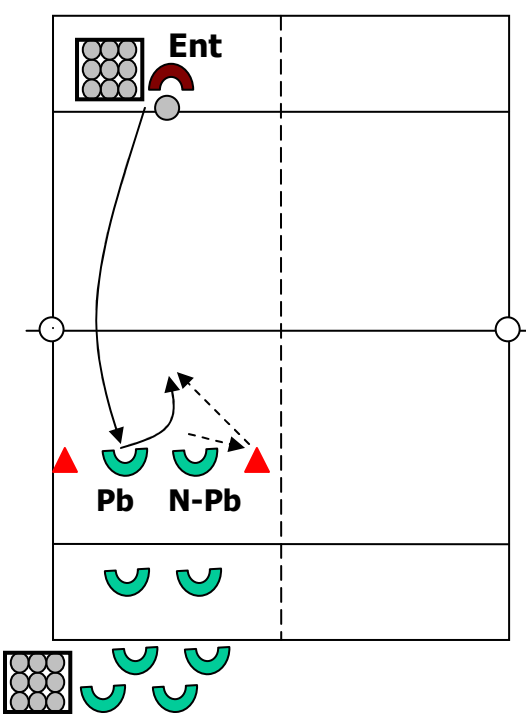


Situation 2

Objectif : Apprendre à se différencier porteur de balle non porteur de balle plus rapidement.



Règles de jeu

- ✚ But : viser le tapis
- ✚ Effectif : 8, 4 groupes de 2
- Engagement : par l'entraîneur (trajectoire en cloche pour donner du temps)
- ✚ Terrain : 2 terrains (4,5m x 6m)
- ✚ Conditions d'intervention sur la balle :
Le Porteur de balle (Pb) doit lever la balle pour que son partenaire la rattrape.
Le non porteur de balle (N-Pb) doit toucher le plot avant de rattraper le ballon.
- ✚ Hauteur filet : 2,10m
- ✚ Modalités de comptage des points :
1 point par doublette si le N-Pb rattrape le ballon.

Rotation des joueurs

- ✚ Dispositif : les binômes tournent après chaque ballon.

« Règles spéciales »

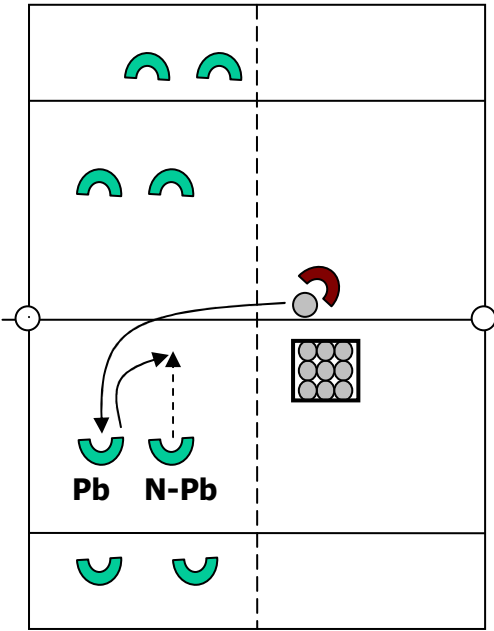
- ✚
- ✚

Evolutions :

1. Varier les lancers (trajectoire), envoyer sur la zone de conflit.
2. Eloigner le plot.
3. Renvoyer dans le terrain adverse en 2 touches.
4. Renvoyer en 3 touches.

Situation 2 (évolution)

Objectif : Apprendre à se différencier porteur de balle non porteur de balle plus rapidement.



The diagram shows a volleyball court with a central net. On the left side, there are four green player icons. Two are labeled 'Pb' (ball carrier) and two are labeled 'N-Pb' (non-ball carrier). A ball is shown in the air, with a solid arrow indicating its trajectory from the 'Pb' player towards the net. A dashed arrow indicates the movement of a player from the 'N-Pb' position towards the ball. A binôme (pair) of players is shown on the right side of the court.

Règles de jeu

- 🚩 But : match, gagner l'échange
- 🚩 Effectif : 8, 4 groupes de 2
- Engagement : par l'entraîneur sur l'équipe qui gagne l'échange.
- 🚩 Terrain : 1 terrain (4,5m x 6m)
- 🚩 Conditions d'intervention sur la balle :
Obligation de construire en 2 touches minimum sur l'envoi de l'entraîneur. Jeu libre ensuite.
- 🚩 Hauteur filet : 2,10m
- 🚩 Modalités de comptage des points :
1 point par échange gagné.
Match en 7 points.

[

Joueur

→

Trajet du ballon

- - - - - →

Déplacement des joueurs

Rotation des joueurs

- 🚩 Dispositif : 1 binôme est en remplacement à chaque fois que le binôme de son camp perd.

« Règles spéciales »

- 🚩
- 🚩

- Evolutions :**
1. Varier les lancers (trajectoire), envoyer sur la zone de conflit.
 2. Sur le lancer de E, Renvoyer en 3 touches obligatoirement.
 3. Idem mais avec blocage de balle (simplification) autorisée pour le passeur (2^{ème} touche)