

# HISTOIRE ET DECOUVERTE DU VOLLEY-BALL

## INTRODUCTION :

Le volley-ball est un sport collectif mettant en jeu deux équipes de 6 joueurs séparés par un filet, qui s'affrontent avec un ballon sur un terrain rectangulaire de 18m de long sur 9m de large. Avec 269 millions de pratiquants dans le monde, il s'agit d'un des sports les plus pratiqués au monde.

L'intérêt majeur d'étudier l'histoire du volley-ball ne réside pas dans le simple fait de se borner à retenir quelques dates importantes, ou encore quelques évolutions technico-tactiques ou de règlement mais plutôt de mettre en rapport ces trois composantes pour comprendre les différentes étapes, les grandes transformations qui ont permis de donner jour au volley-ball actuel.

Le volley-ball reste un sport particulier au sein de la famille des sports collectifs. Ainsi, ce sport, tout comme le basket-ball est une création didactique à vocation pédagogique, et de surcroît élaboré par un pasteur, expliquant du même coup toutes les valeurs morales qui fondent ce jeu. La philosophie chrétienne y tient une grande place dans la mesure où ce jeu est non violent et non dangereux (les espaces de jeu sont séparés par un filet s'opposant directement aux autres jeux où le contact favorise des actes violents ou pernicioeux).

Du fait de la rotation des joueurs, il n'y avait pas de spécialisation des postes, obligeant ainsi les joueurs à une certaine polyvalence, ce qui favorisait un développement complet du joueur.

Un dernier aspect du jeu rend ce sport très moral, il s'agit de la manière dont un joueur peut marquer un point. En effet, on ne cherche pas à tout prix à vaincre l'autre, c'est-à-dire que le point marqué est le résultat d'un jugement prévis et de l'efficacité des actions. Ce n'est en aucun cas l'expression d'une force ou d'une brutalité des adversaires.

## **I) UN PEU D'HISTOIRE...**

Le pasteur et professeur d'éducation physique, William MORGAN (1870-1942), créé le 09 février 1895, à Holyoke, aux Etats-Unis, au collège Y.M.C.A (Young Men's Christian Association) un jeu appelé « mintonette » afin d'occuper les athlètes pendant l'hivers. C'est en s'inspirant du basket-ball et également du tennis qu'est née cette pratique physique. Celle-ci se devait avant tout d'être récréative et s'adressait à un large public :

- Aux hommes d'affaires ou de bureau pour qui lever la tête et les bras avait un effet hygiénique et médical (s'opposant ainsi à ce qu'ils faisaient dans la journée).
- Aux travailleurs physiques pour qui effectuer des stratégies de réceptions / renvois font appel au jugement précis et leur donnent ainsi l'occasion d'avoir une pratique réflexive. William MORGAN ajoute par ailleurs que le nombre important d'échanges fixe l'attention des pratiquants.
- A l'écolier pour qui utiliser simultanément les membres inférieurs et supérieurs (nous pouvons alors parler de dissociation segmentaire) est l'occasion d'exercer une éducation physique complète. Nous pouvons noter que cette pratique physique s'adressait aussi bien aux garçons qu'aux filles.

A l'origine, ce sport opposait 9 joueurs dans chaque équipe qui pouvaient se faire autant de passes qu'ils le souhaitaient avant de renvoyer le ballon de l'autre côté du filet. Les premières règles définitives régissant la pratique datent de 1897. Malgré cette recherche de structuration du jeu, ce sport reste cependant une propriété de YMCA et d'écoles, c'est-à-dire qu'il ne franchit pas le pas pour devenir « sport universitaire » aux Etats-Unis. D'ailleurs, le premier championnat national aux Etats-Unis est organisé par l'association des YMCA à New York en 1922.

Une fédération internationale d'origine française, la Fédération Internationale de Volley-Ball (FIVB) fondée en 1947 à Paris, définit les règles du jeu. Les premiers championnats mondiaux ont eu lieu en 1952. En 1966, le volley-ball devient une discipline olympique et sa version estivale, le beach volley, l'est depuis 1996.

Les premières règles, écrites par William MORGAN instaurent un filet de 1.98m de hauteur, un terrain de 7.6m par 15.2m et un nombre de joueurs illimité.

Un match était composé de :

- Neuf tours avec trois services pour chaque équipe dans chaque tour
- Un nombre illimité de contacts avec le ballon pour chaque équipe avant son renvoi à l'adversaire
- En cas d'erreur de service, un deuxième essai était permis
- Le fait de frapper le ballon dans le filet était considéré comme une faute (avec la perte du point ou d'un temps-mort) sauf si cela se passait à la première tentative de service.

Après avoir observé ce sport, Alfred HALSTEAD remarqua la nature de « volée » dans le jeu à son premier match d'exhibition en 1896. Joué à l'international YMCA Training School (aujourd'hui Springfield College), le jeu fut rapidement connu sous le nom de volley-ball.

Les règles ont évolué au cours du temps. En 1916, l'attaque est introduite, et trois années plus tard, la règle des trois touches est instaurée. En 1917, le set passe de 21 à 25 points. En 1919, environ 16000 ballons de volley-ball sont distribués par l'American Expeditionary Forces à leurs troupes et leurs alliés, ce qui suscite la croissance du volley-ball dans de nouveaux pays.

## 1) Quelques dates importantes

- 1895 : Création de la « mintonette » par William MORGAN.
- 1900 : 1<sup>er</sup> pays à adopter ce jeu comme sport est le Canada. Parallèlement ce jeu devient très populaire aux USA dans les camps d'été.
- 1913 : 1<sup>er</sup> championnat officiel.
- 1914-1918 : Par l'arrivée des troupes Américaines, le volley-ball gagne l'Europe et notamment la France par l'intermédiaire de la FSGT (Fédération Sportive et Gymnique du Travail) et du bataillon de Joinville.
- 1921 : En France, le projet de règlement Général inclut le volley-ball dans les « grands sports récréatifs ».
- 1922 : 1<sup>er</sup> championnat national aux USA.
- 1924 : Le volley-ball est en démonstration aux Jeux Olympiques de Paris, mais cette démonstration ne sera malheureusement pas concluante (il faudra attendre près de 40 ans afin que le volley-ball soit intégré en tant que sport olympique)
- 1928 : 1<sup>ère</sup> Fédération Américaine
- 1936 : Création de la Fédération Française de Volley-ball (FFVB). Le jeu se déroule alors en plein air.
- 1947 : Création à Paris de la FIVB qui a pour but d'uniformiser les règles. Elle sera à l'initiative de la mise en place d'un championnat d'Europe et du Monde.
- 1948 : 1<sup>er</sup> championnat d'Europe à Rome
- 1949 : 1<sup>er</sup> championnat du Monde à Prague
- 1964 : Le volley-ball est au programme des Jeux Olympiques de Tokyo.

## 2) Diversification des formes sociales de pratique

Les premières formes de ce jeu se retrouvent en Asie où les équipes qui s'affrontent sont libres du point de vue de la mixité et du nombre de joueurs composant les équipes. Les dimensions du terrain s'adaptent au nombre de joueurs composant les équipes.

Suite à ces premières formes de jeu, nous pouvons noter l'apparition d'équipes de 9 joueurs puis 6 joueurs en intérieur et 12 en extérieur. Les équipes seront fixées à 6 joueurs à partir de 1920. En France, l'essor du volley-ball s'explique par les efforts conjoints du bataillon de Joinville et de la FSGT après la Première Guerre mondiale.

L'avènement des congés payés (1936) permettra au volley-ball de se développer davantage, l'apparition du volley-ball de plage plaira beaucoup aux français. D'ailleurs, à l'issue de la 2<sup>nd</sup> Guerre mondiale, les espaces de jeu et les formules se multiplient, les gens jouent en famille en 2x2, 3x3, sur herbe, sur la plage, en salle.

A partir de 1950, suite à la création de la FIVB et du développement des différents championnats de volley-ball, ce sport s'installe en salle, supplantant alors progressivement le jeu en plein air. Nous pouvons noter que les clubs ont longtemps joué en plein air, faute de moyen des communes pour construire des salles, par exemple, dans le NORD, des clubs comme DOMPIERRE, BOUCHAIN et RUESNES jouaient encore en plein air à la fin des années 1990, début des années 2000.

La professionnalisation du volley-ball aux USA représenté en grande partie par la pratique du Beach Volley (se jouant en 2x2) donnera un essor considérable à la pratique du volley-ball de plein air. D'ailleurs le Beach Volley sera en démonstration aux Jeux Olympiques de Barcelone en 1992 et officialisé aux Jeux Olympiques d'Atlanta en 1996.

## **II) LE REGLEMENT**

Voici quelques règles incontournables au volley-ball :

- **BUT** : Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse en 3 touches maximum (réception / passe / attaque) sans que celui-ci ne revienne. L'équipe qui remporte l'échange marque un point.
- **SET** : Un set est gagné par l'équipe qui marque 25 points avec un écart de 2 points au minimum avec l'équipe adverse. En cas d'égalité à 24-24, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe distance l'autre de 2 points (l'équipe peut par exemple gagner 42-40).
- **MATCH** : Le match est gagné par l'équipe qui remporte 3 sets. En cas d'égalité à deux sets partout, un 5<sup>ème</sup> set est joué en 15 points avec 2 points d'écart.
- **SURFACES DE FRAPPE** : Il est possible de frapper le ballon avec toutes les parties du corps (y compris le pied) sauf au service.
  - o Il ne peut y avoir que trois touches successives par équipe
  - o Le ballon doit être frappé : frappe = un contact bref
  - o Faute : le ballon porté (ou collé) c'est-à-dire que la frappe est poussée et pas frappée

- Faute : le doublé (double contact du même joueur avec le ballon)
- Exception : n'est pas compté comme une faute le doublé en défense ou en réception sur la première touche d'équipe (à condition bien entendu d'être involontaire)
- **SERVICE** : Le serveur attend le coup de sifflet de l'arbitre pour servir, c'est-à-dire frapper la balle à une main. Il doit servir à son premier lancer de balle et ne peut pas laisser tomber le ballon. Il peut servir sur toute la largeur du terrain. Il doit être derrière la ligne sans marcher dessus avant la frappe.
  - Le serveur a 8 secondes pour servir après le coup de sifflet de l'arbitre.
  - Le service peut toucher le filet.
- **FILET** : Un joueur ne peut pas toucher le filet avec les mains. Concernant le franchissement au-dessus du filet :
  - En attaque, le joueur peut passer la main chez l'adversaire après la frappe
  - Au contre, le joueur peut contrer chez l'adversaire s'il touche le ballon après l'attaquant
  - Le plan du filet est déterminé par les mires. Toute balle passant à l'extérieur de celles-ci ou les touchant est considéré comme une faute.
- **RAPPORT AVEC LE BALLON** : Frappe sans rebond
- **INTERACTION DES JOUEURS** :
  - Pas de contacts avec l'adversaire
  - Transmission du ballon limité avec les partenaires
  - Rotation obligatoire des joueurs

### 1) Positions des joueurs

Une équipe de volley-ball se compose de six joueurs sur le terrain : trois avants et trois arrières. La position des joueurs est généralement désignée par un numéro de 1 à 6 : 1 étant le joueur arrière droit (défenseur droit ou serveur), 2 l'avant droit (attaquant), 3 l'avant-centre (attaquant central), 4 l'avant gauche (attaquant), 5 l'arrière gauche (défenseur gauche), et 6 l'arrière-centre (défenseur central), ce qui donne cette configuration :

filet		
4	3	2
5	6	1

Cette numérotation correspond à l'ordre de service lors du début de set. Le poste 1 est occupé par le premier joueur à servir. Le poste 2 correspond au joueur qui servira en deuxième, et ainsi de suite. Chaque joueur est tenu d'être à sa position lors de la mise en jeu de la balle.

En revanche, dès la balle mise en jeu, les joueurs sont libres de se déplacer sur le terrain à leur guise, mais les joueurs arrière ne peuvent attaquer qu'en dehors des trois mètres et ne peuvent contrer ; en fait, dès qu'ils sont dans la zone d'attaque, ils ne peuvent pas renvoyer une balle de l'autre côté si le contact a lieu avec la balle entièrement au-dessus du filet.

Les joueurs de l'équipe qui récupèrent le service font une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur P2 devient P1, etc.

## 2) Les phases de jeu

Les phases de jeu sont les suivantes :

- Le service est effectué par le joueur en position 1. Il s'effectue depuis l'arrière du terrain. Le joueur se place derrière la ligne de fond du terrain et frappe la balle à une main afin de la faire retomber à l'intérieur du terrain adverse (la balle peut toucher le filet). Le joueur est autorisé à lancer la balle, sauter, et smasher la balle : on appelle cela un service smashé, de plus en plus répandu à haut niveau ; dans tous les cas, ses pieds doivent rester à l'extérieur du terrain lors de l'appel (ne pas mordre la ligne de fond). La réception du saut peut se faire à l'intérieur du terrain après la frappe de la balle
- L'équipe adverse reçoit la balle, elle a le droit de la toucher trois fois (le contre ne comptant pas comme touche) avant de la renvoyer à son tour de l'autre côté du terrain. Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement la balle (mais après un contre, la première touche peut être faite par le contreur).

### 3) Les fautes possibles

- **Faute de position** : ne pas respecter le placement correct des joueurs à l'instant où le serveur frappe la balle (exemple : le joueur 1 doit être derrière le joueur en 2 et à droite du joueur en 6)
- **Balle in** : laisser la balle toucher le sol à l'intérieur des limites de son terrain
- Faute des quatre touches : effectuer une quatrième touche avant de retourner la balle dans le camp adverse
- **Balle out** : envoyer la balle de telle sorte qu'elle touche le sol en dehors des limites du terrain, ou un joueur envoie une balle qui ensuite touche l'antenne (communément appelée mire)
- **Faute au filet** : toucher la bande blanche qui marque la partie supérieure du filet entre les mires avec une quelconque partie du corps ou des vêtements (nouvelle règle applicable depuis 2009) (Nouveau changement depuis 2015, tout filet touché est faute)
- **Faute de pénétration** : mettre le pied dans le camp adverse ou pénétrer dans l'espace adverse en gênant l'adversaire (toucher le camp adverse avec la main n'est plus en soi une faute, nouvelle règle applicable depuis 2009)
- **Faute des deux touches ou double touche** : un même joueur touche la balle deux fois successivement (hors contre et hors première touche), néanmoins si la balle touche le filet après la première touche le joueur peut retoucher la balle
- **Faute de frappe d'attaque** : un joueur arrière (position 1, 5 ou 6) attaque une balle plus haute que le filet en étant à l'intérieur de la zone d'attaque délimitée par la ligne des trois mètres (sauf s'il prend son appel derrière la ligne des 3 mètres), ou le Libéro effectue une passe à dix doigts à l'intérieur de la zone des trois mètres qui est attaquée par un joueur au-dessus du filet
- **Ballon tenu ou transport ou portée** : la balle est touchée de manière inadéquate par un joueur (toutes les frappes doivent être franches, il est interdit d'attraper le ballon puis de le relancer)
- **Faute de service trop long** : aucun service ne s'est fait de la part d'une équipe 8 secondes après que l'arbitre en a donné le signal (coup de sifflet ainsi que signe de la main).
- **Faute de contre** : le joueur contre la balle directement au-dessus du filet sur le service adverse.

- **Faute de ligne** : lorsqu'un joueur arrière saute à l'intérieur de la ligne des 3 mètres lorsqu'il attaque, ou lorsque le serveur touche à la ligne extérieure du terrain au moment du service.

Un point est alors marqué et l'équipe ayant marqué ce point gagne (ou conserve) le service. Si cette équipe n'avait pas le service, les joueurs de cette équipe effectuent alors une rotation sur le terrain dans le sens des aiguilles d'une montre (le 1 prend la place du 6, qui prend la place du 5, etc.). Le service est effectué alors par le joueur passant du poste 2 au poste 1.

### **III) LES TECHNIQUES AU VOLLEY-BALL**

#### **1) La manchette**

C'est le mouvement utilisé lorsque la balle est basse ou rapide (réception de service, défense sur un smash). Le plan de contact s'effectue au niveau de l'intérieur des avant-bras, les bras étant tendus et étant plus bas que les épaules, formant un angle avec le buste, cet angle étant variable selon la distance par rapport au passeur. La poussée se fait au niveau des jambes, tout en gardant l'angle entre le buste et les bras. La manchette sert à amener la balle au passeur qui lui va faire une passe. Il est important de bien placer les bras droits pour obtenir une manchette efficace (qui ne passera pas en ligne droite de l'autre côté du filet).



## 2) La touche haute

C'est la touche de base. Le geste consiste à toucher la balle devant soi, au-dessus du front, avec la pulpe des doigts répartis de part et d'autre du ballon. Contrairement à ce qui est visible, le mouvement des bras sert essentiellement à amortir le contact avec la balle, mieux la maîtriser et assurer la direction de la passe. La puissance et la portée de la passe vient des appuis, de la poussée des jambes au moment du contact. Rappelons qu'un contact prolongé avec le ballon est interdit au volley. C'est le seul sport collectif ayant cette caractéristique. La passe étant plus précise que la manchette, elle est de plus en plus utilisée lors de la réception des services flottants (smashés ou non).



## 3) Le service

C'est la touche d'engagement. C'est toujours le joueur en poste 1 qui sert. Le serveur doit se placer derrière la ligne de fond de son terrain (sans marcher dessus), où il le souhaite en profondeur, mais rester dans les limites du terrain en largeur. Il doit frapper la balle à une main. Avant la frappe, le ballon doit être lancé ou lâché (il ne peut être tenu). Si le ballon touche le filet, mais passe dans le camp adverse, le service est validé. Au moment du service, les joueurs doivent respecter leur position pour la rotation en cours sous peine de faute. Il n'y a pas d'erreur quant à la position du serveur par rapport aux autres joueurs lors du service. À l'exception du serveur, tous les joueurs doivent être entièrement à l'intérieur du terrain lors du service : ils ne doivent pas toucher le terrain à l'extérieur des lignes. Une fois la balle frappée, les joueurs peuvent sortir du terrain et changer de poste (les joueurs aux postes 1, 5 et les joueurs aux postes 2, 3 et 4 entre eux).

Il existe plusieurs types de services :

- **Le service cuillère** : C'est le service utilisé habituellement par les débutants. Il consiste à prendre le ballon de la main gauche (pour un droitier), de tendre ce bras en avant à hauteur du bassin, lancer légèrement le ballon en hauteur et de le frapper par-dessous avec la main droite pour le faire « voler » en avant.
- **Le service flottant** : Ce type de service ne nécessite pas l'utilisation des jambes. Le joueur lance sa balle en hauteur et la frappe en utilisant le geste caractéristique de l'attaque, sans toutefois rabattre sa main totalement. Le geste est arrêté au moment précis de l'impact entre ballon et main ferme. Le joueur peut également effectuer un contre poids avec son corps pour augmenter la puissance de la frappe. La balle suivra une trajectoire flottante qui rend incertain l'endroit précis où la balle est censée toucher le sol. Ce flottement met donc le réceptionneur en difficulté.
- **Le service smashé** : Le service smashé est le type de service pratiqué le plus fréquemment par les professionnels. Ce service nécessite l'utilisation des membres inférieurs. Pour ce faire, le joueur doit se placer un peu après la limite du terrain, lancer très haut son ballon et effectuer une petite course d'élan (même course que celle de l'attaque) pour frapper sa balle lors de la suspension. Ce type de service très puissant nécessite une position de réception parfaite, néanmoins il est assez simple à réceptionner car la balle tournante et très rapide rebondit sur les bras du réceptionneur, qui n'a pas besoin de faire d'efforts pour la ramener en l'air.
- **Le service smashé flottant** : Ce service est très utilisé par les professionnelles féminines, mais également de plus en plus par les masculins. Il consiste à prendre une course d'élan (moins grande que pour le smashé). Cependant, contrairement au smashé, ce n'est qu'une fois le joueur en mouvement qu'il lance son ballon (beaucoup moins haut que pour un smashé), et au lieu de le frapper à la manière d'une attaque, il claqué juste sa balle. La balle au lieu de tourner aura un effet dit flottant, c'est-à-dire qu'elle va faire de petits mouvements gauche / droite tout le long de sa course. L'amplitude de ce mouvement peut être de 50 cm pour un service bien effectué. De ce fait, la réception nécessite une grande stabilité du geste de réception (très souvent en manchette).



#### 4) Le smash

C'est la touche d'attaque. Il s'agit d'un geste très technique, la balle étant frappée par le joueur alors qu'il est en suspension. Il existe différents types d'attaques :

- L'attaque puissante, qui cherche à forcer le contre, c'est-à-dire à empêcher toute récupération après celui-ci. Elle peut aussi provoquer le block-out, c'est-à-dire frapper les mains du contreur de manière à être déviée vers l'extérieur du terrain.
- L'attaque feintée, aussi appelée "roulette", qui consiste à simuler un smash puissant et à amortir son geste au dernier moment, afin de lobber le bloc et de surprendre la défense
- L'attaque placée, en un point où la défense sera incapable de la reprendre ;

Les attaques se font sur les postes avant, c'est-à-dire les postes 4, 2 et 3 (central) et sur les postes arrière, généralement sur les postes 1 et 6 (attaques aux trois mètres). Dans ce cas le joueur arrière prend son appel derrière la ligne des trois mètres sans la toucher pour attaquer le ballon au-dessus du filet. Le libéro ne peut attaquer ni dans la zone avant ni dans la zone arrière. Il est le seul joueur qui ne peut pas attaquer au-dessus du filet.

Pour surprendre l'adversaire, le smash peut être remplacé par une feinte. Le ballon n'est pas frappé, mais poussé avec trois doigts. L'élan est exactement le même que celui du smash, et le geste permet de placer la balle précisément, en visant un trou. Le but est de prendre de vitesse la défense, qui s'attend à une attaque franche.



## 5) Le contre

C'est un mouvement défensif (en salle, il n'est pas compté parmi les trois touches autorisées. A contrario, il est compté comme une touche de balle en beach-volley). Son objectif est d'empêcher le ballon de passer dans son camp tout en faisant tomber le ballon dans le terrain adverse. Dans certaines options tactiques, il peut être « défensif » afin de conserver le ballon dans son camp en facilitant le jeu des défenseurs pour enchaîner sur une phase d'attaque. Lorsqu'un joueur fait un contre et que le ballon retombe moins d'un mètre derrière le filet, chez l'adversaire, ce contre est alors appelé une « équerre », c'est la plus belle façon de contrer. Le contre est le travail principal du centre. Le libéro ne peut ni contrer, ni effectuer une tentative de contre (c'est-à-dire sauter lors d'un contre seul ou à plusieurs sans intention réelle de contrer). Un joueur arrière ne peut pas contrer ou participer à un contre effectif. Enfin, un service ne peut être contré.

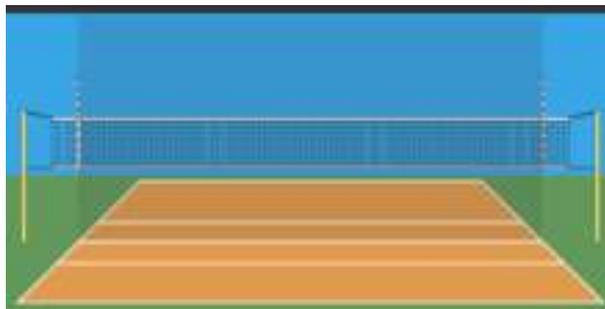
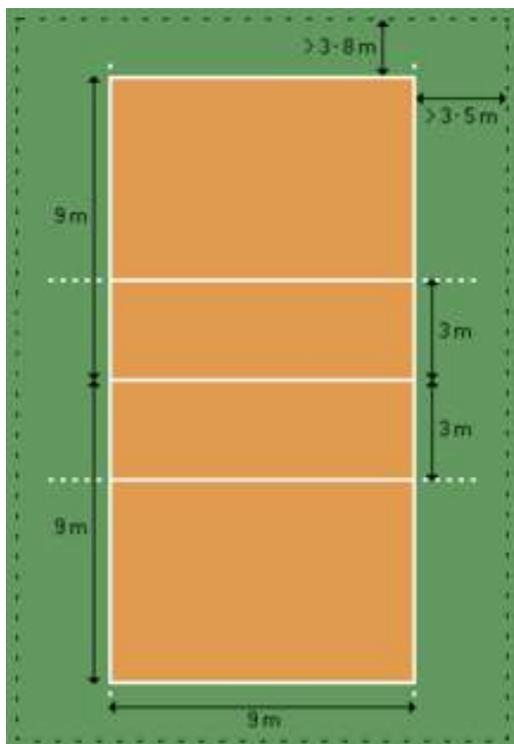


#### **IV) LE MATERIEL**

Le matériel nécessaire se compose des éléments suivants :

- 2 poteaux
- 2 mires : (antennes rouge/blanc) posées sur le filet aux 2 extrémités du terrain.
- 1 filet
- 1 ballon
- 1 terrain
- Entre 4 et 12 joueurs (selon le type de jeu : 6/6, 4/4, 2/2.)

## 1) Le terrain



Le volley-ball se pratique le plus souvent en salle. Le terrain a une forme rectangulaire de 18 mètres de longueur sur 9 mètres de largeur. Les lignes de délimitation sont à l'intérieur du terrain. Une ligne centrale s'étend sous le filet sur toute la largeur du terrain et sépare les deux camps. Une ligne d'attaque est peinte au sol dans chaque moitié de terrain, à 3 mètres du filet ; elle est communément appelée « ligne des 3 mètres ». Les dimensions du terrain de volley ne varient jamais :

- 2 camps de 9 m x 9 m chacun que ce soit pour une équipe minime ou internationale.
- La taille du terrain est plus petite chez les poussins (9-10 ans) ou les benjamins (11-12 ans)
- Pour le public scolaire, la dimension du terrain et le nombre de joueurs sur le terrain diminue.

## 2) Le filet

Chaque équipe occupe une moitié du terrain séparée de l'autre par un filet d'un mètre de haut, dont la partie supérieure est placée à une hauteur variable en fonction de la catégorie d'âge des joueurs ou joueuses :

Catégories	Masculins	Féminines
Seniors	2,43 m	2,24 m
M20	2,43 m	2,24 m
M17	2,35 m	2,24 m
M15	2,24 m	2,10 m
M13	2,10 m	2,10 m
M11 - M9	2 m	2 m

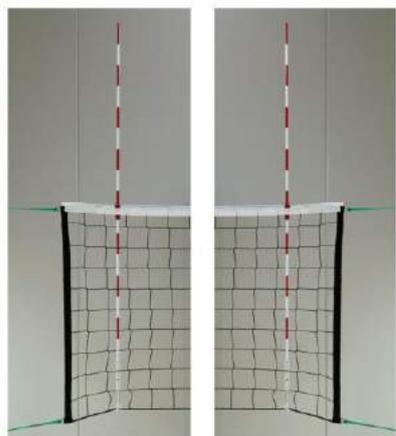
Deux antennes (barres verticales également appelées « mires ») sont accrochées au filet à hauteur des limites du terrain (le filet est généralement plus large que ce dernier). Le ballon doit passer entre ces antennes lors des échanges entre équipes lors des phases de jeu. Deux bandes blanches, accolées aux antennes, sont situées sur le filet à la verticale des lignes de côté.

### 3) Les ballons

Le ballon de volley-ball est plus souple et plus léger que celui de football. Il doit avoir une circonférence comprise entre 65 et 67 cm, une masse comprise entre 260 et 280 g et une pression comprise entre 0,30 et 0,3257 bars. Depuis 1978, pour diminuer le temps de jeu, trois ballons sont utilisés lors des rencontres internationales et nationales. Finies les pertes de temps pour le récupérer au service, puisque quatre ramasseurs de balles sont placés autour du terrain. Ce système a permis une diminution d'environ 20 % du temps de jeu.

### 4) Les mires

Ce sont les deux antennes verticales qui délimitent le filet en largeur. Elles mesurent 1.80m de long.



## V) LES RÔLES

### 1) Le passeur

C'est le meneur du jeu, il est l'architecte unique de l'attaque. Sa richesse de jeu dépend de ses possibilités techniques et d'observations. Ce joueur doit posséder des qualités de leader, celui-ci se doit d'adopter une attitude positive envers ses coéquipiers (il essaye d'endosser les erreurs de ses partenaires et les valorise au maximum). Celui-ci doit réfléchir sur ses actions

afin que chacune d'entre elles soient gênante pour le jeu adverse et mettent ses attaquants dans les meilleures conditions possibles.

Dans un système 4-2 (4 attaquants et 2 passeurs), les deux passeurs sont sur des positions opposées (quand un passeur est devant, l'autre est derrière). La position de chaque passeur après le service fonctionne sur le même principe qu'avec un seul passeur.

Quand les deux passeurs attaquent également (le passeur sur les positions avant attaque sur des passes faites par le passeur sur les positions arrière) on parle d'un système en « faux 4-2 », en « 4-2 amélioré », ou en 6-2 qui permet d'avoir toujours 3 attaquants sur les postes avant. Les passeurs peuvent aussi réaliser des deuxièmes mains : lorsque la réception est très bien effectuée et qu'il est près du filet, il peut sauter et placer la balle directement de l'autre côté. À haut niveau, le passeur peut sauter sur chaque balle afin d'attirer lui aussi le bloc adverse, et donc pouvoir alléger le travail des ailiers qui n'attaqueront que face à un seul bloc.

## **2) Le libéro**

Le libéro est différent des autres joueurs. Il a pour fonction de réaliser des réceptions de service, des défenses et des relances vers le passeur. Il se doit donc d'exceller dans la première touche de balle de l'équipe. L'échange entre le libéro et le central n'a pas besoin d'être noté par l'arbitre. Le libéro ne peut rentrer que sur les trois positions de la ligne arrière et il lui est interdit de servir ou d'attaquer le ballon lorsque celui-ci est entièrement au-dessus du plan du filet. De plus, s'il transmet le ballon à un attaquant en effectuant une touche haute (ou à 10 doigts) et qu'il se trouve à l'intérieur de la zone des 3 mètres, l'attaquant ne peut attaquer ou passer le ballon chez l'adversaire que si le ballon est redescendu sous le plan haut du filet matérialisé par une bande blanche. Il peut par contre transmettre le ballon en manchette sans restriction : celui-ci peut alors être attaqué normalement. Il est le point fort du secteur réception-défense. Pour un schéma tactique traditionnel, il rentre sur chacun des centraux, après leur position de service, et tourne sur les trois positions arrière. Sur le terrain il porte un maillot différent des autres joueurs de son équipe.

### 3) Les centraux

Les joueurs au centre sont ceux qui se placent en position 3 (avant) et 5 (arrière). En poste 3, les centraux ont pour principale fonction d'attaquer en fixe (passe courte et rapide du passeur) et en décalée (passe rapide où le central se trouve à 2m du passeur) ou, dans le cas d'une feinte d'attaque, de « fixer » (attirer) la défense adverse (le contre ou mur) pour l'empêcher d'aller contrer un attaquant ailier. Le central sort souvent sur les postes arrière pour laisser sa place au libéro (car c'est un poste très épuisant). Il sort après avoir servi en position 1 et rentre à nouveau en position 4. Les centraux servent aussi à contrer les ballons attaqués par l'équipe adverse.

Pour ce poste, il est préférable d'avoir des joueurs de grande taille plutôt que de « bons sauteurs », cela permet un engagement plus rapide et plus efficace lors d'attaque à tempo rapide impliquant plusieurs joueurs.

### 4) Le pointu

Aussi appelé « joueur à la technique » ou opposite, c'est le joueur placé à l'opposé du passeur. Il attaque généralement en poste 2 sauf en phase de réception lorsque lui-même est sur la position 4 afin d'éviter des rotations inutiles. Il attaque alors en 4. Lorsqu'il est arrière, le pointu est déchargé de la réception afin de pouvoir attaquer aux trois mètres (le plus souvent en poste 1). Pointus et complets peuvent être regroupés sous l'appellation « **ailiers** ». À un niveau moins élevé, le pointu devient un « relanceur », et, son rôle consiste à prendre énormément la réception, et, le cas échéant, à remplacer le passeur, puisqu'il lui reste opposé.

### 5) Les réceptionneurs-attaquants

Ces deux joueurs attaquent à l'aile (en position 2 ou 4) et aux trois mètres en position 6. À l'arrière, le complet est, avec le libéro, prioritaire pour faire la réception. NB : les joueurs appelés « complets » sont parfois aussi ceux qui sont choisis pour être en opposition au passeur, dans les équipes sans pointu. À ce moment-là, ce joueur doit être capable de réceptionner, d'attaquer, de bloquer, de servir. Lorsqu'il reste en position arrière, il peut aussi attaquer derrière les trois mètres. Cette attaque est couramment appelée "pipe". Elle se distingue de l'attaque de l'opposite en étant une balle plus rapide et souvent moins haute que l'attaque classique des trois mètres.

## VI) LES CATEGORIES

Un joueur joue dans une équipe selon sa catégorie d'âge, un club peut avoir plusieurs équipes de différentes et de même catégorie.

Les clubs peuvent aussi surclasser par exemple un minime en cadet car le club sait que le jeune ne progressera pas s'il reste là où le niveau n'est pas adapté.

Catégorie	Naissance
Seniors	Nés avant 2001
M20	2003; 2002 et 2001
M17	2003 et 2004
M15	2005 et 2006

M13	2007 et 2008
M11	2010 et 2011
M9	2012 et 2013
Baby	Nés après 2014

Ces catégories d'âges sont comptées pour la saison 2019/2020