 3 se décale en arrière du passeur (fig. 16 bis).

Si le retour orienté sur le poste 2 ou le poste 4 est haut et près du filet, il y a possibilité d'attaque en deuxième main, si l'ailier concerné a pu analyser cette trajectoire suffisamment tôt et a pu s'y préparer (recul du filet et ouverture de la ligne d'épaule).

- c) A partir d'un retour orienté en zone arrière, les trois avants doivent alors se placer au mieux par rapport à ce joueur arrière, pour pouvoir éventuellement attaquer (fig. 15).

Fig. 15

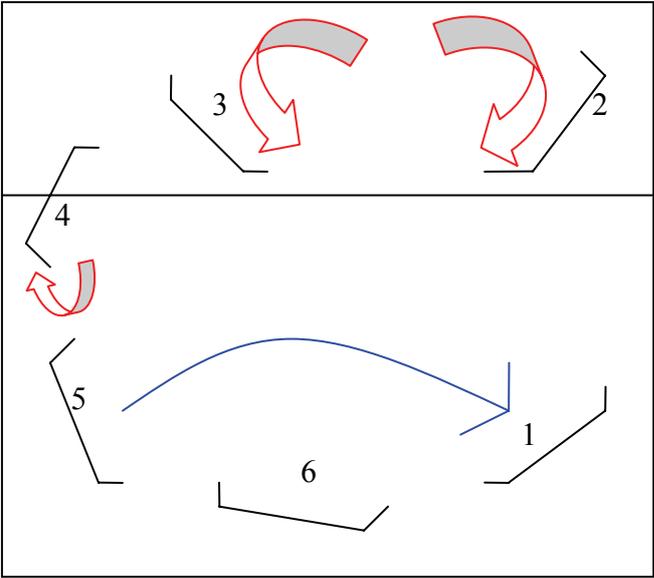
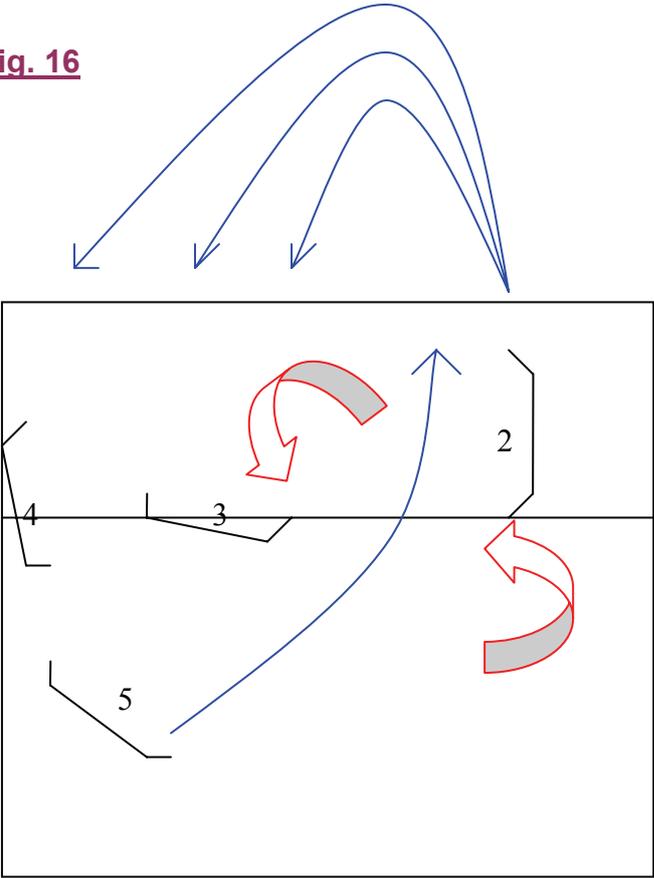


Fig. 16



CONCLUSION

Cet enchaînement de mouvements collectifs est la conséquence d'une succession de placements, de déplacements et de remplacement des 6 joueurs, effectués selon les mêmes critères d'action et exprime l'organisation collective ou système de jeu.

Cela nécessite des prises d'informations à l'intérieur de différents types de relations :

- joueur/ballon : appréciation de trajectoires, calculs optico moteurs (rapport espace-temps), placement, équilibre, technique d'intervention.
- Joueur/partenaire : prise d'information au niveau de son organisation, traduisant ses intentions tactiques, ceci impliquant nécessairement la notion de décentralisation par rapport au ballon.
- joueur/adversaire : observation tactique adverse pour pouvoir déséquilibrer en sa faveur le rapport des forces mises en présence lors d'un match.

THEORIE DU JEU DE BASE SUR LA SPECIALISATION

INTRODUCTION

1) Quelques remarques sur les notions de rôles et de tâches des joueurs :

- Dans une conception de jeu basée sur l'universalisme, le rôle des joueurs au sein de l'équipe dépend de la place ou poste occupé sur le terrain à chaque rotation.
- Inversement, dans une conception de jeu basée sur la spécialisation, chacun des joueurs dont le rôle au sein de l'équipe sera défini au préalable, occupera un poste déterminé en zone avant et en zone arrière, en fonction du rôle et des tâches qu'il aura à accomplir dans le système de jeu. Ceci pour utiliser au mieux les possibilités de chaque joueur et obtenir la meilleure efficacité possible pour l'équipe.

Cependant, quelque soit le rôle du joueur au sein de l'équipe, et que l'on soit dans une conception universaliste ou de spécialisation, les différentes tâches des joueurs sont en étroite liaison les unes avec les autres. Pour chacun des joueurs il y a enchaînement de tâches ; un même joueur peut être successivement selon niveau de jeu, réceptionneur ou soutien de réception, attaquant, contreur, etc... A chaque nouvelle situation liée à la circulation de la balle, le joueur quelque soit son rôle a une nouvelle tâche à accomplir et doit donc envisager sa tâche future dès l'accomplissement de la précédente (problème de décentration par rapport au ballon). Donc à aucun moment le joueur ne peut avoir une attitude de spectateur, mais une attitude prospective.

L'efficacité de l'équipe dépend de la réussite des actions coordonnées et successives de chacun de joueurs. Par conséquent, chaque joueur doit avoir conscience que la réalisation d'une action dépend de la qualité de l'action précédente et va directement influencer l'action suivante :

Exemple : la tâche du passeur sera facilitée par une bonne réception et un bon placement et engagement des attaquants par rapport à lui, et la qualité de la passe aura une incidence sur l'efficacité de l'attaquant.

2) Tout cela met en évidence la nécessité d'être :

- décentré par rapport au ballon
- concentré sur le déroulement de la situation, de façon à analyser celle-ci et pouvoir s'y adapter immédiatement ; les joueurs peuvent se trouver dans deux types de situation à tout moment de la circulation de la balle au sein de l'équipe :

En situation maximale

Le jeu peut se dérouler selon la circulation tactique prévue, avec toutes les possibilités offensives possibles.

En situation minimale

A la suite d'une action non maîtrisée, la circulation tactique prévue ne peut plus être appliquée et les tâches des joueurs peuvent se trouver modifiées pour faire face à cette situation imprévue.

Exemple : quand la réception n'arrive pas dans la zone du passeur, un autre joueur qui était en soutien, doit alors faire le relais en exécutant la passe d'attaque, et le passeur était dans un premier temps engagé vers le filet, doit se replacer en poste arrière s'il était en pénétration, ou se reculer du filet devenant attaquant potentiel s'il était joueur avant.

- 3) Les Joueurs doivent donc être capable de saisir les informations pour analyser les situations et pouvoir s'adapter à toutes situations imprévues ; cela implique d'une part, une disponibilité permanente qui se traduit par une attitude prospective, et d'autre part, la connaissance du système de jeu de l'équipe, que l'on peut définir comme étant :
- la structure de l'équipe, ou disposition des joueurs selon leurs rôles
 - o 4X2 : 4 attaquants et 2 passeurs (en opposition)
 - o 5X1 : 5 attaquants et 1 passeur directeur de jeu
 - et l'ensemble des relations et des communications ou langage commun, qui permet à chaque joueur de se comporter de façon semblable dans une même situation.

Nous étudierons donc :

- la circulation tactique des joueurs dans chaque situation de jeu.
- Les schémas et combinaison tactiques qui seront déployés pendant le jeu.

A) – CIRCULATION TACTIQUE DES JOUEURS.

Cette étude sera faite dans les phrases successives du jeu :

- Réception.
- Transmission ou passe d'attaque.
- Attaque.
- Défense.
- Relance ou contre attaque.

1) Réception de service

a) Occupation du terrain.

Elle varie selon la structure de l'équipe, le niveau technico-tactique des joueurs, et les schémas tactiques envisagés.

4X2 : Utilisation du passeur AR, pour augmenter le potentiel offensif. Permet une permutation sur services adverses. A5, A2 = prioritaires en réception, avec P4.

5X1 : Passeur avant (quand le passeur est AR, voir système 4X2). Le passeur et les attaquants se placent en fonction, de leur position de formation, des tâches à accomplir, et des postes qu'ils occuperont lors de l'organisation de l'attaque.

b) Circulation des joueurs

Au moment du service adverse, les joueurs réceptionneurs prennent une attitude pré dynamique, qui traduit le mental des joueurs (vouloir prendre l'avantage sur le serveur, ne pas se sentir dominer par celui-ci), et qui leur permettra d'intervenir au plus vite sur la balle, en se plaçant au point de chute présumé du ballon le plus tôt possible. Pour cela ils doivent observer l'orientation du bras du serveur, le type de service utilisé (nécessité de placer le 3^{ème} joueur en réception, sur service smashé adverse), et dès la frappe, la trajectoire du ballon. La détermination du réceptionneur se fait à partir de la perception de cette trajectoire, et si possible dans son premier tiers. Dès cet instant il y aura différenciation des tâches :

- réceptionneur / orientation vers le passeur

- non réceptionneur / soutien, placement ou engagement pour l'attaque (placement de l'attaquant AR aux 3m, en poste 1 ou 6).

Si une pénétration du passeur de la ligne arrière vers la zone avant est envisagée, elle s'effectue dès la frappe du service, le passeur allant se placer à l'endroit qui permettra le développement du schéma tactique prévu.

2) Phase de transmission ou passe d'attaque.

Elle se détermine dès la phase de réception, pendant le temps de la trajectoire de balle du réceptionneur vers le passeur, ou vers un autre joueur (cas de mauvaise réception). Différentes observations sont effectuées à ce moment par les joueurs.

- a) Le passeur, après avoir perçu la trajectoire de la balle réceptionnée, observe :
- les déplacements et la disponibilité de ses attaquants,
 - la formation du contre adverse (fixation éventuelle, par un départ en courte de l'un de ses attaquants),

et va choisir d'orienter sa passe vers l'attaquant qui lui semble le mieux démarqué (choix tactique), engageant ensuite une action de soutien vers cet attaquant.

b) Les avants, après avoir perçu la trajectoire de la balle réceptionnée et le placement du passeur, vont se placer pour préparer leur éventuelle attaque et informer le passeur de leurs intentions (attaque rapide sur passe courte ou tendue, attaque sur passe ½ haute en 2^{ème} temps, ou haute à l'aile), ils vont coordonner leurs actions en fonction des possibilités du passeur. Dès que la passe est effectuée, une action de soutien s'organise vers le joueur sollicité.

c) Les arrières, amorcent une orientation vers le joueur qui va s'effectuer cette passe, soit dans une intention de soutien, soit pour une éventuelle attaque aux 3m.

En situation minimale, le joueur qui récupère la balle mal réceptionnée, va s'orienter vers l'avant le mieux situé par rapport à lui, pour lui adresser une passe attaquable. Il y a là, une réduction des combinaisons offensives possibles. Par rapport à ce joueur, les avants disponibles pour l'attaque, s'orientent en ouvrant leur ligne d'épaules par rapport au filet.

3) Phase d'attaque proprement dite.

Elle se définit par :

- l'action finale de l'attaquant qui reçoit la balle.
- L'organisation du soutien de ce joueur par ses partenaires.

L'attaquant observe la formation d'un contre adverse, le placement défensif pour déterminer la forme et l'axe de son attaque (choix tactique).

L'organisation du soutien se développe par rapport à la direction de l'attaque et l'orientation du contre adverse, pour pouvoir récupérer tous les renvois possibles du contre. Plus la balle est proche du filet, plus le soutien est proche de l'attaquant ; toutefois il est préférable de laisser un joueur plus reculé pour récupérer les balles renvoyées par le contre adverse en fond de terrain.

Ce soutien offensif n'est plus nécessaire, si l'attaquant est complètement démarqué (pas de contre), si le renvoi chez l'adversaire n'est pas smashé (suite à une

mauvaise construction). Dans ce cas le remplacement défensif va s'opérer plus tôt, dès le renvoi proprement dit.

4) La défense.

Se fait en deux temps.

a) Organisation pré défensive :

Déclenchée dès que les joueurs perçoivent que la balle franchit le contre adverse, elle se traduit par :

- un recul des arrières à leurs postes de défense (les permutations des arrières peuvent se faire pendant ce recul) de manière à avoir leur espace de jeu ou d'intervention devant eux ; ce recul doit s'effectuer avant la première intervention de l'adversaire sur le ballon ; pendant ce recul les joueurs observent l'organisation défensive de l'équipe adverse qui prédétermine la relance possible. Au plus haut niveau ce remplacement en défense se situe dans un premier temps à environ 5m du filet, afin d'être en mesure d'intervenir sur les attaques rapides ; ce recul se poursuit dans un 2^{ème} temps s'il s'avère que l'attaque s'effectuera de l'aile sur passe haute.
- simultanément à ce recul des arrières, les avants se placent près du filet, en effectuant éventuellement les permutations nécessaires, pour préparer le contre en fixant leur adversaire direct ; ils observent également le déroulement de la relance offensive.

b) Organisation défensive proprement dite !

Elle succède à la précédente et se déroule en fonction de la relance adverse.

Elle se traduit par :

- un déplacement des arrières s'orientant vers le joueur adverse possédant le ballon, en observant la trajectoire de balle, l'action du passeur et les déplacements des attaquants vers le filet ;
- la mise en place du système défensif : formation du contre et placement des autres joueurs par rapport à ce contre, en regard de l'attaque adverse.

Dès que la passe d'attaque est effectuée, les joueurs doivent observer l'attaquant concerné : la direction de sa course d'élan, son orientation, son bras au moment de l'armé de manière à déterminer la forme de l'attaque, et son axe, pour se placer à l'endroit présumé de la chute du ballon. Au plus haut niveau, il a été calculé que 3/10^{ème} de seconde s'écoulaient entre la frappe de la balle et son contact au sol ; or le temps réflexe de l'individu est de l'ordre de 3 à 5/10^{ème} de seconde, d'où la nécessité d'anticiper le placement en défense.

1- formation du contre, principes généraux

Dans un premier temps, les contreurs observent l'organisation adverse :

- déplacement, orientation et action du passeur,
- déplacements des attaquants.

Au haut niveau, les contreurs ailiers sont rapprochés du centre, pour faire face à toutes combinaisons d'attaques rapides au centre du filet, pour lesquelles ils seront amenés à changer d'attaquant (1a) ou, de place et d'attaquant dans la combinaison dites « croix » (1b), dans cette même combinaison on peut développer un « surpassement » : le contreur central fixera l'attaquant en courte et le C4 suivra

l'ailier A2 qui s'engage au delà de A3 entre A3 et A4 (1c). Dans le cas d'une « fausse croix » (1d), C4 suit l'attaquant A2.

Sur une attaque à l'aile, le contreur correspondant fixe l'attaquant (alignement) et le contreur central, s'il n'a pas eu à sauter devant un attaquant en fixation centrale, vient fermer l'angle intérieur à côté de son ailier, angle d'attaque en puissance. Le temps de saut est légèrement retardé par rapport à celui de l'attaquant, il s'effectue sensiblement au moment de l'armé du bras de l'attaquant. Plus la balle est loin du filet, plus le saut doit être retardé. Il doit être vertical, les bras orientés vers l'intérieur du terrain, doigts ouverts, toniques, pour avoir une action offensive ; à la réception au sol, les contreurs doivent se retourner vers leur arrière défense basse, épaules perpendiculaires au filet.

Dans le cas d'un contre devant une attaque rapide sur passe courte, le contreur saute en même temps que l'attaquant.

2- différents système défensif avec contre

- 2X4 défense dur attaque à l'aile, sans doublage systématique du contre : il est formé d'un arc de cercle à 4 joueurs derrière le contre, avec une répartition équilibrée sur le terrain.

Inconvénients :

- zone vulnérable = le centre du terrain, zone de convergence des axes de déplacements des joueurs en défense arrière basse sur une attaque amortie derrière le contre.

Avantages :

- bonne couverture du terrain à 4 joueurs en défense arrière basse sur les attaques puissantes adverses, permettant de compenser un contre mal formé, non homogène.
- une attaque alternative pour l'ailier avant non contreur, et les 2 ailiers arrière entre défendre une attaque forte ou une attaque amortie derrière le contre. L'ailier avant couvrant la zone intérieur dans les 3 mètres, axe de la petite diagonale ; l'ailier arrière couvrant la zone intérieur au contre, du fond du terrain jusqu'aux 3 mètres, axe de la grande diagonale ; l'autre ailier arrière couvrant la zone extérieure au contre, le long de la ligne latérale, sur toute la profondeur du terrain. Quant à l'arrière central, il se place soit à l'ouverture entre les 2 contreurs, soit, si le contre est homogène, en fond de terrain à égale distance de ses deux arrières, ayant la responsabilité de compenser leurs éventuelles avancés derrière le contre. Au plus haut niveau selon les options prises par le contre, l'arrière central renforce soit la défense diagonale (contre ligne), soit la défense ligne (contre intérieur).

- 2X1X3 défense sur l'attaque à l'aile, avec doublage systématique du contre par l'avant opposé au contre :

Inconvénients :

- il n'y a que 3 joueurs en zone arrière sur attaques puissantes.
- difficulté pour l'ailier opposé au contre à se replacer en attaque en poste 4 lors d'une relance.

Avantages :

- assure une meilleure récupération des attaques amortie.

Nécessite :

- un contre efficace, car il y a moins de joueurs en défense arrière.
- une bonne mobilité des défenseurs (compensation du 5)

- 2X1X3 défense sur l'attaque à l'aile, avec doublage systématique du contre par l'arrière situé derrière le contre :

Inconvénients :

- il n'y a que 3 joueurs en zone arrière sur attaques puissantes..

Avantages :

- assure une meilleure récupération des attaques amortie.
- quand le doublage se fait sur le passeur (P1) la relance sera facilitée s'il n'a pas eu à intervenir en défense, car il est proche de sa zone de transmission.

Nécessite :

- un contre efficace, la zone arrière du terrain n'étant couverte que par 3 joueurs.
- une bonne mobilité des défenseurs (compensation du 6)

- 2X1X3 défense sur l'attaque à l'aile, avec doublage par l'arrière centrale 6 (passeur) :

Inconvénients :

- il n'y a que 3 joueurs en zone arrière sur attaques puissantes.
- difficulté pour l'ailier opposé au contre à se replacer en attaque en poste 4 lors d'une relance.

Avantages :

- dans ce cas, le passeur occupe systématiquement le poste 6 dans la ligne arrière, et se trouve mieux placé pour la relance s'il n'a pas eu à intervenir en défense.

Nécessite :

- un contre efficace, car il y a moins de joueurs en défense arrière.
- une bonne mobilité des défenseurs (compensation du 1)

- 2X2X2 défense sur l'attaque au centre, sans doublage du contre à deux :

Inconvénients :

- zone vulnérable = le centre du terrain, zone de convergence des axes de déplacement des joueurs en défense arrière basse sur une attaque amortie derrière le contre.

Avantages :

- bonne couverture du terrain sur attaques smashées vers les petites et grandes diagonales du terrain.

- 1X2X3 défense sur l'attaque au centre avec contre individuel :

Situation défensive devant une attaque sur passe courte qui fixe le contreur central.

Inconvénients :

- un seul contreur face à l'attaquant adverse.

Avantages :

- la zone avant et centrale est couverte par le 4 et le 2.
- 3 joueurs en arrière défense, le 5 et le 1 avancés sur les diagonales. Selon le choix tactique le 6 peut être, soit en fond de terrain, soit avancé dans les 3 mètres.

Le choix d'un système défensif se fait en fonction :

- de la structure de l'équipe
- des capacités défensives des joueurs
- de l'organisation tactique de la relance
- du jeu offensif adverse (connaissance de l'adversaire : attaques en puissance, rapides, feintes, fréquentes...)

Deux systèmes de défense peuvent être utilisés par une même équipe eu cours d'un match :

Exemple : en 5X1. Quand le passeur est arrière : défense avec le 6 (passeur) avancé, pour assurer une meilleur relance.

Quand le passeur est avant : défense avec le 6 reculé, avec doublage ou non du contre par un autre joueur.

Le système défensif peut également être modifié pour l'adapter au jeu offensif adverse (introduction d'un doublage du contre, devant des feintes répétées).

5) La relance.

C'est la réorganisation offensive à partir d'une situation défense dès que la balle est défendue par un joueur ; c'est donc une contre-attaque qui est préparée et favorisée par l'organisation défensive mise en place.

Selon les cas la relance peut être faite :

- par le passeur en pénétration (5X1 avec passeur arrière, ou 4X2)
- par le passeur avant (poste 2 ou 3) en 4X2 dans le cas d'une défense du passeur arrière, ou en 5X1 quand le passeur est devant.
- par un autre joueur que le passeur :
 - en situation minimale ; dans ce cas les combinaisons offensives sont réduites, et les postes 4 et 2 sont le plus souvent alertés sur des passes hautes.

- en 5X1, quand le passeur à défendu en zone arrière ; dans ce cas un joueur avant peut assurer le relais, et éventuellement certaines combinaisons offensives.

Circulation des joueurs :

- Les contreurs se retournent immédiatement dès leur réception au sol et vont se replacer pour l'action suivante.
 - soit exécuter la passe,
 - soit se reculer du filet pour pouvoir attaquer.
- Le passeur en zone arrière, dès que la balle est défendue, ou dès qu'il perçoit qu'il n'a pas à intervenir en défense, pénètre en zone avant vers la zone de transmission pour organiser une attaque.
- L'arrière ou les arrières non concernés par le ballon soutiennent le défenseur, pour éventuellement assurer le relais à la passe.

Dans le cas d'une attaque adverse mal construite, donc d'un retour facile, et dès que cette situation est perçue (dès accomplissement de la 2^{ème} touche de balle), les joueurs se mettent en place pour la relance :

- les avants reculent aux 3 mètres,
- le passeur se place au filet dans la zone de transmission,
- les arrières défendent le fond du terrain.

a) Avec pénétration du passeur occupant le poste 1 :

b) Sans pénétration du passeur, avec retour sur le passeur en poste 2 :

B) SCHEMAS ET COMBINAISON TACTIQUES OFFENSIVES

Leurs complexités et variété dépendent des possibilités technico-tactiques des joueurs et du système de jeu de l'équipe.

En situation minimale, quand la passe est faite par un joueur autre que le passeur, ou à un niveau de jeu élémentaire, le schéma est simple : l'attaque se fait sur la passe avant ou arrière, haute ou demi haute sur les ailes ou au centre ; les possibilités de combinaison entre les attaquants étant pratiquement nulles.

En situation maximale et à un niveau de jeu plus élaboré, quand la passe est effectuée par le passeur, le schéma tactique est plus riche, avec des variations de rythme dues aux accélérations possibles obtenues en variant la forme des passes : courtes, tendues, demi hautes, vers les postes d'attaques à la demande des attaquants selon leur zone et leur temps d'engagement.

D'autre part, les combinaisons tactiques entre les attaquants avec changements de zones peuvent être très nombreuses au plus haut niveau, elles sont recherchées pour créer une incertitude chez l'adversaire susceptible de retarder ou de supprimer la formation du contre adverse.

Les combinaisons tactiques associées aux différentes formes de passes, donnent des schémas offensifs variés qui se déroulent sur toute la longueur du filet et peuvent faire intervenir un ou deux joueurs de la ligne arrière, en attaque aux 3 mètres.

Exemples de combinaisons offensives : attaques en 2 temps.

- « La Croix »

➤ avant : devant le passeur.

- 1- Le départ en attaque sur passe courté du « 3 », peut fixer le contreur central adverse.
- 2- Le « 2 », parti dans un deuxième temps vers le poste central, en croisant derrière le « 3 », peut ainsi être démarqué, si « C2 » n'a pas surpassé. Au passeur de choisir l'attaquant le mieux démarqué.

➤ arrière : derrière le passeur.

- 1- Le départ en courte arrière du « 2 » peut fixer le contreur adverse « C4 ».
- 2- Le « 3 », parti dans un deuxième temps vers le poste « 2 » en croisant derrière le « 2 », peut ainsi être démarqué, si « C3 » ne surpasse pas, ou si les contreurs adverse « C4 » et « C3 » ne sont pas décalés (C3 devant 2 et C4 devant 3). Le choix de l'attaquant par le passeur se fera en fonction de la fixation du contre adverse.

- « La fausse croix »

- 1- Le départ en courte avant du « 3 » peut fixer le contreur adverse « C3 ».
- 2- Le joueur « 2 » déclenche dans un deuxième temps un départ en « croix » pouvant entraîner un surpassement de « C4 », puis change la direction de sa course d'élan quand il se trouve aligné avec l'attaquant « 3 » parti en courte, pour repartir derrière le passeur. Il peut ainsi être décalé par rapport à « C4 ».

- « Le piston »

- 1- Sur un départ en courte avant du « 3 », pour fixer le contreur « C3 ».
- 2- L'attaquant « 2 » amorce un départ en croix dans un deuxième temps, mais stoppe sa course d'élan et prend son impulsion derrière l'attaquant central « 3 » parti en courte, quand celui-ci et le contreur « C3 » sont dans la phase descendante de leur saut. Il est ainsi démarqué si le temps d'impulsion décalé est tel que le contreur « C3 » ne puisse pas enchaîner un autre saut au contre devant lui.

- « L'intervalle »

- 1- L'attaquant « 3 » part dans le temps d'une passe courte, en « décalé » par rapport au passeur, sollicitant alors une passe tendue au centre, pouvant entraîner le contreur « C3 » face à lui.
- 2- Dès l'impulsion du « 3 », l'attaquant « 4 » engage sa course d'élan dans l'intervalle entre le « 3 » et le passeur pour attaquer une passe demi haute près du passeur. Il peut ainsi se retrouver complètement démarqué.

- « Double fixation » avec changement de zone

- 1- Départ simultané en courte de l'attaquant « 3 » devant le passeur et de l'attaquant « 2 » derrière, entraînant respectivement face à eux les contreurs « C3 » et « C4 ».
- 2- Dès l'impulsion des attaquants en double fixation, l'attaquant « 4 » peut s'engager vers le poste 2 pour attaquer, avec une impulsion sur un pied, une passe arrière normale lui donnant le temps d'effectuer son changement de poste.

- Combinaisons avec un joueur arrière

- 1- Sur une combinaison entre joueurs avants (croix par exemple),
- 2- Le passeur peut faire une passe en retrait pour l'arrière central masqué par les joueurs « 3 » et « 2 », qui attaquera ainsi aux 3 mètres pendant la phase descendante des sauts de ces deux attaquants avants, décalant dans le temps le contre adverse.
La même combinaison peut se faire avec une attaque des 3 mètres par un joueur en poste 1. Il faut noter que l'attaque aux 3 mètres est plus fréquemment utilisée quand le passeur est avant, pour augmenter le potentiel offensif réduit à deux attaquants avants.

Rappelons ici que lors d'une attaque aux 3 mètres le joueur arrière doit prendre son impulsion avant la ligne des 3 mètres sans même l'empiéter ; cependant, il peut retomber dans la zone avant.

Cette liste de combinaisons offensives n'est pas exhaustive, et il est possible d'en combiner plusieurs entre elles, le but étant toujours de décaler dans le temps ou l'espace le contre adverse.

Le choix d'une combinaison est déterminé par les joueurs, en fonction de la formation de leur équipe et des contreurs adverses ; elle sera déclenchée selon la qualité du retour du ballon vers le passeur. C'est lui qui en général indique à ses coéquipiers, avant l'exécution du service adverse, par des signes conventionnels le type de combinaison à réaliser.

C'est le joueur qui demande une passe rapide, qui déclenche la combinaison ; sa course d'élan s'effectue dans le temps de la trajectoire de balle. Réceptionneur ou défenseur vers le passeur, et il est en suspension quand le passeur fait sa passe. Après l'engagement de cet attaquant vers le filet, les autres attaquants entament leur course d'élan vers l'endroit où ils doivent recevoir le ballon pour une attaque en 2^{ème} temps.

CONCLUSION

Cette analyse montre que chaque phase de jeu se prépare pendant la réalisation de la précédente, d'où l'importance de l'anticipation des joueurs qui nécessite, une analyse rapide des situations qui se déroulent pour pouvoir s'y adapter au mieux, et donc une concentration permanente pendant toute la durée du jeu, se traduisant par une attitude dynamique et prospective sur le terrain.