

FIVB™

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

Top Volley



LIVRET TECHNIQUE

Jeu, Techniques et Tactiques après les Championnats du Monde 2002

Livret Technique

TOP VOLLEY

Première Partie L'EQUIPE

Parmi les nombreuses tâches d'un entraîneur de haut niveau, l'une d'elles est de savoir sélectionner les joueurs en fonction de leurs qualités techniques et physiques mais aussi en fonction de l'évolution que le Volleyball connaît depuis quelques années. Il s'agit d'une projection dans l'avenir.

a) L'important pour un entraîneur est de constituer une équipes ou les joueurs sont complémentaires, comme en témoigne l'entraîneur du BRESIL, champion du Monde. Dan son interview, Bernardo REZENDE explique le succès de son équipe plus par sa valeur collective que par les individualités qui la composent.

b) Pour le Brésil, comme pour d'autres équipes moins fortes physiquement, la vitesse, les changements de rythme, l'agressivité au service sont les facteurs primordiaux de la performance. Chaque équipe comme le rappelle son collègue argentin Carols GETZELVITCH doit utiliser au mieux ses joueurs, "ainsi trois joueurs comme CONTE, ELGUETA et MILINKOVIC se partagent différentes tâches au filet, alternant les positions au centre ou aux ailes."

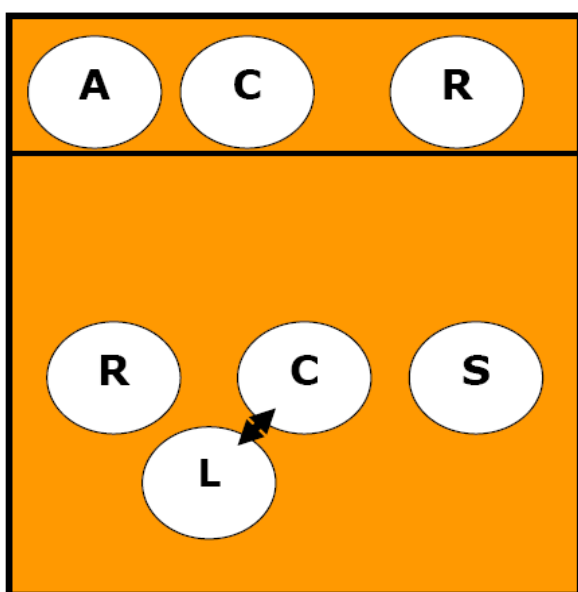
c) La concentration des joueurs doit être maintenue du début à la fin du rally, car comme tous les entraîneurs interrogés le soulignent, un point peut faire gagner ou perdre un set et quelques points suffisent pour gagner ou perdre un match. Les aptitudes mentales font partie des critères de sélection.

d) "Tout est devenu très rapide, il faut préparer les choses à l'avance, sinon le match file entre les doigts. " Bernardo REZENDE (BRA). Philippe BLAIN et Glenn HOAG, entraîneurs de l'Equipe de France soulignent le rôle fondamental des autres membres de l'encadrement qu'il soit médical ou logistique dans la préparation des joueurs comme celle des matchs.

1.1 L'ÉQUIPE EN JEU, LE RÔLE DES JOUEURS

Cette notion de groupe homogène caractérise l'équipe de haut niveau et l'introduction du libero a renforcé cette cohésion. Le libero est devenu le 7^e joueur de l'équipe à un point tel que toutes les équipes, à l'exception de la Tchéquie jouent selon le même système de jeu. C'est un aspect de l'évolution actuelle et, seul l'avenir nous dira s'il sera durable.

L'équipe se compose d'un passeur, d'un attaquant de pointe joueur opposé au passeur, de deux joueurs centraux remplacés à l'arrière par le libero et de deux joueurs réceptionneurs -attaquants, dénommés aussi, attaquants de pointe ou extérieurs.



La formation initiale adopte en général l'ordre de rotation suivant : Passeur (S), Réceptionneur – Attaquant (R), Joueur Central (C), Attaquant de Pointe (A), Réceptionneur-Attaquant et Joueur Central.

Figure 1

Les clips sont souvent illustrés et commentés par les meilleurs joueurs qui ont été récompensés par la FIVB:

Meilleur Serveur: Frantz GRANVORKA (FRA), Meilleur Marqueur: Marcos MILINKOVIC (ARG), Meilleur Attaquant: Andre NASCIMENTO (BRA), Meilleur contreur: José JOAO (POR), Meilleur Réceptionneur: Pablo MANEA (ARG), Meilleur Passeur: Mauricio LIMA (BRA), Meilleur Défenseur: Hubert HENNO (FRA).

SUPER SELECTION: Passeur: Nikola GRBIC (YUG), Attaquant de pointe (joueur opposé au passeur): Marcos MILINKOVIC (ARG), Réceptionneurs: Serguei TETIOUKINE (RUS), Stephane ANTIGA (FRA), Joueurs centraux: Gustavo ENDRES (BRA), José JOAO (POR), Libero: Hubert HENNO (FRA).

Il est intéressant de constater les différences morphologiques à certains postes, du fait que la vitesse et la clairvoyance peuvent largement compenser une infériorité en taille.

1.2 LE PASSEUR

Il est le coordonnateur de l'attaque, ses premières qualités sont celles d'un meneur de jeu, clairvoyant et précis. A ce poste, on trouve des joueurs mesurant de 179cm à 196cm. Les joueurs Nikola GRBIC (YUG) comme Mauricio LIMA (BRA) ont souligné qu'il n'y avait ni règle ni technique universelle. Le passeur doit apprendre à donner la passe qui convient à chacun de ses attaquants et à les choisir en fonction des différentes situations de jeu. Certes, il faut apprendre les bases techniques, mais pour mieux pouvoir s'en libérer en exploitant ses qualités personnelles physiques et techniques.

Avant le match, les passeurs étudient le plan de jeu défensif de l'équipe adverse et apprennent à jouer en fonction du block et de l'attaque du 1^{er} temps (attaque rapide).

Pendant le match, ils cherchent à varier leurs choix offensifs en alternant les attaques du 1^{er} et du 2^e temps, mais aussi à réagir et utiliser toutes les opportunités en fonction des situations.

1.3 L'ATTAQUANT DE POINTE (ou joueur opposé au passeur)

L'attaquant de pointe a lui aussi évolué. Il est devenu le joueur attaquant sur balles hautes et à qui on donne le ballon en dernier recours. Ce sont des joueurs puissants et très surs. Du fait même de leurs qualités physiques et morphologiques, ce sont en général d'excellents serveurs comme en témoignent les statistiques de la FIVB. Marcos MILINKOVIC (ARG) illustre les qualités nécessitées à ce poste. Leur rôle paraît limité mais il est fondamental à la stabilisation de l'attaque.

1.4 LES RECEPTIONNEURS - ATTAQUANTS (ou joueurs extérieurs)

Ils sont les pivots de l'équipe assurant sa stabilité en défense et en réception. Tous ont souligné que la qualité fondamentale était la concentration à maintenir tout au long de l'échange de jeu (rally), car ils sont sollicités en permanence. Cette concentration, cette volonté de se battre sur tous les ballons sont mises au service de leur adresse avec le français ANTIGA, le russe TETIOUKINE, ou de leur vivacité avec le brésilien GIBA ou de leur puissance avec le Grec GKIOURDAS. Ce sont des joueurs très techniques avec une grande variété d'attaque sur balles accélérées, rapides ou demi-hautes à l'avant au poste 4, à l'arrière aux postes 5 et/ ou 6. La majorité des équipes a intégré dans leur système de jeu ce type d'attaque de l'arrière (pipes), différentes de celles de l'Attaquant de Pointe du poste 1. Du fait de la complexité de leur rôle, on trouve des joueurs ayant une dominante soit en réception et/ ou en défense, soit d'attaque.

1.5 LES JOUEURS CENTRAUX

Ils assurent la direction du contre et du 1^{er} temps de l'attaque (l'attaque rapide qui permet la fixation du contreur adverse). Leur rôle a suivi l'évolution de jeu qui est devenu plus rapide. La vitesse et la lecture du jeu peuvent suppléer à la taille, ainsi le meilleur contreur a été le Portugais JOAO qui ne mesure que 194cm. La vitesse, la précision de ses actions compensent une faiblesse 'relative' de taille. Pour bien assumer ce rôle, il faut d'abord bien connaître le passeur et le central adverse et savoir anticiper sur ses actions au contre comme en attaque.

La possibilité d'être remplacé par le libero sur les postes arrière soulage ces joueurs d'un certain nombre de tâches.

1.6 LE LIBERO

Il est devenu en quelques années le joueur indispensable à l'équipe. Il est le coordonnateur de la ligne arrière comme le passeur est celui de la ligne avant. Leur collaboration rendra la liaison contre défense plus efficace. Certaines équipes n'ont pas encore su exploiter toutes les possibilités offertes en le contenant dans un rôle de Réceptionneur prioritaire. La meilleure illustration est offerte par le français Hubert HENNO qui est le patron de la réception et de la défense, couvrant l'autre réceptionneur lorsque celui-ci est impliqué dans une attaque. C'est un rôle qui nécessite des qualités de sacrifice, car le libero ne peut pas s'extérioriser par une action explosive entraînant la marque d'un point. Il faut comme le dit Hubert HENNO prendre son plaisir dans la défense d'un ballon difficile et partager l'exaltation de l'attaquant concluant cette action par une attaque.

Certains équipes on mieux assimilé ces changements de règles qui d'autres et, comme le faisait remarquer l'entraîneur de l'équipeur du Japon, Mikiyasu TANAKA, chaque pays s'est approprié les changements à sa manière et beaucoup d'entre eux n'ont pas encore défini quel est le véritable rôle du libero, certains pensent qu'il s'agit d'un deuxième réceptionneur, d'autres d'un organisateur de la défense.

1.7 QUELQUES REMARQUES

Les nouvelles règles n'ont certes pas changé les techniques, mais elles ont modifié en profondeur le comportement et le rôle des joueurs. L'équipe est devenue différente. Avec les anciennes règles, les meilleures équipes avaient comme objectif de gagner le service et attendaient que l'adversaire fasse une faute pour marquer un point. Actuellement, il faut marquer des points, soit sur service, soit sur attaque ou contre. L'attentisme ne paie plus, le jeu a gagné en dynamisme et la lutte pour les places d'honneur est plus vive. Dix, douze équipes peuvent s'entrebattre et l'issue d'une compétition est incertaine. On assiste à un renversement de la hiérarchie tant chez les masculins que chez les féminines.

Ce changement de comportement s'exprime par une plus grande combativité et une concentration accrue ce qui permet à des joueurs de compenser certaines faiblesses.

Les parties qui vont suivre traitent des phases de jeu au cours desquelles les deux équipes s'opposent au travers du service et de sa réception, puis de l'attaque de la défense en terminant par la contre-attaque.

Deuxième Partie

LE SERVICE

2.1 LES INTENTIONS TACTIQUES

“Le service, dans le Volleyball moderne est le premier geste offensif puisque c’est la possibilité de marquer directement le point avec des services puissants. Il est aussi une partie du système défensif.” Philippe BLAIN.

L’agressivité au service se manifeste par l’utilisation de services smashes qui ont supplanté les services tennis flottants. La composante tactique est plus du ressort du Service smashé tennis flottant.

En termes de tactique et de probabilité, il appartient à l’entraîneur de définir la prise de risques que peut prendre chaque joueur en fonction de ses qualités de serveur ou du déroulement du set.

A défaut d’un pourcentage suffisant, il vaut mieux utiliser les services tactiques.

Les intentions tactiques peuvent être classées selon cette prise de risques :

- Risque maximal : gagner directement un point est possible
- Risque maîtrisé : servir sur le joueur le moins sûr ou sur son côté le plus faible, ou entre deux réceptionneurs, afin d’empêcher une réception parfaite et une attaque du 1^{er} temps.
- Pour un service tactique, il faut choisir sa cible et la zone de service qui permet de mieux l’atteindre :
 - Gêner le réceptionneur et le passeur en servant dans la zone où sont groupés plusieurs joueurs (par exemple, la zone 5 avec le passeur est en 5 ou en 4).
 - Faire un service court quand le passeur est avant.
 - Faire douter un joueur en servant toujours sur lui.

- Le joueur peut aussi changer de zone de service ou de technique de service.
- Il faut signaler que le service tactique pour être efficace ne doit pas trop facile.
- Enfin, le service est le premier élément de la défense. Le serveur cherche à limiter les choix offensifs adverses au travers d'une mauvaise qualité de réception : "Si on est agressif au service, on a déjà construit la moitié du point. Cela empêche la réception d'être parfaite et oblige l'équipe à jouer loin du filet et aux ailes." ELGUETA (ARG).

Rappelons que le dernier point de la finale BRA-RUS a été gagné sur un service de GIOVANE (BRA). A défaut, le serveur prend une option tactique en liaison avec le système défensif de son équipe en obligeant 'le passeur' à limiter ses choix.

2.2 TECHNIQUES

a) Le service smashé puissant est illustré par les meilleurs serveurs du Championnat:

GRANVORKA (FRA), MILINKOVIC (ARG), CAPET (FRA).

- Approche en 3 ou 4 pas,
- Lancer du ballon sur la pose de l'appui droit pour un droitier (gauche pour un gaucher) en haut et en avant,
- Impulsion D-G (G-D pour un gaucher) pour un droitier,
- Impulsion et armé du bras avec un déplacement important du joueur dans la suspension,
- Frappe du ballon haut et en avant, nettement au-dessus du terrain,
- Réception et enchaînement pour rejoindre son poste de défense.

b) Les joueurs SARTORETTI (ITA), ABRAMOV (RUS) et YAMAMOTO (JPN) illustrent les services puissants et liftés.

La technique demeure la même, toutefois le ballon est frappé plus en arrière du plan frontal, ce qui entraîne un effet 'top spin' important. La rotation du ballon

communiqué au ballon une trajectoire parabolique (plombante) avec une chute brusque dans sa phase descendante contraignant le réceptionneur à se déplacer vers l'avant.

Parfois, le lift est accompagné d'un effet latéral (slicé ou side spin), très utilisé par les joueurs gauchers en poste 5.

c) Le service smashé placé ou flottant est le service tactique le plus utilisé. De bonnes démonstrations sont données par CONTE (ARG) et ANITGA (FRA).

- l'approche est souvent réduite et moins rapide,
- le lancer du ballon se fait au dessus de la ligne de fond,
- l'impulsion est contrôlée afin de maîtriser la frappe du ballon

Dans le cas d'un service smashé flottant, le ballon est frappé sèchement en son centre afin de ne pas donner d'effet et de communiquer une trajectoire rectiligne.

d) Le service Tennis flottant, effectué, à 6-7 mètres de la ligne de fond a pratiquement disparu. En revanche, les joueurs l'utilisent parfois près du terrain pour assurer la mise en jeu.

Troisième Partie

LA RECEPTION DE SERVICE

C'est le premier maillon de la construction offensive, sa qualité donnera au passeur l'ensemble des solutions d'attaque. Face à la menace que constitue le service, l'équipe adverse dispose ses joueurs en fonction du serveur adverse. La formation en réception dépend de cette observation.

3.1 LES FORMATIONS

L'équipe en réception obéit à un double impératif, celui de réceptionner le service et celui de construire sa propre attaque. Il existe une certaine uniformité dans les placements du fait que le libero remplace les joueurs Centraux.

a) Réceptionner le service.

L'entraîneur dispose 3 joueurs ; le libero et les deux joueurs Réceptionneurs-Attaquants en respectant l'ordre de rotation donné par la formation initiale.

Le R-A avant se trouve placé 2 fois en position d'attaquer en 4, et une fois en 2.

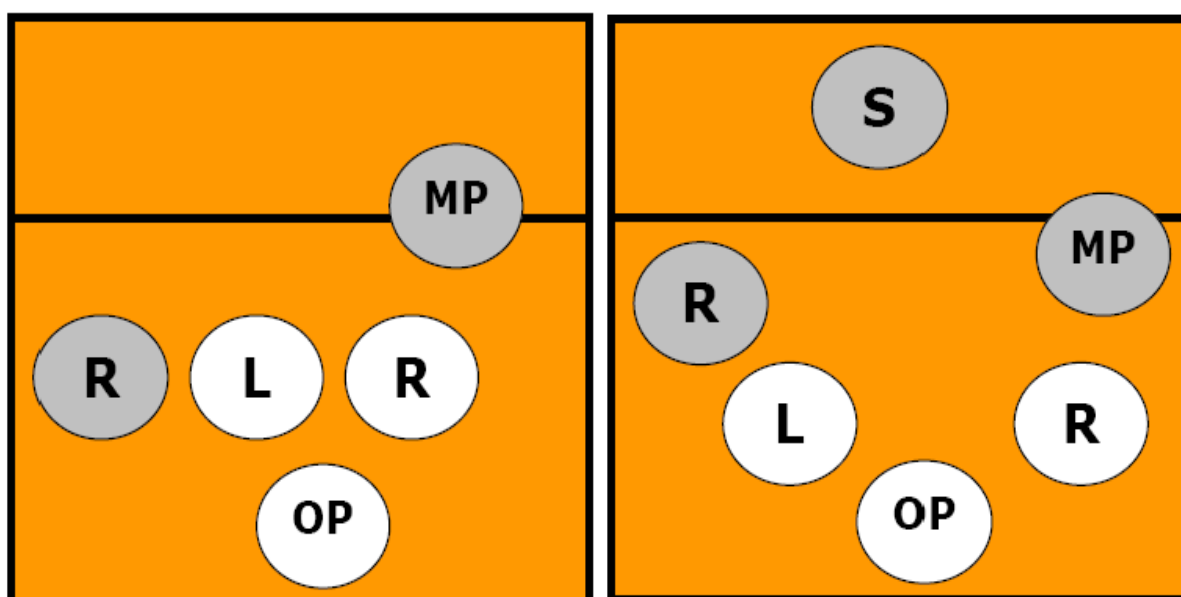


Figure 2

3 réceptionneurs

Figure 3

2 réceptionneurs

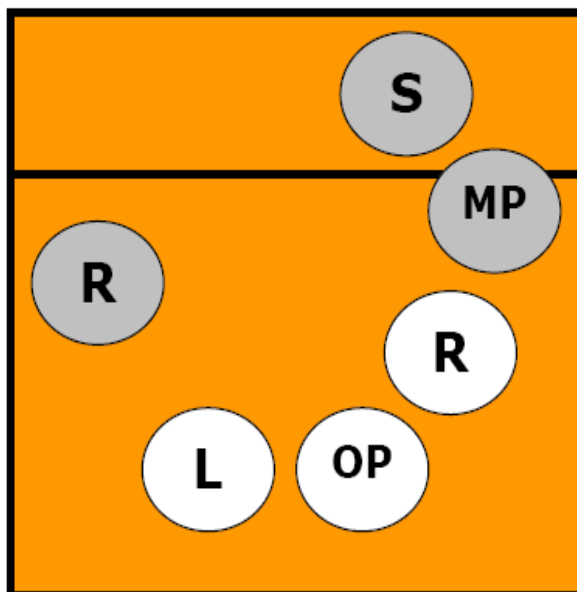


Figure 4

4 réceptionneurs

Lorsque le service est jugé plus facile, le Réceptionneur-Attaquant, avant, se dégage de la formation de réception soit avant soit pendant l'exécution du service. Parfois, en cas de service très difficile, l'entraîneur dispose un 4^e joueur dans la ligne de réception.

b) *Organiser l'attaque.*

Trois joueurs se trouvent libérés de la réception, le passeur, le central et l'attaquant de pointe. Ils se placent en fonction de l'ordre de la rotation. Le central a souvent la tâche de réceptionner les ballons très courts lorsque le serveur set derrière le passeur.

3.2 RÔLE DES JOUEURS ET INDIVIDUALISATION DE LA RECEPTION

Comme le rappelle Philippe Blain : "on met en place des systèmes d'intervention pour chaque joueur en fonction de la position du serveur et de la puissance de son service."

Il y a toujours des réceptionneurs prioritaires pour couvrir un partenaire pour le libérer parfois pour l'attaque.

La position sur le terrain dépend aussi de l'habileté du réceptionneur, qui a souvent un côté préférentiel.

3.3 TECHNIQUES DE RECEPTION

Les nombreux clips montrent clairement que le joueur est confronté à une crise du temps. Pour faire face à ces services comparables à des attaques smashées, le réceptionneur élargit son espace d'intervention, vers l'avant, le coté, vers le bas, le haut. Mais, quelle que soit son action, le joueur respecte les principes suivants:

- Se mettre en mouvement à la frappe du service ou légèrement avant, par une flexion des jambes, un sursaut (allègement), afin d'anticiper la réception,
- Couper la trajectoire du service pour contrôler le ballon en direction de la zone 3/2, ce qui explique que les joueurs font face au serveur,
- Orienter la surface de contact, le plateau vers la cible,
- Assurer opérer l'équilibre (balance) général du corps par un gainage du bassin,
- Communiquer si possible une trajectoire arrondie coupant le haut du filet,
- Enchaîner l'action suivante.

Il s'agit moins de techniques nouvelles qu'un élargissement de la technique.

Quatorzième Partie

L'ATTAQUE

L'organisation de l'attaque est illustrée à partir de la réception de service qui est la situation la plus favorable à la réalisation des plans d'attaque et des combinaisons.

4.1 PRINCIPES DE JEU

Seules les situations où le passeur reçoit le ballon dans la zone 3/2 permettent l'exploitation optimale des possibilités d'attaque, comme le montrent les différents clips. Le passeur dispose alors d'une alternative fondamentale : soit il passe à l'attaquant rapide (1^{er} temps d'attaque), soit il passe à un autre joueur (2^e temps d'attaque).

Pour le passeur, c'est d'abord un duel qu'il mène face au contreur central adverse (Philippe Blain). C'est un jeu auquel le passeur et ses attaquants se livrent en partant de la connaissance qu'ils ont de leurs adversaires et de la situation présente de jeu.

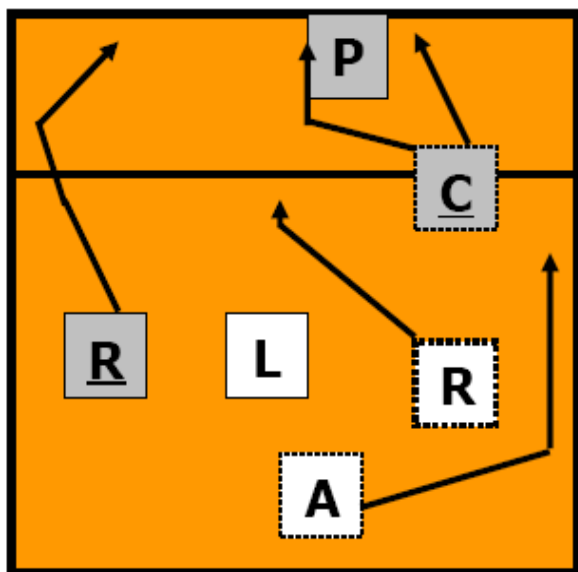


Figure 5 Passeur en position 3

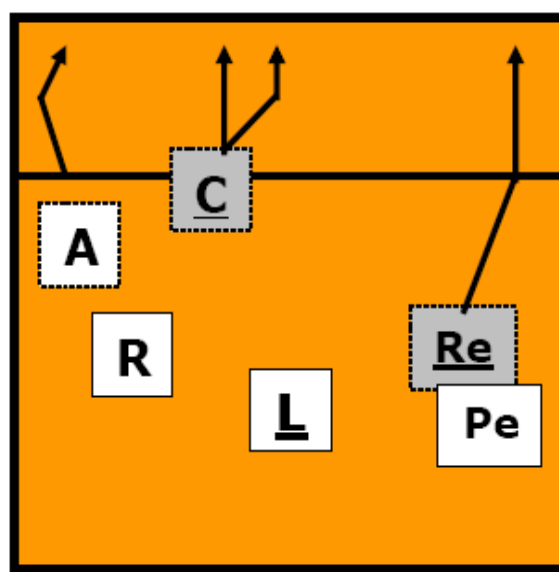


Figure 6 Passeur en position 1

Autres combinaisons avec 2 et 4 réceptionneurs, passeur en position 3.

Il peut faire attaquer le central devant lui – passe courte ou tendue avant, derrière lui passe courte arrière.

La fixation par le joueur central permet au passeur d'utiliser les intervalles entre les conteurs adverses et de solliciter le R-A avant ou arrière, ou l'attaquant de point.

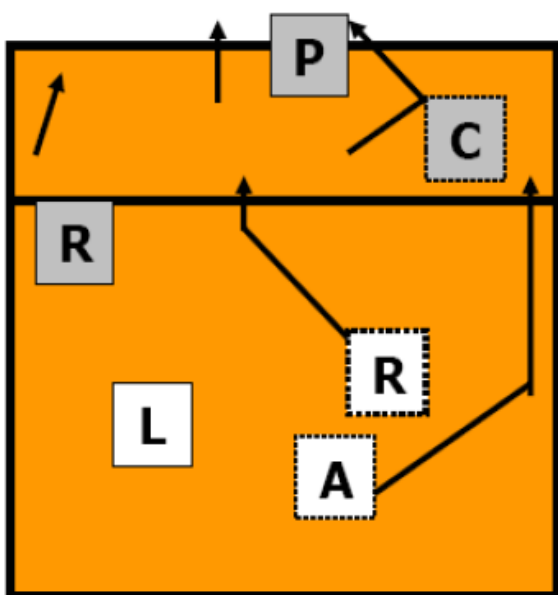


Figure 7

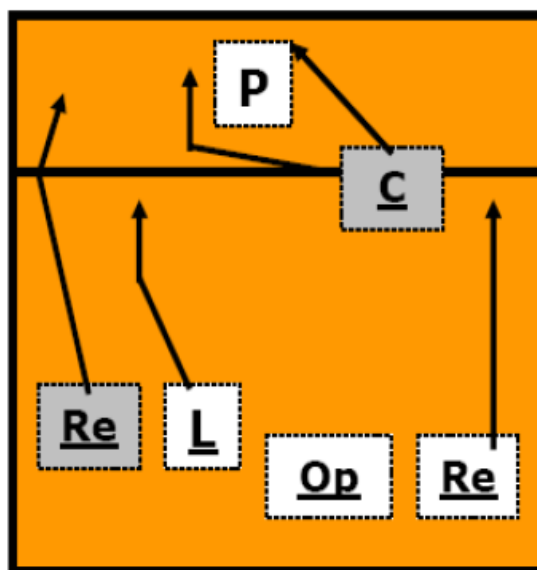





Figure 8

Les types de passe n'ont donc qu'une valeur indicative, il appartient à chaque passeur de connaître la passe qui convient le mieux à chacun de ses attaquants à ce moment précis du jeu. Chaque équipe organise son attaque en fonction de ces principes de jeu coordonnant l'action du passeur et des attaquants dans l'espace (zones et trajectoires de passe) et dans le temps (tempo and timing).

Le tempo qualifie la passe : hauteur et vitesse du ballon.

Le timing l'ajustement du passeur et de l'attaquant à la frappe d'attaque, en fait le timing commence au moment de l'engagement de l'attaquant.

On distingue classiquement les zones d'attaque

Du 1^{er} temps: 
 Du 2^e temps:  (avant)
  (arrière)

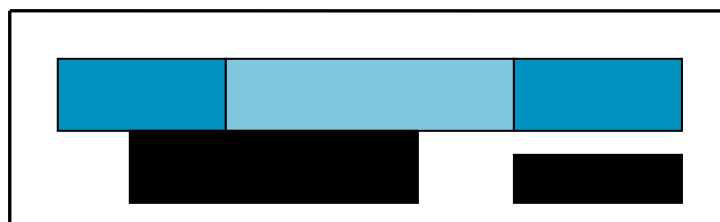


Figure 9

Les trajectoires de passe

du 1^{er} temps :

 passe courte ou tendue

du 2^e temps :

 passe demi haute,
 accélérée), ou passe haute

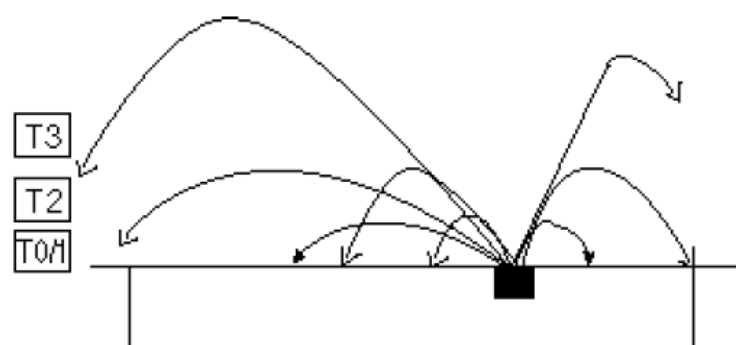


Fig. 10

Le timing régle l'action du passeur et de l'attaquant dans le temps. Pour les attaques rapides ou ½ rapides, le timing est lié au contact du ballon par le passeur (P).

Tempo 0 : À la touche de P, l'attaquant est en suspension. La passe est courte ou tendue.

Tempo 1 : À la touche de P, l'attaquant prend son impulsion. La passe est semi courte ou semi tendue ou a une trajectoire aplatie.

Tempo 2 : À la touche de P, l'attaquant pose l'appui qui précède l'impulsion. La passe est ½ haute ou accélérée.

Pour les attaques sur balles hautes.

Tempo 3 : L'attaquant débute son approche à la touche du ballon ou après la touche.

4.2 LE PASSEUR

Le succès de l'organisation offensive repose sur le passeur et, ce en fonction de la qualité de la réception:

- Le passeur rejoint l'intersection des zones 2 et 3 en faisant face à ses partenaires,
- Il se déplace et saute pour assurer le contact avec le ballon, le plus haut possible,
- Il adopte une attitude neutre pour donner le moins d'informations possible,
- Il effectue un contact bref du ballon pour jouer en déviation et prendre de vitesse le contre adverse (travail des poignets).

4.3 SES INTENTIONS TACTIQUES

Dans le duel avec le Central adverse, il va passer dans les 2 intervalles créés par les 3 contreurs afin de:

- Créer et utiliser des intervalles entre les contreurs,
- Utiliser les espaces libres et particulièrement les 'bouts de filet' et les zones arrières.

L'entraîneur italien, Andrea ANASTASI, rappelle que "toutes les équipes évoluent vers un jeu très rapide aux ailes avec des trajectoires difficiles à contrer et une utilisation des joueurs arrières."

a) Dans les situations les plus favorables l'objectif sera de placer son attaquant face à un contre à 1 ou un block à 2 mal formé.

La qualité du 1^{er} temps d'attaque permet d'utiliser les combinaisons les meilleures en fonction de chaque situation, d'où l'importance des études statistiques et du plan de jeu qui guident le passeur dans ses choix.

En combinant les attaques du premier temps et du deuxième temps, le passeur dispose des alternatives suivantes :

Attaque raide (première temps)

- a) Où attaque au poste 4
- b) Où attaque au poste 2
- c) Où attaque au poste 1
- d) Où attaque en pipe par l'AR en 5 ou en 6

Il convient de remarquer que les combinaisons entre avants (croix ou intervalle) sont peu utilisées et que les changements de zone le sont pour permettre à un attaquant de jouer à son poste (exemple du central se déplace de la zone 3 à la zone 2, dans certains formations de réception de service).

Il faut noter que le passeur peut profiter d'un ballon haut et près du filet pour attaquer ou feinter directement sur la passe de réception en utilisant sa main gauche.

b) Dans des conditions moins favorables, le passeur peut donner un ballon en 1^{er} temps avec une passe moins rapide (trajectoire aplatie), ce qui rend l'action de l'attaquant plus difficile comme le font remarquer JOAO (POR) ou EGORTCHEV (RUS). Les contreurs adverses peuvent lire "le passeur et dès que le ballon jaillit de ses mains," connaître quel attaquant sera sollicité du passeur et de s'aider mutuellement dans le cas d'une attaque au centre ou à l'aile.

c) Enfin dans les conditions extrêmes, le passeur fait une passe haute au meilleur attaquant ou au mieux placé. Sur ce type de passe haute, l'attaquant va se trouver devant un block à 2 ou 3 joueurs et une arrière défense bien organisée. Il cherchera à diminuer les risques en évitant ou utilisant le block adverse.

4.4 LE REGISTRE TECHNIQUE DU PASSEUR

Le passeur est avant tout un joueur actif et très mobile pour pouvoir se déplacer et réagir vivement, car de lui dépend le succès de l'attaque.

Chaque passeur comme le soulignent Mauricio LIMA (BRA) ou Nikola GRBIC (YUG) construit son propre style en fonction de ses qualités personnelles.

Son action est guidée par un certain nombre de principes : faire le bon choix de l'attaquant et de la passe, ne pas être lu, voire tromper l'adversaire, jouer vite et précis et surtout, il doit rester calme et lucide.

Comme en réception, le passeur est confronté à la crise du temps. Placé si possible à l'intersection des zones 3 et 2, il fait face à ses partenaires pour juger de la passe de réception. Il va couper la trajectoire de la passe de réception pour prendre le ballon très haut, en sautant même s'il doit s'écarter du filet, afin de réduire la distance et le temps entre les deux contacts de la passe et de la frappe d'attaque. Lorsqu'il s'éloigne du filet la trajectoire du ballon devient plus aplatie.

Au contact du ballon, il projette ses mains en direction du point d'attaque, quelle que soit l'orientation de ses épaules en opérant ou non un pivotement du corps.

Le contact du ballon est bref, souvent limité à une action des poignets et des doigts afin de donner le moins d'informations possibles aux contreurs adverses. Pour les tromper, il va souvent jouer à l'opposé de son action, passant par exemple vers l'arrière s'il se déplace vers l'avant ou écartant le ballon du filet s'il s'en rapproche.

Ce sont ces qualités de mobilité, d'habileté, de concentration et de prise de décision qui font les bons passeurs.

On observe toutes les gammes de passes qu'elles soient faites en appui ou en suspension, en avant ou arrière, variées en hauteur et longueur. S'il est loin du filet, il doit être capable de servir un attaquant aile opposé par une passe avant ou arrière. Si le ballon est haut et trop près du filet, de faire une passe à une main ou d'attaquer directement ; s'il est près du sol, de faire une passe en manchette.

4.5 ROLE ET REGISTRE TECHNIQUE DES ATTAQUANTS

- a) Les attaques diffèrent selon le type de passe et le poste qu'occupent les joueurs.

L'Attaquant de pointe et l'Attaquant-Réceptionneur lorsqu'ils attaquent sur passes hautes illustrent le type d'attaque qui est enseignée aux jeunes joueurs : une approche en 3 ou 4 pas, respectant le timing de la passe, une impulsion pieds décalés, une suspension, la frappe du ballon et en dernier la réception au sol pour enchaîner une nouvelle action.

On peut observer différentes variantes :

- L'approche peut ne pas être rectiligne mais courbe,
- L'impulsion se fait dans l'axe ou non de l'approche en amorçant une rotation,
- La frappe du peut se faire dans l'axe, vers l'intérieur ou l'extérieur,
- Elle peut être puissante ou contrôlée.

Le registre d'attaque du joueur Réceptionneur-Attaquant est le plus étendu. Il attaque sur passe haute, sur passe $\frac{1}{2}$ haute ou passe accélérée, le timing et le choix de la direction de l'attaque sont deux facteurs importants de sa réussite.

Le Central est le starter de l'attaque. C'est celui qui est confronté le plus à la crise du temps. Il doit assurer le contact du ballon en respectant un timing précis qui diffère selon la position et la hauteur du contact du ballon par le passeur. Il doit voir le passeur et le type de passe, courte, tendue, aplatie pour adapter sa course et son impulsion en se maintenant assez loin du filet. Les joueurs EGORTCHEV (RUS) et JOAO (POR) mentionnent la difficulté des ballons venant de l'arrière, les obligeant à attaquer en déviant le ballon.

- b) Toute les techniques utilisées visent à éviter ou utiliser le block adverse.

Les différentes approches et modes d'impulsion sont les premiers moyens que le jeune joueur peut utiliser, mais au haut niveau, les atouts majeurs des attaquants sont constitués par la vitesse d'exécution, la diversité des frappes qui varient en puissance et en direction.

En direction :

- le ballon peut être frappé dans l'axe du corps en se retournant vers l'intérieur ou en mobilisant le bras vers l'extérieur pour passer le block latéralement,
- le ballon peut être frappé en balayant le bras devant le corps, l'orientation des épaules donnant des fausses informations aux contreurs,
- le ballon peut être frappé en déviation en utilisant une rotation du poignet vers l'intérieur ou l'extérieur.

En puissance :

- la frappe peut être contrôlée accentuant ainsi la déviation du ballon,
- le ballon peut être frappé avec un lift très prononcé de type roulette (speed off)
- le ballon peut être placé, en le frappant avec le bout des doigts.

En utilisant le block :

- l'attaquant frappe le ballon vers l'extérieur de façon à ce qu'il soit dévié latéralement (wipe off)
- l'attaquant frappe le haut des mains des contreurs de façon à ce qu'il soit dévié loin en arrière.

Cinquante Partie

LA DEFENSE

L'organisation de la défense est illustrée à partir de la situation de l'équipe au service qui se prépare à s'opposer à l'attaque adverse.

5.1 ORGANISATION GENERALE

“L'organisation générale de la défense est basée sur une prise d'informations par le staff des entraîneurs, qui ensuite est traduite par un plan de match, contre-défense. Ce plan de match est initié par le service, c'est-à-dire que l'on doit servir tactiquement pour essayer d'embêter l'équipe adverse et la faire jouer dans notre jeu défensif, c'est-à-dire de bien positionner notre contre et de placer une défense arrière dans des espaces qui-peuvent être éventuellement défendus.” Glenn HOAG (CAN).

Dans le HAUT NIVEAU, la connaissance de l'adversaire est fondamentale, afin d'éviter les situations imprévues. Chaque joueur doit savoir ce qu'il doit faire et réagir en conséquence. A chaque rotation, un des joueurs rappelle par un geste ou la voix les consignes de l'entraîneur.

5.2 DISPOSITIF GENERAL

Le dispositif général de la défense est constitué par les lignes de contre et d'arrière-défense en suivant l'ordre de la rotation. Des permutations sont ensuite effectuées pour que chaque joueur défende à un poste précis, comme l'indique le schéma suivant.

Néanmoins, des permutations spéciales peuvent être décidées en fonction de l'attaque adverse, spécialement lorsque le passeur est de petite taille.

L'équipe au service illustre le mieux l'organisation défensive et comme il a été précisé précédemment, la défense commence dès la mise en jeu du service.

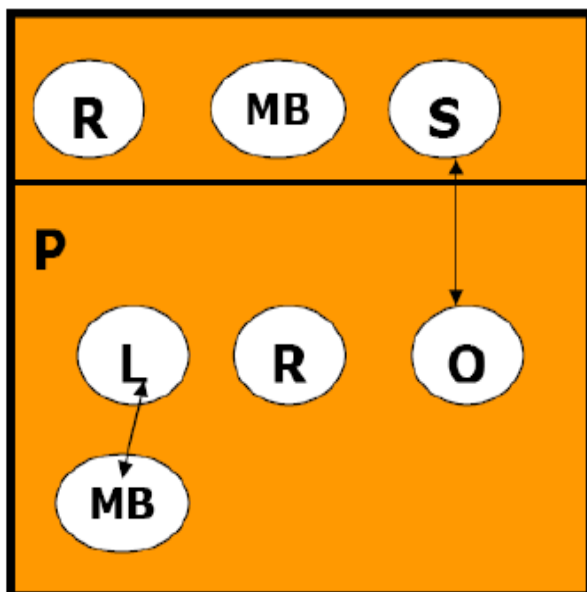


Figure 11
Positionnement des joueurs en défense

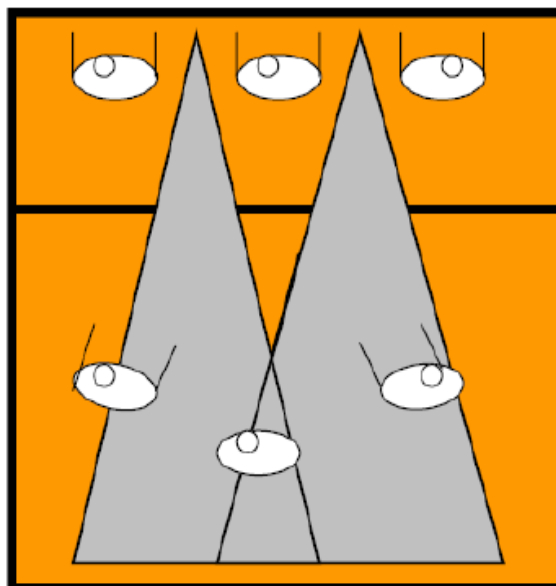


Figure 12
Relation entre les lignes avant et en défense arrière.
Les joueurs 5 et 1 couvrent les intervalles entre les contreurs.

Les avants se placent de façon à surveiller leur adversaire direct, tout en étant prêts à aider leur partenaire proche. Le central a en plus la responsabilité d'intervenir ou non sur l'attaque rapide adverse en surveillant le passeur et l'approche du central.

Les 2 arrières ailiers se placent à 6/7 mètres du filet dans les intervalles laissés libres par les contreurs et le joueur 6 entre eux, afin de pouvoir intervenir sur le 1^{er} temps de l'attaque rapide.

5.3 DEFENSE SUR LE 1^{ER} TEMPS DE L'ATTAQUE ADVERSE

Dès la frappe du service, l'équipe se prépare à s'opposer à l'attaque rapide.

Le central va décider d'intervenir ou non sur l'attaquant adverse. Son objectif sera de ralentir le ballon adverse de façon à aider ses partenaires de l'arrière défense.

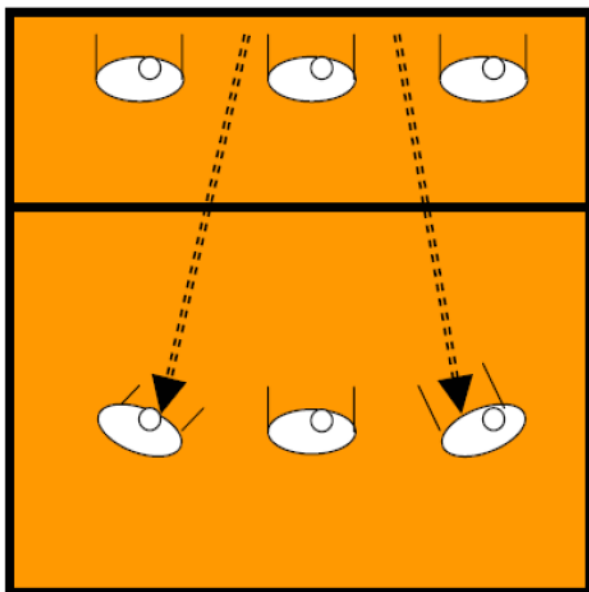


Figure 13

Ses 2 partenaires ailiers couvriront l'avant du terrain:

Le joueur au poste 6 défendra avancé anticipant sur une absence de contre et défendra les ballons déviés par le contre vers l'arrière et ses deux partenaires ailiers défendront les espaces libres dans les intervalles des 3 contreurs.

5.4 DEFENSE SUR LE 2^E TEMPS DE L'ATTAQUE AVEC UN CONTRE A 1 OU UN BLOCK A 2 MAL FORME

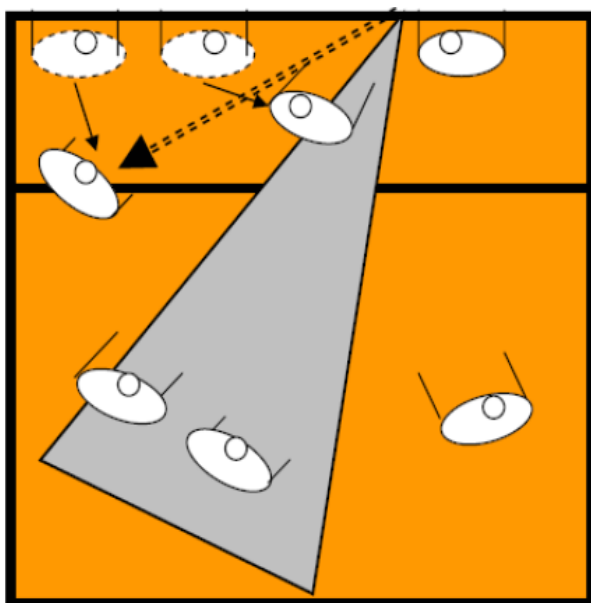


Figure 14

Il s'agit de la situation où le passeur sollicite un autre joueur du 2e temps sans que la défense n'ait eu le temps de se repositionner.

Le central va aider son partenaire mais ne pourra pas former un block homogène et l'autre ailier recule pour couvrir l'avant du terrain.

Le joueur ailier responsable du contre a pour objectif de ralentir le ballon d'attaque et d'éviter de le dévier vers l'extérieur du terrain, ce qui le rendrait très difficile à défendre.

Les joueurs arrière défendent comme précédemment en s'écartant s'ils disposent du temps nécessaire.

DEFENSE SUR LE 2^E TEMPS DE L'ATTAQUE AVEC UN BLOCK A 2

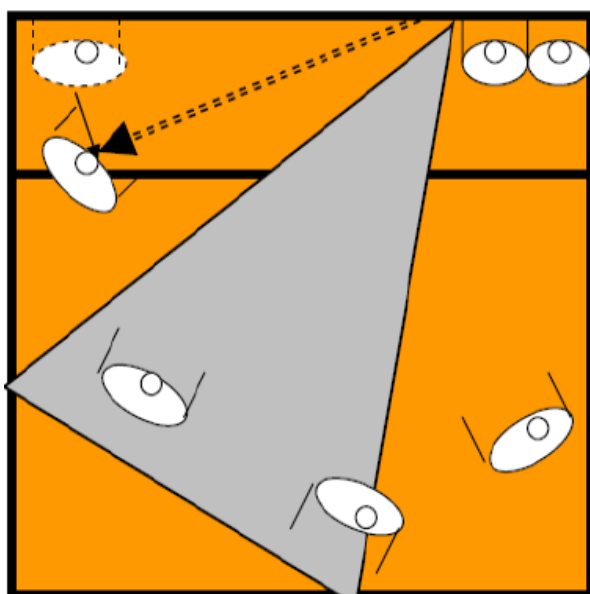


Figure 15

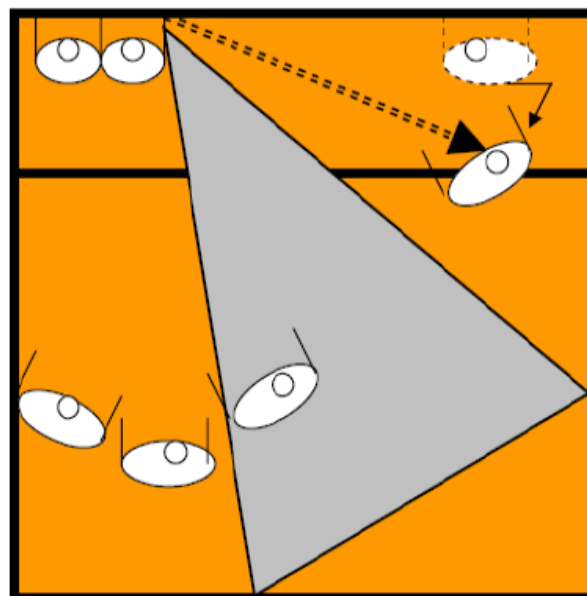


Figure 16

Organisation contre-défense sur contre à deux joueurs en poste 2.

Les joueurs peuvent se repositionner en suivant les consignes de l'entraîneur.

En règle générale, le joueur contreur responsable de son adversaire direct ferme l'extérieur et le central vient l'aider en faisant un block qui sera plus ou moins homogène en fonction de la situation. L'autre avant reculera pour défendre la petite diagonale et couvrir le terrain derrière le contre.

Le joueur situé derrière le block couvrira soit un espace laissé libre entre les deux contreurs, soit se positionnera en retrait derrière eux pour couvrir la zone aile.

Le joueur 6 reculera pour défendre la zone 6 et les ballons déviés par le block tandis que le joueur ailier opposé défendra la grande diagonale.

5.5 DEFENSE SUR LE 2^E TEMPS DE L'ATTAQUE AVEC UN BLOCK A 3

Dans ce type de défense, les deux joueurs arrière vont s'avancer pour couvrir le terrain derrière le block, tandis que le joueur 6 sera reculé pour récupérer les ballons déviés par lui.

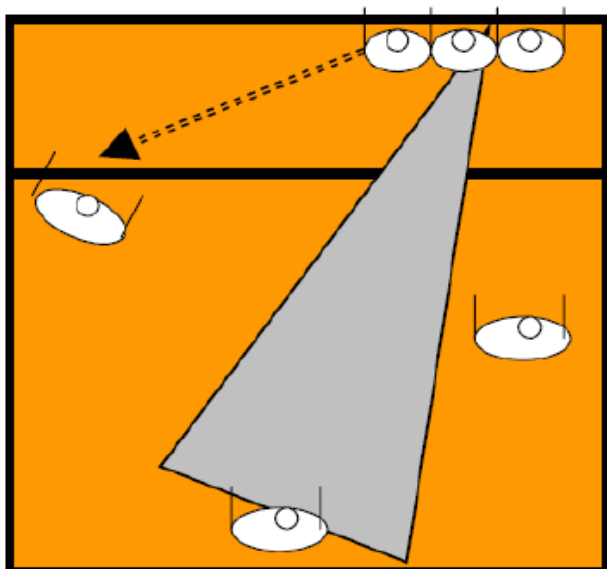


Figure 17

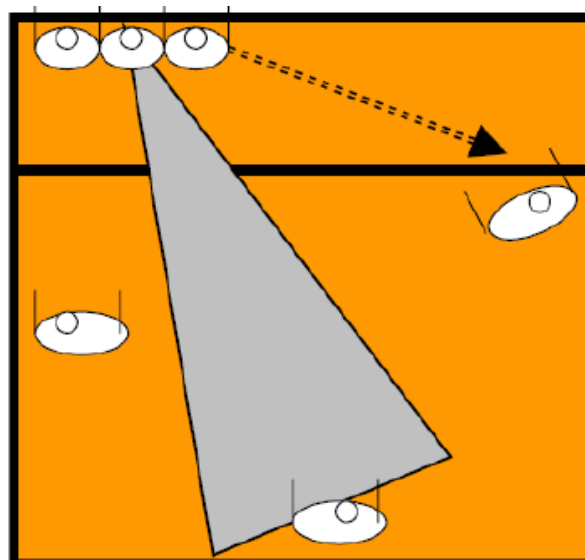


Figure 18

5.6 DEFENSE SUR LE 2^E TEMPS DE L'ATTAQUE DU JOUEUR ARRIERE R-A-PIPE

Cette organisation défensive intervient lorsque l'attaque est réalisée par l'Attaquant Réceptionneur arrière au poste 5 ou 6. Cette attaque est particulièrement difficile à défendre du fait que l'AR surgit derrière le 1^{er} temps et frappe le ballon sur une passe ½ haute.

Le contreur central est souvent pris de vitesse, ne peut pas sauter ou intervient tardivement.

Les joueurs arrière sont placés dans les mêmes conditions que lors d'une attaque du 1^{er} temps.

LE CONTRE OU BLOCK

5.7 EVOLUTION DU CONTRE

Le jeu est devenu plus rapide ce qui oblige les joueurs à être très concentrés sur le développement de l'attaque adverse et à réagir vivement.

a) On observe une plus grande responsabilisation des joueurs et un rôle mieux défini. Chaque joueur prend en charge son attaquant direct et doit aider son partenaire situé à son (ses) coté(s). Cette responsabilité est accrue pour le central qui assure la coordination avec la défense arrière en jugeant les qualités du 1^{er} temps d'attaque adverse. Il définit les premières options de la défense, en décidant de sauter sur ce 1^{er} temps commit) soit de lire le passeur avant de réagir (read and react).

“La tache principale du joueur central est d'assurer la coordination de son action avec défense, du début à la fin du match.” Valeri ALFEROV (assistant RUS).

b) L'objectif du contreur est d'intervenir sur la trajectoire et de ralentir le ballon d'attaque adverse pour faciliter la défense arrière et préparer la contre-attaque. Les contres gagnants ne sont cherchés que lorsque l'action sur le ballon est assurée.

“Dans le Volleyball moderne, il est plus important de ralentir le ballon que de faire un contre offensif et d'aider ses partenaires à faire un block à 2.” Andrei EGORTCHEV (RUS).

c) Une plus grande mobilité lié à la lecture du passeur et des trajectoires de passes qui sont devenues plus rapides. “Dans le Volleyball moderne, avec la vitesse du jeu offensif, les contreurs doivent être de plus en plus mobiles. Techniquement, on doit développer chez les contreurs une bonne mobilité latérale et lire très rapidement le jeu.” Glenn HOAG (CAN).

Cette évolution du contre modifié le comportement des joueurs et favorisé les qualités de concentration, d'anticipation et de mobilité, ce qui explique le succès d'un joueur comme JOAO (POR) ou de Jiri NOVAK (CZE).

5.8 ROLES ET TECHNIQUES

Les différents clips montrent les différentes interventions des joueurs au centre et à l'aile. Les joueurs sont placés près du filet et surveillent attentivement le passeur, les trajectoires de passe et l'action de l'attaquant du 1^{er} temps. Ils ont les jambes fléchies et les mains élevées au-dessus des épaules afin de pouvoir réagir très rapidement.

La technique du joueur central est la plus complexe et dépend de sa taille et de ses qualités physiques. Certains préfèrent attendre et enchaîner en élevant d'abord les mains dans le cas d'une attaque rapide puis se déplacer à l'aile pour aider le partenaire. D'autres n'ont pas cette capacité et doivent faire un choix en rendant plus difficile une aide à un de ses partenaires.

JOAO (POR), dit "c'est une question d'instinct, ...étant plutôt petit...., je ne peux pas trop attendre que le ballon sorte des mains du passeur, sinon l'attaquant est déjà prêt à frapper." Sur une attaque à l'aile, ils doivent courir pour aider leur partenaire, et souvent pris de vitesse, ils terminent ce déplacement par un blocage sur les deux derniers appuis en effectuant une rotation du corps vers l'intérieur.

Les contreurs ailiers comme ELGUETA (ARG), GIGA (BRA) ou ANTIGUA (FRA) ont insisté sur la connaissance de l'adversaire direct, de ses angles de force en évitant de dévier le ballon vers l'extérieur et sur la nécessité d'aider le central sur l'attaque rapide.

Il est important de souligner la capacité des joueurs à mobiliser leurs mains au-dessus du filet pour intervenir sur la trajectoire du ballon tout en donnant de fausses informations, par exemple en plaçant les mains sur un côté ou en les écartant largement. Le block offensif est surtout recherché lorsque l'homogénéité le permet.

L'ARRIERE DEFENSE

5.9 EVOLUTION

Les nouvelles règles ont amélioré les récupérations de ballons en défense. D'une part, les contacts multiples autorisés à la première touche de l'équipe ont libéré les défenseurs sans avoir la crainte de faire une faute, d'autre part, le joueur libero, en plus de ses qualités personnelles de défenseur, est devenu le meneur de jeu défensif.

Il s'en suit une responsabilisation des joueurs en défense comme c'est le cas au contre.

5.10 ROLES ET TECHNIQUES

a) Les différents clops montrent les joueurs en action en fonction de leurs postes et du type d'attaque adverse.

Le poids de la défense repose en grande partie sur les Réceptionneurs-Attaquants et sur le Libero parce qu'ils occupent des positions clés dans l'équipe, du fait que la majorité des attaques se réalisent au centre et au poste 4. Ces 3 joueurs, l'AR avant placé au poste 4, l'AR arrière placé au poste 6 et le libero placé en 5 supportent le poids le plus important de l'attaque en défendant des ballons frappés en puissance ou déviés par le block. Placé le plus en retrait, le joueur libero joue aussi le rôle de soutien des autres joueurs en ramenant des ballons mal défendus par ses partenaires.

Les deux autres joueurs, le passeur et l'AP occupant les positions 2 et 1 ont les mêmes tâches que les AR, mais leur rôle est souvent parfois précisé afin d'assurer une couverture du contre et faciliter la contre-attaque par le passeur.

b) Mais quel que soit leur rôle, tous les joueurs doivent d'abord aimer défendre et avoir un esprit de sacrifice.

L'action de défendre peut être ainsi analysée :

- Aller au sol. En Volleyball, le joueur défend une surface et doit couper la trajectoire du ballon. La défense acrobatique fait partie de la défense.
- Prédire l'attaque. Cette anticipation est facilitée par la bonne connaissance de ses attaquants et de la position respective de ses partenaires. Il doit les percevoir et "non chercher à les voir."
- Réagir vivement, la vitesse de réaction est la qualité de base du défenseur.
- Disposer d'un registre technique maîtrisé. Seul l'entraînement permet d'intervenir avec efficacité et précision et d'avoir un bon contact du ballon. Comme en Beach Volley, toutes les surfaces de contact doivent être utilisées, car on a rarement le temps de se placer.

c) Le registre technique est composé d'habiletés gestuelles.

Il faut préciser que quel que soit le geste-utilisé, l'objectif est d'empêcher le ballon de toucher le sol en interposant une surface de contact, deux mains hautes, basses, une main, les coudes, les avant-bras pour amortir le ballon. Parfois même, le joueur ramène le ballon en le frappant avec le pied.

Le meilleur défenseur est celui qui a le plus large répertoire:

- En appui à 2 mains, à une main,
- Avec le déplacement d'un appui,
- Avec une chute latérale, glissade avant, roulade et plongeon,
- En réception haute, sur les avant-bras (tomawak), sur un poing,
- En défense acrobatique après un long déplacement : renvoi en arrière en manchette, avec un coup de pied, dans et/ ou hors de la zone libre.

5.11 LA COUVERTURE DE L'ATTAQUANT

La couverture de l'attaquant est une situation particulière de défense résultant du duel de l'attaquant avec le contre. La récupération du ballon est souvent un geste en réaction de l'attaquant ou d'un joueur proche de lui.

5.12 LA CONTRE-ATTAQUE (COUNTERATTACK)

La contre-attaque est souvent traitée sous le vocable du jeu de transition car elle est la phase qui suit l'intervention en défense et précède la nouvelle attaque.

Le succès de cette contre-attaque repose sur la qualité de la défense. On observe quatre types de situations depuis l'organisation optimale de l'attaque par le passeur jusqu'au simple renvoi chez l'adversaire.

a) La première est celle d'une défense facile parce qu'adversaire n'a pas pu lui même attaquer (situation de Free ball) ou d'une défense réussie qui permet au passeur de rejoindre la zone 3/2 et d'organiser l'attaque sur les mêmes bases que la réception de service.

b) La deuxième, moins favorable est illustrée par une défense qui oblige le passeur à jouer dans la zone arrière ou recevoir le ballon dans la zone avant dans des conditions difficiles. Le passeur ne peut que faire une passe haute à l'attaquant de son choix, le meilleur ou le mieux placé.

c) La troisième est celle où la passe d'attaque est faite par un joueur autre que le passeur. Il lui est recommandé généralement de passer à l'attaquant aile situé devant lui.

d) La dernière est celle où l'attaque n'est plus possible (situation de free ball). Le joueur doit retourner le ballon chez l'adversaire en l'empêchant de développer sa meilleure attaque ou en faisant un renvoi très haut pour permettre à son équipe de se replacer en défense.

Remarque : il faut citer le cas du libero qui peut faire une passe en touche haute s'il est hors de la zone avant alors qu'il doit utiliser la passe en manchette s'il pénètre dans cette zone avant.

© Fédération Internationale de Volleyball

FIVB DÉPARTAMENT DE TECHNIQUE 2011

FIVB TOP VOLLEY

Livret Technique

2002 Volleyball Masculin Jeu, Techniques et Tactiques

***Get involved.
Keep the ball flying.***