

LES SYSTEMES DE JEU EN VOLLEY BALL AU LYCEE

SOMMAIRE

1) INTRODUCTION ET DEFINITION.

Les constituants du système de jeu et leur fonctionnement.
La loi fonctionnelle du jeu de volley ball.
Terminologie.

2) LES SYSTEMES DE JEU AU LYCEE.

Deux contre deux : du 1-1 au 2-0.
Trois contre trois : du 1-3 au 3-1.
Quatre contre quatre : du 2-2 au 3-1.

3) LOGIQUE D'APPRENTISSAGE DU QUATRE CONTRE QUATRE.

Postulat de notre démarche d'apprentissage.

Tous ces éléments seront repris, approfondis et analysés lors du stage à partir d'un diaporama que vous pourrez télécharger à l'issue du stage.

1) INTRODUCTION ET DEFINITION.

L'objectif de ce document est de mettre en avant une entrée dans l'apprentissage du volley ball au lycée par le système de jeu afin de concilier les exigences programmatiques et le niveau de jeu des élèves.

Le système de jeu utilisé par une équipe définit son **organisation collective en attaque, en défense et lors des phases de changement de statut de l'équipe**. Il est par nature évolutif et doit s'adapter au système adverse en tant que réponse permettant de surclasser l'adversaire.

Le système de jeu d'une équipe se caractérise par : un placement des joueurs en réception, une définition des rôles de chaque joueur en fonction des différentes phases de jeu, une organisation collective en attaque et en défense.

Le placement de l'équipe en réception est le meilleur révélateur du système de jeu utilisé, **il va être le déclencheur de l'attaque et en déterminer son algorithme**. Un système de jeu efficace en réception doit permettre d'attaquer depuis la zone de marque avant en proposant un maximum d'alternatives sources d'incertitude pour la défense adverse.

Un système de jeu peut être modélisé en fonction de trois éléments : les rôles et spécialisations des joueurs, les combinaisons d'attaques et les dispositifs de réception et de défense. L'analyse historique montre que tout système de jeu est (cf. Revue EP.S N°326):

- un système de cohérence entre les rôles : spécialisation / polyvalence, attaque / défense,
- un système de compromis entre des avantages et des inconvénients et ne peut être considéré comme un système idéal et abouti.

Le point commun à tous les systèmes de jeu au cours de l'histoire est la recherche constante d'une plus grande incertitude en attaque pour l'adversaire. Celle-ci se mesure par le nombre d'attaquants en situation favorable (situation maximale : 4 voire 5 attaquants potentiels ; situation minimale : 1 attaquant loin du filet), l'espace d'attaque utilisé (différents secteurs d'attaque), la vitesse du jeu d'attaque. Cette recherche croissante d'incertitude est à concevoir dans un rapport dialectique avec la notion de prise de risque liée aux obstacles techniques que doivent surmonter les joueurs lors de la mise en œuvre d'un nouveau système de jeu.

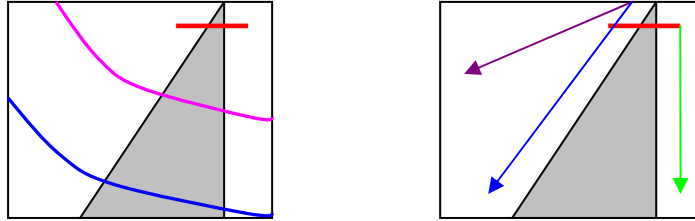
A. Les constituants du système de jeu et leur fonctionnement.

○ **La réception** : elle est révélatrice du système de jeu adopté par l'équipe. Le placement des joueurs en réception répond à une double contrainte : la nécessité de s'adapter au service adverse et construire une attaque placée dans la même action de frappe. Dès lors, les systèmes de jeu utilisés sont différents. Les options lors de la phase de réception sont pensées en fonction de la qualité du service adverse (incertitude et puissance) et se caractérisent par le nombre de joueurs impliqués (de 2 à 3 voire 4 sur service très court), la spécialisation de certains joueurs (libéro, réceptionneur prioritaire) et les choix tactiques en attaques (le central en poste 3 est souvent exempté de réception afin de pouvoir enchaîner rapidement sur sa fixation, le passeur est exempté de toute réception).

Tout placement utilisé par les joueurs en réception est à définir comme un système de jeu (dès le deux contre deux) avec des points forts et des points faibles, l'important est que le système reste cohérent par rapport à la situation de jeu et en fonction du rapport de force et son évolution.

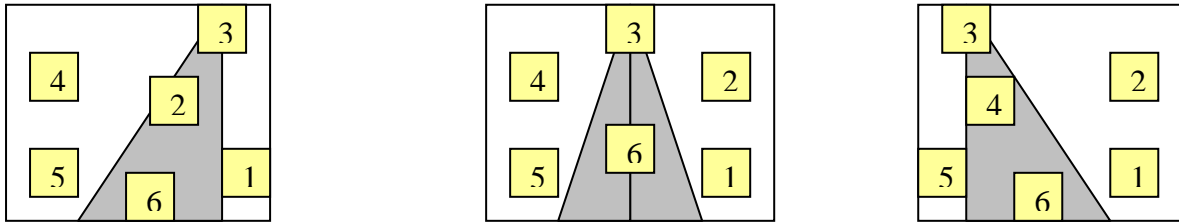
○ **Les systèmes défensifs** s'organisent avec une défense haute (le contre) et une défense basse (les joueurs arrières). Le contre peut être composé de 1, 2 ou 3 joueurs en fonction des options tactiques prises et des possibilités offertes par la vitesse de l'attaque

adverse. L'objectif pour la défense est de s'organiser afin de pouvoir couvrir le maximum de terrain. **La défense basse doit donc être coordonnée avec le contre.** Sur les schémas, la zone grisée correspond à une zone de moindre danger pour la défense basse car le contre (en rouge) doit arrêter le ballon ou au moins ralentir sa progression. La défense basse doit donc se placer dans les zones de force de l'attaquant (**généralement grande diagonale**). Le contre peut prendre deux options : ou il contre davantage en diagonale ce qui laisse la **ligne libre** (mais on sait que c'est un axe de moindre force et plus difficile à trouver pour l'attaquant) ; soit il choisit de couvrir la ligne, dans ce cas, il faut davantage de défenseurs dans la zone de petite diagonale.

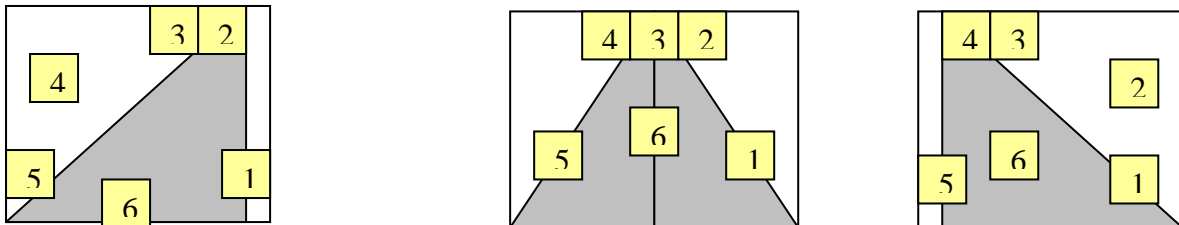


Exemples d'organisation des systèmes défensifs :

A six joueurs et 1 au contre

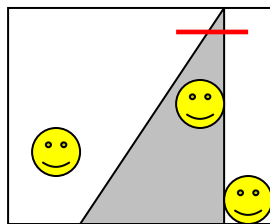


A six joueurs et 2 ou 3 au bloc

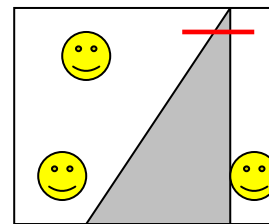


A 4 joueurs dont un au contre

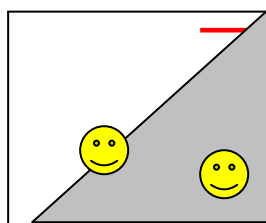
Soit :



Soit :



A 4 dont 2 au contre



Les combinaisons d'attaque possibles (voir dessin passeur en poste 2,5).		
Numéro	Type de passe	Secteur d'attaque (poste)
1	Attaque en première main.	2
2	Attaque haute en bout de filet.	4
3	Tendue proche du bout du filet, rapide.	4
4	Courte avant, très rapide.	3
5	Courte arrière, très rapide.	2,5
6	Tendue arrière, rapide.	2
7	Demi avant ou arrière, temps intermédiaire.	2 ou 3,5

B. La loi fonctionnelle du jeu de volley ball.

Chaque situation vécue dans l'activité volley ball est à envisager selon **l'alternative opérationnelle** suivante : **soit je dois frapper la balle, soit je dois me déplacer**. Quelque soit le niveau de jeu et le nombre de joueurs impliqués dans l'action, cette loi est fondamentale. En effet, dans un jeu en deux contre deux, le réceptionneur frappe la balle et le relayeur se déplace dans la zone de marque avant pour prolonger la trajectoire de la balle. En trois contre trois, le réceptionneur frappe, le passeur se déplace en fonction de la réception et le réceptionneur se déplace vers l'avant pour enchaîner sur son attaque, le second attaquant se prépare à attaquer également en avançant vers le filet. Il en est de même dans toutes les phases de jeu et dans tous les systèmes privilégiés par toutes les équipes. Pendant qu'un joueur frappe la balle, tous les autres se déplacent soit vers l'avant (relais, passe), soit au loin (attaquants aux ailles), soit au près (soutien, attaque rapide).

En volley ball, tout est affaire d'anticipation, l'essence de l'activité veut que le joueur ne puisse bloquer la balle pour progresser vers le but adverse. **La loi fonctionnelle du jeu articule donc les alternatives opérationnelles de frappe et de déplacement afin de définir une circulation de balle subordonnant la circulation des joueurs au sein du collectif**. L'activité décisionnelle trouve alors tout son sens dans la mesure où, dans un laps de temps réduit, chaque joueur doit décider de son action : ou frapper la balle, ou se déplacer pour recevoir cette balle ou encore pour aider à la conservation et à la progression vers la zone de marque avant.

Pour être fonctionnelle, cette loi exige que tous les joueurs de l'équipe articulent leur comportement, leur action dans une relation cohérente s'intégrant dans un système de jeu définit en commun.

C. Terminologie.

Comme il est d'usage dans tous les sports collectifs (4-4-2 en football, 5-1 en hand ball,...), nous pouvons caractériser les systèmes de jeu à partir d'un code terminologique commun. Ainsi, nous proposons de définir le système utilisé par une équipe par rapport au nombre de joueurs impliqués dans chaque ligne (avant et arrière) en commençant par la ligne arrière.

	Elèves	Haut niveau	Pédagogique
Deux contre deux	1-1	2-0	1+1
Trois contre trois	1-2	2-1	2+1, 3-0 (pénétrant)
Quatre contre quatre	2-2	3-1	2+2, 3+1, ...
Six contre six	3-3	5-1	Option tactique

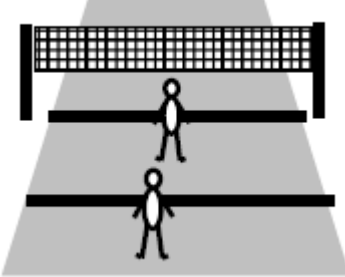
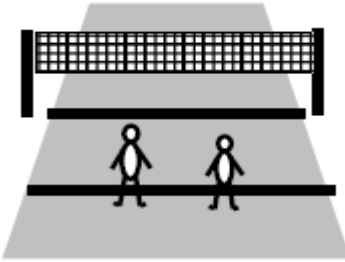
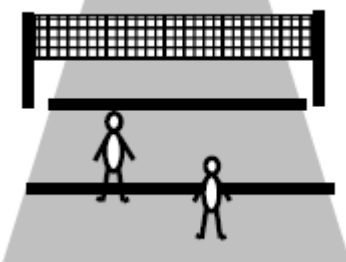
Exemples :

- le 1-1 en deux contre deux débutants signifie un joueur placé en zone arrière et un joueur en zone avant.
- le 3-1 en quatre contre quatre du haut niveau signifie : trois joueurs en ligne arrière et un joueur avant (passeur/relayeur/contreur).
- le 1+1 signifie un joueur en ligne arrière et un joueur sur le côté (intermédiaire, joker).

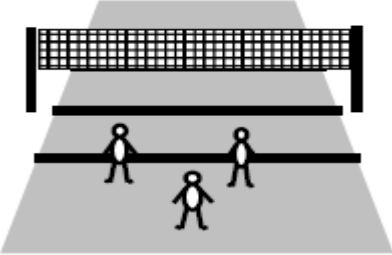
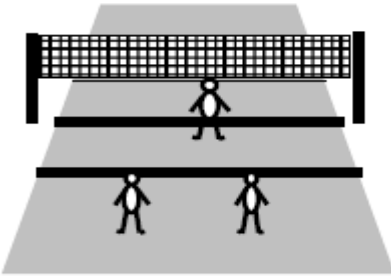
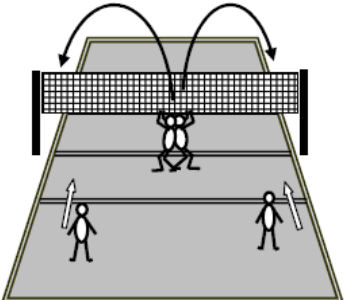
2. LES SYSTEMES DE JEU AU LYCEE

R = réceptionneur ; NR = non réceptionneur ; P = passeur ; Re = relayeur.

SYSTEME DE JEU EN DEUX CONTRE DEUX

Systeme élèves	Le système haut niveau	Alternative (remédiation)
		
<p>Le placement en ligne est souvent source de nombreuses pertes de balle entre les deux joueurs et sur la première touche : balle perdue car R trop loin et NR dos à la balle. Jeu en renvoi direct de l'avant.</p>	<p>Couverture importante de l'espace à défendre, mobilité accrue, utilisation du relais en mouvement, coopération pour faire progresser la balle vers la zone de marque avant.</p>	<p>Pré détermination des rôles afin de limiter la charge informationnelle (un seul R), le relayeur devient une cible pour R. Mais moindre couverture de terrain en réception (danger derrière le joker).</p>

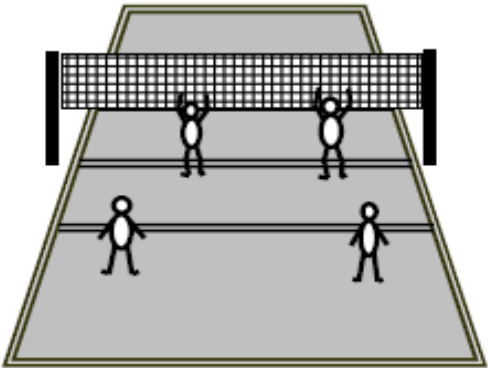
SYSTEME DE JEU EN TROIS CONTRE TROIS

Systeme élèves	Le système le plus efficace	Alternative (remédiation)
		
<p>Jeu dirigé vers l'avant mais un seul R et seulement deux possibilités d'attaque. Faible incertitude en attaque.</p>	<p>Deux R-attaquant, trois possibilités d'attaque = incertitude.</p>	<p>Attaquer avec le joueur qui a réceptionné ou utiliser un P à droite (voire 4c4).</p>

SYSTEMES DE JEU EN QUATRE CONTRE QUATRE

Les textes lycée imposent au cycle terminal une évaluation en quatre contre quatre ce qui pose problème à de nombreux élèves qui soit n'ont pas vécu suffisamment dans l'activité (certains n'ont vécu qu'un cycle au collège), soit qui ont suivi un cycle en quatre contre quatre forcé en troisième au détriment de l'apprentissage des principes fondamentaux et essentiels de lecture de trajectoire, de mobilité et de placement sous la balle qui leur fait cruellement défaut à ce stade de la scolarité.

Système élèves (2-2)

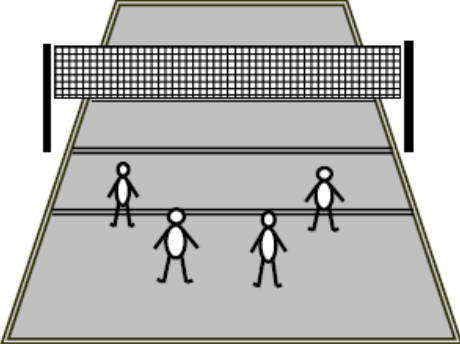
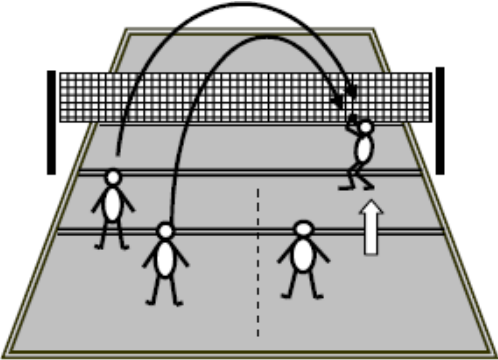
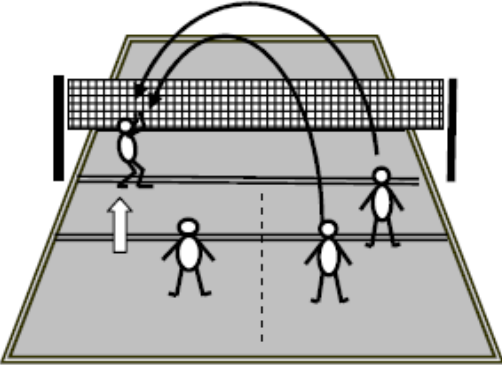
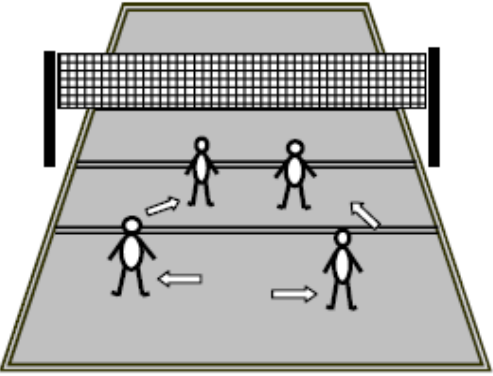
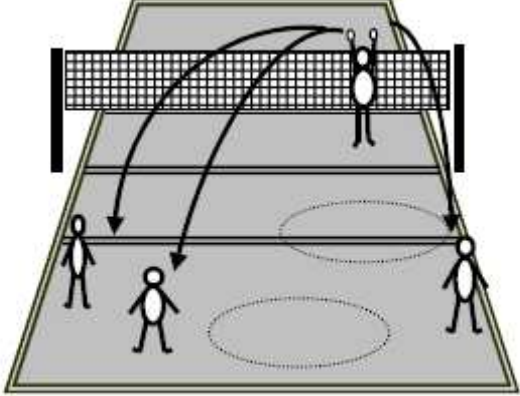


On retrouve le placement en ligne du deux contre deux avec les mêmes contraintes et des zones de divorces plus nombreuses, un relayeur qui tourne le dos au filet et un manque d'organisation collective : souvent R ne sait pas où envoyer sa balle. **Les alternatives d'attaque sont restreintes (3) : RD, relais, un attaquant.**

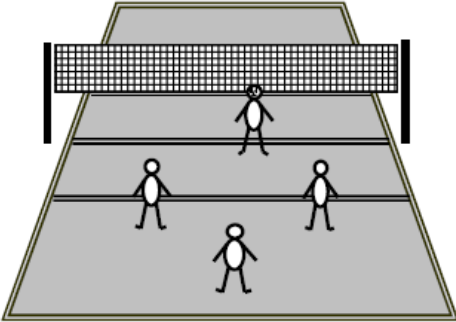
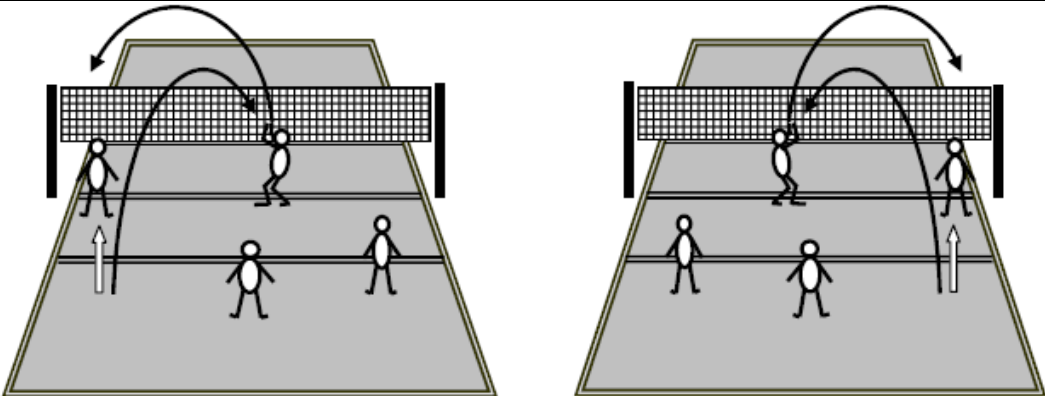
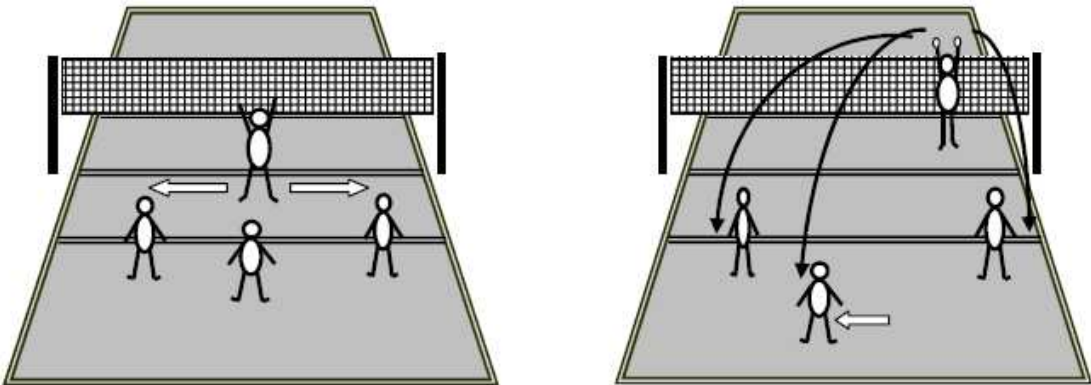
COMPORTEMENTS OBSERVABLES TYPIQUES EN LYCEE (de la seconde au niveau 1 de Terminale).

- Beaucoup de balles au sol sur réception,
- Services puissants, souvent manqués,
- Pas de continuité de l'action, succession de frappes isolées,
- Pas d'enchaînement d'action, joueurs statiques,
- Frappes explosives et non contrôlées,
- Renvois directs depuis l'espace avant,
- Attaques en passe haute en direction de l'adversaire,
- Tentatives d'attaques smashées en déséquilibre et non dirigées = fautes de filet,
- Contre dangereux,
- Défense tardive, explosive, statique, en réaction,
- Connaissance du règlement succincte.

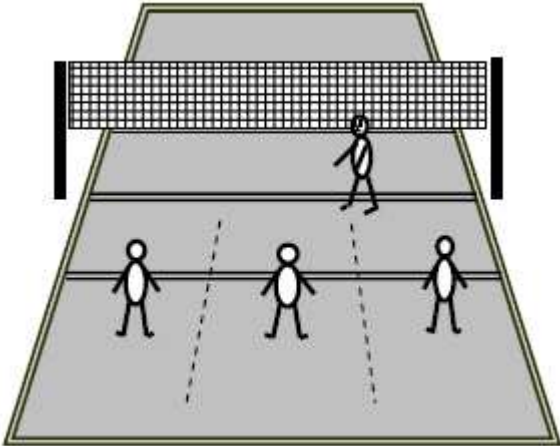
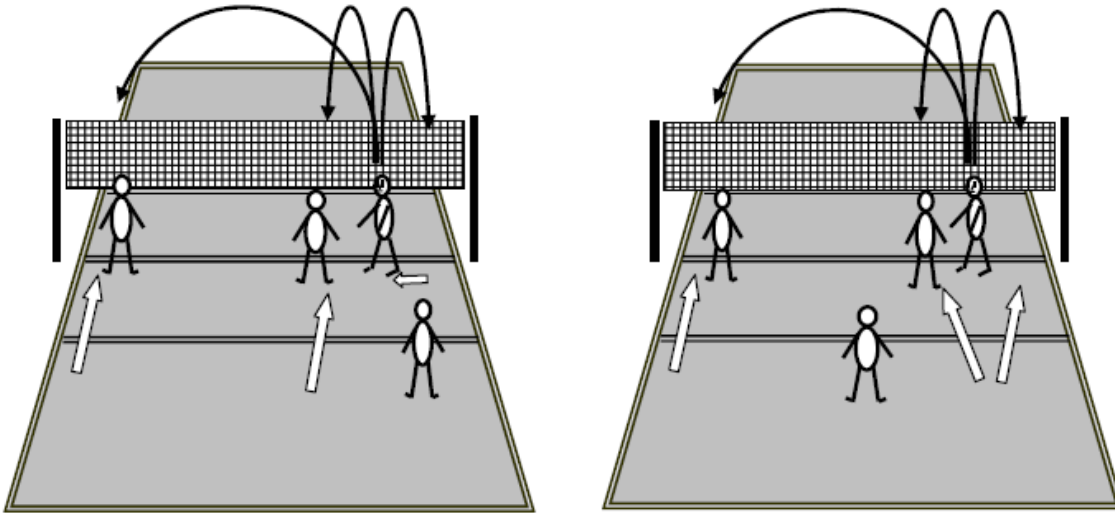
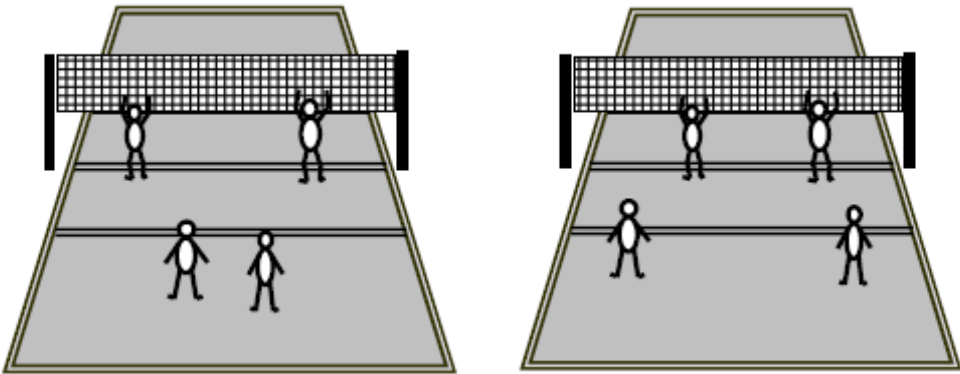
Le système en arc de cercle : évolution du deux contre deux avec relayeur puis passeur.

<p>Placement en réception</p>		
<p>L'attaque</p>		
<p>La défense</p>	 <p style="text-align: center;">Sans contre</p>	 <p style="text-align: center;">Avec contre</p>
<p>Commentaires</p>	<p>La couverture du terrain en réception s'étend sur les côtés et les joueurs ne se gênent plus entre eux (les arrières voient le jeu). C'est un système qui fonctionne en 2 X 2 contre 4 avec 4 à 5 possibilités d'attaque. La défense peut s'organiser autour du contreur en fonction de l'attaque adverse.</p>	
<p>Inconvénients</p>	<p>La principale difficulté interviendra au moment de la réception et notamment sur service court, les joueurs avant n'auront pas d'autre alternative que de renvoyer directement.</p>	

Le système en losange : passeur au centre.

<p>Placement en réception</p>	
<p>L'attaque</p>	
<p>La défense</p>	
<p>Commentaires</p>	<p>Système permettant de couvrir le maximum de terrain en réception et d'organiser l'attaque dans l'enchaînement avec un nombre de possibilités d'attaque évolutif en fonction du niveau des élèves : de 3 alternatives (RD, deuxième main, R-Att) à 4 solutions (+ poste 6). Attaque en priorité par les ailles puis création d'incertitude par le centre. La défense s'organise en fonction du lieu de l'attaque adverse et la contre attaque s'organise autour du passeur-contreur.</p>
<p>Inconvénients</p>	<p>A ce stade, le passeur joue prioritairement sur son attaquant figurant dans son champ visuel ce qui donne une information au contre sur le secteur d'attaque. La construction de la passe arrière devient incontournable.</p>

Le passeur à droite

<p>Placement en réception</p>	
<p>L'attaque</p>	
<p>La défense</p>	
<p>Commentaires</p>	<p>L'avantage est pour le passeur d'avoir toujours dans son champ de vision les trois attaquants potentiels. Les alternatives d'attaques sont maximales pour atteindre 5 solutions (RD, seconde main, poste 4, poste 3, poste 2). L'incertitude est créée par une variété en secteur d'attaque (espace) et en vitesse. La défense s'organise côté ballon avec la possibilité d'option au contre.</p>

3. LOGIQUE D'APPRENTISSAGE DU 4 CONTRE 4

La logique première est de partir de ce que font les élèves afin de ne pas perturber leurs repères dès la première leçon mais plutôt de leur faire comprendre que leur système de jeu peut être efficace à un moment donné (renvoi direct de la zone avant) et devenir rapidement obsolète (sur renvois en fond de terrain). Voir le document : « Les conduites observables en lycée ».

1. Laisser les élèves se placer en deux avants et deux arrières (système 2-2).
2. Utiliser le système du relayeur avec deux sous groupes de deux joueurs par équipe de 4 (deux lignes de deux). Réception arrière sur joueur avant qui prolonge le renvoi (système 2+2).
3. Augmenter la circulation de la balle en demandant aux élèves de jouer en trois touches (si réception arrière). R doit jouer sur le joueur avant dans sa diagonale qui doit jouer sur l'autre joueur avant pour attaquer. Jeu en triangle avec définition des rôles de réceptionneur, passeur et attaquant.
4. Mise en oeuvre d'une attaque placée avec trois réceptionneurs-attaquants et un passeur en zone avant (laisser le choix à droite, à gauche, au centre).

Les étapes 1 et 2 doivent être rapidement dépassées afin de s'orienter vers une organisation qui permette un jeu collectif. Voir les avantages et inconvénients de chaque système en pages précédentes.

Gros plan sur l'étape 3 : c'est une organisation qui va permettre un jeu en trois touches mais qui va vite montrer ses limites du fait du manque d'incertitude du secteur d'attaque. Il faut rapidement dépasser l'obligation de jouer en trois touches en montrant que le passeur peut éventuellement jouer en deuxième main (augmentation de l'incertitude pour la défense adverse).

Second désavantage de ce système, l'attaquant est dans l'espace proche du filet, il n'a pas assez de distance pour prendre son élan et réaliser une attaque smashée. Cette étape sera utilisée uniquement dans le but de faire intégrer aux élèves une certaine logique de construction de la circulation de la balle : réception arrière – passe depuis la zone de marque avant – attaque dans l'espace proche du filet.

L'étape 4 permet de créer l'incertitude pour le contre adverse, de donner de l'élan aux trois attaquants potentiels pour smasher et de varier l'attaque en espace et en vitesse.

Postulat de notre démarche.

C'est par la mise en place d'un système de jeu définissant l'organisation collective de l'équipe que chaque élève pourra construire les éléments techniques nécessaires à son efficacité dans le collectif.

Nous proposons un apprentissage favorisant en priorité la construction de l'organisation collective autour d'un système de jeu défini au sein de l'équipe. La seconde dimension de l'apprentissage s'orientera vers l'acquisition des éléments techniques individuels et collectifs du volley ball (lecture de trajectoire, service, manchette, frappe haute, attaque, contre,...).