

8 LE DICTIONNAIRE DU VOLLEY

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.
ATTAQUANT DE POINTE	Voir « ROLE »
ATTAQUANT RECEPTIONNEUR	Voir « ROLE »
ATTAQUE	Dans son sens large, on est en attaque quand on a la balle . 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 « basket »	
ATTAQUE PLEIN CHAMP	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.
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.
CAROTTE	Voir couverture du bloc.
CHANGEMENT DE ZONE	Se dit d'un joueur qui va attaquer dans une zone du filet autre que celle où il se trouve au départ de l'action (ex : un joueur en poste 2 va attaquer dans la zone du poste 3)
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.
CONTREUR CENTRAL	Voir « ROLE »
« 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. Elle ne doit être que la solution ultime quand le joueur est en crise de temps.
COUVERTURE DU BLOC ou « CAROTTE »	Action défensive qui consiste à couvrir la zone derrière le bloc pour s'opposer à la feinte .
CROIX	Combinaison d'attaque autour du passeur qui implique un attaquant de premier

et FAUSSE CROIX	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 n'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) : défendre l'espace devant soi et défendre l'espace derrière soi.	En volley-ball, il y a plusieurs manières d'organiser l'espace à défendre. 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. <i>Remarque</i> : 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.
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. Au moment du service, les joueurs concernés ne doivent pas bouger.
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. C'est le niveau minimum auquel on se raccroche dans les situations difficiles. 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, pour empêcher la lecture et l'anticipation adverse.
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 . Le terme souvent utilisé est « side-out ».
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 (le contreur retombe quand l'attaquant qui a le ballon saute). 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 (le contreur est gêné par son partenaire, ou attiré par un adversaire, et ne peut se déplacer en face de l'attaquant qui a le ballon)(ex : croix et fausse croix)
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 RENVERSEMENT	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 pour provoquer un contre-pied des contreurs ou leur faire réaliser un long 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. Doit être développée lors de l'apprentissage et dans les compétitions.
LIAISON	C'est l'action organisée de 2 ou plusieurs joueurs.
LIBERO	Voir « ROLE »
LIRE ET REAGIR	Terme surtout utilisé au contre, il induit que l'on voit où va la balle et que l'on agit en conséquence.(d'où l'intérêt des fausses informations).
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, afin d'accélérer le 1 ^{er} temps d'attaque ou de fixer le contre adverse.
PERMUTATION	Une fois le ballon en jeu, les positions des joueurs peuvent changer de place sur le terrain, par exemple, avec une pénétration d'un passeur dans l'espace avant. Les joueurs arrières gardent cependant les mêmes caractéristiques (pas d'attaque au dessus du plan du filet avec un appel dans ou sur les 3m).
"PIPE", prononcer [pajp]	C'est l'attaque coordonnée de 2 joueurs, l'un avant et l'autre arrière au centre du terrain (en général le poste 3 et le poste 6) (voir attaque plein champ).
"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 et permet de prendre le contre de vitesse.
PHASE DE JEU	Chacun des moments du jeu, ex : la phase de réception.
PLAN DE JEU	Document écrit et ou visuel, qui découpe le jeu en phases afin d'aider à l'analyse et la compréhension du jeu adverse. Il contient les directives et les orientations destinées à faire basculer le rapport de force en faveur de sa propre équipe.
PLANIFICATION	C'est d'organiser une action selon un plan par rapport à un objectif . 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... 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.
POINT DECISIF	Ce sont les points importants qui amènent régulièrement au gain du set bien qu'ils ne soient pas situés à la fin du set. Les identifier et responsabiliser les joueurs clés.

PREMIER TEMPS D'ATTAQUE	C'est l'attaquant qui est susceptible d'être sollicité le premier dans une action offensive, soit juste après la touche de balle du passeur. Souvent, l'attaquant en 1 ^{er} temps saute avant que le passeur touche la balle et « intercepte » celle-ci en l'air.
PRINCIPE DE JEU	C'est ce qui sert de base à constituer des références communes en vue de mettre en place des organisations collectives.
PROFIL	Se dit des aspects généralisables d'actions de jeu effectuées par un joueur selon le rôle qu'il occupe dans une équipe et ses types d'actions préférées.
PROGRAMMATION	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.
RAPPORT DE FORCE	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> ".
RELANCE	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.
ROLE	C'est la place et la fonction occupée 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 :
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. Régularité, puissance, lucidité doivent être ses principales qualités.
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 jeu est la réception et l'attaquant-réceptionneur dont la dominante de jeu est l'attaque). Qualité de réception, régularité, vitesse d'enchaînement sont ses qualités principales.
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. Lecture, vitesse de déplacement, blocage, hauteur sont ses qualités principales.
ROLE, le libéro	Le Libéro : Le joueur libéro peut remplacer à tout moment un joueur des lignes arrières. Il ne peut pas servir, attaquer, quelque soit son placement sur l'aire de jeu. Il peut effectuer des passes à 2 mains chez lui ou dans le terrain adverse, mais s'il réalise une passe d'attaque en étant dans ses 3m, l'attaquant ne peut pas frapper la balle au dessus du plan du filet. Si cette passe est réalisée en manchette, l'attaquant a le droit de l'attaquer normalement. 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. Calme, vitesse, lecture, communication sont ses qualités principales.
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. Cela peut être une consigne de l'entraîneur.
SERVICE SMASHÉ	Action de servir en sautant .

SERVICE SMASHE FLOTTANT	Action de servir en sautant en essayant de produire une trajectoire flottante .
SIDE - OUT	Situation de jeu où l'on reçoit le service adverse (voir jeu avec réception)
SITUATION MAXIMALE MOYENNE, MINIMALE	Situation de jeu où tous les choix sont possibles (maximale), restreints (moyenne), un seul choix subsiste (minimale).
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 et d'organisation collective en vue de résoudre un problème posé par le jeu.
TECHNIQUE	Moyen de résolution d'un problème posé par le jeu.
ZONE D'OMBRE	Se dit de la zone au sol protégée par le contre, dans laquelle le ballon ne peut pas tomber sans être touché ou freiné par celui-ci.