

SYSTÈMES DE JEU

ORGANISATIONS D'ÉQUIPE

L1 POLYVALENCE VOLLEY BALL

INTRODUCTION

Quelque soit syst de jeu ou nombre de joueurs par équipe :

- ➡ Respect rôle chaque joueur déterminant dans capacité de construction → influence niveau perf collective
- ➡ Rôles des joueurs dans équipe ≠ position sur terrain (spécialisation)

Améliorer niveau de jeu indiv et/ou collectif = améliorer :

- Niveau maîtrise technique individuelle
- Capacité des joueurs à avoir des intentions tactiques (construire pour attaquer l'adversaire, s'organiser pour défendre)
- Capacité à anticiper l'action à venir
- Capacité à remplir son rôle dans le système de l'équipe

-A- LES SYSTEMES DE JEU REDUIT

-I- JEU EN 2 X 2 (salle + beach volley)

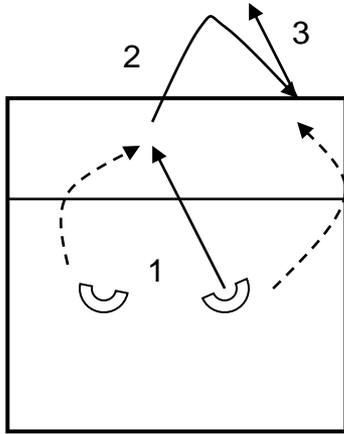
Systeme de jeu le plus simple

Très intéressant à tous niveaux car :

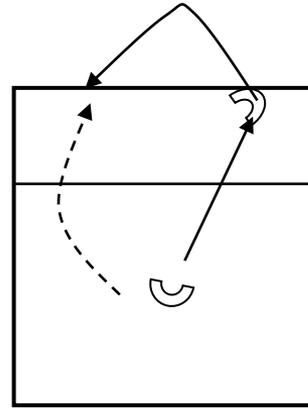
- aide à délimiter les zones d'intervention de chaque joueur
- développe la communication et l'enchaînement des actions
- favorise le jeu en 3 touches de balle
- influence positivement la qualité des échanges
(obligation de précision car une seule cible partenaire)

Possibilité faire varier taille terrain ou hauteur filet
en fonction niveau de pratique et objectifs recherchés

-1 Position en réception/attaque

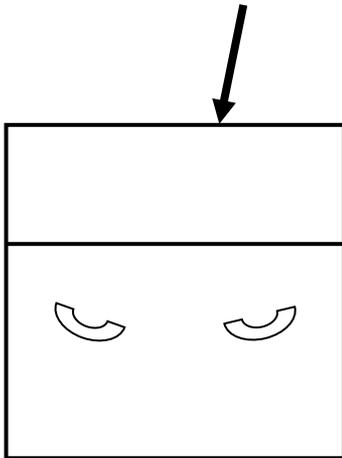


ou



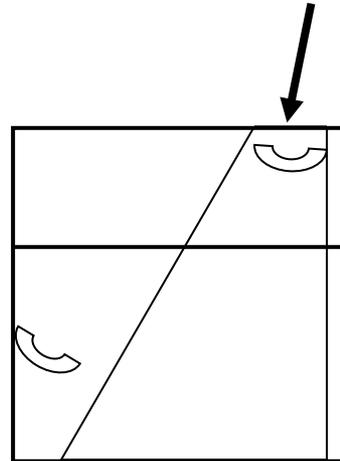
-2- Positions en défense

Jeu sans attaques smashées

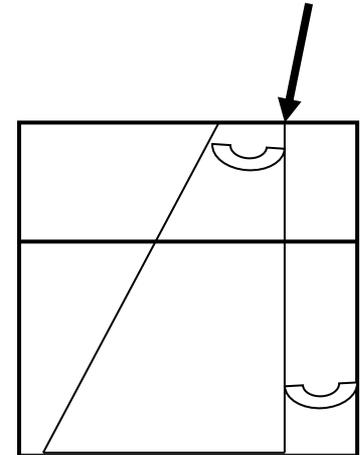


Jeu avec attaques smashées

Coordination block/défense



ou



-II- JEU EN 3 X 3

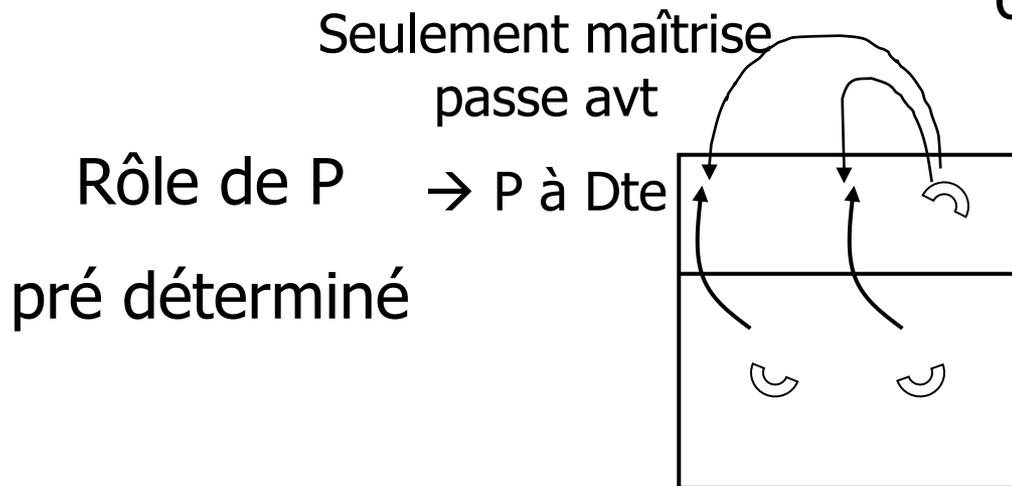
Jeu en 3 X 3 plus riche que 2 X 2

→ se rapproche logique jeu 6 X 6

- Introduit plus facilement problématique relations inter individuelles → - joueurs = + simple (en particulier en défense)

Idem = variation taille terrain ou hauteur filet

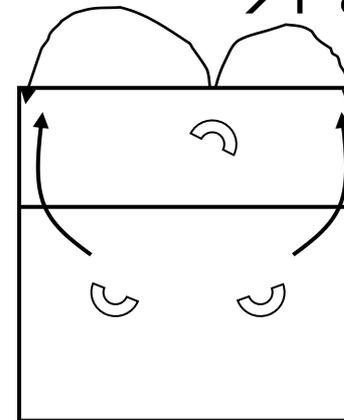
-1 Position en réception/attaque



ou

maîtrise passe avt et ar

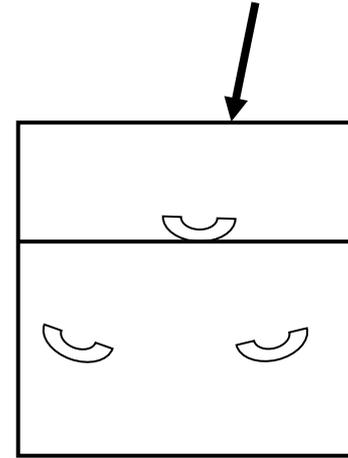
→ P au centre



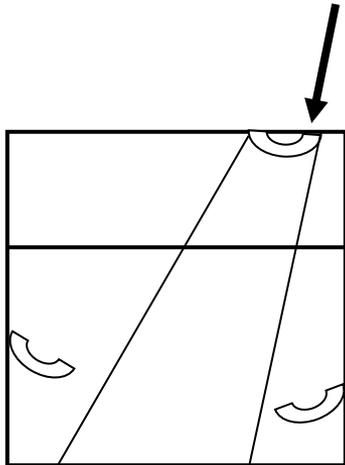
Avantages ?

-2- Positions en défense

Jeu sans attaques smashées

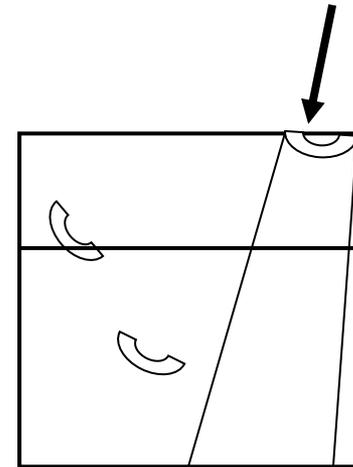


Jeu avec attaques smashées



Contre diago
→ déf ligne et
petite diago

ou



Contre ligne
→ def diago

-III- JEU EN 4 X 4

Se rapproche du jeu « normal » pour structures
offensives et défensives

- Jeu réduit / 6 X 6 → permet toucher plus de ballons
- Taille terrain normale ou un peu réduite en fonction
niveau de jeu ou objectifs
- Forme jeu réduit adoptée par FIVB comme compétition
pour petits (M13)

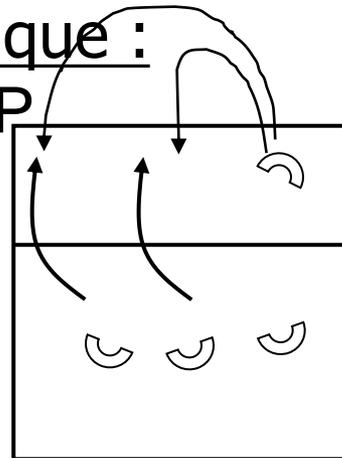
En France, 1^{ère} compétition 6 X 6 en M15
et forme jeu pour éval concours (CAPEPS)

-1- Position en réception/attaque :

Syst à 3 réceptionneurs et 1 P

S considéré comme seul J AR

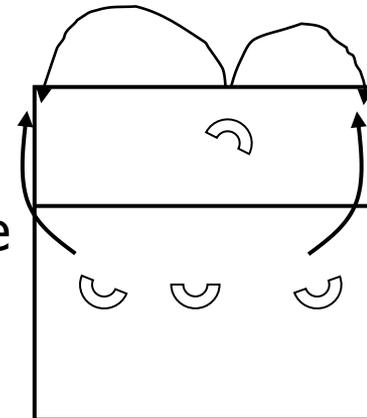
Seulement maîtrise
passe avt



ou

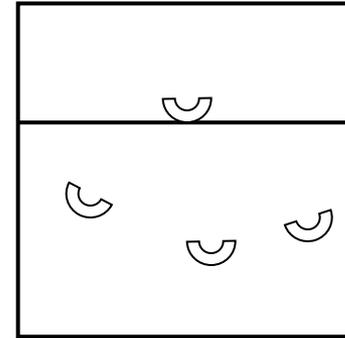
maîtrise passe

avt et ar



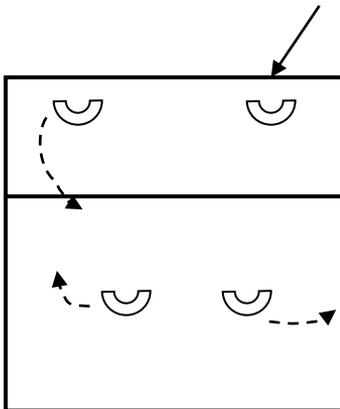
-3- Positions en défense

Jeu sans attaques smashées



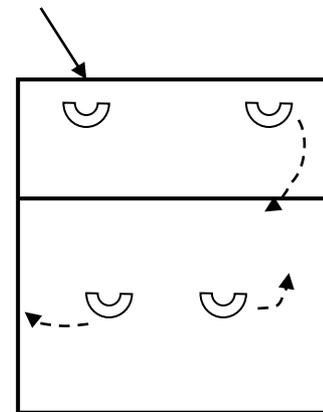
Jeu avec attaques smashées

Attaque en 4



ou

Attaque en 2



-IV- JEU EN 5 X 5

Peu utilisé car déséquilibre lignes avt et AR mais possible

-B- LES SYSTÈMES DE JEU EN 6 X 6

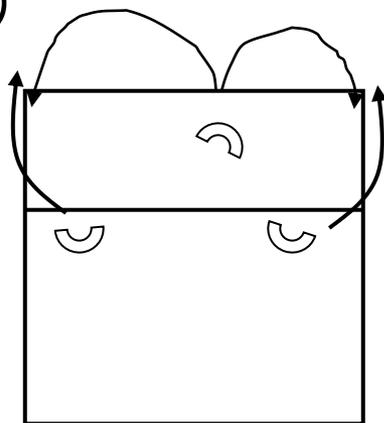
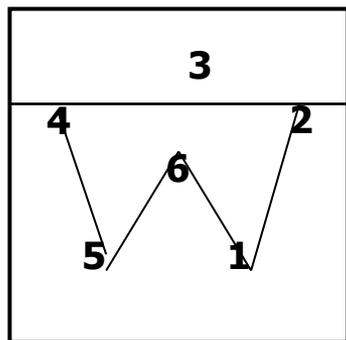
-I- L'UNIVERSALISME

Le poste occupé détermine le rôle des joueurs (pas de spécialisation)

Positions réception en forme de « W »

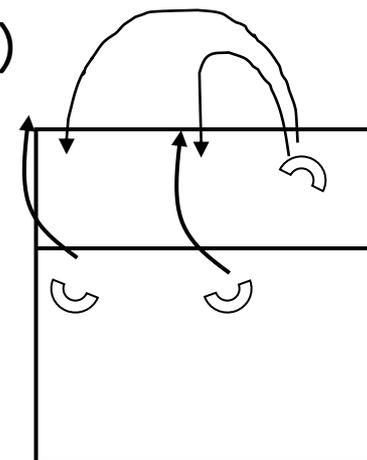
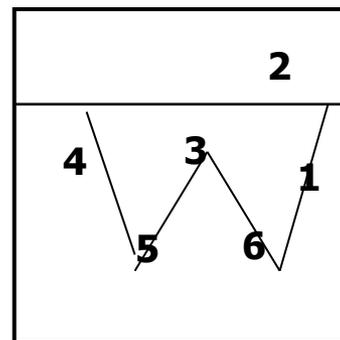
P au centre (3)

(passes avt et AR)



P à Dte (2)

(que passes avt)



-II- LA DÉTERMINATION DES RÔLES (début de spécialisation)

Principe = 2 joueurs placés **en opposition** déterminés comme **passeurs**

But = quelle que soit rotation de l'équipe

→ toujours **un P à l'avant** pour assurer la passe

2 passeurs

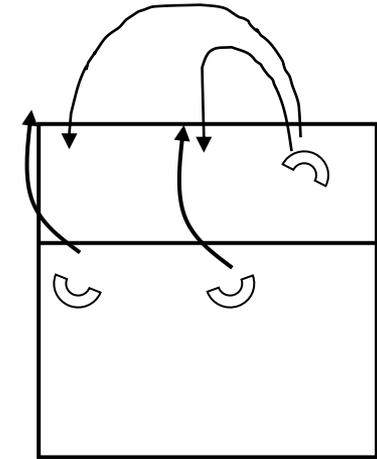
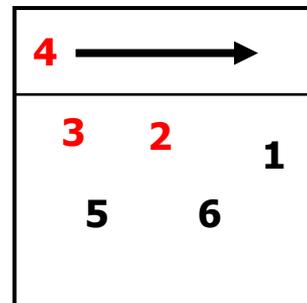
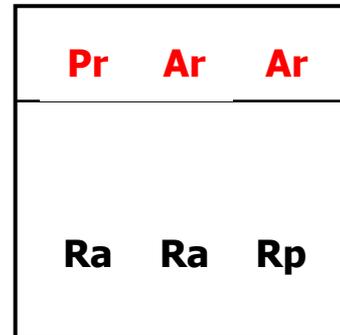
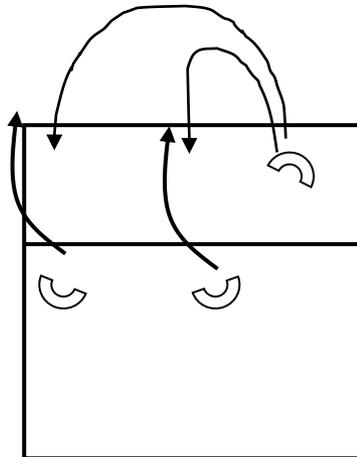
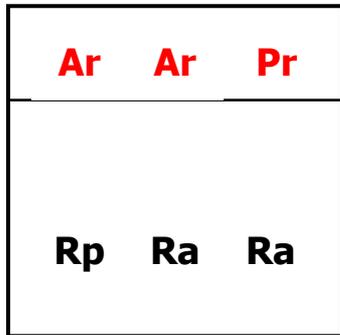
→ rôle de passeurs quand avants

→ rôle de réceptionneurs quand arrières

4 autres joueurs

→ rôle attaquants quand avants

→ rôle réceptionneurs quand arrières



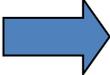
INCONVÉNIENTS :

Peu d'incertitude pour les contreurs adverses car le passeur n'utilise pas toute la largeur du filet.

-III- LE SYSTEME 4 X 2

Même constitution d'équipe que détermination des rôles :

2 joueurs placés **en opposition** déterminés comme **passeurs**

MAIS  Rôles différents dans l'organisation de l'équipe

But = quelle que soit rotation de l'équipe

→ toujours **un P à l'AR** pour assurer la passe

2 passeurs → rôle de passeurs quand arrières

→ rôle d'attaquants quand avants

4 autres joueurs → rôle attaquants quand avants

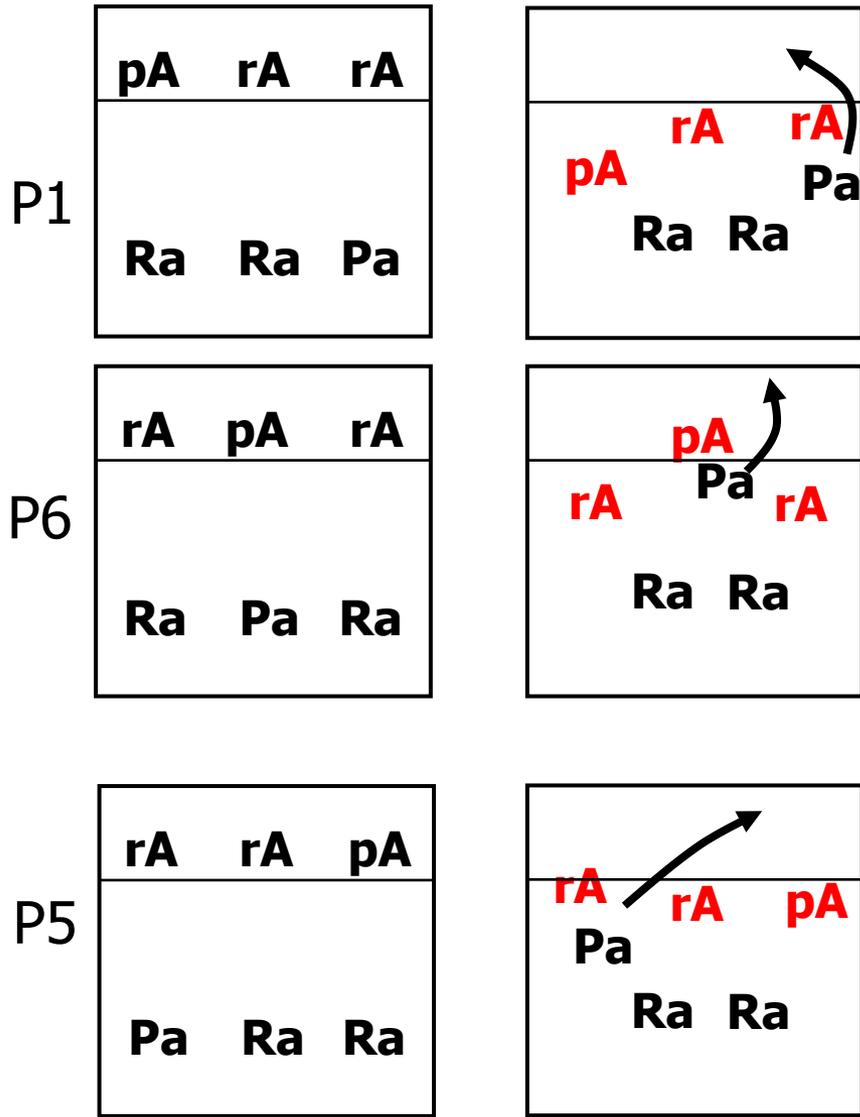
→ rôle réceptionneurs quand arrières

AVANTAGE = disposer sur les 6 rotations de 3 attaquants

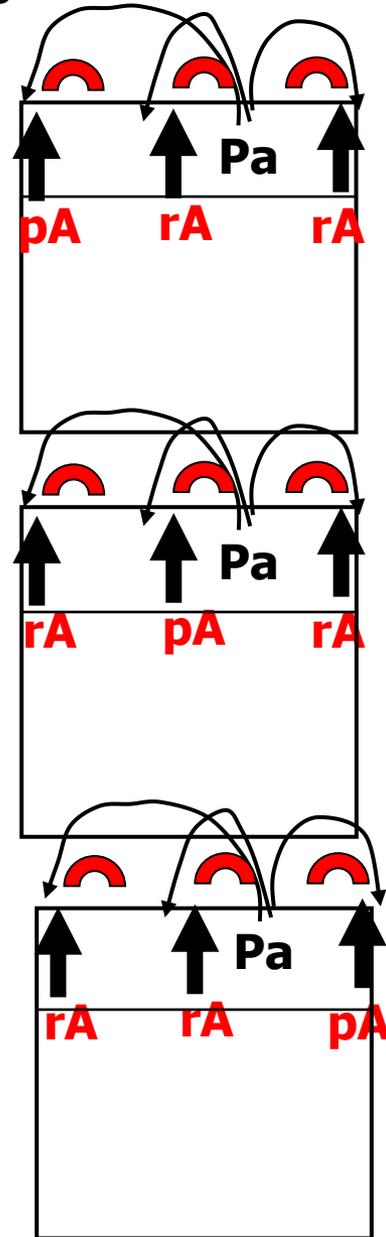
C'est-à-dire rééquilibrer rapport de force avec les 3 contreurs adverses

Systeme très utilisé jusqu'aux années 1970

Structure d'équipe Positions en réception



Organisation offensive



Les 3 positions suivantes sont identiques

-IV- LE SYSTEME 5 X 1

Systeme le plus utilisé depuis la fin des années 70

Principe = un seul passeur assure la distribution du jeu

Il est entouré de 5 attaquants

Le passeur remplit son rôle spécifique sur les 6 positions :

quand AR → 3 attaquants (cf 4 X 2)

quand avt → seulement 2 attaquants face 3 contreurs

Inconvénient estompé avec apparition attaques derrière la ligne des 3 m

5 autres joueurs → rôle d'attaquants quand avants

→ rôle réceptionneurs (ou attaquant) quand arrières

Un joueur est spécialisé dans attaques des 3 m

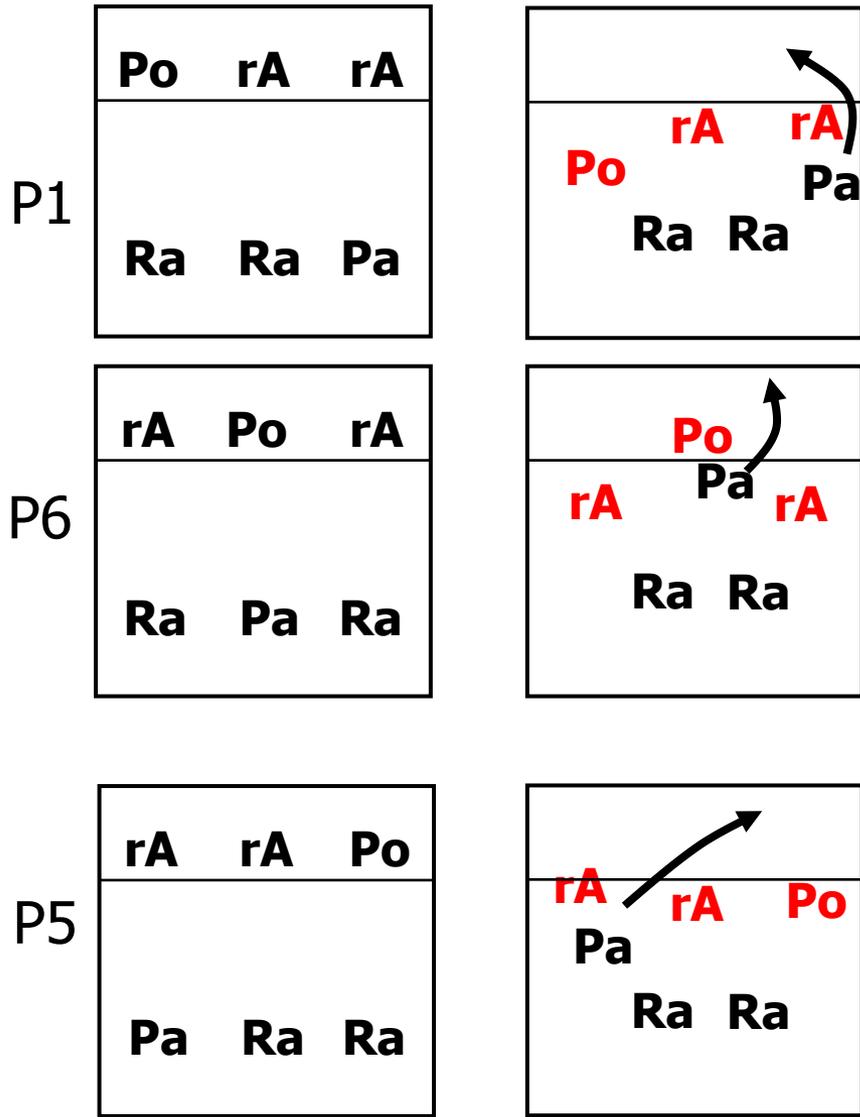
→ appelé attaquant de pointe

→ placé en opposition avec le P dans rotation de l'équipe

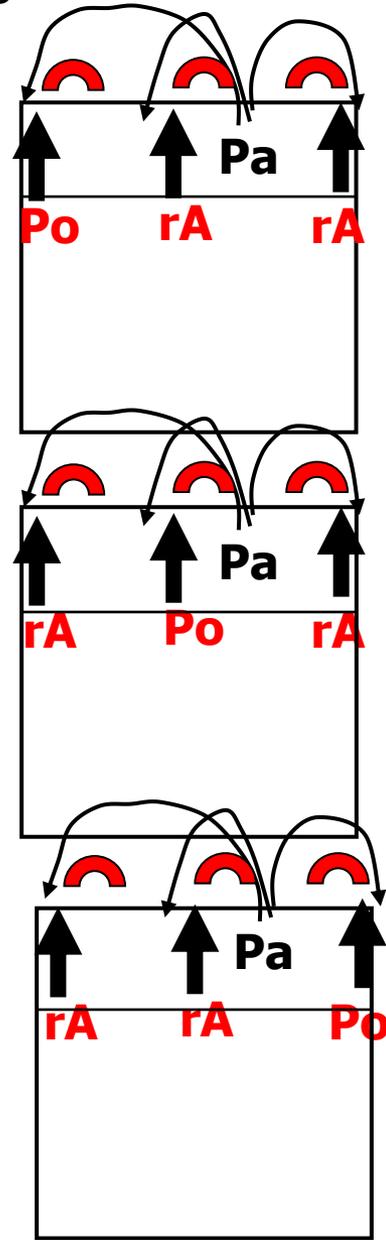
Conséquences → sur les 3 rotations où passeur est avant

→ est arrière mais disponible pour attaquer

Structure d'équipe Positions en réception



Organisation offensive



OBJECTIFS MAJEURS DE CYCLE

OBJECTIFS TECHNIQUES

-1- Maîtriser les techniques de frappes du ballon

Capacité contrôle interventions sur ballon (force, direction, précision)

Utiliser différentes techniques du VB

(passe à 10 doigts, manchette, service, attaque)

-2- Attitude préparatoire, anticipation

Temps disponible pour intervenir sur ballon → très court

Attitude, à la fois, dynamique → vite se mettre en action

et prospective → quelles actions je peux avoir à réaliser ?

Anticiper position et action en fonction situation et rôle dans équipe

Prévoir geste à faire = se mettre dans meilleures conditions

pour le réussir

Et gagner du temps sur intervention = permet avoir **intentions**

-3- Privilégier les passes à 10 doigts par rapport aux manchettes

Passes à 10 doigts plus précises que manchettes

→ interventions sur ballon prioritairement en passes
(d'autant plus facile à réaliser que l'objectif 2 sera maîtrisé)
= bonne attitude préparatoire

-4- Préparation pour attaquer l'adversaire

Le joueur qui effectue 3ème touche de balle de l'équipe :

→ Doit se placer face au filet à environ 3 mètres

→ permet prendre infos sur position défense adverse
(pas de renvoi chez l'adversaire en étant dos au filet)

Si au filet → reculer pour m'écarter de celui-ci

et prendre position d'attente de la passe

Engager course d'élan après lecture trajectoire

(la passe doit être suffisamment haute pour permettre cette lecture)

OBJECTIFS TACTIQUES

-1- Construction en 3 touches

La plupart du temps, chercher à construire en 3 touches
vers relais = passeur

Le P place attaquant en situation favorable pour marquer (SFM)

Rapprocher l'attaquant du filet = le rendre plus dangereux

-2- Différencier la destination des frappes de balle

Frappes hautes, lentes, trajectoire arrondie → passe à un partenaire

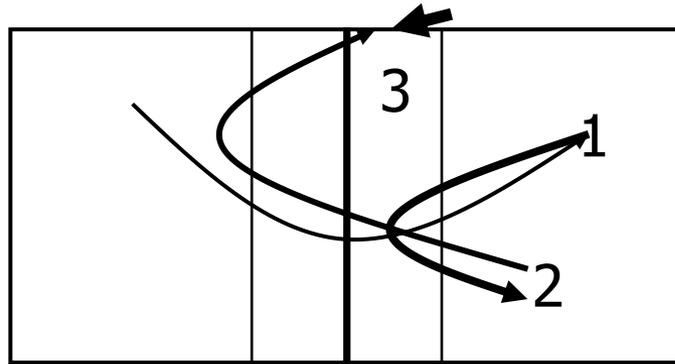
Objectif = lui donner le temps de la P pour lire traject. et se déplacer

Frappes tendues, rasant le filet ou smashées → j'attaque l'adversaire

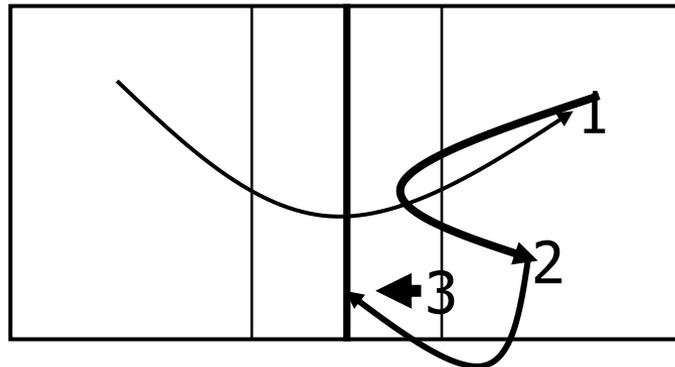
-3- Construction en diagonale

Pour que l'A soit face au filet pour son action

→ 2ème passe dans diagonale du terrain



Pas de passe d'attaque perpendiculaire au filet



-4- Prises d'informations - Intentions tactiques

Capacité à prendre infos sur partenaires et adversaires
avant de réaliser action = étape importante à franchir dans progression

Réaliser chaque action avec intention permet de structurer le jeu
→ le rend plus efficace (ne pas se « débarrasser » du ballon)

Chaque situation d'apprentissage

→ doit chercher à atteindre 1 ou plusieurs de ces objectifs