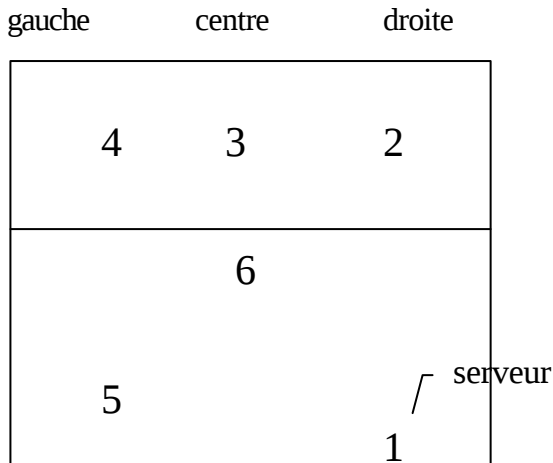


POSITIONS DES JOUEURS



Les positions se comptent par numéros de 1 à 6 en commençant par le serveur, et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le n°1 est le **serveur**. Une fois son service effectué, il devient **défenseur**.

Les n° 2,3,4 peuvent **attaquer** et **contrer** au filet.

Le n° 5 est un **défenseur**.

Le n° 6 s'occupe de la **couverture** de l'attaque et de la défense. Sa place est donc au niveau de la ligne des trois mètres.

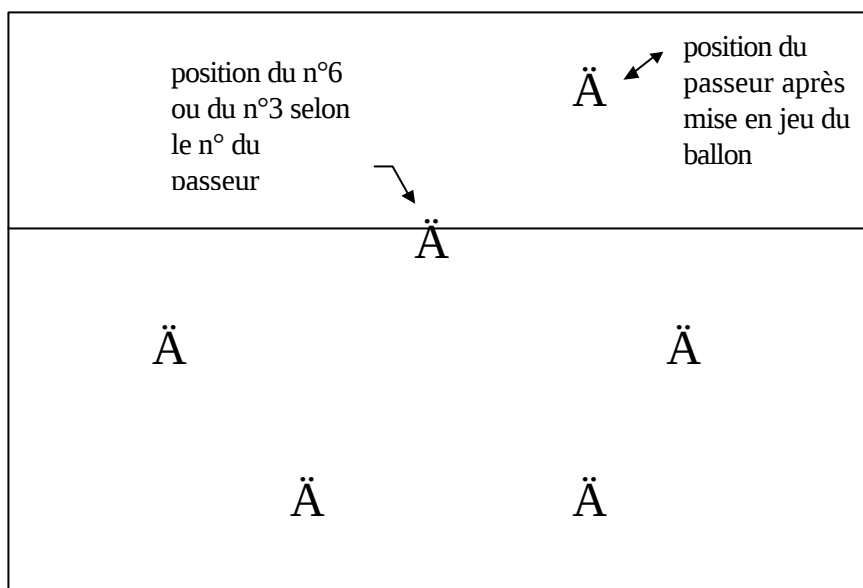
La **rotation**, intervenant après chaque prise de possession de la balle, s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (tant pis pour ceux qui ont des montres digitales).

POSITION A LA RECEPTION

La réception doit être bonne, car elle conditionne toute la bonne marche de l'attaque.

Le passeur ne prend pas part à la réception. A part lui, tous les autres joueurs doivent être en position, et s'occuper d'un secteur du terrain.

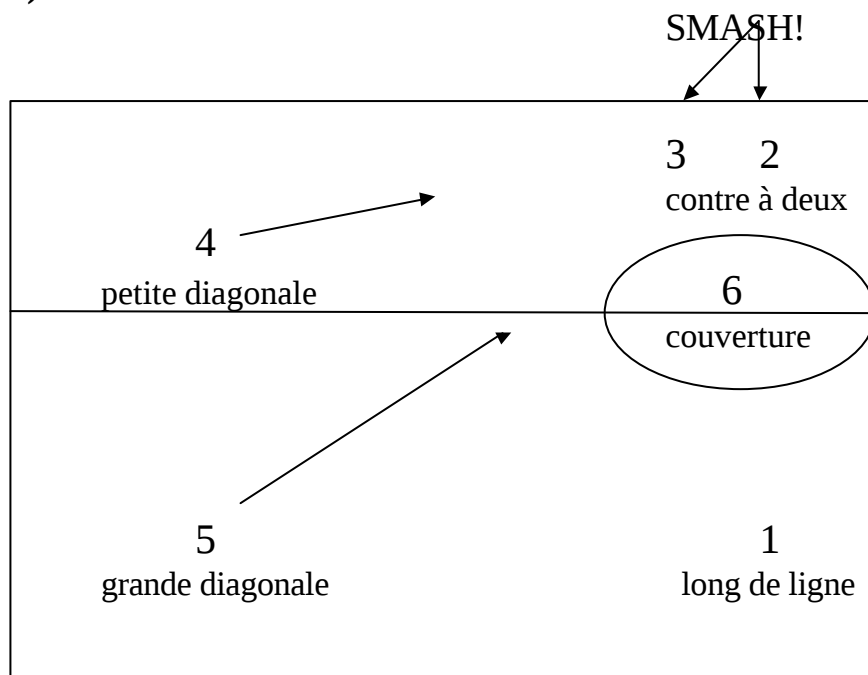
Le but, là aussi, est de créer un arc de cercle à 4 joueurs, plus un cinquième s'occupant des services courts au centre.



Voilà en gros le schéma de position à la réception. Les numéros des emplacements dépendent de qui est le passeur, si celui-ci pénètre, quel est l'âge du capitaine, etc.. des choses essentielles quoi!

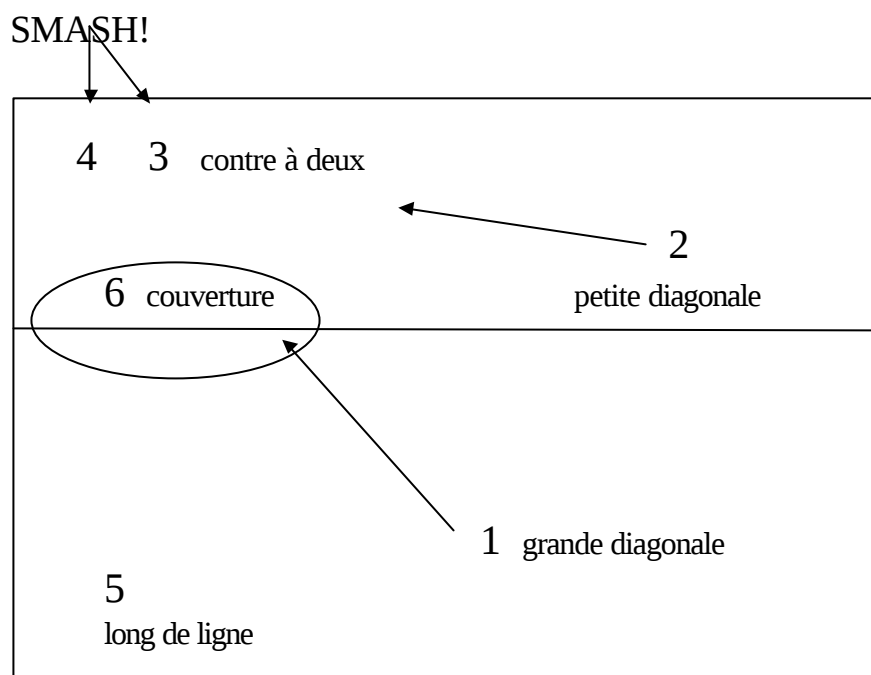
POSITIONS LORS DE LA DEFENSE

1) Défense à droite



Le contre se fait généralement à deux, surtout aux extrémités.
Le dernier attaquant s'occupe de toute la zone restante dans les 3 mètres.
Le 6 effectue la couverture à proximité immédiate du contre.
Les deux autres défenseurs se partagent le reste du terrain, l'un protégeant la grande diagonale, l'autre le

2) Défense à gauche.



C'est la même chose, mais de l'autre côté.

A noter que le but du jeu est de former un arc de cercle de défense, ayant son centre au niveau du contre.

3) Défense au centre.

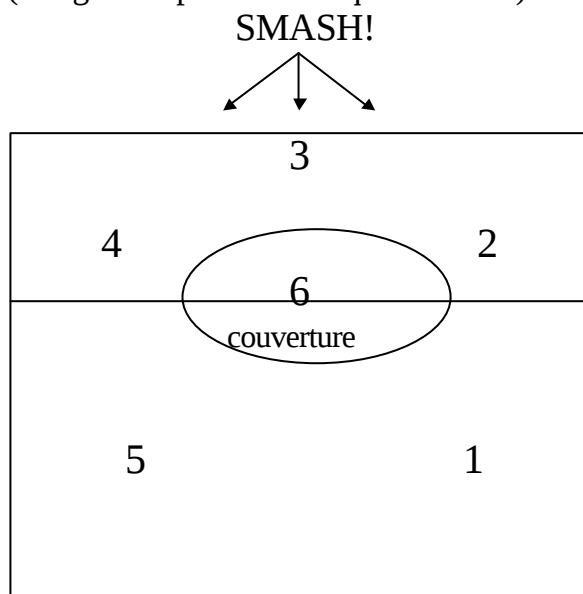
Il s'agit de la moins évidente à défendre, car l'attaquant a un grand angle d'attaque.

Une chose est sûre, **lorsqu'on doit défendre une courte, il ne faut qu'un seul homme au centre**. La courte est trop rapide pour que deux contreurs aient le temps de s'organiser.

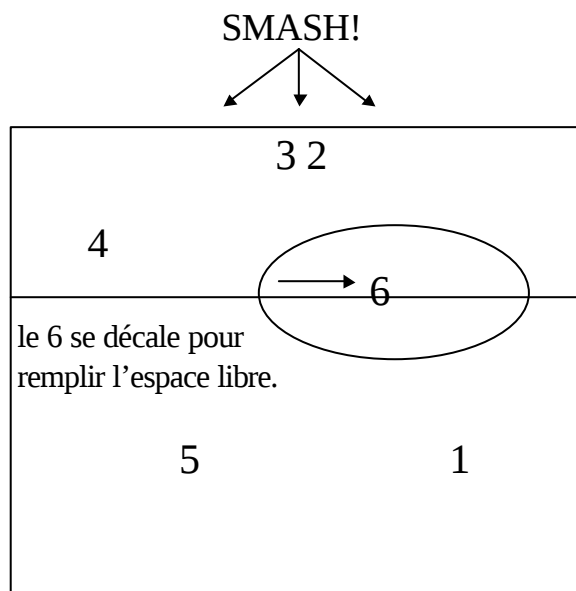
A part ça, on peut envisager un contre à un, deux ou même trois personnes (*là, bonjours la défense arrière*).

a) Un seul contreur

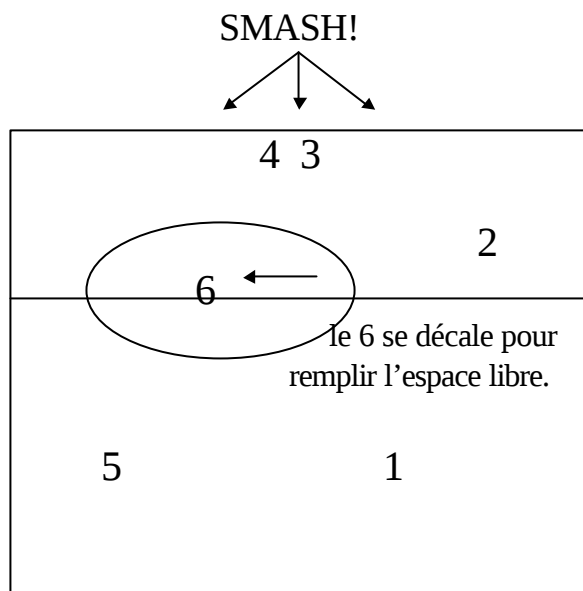
(obligatoire pour les attaques courtes)



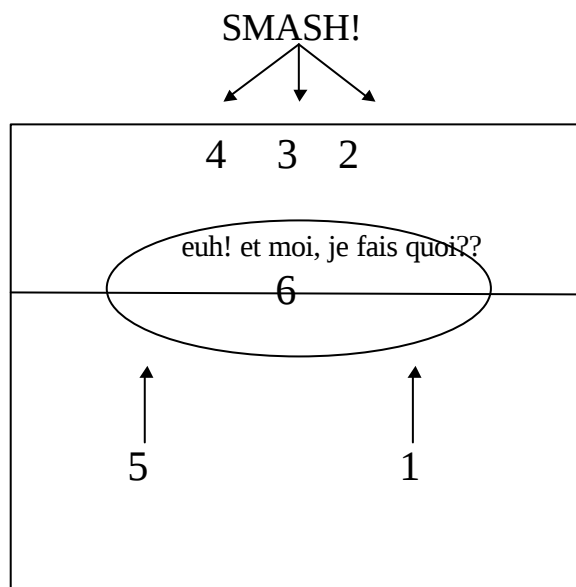
b) Deux contreurs (1^{er} cas)



2) Deux contreurs (2^e cas)



3) Trois contreurs



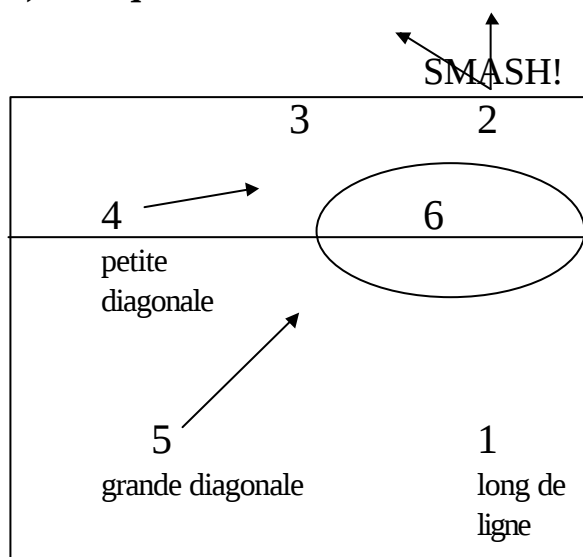
C'est donc le n° 6 qui joue le rôle de **régulateur d'espace vide** laissés par les contreurs.

POSITIONS LORS DE L'ATTAQUE

Nous commencerons par une attaque classique, à droite, à gauche et au centre, sans s'occuper de qui joue le rôle de passeur et d'où il vient.

Toute attaque est susceptible d'être contrée, il faut donc être attentif et se mettre en position de défense si on n'est pas élu pour le SMASH!

1) Attaque à droite



L'attaquant est donc le n° 2 (eh oui!)

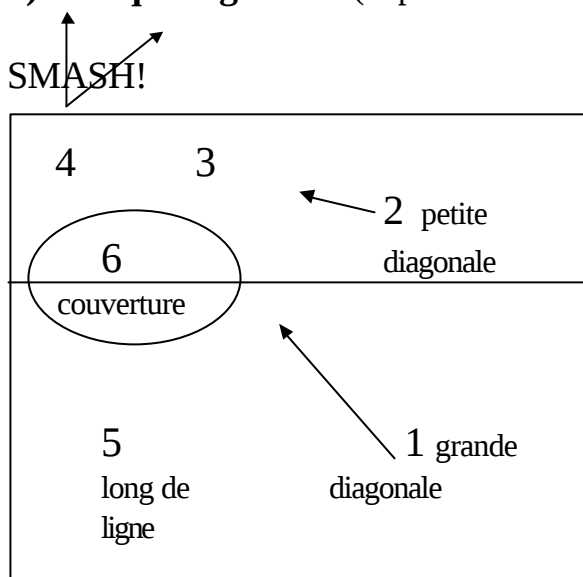
Le n° 3 (supposons qu'il a fait la passe) devient le premier défenseur, pratiquement sous l'attaque. Cela pour éventuellement récupérer un contre dans les chaussettes

Le n° 6 s'occupe toujours de la couverture, récupérant les feintes ou les balles freinées.

Le n° 4, lorsqu'il a vu qu'il ne participe pas au smash, couvre la petite diagonale, dans les 3 m

Les n° 5 et 1 se chargent de l'arrière, l'un de la grande diagonale, l'autre de la ligne.

2) Attaque à gauche. (le passeur serait ici le n° 2)



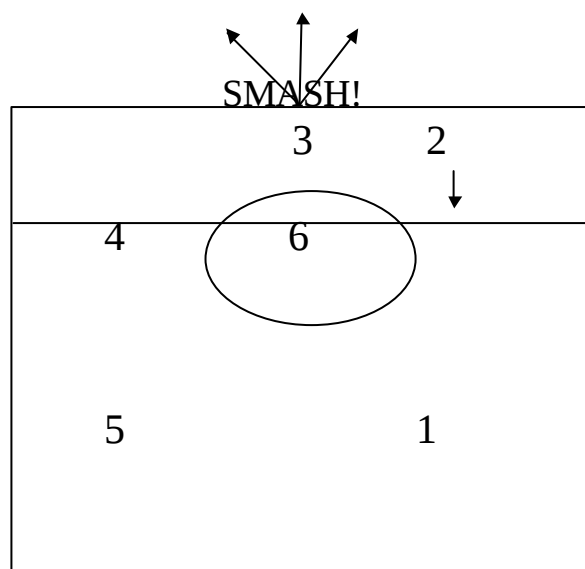
Sans forcer, on retrouve le même schéma, mais les acteurs changent.

Le passeur, après la passe, se recule jusqu'aux 3 mètres pour couvrir la petite diagonale.

On retrouve dans ces deux schémas, un pseudo arc de cercle de défense, qui est cette fois centré au niveau de l'attaquant.

3) Attaque au centre

On supposera ici que le passeur est le n° 2



1) Attaque en courte

La passe et l'attaque se font en un temps très rapide. Le passeur ne peut généralement pas défendre. Le n° 6 doit combler cette lacune.

2) Attaque en semi

Comme indiqué sur le schéma, le passeur, après avoir effectué sa passe, se déplace vers le bas pour constituer le premier rideau de défense.

Les n° 5 et 1 se démerdent pour couvrir l'arrière.

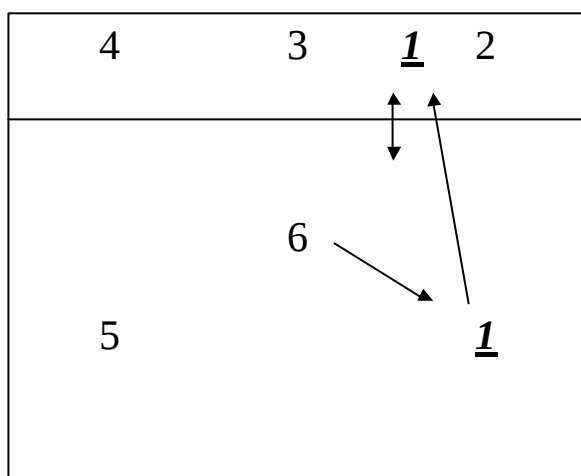
PROBLEME DU PASSEUR

Le passeur est un problème, je l'ai toujours dit...

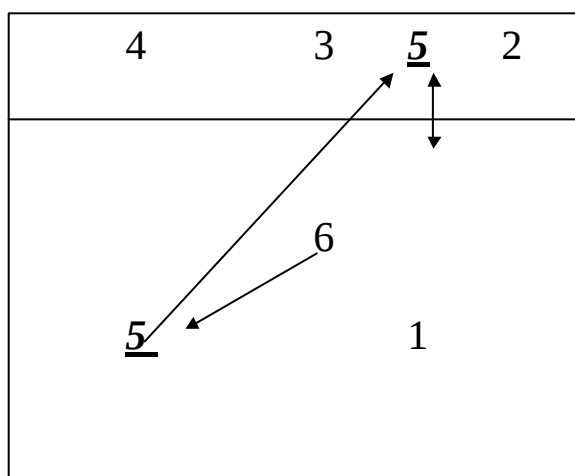
En fait, être passeur, c'est un métier. Ainsi, il n'y a souvent qu'un passeur sur le terrain. Et lorsqu'il est derrière (en n° 1, 5 ou 6), il faut qu'il vienne devant pour faire la passe.

Lors de ce cas de figure, le passeur qui pénètre **prend aussi le rôle du n° 6**, c'est à dire la **couverture** de l'attaque et de la défense. Le n° 6 effectif prend alors la place du n° du passeur. C'est simple non???

a) Le passeur est en n° 1



b) Le passeur est en n° 5



Voilà!!!

Lorsque l'action est lancée, le passeur court prendre sa position entre les 2 et 3; le 6 se décale pour combler le vide laissé par le passeur, **et ne joue plus le rôle de couverture**.

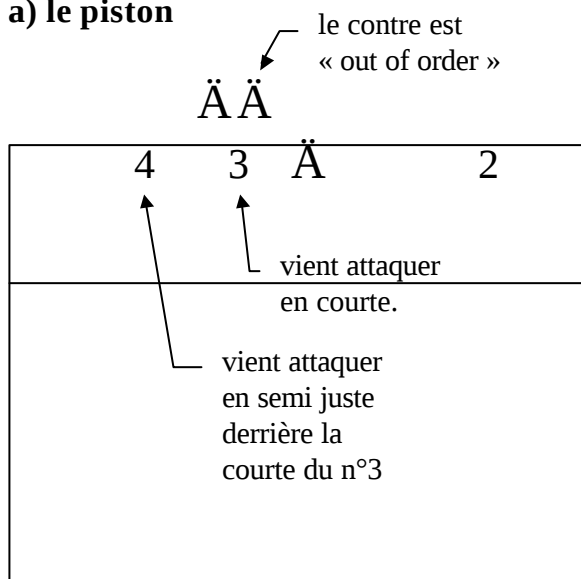
Lorsque le passeur est en n° 6, il joue naturellement les deux rôles.

Attention: Il y a une phase critique lorsque le passeur vient de derrière et qu'il faut attaquer ou surtout défendre à gauche. En effet, la position du passeur est entre le 2 et le 3, et il doit être prêt pour la prochaine passe. Souvent, il n'y a donc pas de couverture derrière le n°4. C'est donc le n° 5 qui doit se tenir prêt à aller chercher une feinte ou une balle freinée par le contre en cas de défense, ou une balle contrée en cas d'attaque. (bonjours les plongeurs!)

LES COMBINAISONS D'ATTAQUE

Nous en appliquons deux pour le moment (ça va! y a pas trop à savoir !!!):
le piston et la croix.

a) le piston

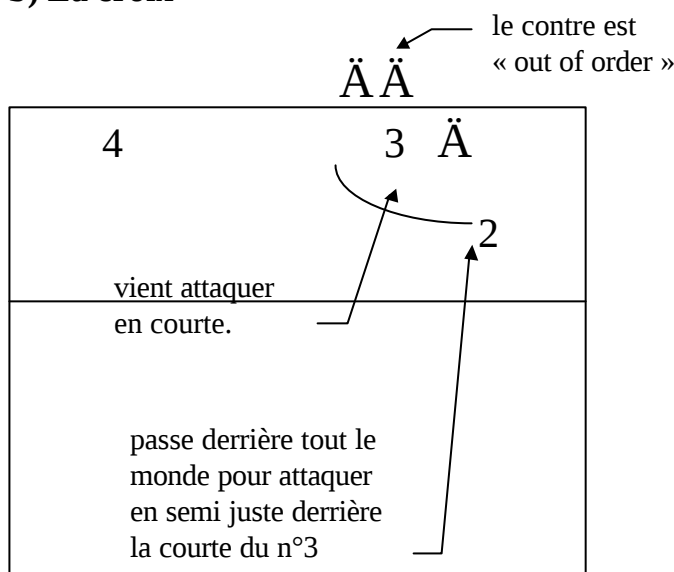


Le piston s'effectue lorsqu'on s'est un peu concerté, et surtout lorsque la réception abouti au centre.

Le n° 3 vient en courte, et le n° 4 vient tout de suite derrière pour effectuer une petite semi ou une grande courte, c'est selon.

On remarque que si le passeur vient de derrière, il a encore la possibilité de faire une semi-arrière pour le n° 2. (he he he)

b) La croix



La croix s'effectue toujours lorsqu'on s'est un peu concerté, et surtout lorsque la réception abouti très à droite du terrain.

Le n° 3 vient toujours attaquer en courte, et le n° 2 passe derrière pour attaquer en deuxième temps au centre, en semi.

De même que pour le piston, on remarque que si le passeur vient de derrière, il peut encore délivrer une normale à gauche pour le n° 4 (he he he)

Remarques:

- Pour que ces combinaisons soient efficaces, il est nécessaire que la réception soit bonne, c'est à dire qu'elle aboutisse à environs 1 m du filet et dans la zone de droite. Plus le passeur doit courir, moins il pourra faire une bonne passe.

-Le but de ces combinaisons, c'est que le smasheur en semi puisse attaquer avant que le contre adverse ne s'organise contre lui, ou au moins qu'il n'ait affaire qu'à un seul contreur. (car les équipes connaissent le truc et prévoient un contreur par smasheur. C'est triché hein???)

QUOI QU'IL EN SOIT, BON JEU, BONS PLONGEONS ET..... SANTE!!!!