

## Smatcheur



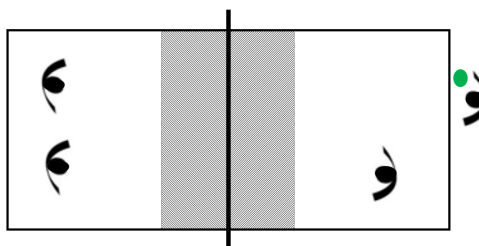
### MATERIEL ET AIRE DE JEU

Ballon	Certifié FFVB Taille 5 <span style="color: green;">●</span>
Terrain	4,5 m x 5 m (2 terrains par filet de volley)
Hauteur filet	1,50 m environ
"Zone morte"	1,50m de chaque côté du filet pour le service et l'attaque

### PRINCIPE DE L'EXERCICE



2 contre 2 avec 3 touches de balle, attaque et défense



### DEROULEMENT

#### Le Service

Je sers derrière la ligne du fond par un lancer haut type « touche de foot ».

Je sers 3 fois de suite puis un joueur de l'autre équipe sert trois fois.

En cas de difficulté, le serveur peut être autorisé à servir devant la ligne de fond (tolérance).

#### La réception et le renvoi

La réception du service se fait par un blocage **libre** du ballon.

Le joueur qui ne réceptionne pas se déplace dans la zone avant et bloque le terrain.

Le 1<sup>er</sup> réceptionneur lance le ballon de bas en haut vers le passeur.

Le passeur fait une passe haute entre son partenaire et le filet.

Le réceptionneur devenu attaquant prend son élan et envoie le ballon dans le camp adverse avec une intention offensive (rupture ou mise en difficulté de l'adversaire).

#### Le jeu sans ballon

Les deux joueurs partenaires réalisent un saut de mouton après le renvoi dans le camp adverse.

#### Pour marquer un point

Je gagne un point lorsque le ballon touche le sol à l'intérieur du terrain adverse.

Je gagne un point quand les joueurs adverse envoient le ballon dehors ou dans la zone morte.

Je gagne un point lorsque le service adverse touche le filet.



### INITIATION ARBITRAGE – NIVEAU 2

Les compétences que je dois maîtriser

① Je siffle le ballon « dedans » ou « dehors »

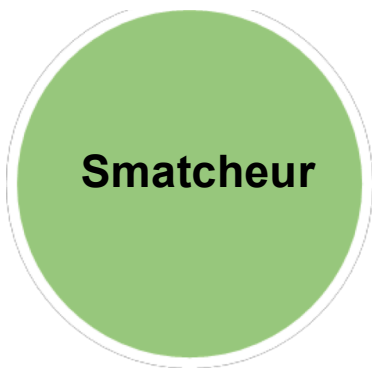


② Je siffle double faute ou ballon à remettre (pas de point attribué)



Progression M11





## Compétences à maîtriser

Le joueur doit :

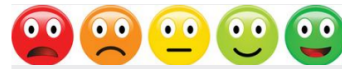
- acquérir le déplacement sous le ballon  
8 fois sur 10



- acquérir un contact de passe  
8 fois sur 10



- transmettre une passe haute : point haut au moins le haut de la mire  
8 fois sur 10



- acquérir le déplacement vers la zone du passeur  
8 fois sur 10



Remarque :

Le serveur peut être autorisé à servir devant la ligne de fond.