



Documents & Recherches Sur Le Volleyball

Histoire du volley-ball

Après sa rencontre avec James Naismith, inventeur du basket-ball en 1891, le pasteur américain William G. Morgan, professeur d'éducation physique au YMCA d'Holyoke (Massachusetts), décide de créer un sport excluant tout contact entre les joueurs afin de limiter les risques de blessure. En 1895, il crée un jeu de ballon appelé la «mintonette». Les premières règles, très sommaires, sont publiées en 1897 (aire de jeu illimitée, nombre de passes illimité dans un même camp, nombre de joueurs illimité). Sous l'égide de l'association chrétienne YMCA, ce sport se répand d'abord très rapidement aux États-Unis et au Canada. Dès le début du XXe siècle, de nombreux amateurs de ce sport l'implantent en Asie (Philippines, Japon, Chine, Birmanie et Inde), et la mintonette figure dès 1913 aux premiers jeux Orientaux de Manille. C'est en assistant à une des premières démonstrations de ce sport qu'en 1917 un professeur suggère à William G. Morgan d'appeler ce sport «volley-ball». Dès 1917, grâce aux soldats de l'armée américaine, le volley-ball s'implante en Europe. En 1918, le nombre de joueurs par équipe est définitivement fixé à six. La première fédération de volley-ball naît en Tchécoslovaquie en 1922, rapidement suivie par la création de fédérations en Bulgarie et en URSS.

La Fédération internationale de volley-ball est créée le 20 avril 1947 à Paris à l'initiative du Français Paul Libaud, du Tchèque Hável et du Polonais Wirszyłło. Le volley-ball devient sport olympique aux jeux Olympiques de Tokyo en 1964 (le premier titre masculin est remporté par l'Union soviétique, celui des femmes par le Japon). Parallèlement à ce développement mondial du sport, le volley-ball, pratiqué comme jeu, a depuis longtemps fait son apparition sur toutes les plages du monde; des tournois de plage commencent à apparaître lors de la Seconde Guerre mondiale. Joué sur sable, le beach-volley se joue par équipe de deux joueurs pieds nus, et est devenu sport olympique aux jeux Olympiques d'Atlanta en 1996 (voir à la fin de cet article : le volley de plage).

Règlement Du Volleyball

Sport universel, le volley-ball est en pleine évolution et ses règles se transforment très rapidement.

La touche de balle est fondamentale: elle révèle le bon volleyeur. Pour renvoyer correctement le ballon, sans que celui-ci touche le sol, les mains doivent être à la hauteur du visage, les deux pouces et les deux index étant presque côte à côte. La frappe doit être rapide et sèche.

On dit que la balle est tenue, ou collée, lorsqu'elle reste momentanément dans les mains ou entre les bras d'un joueur. Si la balle est accompagnée, soulevée, poussée ou portée, elle est aussi considérée comme tenue.

Une balle est doublée lorsqu'un joueur touche le ballon plus d'une fois, avec n'importe quelle partie de son corps, sans qu'aucun joueur ne l'ait touché entre-temps.

Le smash est le mouvement d'attaque d'un joueur qui frappe la balle d'une main, sèchement, avec rotation du poignet, de façon à envoyer le ballon de haut en bas dans le camp opposé: c'est un coup qui, bien asséné, est difficile à parer pour l'équipe adverse.

Une fois que le débutant a bien assimilé les principes fondamentaux du jeu, il peut aborder le volley-ball en équipe.

Le terrain mesure 9 m sur 18. Il doit être libre de tout obstacle sur une hauteur de 7 m. Une ligne centrale de 5 cm de large délimite les deux camps, qui sont des carrés de 9 m de côté.

Au-dessus de cette ligne médiane est fixé un filet de 9,50 m de longueur, avec une bande blanche au sommet, et de 1 m de largeur. Il est soutenu par deux poteaux situés à 1 m à l'extérieur des limites latérales.

Le filet est placé au-dessus du sol: pour les équipes masculines seniors et juniors, le haut du filet doit être à 2,43 m du sol; pour les équipes masculines cadettes et féminines seniors et

juniors, on le place à 2,24 m; enfin, pour les équipes masculines minimes et féminines cadettes, il doit être situé à 2,10 m du sol. Le ballon est en cuir souple, de forme sphérique, et sa circonférence est de 65 à 67 cm. Il pèse entre 260 et 280 g. Le service se fait dans la zone de fond, à droite dans un carré de 3 m de côté.

Une équipe a droit à trois touchers de balle au maximum avant de renvoyer celle-ci chez l'adversaire, à condition qu'un même joueur ne commette pas la faute de toucher la balle deux fois de suite. Ces renvois de balle s'appellent des passes. Les joueurs doivent également s'abstenir de tout contact avec le filet, mais le contre ne compte pas comme une passe.

Il y a faute de ligne quand un joueur met le pied sur la ligne du milieu, sous le filet. Il y a également faute quand un joueur, opérant aux trois places d'arrière, vient attaquer la balle dans la ligne d'avants, tracée entre la ligne du filet et celle des 3 m, au fond.

Une partie est disputée entre deux équipes de six joueurs (plus six remplaçants, avec un maximum de six remplacements par set), et un libéro qui ne peut jouer que sur les trois postes arrières mais dont les remplacements ne sont pas comptabilisés dans la règle décrite précédemment et qui sont par conséquent illimités. Ce libéro n'a toutefois pas le droit de servir, de contrer ou d'effectuer une tentative de contre. Il lui est également interdit d'attaquer d'où que ce soit. Les rencontres de volley-ball se jouent en cinq sets gagnants (la première équipe qui remporte trois sets gagne le match) et il n'y a pas de limitation de temps.

Les nouvelles règles, appliquées en Europe depuis le premier janvier 1999, et dans tous les autres pays au 1er janvier 2000, stipulent que la manière de comptabiliser les points se fait selon l'ancien principe du tie-break (set décisif). Une équipe perd le point quand la balle a touché le sol de son camp ou quand un joueur a tenu la balle, que ce soit elle qui ait réalisé le service ou non. Une équipe peut donc dorénavant marquer des points à la fois sur son service et sur celui de l'équipe adverse. Un set est gagné quand une équipe arrive à vingt-cinq points. Quant une équipe marque un point, elle obtient également le droit de servir le point suivant.

Il y a rotation quand l'équipe qui sert perd le service; celui-ci passe à l'autre camp avec un mouvement de rotation, c'est-à-dire que celui qui a servi passe à gauche du milieu arrière, tandis que celui qui est devant passe derrière pour servir.

Dans les matchs officiels, il y a plusieurs arbitres: un premier arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel. Il est placé sur un fauteuil, à 50 cm (20 pouces) au-dessus du filet. Le deuxième arbitre se tient en face de lui. Il a tout pouvoir de décision pour ce qui est du franchissement de la ligne centrale sous le filet et pour ce qui concerne les lignes d'attaque et les fautes au filet. Les autres officiels sont le marqueur, et, si possible, deux juges de ligne qui sont chargés de contrôler la chute du ballon le long de la ligne de côté et de fond.

ANALYSE DIDACTIQUE

1) Logique interne :

Le volley Ball est un sport collectif caractérisé par :

- un jeu de renvoi avec interdiction de bloquer la balle
- Un terrain de jeu qui est à la fois un terrain d'évolution (phase d'attaque) et un but à défendre (phase de défense)
- Un filet haut séparant les deux équipes (pas de contact)

2) problème fondamental :

En confrontant les élèves face à l'activité, nous les plaçons dans une situation motrice complexe à résoudre, car elle exige de leur part : ---

La résolution des cascades de problèmes non prévus à priori dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité pour assurer contradictoirement et dans la même action, l'action de frappe de balle.

- La défense de son propre camp et l'attaque du camp adverse.
- La continuité de l'échange en sa faveur et la rupture de l'échange chez l'adversaire.
- Le risque de perdre ou de gagner un point.

3) principes et règles d'action :

En attaque :

PA1 :

- conserver la balle

RA1 :

- garder le ballon dans son camp après récupération
- Orienter la balle vers la zone d'attaque
- Donner une passe vers le haut et dans la zone du passeur

PA2 :

- faire progresser la balle

RA2 :

- amener la deuxième frappe vers la zone d'attaque
- Récupérer la balle et relancer l'attaque

PA3 :

- Attaquer la cible adverse :

RA3 :

- Marquer directement par le service
- Créer la certitude chez soi
- Créer l'incertitude chez l'adversaire
- Créer la surprise

En défense :

PA1 :

- Protéger la cible

RA1 :

- Coordonner ses actions avec celles des adversaires
- Occuper les espaces libres.

PA2 :

- Empêcher l'attaque adverse

RA2 :

- Empêcher l'attaquant de frapper (bloc)
- Placer le meilleur contreur au centre

PA3 :

- Récupérer la balle :

RA3 :

- Anticiper la trajectoire et le lieu où la balle va tomber
- Coordonner ses déplacements et des placements par rapport aux partenaires et adversaires.
- Etre prêts à réagir

4) Enjeux de formation :

Par la pratique la pratique de l'activité volleyball on peut développer chez l'élève :

- Le sens de coopération en s'aidant dans le projet collectif : tous pour un même but.
- La responsabilité qui se manifeste dans la différenciation et la complémentarité des rôles.
- Mise en épreuve des qualités physiques de détente, de déplacement, de réaction rapides et de l'habileté motrice.
- Les capacités d'ajustement, d'appréciation de trajectoires et de perception de l'espace temps.
- L'anticipation motrice efficace.

5) **Logique du comportement de l'élève :**

Le comportement de l'élève dans l'activité volleyball passe successivement par différentes étapes d'exécution :

- Contact explosif avec la balle : dégagement du problème.
- Renvoi direct : renvoyer le problème à l'adversaire.
- Renvoi par l'intermédiaire du partenaire (2 ou 3 touches).
- Organisation du jeu sur service facile ou sur retour de balle adverse simple.
- Mise en place du projet d'action collectif et choix d'une tactique donnée.

MODELISATION DES NIVEAUX

Aspect Individuel

Niveaux	Caractéristiques	Critères de réalisation
1	<ul style="list-style-type: none"> - Réactions explosives sur la balle. - Manque d'équilibre. - Absence de déplacement dans l'espace. 	<ul style="list-style-type: none"> - Intervenir sur la balle sans des réactions explosives. - Maintenir l'équilibre.

2	<ul style="list-style-type: none"> - Début de dissociation entre le bas et le haut du corps. - Début d'équilibre. - Début d'orientation des appuis et des épaules. - Difficulté de déplacement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maintenir l'équilibre en orientant les appuis et les épaules par rapport aux trajectoires de la balle. - Se déplacer dans l'espace.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibre plus ou moins maintenu. - Orientation des appuis et des épaules. - Dissociations fines au niveau du dosage permet que peu de choix. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maintenir l'équilibre en fléchissant les jambes et en orientant les appuis et les épaules. - Favoriser un maximum de choix.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Anticipation des déplacements préparatoires permet un équilibre dynamique. - Dissociation segmentaire permet de retarder le choix de la trajectoire de la balle. - Choix de direction, de force, et de vitesse dan les frappes d'attaque. 	<ul style="list-style-type: none"> - Occupation des différents espaces de jeu. - Favoriser un maximum de choix de direction de la balle. - Varier la force et la vitesse des actions

MODELISATION DES NIVEAUX

ASPECT COLLECTIF

Niveaux	Caractéristiques	Critères de réalisation
1	<ul style="list-style-type: none"> - Difficulté de se mettre en route. - L'installation du matériel pose problème. - Jeu 4 contre 4 : exploits individuel, jeu de frappe maîtrisé pour la moitié de la classe mais seul un joueur essaie de construire et faire jouer ses partenaires, utilisation de la tête et du pied. - Sentiment qu'il existe un potentiel intéressant à faire gérer. 	<ul style="list-style-type: none"> - passer d'une motivation d'exploit individuel à une motivation d'exploit collectif. - Passer d'une action désordonnée à un projet collectif. - Evaluer un jeu de frappe avec les mains uniquement.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu d'envoi et de renvoi entre partenaires sans participation d'autres qu'accidentelle. - Réaction tardive par rapport à la balle entraînant des actions désordonnées sur celle-ci. 	<ul style="list-style-type: none"> - Passer du renvoi direct organisé avec relais en zone avant. - Passer d'un jeu statique à un jeu dynamique : Attitude pré dynamique modulation des déplacements tôt sur la trajectoire de la balle. - Placement et production de trajectoire variée.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs sont centrés sur un jeu de construction de l'attaque relativement bien maîtrisée mais reste cependant peu efficace. - Ils répètent les formes de jeu sans prise de décisions. - Ils ne sont pas engagés sur les déplacements. - L'attaquant est collé au filet avec pour conséquence un choix de système de jeu à deux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Passer d'une maîtrise de balle qui permet de différencier une balle de conservation ou de sauvegarde d'une balle d'attaque qui cherche la rupture. - Passer d'une construction d'attaque organisée à partir uniquement de la balle et de la position initiale des joueurs à une construction d'attaque organisée à partir de déplacement des joueurs et de position des joueurs adverses.