

A MON AVIS...

GLOSSAIRE DU VOLLEY-BALL



*par Jean-Marie SCHMITT, CTN
Responsable de la formation des cadres.*

UNE INDISPENSABLE MISE AU POINT

Les différentes pratiques sportives en général, le volley-ball en particulier, ont connu ces dernières années une évolution accélérée.

Les technologies modernes, la multiplication des compétitions internationales ont favorisé ce processus.

Dans ce contexte, la nécessité de régulièrement faire le point du langage usuel utilisé dans la spécialité se fait sentir.

En présentant un glossaire des différents termes utilisés, et en essayant de faire le point on contribuera à améliorer la communication au sein de notre sport. Notre point de vue est de défendre la notion impliquant que derrière le terme en usage se cache naturellement un sens. Ce sens dans notre sport peut être différent selon les cultures ou les sensibilités, notre but est de faire en sorte que l'on sache « de quoi on parle ». Ces interprétations de termes usuels ne sont pas sans conséquence dans la compréhension du jeu et par extension dans la pratique de l'entraînement. Les difficultés à bien se comprendre se compliquent par les traductions d'une langue étrangère tendant à faire perdre ou transformer la signification originelle.

Pour toutes ces raisons, nous produisons un essai de terminologie qui tend à englober l'ensemble des termes couramment utilisés en volley-ball.

ANNONCE



Ce terme est utilisé pour caractériser la communication d'une **option tactique** entre partenaires. Cette communication se fait par signe à l'abri des regards de l'adversaire.

ATTAQUE



Dans son sens large, on est en attaque **quand on a la balle**.

ATTAQUE « basket »



Technique utilisée par les attaquants se caractérisant par une impulsion à **un pied**. Cette technique est surtout utilisée dans le volley-ball féminin. Son objectif est de prendre de vitesse et de mettre hors de position le contreur. Cet effet est obtenu par la différence entre le plan dans lequel l'attaquant effectue son impulsion et le plan dans lequel il frappe la balle.

ATTAQUE PLEIN CHAMPS

Attaque qui est faite au **centre** du terrain par un joueur arrière.

ATTAQUE EN PREMIERE MAIN



Ce terme, utilisé de manière impropre, s'applique surtout à l'attaque effectuée par le **passeur** sur une balle venant de la réception ou de la défense. En fait cette action s'applique à une **deuxième touche** et devrait de ce fait s'appeler « seconde main » du passeur.

"PIPE", prononcer [pajp] C'est l'attaque **coordonnée** de 2 joueurs avant et arrière au centre du terrain (en général le poste 3 et le poste 6).

BALLE CADEAU

Balle transmise de manière **facile** par l'équipe attaquante à l'équipe qui défend.

BEACH-VOLLEY ou BEACH

Discipline olympique qui se joue sur le sable à **deux contre deux**, selon un règlement spécifique.

BLOCK-OUT

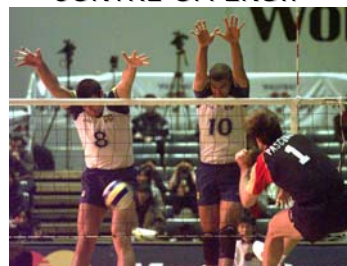


Action qui consiste à **utiliser** le contre afin de faire sortir la balle de l'espace de jeu.

CONTACT PERCUTE

Se dit du contact **bref et rapide** qu'effectuent certains passeurs afin de donner de la vitesse à la balle.

CONTRE OFFENSIF



Action du contre cherchant à renvoyer la balle de **façon violente** dans le camp adverse.

CONTRE DEFENSIF
OU
"TOUCHÉ CONTRÔLÉ"



Action du contre qui consiste à **freiner** ou "soulever" volontairement la balle afin de la récupérer avec la défense arrière.

CONTRE-ATTAQUE

Attaque qui suit une récupération de la balle après une attaque adverse autre que le service.

« CORSE »

Terme utilisé pour qualifier une action de défense caractérisée par le contact du ballon sur **le dos de la main**, celle-ci étant sur le sol.

COUVERTURE DU BLOC

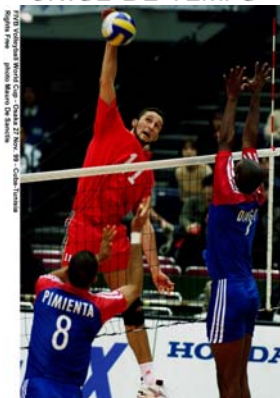
Action défensive qui consiste à couvrir la zone derrière le bloc pour **s'opposer à la feinte**.

CROIX
et
FAUSSE CROIX

Combinaison d'attaque **autour du passeur** qui implique un attaquant de premier temps et un de deuxième temps ; les deux attaquants croisent leur course en vue d'entretenir une **incertitude** dans l'espace pour le contre adverse.

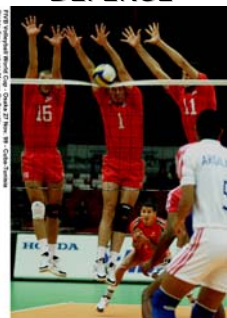
La fausse croix implique que les joueurs s'engagent dans des courses d'élan croisées pour revenir dans leur couloir d'attaque respectif.

CRISE DE TEMPS



Ce terme est utilisé pour caractériser la situation du joueur quand il est pris de **vitesse**. Soit il a peu de temps pour se déplacer, soit il a peu de temps pour traiter les multiples informations occasionnées par le jeu. En particulier, le **contreur** est en crise de temps quand il a été pris de vitesse par la balle et qu'il a une distance à parcourir avant de contrer.

DEFENSE



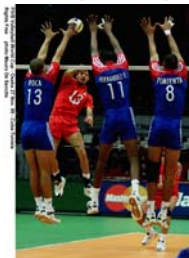
Dans son sens large, on est en défense quand on est **pas en possession** de la balle.

DEFENSE BASSE



Terme en général utilisé pour les joueurs défendant non contreurs (arrière défense), il peut également caractériser **l'action technique** de défense de balle en dessous du plan des épaules (voir manchette basse).

DEFENSE HAUTE



Ce terme peut être utilisé pour définir la 1ère phase de défense c'est-à-dire le **contre**. Il peut également désigner les techniques de défense faites avec la partie supérieure du corps.

DEFENSE (suite) : En volley-ball, il y a plusieurs manières d'organiser l'espace à défendre l'espace devant soi et défendre l'espace derrière soi.

Si l'on se place de manière reculée sur le terrain, cela implique que l'on défend la surface située devant le défenseur. On dit que le défenseur défend « **l'espace avant** ».

Quand le défenseur se rapproche du filet il bouche l'angle de l'attaquant. On dit alors qu'il défend l'espace situé derrière lui.

Remarque : l'évolution actuelle du haut niveau s'inscrit dans la deuxième démarche. L'ensemble du corps du défenseur étant le rempart qu'il **oppose à la balle** afin que celle-ci ne puisse atteindre le terrain. Cette manière de faire entraîne de **nouvelles postures** et de nouvelles techniques ainsi que des attitudes mentales différentes.

DEUXIEME TEMPS D'ATTAQUE

Ce sont les attaquants qui s'engagent **après** le 1er temps.

DISPOSITIF

Disposition **organisée** sur les terrains de plusieurs joueurs en vue de...

DOUBLE APPEL

Cette technique est surtout utilisée par l'attaquant du premier temps pour faire sauter le contreur par un appel feinté, **l'impulsion et l'élévation** s'effectuant quand le contre redescend.

ECRAN

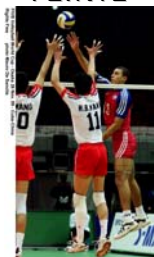
Tactique utilisée afin de **masquer** la trajectoire de service à l'équipe adverse.

ESPACE DE JEU



On utilise ce terme pour désigner l'espace **dans lequel peut se dérouler le jeu**, ce n'est pas l'espace des limites géométriques du terrain. Cet espace peut être quelques fois plus restreint ou plus élargi.

FEINTE



Technique surtout utilisée par l'attaquant simulant un smash puissant et se traduisant par une trajectoire de **balle amortie**. En général, la zone recherchée se situe juste **derrière le bloc**. Ce terme peut également être utilisé par l'action effectuée par le passeur simulant une transmission de balle, pour finalement placer le ballon directement dans une zone adverse. (voir « attaque en première main »).

FIXATION



C'est l'action qui consiste à "fixer" un contreur, c'est-à-dire à l'obliger à **attendre** que l'action adverse soit déclenchée avant de réagir.

FOND DE JEU

Cette expression recouvre en général **l'ensemble des actions traditionnelles** se renouvelant régulièrement et qui font la base du jeu. Le fond de jeu est en relation avec le niveau de pratique d'une équipe. Avoir un bon fond de jeu, c'est réussir des actions régulièrement dans des conditions similaires.

FAUSSE INFORMATION

ou

NON-INFORMATION



Termes utilisés pour caractériser en général le jeu du passeur. Quand il joue en fausse information, le passeur essaie, par sa gestuelle et ses attitudes, d'orienter le contreur adverse vers de mauvaises décisions.

Quand le passeur joue en non-information, sa gestuelle et ses attitudes montrent le moins d'indication possible à la défense sur les intentions véritables.

INTERVALLE

C'est **l'espace** dans lequel on peut faire passer le ballon, soit entre 2 joueurs soit en décalant un groupe de joueurs placé au contre.

JEU AVEC RECEPTION

C'est le jeu qui se déroule à partir de la réception de service. Ce jeu est constitué de la réception et **de l'organisation offensive**.

JEU AVEC SERVICE

C'est le jeu qui se déroule quand l'équipe a le service. Ce jeu est constitué du service, du **contre-défense** et de la contre-attaque.

JEU DANS L'ESPACE et JEU DANS LE TEMPS

Ces expressions sont surtout utilisées dans le rapport « attaque – contre ».

Quand le contre est **décalé dans le temps** par rapport à l'attaque, c'est la notion temporelle qui est prépondérante. Quand le contre est mis **hors de position** et que son placement est décalé par rapport à l'attaque, c'est la notion d'espace qui est prépondérante.

JEU DE TRANSITION

C'est le passage de l'état d'attaque (**en possession du ballon**), à l'état de défense (**sans possession du ballon**). On utilise également le terme de transition lors du passage de la récupération de la balle à la 2ème touche de balle.

JEU EN RENVERSMENT

Cette manière de faire s'applique essentiellement au jeu du passeur. Sa caractéristique essentielle est d'effectuer la **passe à l'inverse de son déplacement**.

Quand le passeur a effectué un déplacement vers l'avant, il transmet la balle vers l'arrière ; quand il s'est déplacé vers l'arrière, il transmet la balle vers l'avant.

JEU A L'INVERSE DE LA FIXATION Se dit de la manière de jouer quand le passeur transmet un ballon accéléré à l'attaquant **le plus éloigné** de l'attaquant de premier temps (fixation).

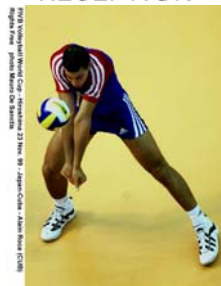
LECTURE Lire la situation à l'aide de **repères**, la comprendre pour agir.

LIAISON C'est **l'action organisée** de 2 ou plusieurs joueurs.

LIRE ET REAGIR Terme surtout utilisé au block, il induit que l'on **voit** où va la balle et que l'on **agit** en conséquence.

MANCHETTE DE DEFENSE ou **MANCHETTE BASSE** Action de la balle avec les **avant bras** à hauteur du bassin ou en dessous sur une trajectoire venant d'un smash adverse

MANCHETTE DE RECEPTION

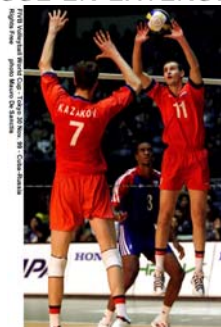


Action de contact de la balle avec les avants bras à hauteur du bassin sur une trajectoire de balle venant du **service**.

PASSE Action de transmission de la balle principalement à **2 mains** hautes.

PASSE DU NON-PASSEUR Se dit du contact de balle effectué par un joueur qui n'a pas le rôle habituel de passeur dans l'équipe. En général, cela concerne les **joueurs centraux** qui, après un contre, se retrouvent en situation de transmettre le ballon d'attaque aux ailes.

PASSE EN EXTENSION



Souvent appelée passe en suspension, passe effectuée après un **saut préalable** permettant un contact au dessus du filet.

"PRENDRE ET JETER" Se dit de la manière dont certains passeurs transmettent la balle en faisant sortir celle-ci de leur main plus vite qu'elle n'y entre. Cette **différence de tempo** donne l'illusion de prendre et de jeter la balle.

PHASE DE JEU Chacun des **moments** du jeu, ex : la phase de réception.

PLAN DE JEU Document écrit et ou visuel, contenant les **directives** et les **orientations** destinées à faire basculer le rapport de force en faveur de sa propre équipe.

PLANIFICATION	<p>C'est d'organiser une action selon un plan par rapport à un objectif.</p> <p>En sport et en volley-ball en particulier, une ambiguïté existe entre planifier et programmer. La notion de planification intègre l'ensemble des problèmes qui doivent être réglés en vue d'atteindre un objectif. Ces problèmes peuvent être d'ordre technique, financier, matériel, humain...</p> <p>Planifier une saison sportive implique la mise à plat de l'ensemble des facteurs qui vont influencer sur le déroulement de la saison. En général, la planification sportive s'exerce sur une saison, mais elle peut également s'exercer sur plusieurs années, dans le cas notamment de plan de formation des joueurs.</p>
POINT DECISIF	<p>Ce sont les points importants qui amènent régulièrement au gain du set bien qu'ils ne soient pas situés à la fin du set.</p>
PREMIER TEMPS D'ATTAQUE	<p>C'est l'attaquant qui est susceptible d'être sollicité le premier dans une action offensive.</p>
PRINCIPE DE JEU	<p>C'est ce qui sert de base à constituer des références communes en vue de mettre en place des organisations collectives.</p>
	
PROFIL	<p>Se dit des aspects généralisables d'actions de jeu effectuées par un joueur selon le rôle qu'il occupe dans une équipe.</p>
PROGRAMMATION	<p>C'est l'action d'établir une suite d'opérations. La notion de compte à rebours est une notion se rapprochant du sens que l'on donne à cette action en sport. Dans la programmation on intègre l'idée de fixer des objectifs intermédiaires par rapport à un objectif terminal. Le cycle ou période est l'unité dont on se sert afin d'établir une programmation.</p>
RAPPORT DE FORCE	<p>C'est la relation entretenue entre 2 oppositions. On parle le plus souvent du "rapport <u>service / réception</u>", et du "rapport <u>attaque / contre-défense</u>"</p>
RELANCE	<p>Terme qui peut être utilisé quand l'équipe attaquante envoie une balle facile (balle cadeau) à l'adversaire, la phase de jeu qui s'ensuit est une relance. Ce terme peut également qualifier l'action technique qui consiste à récupérer la balle facile qui vient de l'adversaire.</p>
ROLE	<p>C'est la place et la fonction occupées par un joueur dans une équipe. Le rôle est souvent caractérisé par l'importance dominante accordée à un aspect du jeu par rapport à un autre. On distingue traditionnellement les différents rôles suivants :</p>

ROLE, l'attaquant de pointe

Attaquant de pointe : son rôle l'amène à effectuer plus d'attaques que les autres joueurs, il est surtout utilisé en bout de filet poste 4 et 2 ainsi qu'à des postes arrières notamment en poste 1 et 6 pour effectuer des attaques aux 3 mètres. Souvent dans les situations difficiles le jeu de l'équipe repose sur ce joueur.

ROLE, l'attaquant-réceptionneur

Attaquant-Réceptionneur : les actions caractéristiques de son jeu sont de réceptionner les services adverses et dans de nombreux cas d'enchaîner une action d'attaque (on peut distinguer le réceptionneur-attaquant dont la dominante de son jeu est la réception et l'attaquant-réceptionneur dont la dominante du jeu est l'attaque).

ROLE, le contreur central

Contreur central : placé en poste 3, son rôle est de contrer à son poste ainsi que de contrer avec les ailiers situés en poste 4 et 2. Il occupe un rôle prépondérant dans l'organisation de la défense.

ROLE, le libéro



Le Libéro : son rôle est de réceptionner des services adverses ainsi que de défendre en poste arrière. Il a un rôle prépondérant dans l'organisation de la défense arrière.

ROLE, le passeur

Le passeur : les actions caractéristiques de son jeu sont de transmettre la balle aux attaquants, l'alternance de ses choix, la prise en compte des adversaires et de ses partenaires le conduisent à élargir son champs d'action à la notion de meneur de jeu.

SE COMMETTRE	Terme surtout utilisé au bloc (particulièrement central) qui implique que le joueur « dissuade » le passeur adverse de donner la balle à l'attaquant sous peine de se faire contrer.
SERVICE CIBLE	C'est un service qui cherche à « attaquer » un joueur ou un espace à côté d'un joueur, il se caractérise souvent par une grande agressivité de la balle (trajectoire tendue).
SERVICE FLOTTANT	Action de servir en essayant de produire une trajectoire flottante , en combinant la résistance de l'air et l'onde de choc de la frappe de balle.
SERVICE PLACÉ	C'est une balle que l'on cherche à mettre dans une zone , afin de jouer dans un espace libre ou de gêner l'organisation de la réception
SERVICE SMASHÉ	Action de servir en sautant .
SERVICE SMASHE FLOTTANT	Action de servir en sautant en essayant de produire une trajectoire flottante .

SMASH



Action combinant l'**élan**, le **saut** et la **frappe** en vue de transmettre la balle (violemment) dans le camp opposé.

SMASH EN FLOTTANT

Se dit des smashes quand la frappe est effectuée dans un **espace** notoirement différent du plan dans lequel s'est effectué l'impulsion. Cet effet du corps semblant flotter augmente la difficulté du contre à prendre un repère stable afin de s'opposer au smash.

SOUTIEN D'ATTAQUE



Action défensive qui consiste à se placer en couverture de l'attaquant ayant pour objectif de **recupérer la balle** renvoyée par le contre adverse.

STRATEGIE

Combinaison de l'ensemble des moyens techniques et tactiques à partir **d'hypothèses** liées à **l'observation** de l'adversaire en vue d'une issue favorable.

SYSTEME

Action organisée de plusieurs joueurs selon des principes **prévus à l'avance**.

TACHE

C'est ce qui doit être fait par le joueur à un moment du jeu.

TACTIQUE

Gestion et choix des moyens techniques en vue de résoudre un problème posé par le jeu.

TECHNIQUE

Moyen de résolution d'un **problème** posé par le jeu.