



UFR STAPS

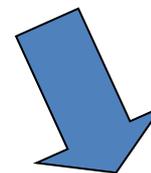
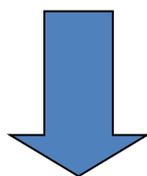
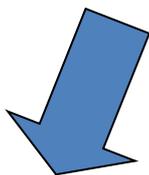


HISTOIRE DU VOLLEY BALL

**LICENCE 1^{ère} ANNEE
POLYVALENCE VOLLEY BALL**

ÉVOLUTION DU VB :

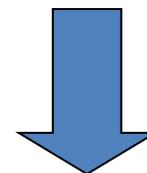
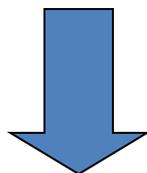
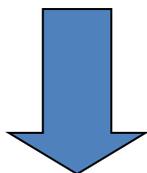
3 périodes



De 1895 à 1947

De 1947 à 1984

De 1984 à nos jours



DÉVELOPPEMENT

MONDIALISATION

MÉDIATISATION

Chaque début de période marqué par un évènement majeur :

1895



Création du
VB

1947



Création de
la FIVB

1984



Élection de
R. ACOSTA à
la FIVB

-1- 1895 à 1947 : le développement

1895 → Création *Mintonette* par pasteur William MORGAN
Collège YMCA de Holyoke, Massachusetts (USA)
Objectif : activité dérivative et compétitive
(tennis / basket)

Début du développement dans le monde entier
grâce aux voyages des étudiants YMCA

1917 → Mintonette rebaptisée VOLLEY BALL Prof Halstead
Introduction du VB en France par soldats US 1ère
guerre mondiale puis développement en Europe

Le VB commence à se structurer grâce à la création de fédérations nationales (TCH, USA, ...)

1936



Création FFVB Prés. Félix Castellant

1er règlement : filet 2m40, sets de 15 à 21 pts

Règles peu nombreuses

Puis ces fédérations se regroupent pour former des confédérations continentales

FIN 1ère PERIODE

-2- 1947 à 1984 : la mondialisation

1947 → 1er congrès fédéral donne naissance à la **FIVB**

14 pays fondateurs

Unification règles américaines et européennes (pas Asie)

1er président français : Paul LIBAUD (jusqu'en 1984)

Siège à Paris

Favorise la création de compétitions internationales →
championnats continentaux puis du Monde M et F :
Rencontres, échanges → développement dans le monde entier

1964 → 1^{er} tournoi de VB aux JO de Tokyo

10 équipes M → URSS

6 équipes F → Japon

Aujourd'hui M → 12 et F → 12

1984 → Congrès FIVB pendant les JO de L A

Paul Libaud laisse la présidence

FIN 2^{ème} PERIODE

-3- 1984 à nos jours : la médiatisation

- 1984 → Jeune avocat ambitieux, Ruben ACOSTA est élu président de la FIVB
Mise en place d'une nouvelle politique résolument tournée vers la médiatisation
- 1990 → Création de la Ligue mondiale M et du Grand prix F
Cahier des charges médiatico-financier, pas uniquement sportif
- 1992 → JO de Barcelone, Beach volley en démonstration
Au programme officiel à partir d'Atlanta 1996
- 1999 → Profondes modif des règles : RPS, libéro, ballons couleurs et modes de qualif. aux grands chpts

quelques chiffres :

220 fédés nationales (pays) affiliés FIVB sur les 5 continents (M et F)
= 1^{ère} fédération mondiale

260 millions de licenciés dans le monde

97 nations M et 77 F engagées dans qualifs aux chpts du Monde 2018
(pour 24 qualifiés)

VB concours pour 5 médailles aux JO (6X6, beach + handisport = volley assis)

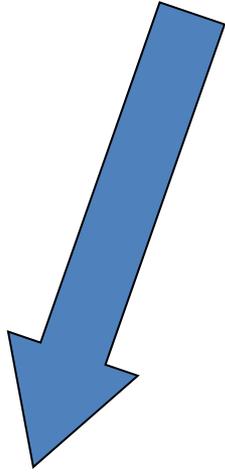
en FRA → 130 000 licenciés dans 1500 clubs (70 000 M, 60 000 F)

ÉVOLUTION HISTORIQUE DES RÈGLES

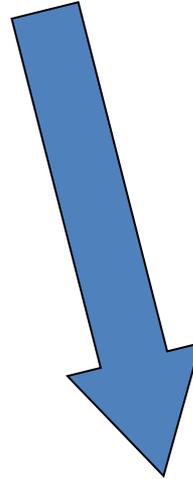
4 raisons essentielles :



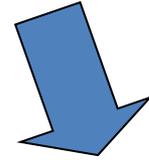
Uniformisation
selon différents
courants



Équilibre
attaque/défense



médiatisation



Évolution du
matériel,
passage
out/indoor

REGLEMENT DU VOLLEY BALL

2 types de règles :

Règles du noyau central : → Historiquement stables

Elles définissent :

Le but du jeu = Atteindre cible horizontale (terrain adverse)
en passant par dessus une cible verticale (le filet)
et en empêchant l'adversaire d'en faire de même

Le droit des joueurs

- 2 camps distincts (pas d'interpénétration)
- pas droit toucher filet
- pas garder le ballon (frappe obligatoire et réglementée
→ conséquences)
- nombre frappes limitées par joueur et par équipe

Règles complémentaires = variables didactiques manipulables

Peuvent être modifiées à des fins pédagogiques par exemple

Taille du terrain

Hauteur du filet

Nombre de joueurs par équipe

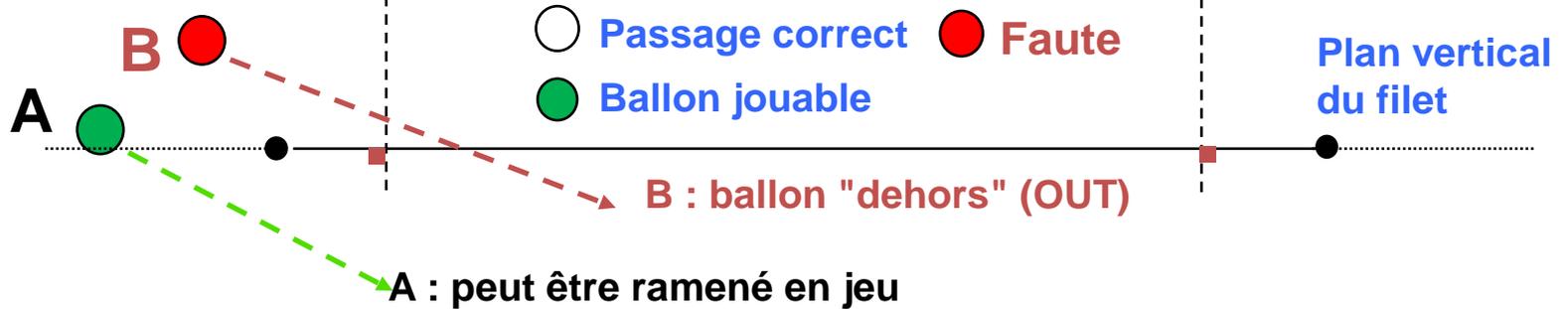
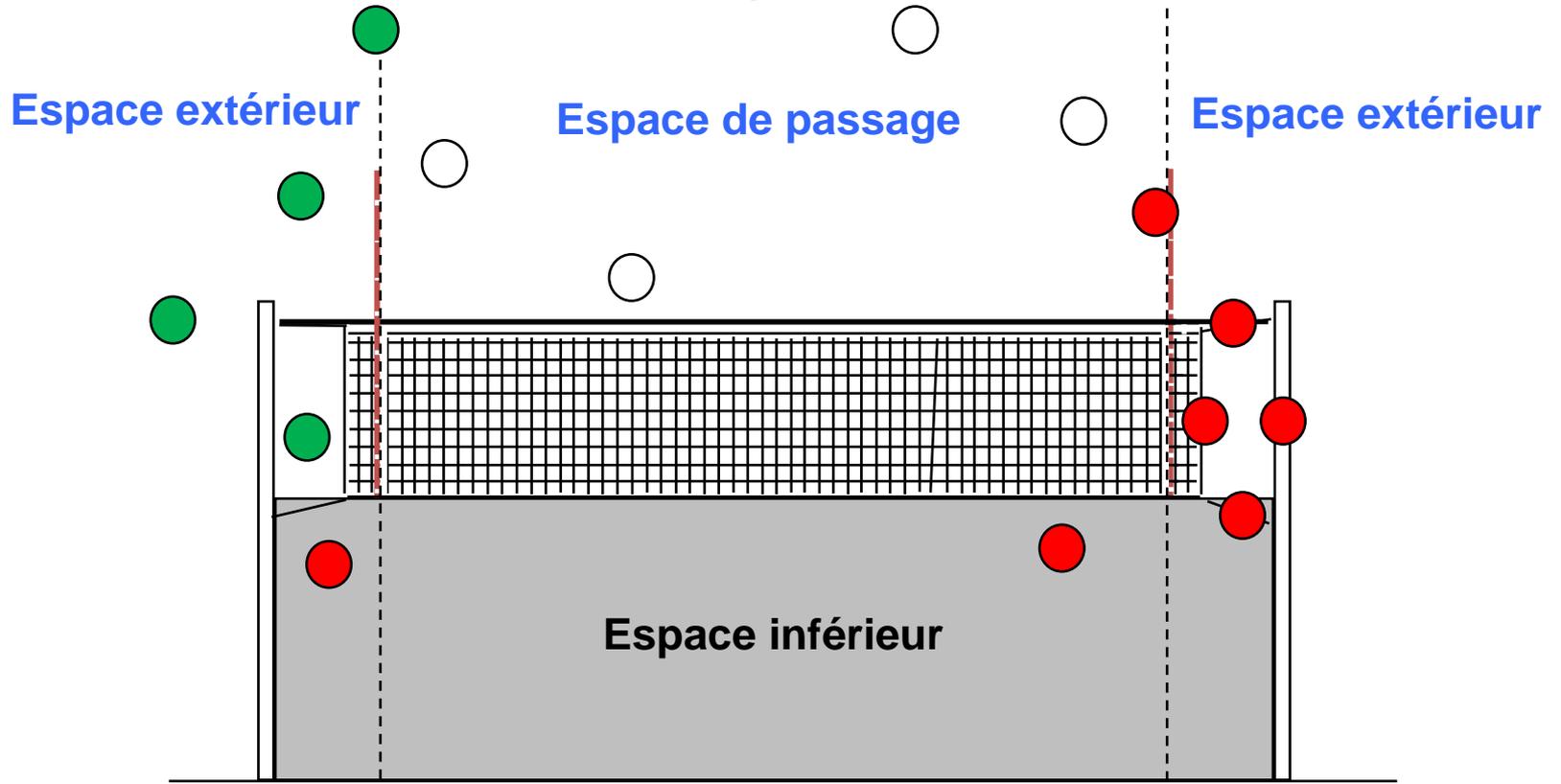
Positions des joueurs sur le terrain

Droits des joueurs (avants/arrières)

etc ...

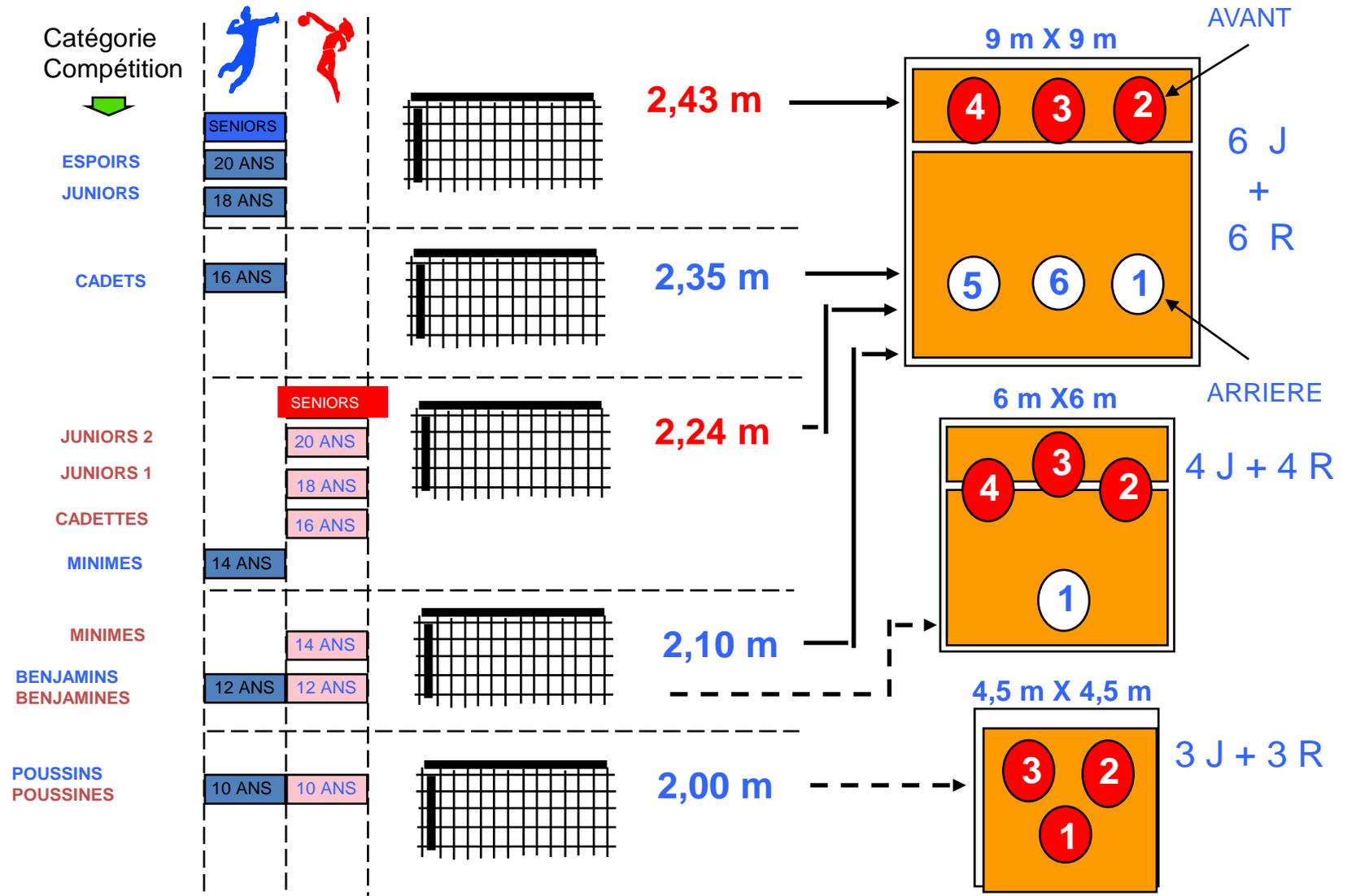
Plan vertical du filet

BALLON QUI TRAVERSE



Hauteurs du filet

TERRAINS DE JEU - NOMBRE DE JOUEURS



PARTICIPANTS

EQUIPE : 6 titulaires + 6 remplaçants dont 1 (ou 2) lib

EQUIPEMENTS : N° obligatoires devant/derrière

CAPITAINE : relation avec arbitres

ENTRAÎNEUR/MANAGER : fiche position/temps mort
/changement joueur

CORPS ARBITRAL : 3 mini = 1^{er} A + 2^{ème} A + Marqueur

FORMULE DE JEU

MARQUER UN POINT :

- faire tomber le ballon dans camp adverse
- L'adversaire commet une faute

GAGNER UN SET : 25 pts → 4 premiers sets
15 pts → si 5^{ème} set
(2 points d'écart)

GAGNER UN MATCH : 3 sets gagnants (3 – 0; 3 – 1 ou 3 – 2)

STRUCTURES DU JEU

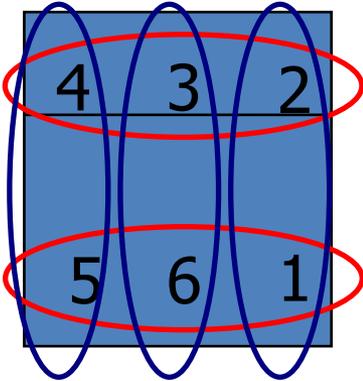
FORMATION DE DÉPART : fiche position au début chaque set

POSITION DES JOUEURS : respectée les uns / autres avant service

FAUTES DE POSITION : sifflées par 2^{ème} A si joueurs mal placés /
fiche position

AVANTS/ARRIÈRES : droits différents

FAUTES DE POSITION



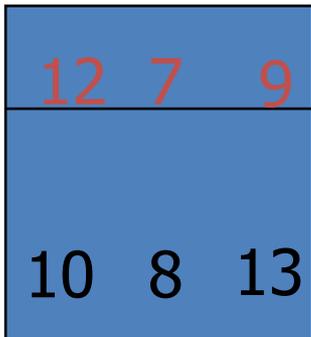
POSITION DES AVANTS ENTRE EUX

POSITION DES ARRIERES ENTRE EUX

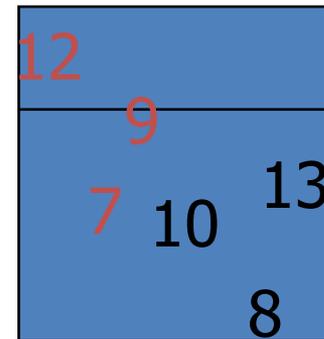
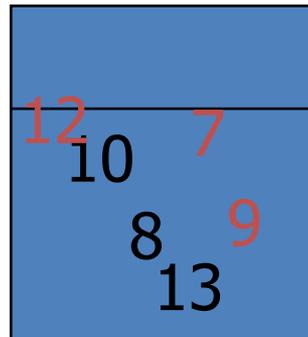
POSITIONS AVANTS/ARRIERES 2 à 2

EXEMPLES

Positions règlementaires
(feuille de positions)



Positions avant le service



ACTIONS DE JEU

TOUCHES D'EQUIPE :

→ 3 maxi

→ pas 2 de suite pour le même joueur

} sauf touche de contre

CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON

→ (porté, collé, doublé)

FAUTES DE PÉNÉTRATION :

→ pas de franchissement de la ligne centrale (danger +++)

INTERRUPTIONS

TEMPS MORTS D'ÉQUIPE : 2 / équipe et par set

TEMPS MORT TECHNIQUES : 2 / set (à 8 et 16 pts)

CHANGEMENTS DE JOUEURS : 6 / équipe et par set

CHANGEMENTS DE TERRAIN : à chaque set

LE LIBERO

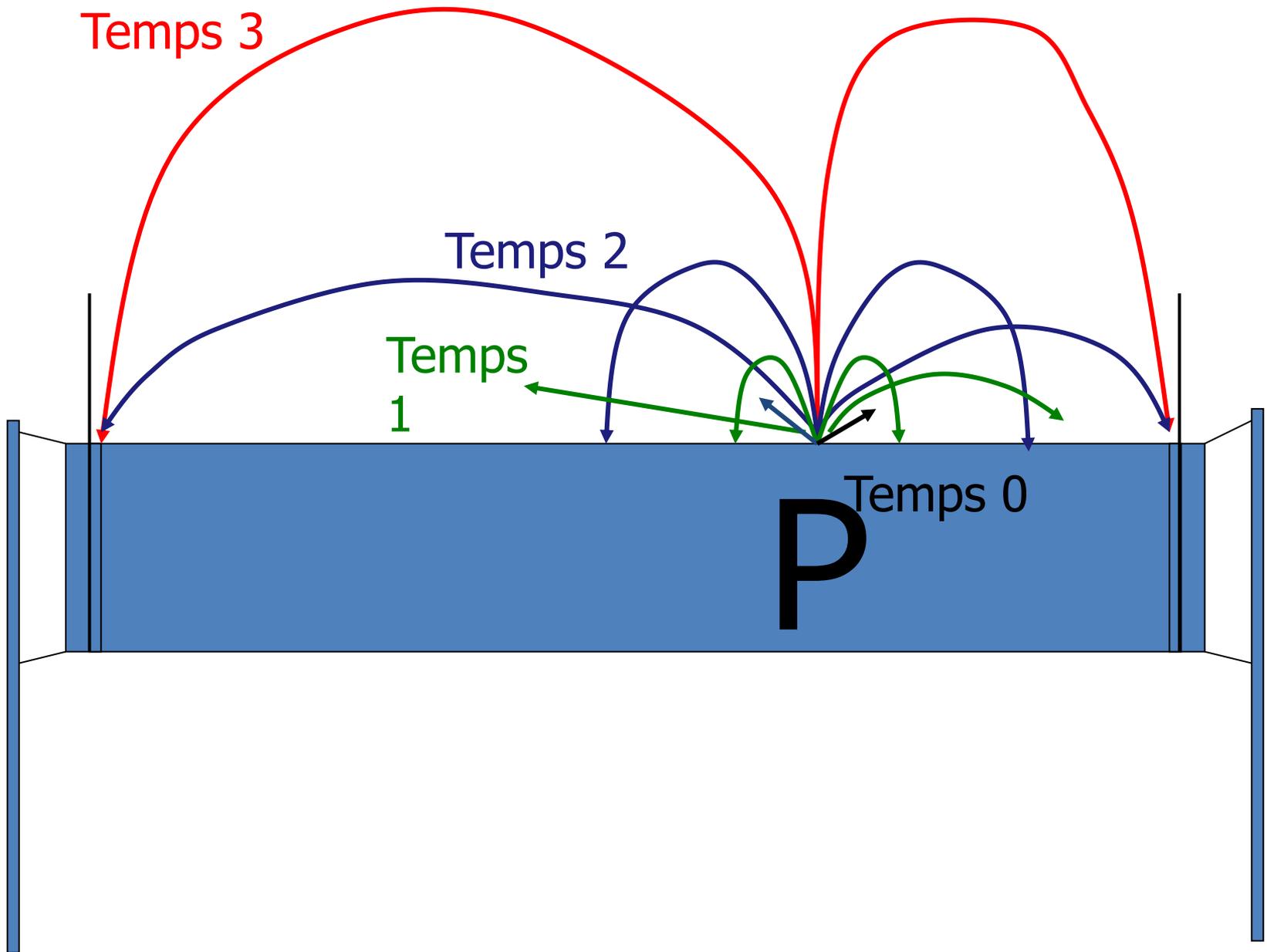
POSSIBILITE, PAS OBLIGATION

MAILLOT → couleur différente

DROITS/**INTERDICTIONS**

REPLACEMENTS illimités entre 2 échanges

**PRINCIPES D'ORGANISATIONS
OFFENSIVES ET DÉFENSIVES
AU VOLLEY BALL**



L'espace : Représente l'espace utilisé par le passeur pour solliciter ses attaquants.

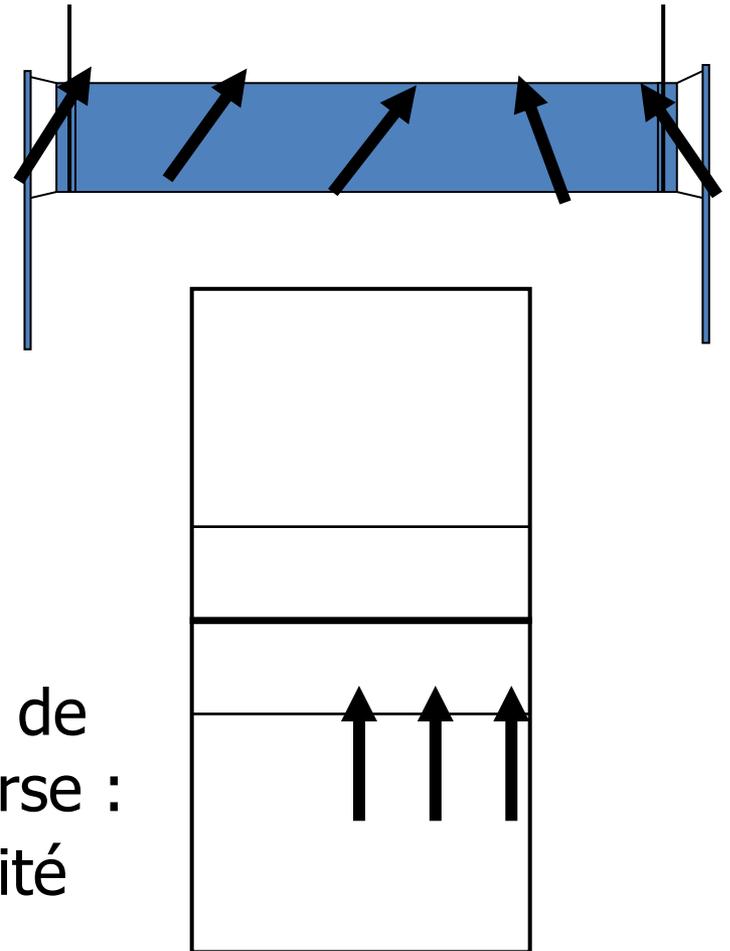
Celui-ci doit être le + vaste possible

Pour cela le P utilise :

→ Toute la longueur du filet

→ Et aussi la profondeur avec les attaques de la ligne AR

Jouer sur le temps et l'espace permet de créer l'incertitude pour le contre adverse :
Surprendre est essentiel pour l'efficacité de l'A



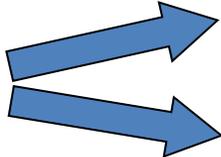
LES COMBINAISONS D'ATTAQUE

Pour surprendre la défense adverse, les A vont combiner leurs actions

DÉFINITION :

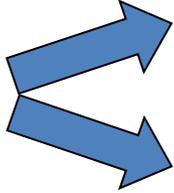
Une combinaison est la coordination de plusieurs attaques dans une seule action collective, dans le but de tromper le contre

Le but = donner le ballon à l'attaquant en face d'un contre en retard, décalé, voire complètement absent (1 Attaq/0 contreur)

2 types de combinaisons :  Les changements de zone
Les surcharges

On utilise en général une attaque en fixation (temps 0) et une attaque en temps 2 (balle demie ou accélérée)

LE SYSTEME DEFENSIF

2 secteurs en défense  La défense haute → le contre
La défense basse → défense arrière

Défendre = action de protéger son terrain
= empêcher l'adversaire de faire tomber le ballon dans son camp

Selon niveau pratique, moyens employés évoluent

niveau débutant → joueurs s'organisent pour occuper l'espace et ainsi protéger leur camp
(volume de jeu réduit mais attaques moins dangereuses)

Qd apparition **attaques smashées** → mise en place défense haute pour contrer au filet les tentatives d'attaques adverses

Au **niveau supérieur** → utilisation temps d'attaques très rapides oblige le contre à faire des choix → ne peut pas bien protéger filet

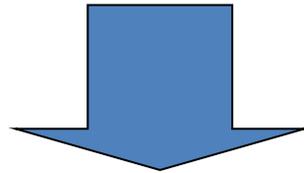
LES RELATIONS CONTRE/DEFENSE



Contre ne peut protéger à lui seul tout terrain



Défense arrière ne peut pas non plus protéger seule
tout le terrain



Principe = répartir les zones à protéger entre contre
et défense arrière

Contreurs annoncent les zones qu'ils vont protéger →
indiquent ainsi à la défense arrière les zones restant à couvrir

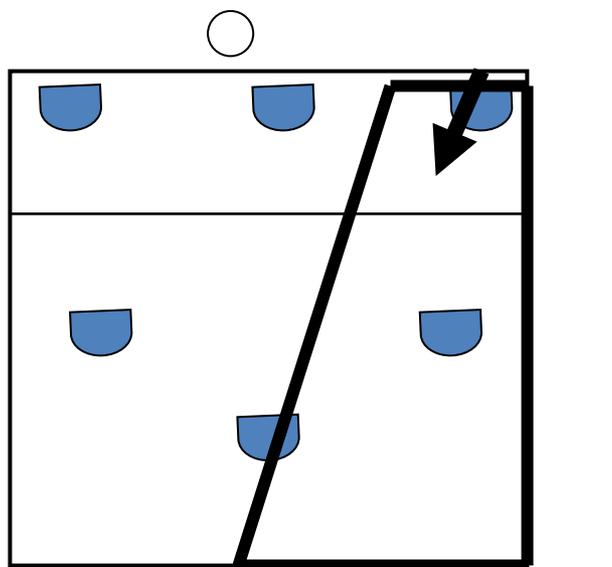
Contre est donc référence pour défense arrière

→ elle se place en dehors des zones protégées par celui-ci

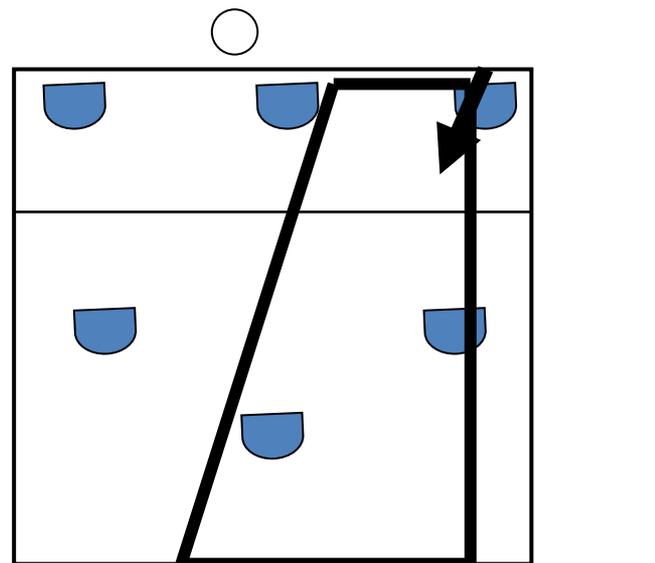
Il existe plusieurs systèmes de relations contre/défense

→ 2 principaux sur attaque à l'aile

-1- Le contre « ligne »



-2- Le contre « diago »



Systèmes permettent réduire l'incertitude →
mais laissent toujours part à adaptation des joueurs

Tous les systèmes → avantages et inconvénients
→ équipes doivent maîtriser plusieurs systèmes
= pouvoir changer de stratégie