

rugby de mouvement

rugby total

rené Deleplace



Culture Rugby de Mouvement, Témoignages

rugby de mouvement

rugby total

rené Deleplace

Professeur d'Éducation Physique

Éducateur Fédéral agréé de la FFR, entraîneur au PUC

Chargé de l'Enseignement du rugby à L'JEREPS

de l'Université René DESCARTES (Paris V^e)

Couverture et illustrations Maurice Ricaud

PRÉFACE

Si jamais j'ai mérité quelque récompense dans ma carrière sportive — carrière qui se confond jusqu'à présent avec ma vie — il ne pouvait en exister de plus belle, de plus honorable à mes yeux, que celle de préfacier un livre de René DELEPLACE.

Je demeurais en fait sur un rêve d'étudiant, né lorsque je préparais mon professorat d'Éducation Physique, et que le premier ouvrage de René DELEPLACE, « Le Rugby », venait me révéler le sport que le pratiquant que j'étais croyait connaître.

La séduction de ses idées m'imposa sur le champ le besoin de connaître l'homme, ce que je fis à l'occasion d'un stage à Arras, où chaque année depuis une décennie, il devient traditionnel de se rendre, dans le monde d'ovale. Au point que j'en suis à parodier avec joie une vieille rengaine de troupion : « Le rugby est en train de changer de face, puisque tous ses bidasses fuït peu à peu leurs classes à la mode d'Arras ».

C'est dire ma fierté, moi qui suis du Midi, de présenter la stratégie du pionnier du rugby dans le Nord, René DELEPLACE, véritable CLAUSWITZ de notre jeu, qui l'a tiré de ses tranchées pour l'animer du mouvement perpétuel, offensif et défensif, dans le balancement de l'initiative personnelle et de l'adaptation collective.

Qui donc, il n'y a pas si longtemps, aurait conçu l'apparition d'une équipe du Nord — Arras précisément — et en Nationale ?

Qui, dans l'émulation des « racismes » régionaux d'Ovalie, aurait imaginé l'irruption soudaine d'une équipe de « Ch'Timi » ?

Ce miracle nous le devons à la foi d'apôtre de DELEPLACE qui a mené obstinément sa « croisade », avec la chaleur de la persuasion et la vertu de l'exemple.

Miracle ? Non ! Il ne faut pas oublier que les miracles sont le fruit des hommes de bonne volonté.

Aujourd'hui il ne compte plus ses partenaires. Car il a convaincu en premier lieu le corps enseignant, celui de l'éducation physique, par sa démarche pédagogique, pourtant insolite puisqu'elle rompait radicalement avec l'enseignement traditionnel basé sur le rite gestuel. Certes il ne fallait pas le négliger dans un processus de développement — et René DELEPLACE s'en est bien gardé — mais il ne pouvait aller qu'à l'échec par sa négligence d'une opposition sans laquelle il ne saurait exister, dans le jeu, de réalité vivante. Les temps sont en effet bien révolus où mon entraîneur me disait : « Reviens me voir, petit, quand tu auras appris à faire une passe ».

A présent, partout où l'on parle rugby, où l'on forme des joueurs, bâtit des équipes, découvre des champions, même dans les milieux les plus conservateurs perçus, s'impose, l'influence de René DELEPLACE. D'ailleurs qui maintenant penserait pouvoir récuser sa théorie fondamentale « pour l'action, née de l'action, et qui retourne à l'action » dans un jeu qui, plus qu'aucun autre, est un combat associé à une compétition athlétique ?

La vie elle-même est, par essence, action, et elle se justifie par et pour l'action !

Il s'avère, bien sûr, bien plus facile d'enseigner le rugby dans notre sud-ouest, où l'enfant naît pratiquement avec un ballon ovale au bout des doigts et se présente à l'école de jeu avec une initiation sauvage quelquefois irrempla-

çable. Mais il en va différemment dans les régions peu ou pas imprégnées de rugby, où les vedettes locales ne polarisent pas les rêves et les ambitions des jeunes, où le milieu et les sujets sont vierges.

On me permettra de prendre comme exemple l'expérience personnelle que, pendant trois ans, j'ai menée à TAHITI. Elle justifie mon témoignage. J'y ai pleinement réalisé la somme de conviction nécessaire pour convertir, puis initier, la jeunesse, j'y ai mieux compris toute la richesse de l'apostolat de René DELEPLACE, et parce qu'elle aplanissait mes difficultés j'y ai pleinement apprécié ma chance de disciple.

Infatigable chercheur, curieux de tout ce qui touche l'épanouissement de l'humain, René DELEPLACE sait d'abord que la nature remet toujours tout en question ensuite qu'il appartient à l'homme, le premier, de se remettre encore et toujours en question. Car lorsqu'on s'est placé à un niveau supérieur de création avec l'héritage capital de tous ceux qui ont participé à ce progrès de la connaissance, on se doit de cultiver le dialogue, d'encourager l'apport de la critique.

Critiquer, c'est à la fois peser, apprécier, le cas échéant condamner, toujours expliquer, pour que germe une nouvelle réflexion qui entraînera le dépassement de soi, et ce dans le jeu comme dans la vie.

Qui donc aujourd'hui éducateur, journaliste, spectateur, n'analyse, n'autopsie notre jeu, étalé sur la scène nationale et internationale, aux passions populaires ?

Il est donc opportun sinon décisif que René DELEPLACE porte le problème à son niveau supérieur, celui de l'art qui est d'inspiration humaine. Car le rugby de Mouvement, le rugby Total, dont chacun rêve, n'est ni une formule, ni une utopie, encore moins le fruit du hasard. Également éloigné d'une mécanique, d'un « ordinateur », et d'une fantaisie anarchique, il naît à l'évidence d'une « cohérence commune entre les joueurs » dont le secret est celui de toute réussite logique, l'intelligence.

L'intelligence c'est la compréhension, et comprendre c'est prendre avec soi, en soi, faire sienne l'action par laquelle on se justifie. L'intelligence au rugby c'est l'engagement individuel dans le cadre d'une participation collective.

Mais, ne pourra-t-on s'empêcher de dire, il y a la technique et il y a le jeu. L'osmose ne paraît pas simple à réaliser.

René DELEPLACE, dans ce livre, propose sa solution, en ouvrant le dialogue, la discussion, afin que le jeu devienne harmonie, comme une musique où chaque note, chaque accord ne valent en fait que par l'interprétation. Et l'on sera surpris d'y découvrir la formidable logique du rugby, et combien le ballon le plus frivole ne concède au hasard qu'une bien petite part.

Ce livre, tout éducateur conséquent, joueur convaincu, spectateur avide de compréhension ne pourra jamais le refermer. Je tiens à l'affirmer avec l'admiration naïve, c'est-à-dire naturelle, d'un débutant, car j'y découvre avec un esprit totalement neuf ce rugby de mes amours, qui consacre l'intelligence du joueur.

Pour René DELEPLACE, chercheur hors du commun, la partie continue, et il sait que rien n'est jamais joué.

Pierre VILLEPREUX.





Culture Rugby de Mouvement, Témoignages

INTRODUCTION

Quels sont les principes méthodologiques pouvant être actuellement, selon nous, avancés pour l'enseignement du rugby ?

Nous nous proposons :

- *De les présenter d'abord, dans leur ensemble systématisé ;*
 - *D'en reprendre ensuite les fondements ;*
- d'une part au plan des problèmes d'apprentissage ; d'autre part au plan de la théorie générale de la motricité.*

Le présent volume s'attache au premier de ces deux objectifs.

Nous pensons être en mesure, ultérieurement, de publier un autre volume répondant au deuxième objectif, et qui constituera alors le troisième et dernier volet de nos présentations sur l'enseignement et l'entraînement en matière de rugby, le premier volet étant l'ouvrage « Le rugby », le second volet étant « Rugby de mouvement, rugby total ».

Nous avons commencé la rédaction de « Rugby de mouvement, rugby total » en 1970, mais nos autres tâches ont retardé la suite de ce travail, alors que la théorisation était achevée et longuement utilisée pratiquement depuis avant 1965. Les interventions pratiques, nombreuses et variées, dont nous avons eu la charge depuis 1965 n'ont fait que nous confirmer dans la nécessité d'une formalisation théorique.

D'autre part, il nous semble à propos de redire ici ce que nous écrivions déjà dans notre premier livre, page 337 :

» On sait que le jeu a, en fait, précédé le règlement lui-même dans le temps, ce qui est déjà une indication précieuse quant à l'attention qu'il faut accorder aux transformations progressivement apportées par les joueurs, au lieu de vouloir les condamner trop hâtivement au nom d'un règlement fixiste. Nous n'en voulons pour témoignage que la parole très autorisée de Wakefield et Marshall (dans leur livre écrit en 1927, « Rugger ») disant que tous les grands joueurs cherchent constamment des apports nouveaux, insistant sur l'effet néfaste d'une attitude rétrograde trop répandue : le refus de l'évolution, qu'ils qualifient encore de refus d'enrichissement, en soulignant par ailleurs l'énorme importance d'un approfondissement théorique du rugby, parlant textuellement de « base scientifique » du football rugby »...

Notre travail spécifiquement rugby comme notre travail d'enseignant « polyvalent » (athlétisme, natation, agrès, sports collectifs autres que le rugby) nous ont souligné très fortement que l'être humain est toujours présent, dans quelque activité que ce soit, avec toutes ses « dimensions humaines ». En particulier, il est décisif pour l'enseignant comme pour l'entraîneur, d'avoir toujours présent à l'esprit que le sujet a des réactions affectives, en même temps qu'il déploie une véritable activité cognitive. Tout travail d'approfondissement oblige à se limiter et personnellement nous nous sommes attaqués aux rapports de réciprocité décisifs existant entre le « cognitif » et le « perceptivo-moteur ». Mais cette limitation de notre effort d'approfondissement ne doit surtout pas être interprétée comme un désintérêt ou la négation pure et simple des problèmes si fondamentaux de l'affectivité.





première partie

MÉTHODOLOGIE

1 - PRÉAMBULE

II - LE SYSTÈME MÉTHODOLOGIQUE DE NOTRE PRATIQUE

1. Considérations générales
2. Notions centrales

- a. *Distinction entre exercice avec opposant et exercice sans opposant.*
 - b. *Comment et pourquoi l'élément « représentation mentale » du « couple-exercice ».*
 - c. *Le comment exact de l'élément « exécution » du « couple-exercice ».*
 - d. *Comment est conçu, dans cette optique, l'agencement de l'action tactique collective en jeu.*
-



I - PRÉAMBULE

- Pourquoi « Le rugby » ?
- Pourquoi « Une suite » ?

L'ouvrage « Le rugby »* que nous fûmes amenés à écrire entre 1956 et 1963, explicite une étude qui devenait absolument obligatoire dès l'instant qu'on renversait l'optique pédagogique qui régnait alors.

Cette optique considérait, pour l'essentiel, les faits de jeu comme devant être le résultat d'une sorte de « somme arithmétique » de gestes et d'actions parcellaires.

L'articulation de ces gestes et actions parcellaires au plan collectif — lorsqu'elle était envisagée (ce qui n'était pas toujours le cas) — ne mentionnait que des rapports entre les partenaires d'une même équipe, considérée isolément de ce que l'autre équipe, au **même instant**, pouvait se trouver justement développer comme actions.

Or le renversement dans l'optique pédagogique consistait à considérer que rien ne pouvait être expliqué et réalisé qu'à partir des rapports d'opposition liant constamment les deux équipes tout au fil du jeu.

Que par conséquent, si le besoin et la possibilité d'une formation méthodique s'en trouvaient démontrés, rien ne pouvait être compris en vue de procéder à cette formation si ce n'est à partir de ces rapports.

Il fallait donc — et rien de systématique n'existait dans ce sens, de loin s'en fallait — expliciter les actions consciemment recherchées pour répondre, en plein jeu, aux tentatives, elles-mêmes conscientes et voulues, de l'adversaire.

Il n'est pas inutile de noter les circonstances particulières qui nous poussèrent rapidement à prendre cette voie.

Il s'agissait de faire pratiquer le rugby, en en faisant bien appréhender tout l'intérêt, dans des milieux absolument « non rugbystiques », et alors que la T.V., à peine commençante**, n'avait absolument pas encore fait pénétrer dans la masse le spectacle rugbystique.

Nous fûmes obligés de trouver empiriquement, en puisant dans la façon dont nous-mêmes nous vivions le jeu que nous pratiquions, des façons de présenter et des façons de réaliser toutes autres que celles que l'on avait employé et l'on employait encore avec nous dans notre club, et qui nous avaient été également enseignées en pédagogie théorique et pratique pour le professorat d'éducation physique et sportive, étant élève à l'ENSEPS.

Cet effort d'innovation auquel nos conditions d'intervention pédagogique nous contraignaient, faisait en définitive découvrir où pouvait probablement se situer en fait, pour nous-mêmes comme pour nos camarades d'équipe, la source des décisions en jeu (et aussi, de certaines des joies apportées par le jeu).

Et c'était là un événement déterminant.

Très rapidement cet effort en appelait un autre : celui de nous expliquer plus fondamentalement cette nécessaire innovation, ne serait-ce que pour mieux élaborer le travail systématique, mais plus encore pour mieux comprendre.

Plus fondamentalement, c'est-à-dire jusqu'au plan théorique du problème de l'apprentissage humain.

Et cette même exigence théorique se retrouvait avec les principes de composition de la séance et de construction des exercices que les innovations successives dégageaient petit à petit.

Ainsi se trouvait bouclé le lien dialectique entre notre

pratique et une nécessaire théorie vivante, ainsi était mise en branle pour nous la dynamique

pratique <->représentation théorique de la pratique.

Ayant dû de façon nécessaire

- expliciter l'opposition
- utiliser l'opposition comme source de tout progrès, tant en compréhension qu'en exécution
- rendre fécond cet apport pratiquement, en mettant au point des exercices qui, tout en permettant de faire jouer la réalité de l'opposition, gardent valeur d'exercice ***.

Nous avons alors été conduits, contre les affirmations qui — malgré quelques signes avant-coureurs d'un changement radical — avaient alors l'audience presque exclusive, à démontrer :

- et qu'il était **nécessaire** d'analyser les rapports d'opposition minutieusement
- et qu'il était parfaitement **possible** de parvenir à les expliciter à les formuler à les systématiser

pour leur mise en œuvre **consciente et méthodique** tant dans l'entraînement ou l'initiation que **dans le jeu lui-même**.

Telle était au départ, et telle demeure bien effectivement, la raison d'être de cet ouvrage intitulé « LE RUGBY ». « Analyse technique et pédagogique ».

Le 3^e chapitre de ce livre, celui de la pédagogie, tout en posant un certain nombre de points fondamentaux, ne faisait qu'ouvrir des aperçus sur un certain nombre de directions de l'effort véritablement pédagogique.

Ceci volontairement :

— Et pour garder toute sa force à la **démonstration centrale** concernant l'explicitation possible et nécessaire des rapports d'opposition.

— Et pour laisser le lecteur beaucoup plus à l'aise, tant pour entamer lui-même une expérimentation originale des principes avancés que pour avancer lui-même d'autres idées fondamentales.

Dans l'état actuel de développement de tous les problèmes d'enseignement et d'entraînement en sport collectif, il nous semble utile de fournir par écrit ce que personnellement nous avons élaboré sur la base de cette démonstration de départ et au-delà d'elle.

D'où le présent texte.

* « LE RUGBY » Analyse Technique et Pédagogique par René Deleplace, paru aux Éditions Armand Colin, collection Bourrellet, en 1965.

** Nous avons commencé à enseigner le rugby dès 1948, dans le département de l'Aube, d'une part aux élèves de l'École Normale d'Instituteurs de Troyes, d'autre part aux enfants des écoles primaires de la ville ; et dès 1958, ayant atteint un certain nombre de principes méthodologiques décantés, nous nous sommes attelés délibérément à la propagande systématique pour ce sport dans notre région d'origine ; le Nord de la France, sous l'égide de la Commission Nationale de Propagande de la Fédération Française de Rugby.

*** Valeur d'exercice veut dire permettant tout à la fois de pouvoir :

- sérier les questions
- centrer le travail sur chaque question particulière à son tour
- réaliser la nécessaire répétition cyclique sur la question attachée à l'exercice.



II - LE SYSTÈME MÉTHODOLOGIQUE DE NOTRE PRATIQUE

1 — Considérations générales

Il s'agit bien d'un système, c'est-à-dire en l'occurrence (il s'agit d'une méthode) d'un ensemble de principes étroitement dépendants les uns des autres, constituant un tout d'une profonde unité logique.

D'une part, la succession continue des saisons constitue un premier ensemble fondamental.

Il lui correspond les objectifs à longue portée : progression d'ensemble du club, ou de l'établissement, ou... de tout le rugby français, ou... de l'ensemble du rugby mondial.

Les éléments moteurs auront racine tant dans l'ensemble des clubs d'un pays donné (ou les classes d'un établissement scolaire ou les nations...) à rencontrer (niveau, façon de jouer, etc.) que dans l'ordre chronologique des rencontres (« profil » des saisons successives).

Dès ce premier niveau, donc, dès que l'on conçoit tous les effets « en chaîne » de ce tout sur chaque saison, à l'intérieur de chaque saison sur chaque pays, dans chaque pays sur chaque club, ou sur chaque établissement scolaire..., une conception programmée du travail et de l'animation, supposant étude, concertation, s'impose déjà.

Dans ce grand tout, du « monde » multiplié et divers du rugby, la saison à son tour constitue un ensemble relativement isolable, mais non point isolé dès lors qu'on saisit bien la continuité des transformations réalisables à travers la **succession** des saisons.

Il correspond aussi pour la saison ainsi prise en elle-même des objectifs qui doivent alors venir en déduction, ou en tout cas en cohésion, avec ceux de ce grand ensemble dont la saison n'est qu'un élément.

Mais encore et surtout, la dynamique propre de la saison, qu'il s'agisse d'un club ou d'un établissement scolaire, est le produit des interactions complexes entre trois catégories de réalisations pratiques :

- Les matches officiels (avec le profil de leur calendrier d'ensemble, comme nous l'avons déjà dit ci-dessus).
- Les entraînements.
- Les matches amicaux.

Et nous ajouterons, **parce que cela nous apparaît de plus en plus capital**, qu'il convient de joindre aux matches amicaux

- pour les enfants et les jeunes
- mais peut-être bien aussi probablement pour les seniors le jeu libre, le jeu pour le plaisir momentané, plaisir de bien jouer, plaisir de se dépenser physiquement, plaisir de se sentir maîtriser les mouvements de jeu, tous ces plaisirs mêlés, en dehors, momentanément, de tout autre souci compétitif — ceci étant un moyen important pour faire rendre pleinement, par ailleurs, la compétition vécue dans toute son intensité et sa sévérité.

D'autre part, dans le volet entraînement, la séance constitue à son tour un 3^e niveau présentant lui aussi un caractère d'unité, c'est-à-dire que, bien que n'étant qu'un moment de mise en œuvre des objectifs de la saison, elle n'en a pas moins une structure propre ; elle doit être organisée en conséquence.

C'est à ce niveau que les notions dégagées dans l'analyse des effets d'opposition dans le jeu commencent à entraîner des principes très précis et très concrets d'élaboration et d'application.

Enonçons les succinctement dans leur ensemble ; le reste de notre développement nous fera rentrer profondément dans le détail de certains d'entre eux.

1^o Le contenu de la séance est décidé à partir de deux principes.

Le premier est que, le jeu étant le point de départ et le point de retour de tout l'effort de transformation de l'activité, c'est l'analyse du dernier match, jointe aux caractéristiques que les analyses accumulées et comparées des matches antérieurs ont permis de dégager pour l'équipe (ou les équipes) considérée, qui doit fournir le contenu de la séance de travail, compte tenu encore des prévisions pour le match à venir*.

Le deuxième est que le travail comportera **toujours** dans le cours d'une même séance :

**— des exercices correspondant au plan collectif total de l'action de jeu

**— des exercices correspondant au plan collectif de ligne de l'action de jeu

**— des exercices correspondant au plan de l'action homme contre homme de l'action de jeu.

N.B. : Il va de soi que les analyses à réaliser sur les matches doivent, sinon toujours et pour tout, en tout cas certaines fois, être faites en présence et avec la participation des joueurs. Cet effort permet une meilleure intégration des problèmes posés et facilite la compréhension des solutions aux problèmes posés.

2^o Il s'ajoute à cela des principes de composition.

1 — Le contenu des exercices au plan collectif total, Le contenu des exercices au plan collectif de ligne, Le contenu des exercices au plan homme contre homme, **doivent toujours être en étroite relation.**

A noter dès à présent que pour nous « contenu » d'un exercice recouvre : le lien de jeu, avec sa représentation théorique et ses principes opératoires, ses informations significatives et le système qu'elles forment, sa théorie de décision, et sa théorie d'exécution, etc.

2 — L'ordre dans lequel on fait se succéder les exercices est basé sur :

- l'alternance des efforts (en intensité et en nature)
- mais aussi l'alternance des dispersions et des reconcentrations du groupe total des joueurs à l'entraînement.

Cette deuxième considération s'avère inéluctable, correspondant à une « loi de rythme » au plan psychique. A noter alors que, en règle générale, les exercices au plan collectif total sont ceux qui reconcentrent la totalité du groupe sur une même préoccupation de travail, tandis que les exercices au plan collectif de ligne font l'intermédiaire avec ceux au plan de l'action homme contre homme ou ceux sans opposant pour le travail purement « technique », qui sont les plus « dispersants ».

*Il s'ajoute à cela la recherche de la formule d'équipe la plus adéquate en fonction des joueurs disponibles, et aussi éventuellement, le choix d'un adversaire particulier pour un match amical préalable.

** Rappelons la définition de ces trois « plans » de l'action de jeu, déjà fournis dans LE RUGBY.

— Plan collectif total : effets de l'opposition 15 contre 15 prise dans sa totalité actuelle.

— Plan collectif de ligne : effets d'opposition d'un groupe partiel momentané de joueurs d'une équipe aux prises avec un groupe partiel momentané de joueurs de l'autre équipe (exemple : 6 contre 5 ou 6 contre 6) dans une forme ou une autre de mouvement ou d'affrontement.

— Plan homme pour homme : effets d'opposition dans l'antagonisme individuel momentané.



3 — Le rythme d'exécution, tout en respectant les alternances notées au 2, va, dans l'ensemble, en croissant du début à la fin de la séance de travail méthodique, laquelle se prolonge et se résout dans un jeu d'une certaine durée.

4 — La quantité de travail et la cadence de l'effort sont toujours élevées*.

D'autre part encore, et enfin, l'exercice constitue lui-même à son tour une unité en soi avec sa structure propre à l'intérieur de la séance.

Il y a deux sortes d'exercices :

- Les exercices avec opposant
- Les exercices sans opposant.

Il convient de noter tout de suite que, dans un cas comme dans l'autre, l'exercice constitue **toujours** une sorte de « couple » :

— D'une part une représentation purement **abstraite** de **rappports** d'action (ou de gestes), cette représentation devant constituer de façon absolument nécessaire un tout logique avec une «figure d'ensemble» caractérisée et une logique d'évolution (lois opératives)

— D'autre part, la réalisation concrète, sur le terrain, selon la convention et selon le contenu théorique, du déroulement d'actions (ou de gestes) que constitue en définitive l'exercice.

Ces deux éléments du « couple » étant inséparables, constituant un « tout organique » si l'on veut obtenir un investissement effectif dans le jeu réel.

2 — Notions centrales

La présentation de notre système méthodologique appelle donc maintenant successivement les développements complémentaires suivants :

a) A quoi correspond exactement la distinction entre exercice avec opposant et exercice sans opposant ?

b) Comment et pourquoi l'élément « représentation mentale » du « couple » exercice ?

c) Le comment exact de l'élément « exécution » du « couple » exercice

d) Comment est conçu exactement, dans cette optique, l'agencement de l'action tactique collective en jeu ?

e) Distinction entre exercice avec opposant et exercice sans opposant

Dans l'action de jeu sont étroitement liés deux niveaux d'élaboration de l'action.

— Celui de la décision tactique.

— Celui de la réalisation matérielle de la décision, le plan dit « technique »** (ou gestuel) et en outre, le tout est encore imbriqué avec un « capital énergétique », la capacité générale d'effort physique, dans le cadre du rugby, avec le degré d'intensité que l'exécutant est capable d'atteindre de ce point de vue.

L'existence de cette imbrication, et de cette implication réciproque, entre les trois aspects sous lesquels on peut examiner l'action de jeu en rugby, entraîne-t-elle l'impossibilité d'agir autrement que « globalement » ?

Notre réponse à cette question est « Non » !

On peut, et on doit, distinguer entre ces trois aspects pour ce qui est du travail concret d'apprentissage, et aussi bien en initiation qu'en perfectionnement.

C'est-à-dire que :

— D'une part, on peut, et on doit, concevoir des exercices répondant à l'un des trois grands objectifs distincts possibles ;

— D'autre part, on peut, et on doit, concevoir les moyens de faire jouer des effets de réciprocité d'un niveau sur l'autre, à partir des résultats entraînés par le travail dans l'un ou l'autre.

Et il faut aussitôt ajouter à cela que, dans notre conception, s'il est bien évident qu'admettre le principe d'effet de réciprocité ininterrompu, toujours renouvelable, entre les trois directions d'intervention du travail méthodique entraîne qu'à tout moment l'un de ces trois « terrains » de modification méthodique de la réalité du joueur et du jeu peut devenir le point de départ d'effets de transformation sur l'un des deux autres ou sur les deux autres en même temps, il s'affirme simultanément que

1° Ce ne peut pas être « a priori » que l'on décide, à un moment donné, de prendre tel terrain comme base d'appui du travail. C'est l'évolution réelle des choses qui indique que sur tel terrain on atteint le point où doit être entamé un progrès sur l'un des deux terrains restant, à la fois parce que ce progrès est devenu possible grâce au résultat atteint sur le premier terrain, et parce qu'il est devenu nécessaire pour redébloquer le processus sur le premier terrain,

2° Malgré cette « rotation causale » entre les trois terrains d'intervention du travail méthodique, le niveau de la décision tactique reste toujours le niveau premier, la source de tout, d'où certaines conséquences dans la façon de travailler tant en initiation qu'en perfectionnement.

Ces idées une fois énoncées, il s'ensuit immédiatement deux obligations :

— D'une part, justifier cette façon de voir fondamentalement, au plan de la connaissance du phénomène de

* Ce qui sous-entend d'autres séances dans la semaine, soit dans le cadre d'une pratique spécialisée en club (travail de base en course, musculation ...) soit dans le cadre d'une formation générale (établissement scolaire par exemple).

** Nous conserverons le mot technique, auquel on est habitué, mais en soulignant bien tout de suite, que considérer l'activité physique **consciente** comme nous le faisons c'est refuser de mettre sous le vocable « technique » une sorte d'automatisme gestuel **monté une fois pour toute**.

A l'évidence, un geste répété laisse des traces profondes dans l'équipement perceptivo-moteur du sujet. Mais justement, si l'on peut parler de progrès dans le geste, c'est bien que cette « inscription » évolue au fil des répétitions, qu'elle constitue elle-même un phénomène **vivant**.

De sorte que l'on peut dire que le geste, tout en étant « répété », est, à chaque réutilisation, « recréé » dans une certaine mesure, pouvant donc s'affiner, mais pouvant aussi évoluer négativement au fil des répétitions. La répétition engendre un phénomène complexe et réversible.

L'aisance grandissante d'exécution d'un geste, et son adaptation grandissante au but visé sont le produit d'un travail d'apprentissage gestuel lui-même intelligent, constamment remodelable et qu'il faut constamment remodeler.

Cependant, il importe aussi de ne jamais oublier que, sous le niveau de la commande consciente, il s'effectue une quantité importante de réglages automatisés très complexes, le niveau de ce que l'on appelle le sensori-moteur ».

Qu'il s'agisse d'une exécution pour apprendre (première initiation ou perfectionnement) ou d'une « réalisation » en compétition (production d'une « performance test »), le problème de la « transformation » du fonctionnement au niveau sensori-moteur, comme celui de la « maîtrise » dans l'épreuve même de ce fonctionnement au niveau sensori-moteur, ne trouve de solution que dans l'élucidation des effets en réciprocité jouant entre niveau conscient de commande volontaire organisée en **connaissance de cause** et niveau des réglages automatisés, dans le sein même de l'unité indestructible de ces deux « niveaux ».

Le mot technique au fond recouvre ce sens double du geste, qui est en même temps « tout monté » et « re-monté » à chaque nouvelle exécution.

Nous revenons, beaucoup plus loin, sur cet aspect des choses en avançant la notion de « Matrice tactique » de l'exécution gestuelle dans le rugby.



l'apprentissage chez les êtres vivants et dans le cas particulier de l'être vivant le plus élevé dans l'échelle, l'homme.

Nous avons dit dans notre introduction notre espoir de pouvoir ultérieurement rédiger une étude sur ce premier aspect des choses.

— D'autre part, montrer concrètement en quoi, et de quelle façon, se réalise, selon nous, l'adéquation des moyens aux objectifs entre lesquels nous devons distinguer, et l'adéquation des moyens à la mise en jeu des effets de réciprocité entre les niveaux de l'action.

Ce deuxième aspect des choses doit être entamé ici, ce que nous allons faire maintenant, mais son examen comporte aussi une partie à venir dans la deuxième partie, chapitre 2, (point II).

Pour le niveau de la décision tactique, seuls conviennent les exercices avec opposant.

Pour le niveau de l'habileté gestuelle, la forme exercice avec opposant et la forme sans opposant conviennent. **Elles doivent être utilisées en complémentarité, la forme avec opposant restant « première »** par rapport à la forme sans opposant.

Et dans tous ces cas, il s'agit toujours d'exercices avec utilisation d'un ou plusieurs ballons.

Pour le niveau de la puissance physique générale, conviennent la forme avec opposant et la forme sans opposant (donc exercices bâtis à partir de certaines situations ou de certaines actions, ou certains gestes, ou enchaînements gestuels, du jeu, mettant en circuit le ballon), mais aussi des formes d'effort (à dominante habileté ou à dominante puissance) ne mettant pas de ballon en circuit.

En ce qui concerne les effets de réciprocité entre les niveaux, le travail qui les assure ne réside pas à proprement parler dans des exercices particuliers à cet effet (même si éventuellement un exercice peut être conçu spécifiquement pour y répondre, ce qui est rarissime), mais bien plutôt dans cet ensemble ordonné adéquatement à ces effets que donne la succession des séances de caractère différent au fil de la semaine.

Initiation et entraînement à la décision tactique « modulée » en jeu.

Nous utilisons ce terme « modulée » avec l'intention de mettre ainsi fortement en relief que, dans ce fondement de toute l'action de jeu, que constitue la succession des décisions d'action au cours d'une situation qui évolue, et qui évolue précisément à partir des décisions successives, et en réponse les unes aux autres, que prennent les antagonistes à tour de rôle, ce qui est le plus caractéristique dans la situation de jeu, comme dans « l'environnement » (à la fois physique et humain) correspondant pour le joueur, c'est la **transformation** des situations momentanées l'une dans l'autre, le fait qu'elle **s'engendrent** l'une l'autre.

Et pour nous sont fondamentales les notions suivantes :

1— Le nécessaire découpage, réalisable, dans l'étoffe du jeu, entre des phases, **doit toujours se faire**, pour une phase donnée, selon trois plans si l'on veut pouvoir saisir la complexité « emboîtée » des « évolutions de situations » et des « cascades de décisions ». Il s'agit précisément des plans déjà mentionnés ci-dessus :

1) Situation et évolution de situation au Plan Collectif Total.

C'est-à dire dans l'opposition qui à tout instant relie contradictoirement l'ensemble des joueurs d'une équipe à l'ensemble des joueurs de l'équipe antagoniste.

2) Situation et évolution de situation au Plan Collectif de Ligne

C'est-à-dire dans l'opposition qui à tout instant relie contradictoirement des groupes de joueurs opposés *, opposition totalement impliquée dans le plan précédent, mais ayant cependant en même temps une réalité distincte effective.

3) Situation et évolution de situation au Plan de l'action Homme contre Homme.

Opposition totalement impliquée dans les deux plans précédents, mais ayant cependant en même temps une réalité distincte effective.

2— Ces liens d'opposition sont caractérisables et catégorisables **

3— Seul l'exercice avec opposant permet de reconstituer une situation caractérisée, une « catégorie » de situation, et il le permet d'une façon qui rend tout à fait possible le travail de maîtrise *** de l'évolution dans la catégorie de situation envisagée, dès l'instant que certaines conditions de composition et d'exécution de l'exercice sont réalisées, conditions qui seront nettement explicitées dans la deuxième partie, chapitre 2.

Pour nous — et nous aurons l'occasion de le redire souvent — dans le système complexe des « informations » que la situation fournit au joueur, **celles qui sont fournies par la perception consciente et voulue de la réponse modulée de l'adversaire sont les informations fondamentales.**

L'initiation comme le perfectionnement se rapportant à la décision tactique modulée en jeu reste donc toujours le fondement de tout le travail.

Il est, selon nous, répondu à la réalité de ce fondement en faisant, des exercices correspondants, et le point de départ et le point de retour de tous les autres exercices.

C'est-à-dire que ces exercices sont d'abord à eux seuls le travail, puis il se surajoute à eux les exercices correspondant aux autres terrains de travail, et ceci selon le processus dialectique que nous avons énoncé plus haut et que nous rappelons en le précisant :

— pour un niveau donné de capacité d'exécution qui momentanément ne change pas (théoriquement), il est possible, et nécessaire, de réaliser une certaine quantité de progrès au niveau tactique.

Cette quantité possible atteinte, le progrès tactique tend à plafonner à cause des limites que lui mettent celles du niveau d'exécution.

— C'est alors le moment d'entamer un travail au plan technique, travail dans lequel le progrès technique trouvera à son tour sa limite dans le niveau tactique momentanément inchangé (théoriquement).

et précisément nous disons **théoriquement** dans les deux cas parce qu'en fait le progrès tactique engendre, dans le temps même ou il se réalise, une amorce importante de progrès technique, une « germination » en quelque sorte, et **dans la direction convenable**, d'une transformation de la logique exécutive.

* Opposés selon une correspondance momentanée de jeu déployé à jeu déployé ou de jeu groupé à jeu groupé ou de jeu groupé à jeu déployé ou de jeu déployé à jeu déployé

** C'est là le contenu central de l'étude faite dans le « Rugby ».

*** Maîtrise, donc progressivement plus complète, et plus subtile, de la lutte tactique et ceci de façon illimitée dans l'échange continu entre jeu réel et entraînement.



Et inversement ensuite du progrès technique à la complexification, à la croissance en subtilité, de l'intelligence tactique.

Le travail technique s'entame en règle générale par des exercices avec opposant qui d'une part achèvent de faire discerner la « matrice tactique » de la technique, et d'autre part donnent le fondement logique des enchaînements gestuels de la technique par voie de conséquence (en particulier en posant le problème d'une base technique élaborée adéquatement à la loi tactique de « l'alternative »).

Il peut se poursuivre, toujours en règle générale, dans des exercices sans opposant, dans toute la mesure où il s'avère rentable que le geste soit repris hors de la situation d'opposition effective, une « image intériorisée » se substituant à cette situation concrète.

Mais cette intériorisation, dont nous soulignons volontiers l'importance, n'a aucune chance de produire autre chose qu'un effet **pas même nul, mais profondément négatif** si elle vient avant la prise de conscience claire et caractérisée des éléments de l'évolution tactique en situation.

Il semble bien qu'aucune action ne peut être effectuée autrement qu'à partir d'une information de base qui se situe toujours **dans la relation concrète avec l'extérieur**.

Dans l'exercice sans opposant l'information de base ne peut pas ne pas être dans les repères qui sont ceux du milieu physique environnant. D'où un système de repérage pour l'action qui se trouve ne pas être du tout celui du sport collectif * d'une part, et qui, par contre, correspond exactement à celui d'habitudes motrices très importantes, acquises de longue date, **bien enracinées**, marche, course, saut,...

Au lieu d'opérer l'accoutumance à un système particulier de repérage, où ces informations ne jouent plus ce rôle premier, on crée une situation dans laquelle les informations provenant de la présence active de l'adversaire au lieu d'être la base, le guide, de l'action, deviennent littéralement **perturbantes** pour les actions auxquelles on a exercé le sujet, s'il n'y a pas eu auparavant l'accoutumance tactique.

Autrement dit le référentiel se trouve, dans un tel cas, faussé de par l'ordre mis en jeu entre les plans de ce référentiel.

C'est à partir de cette interprétation des faits que doit être comprise notre expression de « complémentaire » à propos des exercices sans et avec opposant au niveau de l'exécution.

Ajoutons une dernière remarque importante.

A notre avis le cernage fondamental de la « matrice tactique » de la technique gestuelle est la **condition d'une technique « ouverte »**.

« Ouverte », c'est-à-dire tout à la fois

— et facilitant la réalisation au maximum des solutions « en cascade » au fil du déroulement d'une intervention, facilitant l'exécution prompte et efficace d'une décision quelle que soit la soudaineté de décision imposée par le jeu.

— et capable de se renouveler au fil de la vie physique du joueur, son jeu personnel évoluant, ou le jeu de son époque, dans son ensemble, évoluant ces deux aspects étant étroitement dépendants l'un de l'autre en outre.

Nous avons ci-dessus renvoyé à une étude ultérieure pour le fondement théorique. Dans cette reprise au plan théorique, nous devons voir aussi les conséquences quant à la démarche de première acquisition elle-même

(initiation), qui ne peut plus, dans les conditions de cette nouvelle optique, être conçue comme auparavant.

b) Comment et pourquoi l'élément « représentation mentale » du « couple exercice ».

En notant la « petite unité » que représente pour nous l'exercice, dans l'ensemble des moyens et des conditions de travail, nous avons tout de suite insisté sur l'impossibilité — à notre avis — de concevoir aucun exercice comme ayant à jouer par simple automatisme, par simple conditionnement, le joueur s'exerçant « en somnambule » en quelque sorte.

L'exécutant doit réaliser l'exercice en possédant par ailleurs un schéma abstrait rendant compte, de façon opératoire **, au niveau mental, de la logique d'action correspondant à la situation évolutive particulière à laquelle se rapporte l'exercice.

Car, ce que le sport (et en particulier le sport collectif) nous semble souligner de plus en plus, c'est que le sujet humain ne peut pas ne pas être mentalement actif, en même temps que physiquement et physiologiquement actif, dans quelque effort de relation que ce soit avec son environnement comme, par conséquent, dans quelque effort d'apprentissage que ce soit.

Concevoir l'exercice comme un « couple » (représentation mentale, action physique s'effectuant), c'est s'efforcer de répondre à cela, c'est s'efforcer de donner au sujet un outil (muni de tous les éléments, rassemblés selon une organisation adéquate) permettant de maîtriser et de porter au plus haut point son propre apprentissage.

C'est d'abord empiriquement que ces idées se sont décantées et imposées à nous.

En même temps nous est apparu qu'il y avait, entre la représentation mentale et les opérations mentales que le sujet met à son service pour agir, et les effets obtenus dans l'action concrète (ici le résultat atteint dans l'exercice ou les résultats obtenus dans le jeu réel), **un processus illimité de transformation réciproque**.

Les réalisations successives, dans le « vécu », tout en utilisant la structure d'action mentale, telle qu'elle est momentanément, appellent, provoquent un approfondissement (donc aussi une transformation) de cette structure par le sujet lui-même et vice-versa.

Finalement, la représentation opératoire est essentiellement personnelle, résultat de l'assimilation par le sujet, grâce à son vécu et à son effort de transformation du vécu, du « modèle » de structure d'action mentale présenté et représenté un certain nombre de fois par l'enseignant.

Il y a, semble-t-il donc, une véritable dynamique entre structure d'action mentale, et action explicite. Il convient de parvenir à la faire jouer pleinement, selon sa logique intrinsèque, dont il faut mettre pleinement en possession le sujet lui-même.

Ces affirmations, comme celles du a), d'une part demandent une justification fondamentale, et renvoient par là à une théorie de la motricité, d'autre part appellent

* Les informations provenant de la présence active de l'adversaire en quelque sorte sont comme celles provenant du milieu liquide pour l'apprenti nageur. Or on a depuis longtemps cessé de faire réaliser les mouvements sur un pliant pour les faire refaire dans l'eau ensuite. Et à cette époque du pliant on disait aussi : " et pourtant il finit bien par nager ».

** De façon opératoire, c'est-à-dire d'une façon qui lui permet, grâce en particulier à la possibilité d'anticipation mentale dans l'élaboration, au fil de l'action, d'une suite de décisions, d'agencer consciemment et volontairement sa réponse.



l'étalement détaillé des moyens pratiques qu'elles dictent actuellement.

Cet étalement détaillé est à venir en deuxième partie II nous semble pourtant nécessaire de dire quelques mots ici.

La pratique nous a conduit à penser que la représentation mentale en question doit être fournie sous une forme telle, et selon une démarche logique telle, au fil de l'accumulation du travail et du jeu, que le sujet possède, à tout moment, par elle, le moyen de saisir de façon ramassée le tout de son expérience actuelle de joueur, ensemble logique, et le détail impliqué dans la logique de cet ensemble ; tandis que d'un moment à l'autre la montée, en complexité et en subtilité, de cette représentation doit bien lui apparaître comme un **épanouissement continu intérieur** à « l'enveloppe » de départ, dont la profonde unité demeure en se ramifiant.

C'est en fonction de cette conception que tout exercice, à quelque niveau qu'il corresponde, est nanti d'une **théorie du lieu de jeu** qui lui correspond ou d'une **théorie de la logique d'organisation gestuelle** qui lui correspond.

C'est aussi ce double aspect constant de l'action en jeu qui rend selon nous **possible l'action collective « vivante » en jeu**. Nous y revenons dans le d) ci-après.

Un dernier aspect des choses — telles qu'elles nous apparaissent au point actuel de notre accumulation expérimentale et empirique, et de notre effort d'explication en profondeur — réside dans une différence réelle quant à cette dynamique et à son utilisation au niveau de la décision tactique au niveau de l'exécution.

c) Le comment exact de l'élément « exécution » du « couple-exercice ».

L'élément exécution pratique dans le couple exercice n'appelle pas d'explications préliminaires particulières en ce qui concerne le cas de l'exercice sans opposant.

D'une part parce que, dans notre façon de concevoir le travail méthodique, lorsque cette forme d'exercice est utilisée, nous la reprenons — pour l'essentiel de la forme extérieure* — telle qu'elle existe.

D'autre part, parce que, dans la mesure où certaines particularités s'imposent cependant à cause de notre conception, leur meilleure explication possible nous semble bien devoir être au fil des présentations de la deuxième partie, par référence aux exercices avec opposant avec lesquels tel ou tel exercice sans opposant est utilisé dans un effet de complémentarité.

Voyons donc alors l'exercice avec opposant.

Le problème que pose pratiquement une opposition réelle est celui-ci :

Comment concilier

l'opposition réelle

qui est pour une part imprévision** (à cause de sa grande complexité)

et l'exercice

qui est, en quelque sorte, un véritable « programme de travail », excluant l'imprévu.

La réponse est dans la définition de l'**unité tactique caractérisable (relativement isolable)**.

Nous avons affirmé plus haut que l'opposition qui, à tout moment, relie dans une unité contradictoire les deux antagonistes pris chacun comme un groupe de 15 joueurs (ce qui amène à considérer d'abord le bloc de 30 qui est la grande unité contradictoire de base), se parcellise simultanément dans un grand nombre d'oppositions

secondes, au sein desquelles elle reste en même temps entière.

Ce qui caractérise le plus fondamentalement la grande unité contradictoire de base en même temps que toutes les unités contradictoires secondes auxquelles elle donne vie tout en en recevant en retour un effet de transformation, **c'est le mouvement*** qu'engendre cette opposition, entre les deux « pôles » que constituent les deux lignes de but.**

Les cas d'opposition arrêtée (les phases dites « statiques ») ne constituent plus, dans cette façon de comprendre le jeu, qu'un cas particulier, l'arrêt momentané du mouvement tenant encore, en potentialité, le mouvement, et devant très rapidement libérer ce mouvement potentiel dont elles tiennent entièrement leur dynamisme.

Pour qu'un exercice conserve donc la réalité fondamentale de l'opposition, il faut par conséquent comme **première condition** que, tout en reconstituant une unité contradictoire isolée, détachée de la grande unité de base, il sauvegarde le mouvement contradictoire dans son fondement, c'est-à-dire

1 - Cadre d'espace orienté, avec conservation de l'opposition « Attaque-—Défense » dans ses rebondissements.

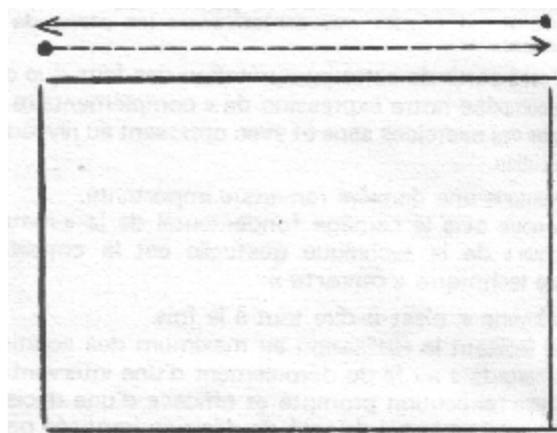
a) Qu'il se déroule dans un cadre spatial présentant l'orientation dynamique en question.

Ce qui s'obtient en fixant au déplacement d'ensemble des acteurs impliqués dans la situation travaillée (dans « l'unité tactique caractérisable ») un cadre rectangulaire avec :

2 longueurs limitant à une certaine dimension les fluctuations transversales possibles dans le développement du mouvement total

et **2 largeurs** constituant chacune pour un des deux antagonistes le but ultime d'achèvement de son effort c'est-à-dire en définitive un cadre géométrique, muni d'une double dynamique orientée, exactement comme est le terrain lui-même.

b) Qu'il fasse se déployer le mouvement contradictoire jusqu'au bout de son développement logique interne, c'est-à-dire jusqu'à son avortement sur une « ligne de touche » ou sur l'autre, ou jusqu'à son achèvement positif sur une « ligne de but » ou sur l'autre.



au total il s'agit, dans ce point b), de la mise en œuvre de notre schéma sur l'indivisibilité de la structure intime de

*Nous nous sommes suffisamment expliqués quant à la profonde différence de contenu que le terme « couple » exercice marque

** Pour une part seulement : cf plus loin page 17, moitié droite.

*** C'est ce mouvement global des 30 que nous appelons « mouvement général », notion centrale dans l'analyse menée dans « LE RUGBY ».



l'opposition, matérialisée dans le « RUGBY » de deux façons, page 131 (tableau) page 132 (dessin).

(Ce tableau et ce dessin sont redonnés ci-dessous)
Indivisibilité où,

— pour chaque antagoniste, tout mouvement défensif reste lié organiquement au mouvement de contre-attaque qu'il contient en puissance et tout mouvement offensif reste lié organiquement au repli défensif éventuellement nécessaire

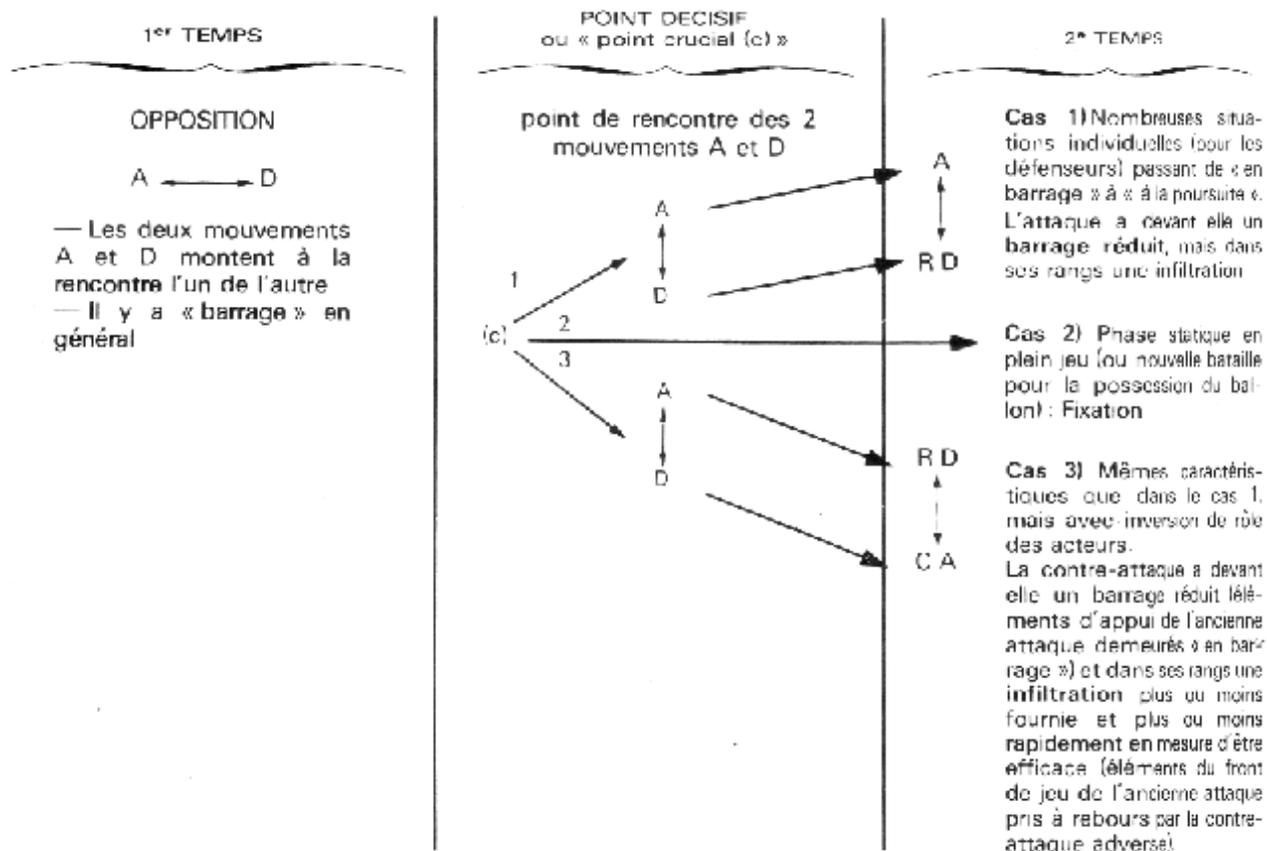
— lorsque le mouvement se déploie dans sa totalité

positive pour un antagoniste donné, est bien réalisée l'articulation

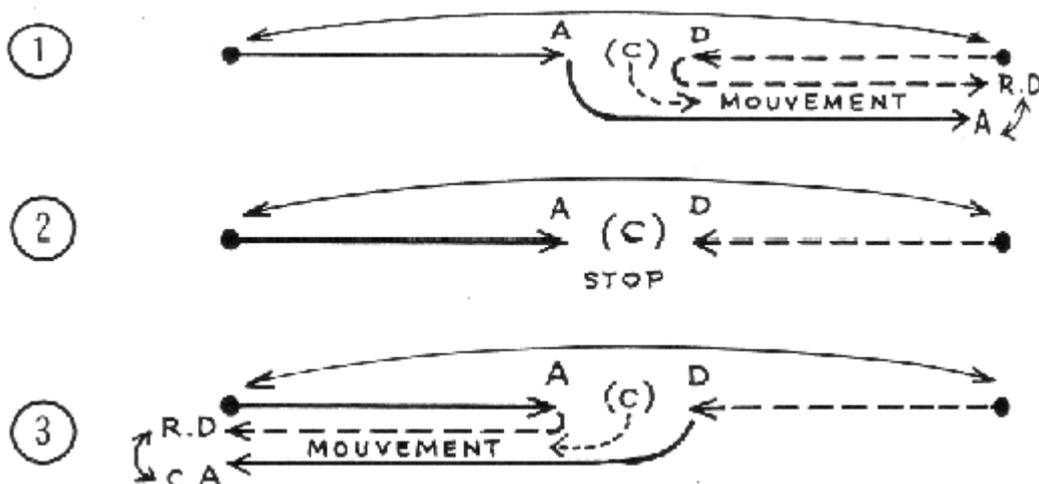
1^{er} temps — point (C) — 2^e temps avec ses caractéristiques (mouvement à la rencontre, sans infiltration ; transformation ; mouvement parallèle, avec infiltration) en dehors de laquelle il n'est pas possible de saisir véritablement et rapidement l'intelligence de chacune des phases du mouvement de jeu, et donc aussi de la «temporisation » de la lutte pied à pied qui caractérise le rugby.

LE MOUVEMENT GÉNÉRAL DANS SA TOTALITÉ

Premier schéma



Deuxième schéma



A noter alors qu'en agissant sur la dimension de la largeur ou de la longueur (ou des deux simultanément) on peut augmenter ou diminuer la difficulté de réalisation de l'action dans l'exercice ; c'est là un facteur objectif de progression dans l'exercice avec opposant.

2 - Conditions au départ : le « lancement »

Il faut comme **seconde condition** que l'exercice reconstitue les « conditions au départ » de l'unité tactique caractérisable, à savoir le **mouvement** relatif **réel** de la balle et des différents acteurs qui est bien celui de la situation particulière commençante.

3 - Équilibre numérique entre antagonistes engagés dans l'exercice.

Il faut comme **troisième condition** que l'exercice conserve l'équilibre numérique entre les deux groupes d'adversaires, et ceci même quand il s'agit d'un exercice que l'on « enclenche » sur une constellation * à déséquilibre numérique. Comme par exemple, pour prendre un cas très simple, dans l'exercice sur le « 2 contre 1 »,

4- Loi de l'alternative

Il faut enfin comme **quatrième et dernière condition** que les conventions d'action présidant à la forme de l'exercice (conventions nécessaires pour que l'on puisse centrer avec toute l'intensité nécessaire le travail, dans l'exercice, sur tel point particulier) ne réduisent **jamais** les possibilités d'action à une seule d'entre celles que connaît le jeu réel, mais gardent au minimum une possibilité double (une alternative).

Ceci correspond exactement à ce que nous avons appelé, pour l'action tactique en jeu (cf « LE RUGBY ») la loi de la variante (ou loi de l'alternative, mais ce second terme risquerait de laisser croire que dans notre esprit, une situation quelconque n'admet jamais que 2 réponses).

5 - Prise en charge responsable de l'exercice par les exécutants

Prenons ici un exemple particulièrement simple et particulièrement typique en même temps, la situation de 2 attaquants contre 1 défenseur (« l'unité tactique isolable du 2 contre 1 offensif »).

Jamais les exercices avec opposant qu'on peut mettre en jeu pour le travail sur cette unité tactique ne réduira les droits de l'attaquant en-deçà du couple de solutions

— ou bien passe du porteur du ballon à l'homme démarqué,

— ou bien conservation du ballon par son porteur qui franchit lui-même le barrage défensif que constitue l'unique défenseur impliqué dans cette « constellation » de 2 contre 1.

La base** même de l'exercice sera, pour les attaquants, le choix judicieux de celle de ces deux réponses possibles qui se trouve exploiter l'action défensive choisie effectivement par le défenseur au moment critique.

Car effectivement, inversement et de façon nécessaire, dans cet exercice le défenseur a le choix entre prendre effectivement le porteur de balle ou tenter le « flottement », c'est-à-dire « presser » suffisamment sur le porteur du ballon pour l'engager à passer la balle à l'autre attaquant apparemment démarqué, et utiliser la « ré-serve » gardée pour partir, « avec la passe », chercher ce 2^e attaquant.

C'est dans l'existence de ces deux conventions réciproques, inséparables, que réside la conservation du dynamisme de l'opposition réelle, tandis que grâce à elles aussi, l'exercice de la maîtrise d'un genre de décision précis, voulu, sera possible.

En outre, ce sont tous les acteurs engagés dans l'exercice qui travaillent rationnellement de ce point de vue :

— **les attaquants** : - pour le porteur du ballon, la perception de plus en plus fine et juste de l'action réelle du défenseur pour choisir adéquatement de passer ou de garder le ballon pour percer ; - pour le non-porteur du ballon, la perception de plus en plus fine et juste de l'évolution de la situation dans le rapport de jeu entre le partenaire porteur du ballon et le défenseur, pour choisir adéquatement ou de s'écarter et de s'avancer au bon moment et aux bonnes distances, afin de consommer au maximum le démarquage effectif, ou de se tenir prêt à rétablir le contact avec son partenaire au-delà de la ligne momentanée de barrage défensif, sitôt celui-ci battu par la percée du porteur de balle.

Le défenseur : la perception de plus en plus fine et juste du jeu de jambes et des gestes préparatoires réels du porteur de balle, pour ne pas mordre à la feinte de passe si habile soit elle et mettre réellement en difficulté la transmission du ballon entre les deux attaquants (réduction à « 1 contre 1 » du « 2 contre 1 » de départ).

Mais cette possibilité « combinatoire » réciproque et équilibrée des deux antagonistes dans l'exercice avec opposant entraîne encore par voie de conséquence directe, un autre avantage appréciable pour cet exercice : le défenseur peut, d'une intervention à l'autre, varier sa forme et sa vitesse d'intervention. Ainsi, il fait travailler aux attaquants la même unité tactique isolable dans des conditions concrètes de décision et d'exécution qui varient, tandis que le principe théorique de décision tactique ne change pas, mais prend de plus en plus de relief et de maniabilité à travers la succession des cas réels divers dans lesquels les exécutants le réinvestissent constamment en reprenant l'exercice.

Conséquence, enfin, de cette conséquence : il peut être demandé (et donc pédagogiquement parlant, il doit être demandé) au défenseur de varier effectivement volontairement ses forme et vitesse d'intervention d'une fois sur l'autre, c'est-à-dire que ce joueur devient, tout en demeurant lui-même un acteur réel, travaillant aussi pour son propre compte, celui qui, consciemment et intelligemment, fait travailler ses camarades lancés dans l'exercice avec le rôle d'attaquants.

L'expérience montre qu'il peut bien en être effectivement ainsi dans tout exercice avec opposant, qui constitue une unité de travail d'une exceptionnelle richesse et d'une incomparable intensité d'effet. Car l'opposant devenu responsable de cette animation de l'exercice adhère d'enthousiasme à cette façon de travailler, quel que soit son âge, et donne à l'exercice avec opposant une allure que ne connaît jamais l'exercice sans opposant.

On a là à proprement parler une « opposition raisonnée ». Alors que dans l'acception que donnait à ce terme l'ancienne optique pédagogique, et que conservent encore en fait certains éducateurs, il ne s'agit jamais que d'une opposition « décor de théâtre ».

On peut pratiquement réduire, pour le travail, toute unité tactique isolable à une alternative des actions offensives qu'elle connaît dans le jeu, pour, en passant au

* cf. plus loin l'explication sur le sens que nous donnons à ce terme.

** Nous considérons évidemment ici, la forme la plus simple que peut revêtir cette unité tactique, minimum au-delà duquel on ne simplifiera pas la situation.



besoin par d'autres couples de ces actions offensives, aller progressivement vers la totalité des catégories de solutions que recèle l'unité tactique en question. Ceci apparaîtra évidemment tout au fil du texte dans la deuxième partie ; de même, il y apparaîtra que celui des deux antagonistes qui peut jouer le rôle d'animateur de l'effet dans l'exercice peut être, selon l'exercice, soit l'attaquant, soit le défenseur.

Nous noterons, pour finir, que ce principe d'intervention active, consciente et intelligente, de l'un des antagonistes, a encore deux autres conséquences intéressantes.

L'entraînement à la discipline d'action.

L'entraînement à consentir l'effort foncier continu qui demande le renouvellement constant de l'opposition détruite, ou le passage de la situation offensive à la lutte défensive, ou inversement, de la situation défensive à la contre-attaque.

d) Comment est conçu exactement, dans cette optique, l'agencement de l'action tactique collective en jeu.

En abordant la question de l'exercice (cf ci-dessus), nous avons tout de suite mis fortement en relief la question déterminante de l'investissement possible du travail (qui n'est pas la reproduction* pure et simple, indéfiniment recommencée, du jeu spontané) dans le jeu réel.

Et nous pensons, forts d'une quantité sans cesse croissante de résultats positifs solides obtenus avec cette façon de travailler, que la possibilité d'investissement repose précisément sur la reconnaissance du rôle déterminant, parce que premier chez l'être humain, de la pensée organisatrice abstraite de l'acte, c'est-à-dire ici de la pensée tactique (premier ne voulant absolument pas dire unique, à quoi tout se réduit).

Dans la mesure où l'on parvient à fournir une représentation juste et finalement maniable en plein jeu des effets d'opposition, et que l'on bâtit les exercices fondamentaux du travail à partir de ces divers liens de jeu et de leurs articulations, on a créé les conditions pour que l'investissement soit possible.

Mais on peut ici objecter que — bien qu'ayant (comme ci-dessus) parlé des antagonistes comme pouvant être 1 contre 1, ou 2 contre 1, ou 2 contre 2, ou plusieurs contre plusieurs, ou 15 contre 15 — nous n'avons fait apparaître en fait que la pensée individuelle, et que nous n'avons pas abordé le problème de la « communication » entre les éléments d'une même équipe.

Eh bien précisément, au contraire, nous avons dès le début de notre effort, été profondément préoccupé de cette question, qui s'est imposée d'entrée à notre attention de façon nécessaire.

Pour nous, c'est **la base même de l'efficacité supérieure en sport collectif que de permettre, pour tous les participants d'une même équipe, le plein déploiement de l'initiative individuelle.**

Pour nous, **il n'y a pas du tout opposition entre initiative individuelle et actions collectives**, mais bien au contraire **aucune action collective possible sans initiative individuelle, de tous les joueurs, à tout moment.**

Le problème est, pour nous, de trouver à quelle condition les initiatives individuelles, simultanées ou successives, pourront **produire une convergence d'effort, et adéquate à la situation réelle changeante que crée la conjugaison de notre action et de l'action en réponse de l'opposant, avec effet d'intégration**

continue de chaque part individuelle survenant dans l'action d'ensemble « modulée » en cours de développement.

Cette condition, c'est l'existence d'une référence commune au niveau de la représentation abstraite des effets d'opposition.

Cette référence, véritable système représentatif de l'évolution des situations, véritable système représentatif de la logique de la réalité du jeu, dans son ensemble et son détail tout à la fois, permet à tout moment à chacun des partenaires :

— de réaliser l'effort personnel de « caractérisation » de la situation momentanée (caractérisation et au plan collectif total de l'action et aux plans collectifs de ligne et de l'homme contre homme, impliqués dans le plan collectif total).

— grâce à cela de prendre, **de lui-même, par estimation responsable** (et non point par obéissance à un « automatisme collectif » monté en soi, et à un chef, qui lui, décide du moment d'utilisation de cet automatisme) une décision personnelle d'action parcellaire intégrée adéquatement à l'action collective en cours.

— prendre de cette façon une initiative de transformation catégorique de la situation ; c'est-à-dire se rendre

compte

— que l'action (collective ou individuelle) qui vient de se dérouler et à laquelle il a déjà participé (on n'a pas encore participé) a amené les conditions de cette transformation catégorique.

- qu'il lui revient donc à lui de l'effectuer et l'effectuer.

— de prendre, tout aussi bien, de cette façon, l'initiative de venir entamer la nouvelle action collective lancée par la transformation catégorique de la situation antérieure (résultat de l'initiative d'un partenaire), ou de venir à son tour jouer son rôle dans cette nouvelle action collective déjà entamée. Il décidera de ce qu'il lui revient de faire **au regard de la façon dont la situation évolue chez l'adversaire et des rôles déjà choisis par d'autres partenaires engagés avant lui dans la nouvelle action collective, et aussi au regard de l'apport qu'il doit assurer aux partenaires qui vont le suivre dans cette action collective.**

Avec une telle conception de la possibilité de l'action tactique collective en jeu, il est absolument nécessaire de se représenter toute situation caractérisable non pas en elle-même, mais dans la latence de la transformation ou des transformations possibles qu'elle porte en elle.

Il est absolument nécessaire aussi de définir ce que l'on pourrait appeler la logique opérationnelle anonyme des « mécanismes » (des « rouages ») ; ce que nous donnerons, quant au détail, en deuxième partie.

Les informations renseignant sur cette évolution résident essentiellement dans l'évolution, entièrement visible, du dispositif adverse. Avec le système représentatif mental commun de ces informations, non seulement leur ensemble complexe devient significatif, interprétable **par chacun**, mais du même coup l'initiative de chacun devient elle-même facilement **interprétable, compréhensible, significative pour chacun** des autres partenaires, **à tout moment.**

* Il importe d'ailleurs à ce propos de redire une fois encore que même ainsi — c'est le cas du joueur qui se forme tout seul, dès le jeune âge, sans aucune intervention de l'adulte, dans le jeu libre avec ses camarades — un processus de transformation du comportement a lieu, qui peut parfois atteindre un effet positif des plus élevés. S'il n'en était pas ainsi, un travail de transformation méthodique ne serait pas possible.



En quelque sorte, parce qu'il y a référentiel commun d'interprétation, il y a du même coup référentiel commun de décision*, et référentiel commun d'exécution, c'est-à-dire **communication possible**.

Et nous insisterons une dernière fois sur le fait que, pour nous — et pour l'instant, la pratique semble confirmer fortement cela en rugby —

Tout s'appuie sur la perception consciente et systématique des mouvements tactiques de l'adversaire, qu'il ait ou que nous ayons momentanément l'initiative dans le combat qui se déroule.

Quel est exactement, déployé dans son détail d'exposition, ce référentiel ? c'est précisément l'un des buts principaux de la deuxième partie de fournir celui que nous pensons pouvoir proposer.

Ce que nous soulignerons pour le moment c'est que ce principe de l'initiative individuelle base du développement comme de la transformation (des uns dans les autres) des diverses actions collectives possibles est intégralement mis en œuvre et dans le jeu et dans les exercices avec opposant.

D'où l'osmose, l'investissement possible du travail, y compris le travail de technique de geste réalisé dans des exercices sans opposant, puisque ceux-ci sont réalisés à partir de la « matrice tactique » de la technique.

On comprendra alors par ailleurs pourquoi, tout en estimant fondé de prendre connaissance sérieusement de travaux sur les structures de communication et les réseaux de communication, qui peuvent nous suggérer des voies de recherche, et des méthodes d'analyse pour notre secteur d'activité, nous disons à quel point la « communication » dans un sport collectif (basée sur l'interprétation d'actions physiques se succédant rapidement, que tous les acteurs voient et estiment **dans le même instant**) nous apparaît différente, fondamentalement, des situations qui sont celles de l'expérimentation menée dans ce genre d'études. Ici généralement les membres du groupe en activité se transmettent des messages verbaux (écrits ou oraux) très successifs, en ayant relativement tout loisir de chercher la signification du message.

Nous rappellerons maintenant ce que nous disions déjà dans le -b- à propos du « référentiel », en le précisant. En lui tout le jeu est contenu en ramassé synthétique dans une « enveloppe générale », qui présente, en correspondance nécessaire l'une à l'autre, une « matrice défensive » et une matrice offensive ».

Cette représentation conserve sa forte unité de départ, les matrices engendrant logiquement un enrichissement interne et ramifié de l'enveloppe générale, que nous avons appelé, à défaut d'un meilleur terme, « emboîtement des rouages ».

Et nous utiliserons encore, pour mieux nous faire comprendre, l'image de la « morula », système nerveux primitif du vertébré, de l'homme en particulier, simple tube-enveloppe au début de l'ontogenèse qui va croître par multiplication **interne** des cellules primitives et **génération interne** des divers organes fonctionnels anatomiquement différenciés du système nerveux de l'individu développé (renflement de la partie correspondant à la future masse encéphalique, etc.)

Pour nous cette interdépendance étroite fonctionnelle des divers « rouages » de par leur filiation commune à partir de la « matrice » est un point déterminant, et pour se représenter les choses dans l'action de jeu et pour organiser le travail.

Note importante. Simultanément à ces deux aspects du référentiel (matrices et emboîtement de rouages) il

fallait encore préciser une notion que nous avons, déjà ci-dessus, évoquée : « la constellation de joueurs ».

Nous entendons par là l'ensemble des joueurs (appartenant les uns à une équipe, les autres à l'autre) qui sont effectivement impliqués, à un moment donné, dans une « unité tactique » actuelle.

Par exemple dans le 2 contre 1 offensif déjà utilisé ci-dessus comme illustration, la constellation peut être un 2 contre 1 simple (Figure 1) ou un 2 contre 1 « avec infiltration » (Figure 2).

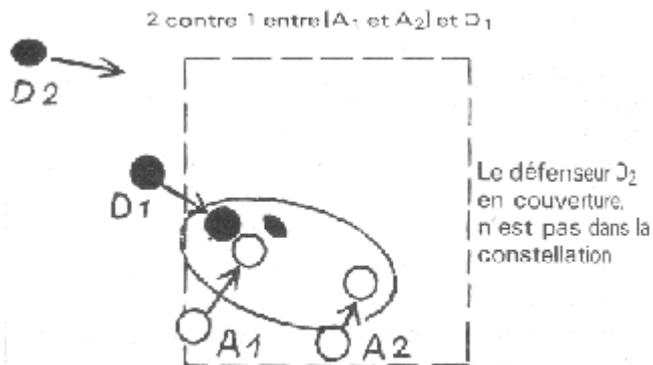


Fig. 1

Pour achever avec la présentation des généralités sur notre système méthodologique, nous relèverons que ce que nous venons d'exposer dans notre - d - soulève deux problèmes théoriques :

- 1) Dans quelle mesure notre opinion sur la « communicabilité » entre les pensées tactiques individuelles, et la solution que nous proposons sont effectivement en accord avec les nécessités semblant être celles de l'être humain en action. Ceci prend place dans une étude plus générale de la motricité.
- 2) Ceci étant admis comme vrai, quelles sont les conséquences, quant au type de démarche pédagogique. Ceci prend place dans la deuxième partie.

2 contre 1 entre [A1 et A2] et D2

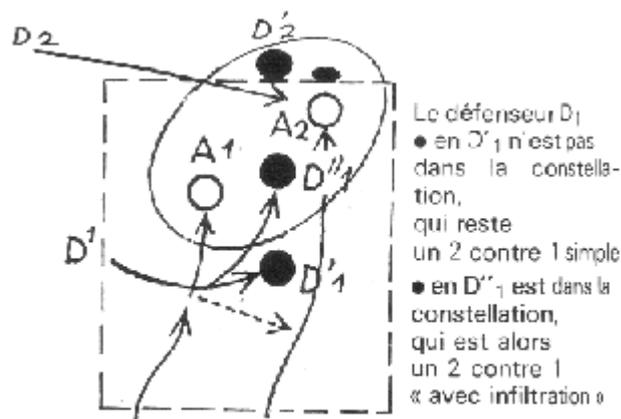


Fig. 2

* Bien entendu référentiel commun de décision veut dire que l'on devient en mesure de comprendre aisément et rapidement la décision prise par un partenaire (et donc aussi de la prévoir dans une certaine mesure), et non pas que, quel que soit le joueur, la décision soit automatiquement la même.



deuxième partie

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

A - LE SYSTÈME DES MATRICES

Chapitre 1 - Le référentiel

I - Le mouvement général

1. *Enveloppe générale*

2. *Déduction immédiate les matrices*

a) MATRICE DÉFENSIVE

b) MATRICE OFFENSIVE

c) REMARQUES

3. *Complexification croissante des matrices*

a) CONSIDÉRATIONS PRÉLIMINAIRES

b) COMPLEXIFICATION CROISSANTE DE LA MATRICE DÉFENSIVE

c) COMPLEXIFICATION CROISSANTE DE LA MATRICE OFFENSIVE

d) LE JEU AVEC INFILTRATION

II - Les cas de fixation

1. *Intelligence de la relance du mouvement*

2. *Technique de jeu sur la fixation*

III - Les cas de phase statique

1. *Intelligence du lancement du mouvement*

2. *Technique collective de conquête du ballon*

IV - Tableau synoptique du référentiel commun

Chapitre 2 - Nomenclature d'exercices

1 - Composition de la fiche d'exercice II

- Adéquation des moyens pratiques

III - Fiches d'exercice

B - LA PREMIÈRE INITIATION

I - Processus suivant l'âge

II - Idées directrices essentielles pour la période de jeu amorphe

III - Assimilation du règlement

IV - Grandes étapes de la découverte

V - Jeu à effectif réduit

VI - Conduite de la progression

Conclusion



Dans le chapitre III de « LE RUGBY », nous avons distingué un moment de l'initiation et un moment du perfectionnement, jamais achevé, ininterrompu tant que le sujet continue à progresser.

Nous avons pris la précaution alors de fortement souligner que la réalité impose tout à la fois de faire cette distinction et de bien préciser la profonde unité du processus d'apprentissage que suit le sujet depuis l'instant premier de son accès à la pratique du sport considéré.

Donc pour nous la parfaite continuité, en tant que processus d'acquisition individuel, entre initiation et perfectionnement va de pair absolument avec une différence qualitative (c'est la notion d'étapes le long d'un processus continu). Nous avons précisé comment nous proposons de définir la démarcation que l'on peut faire entre la fin de l'initiation et le début du perfectionnement ; nous n'y revenons pas.

Mais nous sommes amenés, pour commencer ce deuxième chapitre de notre exposé, à préciser notre pensée de la façon suivante*

L'initiation, telle que nous la concevons et telle que nous la réalisons avec des sujets de 10 à 12 ans (en club ou avec des élèves des classes de 6^e à 4^e des lycées), mais aussi avec des sujets plus jeunes, de CM 1 ou CM 2 d'école primaire (âge moyen 9 ou 10 ans), comporte elle-même deux-moments.

Un premier moment qui est une exploration, une découverte des possibilités diverses du jeu, avec leur possibilité de combinaisons variables à l'infini, **dans le jeu et par le jeu** réalisé par les néophytes eux-mêmes, jouant entre eux.

Période « génétique » **irremplaçable**

— où la prise de connaissance du règlement selon une démarche adéquate est déterminante, le règlement jouant, dans la logique combinatoire de son système, un véritable rôle de « structure structurante »

— où se réalise la décisive compréhension « de l'intérieur » grâce à la force du vécu repris au plan de l'intelligence théorique dès le début, et grâce à la valeur dynamisante du jeu réel.

— où, pour reprendre la remarque de notre ami Robert VIGIER** « on voit naître littéralement la nécessité de l'organisation ».

Un deuxième moment qui réalise le ramassement synthétique des « découvertes » faites, dans une première forme de représentation d'ensemble ayant comme assise le mouvement général de jeu (les « matrices » offensive et défensive).

Cette deuxième période, qui assoit et enclenche le perfectionnement, ouvre au joueur la perspective d'un développement illimité de sa connaissance et de sa pratique du jeu, et donc, selon les filiations possibles avec ce sport particulier, lui ouvre aussi la perspective d'un développement illimité d'une certaine part de son épanouissement physique, et d'une certaine part de son épanouissement général.

Le perfectionnement entame, à partir de ce ramassement synthétique, basé sur le mouvement général, la complexification croissante à l'intérieur de cette enveloppe générale ainsi établie.

Cette complexification croissante (qui fait naître des matrices un « emboîtement de rouages » de plus en plus subtile) est ininterrompue, parce qu'est ininterrompu le mouvement dialectique, la dynamique, jouant entre les matrices et le détail que leur utilisation engendre.

Il nous apparaît que, tant pour assurer la présentation la plus claire, que pour faire pénétrer au mieux dans la logique de notre façon de voir, il s'impose, différemment de l'ordre chronologique, de commencer par la présentation de la deuxième période de l'initiation (les matrices) pour enchaîner de façon absolument continue la complexification croissante, et ne revenir qu'en dernier lieu sur la première période de l'initiation (période « génétique »).

A — LE SYSTÈME DES MATRICES

Le système des matrices défensive et offensive et leur développement interne (ou complexification croissante).

Chapitre 1 - Le référentiel.

Système cohérent de représentation mentale de la totalité de la logique interne du jeu. Véritable « systématique » des décisions tactiques en jeu.

I — Le « mouvement général »

1) *L'enveloppe générale, bâtie sur la caractéristique la plus fondamentale en rugby : le droit de jouer à la main et au pied.*

Ramené à ce qu'il a de plus général au plan de l'action de jeu, le rugby c'est une possibilité double :

— 1 — La possibilité de faire progresser le ballon en le portant (en faisant corps avec lui) il y correspond le droit au placage (absolument nécessaire) nous appellerons cela « le jeu à la main » et son pendant « la défense sur l'homme »

— 2 — La possibilité de faire progresser le ballon (soit en le frappant d'un coup de pied, soit en le dribblant, ce qui en définitive revient au même au plan très général du mouvement du ballon : le faire progresser par action du pied) il y correspond la possibilité de s'emparer du ballon, le capter (en l'air ou au sol) nous appellerons cela « le jeu au pied » et son pendant « la défense sur la balle ».

On peut alors se représenter l'action rugbystique de la façon la plus simple et la plus générale dans le schéma ci-dessous, servant d'enveloppe générale (voir schéma page 22 gauche).

et pour saisir la vie du mouvement total aisément, il faut toujours saisir ensemble LE MOUVEMENT du BALLON et **par rapport à lui** LE MOUVEMENT correspondant, dans une nécessaire réciprocité, de CHACUN des DEUX ANTAGONISTES

2) *Déduction immédiate : les matrices*

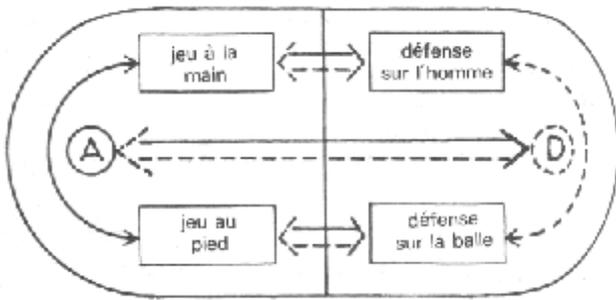
Il y a

— une « matrice offensive » : choisir de jouer soit à la main, soit au pied.

*Ce qui va suivre était déjà ébauché lorsque parut « LE RUGBY », mais a été passablement développé depuis.

** Remarque qu'il fit à l'issue d'une présentation de notre méthode que nous avons faite concrètement à Clermont-Ferrand, sur une durée de 5 jours, avec des gosses d'un quartier populaire ; pour nos amis VIGIÉ, ZABJEWSKY, COUPON, BARTHEZ, LACALMONTIE, BALOUP, CONQUET et Julien SABY, à Pâques 1965.





— une « matrice défensive » : se distribuer collectivement entre défense sur l'homme, défense sur la balle ; avec une réciprocité logique entre ces deux matrices nous commencerons par la « matrice défensive », et exprès.

Il n'y a en effet passage à une action collective **offensive nécessairement organisée qu'à partir du moment où il y a un minimum d'organisation défensive de l'ensemble** des 15 adversaires.

Et en outre, en fait nous partons bien quand même de l'offensive puisque l'établissement de l'enveloppe générale (faite au 1) prend bien comme point de départ les deux formes possibles les plus générales que peut revêtir **l'action offensive**.

a) MATRICE DÉFENSIVE

— Introduction

La logique interne de la défense collective est de définir l'organisation collective à la fois :

La plus simple et la plus générale pour être en mesure d'enrayer, quels que puissent être sa forme, son déploiement, ses rebondissements successifs, le mouvement offensif tenté par l'adversaire momentanément possesseur du ballon.

Cette organisation répond exactement aux deux éventualités auxquelles se réduit, en dernière analyse, toute pénétration offensive

- pénétration, vers la ligne à défendre, de l'adversaire* portant le ballon
- pénétration, vers la ligne à défendre, de l'adversaire poursuivant un ballon libre

La pénétration étant susceptible de se produire aussi bien selon une seule « ligne de jeu »** qu'en sautant successivement d'une ligne de jeu à l'autre sur toute l'étendue que présente le terrain dans le sens de la largeur.

— Présentation explicative (cf. Figure 3)

a) — Le schéma représentatif et la loi opératoire dont il est muni

• Schéma représentatif de la « matrice » (ou principe organisatoire dynamique)

1) L'effort défensif collectif a comme objectif de constamment constituer contre le mouvement offensif adverse un barrage comprenant 3 « courants »

- un courant ou rideau R1 « direct »
- un courant ou rideau R2 « transversal proche »
- un courant ou rideau R3 « transversal profond »

2) — le courant R1 comporte toujours beaucoup de joueurs

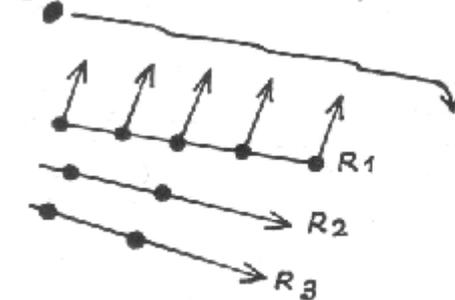
— le courant R2 comporte toujours quelques joueurs seulement

— le courant R3 compte. toujours quelques joueurs seulement

3) — tout joueur qui vient s'incorporer au courant R1 adopte une orientation générale de sa course « en profondeur », il court « droit »***.

— tout joueur qui vient s'incorporer au courant R2

mouvement du ballon (glissement Gauche → Droite pour la défense)



mouvement du ballon (glissement Droite → Gauche pour la défense)

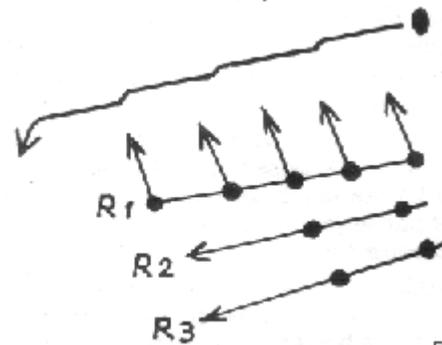


Fig. 3

adopte une orientation générale de sa course « en diagonale », il court « en travers »***.

— tout joueur qui vient s'incorporer au courant R3 adopte une orientation générale de sa course « en diagonale », il court « en travers »***.

4) — Pour tout joueur qui est momentanément incorporé au courant R1, son rôle est, avant **tout autre**, la DÉFENSE SUR L'HOMME

— Pour tout joueur qui est momentanément incorporé au courant R2, son rôle est :

— ou bien DÉFENSE SUR L'HOMME

Si le R1 est battu (rôle de couverture de R1, de couverture de la défense sur l'homme, donc rôle de DÉFENSE COMPLÉMENTAIRE SUR L'HOMME)

— ou bien DÉFENSE SUR LA BALLE

(récupération des coups de pied courts ou arrêt du dribbling)

* Bien noter que « l'adversaire » désigne l'ensemble de l'équipe adverse.

** On convient d'appeler « ligne de jeu » toute ligne fictive parallèle aux lignes de touche.

La progression du ballon avec glissement du ballon d'une ligne de jeu à l'autre peut se produire avec un seul porteur de balle ou avec plusieurs porteurs de balle successifs.

*** — « En profondeur », « droit », veut dire que, pris dans son ensemble, le déplacement qu'il réalise présente toujours un degré de pénétration en profondeur bien supérieur à celui de son glissement transversal.

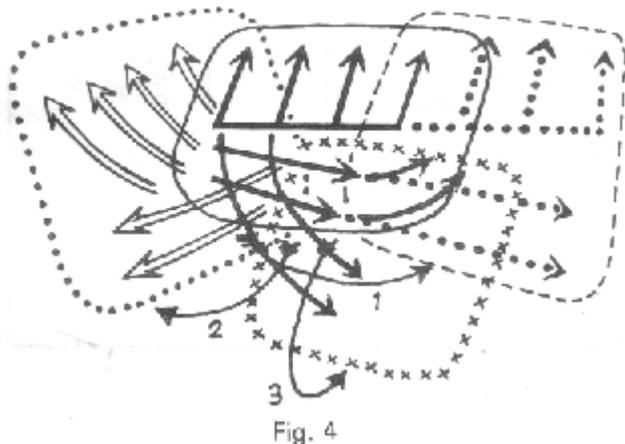
— « En diagonale », « en travers », veut dire que, pris dans son ensemble, le déplacement qu'il réalise présente toujours un degré de glissement transversal bien supérieur à celui de sa pénétration en profondeur.



- Pour tout joueur qui est momentanément incorporé au courant R 3, son rôle est :
 - ou bien DÉFENSE SUR LA BALLE (récupération des coups de pied longs) et ceci avant toute autre chose, il s'agit de la base du rôle pour tout joueur en R 3.
 - ou bien DÉFENSE SUR L'HOMME
 - si R 2 est battu après R 1
 - ou
 - DÉFENSE SUR LA BALLE
 - si le dribbling bat R 2

— **COMMENTAIRE** : Nous avons dit « l'effort défensif collectif a pour objectif de constituer un barrage comprenant 3 courants ».

Étant donné le caractère continuellement mouvant, tant dans le sens transversal que dans le sens longitudinal, de l'affrontement des deux antagonistes, cet effort collectif défensif a donc pour objectif, **du même coup**, de **constamment** reconstituer un barrage comprenant 3 courants.



comme le montre la figure 4, la reconstitution peut être à faire

- dans le sens même (flèche 1)
- en renversement (flèche 2)
- en repli (flèche 3)

• **Principe Opératoire** (ou loi opératoire) : c'est-à-dire comment reconstituer constamment le barrage. Le mot « courant » est utilisé intentionnellement. Il met en relief la double caractéristique de chacun des retranchements du système défensif :

— Tous les joueurs **sont en mouvement**, ils courent ; tout le dispositif se meut.

Il est de la plus grande importance que chaque joueur comprenne bien que c'est dans le mouvement de tout le dispositif qu'il faut saisir la forme **purement momentanée** du dispositif, et non pas du tout réduire le dispositif à une figure statique représentant l'un des moments de ce dispositif ;

— la conservation, c'est-à-dire la reconstitution rapide continue, du dispositif dans son principe, n'est possible que parce qu'aucun joueur n'occupe de place assignée d'avance et définitivement de façon rigide, mais peut circuler constamment d'un courant à l'autre, chacun des joueurs effectuant de tels changements de place dans le dispositif de façon à sauvegarder ou à rétablir aussitôt

— les 3 courants

— la direction d'ensemble du système par rapport au mouvement du ballon et la direction de course particulière à chacun des courants

— la répartition adéquate des effectifs entre les courants. C'est le « PRINCIPE de CIRCULATION entre les COURANTS » :

c'est de **sa propre** initiative que chaque joueur quel qu'il soit

— voit comment évolue le mouvement adverse — voit simultanément comment évolue le dispositif défensif de sa propre équipe par l'effet des initiatives de ses partenaires (interventions effectives sur l'homme ou sur la balle, changements de places, et simultanés et successifs)

et en **conséquence**

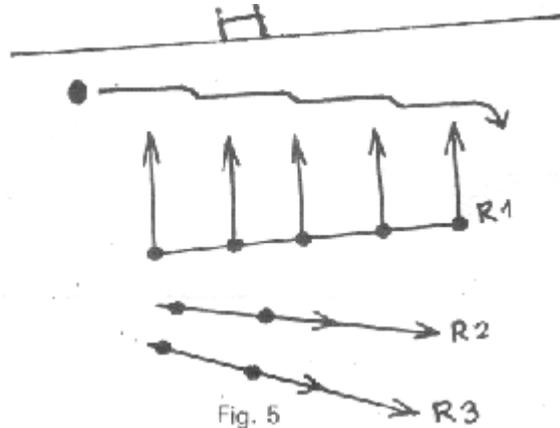
par référence au principe organisatoire dynamique de la matrice défensive

— déduit la place (ou l'action sur l'homme ou la balle) qu'il est momentanément judicieux d'aller occuper (ou de réaliser)

— et déduit semblablement le changement de place qu'il doit opérer et le moment où il doit l'opérer.

b) **Liaison organique**

DÉFENSE--.- CONTRE-ATTAQUE (Figure 5)



en tout point de R 1

ou de R 2

ou de R 3

La récupération éventuelle du ballon (repris donc à l'adversaire) est le **signal**

de continuer, avec le ballon,

ou de reprendre (si on avait dû se replier), avec le ballon, le mouvement en avançant

vers le but adverse

au travers du barrage adverse

Commentaire. La vigilance de base de tous les défenseurs, à tous les instants de leur action défensive collective, pour saisir énergiquement toute occasion de contre-attaque*, que le ballon tombe en leur possession dans R 1, R 2, ou dans R 3, est un élément décisif

— de la combativité d'une part

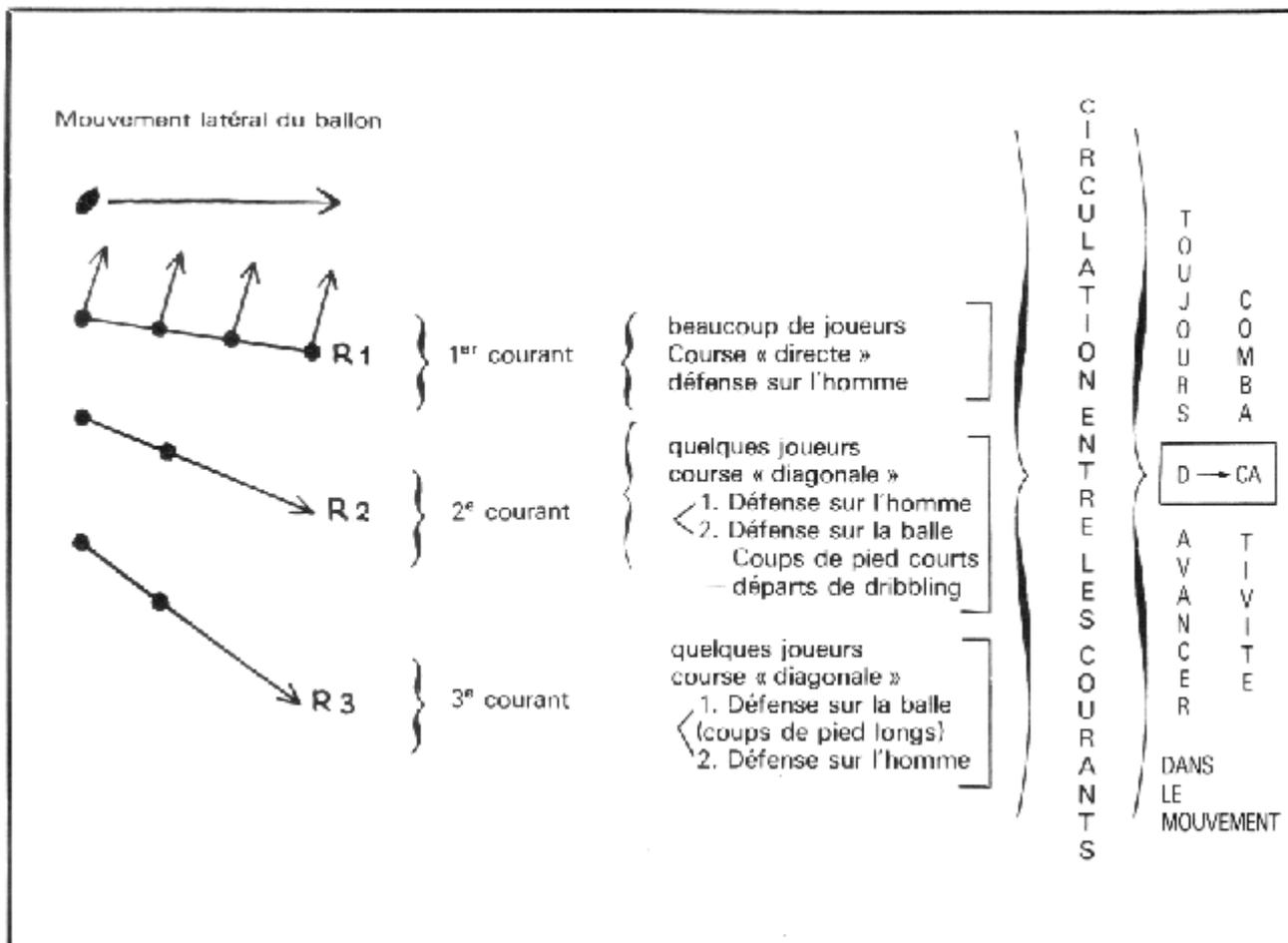
— de l'amélioration dans l'adaptation exacte de l'action défensive à l'action offensive* adverse d'autre part et elle fournit l'amorce de « l'organisation à double effet »** en défense.

* Il est important de noter que pour nous il n'y a contre-attaque qu'en cas de **passage brusque** du ballon libre (ou libéré) de la possession par une équipe à la possession par l'autre équipe, sans qu'intervienne un maul ou un ruck (« mêlée ouverte »).

** Le terme « organisation à double effet » a été défini déjà dans le « RUGBY ». Cette notion est reprise ici dans les développements qui vont suivre.



— Forme « sèche » pour l'action concrète.



tel est le « modèle représentatif et opératoire »
 proposé, comme système de référence
 et outil
 tout à la fois,
 au joueur
 et que celui-ci s'assimile grâce au « couple » constitué par
 — ce modèle abstrait
 et
 — l'exercice concret dit « exercice matrice » de la défense
 (que nous donnerons plus loin en chapitre 2).

Exemple de dessin figuratif d'un mouvement complexe du dispositif, pour, au besoin, faire mieux comprendre (Figure 6).

- 1 — 1^{er} mouvement (déployé)
- 2 — renversement du 1^{er} mouvement (déployé) + percée en profondeur
- 3 — pénétration et, sur 3^e mouvement (déployé) reconstitution du dispositif.
- 4 — contre-attaque, liée organiquement au mouvement défensif n° 3.

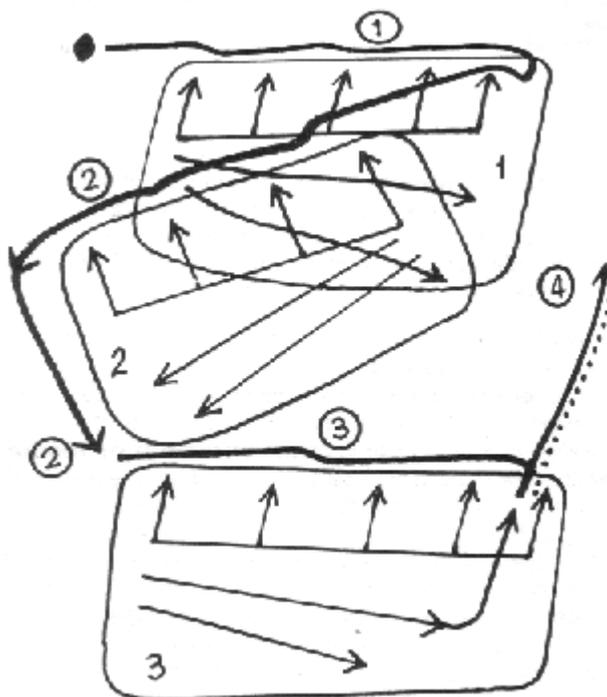
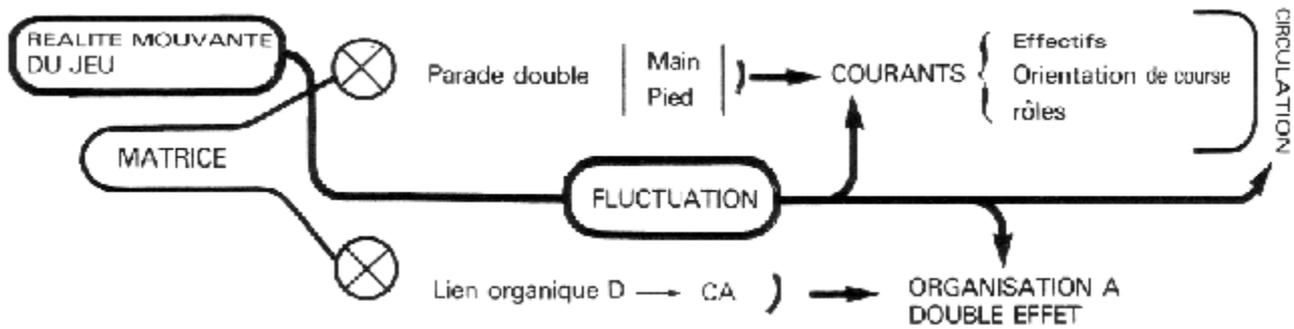


Fig. 6



Forme très ramassée de la notion entière



b) MATRICE OFFENSIVE

Introduction

La logique de l'offensive est la **pénétration** dans le dispositif défensif adverse.

— soit en propulsant les hommes porteurs du ballon au sein de l'espace momentanément occupé par ce dispositif.

— soit en propulsant les hommes à la poursuite du ballon (projeté d'un coup de pied, ou conduit au pied au sol) au sein de l'espace momentanément occupé par ce dispositif.

La « Matrice offensive », à l'inverse de la matrice défensive, qui est **d'abord organisation** face aux éventualités offensives, est **d'abord choix d'une manière de pénétration** dans le système défensif en fonction de sa configuration momentanée.

Présentation explicative

Il est important, fondamentalement important, de bien saisir que la source de tout le système de représentation, pour l'action, que nous proposons est toujours dans le **mouvement**.

Donc, dans la **fluctuance continue de la distribution des 30 acteurs sur le terrain**, la fluctuance côté offensive et la fluctuance côté défensive n'étant que les deux faces d'une même réalité unique, **l'opposition** continue.

Ainsi donc, la fluctuance, avec ses deux composantes (composante dans le sens transversal et composante dans le sens longitudinal), considérée pour fournir le principe opératoire de décision individuelle dans la création du système logique défensif collectif, se retrouve intégralement ici pour expliquer le principe opératoire de décision individuelle dans le choix de la forme d'action, puis dans le développement collectif de cette forme d'action.

La matrice offensive se compose de deux sous-matrices ou « volets ».

— le volet (a) ayant pour principe opératoire la réciprocité entre jeu collectif à la main déployé et jeu collectif à la main groupé.

— le volet (b) ayant pour principe opératoire la réciprocité entre jeu collectif à la main (qu'il soit groupé ou déployé) et jeu par coup de pied offensif.*

a) - Le schéma représentatif et la loi opératoire dont il est muni.

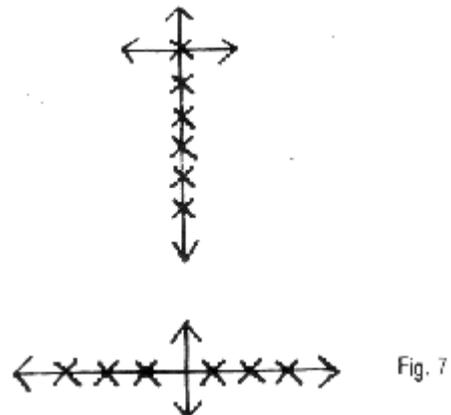
• Schéma représentatif de la « matrice » (ou principe organisatoire dynamique)

Ce schéma a comme assise non pas une figuration du dispositif offensif, **mais bel et bien la figuration évolutive du dispositif défensif.**

Voici ce qu'il faut, à notre avis, mettre en relief :

La circulation des joueurs entre les rideaux du système défensif total, aussi judicieuse soit-elle, se fera avec une « consommation » des défenseurs, dont certains sont obligés de se lancer effectivement dans le placage, tandis qu'à eux tous ils doivent répondre entièrement et jusqu'au bout au développement à la main effectif du mouvement offensif adverse, quelle que soit l'étendue du glissement transversal de ce mouvement et quel que soit son degré de pénétration en profondeur.

La conséquence est que, tant de par cette nécessaire fluctuance défensive selon les deux dimensions que par la nécessaire suppléance, inséparable de la fluctuance, des éléments défensifs momentanément « consommés » (donc hors d'action), l'ensemble des 15 défenseurs présent un degré de « renforcement » variable de ses deux dimensions.



Théoriquement ce renforcement variable peut aller (Figure 7)

— du renforcement total de la dimension « profondeur » du barrage défensif mais alors le renforcement de la dimension « largeur » est nul, le barrage ne couvrant qu'une seule ligne de jeu.

— au renforcement total de la dimension « largeur » du barrage défensif mais alors le renforcement de la dimension « profondeur » est nul, le barrage ne couvrant qu'une seule transversale.

Tous les rapports de renforcement intermédiaires, entre ces deux rapports extrêmes, étant possibles.

Pratiquement on a évidemment toujours un certain degré de renforcement en profondeur et un certain degré de renforcement en largeur.

* Ces termes (jeu déployé, jeu groupé, coup de pied offensif) ont été définis dans le « RUGBY ».



Il y a équilibre défensif quand le degré de renforcement en largeur et le degré de renforcement en profondeur sont exactement ce qu'ils doivent être.

Qu'est-ce qui dicte ce degré exact ?

Le mouvement offensif adverse, **mais ceci de façon absolument évolutive.**

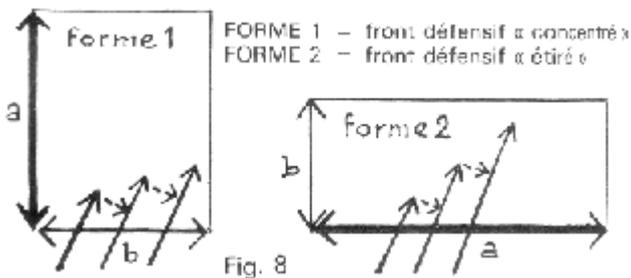
C'est-à-dire qu'il n'y a équilibre défensif que relativement à une distribution momentanée (instantanée dirons-nous même maintenant) de l'ensemble des joueurs attaquants, et que de par la poursuite même du mouvement l'instant d'après verra modifiées les proportions nécessaires.

Dans la fluctuance ininterrompue, de par le fait que l'équipe sur la défensive dispose d'un total maximum possible de joueurs bien limité (15), fait accentué par un certain degré de « consommation » des 15 éléments (ce qui, à certains moments, rend le total maximum disponible inférieur à 15), **le renforcement d'une des deux dimensions se fait obligatoirement au détriment de l'autre dimension.**

Si bien que l'opposition se traduit dans ceci :

— d'un côté les défenseurs s'efforcent de réaliser sans prendre aucun retard le passage d'un équilibre défensif instantané à l'équilibre défensif instantané nécessaire de l'instant suivant.

— de l'autre côté les attaquants s'efforcent de prendre de vitesse cette reconstitution continue de l'équilibre défensif, de telle façon que le barrage défensif adverse se trouve à un moment donné (cf. Figure 8).



— ou trop renforcé dans le sens de la profondeur et par conséquent trop peu renforcé dans le sens de la largeur.

— ou trop renforcé dans le sens de la largeur et par conséquent trop peu renforcé dans le sens de la profondeur.

Volet (a)

Reprenons la figure 8.

Le schéma représentatif de la base du jeu à la main s'établit immédiatement de façon très simple, donc particulièrement favorable à l'action concrète :

ON ATTAQUE LE DISPOSITIF DEFENSIF SUR SA DIMENSION MOMENTANEMENT FAIBLE.

d'où la règle de décision :

— Lorsque, en plein mouvement et par le mouvement, le dispositif défensif mouvant en vient à se présenter selon une forme 1) suffisamment accentuée, c'est le mouvement d'attaque à la main en jeu déployé qui doit être choisi.

— Lorsque, en plein mouvement et par le mouvement, le dispositif défensif mouvant en vient à se présenter selon une forme 2) suffisamment accentuée, c'est le mouvement d'attaque à la main en jeu groupé qui doit être choisi.

Volet (b)

Quels que soient les effets de la fluctuance imposée au système défensif par le développement du mouvement

offensif, le premier courant défensif (R 1), qui constitue littéralement (ceci sera repris avec l'étude de la complexification croissante de la matrice défensive) l'assise de tout le système,

— d'une part conserve toujours un certain effectif

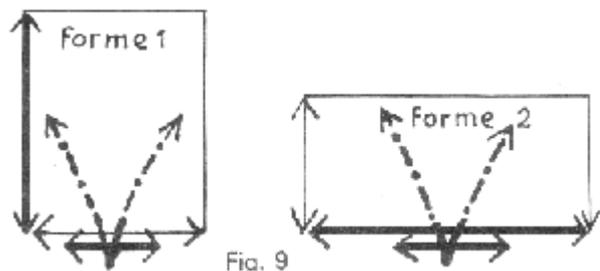
— d'autre part, de par la « course droite » et « l'alignement » qui sont les bases de l'organisation du déplacement des joueurs incorporés dans ce courant, peut parvenir à réaliser la « fermeture », et même l'investissement du front offensif.

Alors, il devient défavorable pour les attaquants de tenter de pour ; suivre le développement du mouvement en conservant la transmission du ballon de la main à la main ; car, ou bien le ballon est intercepté, ou bien il y a plaquage du réceptionnaire au moment même de la réception de la passe, ou bien les attaquants reculent.

Mais symétriquement, (Figure 9) cette situation est en conséquence favorable à l'utilisation d'un coup de pied d'attaque, qui, en portant brusquement le jeu dans le dos de ce premier courant définitif, réalise le grand principe stratégique de base :

— être nombreux à « avancer » dans le mouvement

— contre des adversaires dont un petit nombre seulement peuvent être « en barrage »*, les autres (la majorité) se trouvant subitement en situation « à la poursuite »*.



COMMENTAIRE

1) — Cette réalité sensible du barrage défensif adverse est parfaitement détectable visuellement, et à tout instant, par tout attaquant, et cette caractérisation simple vaut aussi bien pour la totalité du barrage (distribution momentanée des 15 défenseurs) que, éventuellement, pour une portion seulement de ce barrage.

2) — La justesse et la finesse de cette estimation sont infiniment perfectibles grâce à l'échange continu du vécu au conçu et du conçu au vécu.

3) — Il est très important de remarquer qu'un mouvement groupé qui réussit à se développer engendre obligatoirement une réaction défensive qui tend à faire évoluer le dispositif défensif vers une forme 1) de plus en plus accentuée, c'est-à-dire que la réussite même de ce mouvement, dans toute la mesure où la défense parvient à « rétablir l'équilibre défensif » correspondant, engendre par là même les conditions dictant le choix de l'autre mouvement, le mouvement déployé.

Et vice versa.

Le véritable contenu du terme
MATRICE OFFENSIVE - VOLET (a)
est dans ce rapport de réciprocité.
c'est cela qui est central

De même, en ce qui concerne le volet b), le noyau essentiel de la notion est dans le fait que la persévérance dans le mouvement offensif à la main engendre le « serrage défensif » poussé, c'est-à-dire dans le fait que cette insistance, en même temps qu'elle crée, par la

* Nous rappelons que ces termes « en barrage », « à la poursuite » ont été présentés dans le RUGBY.



réaction défensive obligatoire de l'adversaire, sa propre annihilation, engendre par le même effet les conditions favorables à l'utilisation d'un coup de pied offensif.

Nous touchons du doigt, dans ces deux rapports de réciprocité qui sont l'étoffe même de la matrice offensive, l'aspect que prend le mouvement général, la fluctuance continue de la distribution des 30 acteurs sur le terrain, vu du côté offensif.

D'où le principe opératoire de la matrice offensive. •

Principe opératoire (ou loi opératoire)

Volet (a). Aucun des deux mouvements possibles ne peut être pris en lui-même. C'est l'ensemble des deux qui constitue une « unité tactique isolable », dont on peut jouer à la manière d'un système transformable au sens que ce terme a en thermodynamique (par exemple le cycle d'un moteur à 4 temps).

L'un quelconque des deux mouvements offensifs possibles à la main doit être développé jusqu'à ce qu'il ait amené le dispositif défensif adverse dans la forme favorable au déclenchement de l'autre mouvement offensif à la main — à ce moment précis il faut effectuer cette transformation.

Volet (b). L'insistance dans la poursuite du mouvement offensif par transmission du ballon de la main à la main — soit sous une seule des deux formes possibles — soit avec des passages de l'une à l'autre forme doit être maintenue aussi longtemps qu'elle n'amène pas le dispositif défensif adverse, par son premier rideau R 1, à la rendre impossible sans risque d'interception, de plaquage avec le ballon en main, ou de « reculade » (perte de terrain dans l'axe profond).

Parvenu par contre à ce moment là, mais à ce moment là seulement, il faut transformer la nature du mouvement offensif en utilisant un coup de pied offensif*.

Ainsi, au
« principe de circulation entre les courants »
de la MATRICE DÉFENSIVE
fait pendant
pour la MATRICE OFFENSIVE
un

« PRINCIPE DE TRANSFORMATION
DES MOUVEMENTS »

c'est-à-dire que
c'est **de sa propre initiative** que chaque joueur quel qu'il soit

— voit comment se transforme le dispositif défensif adverse

— voit simultanément comment il se trouve momentanément situé dans le mouvement offensif actuel de sa propre équipe en raison des besoins « d'alimentation » de ce mouvement actuel en cours de développement.

Et en conséquence

Par référence au principe dynamique de la matrice offensive

— déduit qu'il devient nécessaire de transformer le mouvement offensif collectif

— déduit qu'il lui revient à lui de réaliser cette transformation, étant donné la place qu'il occupe dans le mouvement offensif collectif actuel, et prend effectivement cette initiative.

— ou bien déduit qu'il revient à un autre qu'à lui de réaliser cette transformation, étant donné la place qu'il occupe dans le mouvement offensif collectif actuel, établit quel joueur exactement selon toutes probabilités va avoir ce rôle et s'attend à le voir prendre l'initiative de la transformation, et enfin se tient prêt à venir adéquatement prendre place dans le nouveau mouvement offensif collectif.

COMMENTAIRE

On remarquera ici, comme pour la matrice défensive, que:

— tous les joueurs se déplacent dans le dispositif offensif, ce dispositif est mouvant.

— il y a « consommation » de joueurs, au fur et à mesure des interventions homme contre homme des défenseurs (qu'il y ait ou non placage), et donc il y a un principe de suppléance continu, c'est-à-dire une circulation des joueurs.

Mais ici, le principe opératoire de la matrice n'est pas cette circulation, mais la transformation de la forme du mouvement offensif collectif.

Un principe opératoire de circulation va se retrouver, pour l'offensive, mais pour les schémas correspondant au 2^e plan, celui de l'action collective de ligne.

Achevons alors sur ce principe opératoire de la matrice offensive :

— il n'y a rien de spécial à dire de plus, pour le volet (b), l'initiative étant de botter au lieu de transmettre à son tour le ballon à la main comme l'ont fait ceux qui ont précédé dans l'action actuelle, quand on estime que le moment est venu de faire cette transformation et qu'il vous revient de l'exécuter.

— pour le volet (a), il faut préciser :

— s'il faut transformer un mouvement déployé en mouvement groupé, le joueur à qui échoit l'initiative de cette transformation, au lieu de transmettre latéralement la balle à son tour, la garde et « rentre droit », pénètre délibérément dans le dispositif défensif adverse. -Cet acte constitue le signal de déclenchement du mouvement groupé pour tous les autres partenaires qui d'une part, au vu de l'évolution du dispositif défensif adverse, devaient s'attendre à cette transformation, et par ce joueur, et d'autre part savent devoir répondre délibérément à ce signal en venant prendre place chacun plus ou moins tôt dans ce mouvement groupé, selon le point où il se situait dans le mouvement déployé précédent.

— s'il faut transformer un mouvement groupé en mouvement déployé, la mise en œuvre du principe de l'initiative est un peu moins simple, mais, étant toujours très cohérent, n'en est pas moins aisé à mettre en œuvre.

Les joueurs qui s'engagent les uns après les autres dans le mouvement groupé se rendent parfaitement compte

• si le mouvement collectif groupé devient de moins en moins

et « barré »

et « investi »

par la défense (et alors dans ce cas, en règle générale son développement va en s'accéléralant)

• ou si au contraire, — et c'est alors qu'il va devenir nécessaire de changer bientôt de forme de mouvement — le mouvement collectif groupé devient de plus en plus

et « barré »

et « investi »

par la défense (et alors généralement dans ce cas son développement va en se freinant).

Dans ce deuxième cas, ceux qui en viennent encore à devoir quand même s'engager dans le mouvement

* On peut aussi utiliser un « tenu tactique » mais ceci, correspondant au cas de l'arrêt du mouvement sans arrêt du jeu, ne fait pas partie de la matrice.



groupé (ils seront les derniers) sont prêts à fournir le ballon, en conséquence de cette constatation*.

Ce « service » sera fait **derrière**, à une **courte distance**, et « **dans l'axe** » du mouvement au moment où le partenaire qui va prendre l'initiative de transformer le mouvement va demander le ballon.

De ceux qui ne s'engagent pas dans le mouvement groupé finissant, afin d'entamer et « d'alimenter » le mouvement déployé commençant à sa suite, un joueur va venir s'immobiliser dans l'axe du dernier porteur de la balle dans le mouvement groupé, à la distance adéquate. Ce joueur est celui qui se rend compte que, de par le développement du mouvement défensif adverse et de par la place que lui se trouve occuper dans le développement du mouvement offensif de son équipe, il va lui revenir d'être ce « pivot fixe » de la transformation ; en même temps que lui ses partenaires se rendent compte que ça va être lui, et ils évaluent cela à partir des mêmes indices de la situation d'ensemble d'une part et d'autre part en fonction de leur place personnelle dans cette situation d'ensemble.

Ce joueur qui se constitue, de sa propre initiative, « pivot fixe » de la transformation, demande la balle, et l'adresse aussitôt, sans faire un seul pas, à un autre de ses partenaires, celui qui se trouve pouvoir, et donc devoir, venir occuper la place de premier attaquant du mouvement déployé. Ces deux joueurs (le pivot fixe et le 1^{er} attaquant) « lancent » ainsi le nouveau mouvement directement enchaîné sur le mouvement précédent**.

Les autres éléments de ce groupe de joueurs qui n'en étaient pas à s'engager dans le mouvement groupé finissant et à qui il revient donc d'alimenter, **tout de suite**, le mouvement naissant, prennent place, plus ou moins loin dans la ligne, en fonction de la place et du déplacement qui se trouvaient être les leurs, **relativement les uns aux autres**, dans le mouvement antérieur s'achevant.

Ramassons maintenant tout ce qui vient d'être dit dans ce (a) — schéma représentatif et loi opératoire.

- ① — un mouvement à la main « déployé » tend à faire évoluer le dispositif défensif adverse de la forme plus ou moins groupée, reconcentrée, à la forme plus ou moins étalée, étirée.
- un mouvement à la main « groupé » tend à faire évoluer le dispositif défensif adverse de la forme plus ou moins étalée, vers la forme plus ou moins groupée, reconcentrée
- dans le jeu à la main
 - On déploie le jeu pour amener la défense à s'étirer et quand cela est obtenu on enchaîne **directement** un mouvement groupé sur ce mouvement déployé, attaquant ainsi le dispositif défensif adverse selon sa « dimension momentanément faible ».
- et réciproquement
 - On joue groupé***
 - ② Pour amener la défense à se reconcentrer et quand cela est obtenu on enchaîne **directement** un mouvement déployé sur ce mouvement groupé, attaquant ainsi le dispositif défensif adverse selon sa « dimension momentanément faible »
 - quand la transmission à la main devient impossible, on enchaîne directement un coup de pied offensif (selon une direction, et à une portée adéquate par rapport à la disposition actuelle des rideaux R 2 et R 3) sur le mouvement à la main devenu « indéveloppable ».

On a là une unité tactique isolable : la « Triple Variante Fondamentale »**** dans le mouvement Général. **N.B.** Il est évident que si le mouvement entamé d'abord (groupé, déployé, ou coup de pied) parvient, par son

propre développement, à battre le dispositif défensif adverse, il n'y a aucune raison de chercher une transformation de ce mouvement. On retrouve ici, évidemment, le principe de l'alternative :

- ou bien le mouvement réussit par lui-même
 - ou bien, tout en étant efficace, il ne crée pas un déséquilibre définitif dans l'opposition et il faut le transformer adéquatement
- et cette deuxième éventualité peut se reproduire plusieurs fois de suite avant d'atteindre un résultat tangible.

1) - Liaison organique ATTAQUE → REPLI DEFENSIF (Figure 10)

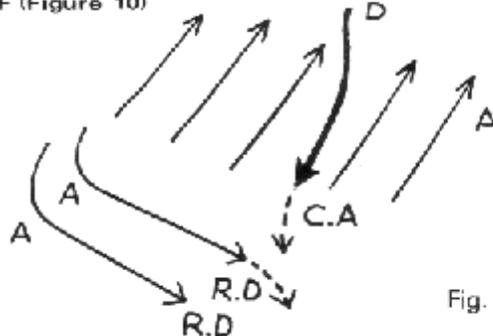


Fig. 10

A tout instant dans le développement à la main du mouvement offensif (qu'il soit groupé ou déployé) — aussi bien qu'à l'instant où, un coup de pied offensif ayant été donné, celui-ci est contré, ou encore qu'à l'instant où un coup de pied offensif ayant été donné, le ballon, au bout de sa course libre (en l'air ou au sol), échoit à un adversaire — la situation, d'offensive qu'elle était, peut devenir brusquement défensive.

Au cours du développement du mouvement offensif (transmission du ballon de la main à la main ou poursuite du ballon), il y a, comme nous l'avons dit, « consommation » des attaquants, et « réalimentation » nécessaire continue du mouvement.

Ainsi chaque joueur à son tour se trouve momentanément « consommé » par le mouvement offensif, mais doit revenir le plus vite possible en réserve, pour se réincorporer à nouveau au mouvement qui se poursuit (sous différentes formes ou dans la même forme), être « consommé » de nouveau, etc.

Tout joueur momentanément en réserve (cf. Figure 10) doit être prêt autant à s'incorporer à nouveau adéquatement au mouvement offensif qu'à se constituer premier homme du premier rideau défensif à mettre en place aussitôt contre la contre-attaque adverse, et tout joueur momentanément engagé dans le mouvement offensif doit être autant prêt, après avoir été consommé, à venir prendre place dans la réserve du mouvement offensif se poursuivant, qu'à venir renforcer le premier rideau défensif ou construire (ou renforcer) les rideaux de soutien défensif (R2 ou R3).

Commentaire.

Cette vigilance de base de tous les attaquants, à tous les instants de leur action offensive collective, pour entamer

* (Constatation qu'ils font dans le même temps que la font aussi, et parce que la chose est visible, perceptible pour tous simultanément, tous ceux qui n'en sont pas à s'engager dans ce mouvement collectif groupé).

** Dans « LE RUGBY » ont été étudiés le principe de l'enchaînement des mouvements par rapport à l'infiltration proche, et à l'infiltration profonde, et celui du moment adéquat pour demander le ballon. Ceci est repris plus loin dans les développements de la deuxième partie.

*** Bien noter que dans cette base matricielle le mot jeu groupé ne désigne que le cas du mouvement groupé.

**** Cette notion de la « Triple Variante Fondamentale » a été mise en évidence dans LE RUGBY sur le cas des phases statiques, dans le premier temps du mouvement. On voit qu'elle se conserve totalement dans le plein mouvement.

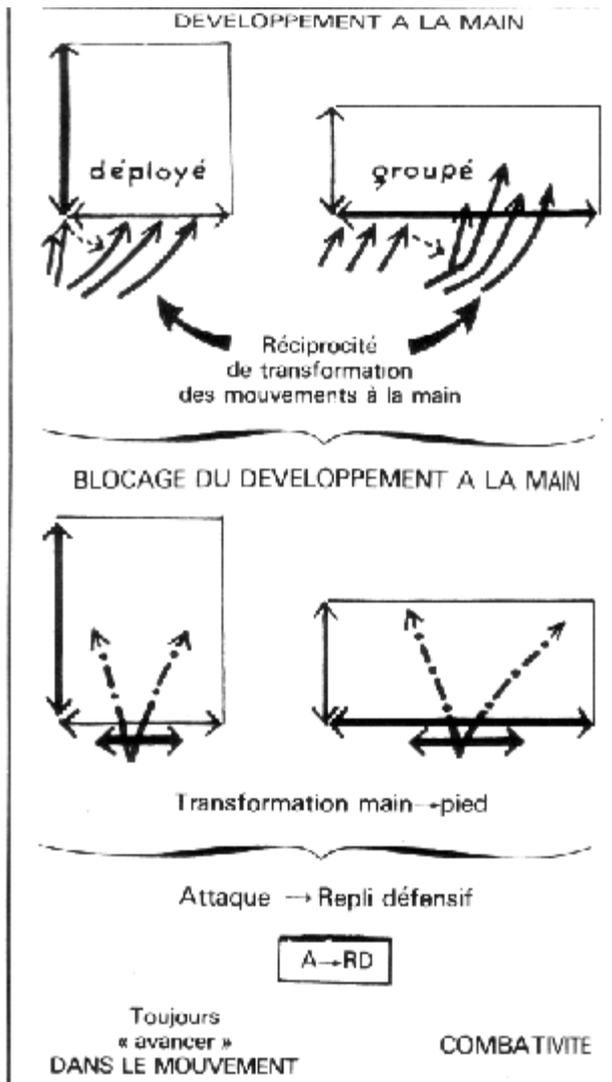


énergiquement, instantanément, et de façon très organisée et disciplinée, **mais toujours par compréhension cohérente de tous grâce au référentiel** et par initiatives consécutives de chacun, le passage au dispositif défensif, est un élément décisif

- de la combativité d'une part
- de l'amélioration de l'adaptation exacte de l'action offensive aux brusques renversements de situation qu'elle peut à n'importe quel moment présenter, d'autre part

et elle fournit l'amorce de l'organisation à « double effet » en attaque.

— **Forme « sèche » pour l'action concrète**



tel est, côté attaque, le « modèle représentatif et opératoire » proposé comme système de référence et outil tout à la fois, au joueur

et que celui-ci s'assimile grâce au « couple » constitué par — ce modèle abstrait et

— les exercices concrets dits « exercices-matrice » de l'attaque (que nous donnerons plus loin, en chapitre 2)

Exemple de dessin figuratif d'un mouvement offensif complexe

pour, au besoin, faire mieux comprendre (voir Figure 11)

- (1) — 1^{er} mouvement d'attaque groupé, entraîne la réaction défensive 1
- (2) — Transformation en attaque déployé (2^e mouvement) entraîne la réaction défensive 2

- (3) — Transformation en une nouvelle attaque groupée (3^e mouvement) ; dans le passage du dispositif 2 au dispositif 3, la défense investit et bloque le mouvement groupé
- (4) — Transformation en un coup de pied offensif portant le jeu « dans le dos » du front défensif.

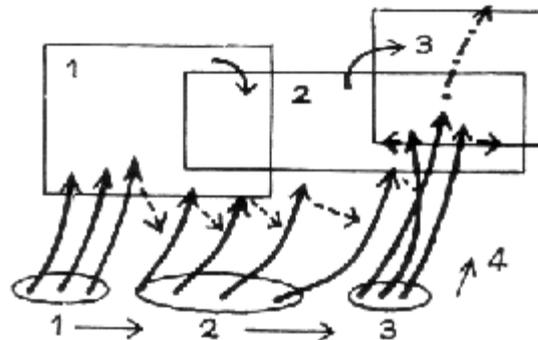
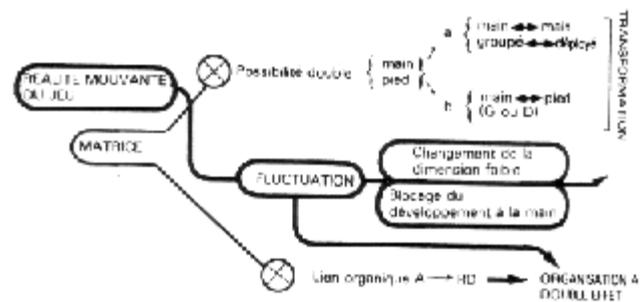


Fig. 11

Forme très ramassée de la notion entière



c) REMARQUES FONDAMENTALES

- (1) - MATRICES, AVEC PRINCIPE DE SUPPLÉANCE ABSOLUE, AVEC PRINCIPE DE CIRCULATION ABSOLUE, DE TOUS LES JOUEURS

ne veut pas dire TOUT LE JEU EST CONÇU AINSI

mais veut dire que dans l'apprentissage

puis dans l'entraînement

il faut aller du mouvement avec suppléance absolue et circulation totale sans aucun poste précis (mais circulation logique : notion de rôle momentané) vers les postes conçus

comme des points de départ vers le mouvement et non comme des positions d'où l'on ne s'écarte pas, autour desquelles on rayonne très prudemment et jamais très loin.

- (2) - De la même façon que, en première partie, nous avons, tout en conservant le mot « technique » à cause de son usage familier aux éducateurs rugby et aux enseignants, précisé dans quel sens nous le reprenons, de même il importe que le lecteur soit attentif à la façon dont nous reprenons les termes « attaquant », « défenseur » eux aussi d'un usage continu dans les études concernant les sports collectifs.

Tant dans les pages qui précèdent que dans celles qui suivent, nous n'attachons **jamais** au fait qu'une équipe soit momentanément possesseur du ballon un effet **d'avantage automatique**, non plus qu'une **possibilité automatique d'initiative** (allant de pair avec l'avantage).



Nous rappelons fortement la loi stratégique générale que nous avons énoncée dans « LE RUGBY » et qui demeure capitale : a l'avantage, dans un moment donné d'une situation de jeu donnée, celle des deux équipes qui se trouve, dans cet instant, avoir le plus de joueurs en train **d'avancer** dans le mouvement général, que cette équipe ait alors, ou qu'elle n'ait pas, la possession du ballon. L'équipe adverse, qu'elle n'ait pas ou qu'elle ait la possession du ballon dans ce même instant, étant celle qui a le moins de joueurs pouvant avancer dans le mouvement général, n'a pas l'avantage ; elle subit, momentanément, la « **pression** » adverse.

- (3) - Coup de pied dit « d'attaque » et coup de pied dit « de défense ».

Dès l'instant que la notion, fondamentale en rugby, de pression*, est mise en relief, pression imposée à l'adversaire ou au contraire, pression subie de la part de cet adversaire, on conçoit immédiatement qu'elle est toujours présente aussi bien dans la réalité de l'opposition totale (15 contre 15) que dans celle de l'opposition entre groupes partiels d'antagonistes ou que dans celle de l'opposition un contre un.

Et il peut se faire que le joueur (ou le groupe partiel de joueurs) ayant momentanément le ballon subisse la pression de l'opposant direct (individuel ou collectif) tandis que le reste de l'équipe ne subit pas, au même instant, la pression de l'opposant direct correspondant, et vice-versa.

Dans ces conditions, un joueur donnant un coup de pied effectue un coup de pied de défense s'il est dans une situation où soit lui-même, soit son équipe (alors que lui-même n'est pas à proprement parler « pressé » par son adversaire direct), soit tant son équipe que lui-même, se trouvent à cet instant subir la pression physique de l'adversaire.

Et inversement, un joueur donnant un coup de pied effectue un coup de pied d'attaque s'il est dans une situation où soit lui-même, soit son équipe (alors que lui-même est « pressé » par son adversaire direct), soit tant son équipe que lui-même, se trouvent à cet instant soumettre l'adversaire à une pression physique.

Il reste à noter que le coup de pied « d'attaque » vise évidemment toujours à garder le ballon dans le champ de jeu, alors que le coup de pied « de défense » peut : — soit viser à faire sortir le ballon du champ de jeu (directement ou après rebond, selon le point d'où le coup de pied peut partir dans le terrain).

— soit viser à garder au contraire la balle dans le champ de jeu.

Dans ce dernier cas, on a ce que nous appellerons un « coup de pied de contre-attaque », cas particulier de coup de pied offensif.

Nous revenons plus loin sur cet aspect des choses, avec l'étude du mécanisme propre du mouvement collectif par coup de pied, page 72, remarque II.

3) Complexification croissante des « matrices »

a) CONSIDÉRATIONS PRÉLIMINAIRES

1° Toute l'organisation, fiant côté attaque que côté défense, a comme point de départ **l'affrontement continu sur la ligne de déplacement du ballon.**

Il convient en outre de toujours prendre ce déplacement du ballon **dans sa continuité**, et non le « simplifier » en remplaçant le déplacement par une position figée, isolée, particulière du ballon.

Une caractéristique du jeu de rugby (très comparable comme toute à celle de jeux comme le bridge ou les échecs), c'est de partir en définitive d'un nombre extrêmement réduit de conventions très simples, mais choisies de telle façon, et mises entre elles selon des relations elles aussi fort simples mais telles, que cet ensemble de départ soit générateur à l'infini de développements et de combinaisons d'actions en jeu extrêmement riches et complexes; ces développements et combinaisons d'actions, quelle que soit leur complexité, restant toujours « internes » à cet ensemble de départ très simple.

L'une des grandes astuces du règlement de jeu** réside en définitive dans la convention concernant la « cible », le but, jointe à l'idée de laisser la liberté d'action en jeu la plus grande possible.

En adoptant une cible verticale, située à partir de 3 m au-dessus du sol, on oblige à opérer la protection de cette cible non plus **à l'arrivée** des tirs mais **à leur départ.**

En combinant à ceci une vulnérabilité totale de la ligne de but absolument identique à elle-même sur toute la largeur du terrain (règle de l'essai), on achève de réaliser cet effet déterminant pour l'intérêt du jeu, à savoir que :

— On ne peut jamais envisager de jouer, comme au football, au hand-ball ou au basket, en venant « **s'adosser** » à la ligne de but, pour repartir de là à l'assaut du but adverse.

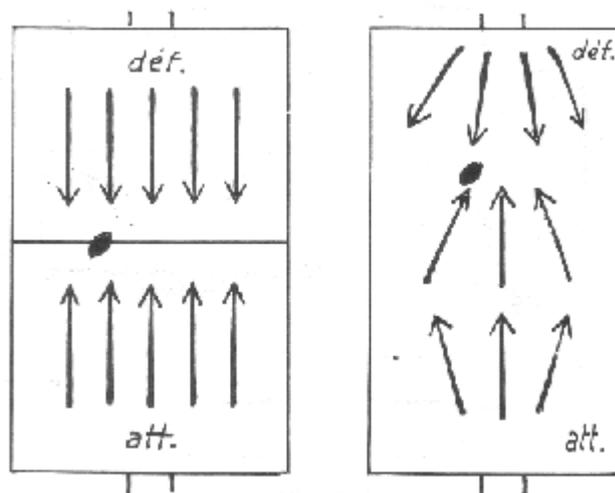


Fig. 12

— On est obligé de **toujours** jouer « appuyé » sur la ligne du ballon, qu'on soit en train d'attaquer ou en train de défendre.

Il y a affrontement **intense continu.**

Quel que soit l'endroit du terrain où se situe momentanément le jeu, plus près d'un but ou plus près de l'autre, plus vers une touche ou plus vers l'autre, l'intérêt du combat demeure élevé et identique à lui-même.

La liberté la plus complète possible d'action dans le jeu renforce cette caractéristique de jeu « appuyé » sur la ligne du ballon.

* Véritable pression physique, vu ce que sont les règles régissant le droit de charge.

** Dans le RUGBY, nous avons exposé notre façon de présenter les règles au néophyte, nous y revenons plus loin avec l'initiation.



Elle entraîne en effet entre autres choses l'obligation pour l'attaquant de franchir coûte que coûte le barrage défensif vraiment réel que représente le droit de plaquer le porteur du ballon, et l'obligation réciproque pour le défenseur d'aller chercher l'attaquant porteur du ballon pour l'appréhender effectivement.

La progression dans le terrain se fait pied à pied, avec empoignade réelle des hommes. C'est un véritable sport collectif de combat en même temps que de ballon.

Et toute l'organisation, comparée à des sports collectifs comme le football, ou le handball ou le basket, est « inversée » : elle se conçoit, tant pour l'attaque que pour la défense, non pas à partir de la ligne de but, **ligne fixe**, mais à partir de la première ligne d'appui sur le ballon, c'est-à-dire d'une **ligne constamment mouvante**.

Il va donc être normal, tant pour procéder à la complexification croissante de la matrice défensive que pour procéder à la complexification croissante de la matrice offensive, de commencer par entrer dans le détail organisatoire de l'action le long de ce premier front, et de ne jamais perdre de vue ce caractère spécialement rugbystique de l'action de jeu :

MOUVEMENT CONTINUUEL
+
COMBAT INTENSE CONTINUUEL

Note. On entend périodiquement redéclarer, à propos de pédagogie et de conception du jeu en rugby, qu'il faut « partir de choses simples », que « le rugby est un jeu très simple, qui doit rester simple ».

Nous sommes, quant à nous (cf ce que nous venons d'écrire page 30, droite), tout prêts à faire nôtres de telles formules, mais à une condition cependant : que l'on entende par « simple » le simple riche, le simple point de départ réel d'un généreux développement vivant, diversifié et astucieux, le simple embryon réel, et non pas le faux simple, vue partielle, desséchée, schéma sans aucune fécondité dans la pratique du jeu.

Or, pour appréhender -ce « simple » là, le cerner puis le formuler pour le mettre en œuvre, il faut justement descendre obligatoirement dans une très complexe et très subtile analyse préalable.

2° - Notion d'emboîtement de « rouages »

Le mot « matrice » n'est pas utilisé au hasard, nous l'avons déjà souligné.

Rappelons que par cette notion de « MATRICE », nous visons à bien mettre en relief deux choses :

— d'une part, cette notion implique que la première forme donnée du système d'organisation de l'action collective a un caractère de **totalité et d'unité profonde dès le départ, dès sa forme la plus rudimentaire.**

— d'autre part, cette notion signifie que cette forme primitive, en même temps qu'elle donne **dès le départ la cohérence dialectique fondamentale** (totalité et unité ; avec la réciprocité A < - > D de la « réponse collective » à la situation de jeu), **engendre par sa propre logique interne une complexification croissante de l'organisation** qui se traduit dans un emboîtement progressivement toujours plus développé de « rouages » **interdépendants.**

Ces rouages jouent et simultanément et successivement les uns par rapport aux autres dans la modulation continue de la situation d'ensemble.

Par exemple, la matrice défensive dans la forme la plus élémentaire (celle qui vient d'être présentée) est déjà un emboîtement de rouages : chacun des 3 courants pris en

lui-même est un élément de l'ensemble logique que constitue le dispositif défensif total.

Mais alors, et à cause de ce système logique dans lequel il est ainsi inclus, il revient à chacun de ces courants un rôle particulier, auquel il sera effectivement possible de répondre par une organisation adéquate du courant lui-même.

Cette organisation va définir, dans l'ensemble de joueurs que constitue le courant, plusieurs « rouages » distincts reliés logiquement les uns aux autres. En outre, la circulation entre les courants va apporter sa part d'exigences dans la détermination des rouages du courant considéré. Cette même circulation va par ailleurs entraîner la détermination de rouages propres.

Par exemple encore, le pack et la ligne sont deux rouages correspondant au « plan collectif de ligne » et ils constituent, pris ensemble, le point de départ de changements de distribution des joueurs dans le mouvement général.

L'ensemble

{ plan collectif total de l'action de jeu
plan collectif de ligne de l'action de jeu
plan de l'action de jeu homme contre homme }

constitue lui aussi une formule rendant compte de l'aspect le plus général de l'emboîtement de rouages engendré par l'organisation interne de toute l'équipe.

Etc.

L'examen détaillé des emboîtements de rouages en suivant la « genèse » logique dans la vie même de l'action de jeu, obligera à un réexamen, et donc à un enrichissement, tant des schémas représentatifs donnés des matrices que des principes opératoires dont sont munis ces schémas pour constituer effectivement un moyen d'action concrète.

Si bien que nous en reviendrons à une nouvelle forme de représentation des matrices, toujours sèche, ramassée pour l'action, mais cependant plus riche, plus évoluée, plus souple quant au référentiel conscient abstrait dont elle « équipe » chacun des acteurs du jeu.

b) COMPLEXIFICATION CROISSANTE DE LA « MATRICE DÉFENSIVE »

Pour entamer ce développement, nous garderons présentes à l'esprit les deux considérations ci-dessus et nous ajouterons une précision.

On parle souvent « d'équilibre défensif » en sport collectif. Cette notion est intéressante, mais il faut autant que possible la cerner avec précision si l'on veut s'en servir.

Nous l'utilisons ici — pour le rugby — avec le sens suivant.

L'équipe en train de défendre réalise l'« équilibre défensif » à un instant donné du mouvement de jeu quand, à cet instant considéré, la **distribution de l'ensemble de ses joueurs, par rapport à l'adversaire, par rapport au ballon et par rapport au terrain, est telle qu'elle est en mesure de répondre immédiatement et efficacement à chacune des éventualités que le mouvement de jeu peut faire surgir dans l'instant immédiatement suivant.**

On sait que dans la réalité du jeu concret, il arrive qu'à un instant d'équilibre défensif succède un autre instant d'équilibre défensif, ou qu'à un instant d'équilibre défensif succède un instant de déséquilibre, et vice-versa.

C'est-à-dire qu'un déséquilibre peut aussi bien être la



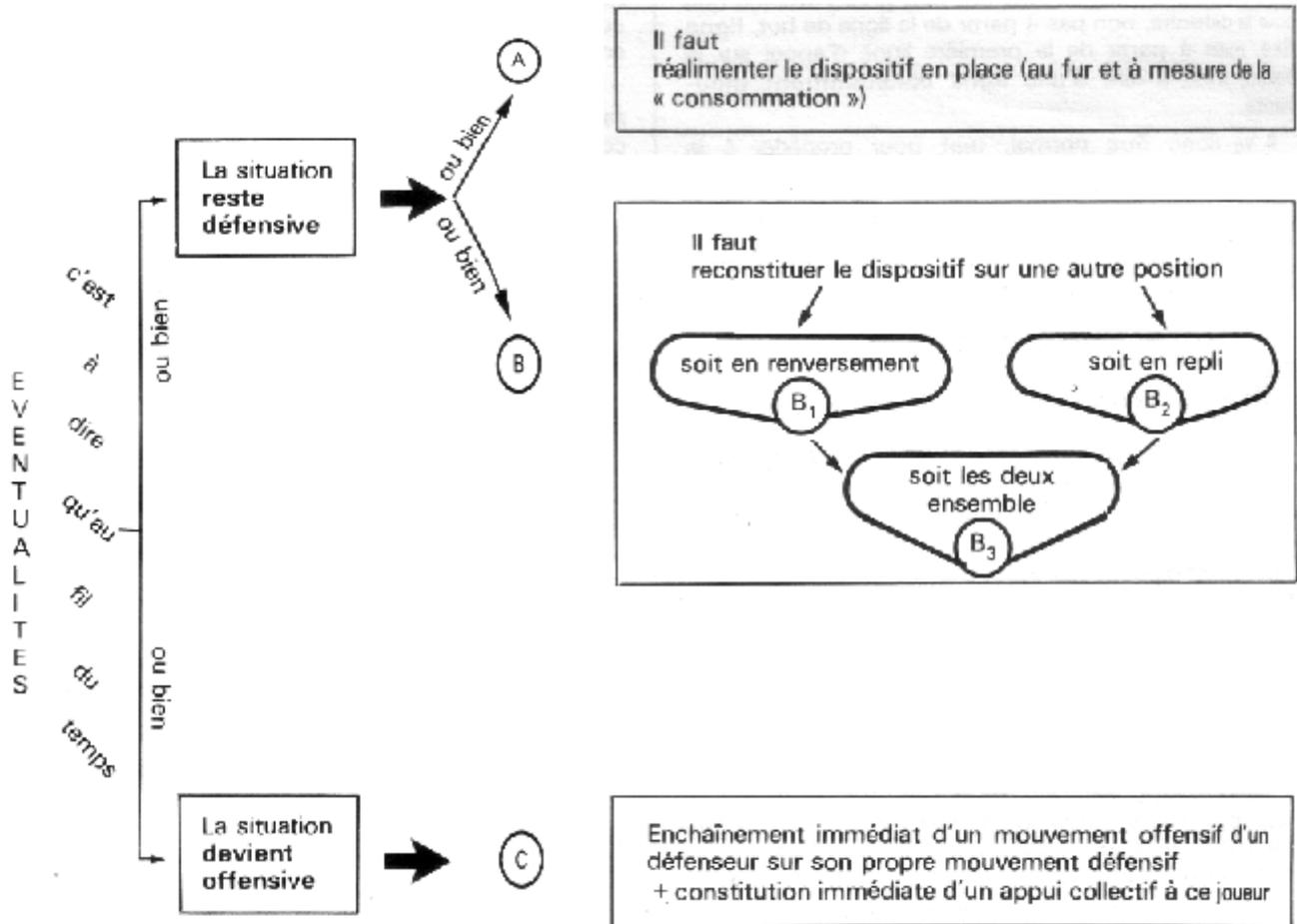
conséquence d'une mauvaise distribution l'instant d'avant que d'une mauvaise utilisation de la bonne distribution qui existait l'instant d'avant, et que par ailleurs, un déséquilibre défensif peut être récupéré, l'équilibre défensif reconstitué l'instant d'après.

— éventualités d'évolution de la situation, —
distribution des joueurs.

Revenons aux deux termes que nous mettons en relief :

(1) COUVERTURE AXIALE

Dressons le tableau des éventualités :



Reprenons alors notre schéma représentatif (Figure 13) et considérons l'instant où le ballon, dont le mouvement est représenté dans son ensemble, est en i.

On peut dire que la situation est la suivante : le dispositif en place dispose par exemple

- des joueurs C, D, E en 1^{er} rideau
- appuyés par P en 2^e rideau
- par Y en 3^e rideau

et aussi

de A et B, mais qui viennent d'être « consommés » (en 1^{er} rideau) et vont donc circuler adéquatement de S (en R2) et Z (en R3) qui l'instant d'avant n'avaient pas encore à s'engager réellement dans le rideau (R2 ou R3) et qui maintenant ont dû s'engager réellement dans le rideau (R2 pour l'un, R3 pour l'autre)

Ceci met en relief qu'au moment où S et Z doivent entrer dans le dispositif, A et B se trouvent en sortir. Remarquons alors que l'évolution de la situation va par exemple appeler le joueur P à passer de 2^e en 1^{er} rideau.

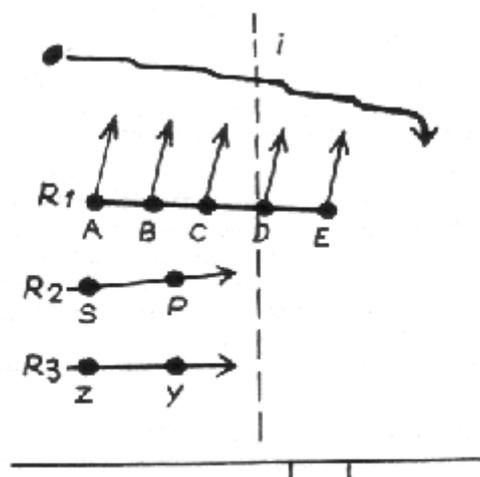


Fig. 13



Cette modification de distribution exige aussitôt (Figure 14)

- en R2 passage de S en S' (en remplacement de P)
- en R3 passage de Yen Y' et de Z en Z'

et en plus

- pour R2 engagement de T, jusqu'à là non engagé dans le dispositif, venant en T' remplacer S
- pour R3 engagement de X, jusqu'à là non engagé dans le dispositif, venant ex X' compléter le 3^e rideau

et pendant que tout cela se produit, les joueurs C et D sont à leur tour « consommés » et, exactement comme A et B l'instant d'avant, vont devoir circuler adéquatement.

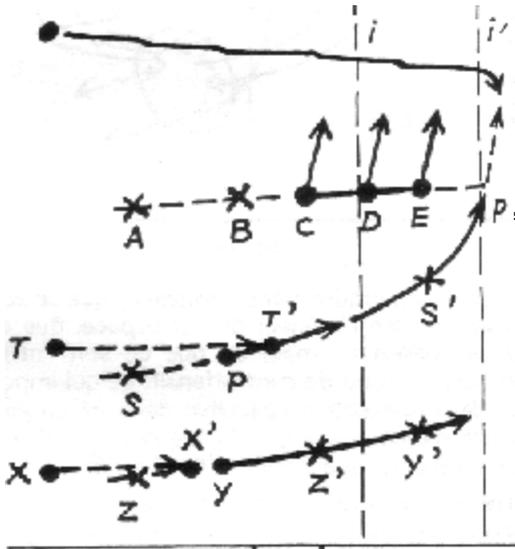
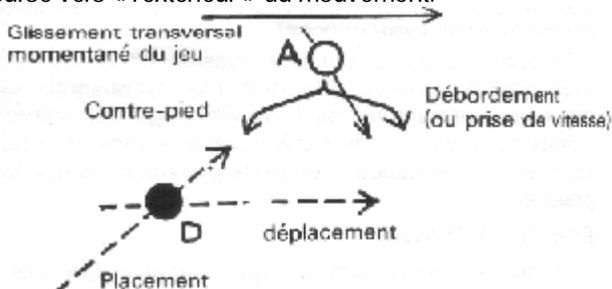


Fig. 14

Ces considérations complètent les premières, et indiquent que le cas

A du tableau des éventualités suppose une « réserve » de joueurs permettant « d'alimenter » au fur et à mesure de la demande consécutive à l'évolution du jeu.

On sait* que l'étude détaillée de l'ensemble des actions tant individuelles que collectives a conduit à déterminer une logique fondamentale du placement défensif : la position **momentanément** occupée (position individuelle ou position de ligne) doit être telle, relativement au glissement transversal momentané du jeu, qu'elle fasse obstacle au mouvement en contre-pied éventuel par la présence matérielle sur « l'intérieur » du mouvement actuel, et barrage au mouvement en débordement (ou prise de vitesse) éventuel par le déplacement, par la direction de course vers « l'extérieur » du mouvement.



Bien noter que sur ce schéma, A est un attaquant individuel ou collectif et également D est un défenseur individuel ou collectif.

D'où il s'ensuit, tout aussi logiquement, que la réserve de joueurs (cf fig. 15) permettant cette alimentation du dispositif dans n'importe lequel de ses 3 courants doit se trouver placée à « l'intérieur » du dispositif par rapport au glissement transversal momentané du ballon dans le mouvement général en cours de développement.

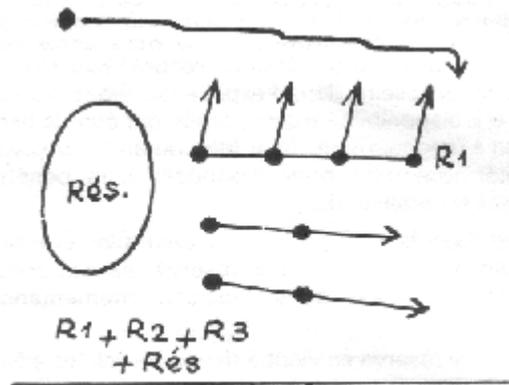


Fig. 15

Et alors il apparaît que tout naturellement les hommes « consommés » en premier rideau peuvent aisément venir, une fois « consommés »**, regarnir la réserve qui simultanément se dégarmit d'autres hommes qui s'y trouvaient et qui doivent s'engager dans le dispositif pour le réalimenter.

Autrement dit on voit apparaître un rouage complémentaire dans la logique même du principe opératoire de la matrice défensive.

Mais, pour retenir cet élément de complexification interne de la matrice défensive, il faut voir s'il se confirme à la fois comme **nécessaire** et comme **possible** par rapport aux autres éventualités, et en premier lieu dans l'éventualité

— **RENVERSEMENT** (Figure 16)

Prenons d'abord le cas B1 de cette éventualité.

En renversant le mouvement par le trajet a b c (en pointillés sur la figure) du ballon, l'attaquant cesse brusquement de menacer de pénétrer dans l'espace (I) pour menacer, à la place, de pénétrer dans l'espace (II).

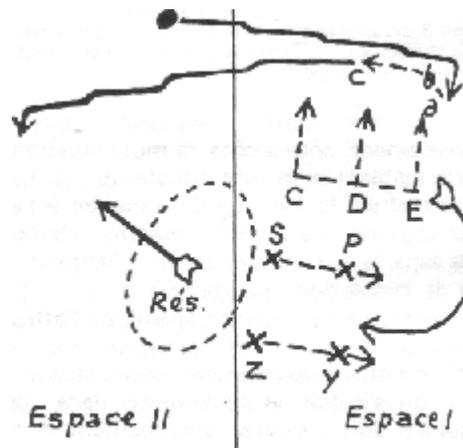


Fig. 16

* cf LE RUGBY. Chapitre 2 (A) Étude préliminaire
Le rapport de jeu homme à homme
et (B) le jeu sur mêlée

** Bien noter que la définition exacte des conditions qui font qu'un joueur de 1^{er} rideau est consommé et doit abandonner sa place en R 1 est évidemment à voir. Ceci vient plus loin, dans la remarque faite au (1) page 42, droite, en bas.



A cet instant précis, le dispositif (C, D, E + P, S + Y, Z) qui était en place pour s'opposer à la pénétration dans l'espace (I), devient inutile. Il faut lui substituer un nouveau dispositif dans l'espace (II).

Il est impossible pour les joueurs engagés dans le premier dispositif d'être simultanément à même de venir, à cet instant précis du renversement, constituer le nouveau dispositif. Mais avec une réserve (Res) située sur l'intérieur du dispositif mis en place sur l'espace (I), les joueurs situés à cet instant précis dans cette réserve sont, eux, tout à fait à même de reconstituer aussitôt le dispositif nécessaire dans l'espace (II), étant donné leur place et la disponibilité momentanée qui était la leur, par rapport à l'engagement dans les courants du dispositif qui était nécessaire pour s'opposer à la pénétration offensive en espace (I).

Ainsi donc le cas B 1 du tableau des éventualités confirme la nécessité d'une réserve sur l'intérieur du dispositif en place dans l'espace momentanément menacé.

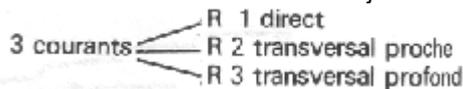
Et si cette réserve en vient à devoir fournir les éléments dont elle disposait pour la constitution immédiate d'un dispositif à 3 courants en sens inverse du premier dispositif, sur un autre espace, ce nouveau dispositif va pouvoir disposer lui aussi d'une réserve située à son intérieur, car les éléments engagés dans le dispositif précédent, s'ils ne peuvent constituer eux-mêmes, le nouveau dispositif, peuvent par contre aisément constituer cette réserve. En effet, cette nouvelle réserve à constituer, devant se situer sur l'intérieur du nouveau dispositif, se trouve devoir ainsi apparaître à une distance relativement proche d'eux.

Le mouvement d'adaptation à l'espace (II) du dispositif défensif en oeuvre dans l'espace (I) est représenté sur la figure 16 par les deux flèches symboliques.

On constate en même temps, sur cette figure, qu'en définitive par rapport à l'éventualité du renversement d'attaque les deux réserves successives vont se situer près l'une de l'autre, toujours dans la portion axiale du terrain.

D'où l'appellation de « couverture axiale ».*

Le dispositif défensif collectif est donc bâti sur un principe de distribution instantanée constante des 15 joueurs entre



et une couverture axiale.

Distribution instantanée constante : nous utilisons intentionnellement, côte à côte, le mot instantané (qui ne dure qu'un instant) et le mot constante (qui ne change pas), pour traduire le fait que d'un instant à l'autre, les hommes engagés dans les courants changent, les hommes dans la couverture axiale changent, selon le principe de circulation qui répond à la « mouvance » ininterrompue du mouvement général, de l'affrontement d'ensemble, mais que c'est justement par là que le dispositif peut être constamment reconstitué identique à lui-même tant s'il doit se consommer dans son propre sens, que s'il doit réexister brusquement dans l'autre sens.

PENETRATION



(cf. fig. 17)

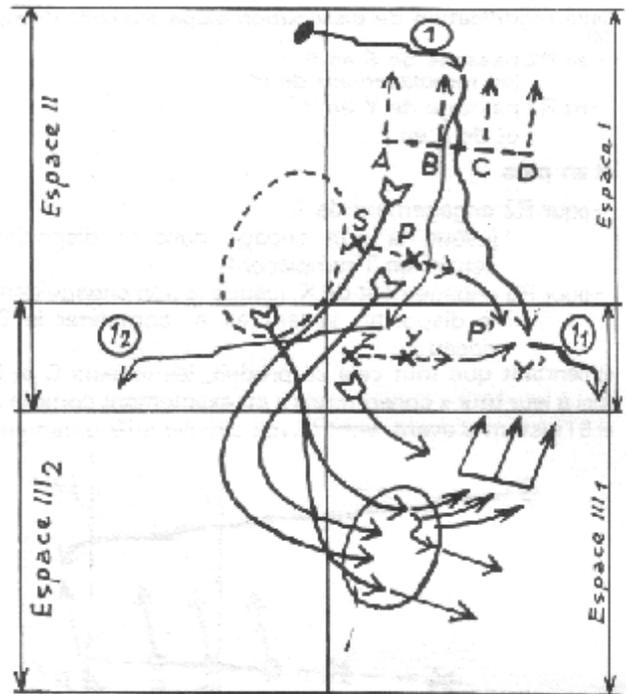


Fig. 17

En cas de pénétration dans l'espace (I), que ce soit vers l'extérieur ou vers l'intérieur de cet espace, que ce soit l'attaquant ballon en main ou que ce soit l'attaquant poursuivant un coup de pied offensif, ce qui importe au regard de l'organisation collective dans ce qu'elle a de plus fondamental c'est que la menace de pénétration passe de l'espace (I) à l'espace (III) (1 ou 2).

Cette fois encore, il cesse brusquement d'y avoir nécessité d'un dispositif en place (avec ses 3 courants) sur l'espace (I) et il y a nécessité instantanée de reconstitution d'un autre dispositif (avec ses 3 courants) en place sur l'espace (III) (1 ou 2 selon le cas).

On constate que, même dans le cas où certains éléments du premier dispositif (éléments des rideaux R2 et R3, ou éléments du seul R3) demeurent en barrage par rapport au nouvel espace relatif à la nouvelle menace, leur nombre en tout cas et leur position momentanée ne fournissent pas par eux-mêmes le nouveau dispositif nécessaire.

Et cette fois encore, les éléments qui peuvent les premiers venir constituer le nouveau dispositif parce qu'étant à la distance la plus proche en définitive et disponibles par rapport au premier dispositif, sont les éléments momentanément en réserve dans la couverture axiale.

Le cas B2 et le cas B3 a fortiori confirment donc bien la nécessité d'une couverture axiale dans le dispositif, et toujours située sur l'intérieur du dispositif momentanément en place (mouvement représenté cette fois encore par des flèches symboliques).

La reconstitution le plus tôt possible de la couverture axiale pour le nouveau dispositif, plus éprouvante parce que le mouvement en repli, qu'elle exige des éléments « dépassés » du fait de la pénétration « dans leur dos », est important et rapide, n'en reste pas moins pour autant possible.

CONTRE-ATTAQUE

En cas de contre-attaque, qu'il s'agisse d'un cas de

* Notion mise en relief dans LÉ RUGBY, avec la même appellation.



contre-attaque de type (1)* ou d'un cas de contre-attaque de type (2)*, on voit tout de suite (fig. 18) que si les éléments de la couverture axiale ne sont pas les seuls à pouvoir intervenir dans la contre-attaque, ils sont cependant encore placés et disponibles (relativement au dispositif qui était momentanément en place à l'instant où se produit la contre-attaque) pour participer aisément et très rapidement à l'exploitation collective de contre-attaque. Ainsi se trouve confirmée totalement, pour toutes les éventualités, la nécessité, dans le dispositif collectif de défense, **en conséquence et du principe de circulation et de la liaison organique D---CA** d'une « couverture axiale », principe se traduisant concrètement dans l'existence d'une réserve de joueurs (Res) à l'intérieur de l'ensemble des 3 courants.

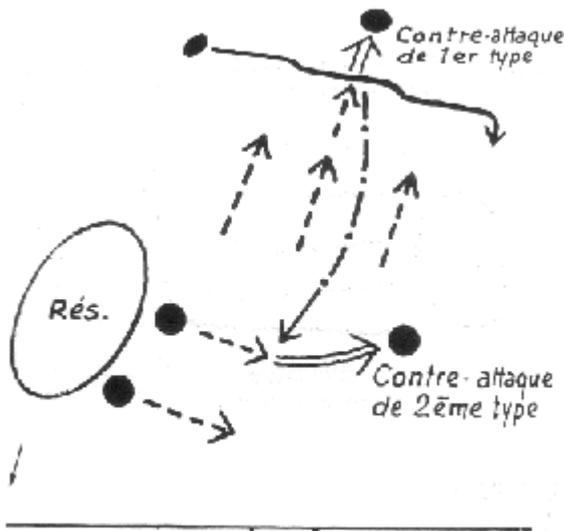


Fig. 18

TEL EST LE PREMIER DEGRÉ, CAPITAL, DE LA COMPLEXIFICATION CROISSANTE DE LA « MATRICE DÉFENSIVE ».

On va de là vers un second degré de complexification croissante de ce schéma opératoire qu'est la matrice, en examinant de plus près la réserve elle-même.

C'est bien entendu le jeu à la fois plus rapide, plus efficace, plus subtil auquel atteignent les joueurs en progressant dans la maîtrise du schéma opératoire primitif, puis dans celle du schéma opératoire complexifié une première fois (courants + réserve), qui incite à cette nouvelle remanipulation du schéma.

Les nécessités diverses au regard desquelles cette réserve est définie, lui donnent une logique interne propre.

Si nous considérons en effet, l'ensemble que constituent tous les échanges éventuels entre la couverture axiale (Res) et les courants en place sur l'espace actuel à défendre (R1, R2, R3) ou les courants à mettre en place sur un autre espace à défendre :

- venue d'éléments (du R1, ou du R2 ou du R3 selon le cas) dans la couverture axiale (Res).
- départs d'éléments de la couverture axiale (Res) soit vers R2 ou R3, soit vers un nouveau R1 (et un nouveau R2 et un nouveau R3).

il apparaît justifié de concevoir une organisation propre de cette réserve qui réponde aux demandes du jeu avec le maximum de souplesse tout en exigeant le minimum de déplacement.

D'où une certaine répartition des éléments dans la réserve elle-même, disposant ainsi :



d'éléments avancés, plus proches du niveau R1 du dispositif actuellement en place

d'éléments en position moyenne dans la réserve, c'est-à-dire plus proches du niveau du R2 du dispositif actuellement en place

d'éléments en position profonde, c'est-à-dire plus proches du niveau du R3 du dispositif actuellement en place.

Par exemple dans un cas B1 (cf. Figure 19), les éléments du niveau le plus avancé peuvent constituer aussitôt la « tête de pont » du nouveau R1, certains des éléments du niveau moyen de la réserve venant compléter ce nouveau R1, tandis que les autres éléments de ce niveau moyen constituent le nouveau R2 appuyant ce nouveau R1 et que les éléments du niveau profond de la réserve axiale prennent position et engagent un déplacement en situation de R3 appuyant ce nouveau R1 et son R2.

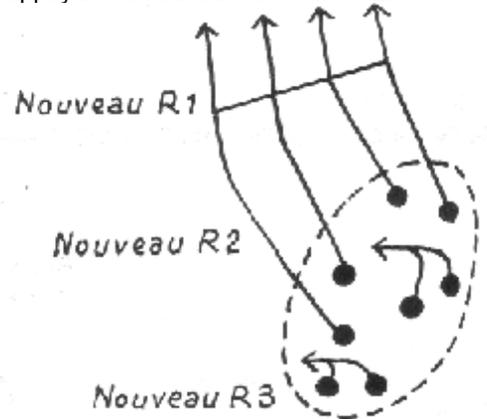


Fig. 19

Par ailleurs il apparaît tout aussi clairement que dans la réserve même, au fur et à mesure que des éléments en sortent et que d'autres y viennent, des échanges d'éléments se font éventuellement entre les niveaux de la réserve, y rétablissant l'exact équilibre défensif, au regard du nécessaire et continuel réajustement à faire de l'équilibre défensif total.

Ces échanges entre les niveaux de la réserve, de même que les échanges d'éléments entre réserve et courants **se font évidemment selon le principe de l'initiative individuelle « référencée ».**

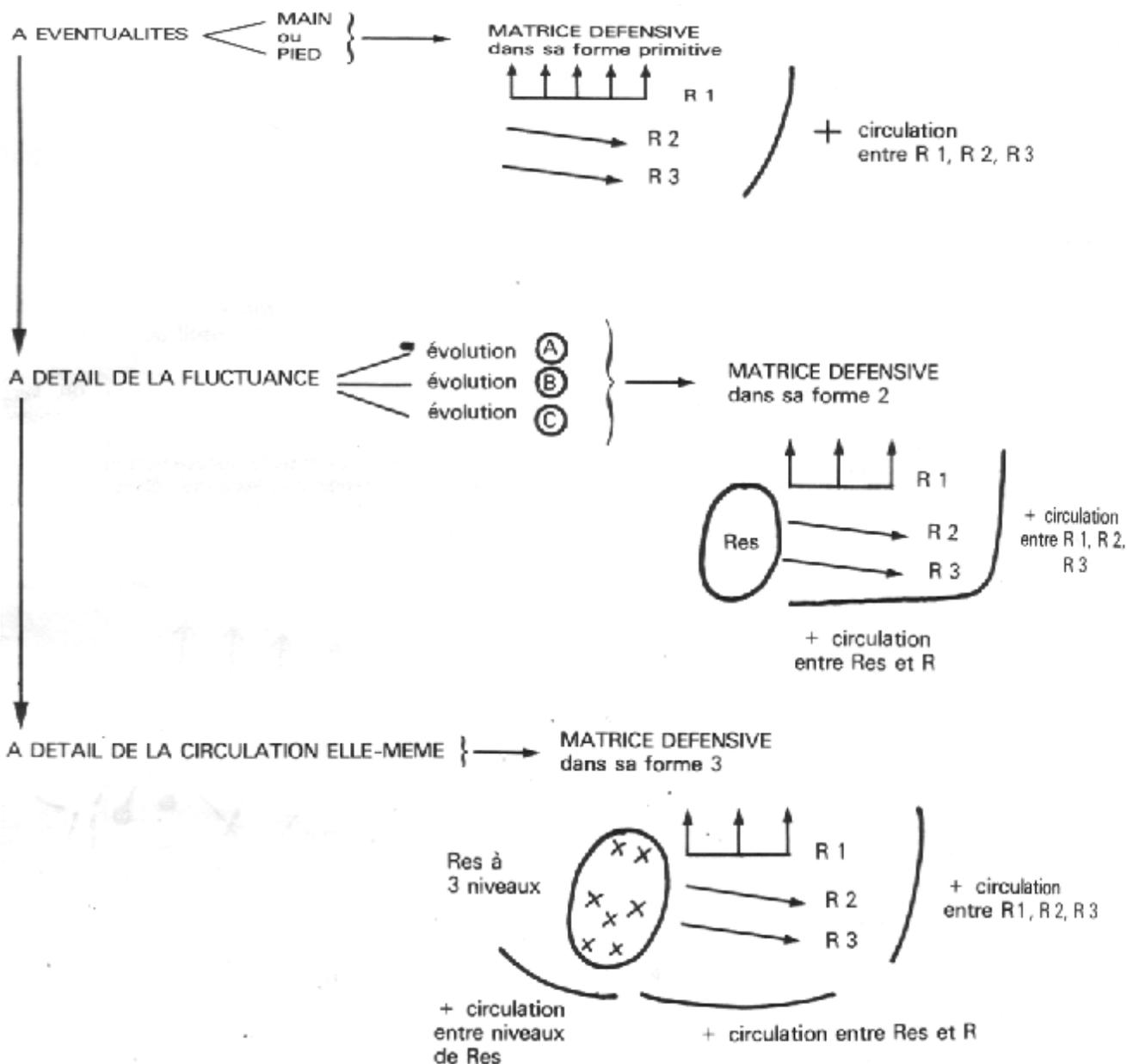
Ainsi donc, et pour ramasser cette première partie du développement **interne** de la matrice défensive, nous

* Rappelons les définitions données dans le « RUGBY » : il y a contre-attaque de type (1) pour toute situation de contre-attaque où la balle échoit brusquement aux défenseurs sur le front de jeu, il y a contre-attaque de type (2) pour toute situation de contre-attaque où la balle échoit aux défenseurs plus ou moins loin sur « l'arrière » du dispositif défensif.



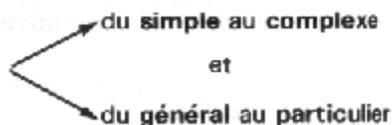
retenons que, à l'ensemble des éventualités plus explicité on fait correspondre maintenant une loi de distribution

des joueurs elle-même plus explicitée. Ce que l'on peut symboliser ainsi :

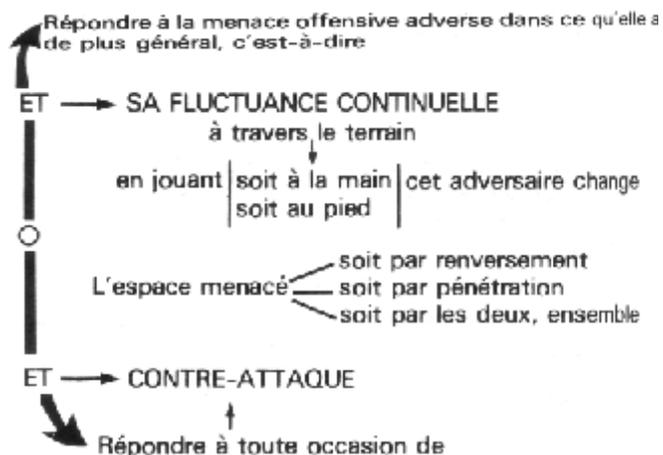


(2) ORGANISATION PROPRE DE CHAQUE COURANT

En procédant comme nous venons de le faire en (1), nous n'avons fait qu'entamer le procès (qui va jouer maintenant sans fin) nous faisant aller



en ce qui concerne le « RÉFÉRENTIEL ». Et d'autre part dans ce (1) nous en sommes restés quand même à l'aspect le plus général de l'organisation, mais en même temps le plus fondamental :

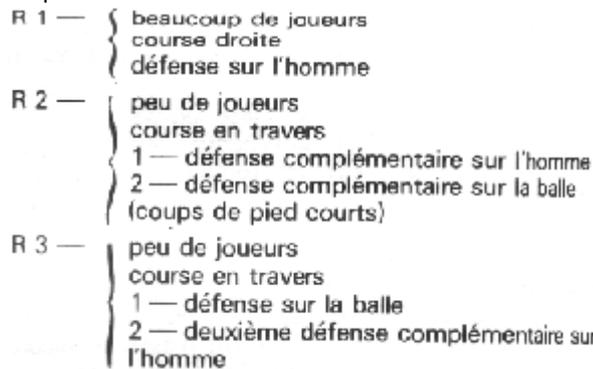


Nous avons donc précisé davantage le principe de distribution des joueurs dans le dispositif défensif d'ensemble, lequel principe constitue le référentiel de



l'initiative individuelle, cellule de base de la possibilité d'action collective.

Mais ce faisant nous avons toujours pris en bloc le dispositif instantané sans aller au-delà, quant à son détail, des précisions données dans le schéma primitif :



Il s'impose, maintenant, pour aller plus avant dans la complexification croissante de la matrice défensive, et donc dans son adaptation croissante à un jeu plus subtil et plus efficace, de considérer le dispositif en place en train d'opérer face à l'action offensive momentanée, en cours de développement dans l'espace correspondant.

Cette étude, comme nous avons pris la précaution de le faire saisir ci-dessus préalablement (cf. considérations préliminaires, 1°), doit nécessairement être entamée au niveau du détail de l'action dans le rideau R 1.

Notre étude de l'organisation se situait jusqu'à présent uniquement au « plan collectif total » de l'action de jeu.

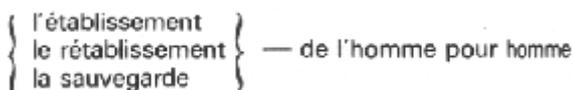
Nous passons maintenant au « plan collectif de ligne ».

ORGANISATION PROPRE DU 1^{er} RIDEAU (R 1)

Quelque collectif que soit l'effort de pénétration de l'adversaire momentanément possesseur du ballon, la pénétration, ballon en main, dans le dispositif défensif à un instant donné se trouve toujours concrétisée en définitive par un **joueur attaquant** *.

Chacun des attaquants momentanément en place dans le front avancé de l'attaque constitue potentiellement, alors qu'il n'a pas le ballon, l'éventuel élément de concrétisation d'une pénétration plus ou moins profonde.

Étant donné ** la vitesse à laquelle la transmission du ballon à la main fait sauter la menace d'un point à un autre de la dimension transversale du dispositif défensif en place, il est donc obligatoire que le R 1 soit conçu homme pour homme, et le premier aspect de l'organisation propre, de la logique interne propre, de ce rideau est donc



Mais aussitôt, un principe étroitement complémentaire va être que chacun des hommes du 1^{er} rideau soit efficace.

Et il faut donc expliciter les éléments de cette efficacité.

Pour ce faire, il faut préalablement examiner l'action défensive homme contre homme dans le cas particulier de deux adversaires en mouvement l'un vers l'autre, l'attaquant recevant le ballon en cours de route.

Autrement dit le plan collectif de ligne, pour son étude, nous impose un détour préalable par le plan homme contre homme, véritable « rouage » que nous allons maintenant discerner dans le « rouage » plus vaste que constitue le rideau R 1, lui-même « rouage » dans

l'ensemble que constitue la matrice, elle-même rouage dans l'enveloppe du mouvement général.

A ce niveau, et **pour le cas de l'action individuelle d'un homme incorporé au rideau R 1**, la notion centrale va être le « **cadrage défensif sur le temps de passe** ».

Considérons (cf. Figure 20) un attaquant A qui a pris place dans le 1^{er} rideau offensif et le défenseur D qui, dans le 1^{er} rideau défensif adverse, le prend en charge.

La figure représente cet attaquant dans un déplacement continu de l'instant 1 à l'instant 4, se décomposant ainsi :

— de l'instant 1 à l'instant 3, A n'est pas porteur du ballon

— à l'instant 3, A devient porteur du ballon

— et à l'instant 2, **précision capitale**, le ballon est adressé à A.

Aux instants 1, 2, 3, 4 successifs ainsi considérés, le défenseur D occupe successivement les positions instantanées 1, 2, 3, 4 le long de ce déplacement continu.

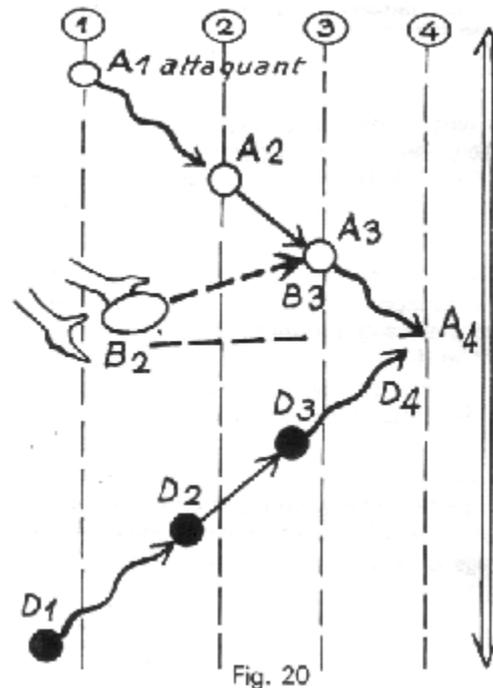


Fig. 20

Et ce qu'il est fondamental de comprendre, c'est que l'attaquant A a comme on dit l'initiative, mais avec une restriction.

Il a effectivement l'initiative de l'instant 1 à l'instant 2, n'étant pas porteur du ballon, et il aura de nouveau l'initiative à partir de l'instant 3***, étant porteur du ballon.

Mais dans le moment qui va de l'instant 2 à l'instant 3, c'est-à-dire pendant tout le temps que met le ballon pour aller des mains du passeur, partenaire de A, aux

* Joueur auquel s'oppose en règle générale, dans cet instant, un joueur adverse défenseur, cette opposition momentanée 1 contre 1 constituant le « centre » actuel du front de jeu et donc le centre de la « pression » que peut réaliser à cet instant l'une des deux équipes sur l'autre au niveau du front de jeu.

** On sait que la balle libre, qu'elle ait été lancée à la main ou par coup de pied, va toujours plus vite que l'homme qui court.

*** Il convient d'ajouter ceci : si toutefois le ballon lui parvient à l'instant 3 avec D ayant seulement pu atteindre une position D 3 telle que la distance D3-A3 se trouve être supérieure à la « distance de placage immédiat » notion présentée et définie dans « LÉ RUGBY », chapitre (A). Étude Préliminaire, l'opposition homme contre homme).



mais de A*, le joueur A est «fixé» : il ne peut pas aller où il veut, il **doit** aller chercher le ballon là où la passe qui lui a été adressée l'oblige à aller le saisir, compte tenu de son propre état de déplacement à lui joueur A à l'instant 2 (vitesse, direction de course, et latitude plus ou moins effective de modification de l'un ou de l'autre de ces facteurs, ou des deux à la fois).

Nous avons représenté cela symboliquement sur la figure en adoptant un trait sinueux quand A a l'initiative de déplacement et un trait rectiligne quand il ne l'a pas.

Symétriquement nous avons marqué pour D par un trait sinueux les instants où D doit «obéir»** à A, et en trait rectiligne le moment où il peut se déplacer comme il le veut, le temps de passe fixant momentanément le déplacement de A.

C'est dans le moment 2-4 3, en se portant de la position D 2 à la position D 3, que D assure le « cadrage défensif » sur son vis-à-vis.

« Cadrage défensif » veut dire que la position D 3, relative à A 3, que D recherche pour l'instant 3 est une situation « en barrage » (intérieure relativement au sens de la passe faite à A) et sous un angle tel que

— si A veut changer de direction, en contre-pied vers l'intérieur de son mouvement, il «s'empale» automatiquement sur D.

— si A veut tenter d'échapper vers l'extérieur (par accélération, ou par changement de direction vers l'extérieur, ou par les deux à la fois) D a sensiblement moins de chemin à faire que A pour « aller le prendre » vers l'extérieur***.

Cette analyse de détail étant faite, il nous faut alors donner le rouage homme contre homme dans son intégralité, c'est-à-dire donner l'unité tactique caractérisable**** (et donc relativement isolable) que constitue le rapport homme contre homme entre deux acteurs opposés des deux premiers rideaux offensif et défensif*****

Cette unité tactique isolable va se définir, dans sa totalité, à partir de cet « équilibre défensif » momentané que constitue, au plan de l'action homme contre homme, le « cadrage défensif », selon le schéma simple suivant (Figure 21) :

D3 étant, relativement à A3, la situation de cadrage défensif donc

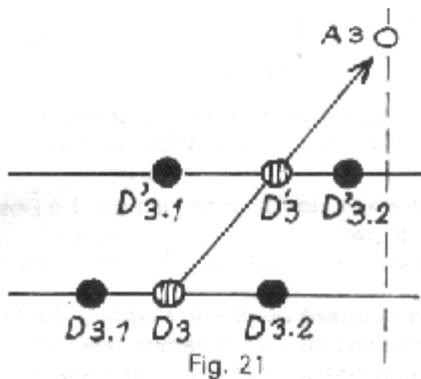


Fig. 21

d'équilibre défensif) à l'instant 3, trois cas peuvent se présenter:

— ou bien D est « hors de position », resté trop « à l'intérieur » (en retard comme on dit), en D3-1.

Il est en conséquence directement battable sur l'extérieur, c'est-à-dire qu'une simple accélération de A, à la réception de la passe en A 3, transforme instantanément la situation « en barrage » D3-1 en situation « à la poursuite ».

— ou bien D est « hors de position », parti trop loin « à l'extérieur » (trop « engagé » comme on dit, ou encore « en avance »), en D3-2,

il est en conséquence directement battable sur l'intérieur, c'est-à-dire qu'un brusque changement (même faible) de direction de A vers l'intérieur, à la réception de passe en A3 (changement de direction qui « met D dans le vent »), transforme aussi instantanément la situation en barrage D3-2 en situation à la poursuite.

Celle-ci est plus mauvaise encore que la précédente, car le défenseur ne peut pas poursuivre aussitôt l'homme.

— ou bien D est adéquatement placé, en D3 en conséquence A ne peut lui échapper que par raffût (c'est-à-dire un « passage en force »), ou par une « manoeuvre ».

Pour bien montrer la correspondance des situations, aux deux bouts du lien d'opposition dont on ne peut jamais faire abstraction, nous appellerons « cadrage offensif » cette action conçue pour mettre hors de position le défenseur qui a justement réalisé l'équilibre défensif appelé « cadrage défensif ». Cette explication appelle deux compléments :

1° - Pour un équilibre défensif D'3 plus proche de A3 (cf figure 21), c'est-à-dire donnant une distance D'3 - A3 inférieure à D3 - A3 (mais encore supérieure à la distance de placage immédiat) D'3-1 est une position « en retard » et D'3-2 une position « en avance ».

2° - La possibilité, pour le joueur D ayant réalisé la situation d'équilibre défensif D3-A3 (ou D'3-A3), de se garder contre la manoeuvre du « cadrage offensif » réside dans la réalisation, au moment où A se saisit du ballon, d'un ralentissement relatif de sa propre course par le joueur D. Ainsi s'assure-t-il une « réserve » pour calquer l'évolution en placement et en rythme de sa propre course sur celle de l'adversaire A, tandis que, n'ayant pas à courir autant que lui pour le rejoindre vers l'extérieur, il ne peut pas être facilement pris de vitesse.

Et ce d'autant plus qu'il lui est possible, à tout moment, de réaccélérer dès lors qu'il s'est approché de A suffisamment pour que celui-ci ne puisse plus changer de direction.

Dans ce combat homme contre homme, à l'intérieur de la ligne, pour chaque couple d'1 attaquant et d'1 défenseur, chacun des deux antagonistes a évidemment à faire, sous sa propre responsabilité, l'exploitation positive pour son propre camp.

Au terme de cette indispensable étude préalable au plan de l'action homme contre homme, nous trouvons donc, pour le 1^{er} rideau défensif, le principe de base d'où

* C'est cette durée que nous appelons le « temps de passe ». Une passe représente toujours une certaine longueur et une certaine forme de trajectoire, une certaine direction plus ou moins en retrait, et une certaine vitesse de déplacement du ballon sur sa trajectoire. Ces données dynamiques, réalisées au départ de la passe, ne peuvent plus être changées dès que le ballon quitte les mains du passeur, et tous les joueurs, attaquants comme défenseurs, disposent de ces « calculs optico-moteurs » qui les « informent » avec exactitude des « données » physiques.

** Obéir, c'est-à-dire conformer absolument son propre déplacement sur celui de A, pour ne pas être mis « hors de position », c'est-à-dire comme s'il n'était pas là pour prendre A en charge.

*** Il est bien évident (et ceci complète la note de la page 37) que si, en agissant comme indiqué, D parvient à atteindre une position D 3, telle que D 3-A 3 se trouve être la distance de placage immédiat, le défenseur D plaque A à la réception du ballon.

**** Cf ci-dessus (page 14, gauche, en bas) le terme « unité tactique isolable », avec le texte explicatif qui lui fait suite.

***** Nous soulignons bien, une fois encore, qu'il s'agit ici d'une notion de base au plan du 1 contre 1, mais dans une situation d'intervention collective et non de la prise en considération du cas particulier d'intervention d'un défenseur momentanément isolé dans une portion du terrain, face à un attaquant porteur du ballon en situation d'échappée.



tout le reste va découler : **le cadrage défensif sur le temps de passe.** Cela entraîne la règle de comportement suivante :

1 - Monter vers l'adversaire direct en restant sur « son intérieur », et en courant d'autant plus vite qu'on veut que le 1^{er} rideau laisse d'autant moins « pénétrer » l'adversaire dans l'espace menacé*.

2 - « Cadrer » pendant le temps de la passe faite à l'adversaire direct tout en s'approchant au maximum (donc courir très vite à ce moment).

3 - Ralentir l'allure à l'instant précis où l'adversaire entre en possession du ballon et réagir, à partir de cet instant, à tous ses mouvements pour finir par l'atteindre, et le plaquer si le jeu appelle finalement cette action.

Revenons alors à l'action de tout le rideau R1, c'est-à-dire procédons à l'intégration de l'effet homme contre homme tout le long de la ligne que constitue le rideau R1.

Nous retrouvons alors aussitôt, mais dans la dynamique du mouvement général en plein développement, les notions « d'articulation en rythme », « d'articulation en placement » et « d'effet de ligne » — ainsi que tous les détails** qui se rattachent à ces notions, comme par exemple le détachement individuel à tout instant possible d'un élément de 1^{er} rideau, soit pour apporter à la ligne, soit pour exploiter une situation particulière.

Nous n'allons évidemment pas reprendre ici cette étude.

Toutefois, nous devons ajouter une explication pour permettre la pleine utilisation, dans le mouvement même, de toutes ces notions qui, dans un premier temps, ont été mises à jour à partir du cas particulier du démarrage du mouvement général.

Dans le cas général du mouvement « en plein tourbillon », on ne se trouve pas, comme dans le cas particulier du démarrage de l'action, disposer réellement d'un rideau R1 tout constitué (ou du moins constitué dans sa partie essentielle). Il faut aller prendre position dans l'espace menacé, comme nous l'expliquons ci-dessus au (1) - **(Ré-serve axiale)** et donc :

— s'organiser spontanément en cours de route, — établir l'effet de ligne ce faisant,

— consommer alors l'effet de ligne grâce au double mécanisme de l'articulation en placement et de l'articulation en rythme.

REMARQUE :

1. L'anticipation est toujours possible pour ce replace-ment défensif adéquat continu : c'est là l'effet même du « référentiel commun » qui donne la logique d'évolution possible, et probable.

2. Il est bon de rappeler aussi les trois placements possibles du 1^{er} rideau : ouvert, fermé, à plat, avec les avantages et les inconvénients relativement aux actions offensives éventuelles, à la main ou au pied ; mais en soulignant en plus que, dans le « plein tourbillon » de jeu, le mouvement peut entraîner, pour l'équipe qui doit défendre, l'un de ces trois placements sans qu'elle puisse en choisir un autre, alors que les phases statiques (et les fixations aussi, mais pas toujours) permettent de choisir.

• ORGANISATION PROPRE DU 2^e RIDEAU (R2)

Cette organisation va répondre aux 3 exigences (équivalentes) de la relation de R2 à R1, à savoir :

- 1) — assurer le placage sur l'attaquant franchissant, balle en main, le 1^{er} rideau (R1).
- ☒ Ce premier aspect de la couverture défensive entraîne une certaine logique d'organisation en placement et en déplacement du premier homme du second rideau (R2).

- 2) — Réceptionner, de volée ou au rebond ou ramasser au sol un coup de pied court*** qui porte le jeu dans le dos de R1 (qui « saute » R1).

☒ Ce deuxième aspect de la couverture défensive entraîne

- un complément de détermination pour la logique d'organisation en placement et en déplacement du 1^{er} homme du R2,
- une certaine logique d'organisation collective des hommes du rideau R2

- 3) — Monter en 1^{er} rideau pour établir, ou rétablir, le 1 contre 1 effectif entre R1 défensif et R1 offensif : il s'agit ici du détail correspondant, à ce niveau particulier, aux effets du « Principe de circulation ».

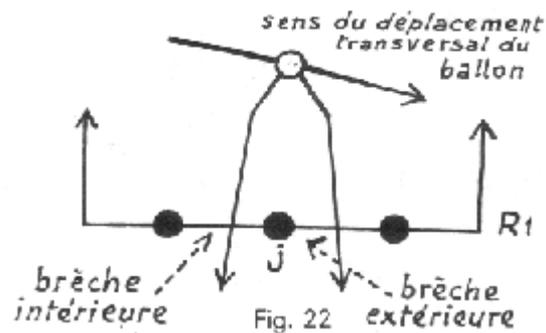
☒ Ce troisième aspect de la couverture défensive amène

- un complément de détermination pour la logique d'organisation de l'action du 1^{er} homme du R2,
- un complément de détermination pour la logique d'organisation collective du rideau R2.

Voyons le détail

l'attaquant franchit R1 balle en main (Figure

22).



(Le dessin est purement symbolique. Ne pas voir dans les flèches et les distances l'image des positions relatives, concrètes et réelles)

n ou bien il le franchit par la « brèche extérieure »**** d'un joueur donné***** du 1^{er} rideau (J sur la figure),

S ou bien il le franchit par la « brèche extérieure » de ce joueur donné J.

On retrouve, pour le premier homme de R2, le principe d'organisation en placement et déplacement, relative-

* On peut concevoir éventuellement de laisser pénétrer exprès, mais il faut que ce comportement tactiquement exceptionnel soit justifié, et qu'il atteigne effectivement son but.

** Ces détails ont été dégagés dans « LE RUGBY » au fil des pages 245 à 254, mais en considérant le cas particulier du départ sur phase statique et non, comme ici, en considérant le mouvement général en plein développement.

*** L'éventualité d'une perte du ballon par l'adversaire attaquant, ce ballon roulant au sol et venant ainsi — sans que l'arbitre ait à arrêter le jeu — derrière le R1 défensif, rejoint le cas de coup de pied court par lequel, tout de suite ou finalement, le ballon roule au sol dans le dos du R1 défenseur.

**** Les termes « brèche extérieure », « brèche intérieure » ont été définis dans « LE RUGBY ».

***** La logique d'organisation d'action du 1^{er} homme de R2 n'a pas besoin, pour la détermination, de prendre en considération la distinction entre le cas où l'homme qui perce bat, 1 contre 1, le joueur J et le cas où il est en surnombre et « servi dans le trou » dans l'une ou l'autre des brèches du joueur J. Seuls comptent la position de la balle dans le R1 offensif adverse, et le joueur J qui est, en conséquence, l'homme crucial momentané du R1 défensif.

ment à l'alternative constante (contre-pied ou débordement) de l'action homme contre homme vue ci-dessus, mais les conditions dans lesquelles il faut ici réaliser l'équilibre défensif 1 contre 1 sont différentes :

— il n'y a pas responsabilité fixée sur un adversaire particulier donné, même très momentanément ; une telle prise en charge d'un adversaire particulier donné ne survient qu'au moment précis où le R1 se trouve « battu », c'est-à-dire au moment où il y a commencement de « consommation » du R2.

— il y a responsabilité relativement à la position momentanée du ballon dans le R1 offensif adverse, laquelle détermine l'homme du R1 défensif qui doit normalement être « couvert ».

Comme cet homme lui-même se place « sur l'intérieur »* de son adversaire direct, ceci détermine — de par le mouvement d'ensemble — l'obligation pour le 1^{er} homme du 2^e rideau (R2) d'être plus à l'intérieur encore, c'est-à-dire « à l'intérieur » de l'homme du R1 qu'il couvre momentanément.

Ce faisant, il se pare personnellement contre sa propre prise à contre-pied.

Cette « distance à l'extérieur » doit être telle que le franchissement, par la brèche intérieure du joueur J, amène l'attaquant franchissant à « venir dans le placage »* de ce 1^{er} homme du R2 (Figure 23).

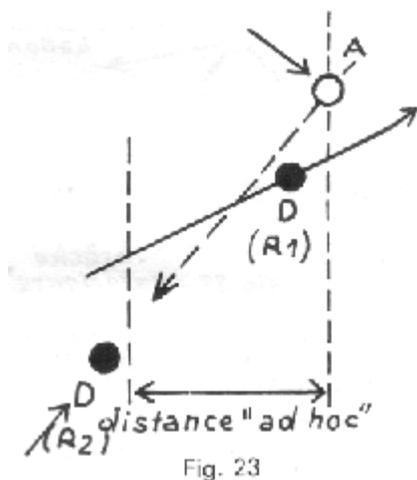


Fig. 23

Du même coup, s'il y a franchissement par la brèche extérieure de J, cet homme « tire le verrou » comme on dit, c'est-à-dire qu'il vient par un déplacement en travers, chercher cet adversaire qui perce. Ce déplacement transversal du 1^{er} homme du R2 s'articule très naturellement et très aisément avec la direction de base de son déplacement dans la matrice défensive.

De plus, par rapport à la ligne mouvante que constitue le R1 défensif, ce 1^{er} homme du R2 doit demeurer suffisamment en retrait pour ne pas être lui-même « franchi » en même temps que le R1 défensif lui-même, par le fait de la vitesse de pénétration de l'attaquant qui bat R1.

Dans le moment où cet attaquant surgit en pénétration, il atteint une certaine profondeur avant que le 1^{er} homme de R2 puisse approcher à distance d'intervention immédiate (Figure 24).

S'il est trop proche de R1 (position (1) sur la figure comparée à la position (o)), le même mouvement de l'adversaire qui bat R1 met cet homme en situation « à la poursuite », alors qu'autrement (position (o) ou position (2)) lorsque cet homme doit intervenir sur l'homme il est en situation « en barrage »**

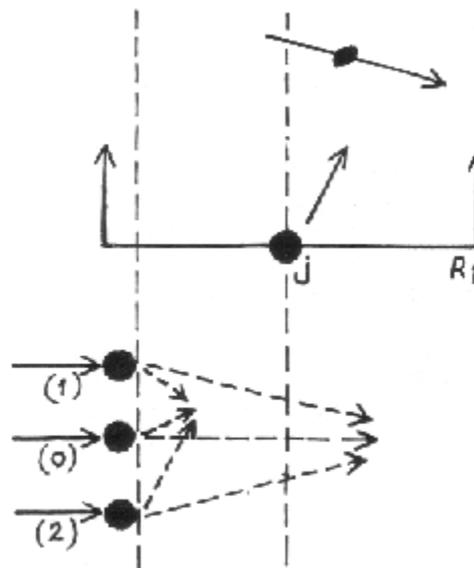


Fig. 24

Une seule différence entre les positions (o) et (2), **mais qui compte** : la position (o), en même temps qu'elle réduit au minimum le degré de pénétration de l'adversaire, derrière R1, dans l'espace défendu par le dispositif actuellement en place, réduit au minimum l'espace d'organisation (collective) possible à l'adversaire pour l'exploitation collective de la percée et réduit aussi au minimum le temps disponible pour réaliser cette exploitation (collective).

De plus évidemment, elle ne donne pas non plus à l'attaquant qui pénètre le temps d'enchaîner l'attaque du 1^{er} homme du R2 en ayant pu se donner, relativement à ce joueur, les meilleures conditions de rapport de jeu homme contre homme.

Tandis que symétriquement, les réactions de réorganisation de la défense sont d'autant plus facilitées tant par rapport à l'Espace*** que par rapport au Temps.

La balle franchit, libre, R1,

Quelle que soit la façon dont cette balle franchit (coup de pied de volée, rattrapable de volée, coup de pied de demi-volée rasant le sol, balle lâchée par l'adversaire venant rouler derrière R1,...), on retrouve les deux cas (Figure 25)

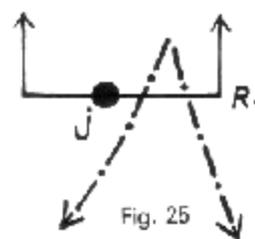


Fig. 25

* Cette règle de placement, qui est la règle de principe, n'exclut pas l'éventuelle manœuvre défensive d'une prise d'avance volontaire, engageant l'attaquant à « rentrer en contre-pied », **mais dans un piège**, soit que le 2^e rideau soit à l'affût de cet « empalement », soit qu'il y ait « défense croisée ».

** Cette notion est déjà abordée dans le rugby, mais il s'agit seulement du cas du 3^e ligne partant sur phase statique, donné en exemple du grand principe « poursuite » ou « barrage ». Ici ce principe de base est généralisé au cas du mouvement général en plein tourbillon.

*** N'oublions pas que les défenseurs franchis, obligés de se replier pour revenir dans le nouveau dispositif devenu nécessaire (retour direct dans les nouveaux courants ou retour dans la nouvelle couverture axiale) ont à jouer éventuellement — en même temps qu'ils reviennent ainsi — un rôle « en infiltration » dans le mouvement offensif adverse, complémentaire au rôle du « barrage ». Ce point, très important, sera repris plus loin.



— ou elle vient derrière R1 en contre-pied par rapport à l'homme du R1 défensif qui correspond au dernier porteur de balle adverse

— ou elle vient derrière R1 en débordement de cet homme et pratiquement on retrouve les mêmes principes d'organisation en placement et en déplacement que dans l'éventualité précédente :

— suffisamment en retrait du R1

— suffisamment à l'intérieur de l'homme du R1 qui momentanément s'oppose au porteur du ballon dans le R1 offensif adverse.

Mais il faut ajouter deux choses :

1) — dans l'éventualité d'un coup de pied offensif court, le ballon peut être « placé », obliquement, assez loin vers l'extérieur de ce 1er homme du R2, mais ceci n'amène pas à modifier, mais simplement confirme, la logique de placement : étant assez loin en profondeur relativement à R1, cet homme a toute chance de n'avoir qu'à « avancer » pour aller chercher une telle balle (il aura seulement à courir éventuellement plus vite), ou au plus mal de n'avoir à « reculer » que relativement peu pour aller la chercher. Et il est placé au mieux pour bien juger de la trajectoire du ballon (direction et vitesse de la balle sur la trajectoire).

2) — dans l'éventualité d'un coup de pied offensif court, le ballon peut être « placé », en contre-pied, nettement à l'intérieur de ce 1er homme du R2.

C'est relativement à cette éventualité particulière que le R2 doit disposer d'un deuxième homme, qui assure la couverture nécessaire, en se plaçant suffisamment à l'intérieur du 1er homme, et suffisamment en profondeur, relativement au R1*, et en maintenant ce placement relatif par une course transversale orientée et rythmée en conséquence.

Et il est très important de noter que cette même couverture sur la prise à contre-pied du 1er homme du R2 par un coup de pied court croisé va fournir un placement tout à fait adéquat au 2° homme pour également compenser une éventuelle faute de ce 1er homme de la défense complémentaire sur l'homme (Figure 26).

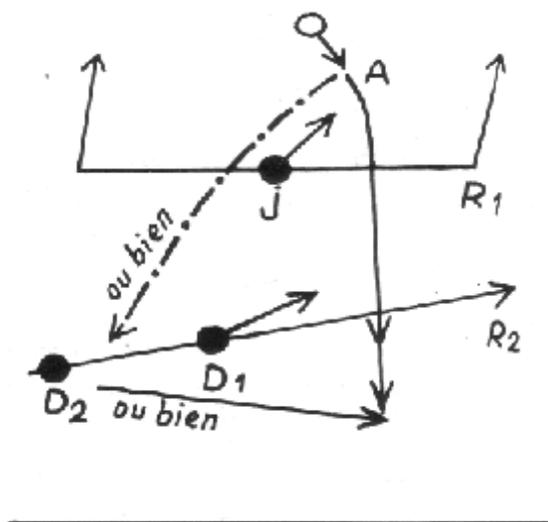


Fig. 26

Semblablement, dans cette même logique interne du 2° rideau, un 3° homme pourrait couvrir la défense du 2° homme, etc.

Ainsi se trouve explicitée une logique d'articulation pour le 2° rideau :

— un 1er homme, qui court transversalement de façon à assurer la couverture défensive immédiate, tant sur l'homme que sur la balle, de chacun des hommes du R1

défensif successivement, passant de la couverture de l'un d'eux à celle du suivant au moment précis où, dans le R1 offensif adverse, la balle est adressée à l'attaquant suivant.

— relativement à ce 1er homme, un 2° homme qui court transversalement, intérieurement à lui, et de façon à le couvrir, tant sur un éventuel contre-pied que sur un éventuel débordement, tant en défense sur l'homme qu'en défense sur la balle,

— et, au niveau du principe opératoire pris dans sa généralité, on peut dire « ainsi de suite ».

Pratiquement, à un instant donné du mouvement en plein déroulement, auquel correspond un espace menacé donné, il y a 2 hommes nécessaires (le 1er et le 2°), tout au plus 3**. Mais il faut compter avec la « consommation » de défenseurs en R1 et les nécessités de circulation qui en découlent.

Pour achever sur « l'articulation en placement » du R2, nous soulignerons un aspect important de la complémentarité qui joue constamment entre

référentiel théorique abstrait
et pratique qui lui correspond

et non seulement pour le R2, mais d'une façon absolument générale.

En effet, parvenus à ce point de l'étude de l'organisation propre de chacun des rideaux de la matrice défensive, nous pouvons constater que nous avons constamment été conduit à parler, face au « système des éventualités » que porte en elle une situation défensive momentanée donnée, d'un placement momentané à distance « optimale » (c'est-à-dire ni trop loin, ni trop près) tant relativement au placement individuel « en travers » qu'au placement individuel « en profondeur ».

Cette notion de distance **momentanée** absolument « équilibrée » par rapport à l'ensemble des éventualités de la situation **momentanée** à laquelle elle répond est absolument générale, tant pour toute prise de placement momentané dans la défense collective que pour toute prise de placement momentané dans l'attaque collective.

Mais cette réalité du jeu doit être à la fois **pensée** (et « mûrie en pensée ») et **vécue** (et « forgée au fil du vécu ») pour constituer une notion que le joueur investit vraiment à tout moment dans son action réelle en jeu. Et c'est là que nous voulions en venir : la notion théorique est claire et simple et peut-être mise en oeuvre concrètement d'emblée, tant dans un exercice que dans le jeu réel, par quiconque ; mais seulement jusqu'à un certain point d'adéquation à la réalité vivante. Ensuite, une fois la « distance adéquate » trouvée ainsi rapidement quant à son « ordre de grandeur », lequel est le même pour tous les joueurs, il faut encore atteindre à la précision exacte qu'elle doit prendre pour soi, à l'intérieur de ce « ordre de grandeur » général.

Mais c'est celui-ci d'abord saisi fondamentalement dans la représentation théorique référentielle et dans l'exercice avec opposant correspondant qui prépare le terrain sur lequel l'affinement personnel devient possible.

* La distance à laquelle le 2° homme se tient transversalement relativement au 1er homme, et la profondeur à laquelle il se tient relativement au R1, sont dictées exactement par la même logique établie pour le placement relatif du 1er homme : être suffisamment près pour être rapidement « à pied oeuvre » s'il faut intervenir, mais en même temps pas trop, pour n'être battu ni par l'homme ni par la balle en même temps que le R1 est battu.

** Si le jeu est encore près du point de lancement du mouvement, 2 hommes suffisent, il n'y a donc pas lieu d'en « gaspiller » un en plus (de même si le mouvement prend naissance près de l'axe du terrain, tant qu'il n'y a pas renversement). Il peut en falloir 3 dès que le jeu s'éloigne nettement du point de lancement du mouvement.



Utilisation éventuelle d'un homme de R2 pour rétablir l'équilibre défensif, dans son aspect numérique, dans le rideau R1.

Cette dernière éventualité suppose que cet homme puisse facilement infléchir sa course, qui est nettement « transversale », tant qu'il doit demeurer en R2, et qui doit devenir brusquement « droite » pour aller prendre place à l'endroit convenable dans le R1.

On sait que la « réserve » observée relativement à la « profondeur » permet précisément cela, tandis que la « réserve à l'intérieur » permet d'aller aisément se placer dans R1 aussi bien à l'intérieur de l'homme du R1 que l'on était en train de soutenir momentanément qu'à son extérieur.

Quant à l'homme qui, dans R2, couvre ce joueur que l'évolution de la situation appelle à passer de R2 dans R1, son placement et l'orientation de sa course lui permettent d'opérer le « glissement » dans R2 le plus aisément. Pareillement pour l'homme qui le couvre lui, et « ainsi de suite ».

La réalité montre enfin que le bon placement relatif à l'éventualité du coup de pied court convient aussi pour aller chercher l'homme porteur du ballon.

En définitive donc, l'ensemble des 3 exigences distinctes trouve sa solution dans un élément d'organisation unique, à savoir la conservation, dans le tourbillon d'ensemble que connaît la distribution des joueurs en train de défendre, d'un placement relatif adéquat défini de façon très simple.

On est là devant un de ces types de mise au point de l'équipement d'action du joueur dont nous parlons dans LE RUGBY : la « base technique de l'alternative ».

Et nous avons noté que la subtilité d'organisation collective du R2 montre, à sa base, comme le R1, le même « rouage » correspondant au niveau homme contre homme : la perception « souple » de la bonne distance relativement à l'alternative

« Débordement Contre-pied »

autrement dit le même détour par le plan homme contre homme pour aller de la matrice à l'organisation propre du rideau à une valeur centrale pour R1 comme pour R2.

Notons enfin que si un joueur participant à R2 doit, à un moment donné, aller dans R3, l'orientation de sa course rend également la chose très aisée.

• ORGANISATION PROPRE DU 3^e RIDEAU (R3)

On peut reprendre point par point la représentation de la complexification utilisée pour le 2^e rideau, ainsi que la remarque sur la façon dont place et rôle du rideau dans la matrice et organisation propre du rideau lui-même « s'articulent » par l'intermédiaire de la logique interne fondamentale de l'action homme contre homme relative-ment aux réalités très fondamentales de l'opposition :

alternative Débordement <—> Prise à contre-pied et pouvoir « avancer » dans le mouvement général.

Nous ne nous répéterons donc pas.

Il y a seulement à ajouter un détail important : le 3^e rideau, qui possède donc un premier homme qui règle son placement et son déplacement relativement à la place instantanée du ballon dans le R1 offensif adverse et d'autres hommes courant intérieurement au 1^{er} échelonnés en couverture « en escalier », a pour premier rôle d'assurer la défense de l'espace menacé sur les coups de pied longs.

Tout coup de pied long, de quelque point qu'il parte (relativement à la largeur du terrain), peut porter instantanément la menace pratiquement en un point quelconque de la totalité de cette largeur, ou au moins d'une très grande partie de cette largeur.

Le 3^e rideau demande donc pratiquement toujours 3 hommes disponibles, n'en retenant 2 que lorsqu'il est momentanément vraiment impossible d'avoir les 3 souhaitables.

Mais en même temps, vu justement les distances*, le 3^e homme est toujours en même temps dans la réserve axiale du dispositif actuel, et non pas tout de suite engagé dans le dispositif : il constitue un « point d'articulation » capital entre le dispositif (momentané) et sa réserve axiale (momentanée).

Notion centrale

Parvenus à ce point de l'étude de la complexification croissante de la matrice défensive, il faut noter alors une **notion importante** :

- pour une position donnée du ballon le long du R1 offensif,
- de la même façon que, pour la matrice défensive, le R1 défensif constitue

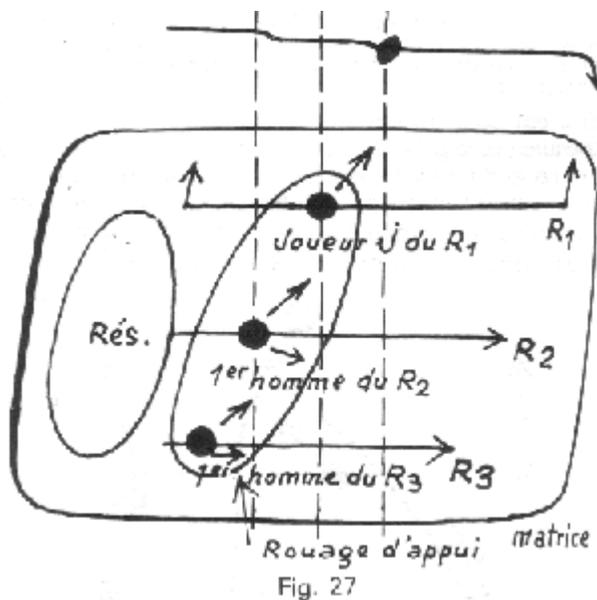
le point de départ

la base

de l'organisation de toute la matrice c'est-à-dire que, pour un espace (momentanément menacé) donné, c'est relativement à R1 que tout le reste de la matrice se place, R2, R3, et Rés,

- de la même façon,

intérieurement à cette matrice il y a un rouage d'appui de tout le système, celui représenté sur la figure



Ce rouage (J - 1^{er} homme du R2 - 1^{er} homme du R3) doit donc **exister coûte que coûte à tout instant**.

La réponse la plus sûre, la plus systématique à cette exigence est obtenue avec l'investigation plus subtile du principe de circulation entre les courants :

(1) - à tout instant

Un homme de R1 doit pouvoir, si nécessaire, au lieu d'aller dans la réserve axiale, se constituer lui-même 1^{er} homme du R2.

On sait (cf. figure 28) que le moment de principe pour décrocher du R1 défensif est le suivant :

* Ne jamais oublier que les « distances » doivent toujours être considérées en tant que système de distances des attaquants relativement aux défenseurs, et ceci relativement au déplacement actuel du ballon.



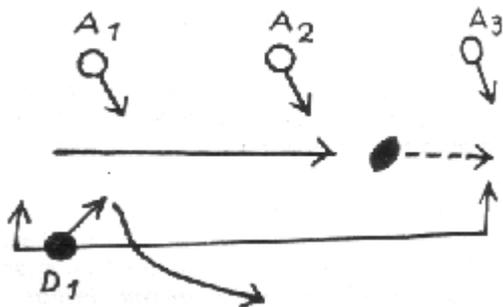


Fig. 28

- non pas tout de suite, quand l'adversaire direct vient de passer le ballon,
- mais seulement lorsque l'attaquant suivant se dessaisit du ballon. Ceci afin de ne laisser aucune latitude dE renversement à la main de l'attaquant A2 vers l'attaquant A1* libéré par le décrochage de D1.

Ainsi donc, l'alternative pour l'homme de R1 est :

1 - Je suis en R1
j'y reste tant que la balle n'a pas dépassé, dans le R offensif adverse, l'adversaire direct de mon partenaire extérieur immédiat.

2 - quand cet adversaire donne sa balle à son extérieur je décroche de R1 (je reste évidemment en R1 s'il redonne à son intérieur) et en décrochant

ou bien je peux entrer dans la réserve axiale 1
ou bien je dois entrer tout de suite en R2

- soit comme 1^{er} homme
 - soit comme 2^e homme
 - soit comme 3^e homme
- selon ce que se trouve pouvoir être le dispositif défensif en place à cet instant précis, relativement à ce que l'adversaire se trouve en train de réaliser face à ce dispositif.

(2) - à tout instant (cf. figure 29)

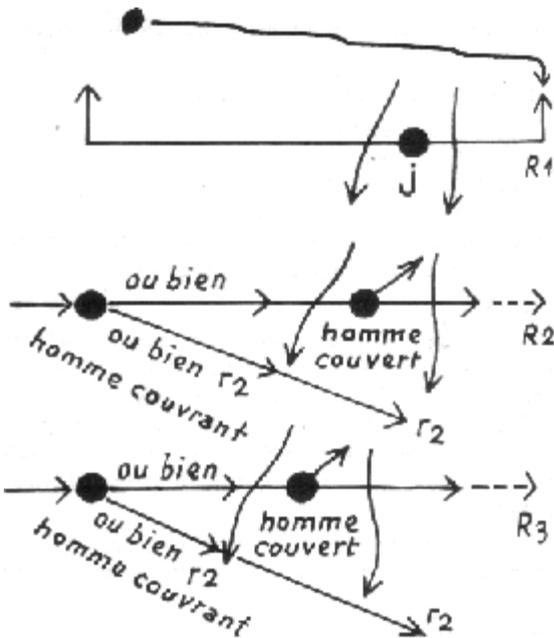


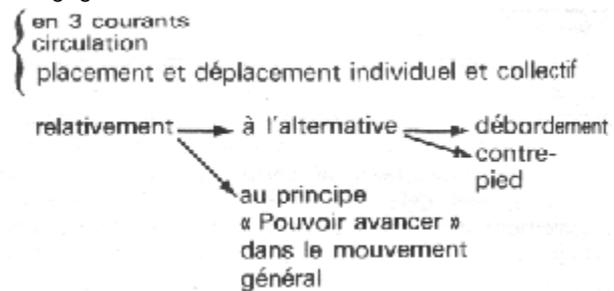
Fig. 29

Un homme de R2 doit pouvoir assurer, sur l'homme qui le précède dans R2, et en outre de la prise en charge qu'il a éventuellement à assurer de la « prise à contre-pied » de cet homme par un renversement du mouvement adverse (à la main ou par coup de pied), la réparation d'une quelconque faute de « défense sur l'homme » commise par cet homme.

C'est-à-dire qu'il doit pouvoir à tout instant se constituer en « R2 » momentané de l'homme de R2 qu'il est chargé de couvrir, préservant ainsi le R3.

Semblablement à tout instant, un homme de R3 doit pouvoir assurer, sur l'homme qui le précède dans R3, la réparation d'une quelconque faute de défense (sur la balle ou sur l'homme), se constituant ainsi en R2 de cet homme du R3, et donnant à toute la défense un temps supplémentaire pour la réorganisation en repli de la matrice défensive.

On voit ainsi à quel point est fondamentale et souple en définitive la « formule » finale de synthèse que nous avons pu dégager :



puisqu'elle permet, très aisément, et sans qu'il y ait jamais besoin d'autre principe organisatoire supplémentaire, que se distribuent et se redistribuent constamment un nombre quelconque de joueurs, et quels que soient ces joueurs, relativement à la position momentanée, quelle qu'elle soit, du ballon chez l'adversaire, et à l'espace momentanément menacé par lui.

Et cela depuis 3joueurs** seulement momentanément présents dans l'action (dans la constellation), jusqu'à 15 si nécessaire et possible.

Remarque importante. Rappelons ici ce que nous avons déjà fait observer plus haut (cf note de la page 40) : il faut encore examiner l'action des défenseurs en repli qui peuvent jouer « en infiltration » dans le dispositif offensif adverse. Nous reportons volontairement cette étude, qui concerne le 2^e temps du mouvement général, dans un sous-chapitre à part, après l'étude (symétrique à celle-ci) de toute la matrice offensive et de sa complexification, parce que ce point de « l'intelligence tactique en jeu » nous semble important au point de nécessiter une étude à part et qu'il faut réaliser en plein coeur du « lien d'opposition »

A <----> D

(3) LATENCE DU GROUPE DANS LE DÉPLOYÉ ET RECIPROQUEMENT DU DEPLOYÉ DANS LE GROUPE

Rappelons la logique de la matrice offensive dans son principe fondamental : l'alternative (avec effet de réciprocity dialectique) mouvement à la main groupé mouvement à la main déployé tend à imposer à la défense collective, dans son adaptation, de devoir passer du renforcement de sa dimension en profondeur au renforcement de sa dimension en largeur, ou vice versa, dans des conditions telles qu'elle en vient à se trouver en retard d'adaptation relativement au point de transformation atteint par le mouvement offensif à la main face auquel elle s'efforce de sauvegarder l'équilibre défensif.

* Ou à un attaquant venu de la profondeur pour se lancer « dans le trou ».
** Voir 2 durant un court instant si malheureusement on est démuné momentanément.



La possibilité d'obvier à ce risque n'est qu'en partie créée avec l'apparition, intérieurement à la matrice défensive dans sa forme primitive, des éléments organisatoires « assouplissants » que nous venons de voir.

A ces éléments, à ces « rouages », germés dans la logique même de la matrice primitive, vont s'ajouter maintenant, engendrés toujours par cette même logique intérieure profonde de la matrice primitive, deux autres rouages, deux autres éléments organisatoires « assouplissants » qui concrétisent une notion référentielle à dégager maintenant :

la latence réciproque
du groupé dans le déployé et du
déployé dans le groupé Voyons
cette notion :

Dans l'ensemble des 15 joueurs momentanément obligés de défendre, et tandis que chacun d'eux tous, participe avec toute son initiative individuelle référencée (comme défini ci-dessus), au mouvement et à l'adaptation dans le mouvement, un certain nombre d'entre ces 15 joueurs, avec cela et en plus de cela, vont être plus spécialement vigilants à percevoir, tandis que l'adversaire « développe » son offensive à la main, le moment du passage à un mouvement à la main groupé. Ceci afin de pouvoir venir aussitôt s'y opposer, les premiers d'entre les 15, et donc toujours à coup sûr quels que soient le moment et la promptitude de la transformation de mouvement opérée par l'adversaire, et quelles que soient par ailleurs les fluctuations du jeu venant en contexte de cet « événement ».

Symétriquement, dans l'ensemble des 15 joueurs momentanément obligés de défendre, et tandis que chacun d'eux tous, participe avec toute son initiative individuelle référencée (comme défini ci-dessus), au mouvement et à l'adaptation dans le mouvement, un certain nombre d'entre ces 15 joueurs, avec cela et en plus de cela, vont être plus spécialement vigilants à percevoir, tandis que l'adversaire « développe » son offensive à la main, le moment du passage à un mouvement à la main déployé. Ceci afin de pouvoir venir aussitôt s'y opposer, les premiers d'entre les 15 dans une « tête de pont » la plus instantanément possible en place et en action quels que soient le moment et la promptitude de la transformation du mouvement opérée par l'adversaire, et quelles que soient par ailleurs les fluctuations du jeu venant en contexte de cet « événement ».

Les hommes plus spécialement chargés de la première vigilance constituent — en outre de la réserve axiale et des rouages d'organisation des rideaux — un autre rouage encore de la matrice, jouant en parfaite coordination avec ceux-là. La réalité constitutive actuelle* du jeu fixe leur effectif rationnel à 5. Par commodité de langage nous appelons ce rouage « groupe des avants de choc ».

Les hommes plus spécialement chargés de l'autre vigilance constituent eux aussi encore un autre rouage, pendant du précédent à l'intérieur de la matrice primitive, et jouant en parfaite coordination avec tous les autres rouages. La réalité constitutive actuelle du jeu fixe leur effectif rationnel à 3. Par commodité de langage nous appelons ce rouage « triplète centrale » et nous noterons que la réalité concrète du jeu établit, pour le placement de cette triplète relativement à la dimension en largeur du mouvement, une liaison de base avec la portion axiale du terrain.

On aura reconnu :

- d'un côté, talonneur, piliers et secondes lignes
- de l'autre, ouvreur et centres

Est-ce à dire donc que brusquement nous en venions à

renier le principe même de la matrice, à savoir l'équivalence totale entre les 15 joueurs dans le mouvement ?

Absolument pas.

D'une part, nous rappelons ce que nous disions plus haut (remarque 1, page 29); c'est-à-dire précisément en commençant à présenter le principe d'organisation de la matrice.

D'autre part, nous insistons encore sur le fait que nous venons de parler d'une vigilance **centrale**, donc qui n'exclut absolument pas, mais au contraire sous-entend bien, la participation **dans le même temps** à la circulation générale.

Mais ainsi avons-nous fait apparaître que la distinction entre des postes doit et peut germer non pas dans des dispositifs arrêtés mais dans le mouvement lui-même, dans le principe organisatoire et combinatoire de ce mouvement général, avec comme première distinction

5 avants de choc

3 hommes de triplète centrale

7 hommes pouvant d'autant mieux fluctuer, entre ces deux groupes « d'équilibre » et grâce à eux, de l'opposition au mouvement à la main groupé à l'opposition au mouvement à la main déployé et vice-versa, tout en ne négligeant jamais la défense totale sur la balle.

Ainsi est parfaitement continue la filiation du mouvement, dans ce qu'il a de plus fluctuant, aux phases statiques, dans leur nécessaire organisation stricte.

L'expérience montre toujours d'avantage — nous semble-t-il — à quel point ce renversement conceptuel (et aussi pédagogique) de l'organisation intérieure à l'équipe est fécond pour réaliser concrètement — et avec n'importe quels sujets, même « non doués » — l'idéal du jeu de mouvement vrai **, alliant la plus grande souplesse d'adaptation au mouvement en plein tourbillon au parfait ordonnancement dans le jeu quand **momentanément** ce jeu « se fixe » : point de fixation (avec ou sans mêlée ouverte)*** ou remise en jeu (mêlée fermée, touche, coup de pied de remise en jeu ou penalty).

Remarquons maintenant que lorsque le mouvement est en plein « tourbillon » il peut toujours y avoir, en ce qui concerne les hommes qui ont été convenus pour l'un et l'autre de ces deux derniers « rouages » :

question de pure « conjoncture momentanée » et qui

- ou bien une partie dans le dispositif et l'autre partie dans la réserve,
- ou bien tout l'effectif dans le dispositif,
- ou bien tout l'effectif dans la réserve,

souligne encore la « souplesse » du système.

Notons, pour finir, trois choses :

1. — Ces deux rouages sont particuliers relativement aux autres rouages (rideaux, couverture axiale, ligne d'appui [J^{1er} R2/ ^{1er} R3] rapport homme contre homme en R1, etc) : ils sont constitués par des hommes qui ne changent pas, alors que tous les autres sont constitués par des joueurs qui peuvent n'être jamais les mêmes d'un instant à l'autre.

Mais par contre, alors que ces rouages-ci, doivent constamment exister dans le mouvement et à travers le

*La distribution des forces entre les « lignes » a effectivement été diverse au fil des époques et elle est toujours susceptible d'évoluer ultérieurement.

** C'est-à-dire pas « la dentelle » mais la combinaison profondément efficace du mouvement et de la force combative.

*** Bien noter que pour nous, mêlée ouverte, désigne ensemble les deux formes.

- du ruck (balle à terre)
- du maul (balle en main)

ce qui n'est d'ailleurs que l'exacte définition donnée par le code de jeu.



mouvement, les deux rouages considérés en dernier ne se constituent qu'« à la demande ». D'où le terme « latent » employé très intentionnellement.

On saisit là aussi que plus on va aller et plus l'expression « des avants jouant bien groupés » s'éloignera de l'idée d'un groupe compact de joueurs restant constamment près les uns des autres et se promenant ainsi dans le terrain, de crainte « de ne pas se retrouver », pour aller vers l'idée de joueurs de plus en plus capables de se regrouper avec une rapidité et une puissance de pénétration inouïes en **n'importe quel point du terrain et à n'importe quel moment du jeu** alors que **l'instant d'avant ils étaient dispersés**, et inversement.

Enfin, on a dans ce point (3), encore en plus, le germe d'une notion essentielle que nous aurons à réaborder plus loin : le « poste », non plus considéré comme une limitation précise à un rôle, ne comportant que certaines actions, et d'où il ne faut pas sortir, mais au contraire comme une base à la fois de départ et de reprise d'équilibre pour l'action : base d'où l'on part dans le mouvement général, pour revenir à ses abords dans les moments de difficultés ou dans ses limites strictes quand il faut passer momentanément dans un dispositif « arrêté » ; base d'où l'on repart à nouveau dans le mouvement général en y étant toujours aussi à l'aise quelles que soient l'intensité et la durée du « tourbillon », etc.

2. — Il s'agit ici d'une mise à jour complète, en la poussant jusqu'au bout, de la logique dont nous mettons à jour seulement certains aspects limités dans « LE RUGBY »*.

3. — Si l'on revoit bien le fil qui relie les points (1), (2) et (3) que nous venons de traiter, on voit apparaître à l'oeuvre le principe des engendremens ininterrompus entre les 3 plans de la réalité de l'action.

Matrice -> plan collectif total (1) - Réserve axiale
— plan collectif total - 4 (2) — ' plan homme contre homme, puis -> plan collectif de ligne — (3) . plan collectif de ligne (2 nouveaux rouages), puis -' plan collectif total (nouvel aspect).

(4) ORGANISATION A DOUBLE EFFET

Nous avons noté, dès le premier schéma — le plus simple — de la matrice, cette particularité du jeu de rugby — conséquence de sa nature de jeu « appuyé » sur la ligne de la balle, et non « adossé » à la ligne de but — que le mouvement de la défense est d'abord et avant tout un mouvement « en avançant », pour aller imposer le jeu — c'est-à-dire la bataille continuellement renaissante pour la possession du ballon — le plus loin possible dans le dispositif de l'adversaire en train d'attaquer.

D'où il s'ensuit que ce jeu, réputé complexe — et qui l'est effectivement, mais, comme nous l'avons montré, complexe et riche à partir d'un « germe » très simple — présente le cas le plus simple qui puisse exister de la liaison organique entre défense et attaque (en l'occurrence la « contre-attaque », à savoir l'enchaînement direct, pur et simple, du mouvement d'attaque sur le mouvement de défense, mouvement d'attaque qui ne fait que continuer, mais en possédant la balle cette fois, le mouvement « en avançant » de la défense.

Et ceci est si vrai que pratiquement c'est toujours par un élément qui peut se trouver en train « d'avancer » pour défendre dans le mouvement général que se réalise l'amorce, le lancement, d'une contre-attaque.

Les éléments en repli, c'est-à-dire en train de « reculer » pour défendre dans le mouvement général, n'interviennent qu'en se replaçant pour l'exploitation

collective qui enchaîne sur le renversement de situation opéré par le 1er contre-attaquant.

Dans ces conditions il est absolument indispensable, logiquement indispensable dans le fil même de la même logique qui court depuis l'origine, que cette base d'organisation nécessaire que constitue la matrice défensive réponde aussi, dans et par les rouages correspondant aux éventualités de situation défensive, aux fondements d'organisation pour l'éventualité de la situation de contre-attaque.

Ainsi s'achèvera le tableau des éléments de la complexification croissante en organisation de la matrice défensive, dont nous avons fortement souligné ci-dessus la liaison en réciprocity ininterrompue avec la complexification croissante en organisation et en puissance des actes physiques concrets qui mettent en oeuvre les décisions tactiques dans la réalité de l'opposition **physique des hommes**. Nous avons évidemment abordé sérieusement cette question dans « LE RUGBY », mais nous devons ici vérifier si les nécessités d'adaptabilité des actions pour les éventualités de contre-attaque (catégorie C dans le tableau des éventualités d'évolution de la situation), tant au plan collectif total qu'au plan collectif de ligne et au plan de l'action homme contre homme, trouvent entièrement leur réponse au plan organisationnel dans le système que nous a fait élaborer l'analyse des éventualités de catégorie A® et de catégorie B

Dans le cas où un élément fondamental d'organisation déterminé pour les éventualités de contre-attaque (catégorie C apparaîtrait laissé à l'extérieur du système complexifié auquel nous sommes parvenus présente-ment, il faudrait remodeler ce système intérieurement à lui-même** pour en parachever la forme.

Or on constate précisément que les éléments fondamentaux d'organisation mis à jour à partir de l'étude des éventualités A et B tant avec la « Réserve » qu'avec l'organisation propre des courants et la « latence » du groupe dans le déployé et du déployé dans le groupé, donnent **entièrement** t la solution organisationnelle pour cette éventualité C. C'est-à-dire que ces éléments fondamentaux constituent bien une « **unité-totalité** » **organisatoire à double effet**, mise constamment en oeuvre par la simultanéité et la succession des initiatives individuelles « référencées », donc significatives à tout instant pour tous.

En effet :

- 1) — le dispositif, comme la réserve,
- le premier par ses rideaux
- la seconde par ses plans

permettent toujours l'intervention « en avançant » d'un élément sur le ballon.

Ce placement collectif total en « retranchements » successifs assure en effet.

(.) en cas de contre-attaque de 1^{er} type, que l'on ait ou — ballon libéré, récupérable ou récupéré plus ou moins loin dans le dispositif adverse (dispositif offensif) ou — ballon libéré, récupérable ou récupéré au niveau même du 1^{er} rideau défensif (c'est-à-dire sur le front offensif adverse même)

en règle générale il est tout à fait possible d'intervenir « en avançant ».

- soit à des hommes de R1
 - soit à des hommes de R2
 - soit à des hommes de R1 et des hommes de R2
- (.) en cas de contre-attaque de 2^e type

* Cf LE RUGBY page 280 - 3 - **considérations complémentaires** (joueurs pouvant se détacher de la ligne puis s'y réincorporer).

« Intérieurement à lui-même, car en effet la liaison organique D[—] CAB y est incluse dès le départ avec cette notion de continuité du mouvement « en avançant ».



avec ballon libéré jouable, récupérable ou récupéré plus ou moins loin dans le dispositif de l'équipe en défense en règle générale, il est tout à fait possible d'intervenir « en avançant »
 soit à des hommes de R2
 soit à des hommes de R3
 et semblablement, pour chacun de ces deux types de contre-attaque, pour les hommes des plans correspondants de la « Réserve ».

Remarque. En cas de « lobe » total de toute l'équipe, il

ne reste qu'une solution au « 1er contre-attaquant » : ou contre-attaque pour aller au « tenu tactique » en reprenant le plus possible de terrain, ou coup de pied en touche (dans les 22 m, direct — hors des 22 m, indirect, dans l'angle mort) ou coup de pied de contre-attaque, haut et long et parallèle aux lignes de touche.

2) a) **Contre-attaque de 1er type** : le ballon libéré peut partir selon l'une des 4 directions indiquées sur la figure 30. Alors :

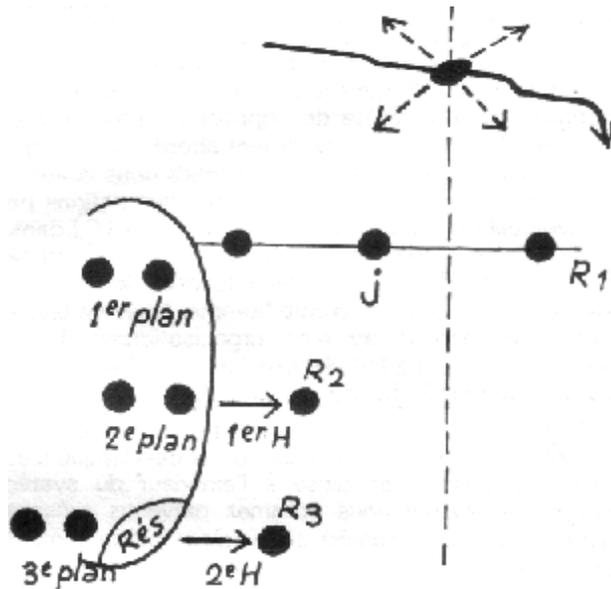


Fig. 30

A U N I V E A U D U R 1
 A U N I V E A U D U R 2

Etant donné que le joueur J est épaulé et à l'extérieur et à l'intérieur (décrochage différé en R1, comme expliqué ci-dessus page 42).
 Etant donné le 1er plan de la « Réserve ».
 Etant donné la direction de course (directe) des éléments de R1
 Etant donné la réserve en profondeur des hommes du R2 par rapport à la place momentanée tenue par R1 qui permet une réorientation aisée de la course transversale.

au total
 placement et déplacement des hommes de R1, de R2 et des deux premiers plans de la « Réserve » dans le mouvement répondent directement, pour un 1er contre-attaquant, à l'enchaînement D — CA

b) — **Contre-attaque de 2e type** : le ballon libéré peut aller plus ou moins profondément en « débordement » ou en « contre-pied » du développement à la main préalable (figure 31).
 alors :

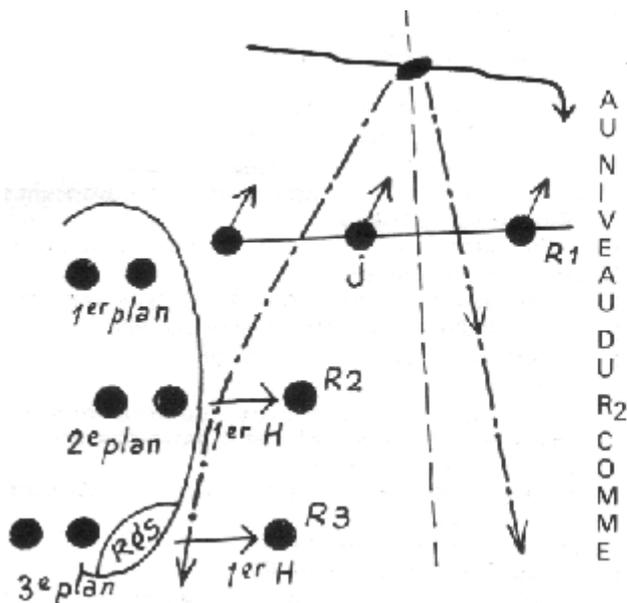


Fig. 31

A U N I V E A U D U R 2
 A U N I V E A U D U R 3
 C O M M E

Etant donné la réserve en profondeur des hommes du R2 par rapport au R1 et du R3 par rapport au R2, qui permet une réorientation aisée de la course transversale

au total
 Placement et déplacement des hommes de R2, de R3 et des 2e et 3e plans de la « Réserve » dans le mouvement

général, répondent directement, pour un 1er conte-attaquant, à l'enchaînement D ca.



c) COMPLEXIFICATION CROISSANTE DE LA « MATRICE OFFENSIVE »

Pour entamer ce développement nous rappellerons tout d'abord ce que nous disions page 25 :

« La « Matrice offensive », à l'inverse de la « matrice défensive », qui est **d'abord organisation** face aux éventualités offensives, est **d'abord choix d'une manière de pénétration** dans le système défensif en fonction de sa configuration momentanée »...

Et nous rapprocherons aussitôt cette portion de notre propre texte d'une autre de ses portions, située page 28.

« Au cours du développement du mouvement offensif (transmission du ballon de la main à la main ou poursuite du ballon), il y a, (...), « consommation » des attaquants et « réalimentation » nécessaire continuelle du mouvement.

Ainsi chaque joueur à son tour se trouve momentanément « consommé » par le mouvement offensif, mais

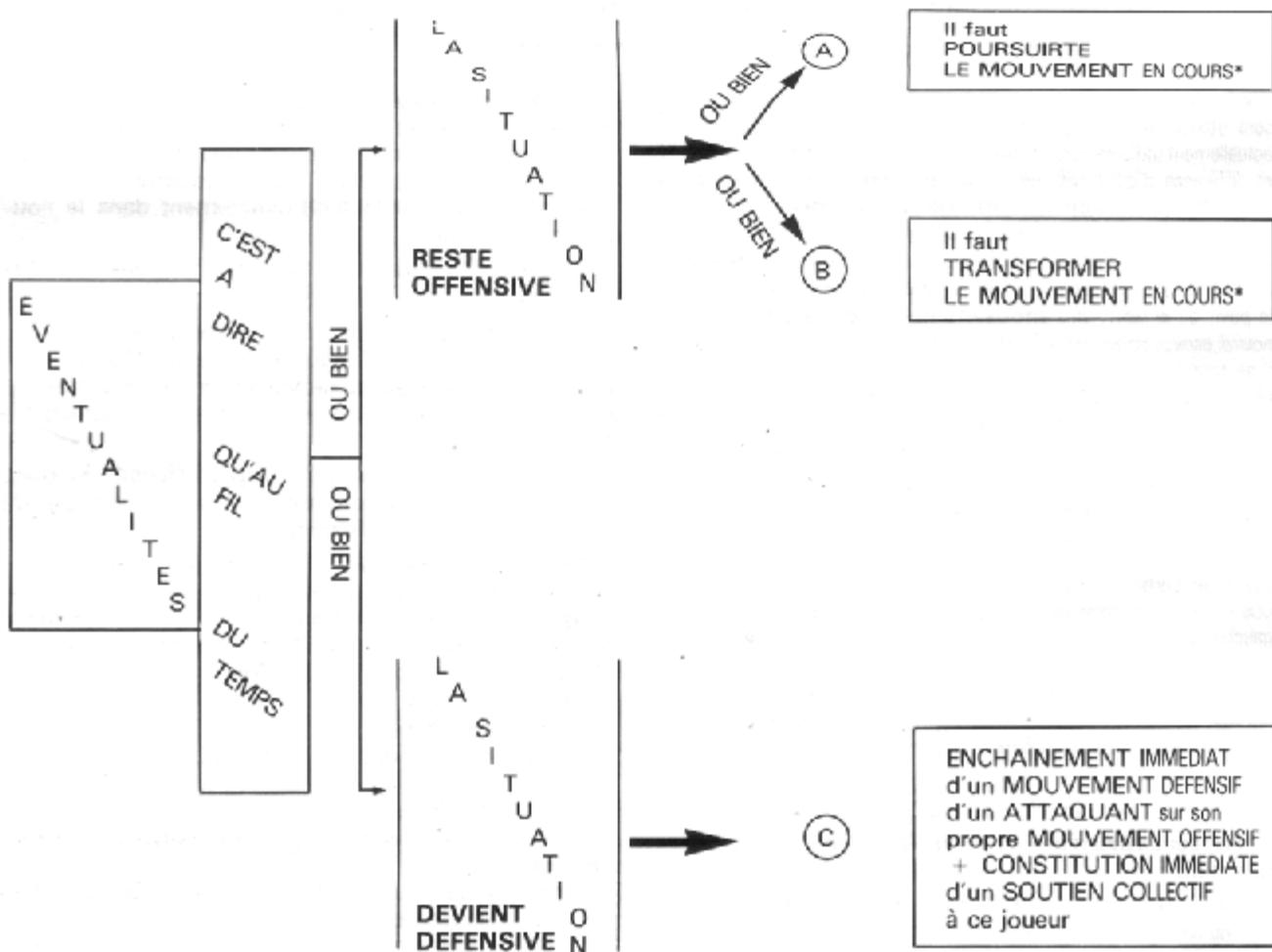
doit revenir le plus vite possible en réserve, pour se réincorporer à nouveau au mouvement qui se poursuit (sous différentes formes ou sous la même forme), être « consommé » de nouveau, etc. » ...

Or on peut énoncer, pour l'offensive, une règle de départ pour la distribution momentanée, dans le mouvement général, des éléments de l'équipe en train d'attaquer, en disant que des 15 acteurs que compte l'équipe une partie seulement est nécessaire pour le mouvement en cours. Exactement comme il n'est besoin, à un moment donné, pour le dispositif défensif, que d'une partie des éléments de l'équipe en train de défendre.

Et on peut établir aussitôt, pour l'attaque, semblablement à ce que l'on a fait pour la défense, le tableau des éventualités d'évolution de la situation.

(1)—COUVERTURE AXIALE. Dressons

le tableau des éventualités :



Nous avons attaché au mouvement qu'effectue le ballon à un moment donné la notion d'« espace momentanément menacé ».

Le fondement même de l'offensive étant le passage d'une des 3 grandes formes de mouvement collectif à une autre de ces 3 grandes formes, lorsque la forme utilisée d'abord a amené le dispositif défensif mis en place par l'adversaire sur l'espace menacé à contrer efficacement ce premier mouvement,... alors au passage d'une forme de mouvement à une autre correspond de façon nécessaire le passage d'un « espace menacé » à un

autre « espace menacé ». Et pratiquement ce second espace menacé opère sur le premier

« Poursuivre », « transformer » le mouvement en cours. Ce mouvement collectif en cours peut être à la main ou au pied (dribbling ou poursuite d'un coup de pied offensif).

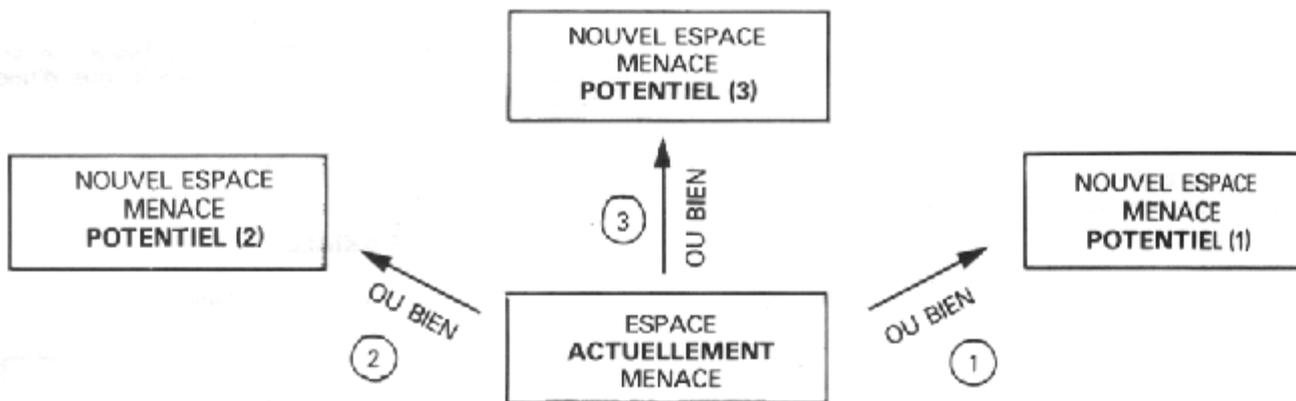
Nous verrons dans les développements à venir que tactiquement parlant :

Dribbling collectif = mouvement groupé à la main
Dribbling individuel = échappée.



- soit un glissement transversal sans bond en profondeur
- * — soit un bond en profondeur sans glissement transversal
- soit un glissement transversal + un bond en profondeur

Et dans le moment où un mouvement offensif se développe, le nouvel espace menacé à venir en enchaînement sur l'espace actuellement menacé peut donc aussi bien se situer à droite de cet espace que se situer à **gauche**, que se situer **Devant**.
D'où le schéma général suivant (symbolique)



- Quelle que soit la nouvelle forme de mouvement qui sera utilisée, relativement à la forme de mouvement actuellement utilisée d'une part (différence de distribution et différence d'effectif nécessaires entre les éléments: ayant dû entrer dans le premier mouvement et les éléments devant entrer dans le second),

- Quelle que puisse être la distance entre le point du premier espace menacé où finit le premier mouvement et le point où le nouveau mouvement établit le début du nouvel espace menacé d'autre part, il se trouve que la rapidité d'évolution de la situation oblige à disposer à chaque instant d'une réserve, à partir de laquelle des éléments puissent toujours, et **avec k minimum de chemin à faire dans tous les cas**,

Z soit se porter dans l'espace actuellement menacé pour y alimenter le mouvement d'attaque en cours

ÉVENTUALITÉ A

soit se porter dans le nouvel espace menacé, que celui-ci se situe vers la droite ou qu'il se situe vers la gauche ou qu'il se situe devant ;

- ou bien pour entamer et lancer le nouveau mouvement à prononcer sur ce nouvel espace. — ou bien pour venir alimenter aussitôt ce nouveau mouvement venant d'être entamé et lancé sur ce nouvel espace.

ÉVENTUALITÉ B

Le principe du placement « en équilibre » relativement à l'alternative.

ou devoir aller à droite } de l'espace actuellement
ou devoir aller à gauche } menacé.

conduit à adopter, pour cette « Réserve », un placement à la fois suffisamment « au contact » du mouvement actuellement en cours et suffisamment « aux abords » de la partie axiale du terrain.

D'ici, ici comme en défense, relativement aux éventualités A et B, une « COUVERTURE AXIALE » du mouvement en cours, qui sera donc en règle générale « intérieure » à ce mouvement en cours, réalisée par une réserve de joueurs se maintenant momentanément, tout en « gardant le contact »** avec le mouvement en cours, dans ou aux abords de la partie axiale du terrain.

Et de façon tout à fait comparable à ce qui se passe, du côté de la défense, entre le dispositif et sa réserve, il y a ici circulation continuellement possible et à tout instant

éventuellement nécessaire, pour n'importe lequel des 15 acteurs de l'équipe momentanément en attaque, de la réserve au mouvement (actuel ou nouveau) du mouvement (actuel) dans la réserve du mouvement (actuel) directement dans le nouveau mouvement.

Ce que nous représentons par le jeu des « flèches symboliques » sur le schéma de la page 49.

Et chaque joueur, en ce qui le concerne, décide, à chaque instant, par « initiative individuelle référencée » à la logique des décisions tactiques, le rôle momentané dont il lui revient de prendre de lui-même la responsabilité dans le moment présent.

Une réserve axiale assurant appui offensif est donc immédiatement justifiée relativement au principe de transformation des mouvements.

Mais il nous faut encore, comme nous avons dû le faire pour la réserve axiale du dispositif défensif, voir si cet élément de complexification interne de la matrice offensive que constitue la « Réserve » assurant « appui offensif axial » se confirme à la fois comme **nécessaire** et comme **possible** par rapport à la dernière éventualité.

ÉVENTUALITÉ C

Or, pour cette éventualité c nous savons qu'il faut distinguer 2 cas :

- ou bien on se trouve brusquement dans une situation de contre-attaque adverse de type (1),
- ou bien on se trouve brusquement dans une situation de contre-attaque adverse de type (2).

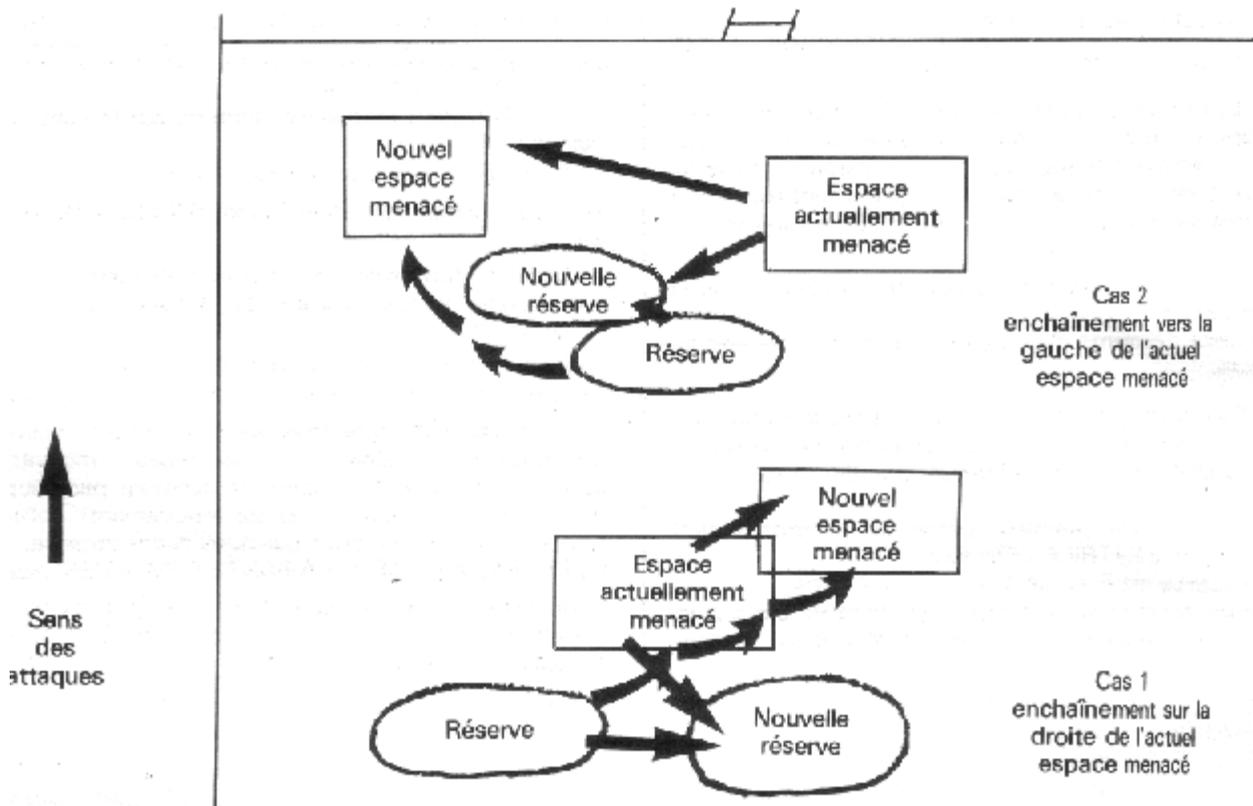
La situation de type (1) va immédiatement confirmer le rouage de la « Réserve axiale ».

En effet, le renversement de situation, dans ce cas, s'accompagne inévitablement d'une prise à rebours nette

* Il s'agit de noter ici toutes les éventualités possibles et non de les classer relativement à la valeur du changement d'espace relativement au principe « Toujours GAGNER DU TERRAIN ».

** « Garder le contact » selon le cas et le moment peut se traduire dans une distance différente, mais la distance de contact reste cependant dictée par le principe « avancer », faire toujours plus « avancer » le mouvement actuel ou le mouvement par rapport à l'ancien, ce que nous appelons « jouer en PÉNÉTRATION ».





des éléments offensifs engagés dans le 1^{er} front du mouvement d'attaque. Si bien que, même avec l'appui en profondeur que le mouvement collectif lui-même doit posséder* à la fois pour son alimentation immédiate et la première parade à une contre-attaque de type (1) éventuelle, sans une réserve axiale, la constitution, dans l'espace à défendre (qui se situe automatiquement en retrait de l'endroit où se situait l'instant d'avant le front offensif), d'un dispositif défensif adéquat, est irréalisable : l'éventualité de contre-attaque de type (1) nécessite donc absolument la « Réserve axiale ». Laquelle, tout en se situant à distance de couverture du mouvement en cours, **garde suffisamment de « réserve » en profondeur**, c'est-à-dire de distance, pour répondre aux deux éventualités :

- celle de pouvoir se trouver à « hauteur de balle » pour monter dans l'attaque actuelle en jouant « en pénétration »,
- celle de se trouver pouvoir avancer ou tout au plus très peu reculer pour constituer le dispositif défensif brusquement nécessaire.

Cette double nécessité entraîne, pour la couverture axiale de l'attaque, une réserve avec plusieurs niveaux, exactement comme la réserve axiale de la défense : niveau avancé, niveau profond, niveau moyen complémentaire des 2 niveaux extrêmes. Qu'en est-il maintenant du cas de contre-attaque de type (2) ?

Dans ce cas, au moment où l'adversaire va récupérer la balle, il peut se faire que les attaquants soient non seulement nombreux à avancer dans le mouvement général, mais même tous en train d'avancer en étant en jeu.

Et il faut « du monde » pour répondre au double principe**

Principe d'organisation collective pour parer à une contre-attaque de type (2).

Mais justement, même dans ce cas, il n'est pas nécessaire*** que les 15 joueurs s'engagent simultanément au niveau du ballon.

Il faudra là encore garder une réserve :

- et par rapport à un manquement possible au niveau du point où l'adversaire récupère la balle (faute des joueurs concernés dans la « fermeture des angles »),
- et pour que le dispositif en place (si tout va bien) ait tout de suite lui aussi sa réserve axiale.

Qu'il y ait donc des éléments relativement en retard par rapport aux autres dans la « montée » générale pour imposer à l'adversaire récupérant la balle le combat au niveau du point de récupération, cela ne constitue en rien un handicap, au contraire, dès l'instant que ces retards ne sont que la réalisation des distances adéquates à la « réserve en profondeur » à observer pour ne pas être éventuellement tous pris à rebours en même temps, et aussi pour ne pas être battus les uns après les autres (on retrouve la notion de la **distance optimale** d'appui offensif, ou de couverture défensive, sur la profondeur).

Ainsi donc la matrice offensive elle aussi produit, dans sa propre logique interne, relativement à toutes les éventualités que peut faire surgir la fluctuance continue du jeu; l'apparition d'un rouage complémentaire, la nécessité d'une « couverture axiale » en conséquence et du principe de transformation du mouvement et de la liaison organique Attaque Repli Défensif, « couverture axiale » se traduisant concrètement dans l'existence d'une réserve de joueurs (Res) à l'intérieur du mouvement en cours de développement.

* Ce point sera vu dans son détail dans l'étude du mécanisme propre des mouvements offensifs pris en eux-mêmes, à venir plus loin en (2).

** Ces principes d'organisation de la poursuite du ballon botté ont été présentés avec l'analyse faite dans « LE RUGBY ».

*** Et on peut ajouter: il n'est pas souhaitable, puisque la situation peut évoluer brusquement quand le ballon revient en jeu.

{ 1 — fermeture des angles,
2 — rétablissement de la continuité du front sur la largeur du terrain.



TEL EST LE PREMIER DEGRE,
CAPITAL, DE LA COMPLEXIFICATION CROISSANTE
 DE LA « MATRICE OFFENSIVE »

Et, comme pour la défense, on va de là vers un second degré de complexification croissante de ce schéma opératoire qu'est la matrice, en considérant l'ensemble que constituent tous les échanges éventuels entre couverture axiale (Res) et mouvement se poursuivant lui-même ou se transformant :

- passage d'éléments de la couverture axiale dans le mouvement,
- venue d'éléments du mouvement dans la couverture axiale.

Cet ensemble justifiant une réserve à plusieurs niveaux et les échanges **se faisant évidemment selon le principe de l'initiative individuelle « référencée »**

Ramassons cette première partie du développement **interne** de la MATRICE Offensive :
 à l'ensemble des éventualités plus **explicités** on fait correspondre maintenant, en complément à la loi de base (choix d'un moyen collectif d'attaque, passage

au moment judicieux de l'une à l'autre des formes d'action collective de la Triple Variante fondamentale) une loi plus **explicitée** cette fois de distribution des joueurs dans le mouvement.

Ce que l'on peut symboliser comme sur le schéma ci-dessous.

— **Considérations complémentaires.**

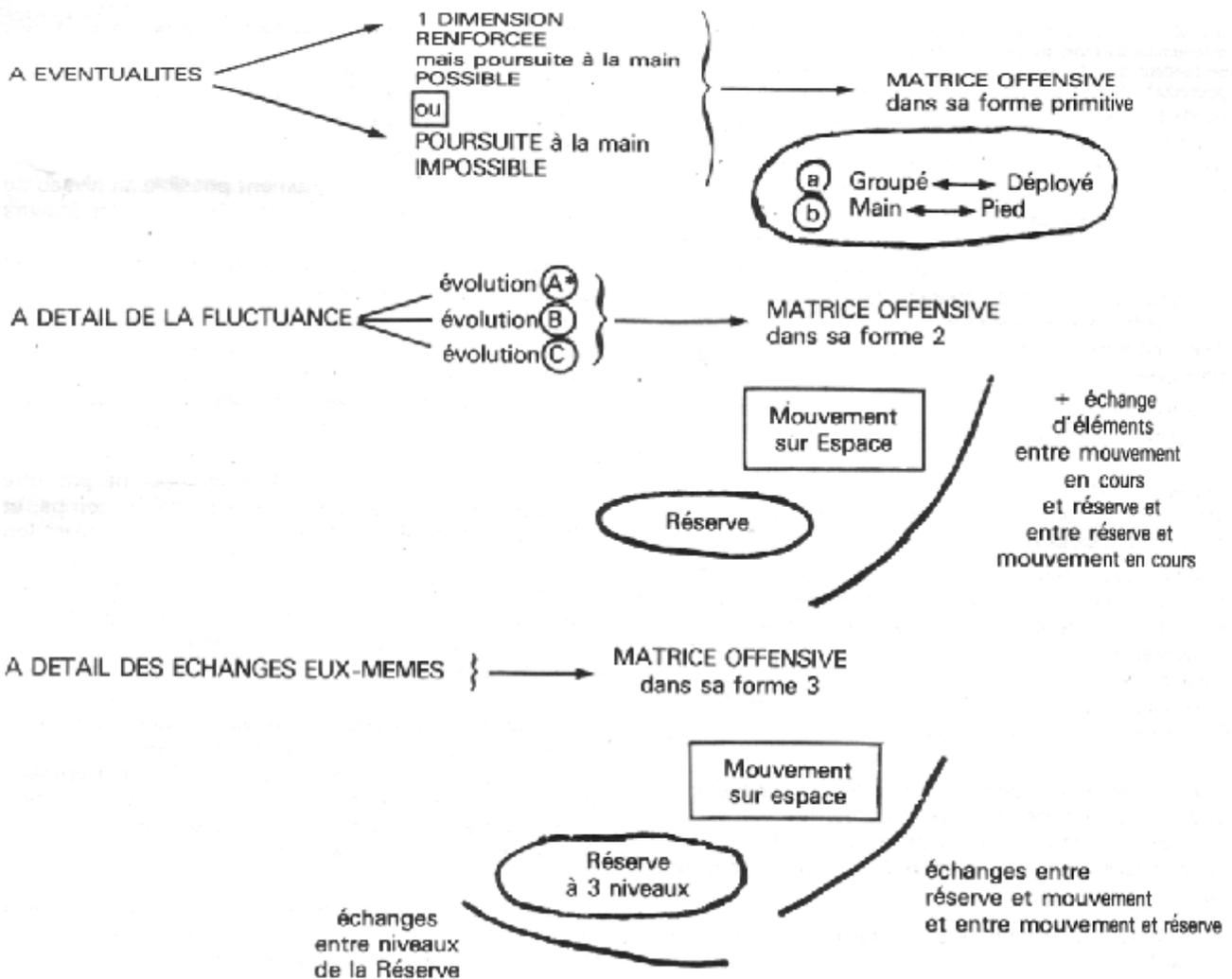
1) — concernant le « Plan Collectif Total » de l'action de jeu

Dans le mouvement général (mouvement « en plein tourbillon »), à tout instant la question se pose à l'attaquant :

- faut-il poursuivre le mouvement collectif en cours ?
- faut-il transformer le mouvement collectif en cours ?

et nous savons** que tous les mouvements collectifs d'attaque se ramènent à trois types : mouvement groupé, mouvement déployé, mouvement par coup de pied, ces trois grands types de mouvements collectifs formant une unité tactique que nous avons appelée, dans LE RUGBY, la « TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE ».

Un palier de complexification doit être maintenant franchi pour cette notion de la « TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE ».



* Évolution A, Évolution B, Évolution C : il s'agit des différents cas d'évolution possible de la situation offensive dont le tableau a été dressé ci-dessus page 47.

**Analyse de la Triple Variante Fondamentale faite dans « LE RUGBY », et, ci-dessus, définition de la « matrice offensive ».



TEL EST LE PREMIER DEGRE,
CAPITAL, DE LA COMPLEXIFICATION CROISSANTE
 DE LA « MATRICE OFFENSIVE »

Et, comme pour la défense, on va de là vers un second degré de complexification croissante de ce schéma opératoire qu'est la matrice, en considérant l'ensemble que constituent tous les échanges éventuels entre couverture axiale (Res) et mouvement se poursuivant lui-même ou se transformant :

- passage d'éléments de la couverture axiale dans le mouvement,
- venue d'éléments du mouvement dans la couverture axiale.

Cet ensemble justifiant une réserve à plusieurs niveaux et les échanges **se faisant évidemment selon le principe de l'initiative individuelle « référencée »**

Ramassons cette première partie du développement **interne** de la MATRICE Offensive :
 à l'ensemble des éventualités plus **explicités** on fait correspondre maintenant, en complément à la loi de base (choix d'un moyen collectif d'attaque, passage

au moment judicieux de l'une à l'autre des formes d'action collective de la Triple Variante fondamentale) une loi plus **explicitée** cette fois de distribution des joueurs dans le mouvement.

Ce que l'on peut symboliser comme sur le schéma ci-dessous.

— **Considérations complémentaires.**

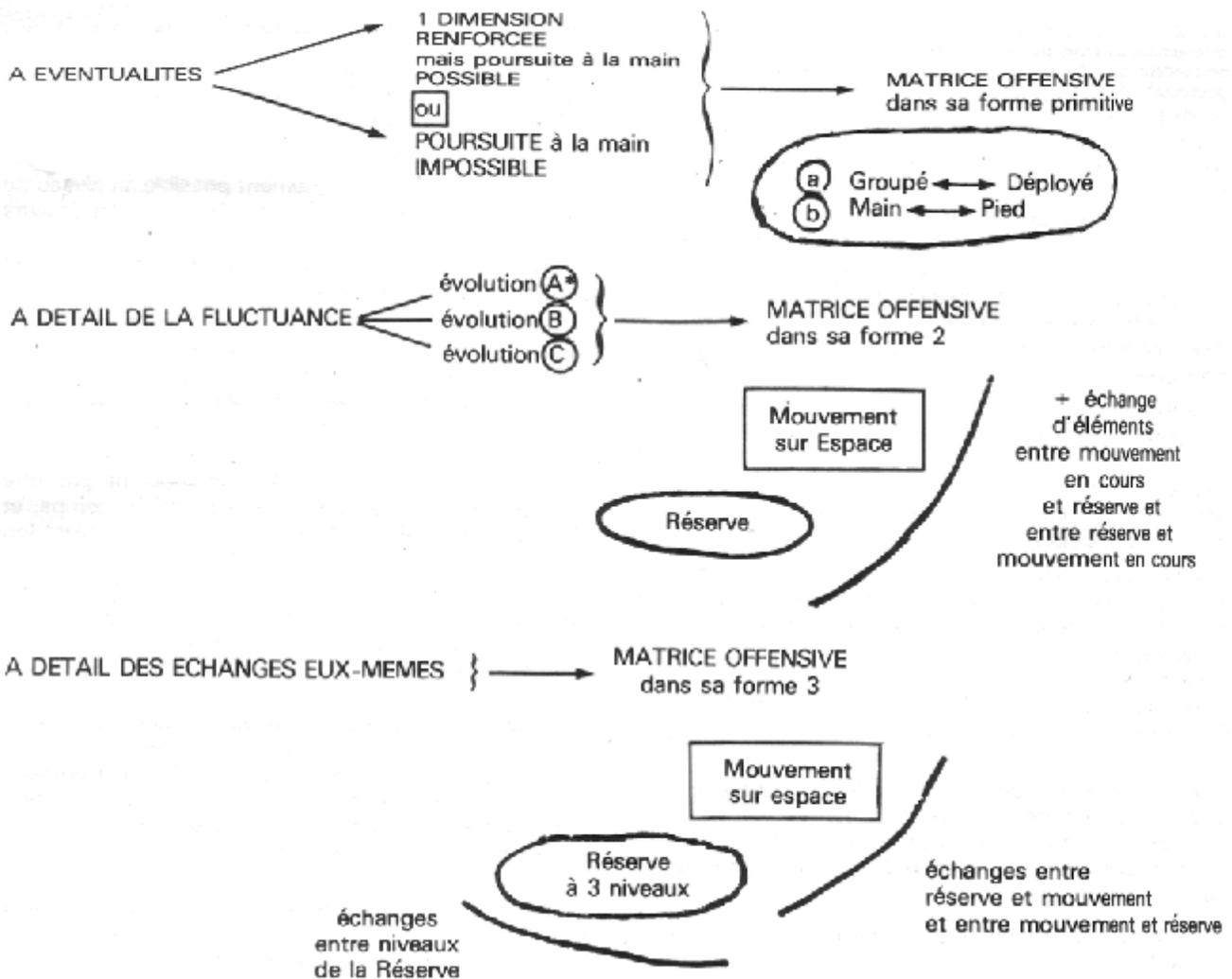
1) — concernant le « Plan Collectif Total » de l'action de jeu

Dans le mouvement général (mouvement « en plein tourbillon »), à tout instant la question se pose à l'attaquant :

- faut-il poursuivre le mouvement collectif en cours ?
- faut-il transformer le mouvement collectif en cours ?

et nous savons** que tous les mouvements collectifs d'attaque se ramènent à trois types : mouvement groupé, mouvement déployé, mouvement par coup de pied, ces trois grands types de mouvements collectifs formant une unité tactique que nous avons appelée, dans LE RUGBY, la « TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE ».

Un palier de complexification doit être maintenant franchi pour cette notion de la « TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE ».



* Évolution A, Évolution B, Évolution C : il s'agit des différents cas d'évolution possible de la situation offensive dont le tableau a été dressé ci-dessus page 47.

**Analyse de la Triple Variante Fondamentale faite dans « LE RUGBY », et, ci-dessus, définition de la « matrice offensive ».



Si nous reprenons

— d'une part le principe le plus général de la dynamique du mouvement collectif d'attaque (conquête pied à pied d'espaces de jeu successifs vers le but adverse à la fois par l'efficacité de chaque mouvement partiel et par les enchaînements faisant transformation du mouvement collectif sur le clavier de la triple variante fondamentale), principe présenté page 48

— d'autre part le principe général définissant « l'équilibre défensif » en plein tourbillon, présenté page 33.

et que nous les plaçons face à face, immédiatement apparaît une montée en subtilité, un affinement décisif de la « matrice offensive », et simplement par la combinaison, dans la décision prise « par initiative individuelle référencée », de **deux** éléments de choix :

— le choix de la forme de mouvement (selon le principe fondamental de la matrice)

— un choix complémentaire d'orientation du nouveau mouvement collectif d'attaque par rapport à l'orientation qui était celle du mouvement collectif précédent, choix effectué selon ce que se trouve être la situation défensive réelle de l'équipe adverse, relativement à ce que serait « l'équilibre défensif » d'ensemble pour cette équipe dans l'instant considéré, et de la façon suivante :

ou bien... le nouveau mouvement collectif d'attaque doit être orienté en débordement sur le mouvement précédent (si le déséquilibre défensif, total ou partiel, de l'adversaire se trouve être un retard dans le glissement)

ou bien... le nouveau mouvement collectif d'attaque doit être orienté en contre-pied à ce mouvement précédent (si le déséquilibre

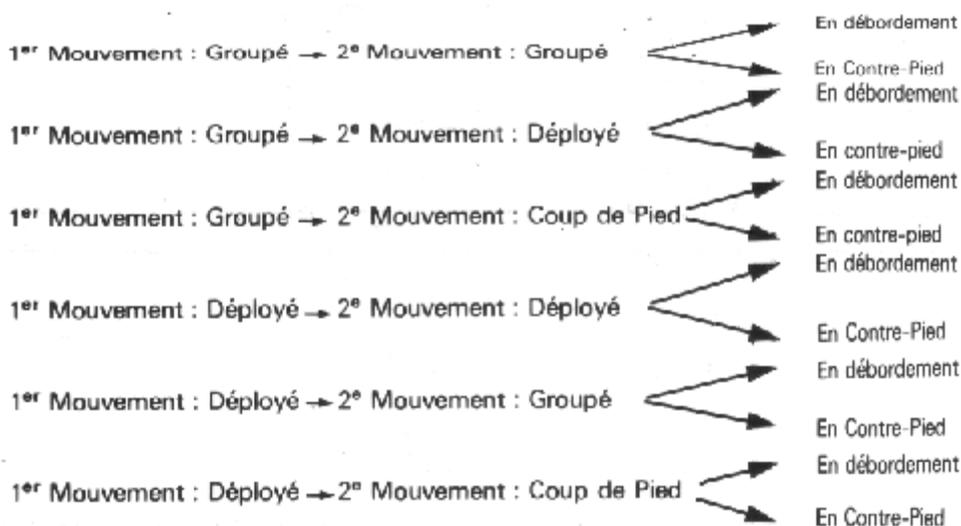
défensif, total ou partiel, de l'adversaire est une avance dans le glissement)

N.B. Avance ou retard dans le glissement : pour l'équilibre défensif individuel, c'est uniquement un placement momentané en avance ou en retard ; pour l'équilibre défensif collectif c'est tout à la fois avance ou retard de placement individuel d'un certain nombre de joueurs adverses (dans l'environnement du point où il faut se décider pour l'attaque), et nombre d'adversaires ayant anticipé le remplacement sur la largeur, ou non.

Ceci étant, on constate alors que le premier élément de choix comporte, à partir des 3 composants de la triple variante fondamentale, pour le cas où le premier mouvement collectif est à la main, toutes les possibilités d'enchaînement primaires suivantes :

Mouvement Groupé →	Mouvement Groupé
Mouvement Groupé →.	Mouvement Déployé
Mouvement Groupé →	Mouvement par Coup de Pied
Mouvement Déployé →	Mouvement Déployé
Mouvement Déployé →	Mouvement Groupé
Mouvement Déployé -->	Mouvement par Coup de Pied

Mais alors, comme le second élément de choix comporte deux possibilités, le « débordement » ou le « contre-pied », il s'ensuit que le tableau des combinaisons simples de la « manœuvre » au plan collectif total de l'action de jeu donne, dans le cas présentement considéré (premier mouvement à la main), 12 possibilités :



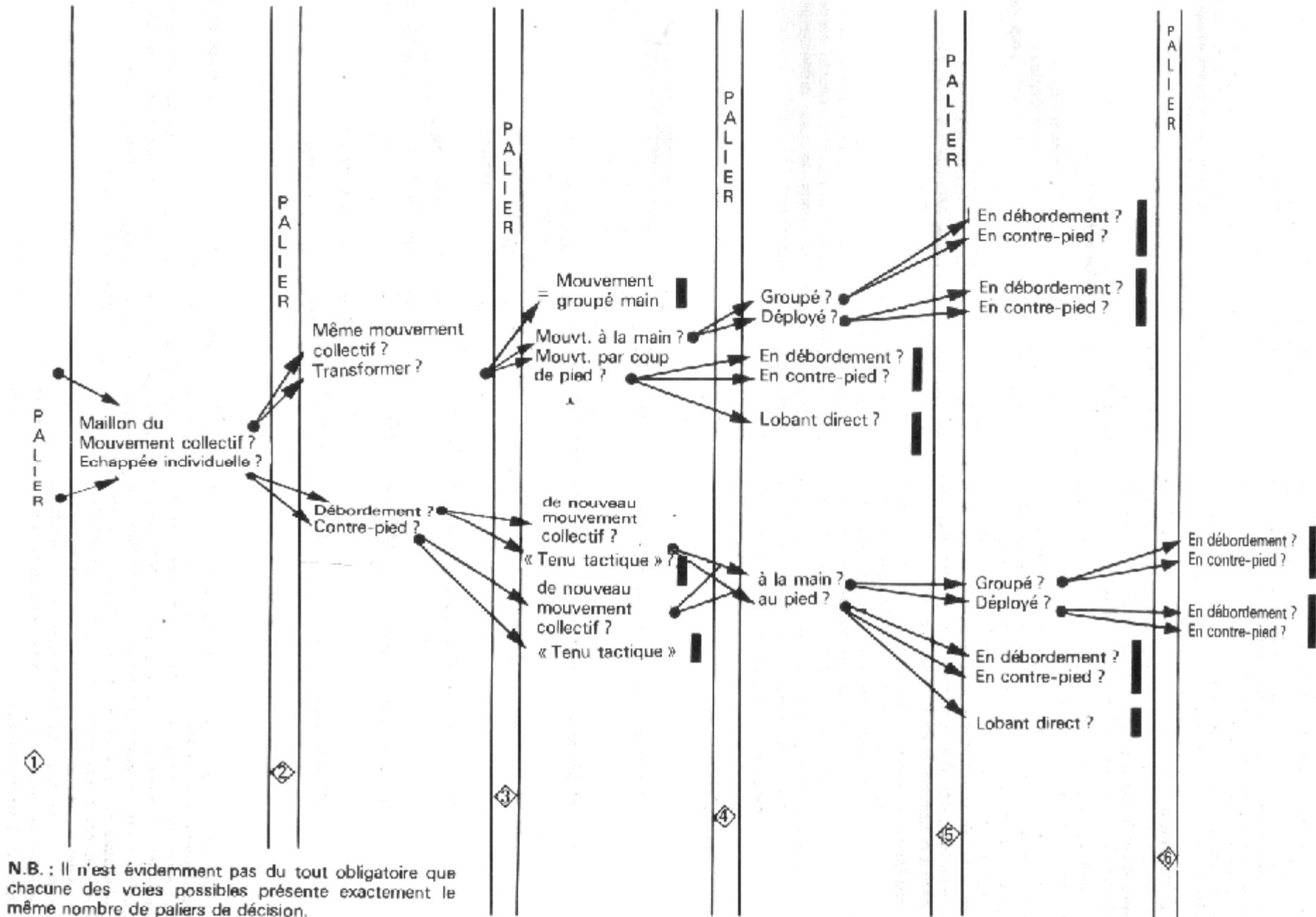
Mais ce n'est pas tout : un second enchaînement de mouvement peut intervenir après un premier, puis un troisième, etc. Ainsi, en définitive, à partir de deux éléments d'estimation instantanée à faire dans la perception de la situation mouvante, en placement, de l'adversaire, et **de deux éléments toujours les mêmes** (relativement à la composante de glissement actuelle du mouvement du ballon, comment l'adversaire est-il entrain de modifier « sa distribution » en profondeur et comment en largeur), **le jeu d'attaque peut varier à l'infini et à toute vitesse.**

On retrouve là, une fois encore, le principe de la simplification féconde*.

En même temps on se trouve devant une notion importante, qu'on retrouve à chaque niveau du « Référentiel » sur lequel s'appuie l'initiative individuelle, la notion de « cascade de décisions ».

* Cf plus haut p. 31 gauche. Note.





Pour chaque unité tactique isolable, on doit parvenir à fournir au joueur un ordre adéquat de choix successifs sur alternative simple (ou au plus triple variante), un peu à la manière dont fonctionne un ordinateur, chaque choix partiel fermant une des deux possibilités entre lesquelles on avait à choisir, mais ouvrant alors la porte à un nouveau choix partiel simple, etc...

L'expérience pratique variée semble indiquer comme fondamentale cette façon de formuler la structure abstraite de la décision concrète, dans tous les cas où il faut prendre des décisions à la vitesse de l'action motrice complexe et athlétique en situation évolutive.

Ici nous pouvons avoir la cascade suivante :
«Je suis incorporé dans un mouvement à la main groupé, la balle me parvient, que choisir ?

Me constituer « maillon » du mouvement collectif ? -> Voix (1)	<table border="0"> <tr><td>▷</td></tr> <tr><td>Λ«</td></tr> <tr><td>-</td></tr> <tr><td>≡</td></tr> <tr><td>∩</td></tr> <tr><td>∪</td></tr> </table>	▷	Λ«	-	≡	∩	∪
▷							
Λ«							
-							
≡							
∩							
∪							
palier (1)							
Tenter mon échappée individuelle ? -.Voie (2)							
(pour la cascade complète : voir page 52)							

Revenons alors à notre tableau du bas de la page 51. Il n'y a été envisagé que le cas où le mouvement considéré, qui atteint son « mûrissement », appelant sa « transformation », est un mouvement à la main.

Il va s'ajouter — augmentant encore les possibilités de variation à l'infini du jeu dans le mouvement général — le cas où le mouvement considéré au départ est non plus un mouvement collectif à la main, mais un mouvement collectif par coup de pied.

Pour une équipe ayant joué, à un moment donné, par coup de pied d'attaque et parvenant, par l'un de ses joueurs, à intervenir avant l'adversaire sur le ballon au bout de la « poursuite » du ballon libre, il revient à ce joueur de prendre l'initiative, relativement à la situation défensive que peut opposer l'adversaire collectif à cet instant, de faire se continuer le mouvement de jeu soit à la main, soit au pied.

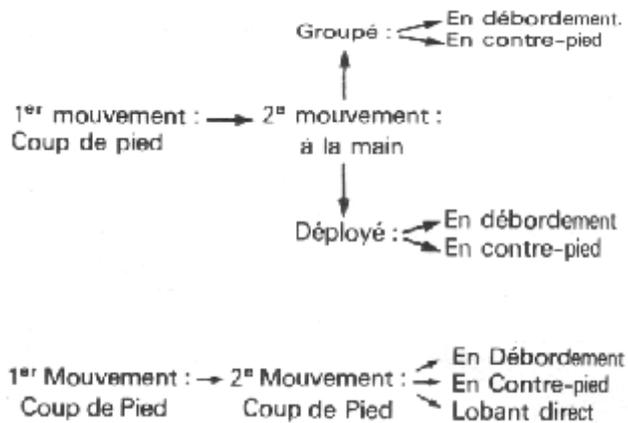
Le premier choix suppose une récupération à la main (de volée ou sur rebond), donc suppose que la chose soit réalisable, le second peut se réaliser soit avec contrôle manuel intermédiaire, soit en agissant au pied sur le ballon dès qu'on l'atteint.

On sait que — étant donné la sûreté beaucoup plus grande de conservation de la possession du ballon et donc de son utilisation d'une quelconque manière si l'on utilise la main au lieu du pied — on prendra toujours la balle en main chaque fois que la chose est réalisable en plein mouvement, c'est-à-dire si on arrive à temps pour prendre la balle de volée ou si elle réalise un rebond plus haut que le genou *

Quand la balle se présente pour le joueur, à son arrivée, dans une position relative défavorable à sa saisie immédiate à la main, celui-ci a intérêt à la jouer au pied, soit en dribbling, soit par un coup de pied de déplacement (type football association).

Cette dernière façon de faire permet parfaitement l'orientation du coup de pied vers une zone précise du terrain, exactement comme on peut le faire par un coup de pied de volée ou de 1/2 volée donné sur un ballon que l'on porte **.

Et on peut donc avoir les enchaînements « primaires » suivants :



et aussi, comme déjà dit, une série d'enchaînements successifs.

Reste à examiner le cas où le premier poursuivant parvenant au ballon est amené à entamer un dribbling.

Ce dribbling peut se trouver constituer dribble individuel, c'est-à-dire en fait une échappée individuelle ballon au pied au lieu de ballon en main, ou amorcer un dribbling collectif.

Cette dernière possibilité de jeu (le dribbling), non mentionnée explicitement dans la formulation de départ de la « matrice offensive », est-elle donc incluse implicitement dans cette formulation ou lui reste-t-elle extérieure ?

Si elle lui reste extérieure, la « matrice offensive » telle qu'elle a été établie perd son caractère d'unité-totalité de l'acte d'attaque et doit être reformulée différemment.

Or, dans le cas d'un dribbling collectif, il n'y a, au plan de l'effet tactique, c'est-à-dire au plan de la modification de distribution de son effectif sur les dimensions profondeur et largeur du terrain de jeu à laquelle est contraint l'adversaire, aucune différence avec un mouvement groupé à la main.

On peut, relativement au cas de dribbling collectif, conserver telle qu'elle est la formule de la matrice, les enchaînements possibles sur un mouvement groupé au pied étant exactement ceux du mouvement groupé à la main. Les seules différences sont au plan technique et n'interviennent pas au plan de la matrice elle-même.

Dans le cas d'un dribbling individuel, il n'y a, au plan de l'effet tactique, c'est-à-dire au plan de la distribution de son effectif sur les dimensions profondeur et largeur du terrain de jeu à laquelle est contraint l'adversaire, aucune différence avec une échappée individuelle ballon en main. Là encore les seules différences sont au plan technique dans la lutte homme contre homme entre l'attaquant et le défenseur, engagés dans l'action immédiate sur le ballon.

Une échappée individuelle a pour effet de faire sauter brusquement la menace de l'attaquant d'un espace de jeu primitif Em1 sur un espace de jeu Em2 plus ou moins « coupé » du premier, au lieu de lui rester plus ou moins « contigu » comme dans le cas où la bataille collective se poursuit pied à pied (figure 32).

* Certains joueurs très souples et très habiles peuvent, sans perte de vitesse de pénétration vers le but adverse, saisir la balle rebondissant moins haut que le genou. Mais cette possibilité ne peut constituer actuellement une règle technique générale... Un jour viendra peut être.

** Il convient toutefois de noter au passage, à propos d'une telle solution (rare au rugby, mais non négligeable), que la zone utile précise à faire atteindre au ballon par un tel coup de pied n'est accessible de la sorte qu'à partir d'une certaine orientation du corps, ou d'une possibilité de frappe de tel pied plutôt que de l'autre, selon la proximité ou non, et la place, d'adversaires.



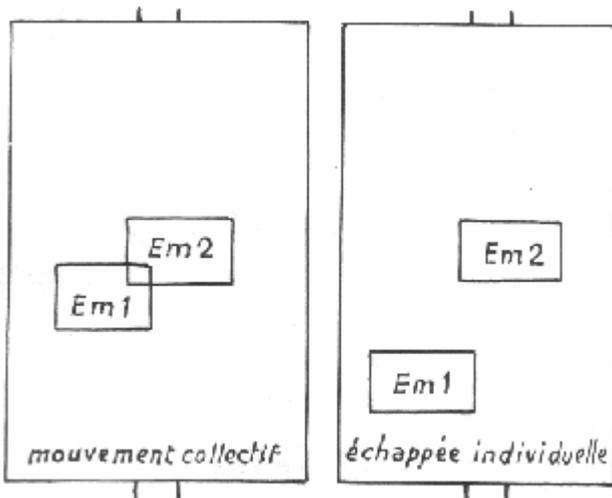
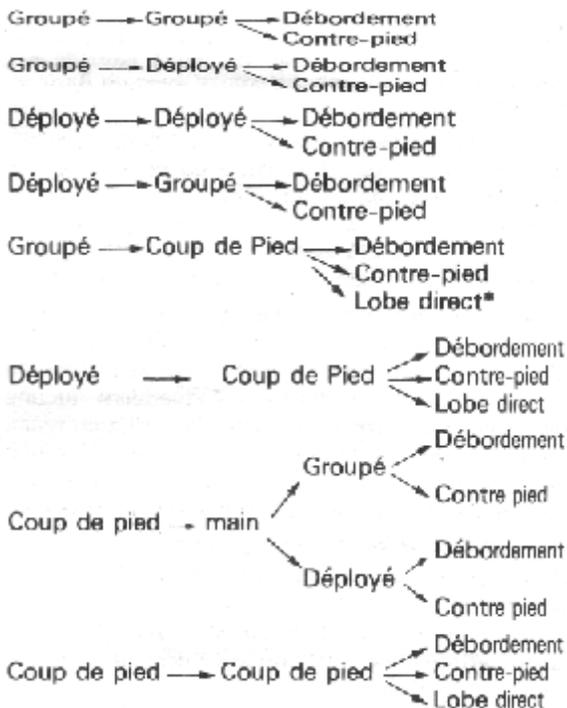


Fig. 32

Elle a donc pour effet d'accentuer la difficulté de réorganisation défensive en repli d'une part, et d'autre part de poser de façon plus délicate le problème de la vigilance dans le soutien offensif : risque, pour l'homme échappé, de rester coupé de ses partenaires. Mais tout ceci n'introduit rien qui ne soit déjà inclus dans la formule et de la « matrice défensive » et de la « matrice offensive ».

La « matrice offensive », telle qu'elle a été donnée, garde donc bien son caractère d'unité-totalité de l'acte d'attaque et n'a pas à être reformulée.

On peut alors ramasser dans un tableau unique la totalité des enchaînements « primaires » possibles dans le mouvement collectif d'attaque en plein tourbillon :

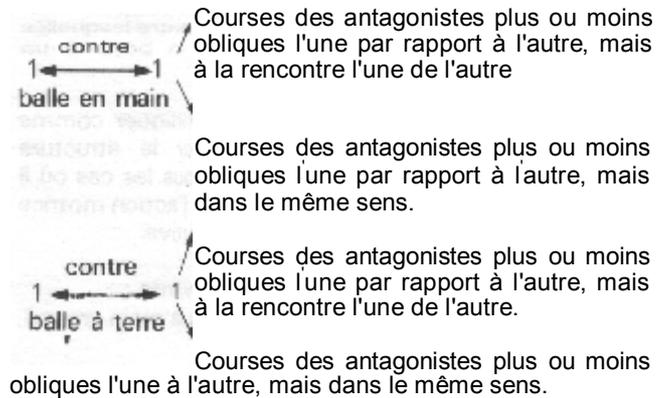


2) Concernant le « Plan Homme contre Homme » de l'action de jeu

a) Qu'il y ait échappée balle en main ou échappée balle au pied, le rebondissement de cette échappée dans un nouveau mouvement collectif se réalise à travers le rapport de jeu en opposition homme contre homme entre l'attaquant échappé et le premier défenseur qui parvient à intervenir efficacement sur lui.

Les particularités de cette opposition (1 contre 1), qui

revêt d'ailleurs 2 formes différentes, avec 2 cas différents dans la relativité des orientations de course :



viennent maintenant dans le développement de la logique interne des matrices.

b) Sur poursuite collective d'un coup de pied, là encore le rebondissement du mouvement par coup de pied (mouvement actuel) sur un autre mouvement collectif (de forme quelconque et par l'une ou l'autre des deux équipes) se réalise à travers le rapport de jeu d'opposition homme contre homme entre le réceptionnaire (attaquant ou défenseur dans le mouvement par coup de pied qui prend fin) et le premier adversaire pouvant défendre efficacement sur ce réceptionnaire (ce premier adversaire étant donc défenseur ou attaquant, dans le mouvement par coup de pied qui prend fin).

Si cette opposition se trouve intervenir alors que la balle est au sol, on est ramené au deuxième cas du a) ci-dessus : si cette opposition se trouve intervenir alors que la balle est réceptionnable en l'air, on rejoint le cas d'opposition dont l'étude a été entamée avec la « matrice défensive », page 37 droite, et page 38, puisque réceptionnaire, et défenseur tentant d'aller plaquer ce réceptionnaire, se guident l'un et l'autre sur la trajectoire de la balle**.

Finalement tous les cas d'échappée individuelle et tous les cas d'achèvement d'un mouvement collectif par coup de pied demandent donc que l'étude du 1 contre 1 faite à propos de la notion de « cadrage défensif » soit reprise et complétée maintenant.

Ce que nous allons faire au point suivant (mécanisme propre de chacun des mouvements collectifs d'attaque).

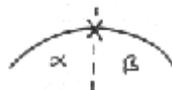
3) Concernant un aspect tactique particulier et très général

Le rugby se joue par tous les temps ; il y a deux grandes formes de jeu :

— le rugby se jouant avec un balle relativement facile à jouer à la main (terrain plus ou moins sec — ballon plus ou moins sec)

* Rappel (cf LE RUGBY) : une attaque par coup de pied choisit soit de placer le ballon sur le 2^e ou le 3^e rideau pour exploiter — par débordement ou contre-pied — la faute de placement d'un joueur dans le rideau, soit de placer le ballon entre 2 rideaux (à la limite en lobe complet au-delà du 3^e rideau) pour soumettre à la charge tout en les faisant converger des joueurs des 2 rideaux, désorganisant ainsi d'autant la défense adverse.

** Rappelons (cf LE RUGBY) qu'il faut, en se guidant sur la trajectoire du ballon, tenir compte de l'illusion d'optique que produit une balle bottée : la balle ralentissant verticalement dans la partie montante (a) de la trajectoire, le joueur se laisse abuser par rapport à la vitesse horizontale. Et quand la balle redescend reprenant de la vitesse verticale, il est doublement surpris.



— le rugby devant se jouer avec un ballon très glissant, très difficile à jouer à la main.

A notre avis là encore il faut faire assimiler aux joueurs les deux formes du jeu possibles, et il y a là encore possibilité d'unité-totalité si l'on prend comme jeu premier la logique du jeu du premier cas.

On sait que cette logique implique une importante « base » de jeu à la main collectif créant avec beaucoup de sûreté le « tourbillon de jeu », et « dans l'étoffe » de ce tourbillon un nombre relativement restreint d'actions au pied, mais nécessaire tant pour entretenir éventuellement le « tourbillon » ou l'amplifier que pour exploiter certaines des fautes de défense.

Il est alors facile de définir de façon très simple et très pratique la logique de la seconde forme de jeu par référence réciproque à la première : c'est un renversement de la « base » créant le tourbillon de jeu ; c'est-à-dire un grand nombre de coups de pied tactiques pour un petit nombre d'attaques à la main. Même en situation de contre-attaque de second type ou de défense au pied, on bottera le ballon en le maintenant dans le terrain au lieu de chercher à le mettre en touche.

Sur les coups de pied on poursuivra la plupart du temps en dribbling.

Le jeu à la main, qui sera nécessaire pour lancer le « tourbillon au pied », et aussi pour achever à coup sûr par un essai, au lieu de gâcher en ballon mort, quand le jeu est parvenu près de l'en-but adverse, ce jeu à la main sera conduit de façon particulière :

— placement en profondeur (plus profond que la normale en cas de ballon sec) et plus près, avec passes molles et « en cloche », réceptionnées au corps,

— ainsi seront évitées les fautes de main, génératrices de très dangereuses contre-attaques de type (1) de la part de l'adversaire, le ballon allant très vite au sol alors que les défenseurs courent plus difficilement à cause de l'état du terrain,

— cependant que l'adversaire s'il se lance pour venir plaquer, devient terriblement vulnérable à toute esquive de corps du porteur du ballon, là encore par suite de l'état du terrain,

— bien sûr il faudra « se coucher » sur les balles au sol devant les pieds des dribbleurs adverses, et coûte que coûte, mais pour toute balle courant au sol, sur laquelle on peut intervenir avec un certain temps d'avance sur le premier adversaire la poursuivant (donc en restant debout), il faudra d'abord « contrôler » du pied avant de récupérer **au corps** la balle ainsi « amortie ».

Cette habileté de jeu « en quadrumane » est typique chez tous les Britanniques, particulièrement les Écossais. Et les Gallois ont une maîtrise remarquable de la réception de la balle au corps avec cependant réutilisation immédiate, même si cette réception est faite « sur la hanche » (forme de réception leur permettant justement malgré le terrain et la balle, de jouer un jeu déployé très à plat quand même).

(2)— MÉCANISME PROPRE DE CHACUN DES MOUVEMENTS COLLECTIFS D'ATTAQUE DE LA «TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE»

ÉTUDE PRÉLIMINAIRE

(a) Reprise de l'unité tactique isolable 1 contre 1

Tout d'abord nous reprendrons un certain nombre de remarques déjà faites ci-dessus.

...« Quelque collectif que soit l'effort de pénétration de l'adversaire momentanément possesseur du ballon, la

pénétration, ballon en main (et nous pouvons ajouter maintenant : ou ballon au bout du pied, ou ballon libre poursuivi), dans le dispositif défensif à un instant donné se trouve toujours concrétisée en définitive par **un joueur attaquant** (auquel en règle générale s'oppose, d'une façon ou d'une autre, un joueur défenseur) »...

...« Le premier aspect de l'organisation propre... de ce rideau* est donc :

{ l'établissement
le rétablissement
la sauvegarde } de l'homme pour homme

mais aussitôt un principe étroitement complémentaire va être que chacun des hommes du 1^{er} rideau soit efficace »...

...« Autrement dit le plan collectif de ligne, pour son étude, nous impose un détour préalable par le plan homme contre homme, véritable « rouage » que nous allons maintenant discerner dans le « rouage » plus vaste que constitue le rideau R 1, lui-même « rouage » dans l'ensemble que constitue la « matrice », elle-même « rouage » dans l'enveloppe du mouvement général »...

...« On retrouve, pour le 1^{er} homme du 2^e Rideau (R 2), le principe d'organisation en placement et déplacement, relativement à l'alternative constante (contre-pied ou débordement) de l'action Homme contre Homme vue ci-dessus »...

«On peut reprendre** point par point la présentation de la complexification utilisée pour le 2^e rideau, ainsi que la remarque sur la façon dont placement et rôle du rideau dans la matrice, et organisation propre du rideau lui-même, « s'articulent » par l'intermédiaire de la logique interne fondamentale de l'action homme contre homme »...

Et nous dirons que, semblablement à ce que nous avons pu énoncer pour l'acte défensif, l'étude de l'action d'attaque au plan collectif de ligne nous impose un détour préalable par le plan homme contre homme avec l'analyse de la même unité tactique isolable, le 1 contre 1, véritable « rouage » à discerner, « emboîté » dans le « rouage » plus vaste du mouvement collectif d'attaque en ligne (mouvement qui est groupé, à la main ou au pied, ou déployé, toujours à la main, ou en poursuite d'un coup de pied dé déplacement du jeu), lui-même « rouage » « emboîté » dans l'ensemble que constitue la « matrice », elle-même « rouage » dans l'enveloppe du mouvement général.

Autrement dit nous avons à reprendre l'étude du 1 contre 1 côté attaque.

Pour tout attaquant qui se trouve devenir le joueur qui joue momentanément le ballon, face à un adversaire direct momentané, la question qui se pose est à chaque fois la suivante :

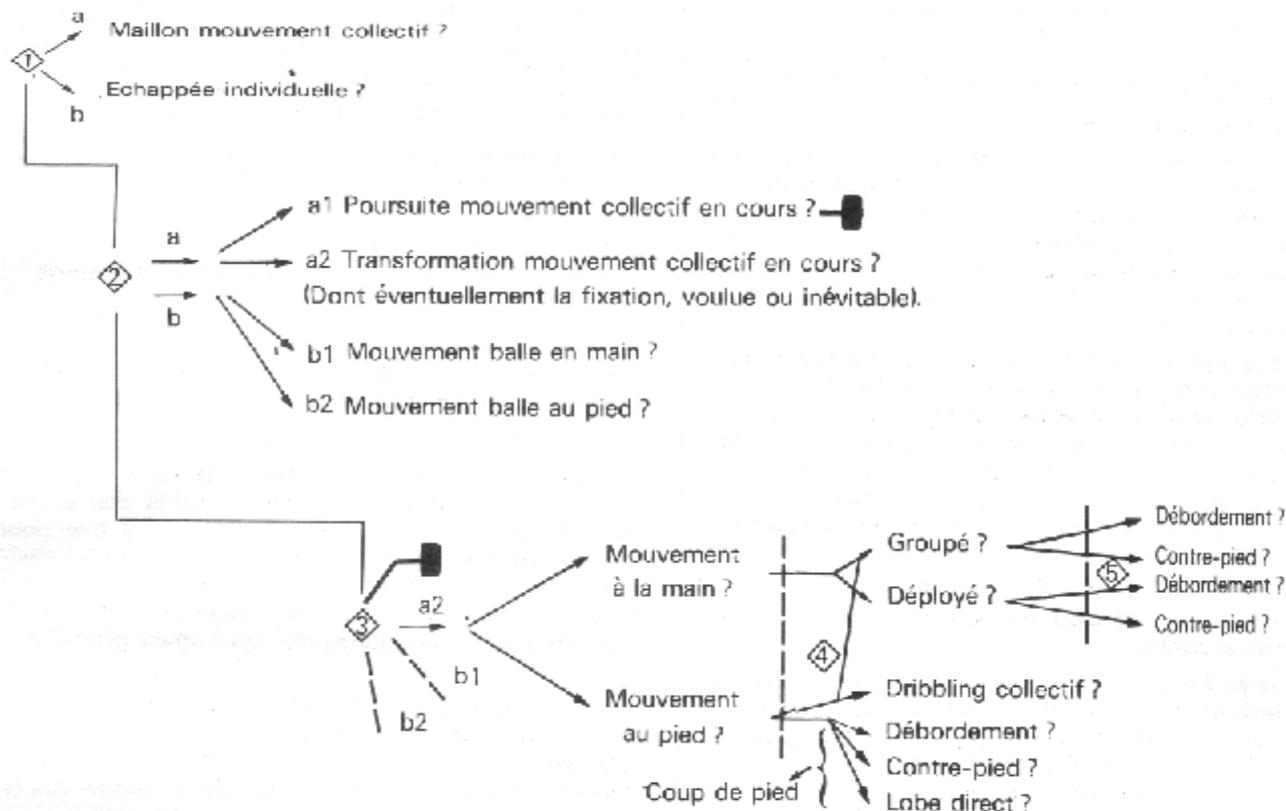
— faut-il que je choisisse de me constituer un maillon dans le développement du mouvement collectif (avec ou sans transformation de mouvement) ?

— dois-je tenter ma chance de réaliser, sur mon adversaire direct momentané, une échappée ? et cette première décision enchaîne toute une « cascade ».

*Il s'agit du 1^{er} rideau

** Il s'agit ici de l'organisation propre du 3^e rideau.





Remarque sur les voies b 1 - b 2 : si je reçois un ballon saisissable à la main, l'échappée est obligatoirement balle en main.

Sur la suite de la voie a, on trouve toute une série connue. Il n'y a absolument pas à y revenir.

Sur la voie b, l'étude du 1 contre 1 est à achever.

Si la décision de tenter d'échapper à l'adversaire direct momentanément réussit, comme nous l'avons déjà vu, le jeu — par le fait de cet attaquant individuel — saute brusquement sur un nouvel espace momentanément menacé nettement plus avancé vers le but adverse. Mais en plus, tous les adversaires qui se trouvaient, au moment où l'échappée s'est produite, au même niveau que l'adversaire direct, dans le système défensif mis en place sur le premier espace menacé par l'attaque collective qui a amené cette échappée, sont pris à rebours, c'est-à-dire mis instantanément dans une situation « à la poursuite », et donc, pour un instant si court soit-il, plus ou moins « lâchés » dans le mouvement général. Mais aussi des partenaires peuvent ne pas suivre, être eux aussi plus ou moins « lâchés » momentanément dans le mouvement général ; l'attaquant échappé se trouve momentanément « coupé » partiellement ou totalement de ses partenaires. Cette éventualité, dans laquelle le joueur considéré peut toujours utiliser soit un coup de pied, soit le « tenu tactique », va se retrouver au sein du développement à venir sur le 1 contre 1 aspect offensif.

Par ailleurs, il peut toujours, au fil du jeu, se présenter des situations particulières

1 (attaquant) contre 2, ou plus de 2 (défenseurs) intervenant effectivement ensemble sur ce seul attaquant mais exploitable par l'attaquant. Elles ne diffèrent alors en rien, au plan des décisions tactiques, du 1 contre 1 exploitable par l'attaquant.

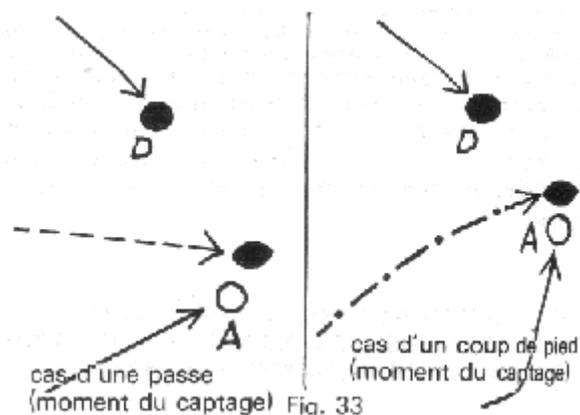
Ces deux petites remarques étant faites, nous rappelons que l'étude de l'unité tactique isolable 1 contre 1

faite au fil des pages 37 à 39 est limitée au cas où l'attaquant considéré reçoit une passe à la main.

Dans le cas où cet attaquant, dans une opposition homme contre homme avec un adversaire direct, atteint une balle libre et la « capte » (c'est-à-dire la saisit dans les mains de volée ou au rebond), il n'y a rien de différent quant à la caractéristique essentielle de la situation à l'instant du captage du ballon (figure 33).

— ou bien, relativement à la distance qui sépare encore A de D à cet instant précis du captage, D est en « équilibre défensif » sur A dans l'élan du mouvement total A contre D tel qu'il est ;

— ou bien, relativement à tout cela, D n'est pas en « équilibre défensif » sur A, et dans ce second cas D est soit « en retard » soit « en avance ».



N.B. Le schéma utilisé ne donne qu'un défenseur D « en barrage », ce qui est normal. Dans le cas où D serait « à la poursuite », on serait, en ce qui concerne l'attaquant A dans une situation « d'échappée », à laquelle D poursuivant va réussir ou non à mettre fin, mais pour l'instant échappée et non 1 à 1 à propos duquel A peut choisir de tenter sa chance d'échapper.

Dans le cas où le défenseur ne dispose pas d'un « temps de balle libre »* (ballon passé ou ballon botté), c'est-à-dire soit qu'il doit reprendre un adversaire échappé à un autre défenseur, soit qu'il doit venir prendre en charge de loin un adversaire déjà en possession du ballon, on sait que ce défenseur laisse** exprès nettement un passage, sur les deux possibles à droite et à gauche de lui, pour courir vers cet attaquant aussitôt qu'il est engagé suffisamment vers cet unique passage, en s'efforçant de l'enfermer progressivement vers la touche correspondante, finir par l'atteindre et faire alors acte de défense sur l'homme ou sur la balle selon le cas. C'est-à-dire que là encore ce défenseur s'efforce d'établir puis de sauvegarder la situation « d'équilibre défensif » dans le déplacement.

Autrement dit pour le 1 contre 1 « ballon en main », tout se ramène à ce que nous avons dit plus haut :

— Ou il y a équilibre défensif au moment de la réception de balle (ou de la prise en charge effective de l'homme échappé)

— Ou il n'y a pas équilibre défensif

et il reste à établir la cascade complète des décisions possibles d'attaque correspondant à ce premier cas.

Pour le 1 contre 1 « balle à terre », la question qui se pose, pour celui des deux antagonistes qui va se trouver finalement atteindre la balle le premier, est la suivante :

- Faut-il ramasser la balle ?***
- Faut-il la dribbler ?

et il reste à établir là aussi les principes de décision d'attaque correspondant à ce deuxième cas.

Observons alors maintenant que ces deux cas-types de 1 contre 1 peuvent se présenter éventuellement dans un " contexte » particulier, à savoir que dans l'instant où l'un des deux antagonistes va atteindre — de si peu soit-il — le premier la balle, celle-ci étant alors saisissable ou non, la situation autour du 1 contre 1 dans lequel est engagé ce joueur soit en fait une situation de « fixation » du mouvement général :

Ou forte densité de présence de joueurs de l'un et l'autre camp à proximité du ballon restant au sol (en mouvement ou immobile)

— Ou joueur saisi en même temps qu'il capte le ballon (de volée ou au rebond) et de telle façon qu'il ne peut le jouer d'aucune façon efficacement pour la poursuite immédiate du mouvement du ballon.

Ainsi donc, finalement la cascade des décisions, tant pour le 1 contre 1 « balle en main » que pour le 1 contre 1 « balle à terre », doit commencer par l'alternative :

Y a-t-il contexte de mouvement favorable à l'échappée ?
Y a-t-il contexte de mouvement défavorable à l'échappée ?

La deuxième voie de ce palier initial de la cascade des décisions du 1 contre 1 sera traitée avec tous les cas de fixation dans la deuxième partie du présent chapitre 1.

Voyons alors la première voie et traitons d'abord le cas de « balle à terre ».

La cascade des décisions pour cette unité tactique isolable semble bien devoir être établie d'abord pour le cas le plus général où la balle se déplace au sol, et ensuite pour le cas plus exceptionnel où la balle tombant au sol y reste immobile ou bien est finalement devenue immobile quand le premier des deux antagonistes peut l'atteindre pour la jouer.

Lorsque la balle est en train de rouler au sol alors que le premier des deux antagonistes l'atteint, en règle générale elle se déplace en effectuant à la fois une progression vers l'un des deux buts (composante « en profondeur » du mouvement du ballon) et un glissement vers l'une ou

l'autre des touches (composante « en largeur » du mouvement du ballon).

L'élément perceptif significatif premier est la composante en profondeur du mouvement du ballon :

- Ou bien la balle se rapproche du but que le joueur considéré est chargé de défendre :

Elle a donc un mouvement **défavorable** au camp de ce joueur, favorable au camp de son adversaire direct. Il faut donc stopper aussitôt et par le moyen le plus sûr et le plus rapide, ce mouvement défavorable du ballon et tout faire simultanément pour le transformer en son contraire, c'est-à-dire un mouvement vers le but adverse, là encore par le moyen le plus sûr et le plus rapide. Ce moyen le plus sûr et le plus rapide est de s'emparer du ballon à la main, c'est-à-dire

LA RAMASSER

on pourra alors effectivement :

— Soit réattaquer, ou contre-attaquer, vers le but adverse,

— Soit aller jusqu'à provoquer une fixation par tenu tactique,

— Soit jouer un coup de pied de défense,

- Ou bien la balle se rapproche du but que le joueur considéré est chargé d'attaquer :

Elle a donc un mouvement **favorable** au camp de ce joueur, défavorable au camp de son adversaire direct. Il faut donc s'efforcer de prolonger, et si possible en l'accélération et en achevant de l'orienter au mieux vers le but adverse, ce mouvement favorable de la balle, en utilisant pour ce faire le moyen le plus adéquat d'action sur elle, c'est à dire

LA DRIBBLER

N.B.: (1)—Dans la seconde éventualité, il peut se faire — mais exceptionnellement — que la bonne solution soit de ramasser.

(2)— Dans la première éventualité, le ramassage de la balle s'effectue, selon la situation, soit en restant sur ses pieds, soit en se couchant.

Ceci sera repris un peu plus loin.

L'élément perceptif significatif second est non pas la composante de glissement du mouvement du ballon prise isolément, mais l'ensemble significatif constitué par

— Cette composante

— La position relative de l'adversaire direct (et donc sa direction de course dans sa relativité à celle du joueur considéré)

— La direction de course du joueur intervenant sur le ballon relativement à sa propre ligne du but (il « recule » ou il « avance »)

Par rapport à l'adversaire lancé, contre lui, vers la prise de contrôle du ballon, le joueur appliquera le principe du « corps-obstacle », c'est à dire qu'il interviendra comme indiqué sur les figures 34 et 35 (qui représentent schématiquement tous les cas possibles), qu'il ait à ramasser ou à dribbler.

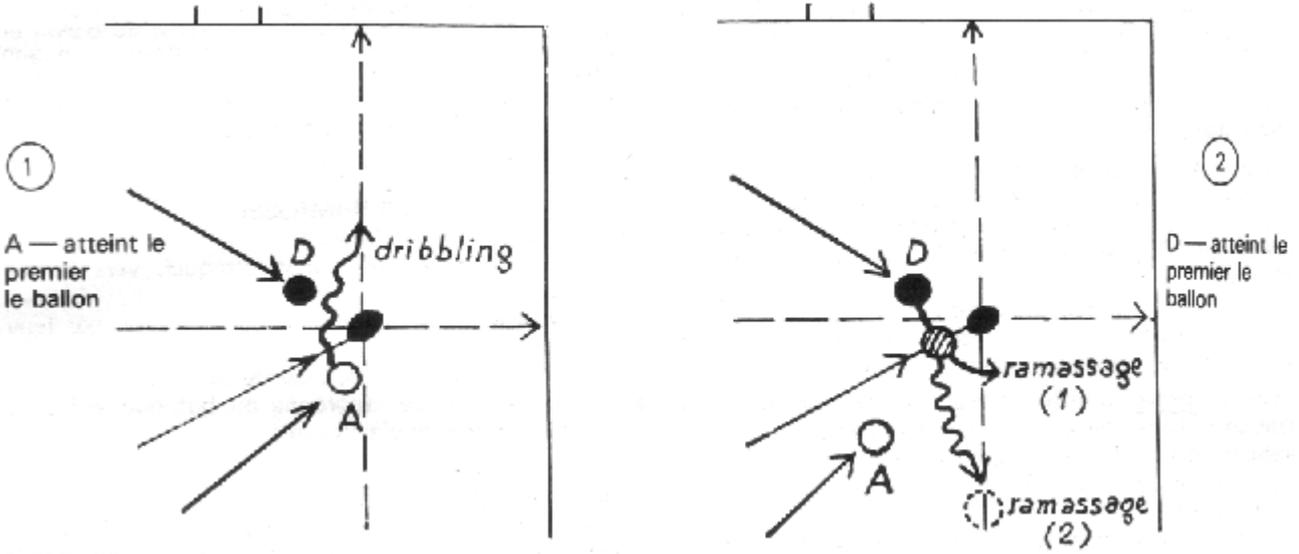
* Nous avons expliqué plus haut (pages 37/38) qu'une balle libre « fixe » le mouvement de l'adversaire lancé à la prise de possession de ce ballon.

**Selon les particularités de la situation, le défenseur devra ou rester d'abord immobile, ou déjà courir vers l'attaquant dans ce moment où il laisse nettement un passage.

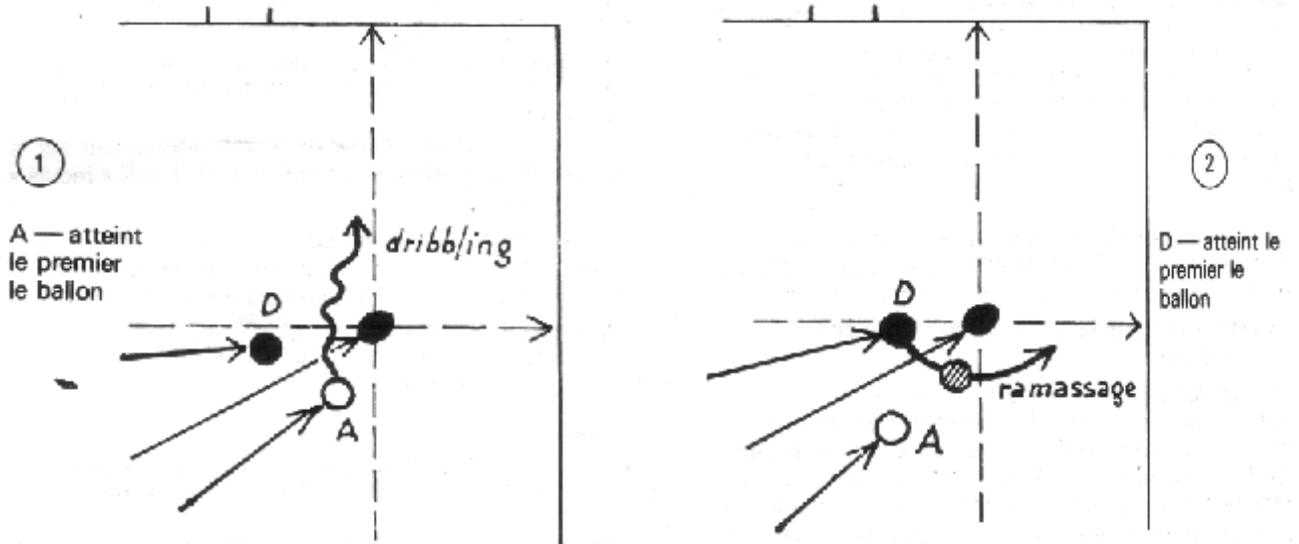
*** Rappelons (cf. plus haut page 53, gauche, en bas) que si la balle, à cet instant précis, se trouve rebondir à hauteur d'utilisation immédiate à la main (plus haut que le genou), elle doit être prise à la main, quitte — si le jeu dans son évolution tactique momentanée au plan collectif total ou de ligne le demande — à rejouer aussitôt par un coup de pied. Et l'on est alors dans le cas 1 < - > 1 « balle en main ».



Cas I : les deux joueurs et le ballon ont tous un mouvement dont la composante de glissement a le même sens.



I) A et D vont à la rencontre l'un de l'autre (relativement à la composante de mouvement en profondeur)

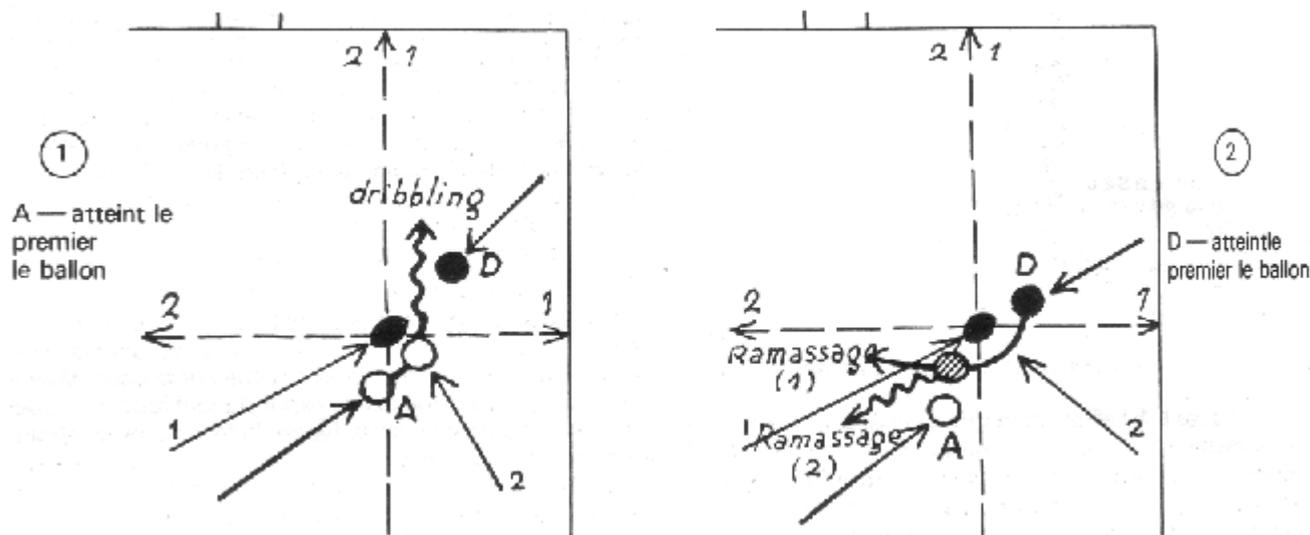


II) A et D vont dans le même sens (relativement à la composante du mouvement en profondeur)

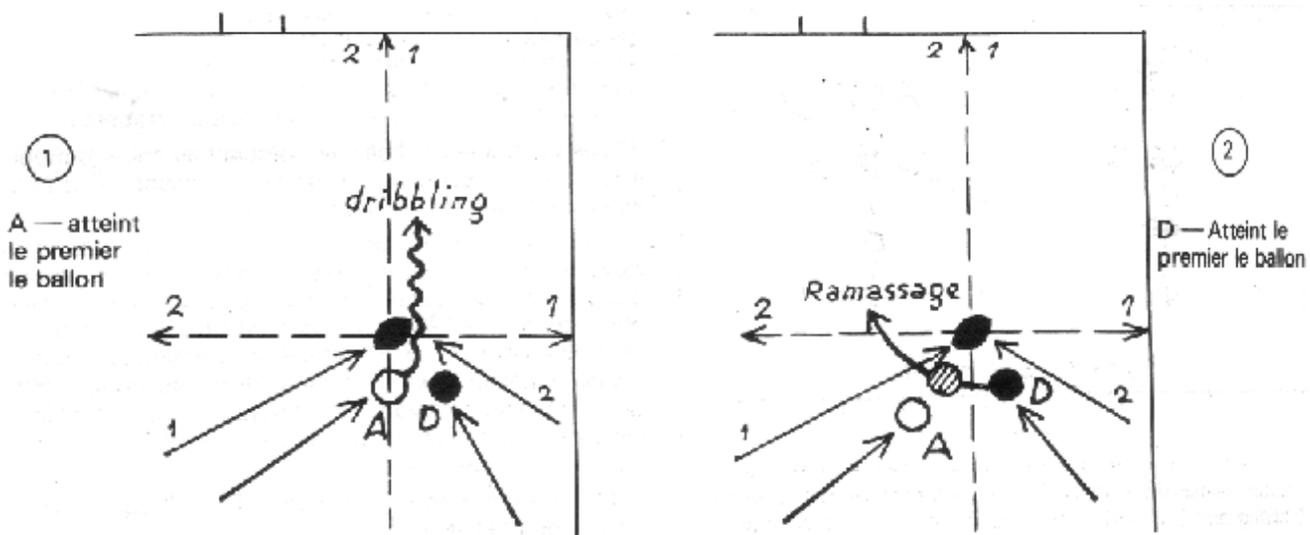
Fig. 34



Cas II: l'un des deux joueurs et le ballon ont un mouvement dont la composante de glissement à le même sens. L'autre des deux joueurs a un mouvement dont la composante de glissement est en sens inverse.



I) A et D vont à la rencontre l'un de l'autre (relativement à la composante de mouvement en profondeur)



II) A et D vont dans le même sens (relativement à la composante de mouvement en profondeur)

Fig. 35

Cependant il nous faut aussitôt assouplir ce grand principe fondamental d'adaptabilité* à la situation mou-vante, et de la façon suivante :

1) d'une part, si ce principe est pratiquement intangible dans tous les cas où la décision qui s'impose est de prendre le ballon à la main (cas 1 , 1 2 et II 2 , cas II 1 2 et II), il est moins systématique quand la décision est de se mettre à dribbler, car la première action au pied sur la balle reporte immédiatement le ballon plus loin de

l'adversaire, avec accélération vers la ligne de but de cet adversaire. Et alors :

— dans les cas I 1 cela provoque une « prise à rebours » de la course de cet adversaire, qui fait que le dribbleur, en recollant tout naturellement au ballon pour poursuivre son action au pied, réalise automatiquement le « corps-

*Il s'agit évidemment du principe dit du corps-obstacle.



obstacle » et dans la situation la plus favorable, comme on peut le représenter sur le schéma ci-dessous ;

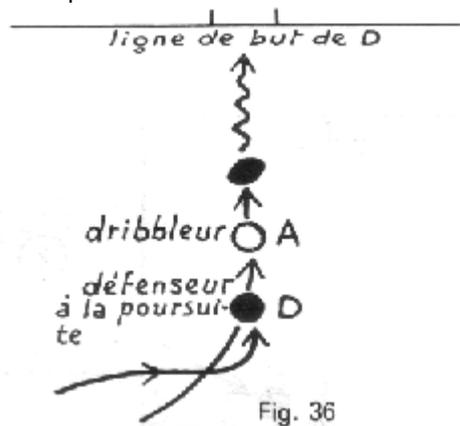


Fig. 36

il y a effectivement échappée balle au pied par rapport au défenseur direct

— dans les cas II 1 l'effet, bien que similaire, est moins aisé à réaliser pleinement, l'orientation de course du défenseur lui permettant de ré accélérer aussitôt vers la balle, n'ayant qu'à infléchir sa course au lieu de devoir rebrousser chemin. Cependant ce défenseur est quand même en situation difficile car il « recule », et ce de plus en plus vite si l'attaquant dribble bien.

2) d'autre part, il convient de remarquer que dans les cas 2, il peut, certaines fois, y avoir avantage pour ramasser, à glisser d'abord du pied la balle « dans le dos » de l'adversaire, pour ramasser aussitôt derrière lui, ce qui donne alors pour le ramassage lui-même la situation maximale (figure 37) :

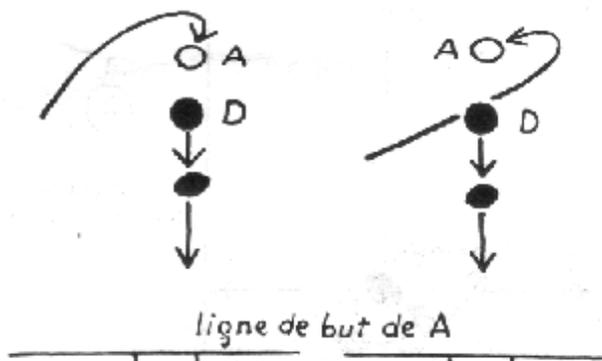


Fig. 37

Par ailleurs, en ce qui concerne alors le cas où la situation demande le dribbling, on doit remarquer que ce dribbling doit être orienté adéquatement tout de suite,

c'est-à-dire parallèle aux touches dès la première frappe, ou dès la seconde s'il a fallu, à la première, glisser obliquement la balle hors de portée des mains adverses. Comme la course du dribbleur, à son arrivée au ballon, peut se trouver orientée d'une façon ou d'une autre par rapport et au ballon et aux touches, le pied disponible pour la 1^{re} frappe (et pour la 2^e s'il y a eu glissement oblique nécessaire préalable du ballon comme expliqué ci-dessus) ne peut pas toujours être choisi. L'exigence d'adaptabilité, parvenu à ce maillon de l'action, passe du niveau « tactique » au niveau « technique » (exécution : gestuelle). Et on trouve là, la « théorie du dribble » : pouvoir conduire le ballon aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur de l'un quelconque des deux pieds, éventuellement remettre le ballon au sol (rebond insuffisant pour le saisir à la main) en utilisant l'intérieur du tibia, etc.

Par ailleurs encore, selon l'état du sol ou du ballon, ou des deux ensemble (effets possibles des intempéries), il peut se faire que le ramassage pur et simple soit hasardeux. Dans ce cas, on se couche sur la balle. Mais il est très important que dans l'esprit de tout joueur — quel que soit son poste — cette façon de faire ne fasse qu'un, au plan tactique, avec le ramassage en restant sur ses pieds. Dans les deux manières de faire la finalité reste la même : se trouver en mouvement ballon en main. Autrement dit l'action ne sera jamais « se coucher » et en rester là, mais « se coucher » pour « se relever » aussitôt, ballon en main, pour le joueur exactement comme si on l'avait ramassé normalement.

Entre ramasser et se coucher il ne doit jamais y avoir qu'un choix de moyen technique adapté aux circonstances pour la même intention tactique.

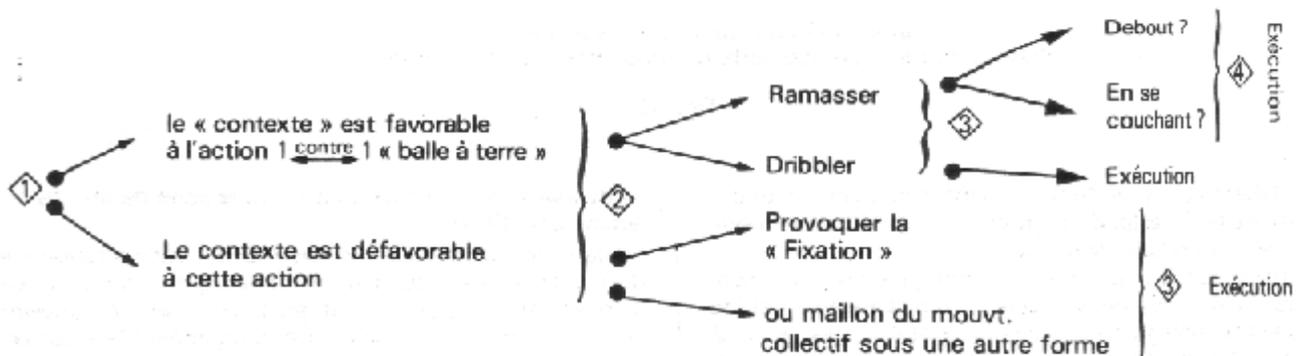
Le cas général (ballon en mouvement au sol) étant étudié, voyons alors deux cas particuliers :

1^{er} cas particulier la balle, dans son mouvement au sol, a une composante nulle selon la profondeur, c'est-à-dire qu'elle ne fait que glisser parallèlement aux lignes de but. L'élément significatif premier de décision disparaît.

2^e cas particulier la balle, en tombant au sol, s'immobilise, tout de suite ou presque. Là encore l'élément significatif premier de décision disparaît.

Mais, dans chacun de ces deux cas, à de rarissimes exceptions près,* où le ballon va des mains (du dernier porteur de la balle) au sol dans un mouvement absolument parallèle aux lignes de but, il y a, dans la chute du ballon au sol ou dans le mouvement effectué au sol par le ballon avant de s'immobiliser, une composante de mouvement selon la profondeur, qui constitue justement la référence perceptive significative pour la décision tactique finale.

Et l'on peut donc proposer pour le 1 contre 1 « balle à terre », la « cascade » :

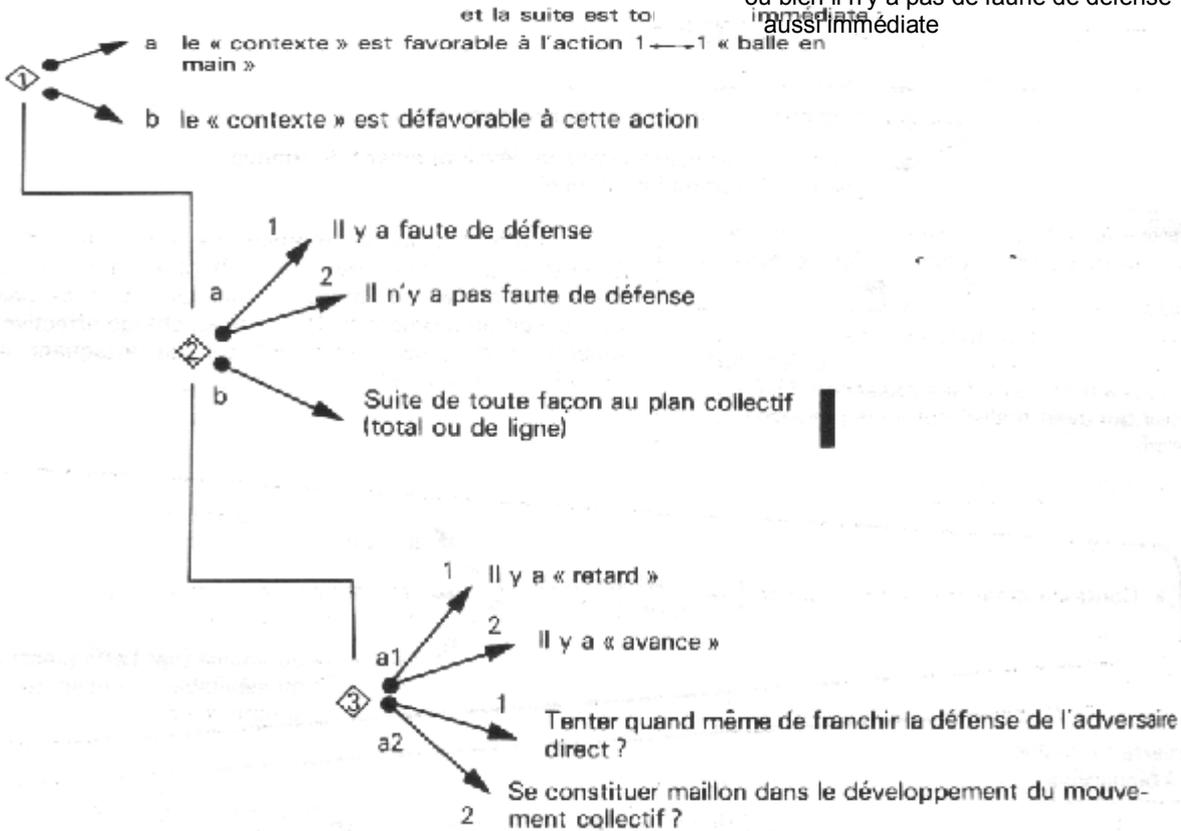


*comme toujours faciles à solutionner en elles-mêmes.



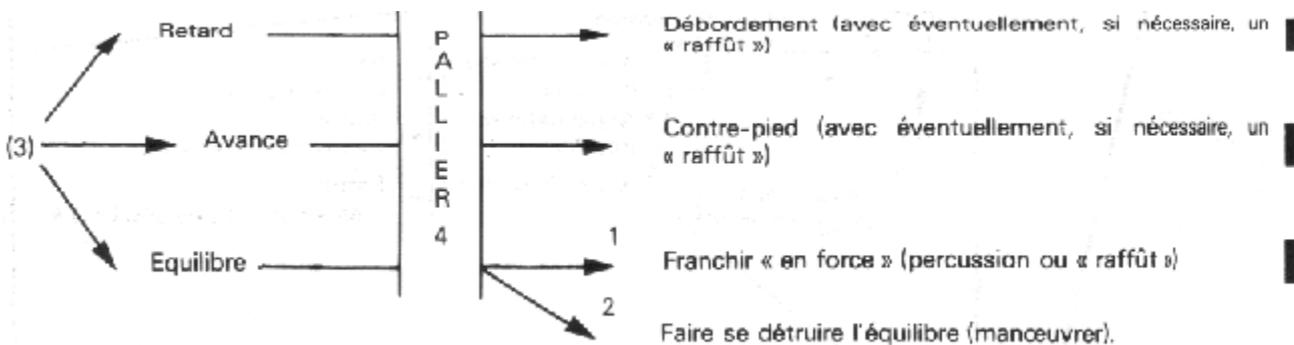
Traisons maintenant le cas de « balle en main ».
 On a immédiatement, en se reportant à ce qui a été noté page 57, en haut à gauche un premier palier de cascade

ou bien il y a faute de défense de l'adversaire direct, et il faut l'exploiter
 ou bien il n'y a pas de faute de défense aussi immédiate



Avec la voie a 2-2, on retrouve une suite déjà établie plus haut.

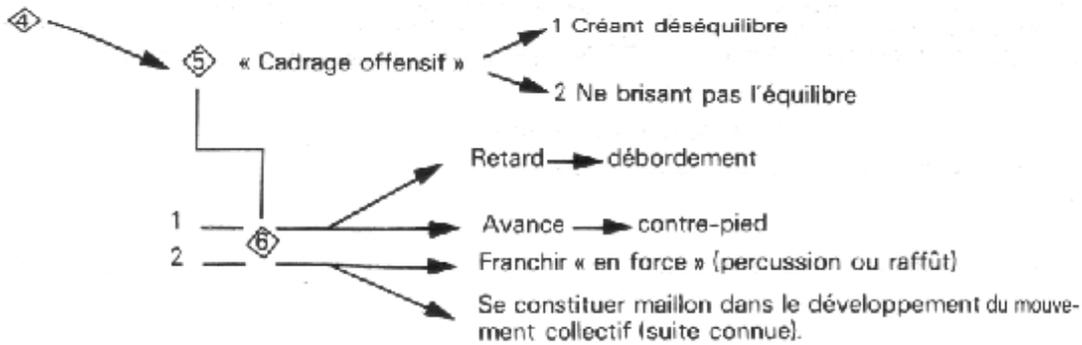
Nous allons donc, pour achever l'étude, reprendre à part les voies a 1-1, a 1-2 et a 2-1.



Avec la dernière suite, au lieu d'achever la cascade des décisions tactiques successives comme dans les autres cas, on ouvre un nouveau palier, car en effet, la manœuvre — que nous appelons « cadrage offensif » — va produire son effet (et il s'agira de voir dans quel sens)

ou ne vas pas le produire et on sera ramené au palier (3), voie a 2-1, mais avec une distance à l'adversaire direct encore diminuée, et qui donc en règle générale ne permet plus de manœuvrer Et on a alors, comme fin de cascade





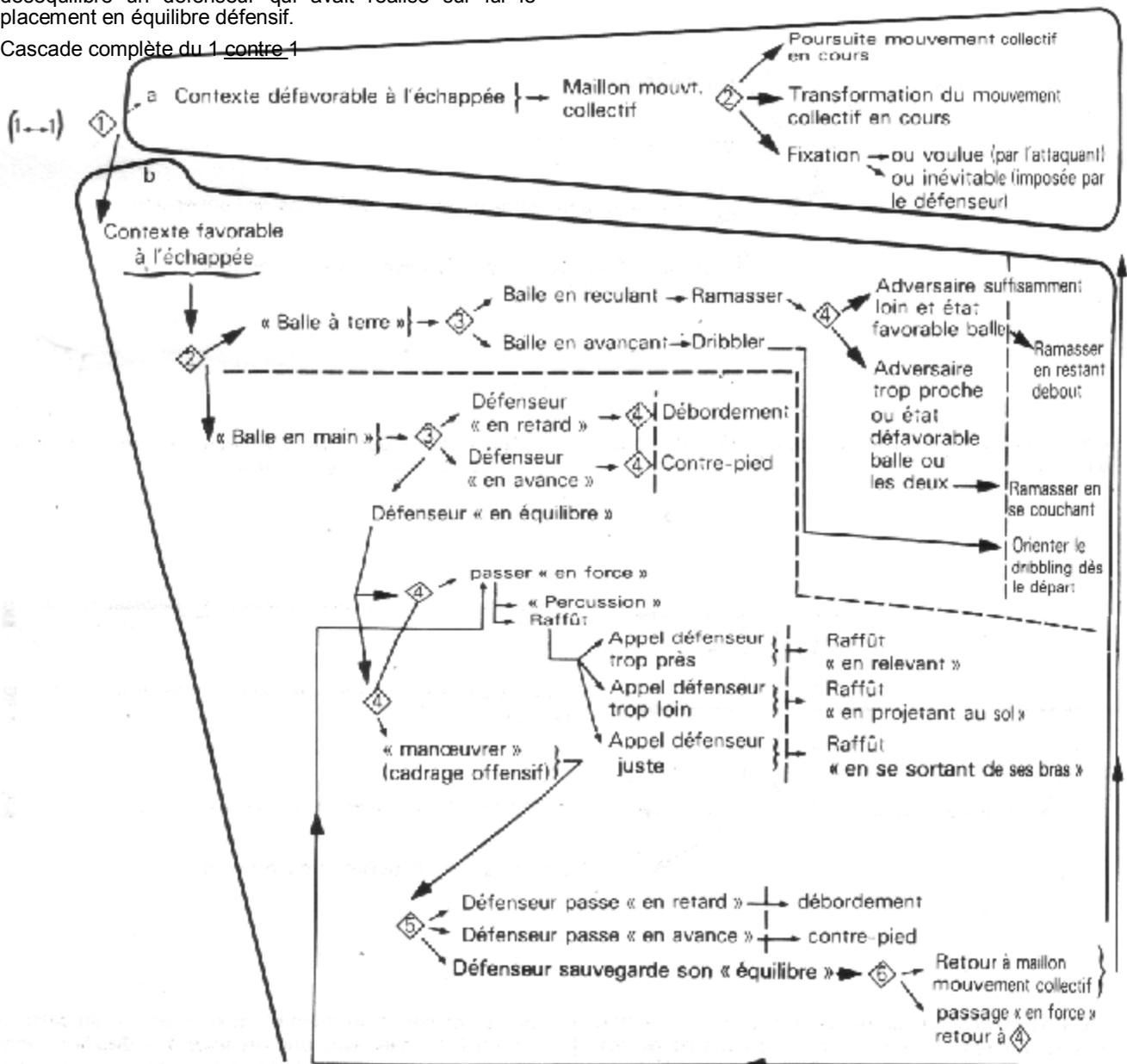
Nous reprenons le tableau d'ensemble total de cette très importante cascade du 1 contre 1 (cf schéma ci-dessous)

dessous).

Avec le cadrage « offensif », on a la manœuvre de course, pouvant ou non se trouver aller de pair avec un rapport d'appuis favorable entre attaquant et défenseur*, par laquelle l'attaquant tente de faire passer en déséquilibre un défenseur qui avait réalisé sur lui le placement en équilibre défensif.

Cascade complète du 1 contre 1

Elle s'effectue soit au moment de la réception de la balle (quand le défenseur a pu effectuer la « prise en charge défensive de l'attaquant sur un temps de balle libre ») soit au moment de la « prise en charge effective » (quand le défenseur intervient sur un attaquant en situation d'échappée).

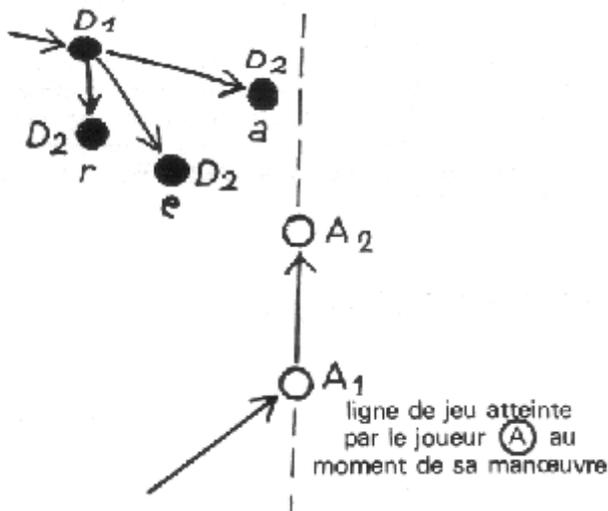


* Cf l'étude détaillée des rapports d'appuis entre porteur de balle et plaqueur dans «LE RUGBY» - Etude préliminaire.



On sait par ailleurs que la manœuvre consiste, de la part de l'attaquant, à brusquement passer d'une orienta-

tion de course plus ou moins oblique à une orientation « droite » (parallèle aux lignes de touche).



Sur la Figure 38
à l'instant (1) (A) est en (1)
(D) est en (1) en équilibre défensif

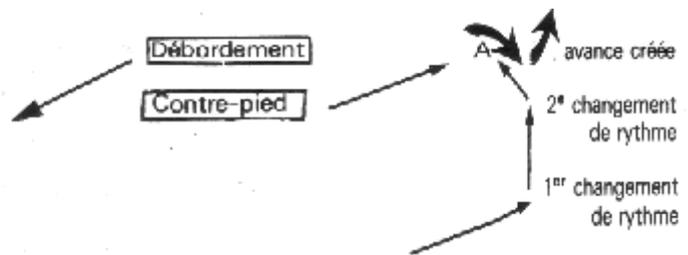
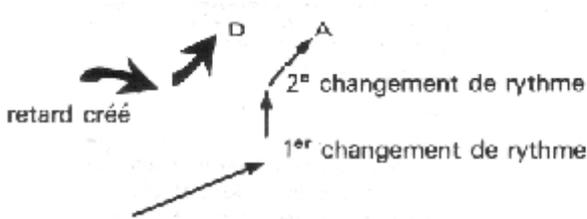
à l'instant (2), où (A) est parvenu en (2)
ou bien (D) est en (2)_a
il a sauvegardé — par réorientation
et modification de rythme de sa course — l'équilibre
défensif

ou bien (D) est passé en (2),
il est maintenant en retard

ou bien (D) est passé en (2)_a
il est maintenant en avance.

Rappelons seulement pour mémoire* que le changement de direction s'accompagne d'un changement de rythme à la fois inévitable pour l'exécution technique, et tactiquement utile (car il y a ralentissement puis

réaccélération), qui accentue donc l'effet de la manœuvre, et que de même il y a de nouveau un tel changement de rythme au moment de l'exploitation de la faute de défense qu'a entraînée la manœuvre réussie.



Reste à faire trois brèves remarques :

(1) — si l'attaquant pris en charge décide de manœuvrer pour faire passer son adversaire direct en déséquilibre défensif, alors qu'il est en train de courir non pas en travers mais droit, le « cadrage offensif » s'effectue par le jeu du seul changement de rythme.

(2) — plus le niveau de jeu est élevé, non seulement les fautes de cadrage défensif sont moins fréquentes, mais encore et surtout elles sont nettement moins perceptibles visuellement, en même temps que le joueur défenseur les perçoit pour lui-même plus sûrement et plus rapidement, et réagit plus promptement pour les rectifier. On saisit alors tout le bien fondé de cette formule que l'on entend si souvent à l'entraînement « donne » le « coup de rein » à la prise de balle ! ». Il s'agit de prendre l'habitude de toujours, au moment où la main ou le pied va atteindre la balle, accélérer le rythme de course. Cette brusque accélération, à condition d'intervenir sur la balle dans l'accélération déjà déclenchée (mais juste avant) et non pas d'accélérer après le contrôle effectué, a pour effet d'aggraver instantanément toute faute de placement non visible, la rendant ainsi à la fois visible et plus accentuée, par conséquent plus exploitable.

(3) — dès que le niveau de jeu est suffisamment élevé, l'habitude systématisée de toujours redresser la course quand on se saisit d'une balle à la main dans un mouvement de ligne, et ceci à la prise de balle et même

(mieux) juste avant, et non pas juste après, est la seule façon d'opérer pour avoir, en cas de décision de 'manœuvre s'imposant tout à coup dans le jeu, quelque chance de réussir.

Ceci est particulièrement vrai pour le jeu déployé, et donc en tout premier lieu à acquérir dans le bagage indispensable d'un joueur de lignes arrières.

Nous concluons en redisant ce que nous avons déjà écrit à la fin de l'étude faite sur le 1 - 1, page 38, droite, en bas, pour mener à bien l'étalement de la complexification de la « Matrice Défensive ».

« Dans ce combat homme contre homme, à l'intérieur de la ligne, pour chaque couple d'1 attaquant et d'1 défenseur, chacun des deux antagonistes a évidemment à faire, sous sa propre responsabilité, l'exploitation positive pour son propre camp »

Ce qui ne lui devient totalement réalisable, qu'il ait momentanément à attaquer ou à défendre, que grâce à la connaissance de la cascade complète, « aux deux bouts de la chaîne ».

(b) — Reprise du schéma général du Mouvement Général

Avec l'analyse faite dans « le rugby » nous avons noté

* On peut là aussi reconsulter le détail de l'étude faite dans le rugby.



que pour une représentation de la « Structure dynamique fondamentale » d'une phase de jeu la plus adéquate possible, au regard du « mouvement général » des trente acteurs engagés sur le terrain, il nous avait semblé bon d'utiliser le schéma que nous avons déjà redonné page 15 et que nous redonnons encore ci-dessous pour la commodité de la lecture.

Établi pour une étude attachée à l'élucidation des effets de mouvements mais en partant des phases statiques, il demeure entièrement valable pour toute phase de jeu commençant non plus à l'arrêt, mais en plein mouvement, en « plein tourbillon ».

Il nous suffira de dire que :

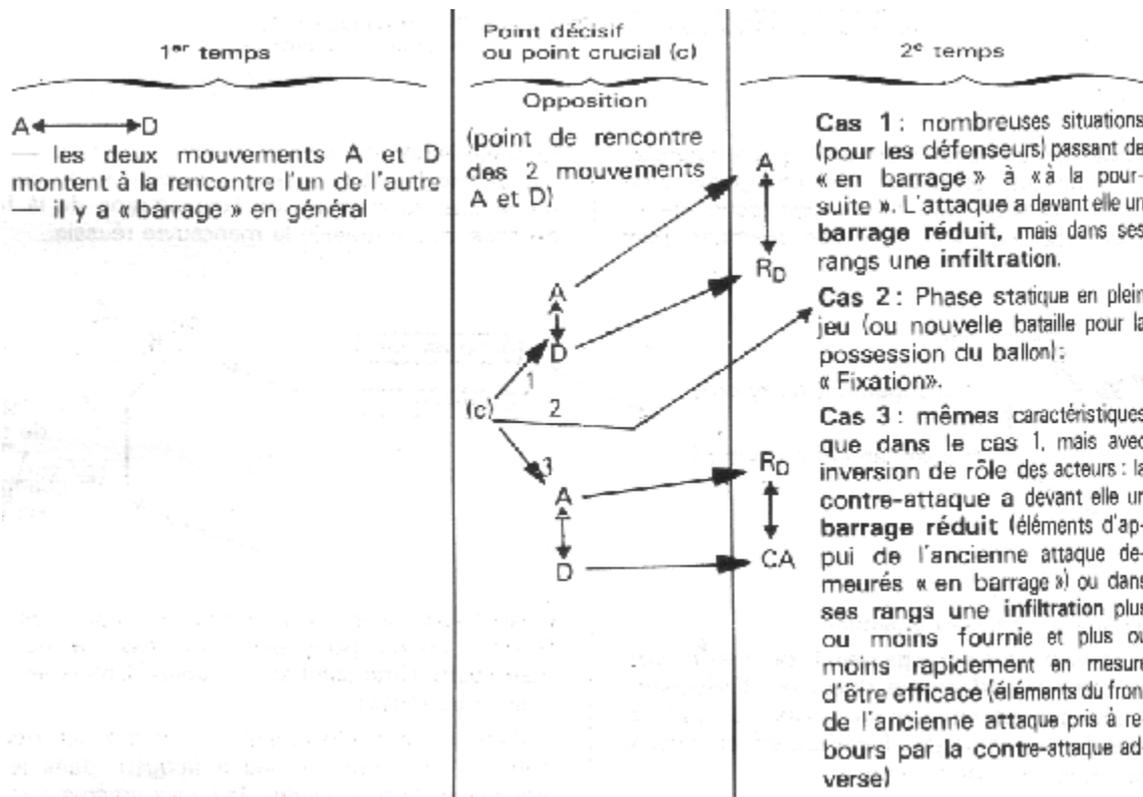
— la position A sera par définition la position « collec-

tive » des joueurs (du camp possédant, ou entrant en possession du ballon, en plein mouvement) qui peuvent entamer le nouveau mouvement d'attaque. C'est-à-dire la position du groupe des joueurs qui peuvent, à cet instant zéro, agir en avançant **tout de suite** dans le mouvement (et en étant « en jeu »). Pour plus de précisions nous la désignerons par A₀.

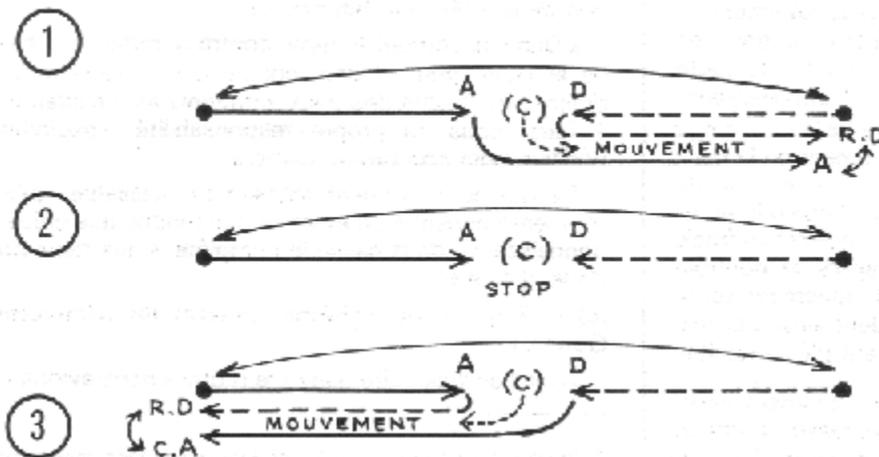
— la position D, semblablement, sera par définition la position « collective » des joueurs (du camp ne possédant pas, ou perdant la possession du ballon, en plein mouvement) qui peuvent avancer dans le mouvement défensif dès l'instant zéro de la phase. Pour plus de précision, nous la noterons D₀.

LÉ MOUVEMENT GÉNÉRAL DANS SA TOTALITÉ

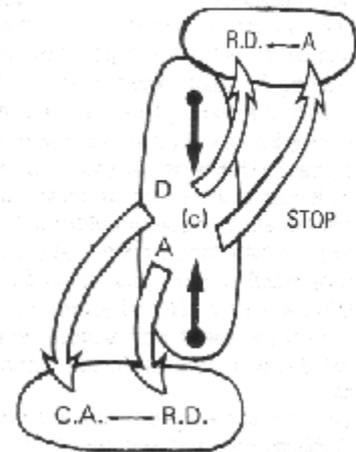
Premier schéma



Deuxième schéma



Troisième schéma



La ligne d'avantage sera la parallèle aux lignes de but passant par la position du ballon à l'instant zéro de la phase. Elle aura exactement la même signification pour une phase commençant en plein mouvement que pour une phase commençant à l'arrêt : les antagonistes pouvant, dès l'instant zéro, s'élancer les uns vers les autres, établiront ou non l'avantage pour leur camp selon qu'ils parviendront ou non, à la fin du 1^{er} temps du mouvement, à imposer le premier combat décisif homme pour homme (le point crucial (c)) au-delà de cette ligne vers le camp adverse ou au moins sur elle, et ce, **qu'ils aient eu ou non la balle durant ce 1^{er} temps.**

Il faut alors bien noter ici la particularité importante d'un mouvement d'attaque débutant en plein tourbillon : dans un tel cas le 1^{er} attaquant (c'est-à-dire le premier joueur lancé) doit estimer instantanément la place exacte adéquate où il faut faire commencer l'« Espace menacé » et aller s'y placer. Cet acte achève de « sélectionner » les hommes adverses qui vont pouvoir constituer vraiment Do.

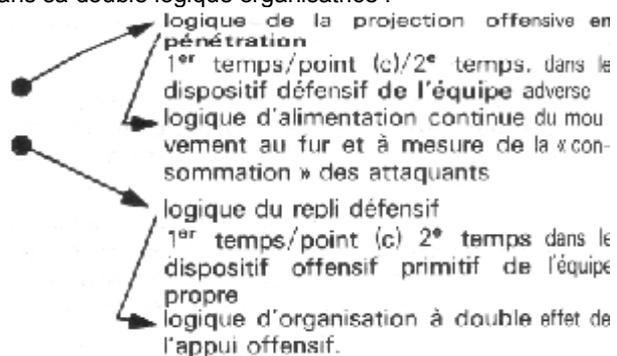
Au point crucial se jouera la transformation décisive de l'ensemble des situations individuelles en avançant entre les hommes de Ao et les hommes de Do. Et si le mouvement du ballon ne se bloque pas au point (c), on entrera dans le 2^e temps de la phase, soit poursuite momentanément victorieuse de l'attaque, soit renversement de situation dans une contre-attaque, mais avec, dans l'un et l'autre cas la même caractéristique de courses dans le même sens, pour un certain nombre de défenseurs, relativement à la course des attaquants, créant infiltration pouvant « pourrir », « enrayer » l'attaque de l'intérieur même de ses rangs.

Enfin, nous avons établi, et nous reprenons ici, que le seul moyen de s'emparer du dynamisme propre d'un mouvement collectif d'attaque c'est de le saisir dans l'unité indissociable de l'ensemble.

1^{er} temps/point (c)/2^e temps

C'est donc ainsi, que nous devons par conséquent procéder maintenant pour l'étude de chacun des trois mécanismes de la triple variante fondamentale, le terme de triple variante fondamentale restant absolument valable pour tous les cas de phase de plein mouvement, puisque ce terme est justement constitutif de la matrice offensive dès le début.

Le mécanisme de base de chacun des trois grands types de mouvement collectif d'attaque se comprendra du coup dans sa double logique organisatrice :



Revenons enfin sur la notion de « constellation de joueurs » abordée ci-dessus à la page 18, gauche, en bas, note importante, notion très importante, pour compléter en ce qui concerne l'attaque.

Pour tout joueur s'appêtant à intervenir directement sur le ballon à un moment quelconque du mouvement, il est indispensable qu'il se représente bien que tous les adversaires défenseurs — et aussi tous les partenaires —

qu'il faut dénombrer dans son environnement proche ne sont pas tous forcément en mesure, à l'instant considéré, de prendre une part efficace à l'action du moment.

Ceux qui ne le peuvent pas, généralement pour une question soit de placement relatif momentané, soit d'orientation momentanément défavorable de leur direction de course, soit d'excès d'élan ou de manque d'élan selon une direction de course cependant adéquate, soit encore de rapport d'appuis défavorable, soit...* plusieurs de ces causes en même temps — sont en fait comme s'ils n'étaient pas là. Et il est déterminant que tout joueur soit capable d'estimer ce qu'est la « constellation réelle de joueurs » dans l'environnement proche dans lequel il s'apprête à intervenir, c'est-à-dire **l'ensemble effectif des acteurs possibles, à l'exclusion de ceux « faisant illusion ».**

• MÉCANISME PROPRE DU MOUVEMENT DÉPLOYÉ

Le propre du mouvement déployé consiste dans la recherche, sur la dimension transversale du terrain, grâce à l'étalement des joueurs selon la largeur, d'un « point de percée » du rideau R1 adverse.

Il y aura effectivement « point de percée » si, lorsque le développement du mouvement déployé atteint le point (c), la situation de l'attaquant se trouvant être l'homme du point (c) est

soit un « 1 contre 1 » avec avantage à l'attaquant** soit un « 1 contre 0 » situation idéale de « l'homme démarqué » au point (c)

La possibilité de créer un « point de percée » — lequel peut d'ailleurs se situer entre le dernier défenseur de R1 et la touche correspondante — est le résultat de l'étalement par le fait que celui-ci permet

et un « glissement » important de la balle (la balle lancée libre, allant toujours plus vite que les hommes devant se déplacer plus ou moins dans le même sens qu'elle)

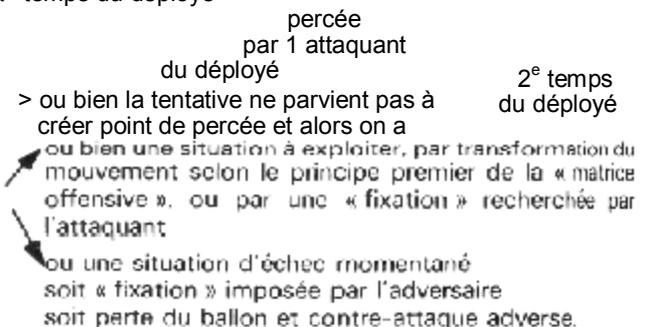
et des « manœuvres » latérales de placement importantes à tout joueur attaquant engagé dans la ligne.

C'est bien la combinaison de ces deux facteurs qui constitue le moyen d'action propre au jeu déployé. Dès le début de l'approfondissement du mouvement déployé, le joueur doit être mis en mesure de comprendre et de vivre la profonde unité de ces deux facteurs.

Et bien entendu, dans la vie du jeu :

> ou bien la tentative de mouvement déployé crée le point de percée et alors on a un mouvement déployé complet

1^{er} temps du déployé



*Ils peuvent aussi être tout simplement « hors-jeu » à cet instant.

**Avantage se concrétisant soit dans une faute de défense du défenseur direct, soit par le fait d'une supériorité effective de l'attaquant dans le combat direct homme contre homme, relativement au défenseur précis qui se trouve être l'adversaire direct. En plus il faut que la distance restante entre attaquant et défenseur soit suffisante (1 contre 1 exploitable).



Cette logique de base clarifiée, l'étude du mécanisme amène alors à considérer successivement :

- les caractéristiques du 1^{er} temps
- les situations types pouvant se présenter au point (c)
- les caractéristiques du 2^e temps

Cette fois encore, les détails étudiés dans « LE RUGBY » restent entièrement valables pour un mouvement déployé lancé en plein tourbillon de jeu, mais appellent quelques précisions.

Caractéristiques du 1^{er} temps

Un point de différence important intervient en ce qui concerne l'espace de jeu, que nous avons déjà noté ci-dessus page 65, gauche, en haut et que nous développons encore quelque peu :

— pour un mouvement déployé lancé sur phase statique l'espace menacé par l'attaque en mouvement déployé est fixé d'avance, de par la position de la touche ou de la mêlée fermée (et dans ce deuxième cas l'existence de deux espaces possibles ne retire pas le fait que ces deux espaces sont fixés) ou encore au point où se joue une pénalité à la main, et les joueurs qui vont attaquer sont placés sur cet espace. Et semblablement les défenseurs

— pour un mouvement déployé lancé en plein tourbillon, cet espace se détermine « au vol » et il faut aller se placer sur cet espace, et adéquatement à la nouvelle forme du mouvement d'attaque, ceci pour les attaquants, mais aussi pour les défenseurs.

L'obligation d'aller chercher, dans un mouvement plus ou moins transversal, l'espace de jeu, même si ce mouvement s'effectue (et il le faut dans la réalité du jeu de mouvement) avec une certaine anticipation d'un certain nombre de joueurs, cette obligation amplifie les caractéristiques du jeu dans le 1^{er} temps telles qu'elles ressortent du cas des phases statiques :

- il faut, l'espace de jeu adéquat étant atteint, assurer l'orientation adéquate du mouvement collectif tout en sauvegardant la largeur de cet espace malgré la quantité d'élan plus ou moins en travers que l'on a été obligé de prendre (et ceci que l'on joue un déployé « ample » ou un déployé « court »)
- il faut, sur cet espace que l'on menace, créer la meilleure « situation au départ » possible *
- il faut, sur cet espace de jeu, ne rien perdre de la situation créée au départ *

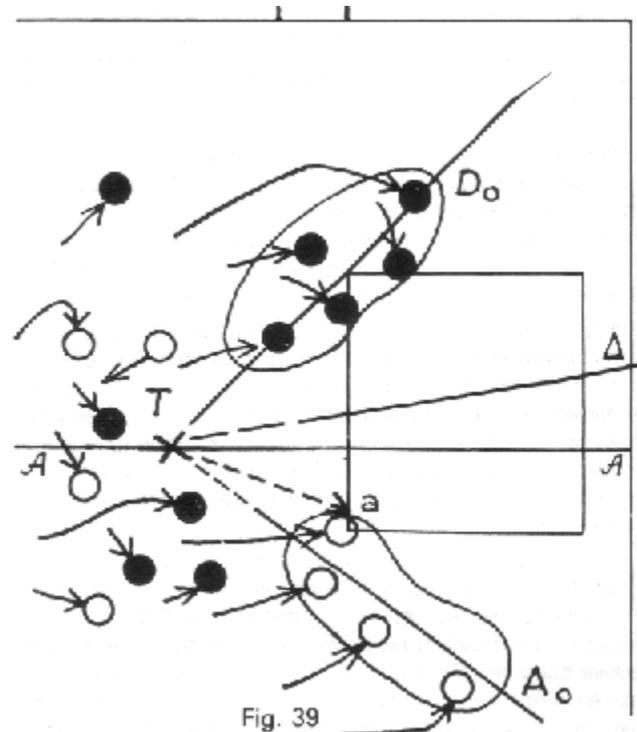
C'est-à-dire qu'on retrouve

— l'importance du redressement de l'attaque par le ou les premiers attaquants mais cette importance devient double, car elle est non seulement la condition pour l'orientation du mouvement et la sauvegarde de la largeur du front de jeu sur l'espace menacé, mais encore la condition pour que les éléments attaquants qui lâchent l'ancien mouvement ou la réserve axiale pour venir s'incorporer au nouveau mouvement puissent réaliser un déplacement minimum, condition et de leur présence tôt dans le mouvement et de leur efficacité

— l'importance d'un jeu « en pénétration », chaque attaquant jouant « à plat » (réception de la balle à la limite de l'en-avant)

Ainsi se trouve assurée une situation de la ligne de rencontre (A) la meilleure possible par rapport à la ligne d'avantage (A) pour les positions A_o et D_o des antagonistes de la « constellation » (Figure 39).

— l'importance décisive, à partir d'un certain niveau de jeu, de la qualité gestuelle dans l'enchaînement réception-transmission



Reprenons alors la fig. 39 ci-dessus ; elle nous permet de faire remarquer :

1 — la distance [Ta] entre point de décision de transformation et début de l'espace menacé peut varier, mais d'une façon générale pour un mouvement déployé en plein tourbillon il y a avantage très net à ce que ce trajet Ta soit toujours relativement ** court si l'on veut gagner le plus possible en profondeur par le jeu de la transformation de mouvement et en même temps laisser à l'adversaire le minimum de possibilité de remplacement « avancé » selon la largeur.

Sur phase statique on peut mettre le jeu hors de portée de la 3^e ligne par une distance plus longue, mais sans exagérer cependant.

2 — l'effet du remplacement plus ou moins difficile pour le défenseur, en fonction de l'engagement auquel cet adversaire, devenant défenseur dans le déployé, a dû consentir durant la phase précédente, entraîne, même avec des joueurs de haut niveau, des situations de ligne de rencontre (A) au-delà de la ligne d'avantage (A-A) qui ne se produisent pratiquement jamais sur phase statique (sauf dans les cas, rares, de balle gagnée, en mêlée fermée, sur introduction adverse).

3 — de la même façon, pour les mêmes raisons, et même avec des joueurs de haut niveau, il se crée des situations de surnombre effectif dès le départ du groupe A_o sur le groupe D_o.

Autrement dit, contrairement à ce qu'on serait tenté de penser, le mouvement déployé en plein tourbillon est en fait plus facile à décider (loi simple de la matrice), plus facile à exploiter (effets de situation favorable en

* Nous rappelons pour mémoire que selon ce qu'il en sera de la situation au départ puis des transmissions, le point (c) pourra aller jusqu'à plus ou moins loin vers l'aile de la ligne et que l'on peut volontairement le faire exister plus près que cela mais jamais plus loin.

** Dans l'Équipe Nationale du Pays de Galles, pour ces situations, la passe « visée » de G. EDWARDS permet à BENNETT de réaliser un placement un peu plus large, c'est-à-dire que le trajet TA est un peu augmenté, donnant à la ligne galloise un temps d'avance au départ sur les courants défensifs transversaux, que la vitesse de la balle sur sa trajectoire sauvegarde effectivement.



placement et en effectif) que sur phase statique. D'où confirmation du principe pédagogique avancé dans notre conception méthodologique : aller du mouvement général vers les phases statiques, en passant par les fixations, et non l'inverse.

Situations-types au point crucial (c)

Elles sont :

- le 1 ^{contre} 1 exploitable
(l'étude complète de ce « rouage » fondamental vient d'être faite)
- le 2 ^{contre} 1 toujours exploitable.

Cette situation correspondant au plan de l'action homme pour homme, et qui apparaît maintenant le long du cheminement logique de complexification croissante de la matrice offensive, peut on le sait — se présenter à tout moment dans le mouvement général. Elle constitue, comme le 1 ^{contre} 1, une unité tactique isolable, parfaitement isolable, et dont l'assimilation, en tant que telle, fait partie des fondements de la formation du joueur.

L'isoler pour la reconnaître, la discerner, dans le contexte changeant du jeu s'impose comme pour le 1 ♦ — ♦ 1. Et, comme pour le 1<-->1, la pratique montre que c'est très possible et particulièrement « rentable ».

— le 2 ^{contre} 2 exploitable.

La remarque faite ci-dessus pour le 2 ^{contre} 1 est à reprendre entièrement ici : cette dernière unité tactique isolable du 2 <--> 2 peut, bien qu'apparaissant à l'occasion du jeu déployé, se présenter à tout moment dans le mouvement général.

C'est un des fondements de la formation du joueur.

Elle est la situation de jeu ultime du plan homme contre homme de l'action de jeu. Au-delà de deux attaquants contre deux défenseurs on entre dans le jeu « de ligne » (plan collectif de ligne de l'action de jeu). Nous fournirons plus loin les cascades de décisions de ces deux unités tactiques isolables (2 ^{contre} 1 et 2 ^{contre} 2).

Caractéristiques du 2^e temps

Rappelons ce que l'étude des phases statiques a mis en relief à ce sujet. Les attaquants ont contre eux :

- un barrage, mais en règle générale, au moins momentanément en sous-nombre, donc devant permettre de trouver, aussitôt franchi le point (c), ou de créer, aussitôt franchi le point (c), un 2 ^{contre} 1 puis l'exploiter.
- mais en même temps, en règle générale, une infiltration pouvant poser des problèmes dans la réalisation des manœuvres pour créer 2 ^{contre} 1 ou dans l'exploitation du 2 ^{contre} 1. Ceci et par suite des risques d'interception et par suite des effets de coupure entre attaquants ou des effets « d'aiguillage » opérés, par les éléments en infiltration, dans leur course en repli, en direction des défenseurs en barrage ou inversement.

Tout cela se retrouve entièrement pour les mouvements déployés déclenchés en plein tourbillon et on peut ajouter que l'intelligence du jeu d'attaque relativement à l'infiltration défensive adverse, qui n'a pratiquement jamais à intervenir dans le 1^{er} temps lors d'attaque déployée lancée sur phase statique, peut toujours éventuellement s'imposer dès le 1^{er} temps lors d'une attaque déployée lancée en plein tourbillon.

Du même coup se trouve encore renforcées et l'idée de jouer sur un trajet de lancement (trajet Ta) suffisamment court pour mieux créer les chances de « lâcher l'infiltration possible au départ (car condition pour permettre une accélération immédiate du mouvement dans la profondeur), et l'idée de jouer, dans le mouvement déployé lui-même, en pénétration, tout cela

achevant enfin de confirmer les principes énoncés sur l'accélération à la prise de balle.

Deux problèmes doivent maintenant être abordés :

la réalimentation de la ligne par des éléments supplémentaires au fur et à mesure de la « consommation » des attaquants engagés dans la ligne, ceci en liaison avec les possibilités de manœuvre sur la composante de glissement du mouvement, tant collectif de ligne qu'individuel, c'est-à-dire l'appui offensif.

— l'organisation permettant, en outre de l'effet de la couverture axiale offensive, en complément à cet effet et en même temps en condition d'efficacité accrue de cet apport de la couverture axiale, une couverture, du mouvement déployé en cours lui-même, contre une éventuelle contre-attaque de type (1). Ce second problème sera abordé dans le point (4) **organisation à double effet**, comme nous avons fait pour l'étude de la complexification croissante de la « matrice Défensive ».

Le premier problème a été lui aussi vu en détail dans LE RUGBY.

Nous ne le reprenons donc ici que, cette fois encore, pour le formaliser en harmonie avec les principes méthodologiques plaçant le mouvement général au départ de toute la logique, tant de réalisation en jeu que d'assimilation du jeu.

Qu'un élément venant s'incorporer à un mouvement déployé en plein développement (soit dans le premier temps, soit au point (c) la balle y parvenant, soit dans le deuxième temps) se trouve avoir déjà participé à ce mouvement déployé, ou se trouve y venir seulement, la règle de comportement demeure la même :

Son placement dans le mouvement, pendant tout le temps où il se tient prêt à venir alimenter le mouvement déployé, doit être tel qu'il lui permette, relativement au joueur qui va être porteur de la balle à l'instant où il va monter dans la ligne, de se porter aussi aisément sur l'extérieur de ce joueur que sur son intérieur.

On sait qu'il en sera ainsi dès l'instant que, relativement au porteur de la balle momentané, il se tient suffisamment à l'intérieur de celui-ci et suffisamment loin de la ligne en profondeur (Figure 40).

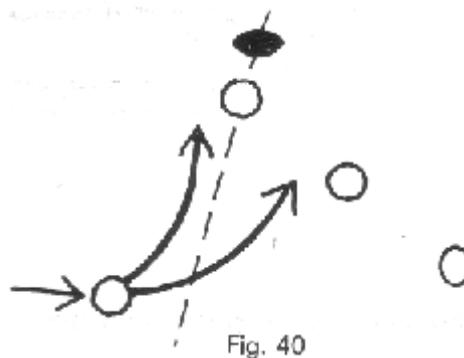
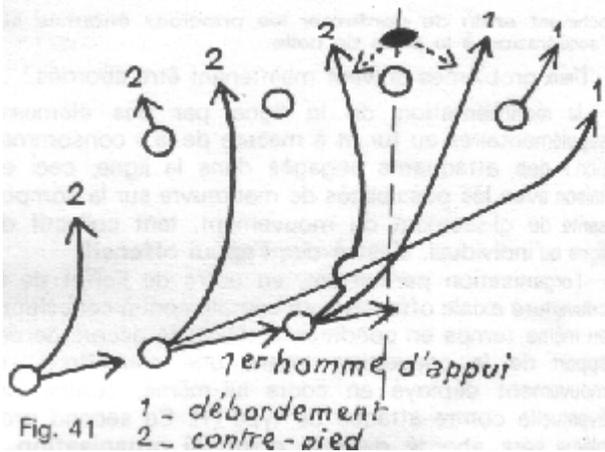


Fig. 40

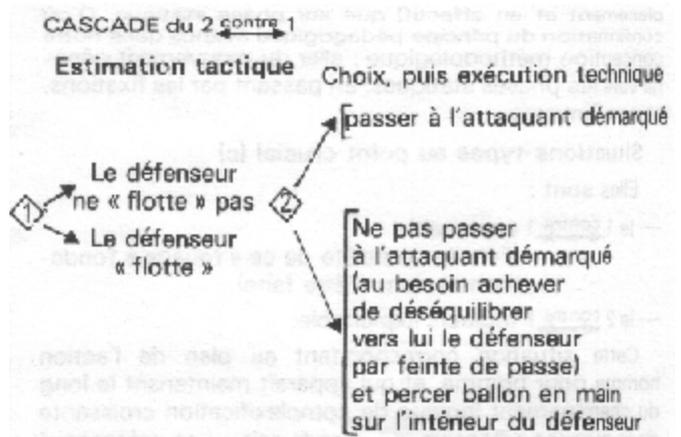
La réserve suffisante en profondeur, alliée à la réserve à l'intérieur, permet de réaliser, sur la course transversale par laquelle ce joueur passe du soutien d'un joueur de la ligne au soutien du suivant, une réorientation instantanée par simple inflexion de cette course transversale, qu'il s'agisse d'aller chercher l'intérieur ou l'extérieur du porteur actuel de la balle.

Ainsi opère ce premier homme de l'appui offensif. Et il est alors aisé — on le sait également — à d'autres éléments de se placer en ligne déployée à son intérieur, ceci permettant à tout moment au mouvement déployé en cours de rebondir sur un nouveau déployé venant soit en débordement soit en contre-pied sur lui (Figure 41).

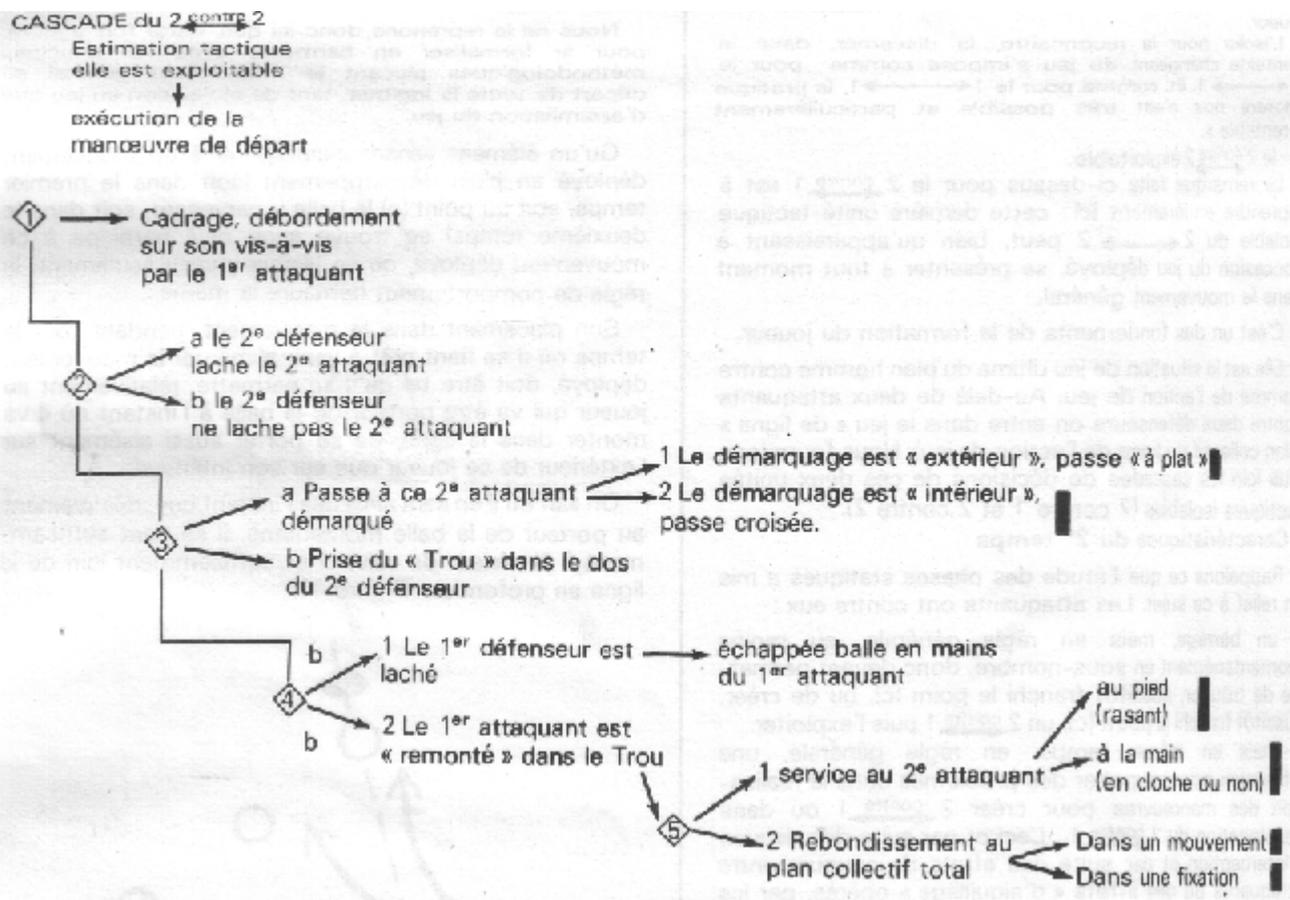




Voyons alors, avant de passer aux deux autres formes de mouvement, ce que sont les cascades de décisions pour les deux unités tactiques isolables du 2^{contre} 1 et du 2 contre 2.



N.B. On ne sera pas étonné que l'unité tactique la plus favorable (dans la liste des unités du plan homme contre homme) soit en même temps celle pour laquelle la cascade est la plus simple.



• Mécanisme propre du mouvement groupé

Qu'il soit à la main ou au pied, le mouvement groupé vise à exercer une pénétration plus ou moins directe en profondeur, par l'intermédiaire d'un mouvement du ballon en définitive plus ou moins rectiligne et plus ou moins parallèle aux lignes de touche.

Il faut donc que chaque attaquant momentané puisse être immédiatement relayé, directement sur la ligne de pénétration, au fur et à mesure de la « consommation » des attaquants dans le mouvement, soit par l'effet du placage, soit—dans un mouvement groupé au pied— par les à-coups du mouvement du ballon (à-coups à cause du terrain ou à cause des interventions défensives).

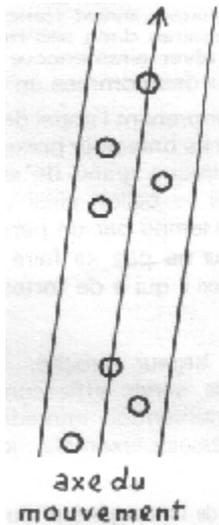
Le premier aspect du mécanisme propre du mouve-

ment groupé, qu'il soit à la main ou au pied, sera donc triple quant à l'organisation :

- un nombre suffisant de joueurs s'engageant dans ce mouvement, la puissance de la « pesée » en profondeur étant fonction de la possibilité de se relayer éventuellement très vite sans que le mouvement manque rapidement d'hommes sur pied ou placés.
- les joueurs se disposant selon un regroupement de faible dimension en largeur, puisque le mouvement du ballon n'a pas à être déplacé selon la largeur ; la largeur occupée étant juste ce qu'il faut pour couvrir les à-coups transversaux (des transmissions ou du ballon au sol)
- les joueurs se disposant par contre en observant, les uns par rapport aux autres, en **profondeur, des distances nettement plus importantes** qu'en jeu



déployé, ceci afin de pouvoir soit réaliser un véritable lancement préalable pour venir prendre la balle du partenaire à relayer en ayant une grande puissance de



pénétration **au-delà** du niveau où la balle va être prise, soit réimpulser le ballon au sol en plein élan, afin de coller aussitôt à cette balle tout en la faisant rouler très vite, et cela même si elle vient à échapper au dribbleur actuel en passant nettement derrière lui.

N.B. cependant comme dans le dribble la balle avance toujours, puisqu'il n'y a pas de règle de l'en-avant qui joue ici, la réserve en profondeur des joueurs les uns par rapport aux autres est moindre.

Ajoutons la règle fondamentale constante de toute intervention sur la balle, le « coup de rein », qui imprime, par les coups de reins successifs, un rythme collectif croissant au mouvement.

a) — Mouvement à la main (Figures 42 et 43)

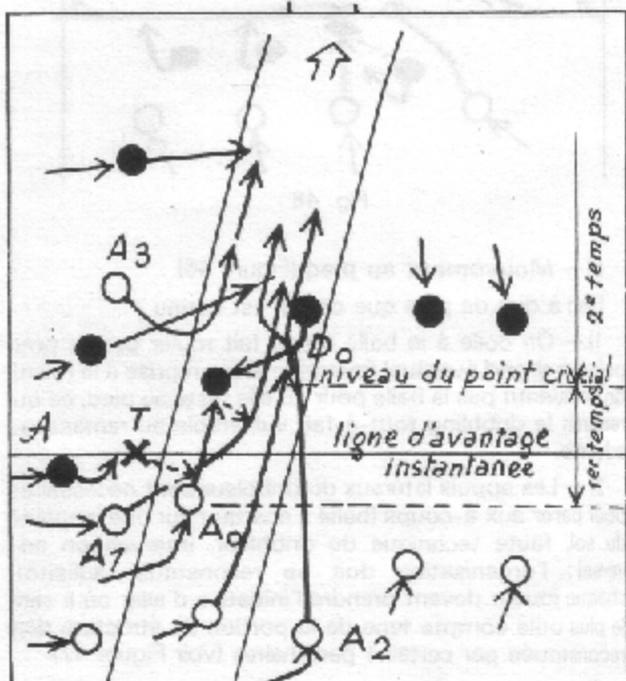


Fig. 42

- **Caractéristiques du jeu dans le 1^{er} temps :**
 - pas de transmission du ballon, le 1^{er} attaquant lancé (celui-là même donc qui entame le mouvement) allant lui-même jusqu'au point crucial
 - pendant cette course du 1^{er} attaquant, les hommes qui viennent s'incorporer au mouvement se placent adéquatement.

• **Le point crucial (c)**

est un 1^{er} ^{CONTRE}1 ballon en main, et il peut se faire que le 1^{er} attaquant se trouve dans une situation telle dans ce $1 < -> 1$, avec un contexte tel autour de ce point d'affrontement, qu'il décide de tenter autre chose que la réalisation de la percussio classique sur son adversaire direct.

C'est ainsi par exemple qu'il pourra, et à bon escient, franchir éventuellement le 1^{er} défenseur tentant de s'opposer à lui et ne percuter que sur le 2^e défenseur (Figure 43).

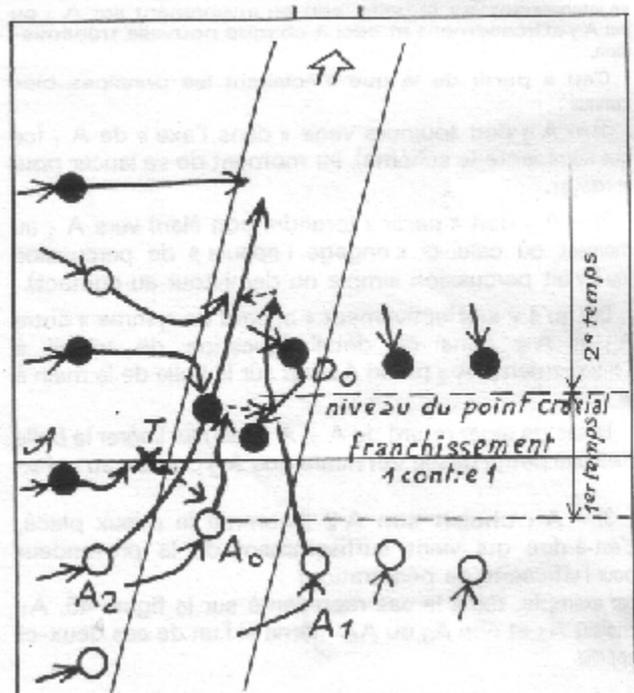


Fig. 43

Cette remarque était à faire au passage, mais, pour l'étude du mécanisme propre du mouvement groupé à la main en général, ne demande pas qu'on s'y arrête davantage.

Ainsi donc finalement le point crucial d'un mouvement groupé à la main est toujours une transmission avec une « fixation au contact ».*

• **Caractéristique du 2e temps**

De par la pénétration directe en profondeur, la présence d'une infiltration adverse dans le mouvement alors qu'on atteint le point crucial va être le cas courant.

Et le maillon d'efficacité va résider dans la solution du problème représenté sur la figure 44 :

* Rappelons qu'une des finesse à réaliser dans la formation du joueur est la capacité à choisir adéquatement entre « fixation au contact » et « fixation à distance ».



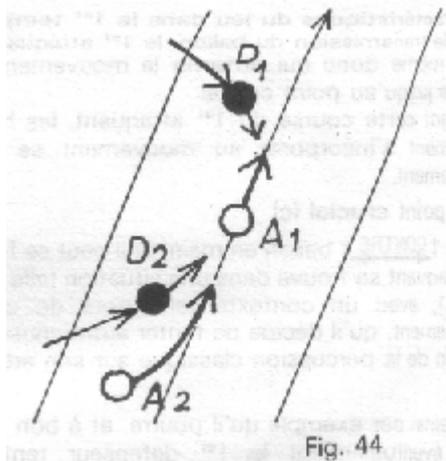


Fig. 44

l'attaquant A₂ doit parvenir à prendre la balle, que va lui offrir A₁ au moment de son contact avec D₁, en éliminant D₂, par effet de mouvement, sans aucune chance pour D₂ de pouvoir « pourrir » le mouvement, soit en intervenant sur la balle, soit en intervenant sur A₁ ou sur A₂ efficacement et ceci à chaque nouvelle transmission.

C'est à partir de là que s'éclairent les principes bien connus :

1) — A₂ doit toujours venir « dans l'axe » de A₁ (ce que représente le schéma), au moment de se lancer pour le relayer.

2) — A₂ doit « partir » (prendre son élan) vers A₁ au moment où celui-ci « engage l'épaule » de percussive (qu'il y ait percussive simple ou demi-tour au contact).

Dès qu'il y a effectivement « accord de rythme » entre A₁ et A₂ dans ce détail (question de travail à l'entraînement), A₂ prend à coup sûr la balle de la main à la main.

En cas de léger retard de A₂, A₁ peut lui libérer la balle dans une petite passe **verticale** que A₂ prend « au vol ».

3) — **A₁ choisit son A₂** (l'homme le mieux placé, c'est-à-dire qui vient suffisamment de la profondeur pour l'efficacité de pénétration)

par exemple, dans le cas représenté sur la figure 45, A₁ choisira A₂ et non A₃ ou A₄, même si l'un de ces deux-ci appelle.

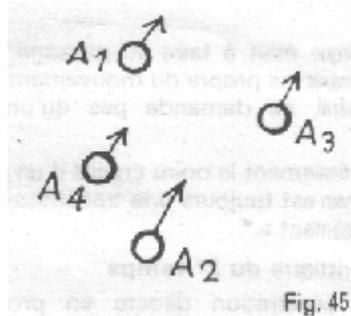


Fig. 45

4) — (Percussive par demi-tour ou contact) ?
(Percussive directe) ?

La première forme si le mouvement n'est pas vraiment lancé ou si le défenseur vient nettement en travers (demi-tour toujours vers le défenseur, rappelons-le) la seconde dès que le mouvement va plus vite, même à la première percussive.

N.B. : On recherche le contact à l'épaule ou à la hanche selon que le défenseur se présente debout (on pèse sur

lui de tout le poids du corps dans la percussive) ou baissé (le refus du haut du corps tout en donnant toute sa force à la percussive de la hanche garde l'équilibre pour l'action des bras dans la transmission).

5) — Le mouvement peut encore se jouer par petites passes transversales, en aller et retour, ceci étant bon dès que le mouvement groupé, ayant franchi l'essentiel du barrage, a plus d'adversaires dans ses rangs que devant lui. On « balade » les adversaires encore en barrage tout en se parant du retour des hommes en repli.

Remarque. C'est en prenant l'appel de percussive que l'homme doit dégager les bras pour présenter le ballon, et non à la percussive (risque grand de se faire ceinturer bras emprisonnés). Si ce ballon ainsi dégagé ne peut finalement être pris à temps par un partenaire, alors on ramène au corps pour ne pas se faire déposséder du ballon dans la « fixation » qui a de fortes chances de se produire.

6) — L'appui en largeur proche, s'il ne permet généralement pas de servir efficacement de relais, permet par contre intervention immédiate en tête de mêlée ouverte si nécessaire (exemple : joueur A₃ sur la figure 45).

7) — L'orientation de l'axe général du mouvement ?

Toujours plus ou moins parallèle aux touches ?

— En règle générale oui, le mouvement groupé vise à pénétrer directement.

— Cependant il peut être tactiquement valable d'aller très en travers volontairement pour créer soit un débordement collectif soit un contre-pied collectif, cela étant surtout à essayer sur phase statique (exemple : départ en fond de touche).

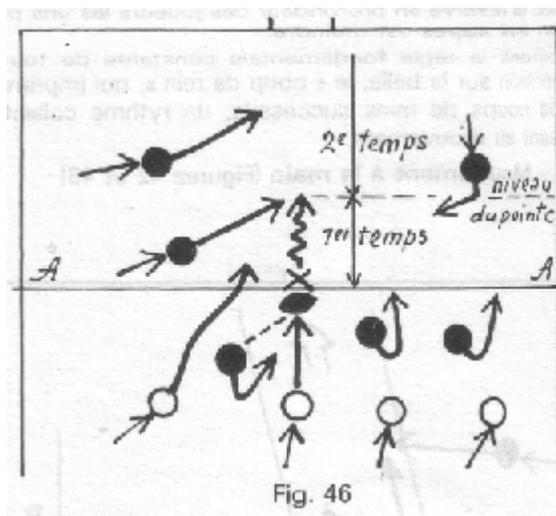


Fig. 46

b) — Mouvement au pied (Figure 46) Rien

à dire de plus que ce qui est connu :

1) — On colle à la balle qu'on fait rouler pointe pour pointe (rebond éventuel favorable à une reprise à la main), on ne ralentit pas la balle pour qu'elle reste au pied, ce qui rendrait le dribbling tout-à-fait vulnérable au ramassage adverse.

2) — Les appuis latéraux du dribbleur sont nécessaires pour parer aux a-coups (balle s'écartant sur une inégalité du sol, faute technique du dribbleur, intervention adverse) ; l'organisation doit se reconstituer aussitôt, chaque joueur devant prendre l'initiative d'aller où il sera le plus utile compte tenu de la portion de structure déjà reconstituée par certains partenaires (voir Figure 47).



3) — Le dribbling est toujours « direct au but », sinon il est, même mené rapidement, trop vulnérable au ramassage adverse (multiplication automatique des interventions possibles).

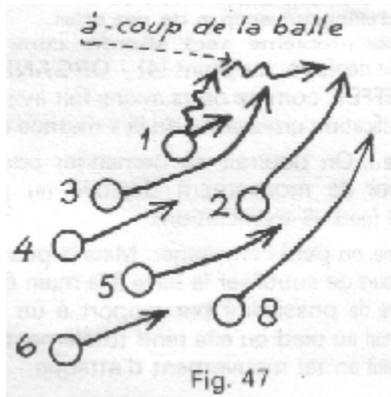
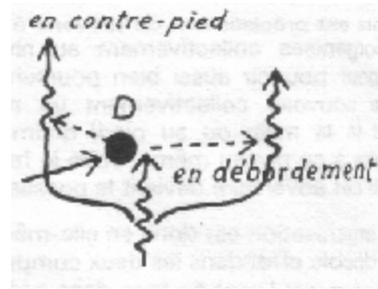


Fig. 47

4) — Il est possible par contre de faire sauter brusquement le dribbling à droite ou à gauche, par rapport à un défenseur tentant d'intervenir, par passe au pied plus ou moins transversale, courte, genre passe de football-association, effectuant (cf. schéma ci-contre).

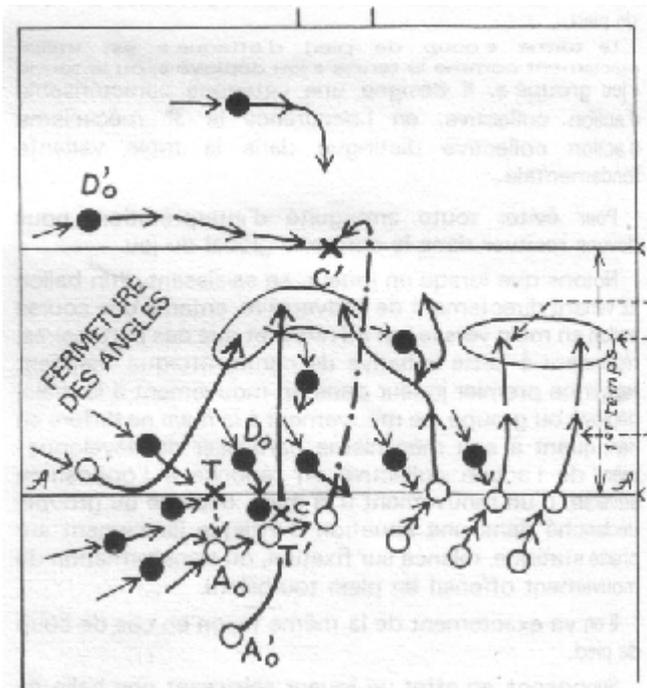


soit groupé - - 4 groupé (au en débordement
 pied) (au pied)
 soit groupé → groupé (au pied) en contre-pied
 (au pied)

Cela est actuellement rare. C'est pourtant très valable.

• MÉCANISME PROPRE DU MOUVEMENT COLLECTIF D'ATTAQUE PAR COUP DE PIED (Figure 48)

Un tel mouvement commence au moment précis où la balle quitte le pied du botteur et son 1^{er} temps est une poursuite collective du ballon se déplaçant libre en l'air ou



— point (c) du coup de pied
 1' homme d'appui offensif

Rétablissement de la continuité du front de jeu Le

mouvement collectif de poursuite

— Point (c) du mouvement antérieur. Il y a transformation du mouvement en ce point.

au sol.



Fig. 48

Dans ce premier temps, jouent pleinement toutes les possibilités de remise en jeu par le partenaire, chacun des joueurs s'efforçant de faire en sorte que, à la fin du 1^{er} temps, lorsque le mouvement général atteindra le point crucial, un avantage au plan collectif total soit acquis pour sa propre équipe (certains éléments demeurés hors-jeu pouvant apporter leur part à cet avantage en s'organisant relativement à la règle des 10 mètres pour faire jouer la remise en jeu par l'adversaire de la meilleure façon*) avantage au plan collectif total, c'est-à-dire dans le rapport des situations individuelles « en avançant ».

Dans ce premier temps, aucun joueur n'a à régler de problème de « rapport immédiat » au ballon, la liberté de placement est la plus grande, dans la recherche de la meilleure situation d'ensemble au moment du point

crucial. On serait donc tenté de penser que la situation devrait immanquablement être très « équilibrée » au point (c).

Mais ce serait raisonner en termes statiques, alors que la soudaineté du déplacement de jeu — tant en profondeur qu'en largeur — s'augmentant éventuellement de la portée importante du coup de pied, fait que les situations individuelles au départ sont très diverses, et que la redistribution possible des situations individuelles dans la durée du 1^{er} temps reste limitée.

En particulier, on sait que, par l'effet négatif que peut avoir la poursuite collective, le problème pour les

* Par exemple en se répartissant sur le pourtour de la zone des 10 m pour prendre au piège le réceptionnaire adverse isolé, ce que font à la perfection les avants de Béziers.



attaquants est précisément de parvenir à être suffisamment réorganisés collectivement au niveau du point crucial, pour pouvoir aussi bien poursuivre instantanément de nouveau collectivement un mouvement en avançant (à la main ou au pied) qu'imposer le jeu à l'adversaire à ce niveau même, voire le faire encore plus reculer, si cet adversaire devient le possesseur du ballon.

Cette organisation est donc en elle-même une organisation à double effet dans les deux composantes qui ont été dégagées par l'analyse faite dans « LE RUGBY » :

— la « fermeture des angles » sur l'adversaire intervenant au point (c) (adversaire intervenant en 1<-->1 contre le plus avancé des attaquants poursuivant la balle).

— le rétablissement de la continuité du front selon la largeur.

Ainsi donc se trouvent énoncés :

• **Les caractéristiques du 1er temps :**

remplacement général sans problème de rapport immédiat au ballon, mais possibilités de remplacement conditionnées de façon décisive par la situation au départ.

• **Les caractéristiques du point crucial :** mobilisation importante des poursuivants (les « attaquants » du coup de pied) selon la largeur.

Voyons, après ces rappels qu'il fallait reformuler dans le mouvement en plein tourbillon,

• **Les caractéristiques du 2^e temps :**

Tous les éléments, d'un camp comme de l'autre, qui se trouvent engagés dans l'action au moment où arrive le point crucial du mouvement, se déplacent à grande vitesse.

Côté de ceux qui poursuivent leur coup de pied, cela constitue un avantage effectif s'ils reprennent alors possession du ballon (d'une façon quelconque). Mais cet avantage ne suffit pas, car le nouveau mouvement amorcé demande, quel qu'il soit, à pouvoir être alimenté éventuellement par des hommes venant de la profondeur, et à être couvert contre une contre-attaque toujours possible.

Toujours côté de ceux qui poursuivent leur coup de pied, cela devient un désavantage énorme si l'adversaire reprend le ballon et passe dans le dos des hommes de ce premier front. Les exigences énoncées ci-dessus se trouvent considérablement renforcées.

Bien sûr, les éléments arrivant en premier front (ceux de la fermeture des angles et ceux qui prolongent le front sur la largeur au niveau des premiers) ont eux-mêmes, les uns par rapport aux autres, à partir du poursuivant le plus avancé, une certaine réserve en profondeur leur permettant une certaine réorientation selon la largeur, mais cette réserve est loin de suffire pour répondre à elle seule à toutes les nécessités qu'implique la suite du mouvement, même en cas de poursuite victorieuse du mouvement offensif.

Ainsi donc, on retrouve des notions proches de celles déjà énoncées avec le mouvement déployé, en ce qui concerne le soutien offensif :

— d'une part une réserve axiale à reconstituer en même temps que l'on assure les exigences du front de jeu lui-même.

— d'autre part, un 1^{er} homme en appui offensif se plaçant relativement à l'homme de pointe de la triplette qui doit « fermer les angles », d'autres joueurs pouvant alors se placer sur lui en ligne d'appui offensif réutilisable de toutes les façons, dans toutes les directions, vers le front de jeu.

Mais, il reste à reprendre les exigences de l'éventualité

de contre-attaque de type (2) de l'adversaire. C'est-à-dire une couverture du mouvement de poursuite du coup de pied lui-même, en outre de l'effet multiple de la couverture axiale offensive (étude faite dans les pages 47 à 50 en complément à cet effet, et en même temps en condition d'efficacité accrue de cet effet.

Ce dernier problème sera abordé, comme pour le mouvement déployé, au point (4) - **ORGANISATION A DOUBLE EFFET**, comme nous avons fait avec l'étude de la complexification croissante de la « matrice défensive ».

Remarque I. On pourrait se demander pourquoi il ne peut y avoir de mouvement déployé au pied (genre attaque de football-association).

En théorie, on peut l'envisager. Mais la possibilité pour les défenseurs de subtiliser la balle à la main établit un tel déséquilibre de possibilité par rapport à un tel mouvement offensif au pied qu'elle rend totalement inutilisable pratiquement un tel mouvement d'attaque.

REMARQUE II. Nous avons conservé ici volontairement l'appellation courante « coup de pied d'attaque », exactement comme nous conservons en d'autres endroits d'autres appellations courantes, tel le terme « technique », cf ci-dessus, 2^e note page 11 par exemple.

Mais il nous faut alors préciser davantage les choses, relativement aux utilisations tactiques possibles du coup de pied.

Le terme « coup de pied d'attaque » est utilisé exactement comme le terme « jeu déployé », ou le terme « jeu groupé ». Il désigne une catégorie caractérisable d'action collective, en l'occurrence le 3^e mécanisme d'action collective distingué dans la triple variante fondamentale.

Pour éviter toute ambiguïté d'interprétation, nous devons resituer dans le contexte global du jeu.

Notons que lorsqu'un joueur, se saisissant d'un ballon lui venant directement de l'adversaire, entame une course ballon en main vers le but adverse, et que des partenaires, répondant à cette initiative de contre-attaque, viennent relayer ce premier joueur dans un mouvement à la main, déployé ou groupé, ce mouvement à la main ne diffère en rien, quant à son mécanisme particulier de développement de l'action collective en réponse à l'opposition adverse, d'un mouvement à la main, déployé ou groupé, déclenché dans une situation d'attaque (lancement sur phase statique, relance sur fixation, ou transformation du mouvement offensif en plein tourbillon).

Il en va exactement de la même façon en cas de coup de pied.

Supposons en effet un joueur saisissant une balle de contre-attaque et qui — à tort ou à raison, ceci n'a pas d'importance pour les considérations particulières qu'il nous faut aborder ici — choisit de donner un coup de pied qui garde le ballon dans le champ de jeu, au lieu d'agir ballon en main.

Les partenaires accourus pour exploiter collectivement cette initiative individuelle de contre-attaque et qui vont donc poursuivre ce coup de pied, réalisent ainsi un mouvement collectif qui ne diffère en rien, quant à son mécanisme particulier de développement de l'action collective en réponse à l'opposition adverse, de la poursuite collective d'un coup de pied donné en situation d'attaque (lancement sur phase statique, relance sur fixation ou transformation du mouvement offensif en plein tourbillon). Mais les « conditions au départ », qui vont créer, comme nous le disons page 71, la redistribution possible des situations individuelles dans le 1er temps du mouvement collectif, seront nettement diffé-



rentes, d'où une redistribution possible elle-même nettement différente. Et nous sommes donc amenés à noter qu'il existe donc

j des coups de pied d'attaque

des coups de pied de contre-attaque dont le mécanisme propre est identique, tandis que le rapport entre antagonistes pour les situations individuel-les « en avançant » dans le mouvement général, et son évolution possible dans le 1^{er} temps du mouvement de poursuite du coup de pied, sont différentes. Mais exactement comme pour les mouvements à la main, il y a un mécanisme propre de ce qu'on peut appeler le « coup de pied offensif », par opposition au « coup de pied défensif » (ou « coup de pied de défense », ou « défense au pied »), qu'il est juste de considérer en soi, une fois élucidé le choix tactique préalable à la réalisation de la décision.

Dans les cas de coup de pied de contre-attaque, en situation de contre-attaque de premier type (où le coup de pied est très souvent donné directement sur le ballon au sol), on a les mêmes conditions au départ, et qui sont à l'avantage du camp du botteur, que pour un coup de pied d'attaque (donné au point crucial d'un mouvement préalable, ou dans le deuxième temps de ce mouvement préalable). En situation de deuxième type, il en va tout autrement. Le principe (qui supporte, comme tout principe général, des exceptions, dues à un contexte de jeu particulier) est de botter plus ou moins parallèlement aux lignes de touche, et non plus ou moins en diagonale, afin de ne pas fournir à l'adversaire, à son tour, une balle de contre-attaque très dangereuse pour le camp du botteur, et il faut aussi botter suffisamment haut pour permettre justement une transformation importante, à l'avantage du camp du botteur, du rapport des situations individuelles en avançant.

Le coup de pied offensif vise donc à garder le ballon dans le champ de jeu au bout de sa course (en l'air ou au sol), tandis que le coup de pied défensif vise à faire sortir le ballon du champ de jeu (directement ou au rebond selon le cas, comme l'impose le règlement).

Il peut évidemment arriver qu'un coup donné avec intention offensive sorte en touche, et vice-versa.

Ces incidents de jeu ne requièrent aucune étude particulière, mais achèvent de souligner deux choses :

1) Il y a une habileté du geste complexe de réalisation d'un coup de pied. Elle intègre simultanément les dimensions relatives de l'espace de jeu, correspondant à la position du botteur dans le champ de jeu, place selon la profondeur et orientation relative aux lignes de touche, la charge (d'un ou plusieurs adversaires), l'éventuel effet du vent (dérive vers une touche et modification de portée du coup de pied en profondeur)... Il faut travailler **sous l'opposition**, en plaçant le botteur dans les différentes situations caractéristiques, qui se ramènent à ceci : — 2 effets d'opposition possibles :

a) le botteur peut « avancer » pour botter
b) le botteur est obligé de « reculer » pour botter — pour chaque effet d'opposition caractéristique, deux orientations possibles :
a) — le botteur court vers la touche droite selon qu'il est droitier ou gaucher, il peut (ou il est bien obligé) de botter du pied droit s'il veut que son coup de pied parte « en protection » du côté d'appui (gauche) — le botteur court vers la touche gauche selon qu'il est gaucher ou droitier, il peut (ou il est obligé) de botter du pied gauche s'il veut que son coup de pied parte « en protection » du côté d'appui (droit).

La nomenclature d'exercices mentionne un exercice conçu à partir de ces données d'analyse du jeu.

2) Il faut toujours suivre collectivement, selon les

principes, tout coup de pied, même de défense, même apparemment bien donné.

Cette vigilance de principe de toute l'équipe est nécessaire à la fois à cause de l'éventualité de la contre-attaque et à cause de l'éventualité d'une remise en jeu rapide de la sortie en touche — soit de l'adversaire, soit du partenaire.

Rappelons que :

— Un joueur tente un coup de pied offensif lorsqu'il estime que le contexte général du jeu, quelle que puisse être la pression homme contre homme que lui-même subit, (mais qui lui laisse quand même le temps de botter), permet, par le coup de pied, alors que le jeu à la main ne le permet pas, de faire basculer l'opposition dans le mouvement vers un avantage pour son propre camp.

— Un joueur s'efforce de réaliser un coup de pied de défense lorsqu'il estime que le contexte général du jeu est défavorable, c'est-à-dire — en règle générale — que l'ensemble de la pression qu'exerce l'adversaire et sur lui et sur les partenaires, bien que lui laissant le temps de botter, interdit l'utilisation du jeu à la main tout en rendant très hasardeuse la réalisation d'une bascule, à l'avantage de son camp, de l'opposition dans le mouvement.

On sait que dans tous les cas où le joueur n'a plus le temps de botter, il a toujours à sa disposition le « tenu tactique »*.

On est ici devant la notion de tri des ballons, déjà dégagée dans l'analyse de « LE RUGBY », mais reprise ici en généralisation, au-delà du cas des phases statiques, à toutes les phases possibles de jeu, en particulier la situation de base du mouvement général, « en plein tourbillon ».

(3) - LATENCE DU GROUPE DANS LE DÉPLOYÉ ET RÉCIPROQUEMENT DU DÉPLOYÉ DANS LE GROUPE

Rappelons la logique de la matrice offensive dans son principe le plus fondamental : l'alternative (avec effet de réciprocity dialectique) mouvement à la main groupé <-> mouvement à la main déployé jouant relativement au renforcement d'une des deux dimensions de son dispositif défensif par l'adversaire, répondant au mouvement offensif actuel à la main.

La condition d'efficacité dans l'application du principe, côté attaque, réside dans la possibilité de fournir au nouveau mouvement « l'alimentation collective » **en nombre** de façon quasi instantanée.

La possibilité de répondre à cette condition n'est créée qu'en partie avec l'apparition, intérieurement à la matrice offensive dans sa forme primitive, des éléments organisatoires « assouplissants » que nous venons de voir.

A ces éléments, à ces « rouages » formés dans la logique même de la matrice primitive, vont s'ajouter maintenant, engendrés toujours par cette même logique interne profonde de la matrice primitive, deux autres éléments organisatoires assouplissants, qui concrétisent — côté attaque — le pendant exact de la même notion référentielle dégagée côté défense :

la latence réciproque

du groupé dans le déployé

et du déployé dans le groupé

La voici, dans son « expression offensive » :

Dans l'ensemble des 15 joueurs momentanément en train d'attaquer, et tandis que chacun d'eux tous

* D'autant plus exploitable depuis cette saison que le tenu debout a été rayé du règlement.



participe, avec toute son initiative individuelle référencée, au genre de mouvement offensif actuellement en cours et à l'adaptation dans le mouvement général entraînée par le développement du mouvement offensif actuellement en cours, un certain nombre d'entre ces 15 joueurs, avec cela et en plus de cela, vont être plus spécialement vigilants à percevoir, lorsque le mouvement a — pour le moment — la forme « à la main déployé » ou la forme jeu au pied autre que « dribbling collectif », le moment d'une prise d'initiative individuelle (de l'un d'entre eux ou d'un autre que les joueurs appartenant à leur petit groupe particulier) de transformation du mouvement en cours en mouvement groupé (à la main ou au pied). Ceci afin de venir instantanément apporter le 1^{er} appoint collectif en nombre à l'initiative individuelle prononçant l'amorce d'un mouvement groupé (à la main ou au pied), donnant ainsi à leur équipe toutes ses chances de prise de vitesse de l'adversaire dans ce mouvement, face à la vigilance des « avants de choc » de cet adversaire en train de défendre, quels que soient le moment et la promptitude de la transformation de mouvement opérée par le partenaire et quelles que soient par ailleurs les fluctuations du jeu venant en contexte de cet « événement ».

Nous retrouvons là ce même rouage « latent » des avants de choc, mais dans leur rôle en attaque.

Symétriquement, dans l'ensemble des 15 joueurs momentanément en situation offensive, et tandis que chacun d'eux participe, avec toute son initiative individuelle référencée, au genre de mouvement offensif actuellement en cours et à l'adaptation dans le mouvement général entraînée par le développement du mouvement offensif actuellement en cours, un certain nombre d'entre ces 15 joueurs, avec cela et en plus de cela, vont être plus spécialement vigilants à percevoir, lorsque le mouvement a pour le moment la forme « mouvement groupé » (à la main ou au pied), le moment d'une prise d'initiative individuelle (de l'un d'entre eux ou plus généralement — et donc beaucoup plus souvent — d'un autre que les joueurs appartenant à leur groupe particulier) de transformation du mouvement en cours en mouvement déployé ou en mouvement par coup de pied « déplaçant » le jeu. Ceci afin de venir instantanément apporter le 1^{er} appoint collectif en nombre à l'initiative individuelle lançant la prononciation d'un mouvement déployé ou d'une poursuite de coup de pied offensif, donnant ainsi à leur équipe toutes chances de prise de vitesse de l'adversaire dans ce mouvement, face à la vigilance de la « triplète centrale » de cet adversaire en défense ; et ceci quels que soient le moment et la promptitude de la transformation de mouvement opérée par le partenaire, et quelles que soient par ailleurs les fluctuations du jeu venant en contexte de cet « événement ».

Nous retrouvons-là ce rouage « latent » de la triplète centrale, mais dans son rôle en attaque.

(4) - ORGANISATION A DOUBLE EFFET

En abordant ce dernier aspect de la complexification croissante pour la « matrice défensive », nous notions page 45 que le mouvement de la défense est d'abord et avant tout, un mouvement « en avançant ».

Dans l'étude du mécanisme propre à chacun des trois mouvements collectifs d'attaque, nous avons étudié l'appui du mouvement offensif : qu'à tout instant un élément puisse surgir de la profondeur, pour faire « avancer » encore plus vite le mouvement, tout en pouvant assurer éventuellement un infléchissement de son orientation en débordement ou en contre-pied de la défense.

Et l'on doit noter à cet égard que si le mouvement groupé possède automatiquement cet appui de par la

façon dont les joueurs doivent se distribuer et se redistribuer constamment dans la « vague d'assaut » elle-même, le mouvement déployé et le mouvement de poursuite d'un coup-de-pied demandent, eux, la constitution et la reconstitution continues d'un tel appui en profondeur, en supplément de la « vague d'assaut » elle-même, son mécanisme de base ne le produisant pas automatiquement.

Ainsi, la conséquence des éventualités ® et © du tableau de l'évolution de la situation offensive dans ce qu'elle a de plus général (cf le tableau page 47), est non seulement la nécessité du « rouage » de la couverture axiale offensive, mais aussi la présence, dans le mouvement collectif d'attaque lui-même, quel qu'il soit, d'un « rouage » spécial d'appui en profondeur.

Reprenons alors rapidement ce qui est dit ci-dessus aux pages 48, 49, 50 en complétant.

Comme en cas de contre-attaque adverse, tant de type (1) que de type (2) (éventualité® du tableau de la page 47), l'efficacité commande qu'instantanément l'équipe, qui d'attaquante devient défenseur, puisse disposer d'éléments pouvant « avancer » aussitôt pour défendre.

comme cela n'est à l'évidence pas le cas du tout pour chacun des éléments de l'attaque **engagés dans le front de jeu, sans exception**, un tel élément passant automatiquement « dans le vide au-delà » — qu'il y ait l'un ou l'autre genre de contre-attaque — par l'effet du renversement brusque du mouvement du ballon, effet augmenté par la quantité d'élan de l'attaquant selon l'ancien sens du mouvement du ballon,

ne peuvent donc réaliser aussitôt un tel mouvement **en avançant**, s'enchaînant directement (en orientation et en élan) sur le mouvement offensif immédiatement précédent, que les éléments demeurés suffisamment **en profondeur**, c'est-à-dire d'abord les éléments d'appui du mouvement collectif d'attaque « en ligne » lui-même, puis avec eux (et ayant leur efficacité grâce à eux) les éléments accourant de la Réserve axiale.

Le problème qui se pose est alors, exactement comme pour le cas inverse de la « matrice défensive » (enchaîner « défense en avançant »—4 « contre-attaque en avançant tout de suite »), est de savoir s'il peut exister une base organisationnelle des éléments d'appui du mouvement collectif d'attaque en ligne organisée qui soit « à double effet », c'est-à-dire qui donne

- et le meilleur effet d'intervention offensive
- et le meilleur effet d'intervention défensive.

Commençons par le cas du mouvement groupé.

Ce mouvement, de par sa « discipline de ligne », possède automatiquement l'appui en profondeur, et selon une série de niveaux successifs qui, au passage brusque à une situation défensive, feront autant de retranchements successifs sur la portion de terrain où se situe le mouvement groupé, tandis que les distances en profondeur, condition d'efficacité offensive (cf ci-dessus

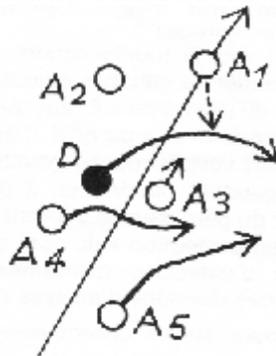


Fig. 49



page 69, gauche, en haut) accentuent cet effet automatique de retranchements défensifs.

En outre, les éléments les plus en profondeur dans le mouvement d'attaque groupé disposent du même coup de la latitude de « décrocher » aussitôt, en largeur, vers la droite ou la gauche du mouvement, pour défendre (cf Figure 49) ce qui achève de montrer l'existence du « double effet » dans l'organisation propre du mouvement groupé.

Pour le mouvement déployé et pour le mouvement par coup de pied, cette question du double effet se pose dans des termes exactement comparables à ceux dans lesquels elle se pose pour le double effet

« défendre 4 contre-attaquer » :

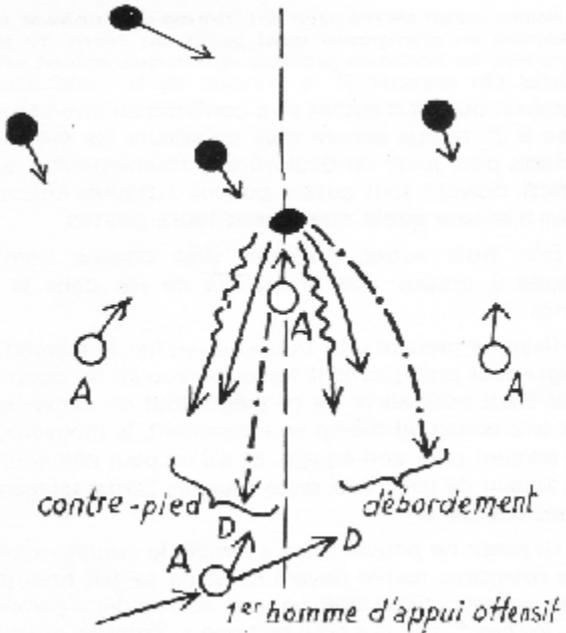
— les principes du placement du 1^{er} homme d'appui offensif relativement au porteur de la balle (ou au joueur « en pointe » : dribblant ou poursuivant le premier la balle) sont exactement ceux du 1^{er} homme de soutien défensif relativement à l'adversaire direct de l'homme « en pointe » dans l'attaque adverse.

— les principes du placement des hommes qui complètent l'appui du 1^{er} homme « sur son intérieur » sont exactement ceux des hommes couvrant, dans le rideau correspondant de la défense, le 1^{er} homme de soutien défensif « sur son intérieur ».

Et semblablement, il se trouve que, quelle que soit la façon dont la contre-attaque adverse se déclenche :

— la profondeur suffisante observée par le 1^{er} homme d'appui offensif lui permet « d'avancer » vers le contre-attaquant (ou les contre-attaquants) (Figure 50).

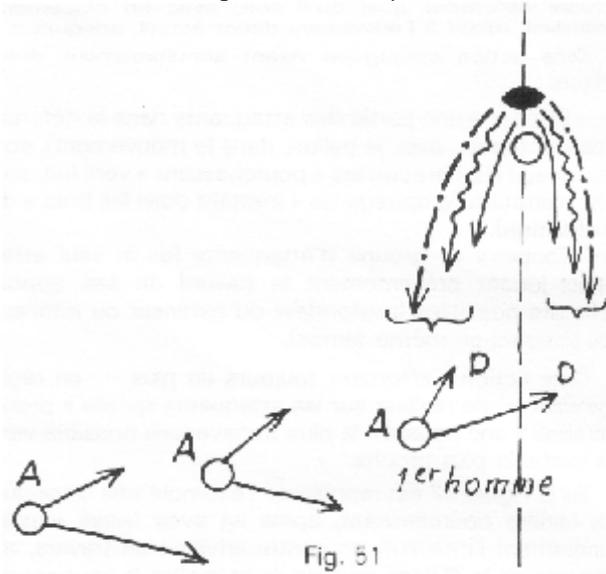
— la réserve « intérieure » suffisante observée par ce 1^{er} homme d'appui offensif lui permet d'être « dans le coup » aussi bien si le mouvement du ballon, dans le premier moment de la contre-attaque adverse, vient en contre-pied de l'attaquant « pris a rebours » (qu'appuyait ce 1^{er} homme d'appui offensif) ou part en débordement de cet attaquant (Figure 51).



— Chacun des éléments en appui au 1^{er} homme d'appui offensif, grâce à la réserve en profondeur et sur l'intérieur peut intervenir aisément dans n'importe quelle direction pour défendre, exactement comme il peut le faire pour attaquer (figure 51).

Ainsi donc, exactement comme pour la « Matrice Défensive », les principes organisatoires tant de la Réserve axiale que de l'appui offensif propre à chacun

des trois types de mouvement collectif d'attaque de la " TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE » donnent entièrement la solution organisationnelle pour l'éventualité C.



C'est-à-dire que ces éléments fondamentaux constituent bien, ici encore, une « unité-totalité » organisatoire à double effet, mise constamment en œuvre par la simultanéité et la succession des initiatives individuelles « référencées », donc significatives à tout instant pour tous.

d) — JEU AVEC INFILTRATION

Nous achèverons le développement de toute la complexification croissante des « Matrices » en reprenant spécialement l'intelligence générale du jeu dans le 2^e temps dû mouvement général.

Nous sommes revenus plusieurs fois, tant dans « LE RUGBY » que dans le présent texte, sur le schéma de la dynamique d'ensemble du mouvement général, montrant à chaque fois que les situations d'attaque dans le 2^e temps sont semblables aux situations de contre-attaque, qui sont justement toujours des attaques débutant d'emblée dans le 2^e Temps.

Au regard de la continuité du mouvement « en avançant », le problème est alors le suivant :

— côté Défense

— il y a un « barrage » qui peut être même « complet » (c'est-à-dire présentant encore 3 « courants »), mais il est en **sous-nombre**

— il y a une « infiltration », avec, pour les éléments qui en font partie, une situation désavantageuse. « à la poursuite », en ce qui concerne l'intervention défensive 1 **contre 1**.

Comment compenser le sous-nombre momentané tout en revenant pour tenter de détruire ce sous-nombre (reconstituer « l'équilibre » en effectif), alors que le mouvement adverse continue d'avancer ?

Côté Attaque

— il y a un « barrage » (qui peut même être « complet »), comment choisir le moyen pour tenter son franchissement ?

— il y a une « infiltration », comment assurer la circulation de balle, éventuellement nécessaire, malgré elle ?

Voyons chacun de ces deux « versants » de l'action.

Défense. On retiendra la notion « d'aiguillage », action



conjuguée, par orientation adaptée, en réciprocité, des directions de course entre défenseurs « avançant » et défenseurs « reculant », allant de pair bien sûr, pour chaque défenseur quel qu'il soit, avec un placement individuel, relatif à l'adversaire direct actuel, adéquat.

Cette action conjuguée visant simultanément deux choses :

- « Enfermer » une partie des attaquants dans la défense (ceux en pointe, avec le ballon, dans le mouvement), soit du barrage (l'infiltration les « pourchassant » vers lui), soit de l'infiltration (le barrage les « mettant dans les bras » de l'infiltration).
- « Couper » ce groupe d'attaquants (ou le seul attaquant jouant présentement le ballon) de ses appuis offensifs possibles (profondeur ou extérieur ou intérieur ou plusieurs en même temps).

Cette action s'efforçant toujours en plus — en règle générale — de réaliser sur les attaquants qu'elle « prend au piège » une poussée la plus transversale possible vers la touche la plus proche.

Sur la Figure 52 est représenté l'exemple très classique de l'arrière pourchassant, après lui avoir laissé exprès uniquement l'intérieur, un centre adverse en travers, en direction de la 3^e ligne de train de se replier, la coupant de son ailier 14 (appui extérieur) en annihilant l'appui intérieur de l'autre centre (12).

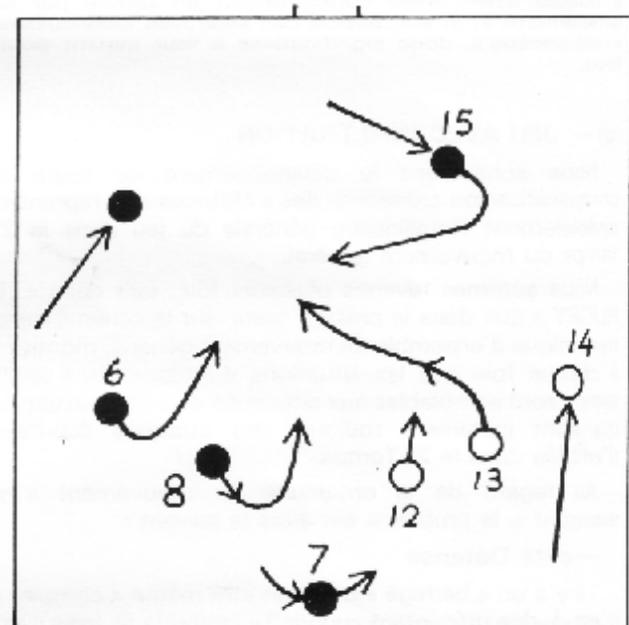


Fig. 52

Attaque. L'apparition pratiquement immédiate, dès le début du 2^e temps, d'une situation de 2^{cont}re 1 sur le barrage restant, ou sa création facile aussitôt, est la caractéristique fondamentale de ce qu'est l'attaque dans le 2^e temps.

Mais l'exploitation de ce 2^{cont}re 1 aura souvent à être faite avec l'obstacle d'une infiltration.

Remarquons qu'il faut évidemment entendre par « infiltration » l'ensemble des éléments adverses se trouvant en jeu selon la règle. Ceci conduit à noter aussitôt qu'on pourrait alors être tenté de dire qu'il suffit d'adopter une règle de conduite à l'emporte pièce : éliminer systématiquement les éléments en jeu en infiltration dans le mouvement général par le biais de la mêlée ouverte.

Mais les choses ne sont pas si simples.

Il y a à choisir relativement à la façon dont la situation

évolue réellement : tantôt il faut éviter la mêlée ouverte qui introduit un temps d'arrêt dans le « désagrément » de la défense adverse, lui permettant, même avec une sortie rapide de balle, de se reprendre, tantôt il faut avoir la patience de ne pas tenter de conclure tout de suite dans le mouvement actuel, et sauvegarder possession du ballon et terrain conquis, plutôt que tout reperdre.

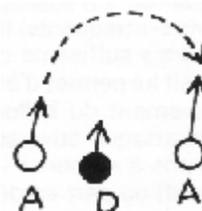
Cet aspect de la juste perception des situations évolutives doit être cultivé à **tous les niveaux de jeu**, et la pratique semble bien montrer que le fil conducteur « Mouvement Général "->" Fixations » Phases statiques » constitue encore pour ce point un principe méthodologique efficace.

Relativement à la nécessité, quand on juge inadéquat d'utiliser la mêlée ouverte dans le 2^e temps, de parvenir à déjouer alors l'infiltration, on voit apparaître

— D'une part le bien fondé de certaines subtilités exceptionnelles, comme la passe en cloche par-dessus un adversaire placé sur la ligne de passe normale, déjà mentionnée dans la cascade de décisions de l'unité tactique du 2 contre

2, (schéma ci-dessous)

— D'autre part une nouvelle confirmation supplémentaire et du « jeu en pénétration » et du principe fondamental de la « matrice », la réciprocité continue Groupé '— 'Dé-ployé, un subtil mouvement dans la profondeur (même par un groupé très momentané à petit effectif) pouvant toujours permettre de rendre inopérante, en plein mouvement, une infiltration dispersée sur la largeur.



Notons qu'un tel mouvement groupé doit pouvoir être déclenché en **n'importe quel point du front de jeu**, donc avec les hommes proches, **quels que soient leurs postes**. On retrouve là le principe de la « suppléance absolue », qui est d'autant plus confirmé qu'inversement dans le 2^e temps encore plus qu'ailleurs les éléments présents pour jouer un déployé très momentané à petit effectif, doivent tout autant pouvoir l'assurer efficacement là encore **quels que soient leurs postes**.

Enfin, trois autres principes déjà connus sont à rappeler à propos des problèmes de jeu dans le 2^e temps :

— Un joueur prenant un « trou » qui, en fait, le « prend au piège » peut pratiquement toujours recourir au coup de pied rasant pour sortir de ce piège, tout en conservant par cette action, et même en accentuant, le mouvement en avançant pour son équipe. Et s'il ne peut pas donner un tel coup de pied, il lui reste toujours l'arme ultime du « tenu tactique ».

— Un joueur ne pouvant pas « rétablir le contact » avec des partenaires restés devant lui et de ce fait hors-jeu, peut toujours utiliser soit un « up and under » parallèle aux touches*, soit le « tenu tactique ». Noter en outre ici la possibilité qu'offre le règlement de sortir en touche éventuellement pour, en revenant plus loin dans le terrain, remettre les partenaires en jeu ;

* L'orientation précise du coup de pied parallèlement aux touches est très importante. donné transversalement il constituerait un « cadeau » à l'adversaire occupant en nombre la largeur, les partenaires du botteur en situation de hors jeu ne pouvant intervenir.



— Sur une balle prise en recul, en règle générale il faut, au lieu de tenter une impossible contre-attaque de type (2), et si l'on ne peut pas ou ne veut pas mettre en touche, rechercher là encore la « Fixation » par le moyen du « tenu tactique ».

Que faut-il alors entendre par ce terme de « tenu tactique », moyen ultime valable dans tous les cas où il faut « sauver les meubles » ?

Le joueur « pris au piège » — en attaque, en défendant sur la balle, en prenant une initiative malencontreuse de contre-attaque — et n'ayant plus la possibilité de botter doit alors **foncer droit devant** lui vers le but adverse directement, à travers tout, et continuer ainsi tant que l'adversaire ne parvient pas à le stopper. Pendant ce temps des partenaires ont la possibilité — si peu que dure la charge — de revenir et d'entrer énergiquement en mêlée ouverte en avançant dès que le porteur de la balle se fait effectivement stopper.

II LES CAS DE « FIXATION »

Ce sont donc tous les cas de jeu où le mouvement du ballon se trouve se bloquer, marquer un temps d'arrêt sans que le jeu s'interrompe.

Nous pensons devoir bien insister ici sur le fait qu'il ne faut pas confondre « Fixation » dans le « Mouvement Général » (avec ou sans mêlée ouverte) et « Fixation » dans l'action homme contre homme ou dans l'action ligne contre ligne.

— celle-ci, qu'elle se réalise « à distance » ou « au contact », consistant dans le fait d'amener, à un moment donné, l'adversaire (individuel ou collectif) sur une position donnée qu'on voulait, **tactiquement parlant**, lui faire occuper, sans qu'il y ait arrêt du mouvement du ballon.

Si un tel arrêt du mouvement du ballon se produit en même temps, cela ne constitue qu'une particularité secondaire, relativement aux éléments significatifs pris en compte par la décision d'exploitation de la situation créée.

— celle-là, au contraire, appelle une décision d'exploitation de la situation dont l'élément significatif pris en compte fondamentalement est en tout premier lieu cet arrêt du mouvement du ballon.

1) Intelligence de la relance du mouvement

La possibilité de faire de tous ces cas de jeu une « unité tactique isolable » est effective.

En effet quand une « fixation » du mouvement en cours se produit, quelque que soit celle des deux équipes qui se trouve être ou devenir possesseur du ballon sur ce point de fixation, le problème de la relance du mouvement par cette équipe se ramène toujours à la question **double** suivante :

pour le nouveau mouvement

— **Quelle forme** utiliser ?

groupé à la main (ou au pied) ?

déployé à la main ?

↙ coup de pied de déplacement du jeu ?

↘ — Vers **quel côté** (relativement au point de Fixation) le prononcer ?

et la réponse, pour chacun des 2 éléments de décision de relance du mouvement, **ne dépend que** de la distribution particulière que le mouvement précédent a engendrée, relativement au point de fixation, chez l'adversaire non possesseur du ballon dans la fixation, c'est-à-dire

— combien d'hommes peuvent — chez cet adversaire en situation défensive — avancer dans le mouvement de défense au moment de la relance ?

— sur lequel des deux côtés (relativement au point de fixation) cet adversaire en situation défensive est le moins bien fourni en hommes, ou le moins bien réorganisé ?

Par ailleurs, quelle que soit celle des deux équipes qui — au moment où une fixation du mouvement en cours se produit — se trouve être (ou devenir) privée du ballon sur ce point de fixation, le problème est pour elle :

pouvoir intervenir tout de suite de façon organisée, qu'il faille finalement se défendre sur l'espace situé à droite ou sur l'espace situé à gauche par rapport à la position qui est celle du point de fixation, relativement à la largeur.

ATTAQUE Il est alors facile d'énoncer le principe opératoire pour la situation de « FIXATION », en ce qui concerne l'attaquant.

Notons tout de suite que la « fixation » peut entraîner la constitution d'une mêlée ouverte (soit sous forme de « ruck », c'est-à-dire ballon à terre, soit sous forme de « mawl », c'est-à-dire ballon en main), **mais cela n'est pas obligatoire**.

Énonçant les principes de la décision de relance dans le cas où la « Fixation » est sans mêlée ouverte, ces principes sont **à fortiori** valables aussi pour les cas de fixation **avec** mêlée ouverte, car les raisons qui dictent le choix en cas de fixation sans mêlée ouverte sont renforcées par le fait que les éléments défenseurs « en infiltration » dans les rangs de l'équipe attaquante sont annihilés par la règle du hors-jeu.

Considérons donc la figure schématique ci-dessus

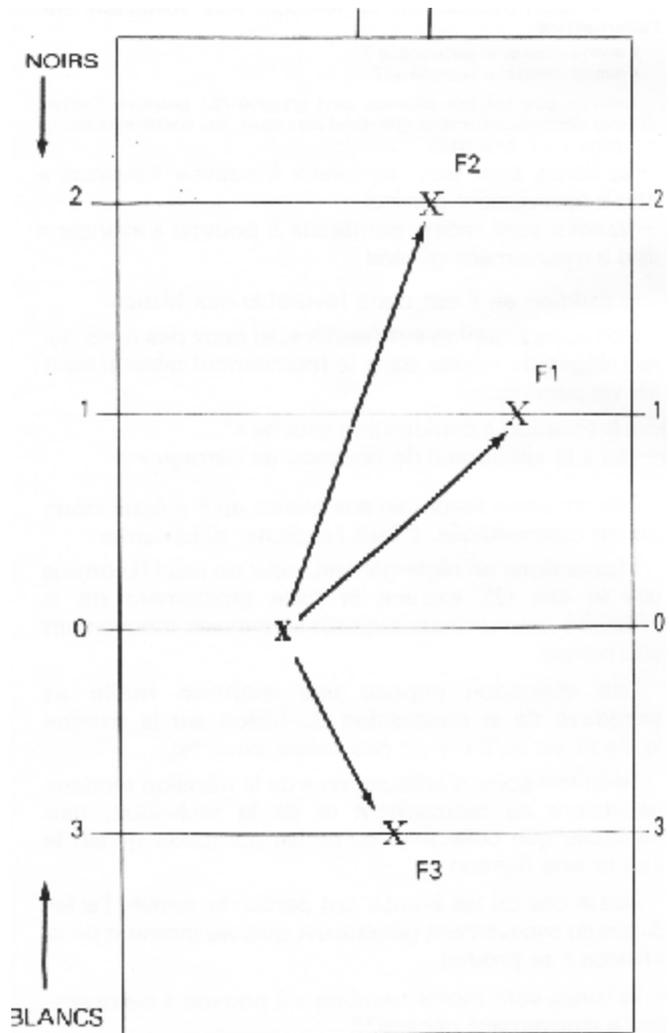


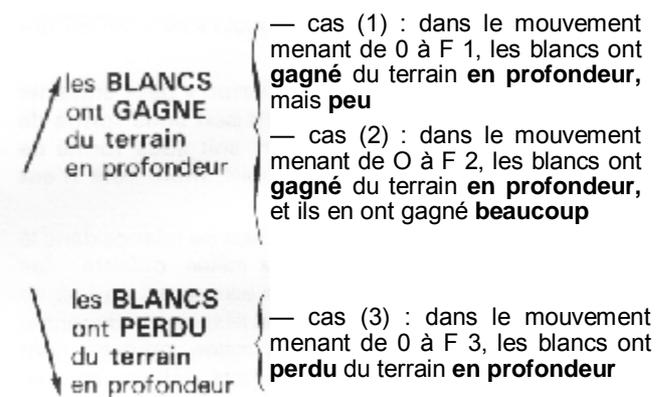
Fig. 53



Cette figure représente symboliquement un mouvement de jeu partant d'un niveau 0 et bloqué au point F. A ce point F, ce sont les blancs qui demeurent ou deviennent possesseur du ballon.

Bien remarquer que nous n'avons absolument pas besoin de nous occuper de savoir si du niveau 0 au point F ce sont les blancs ou au contraire les noirs qui jouaient le ballon.

Pour rendre compte de tous les cas possibles, il suffit de distinguer les 3 cas représentés sur la figure (F 1, F 2, F 3), ces 3 cas se ramenant d'ailleurs d'abord à une simple alternative :



a — La vitesse de libération du ballon (c'est-à-dire aussi la promptitude de la relance) est fonction de l'alternative

avons-nous « avancé » ?

avons-nous « reculé » ?

Dans le cas où les blancs ont gagné du terrain, l'effet du sens du mouvement général est que, au moment où la « fixation » se produit

- les blancs sont plus nombreux à pouvoir « avancer » dans le mouvement général
- les noirs sont moins nombreux à pouvoir « avancer » dans le mouvement général

La situation en F est donc favorable aux blancs.

Mais cette situation est **fugitive**, et ceux des noirs qui sont obligés de reculer dans le mouvement général vont très vite parvenir

à la situation « d'infiltration proche »*

puis à la situation « de nouveau en barrage »

Cette situation favorable aux blancs en F n'étant donc que très momentanée, il faut l'exploiter sans tarder.

Il faudra donc en règle général, pour un cas (1) comme pour un cas (2), extraire la balle rapidement de la « Fixation » pour relancer aussitôt le nouveau mouvement qui s'impose.

Cette obligation impose une **maîtrise réelle et immédiate** de la possession du ballon sur la fixation (qu'il y ait ou qu'il n'y ait pas mêlée ouverte).

Tel est le « point d'articulation » de la décision tactique relativement au mouvement et de la technique, tant individuelle que collective, de ce jeu particulier quest le « jeu sur une fixation ».

Dans le cas où les blancs ont perdu du terrain, l'effet du sens du mouvement général est que, au moment où la « Fixation » se produit

- les blancs sont moins nombreux à pouvoir « avancer » dans le mouvement général**
- les noirs sont plus nombreux à pouvoir « avancer » dans le mouvement général**

La situation en F est donc défavorable aux blancs.

Il leur faut cette fois retarder la sortie du ballon de la « fixation » (ce qui suppose pratiquement presque toujours l'utilisation d'une mêlée ouverte), afin de permettre le rétablissement préalable de l'équilibre des situations individuelles pour leur équipe.

Ce qui ramènera alors pratiquement à un lancement d'attaque en situation générale équilibrée, donc essentiellement comparable à un cas de phase statique, et par conséquent aux règles de décision tactique en jeu qui sont celles de ces phases particulières.

On voit toute la différence qu'il y a entre ce cas (3) qui, sauf exception, ne produit pas l'exploitation d'une situation de déséquilibre (et numérique et de position), contrairement au cas double (1) — (2), qui lui est essentiellement l'exploitation immédiate, dans le court instant où elle existe, d'une situation de déséquilibre (et numérique et de positions).

Par contre, dans un cas (3) il faut aussi comme dans un cas (1) — (2), une **maîtrise réelle, immédiate, puis sauvegardée et renforcée**, de la possession du ballon, sinon l'adversaire noir

— ou bien « pourrit » la balle, rendant ainsi peu efficace le mouvement lancé après rééquilibrage de la situation générale par les blancs

— ou bien impose la sortie prématurée du ballon chez les blancs et exploite cette situation de déséquilibre doublement désavantageuse pour les blancs (et donc doublement avantageuse pour les noirs).

Ainsi se trouve confirmé le « point d'articulation » de la décision tactique relativement au mouvement avec la technique, tant individuelle que collective, de ce jeu particulier qu'est le « jeu sur une fixation », problème que nous allons examiner dans son détail plus loin.

Cette articulation du « tactique » et du « technique » étant mise en évidence, revenons alors à la décision tactique en jeu quant au mouvement à prononcer lui-même, c'est-à-dire les cas (1) et (2) en définitive, si l'on tient compte de notre remarque sur le cas (3) pour l'essentiel assimilable à un cas de phase statique.

b — Le choix de la forme du mouvement collectif de relance est fonction de la profondeur de terrain gagné dans le mouvement précédent.

Dans le cas (1), le « recul » étant peu accentué***, au moment où la « Fixation » se produit, le mouvement général n'est pas encore parvenu à créer aux noirs des difficultés pour l'occupation du terrain en largeur et les deux équipes sont très « au contact » l'une de l'autre.

La possibilité d'une attaque en situation favorable (c'est-à-dire sur un point de déséquilibre de la défense) se situera — en règle générale — aux abords du « point de fixation ».

C'est donc « au ras de la Fixation » qu'il faut — en règle générale — prononcer la relance du mouvement.

Étant donné ce qu'a toute chance d'être (en général) la « densité » de joueurs adverses se portant en défense,

* Les notions d'infiltration proche et d'infiltration lointaine ont été présentées dans le RUGBY.

** Et cela peut aller jusqu'à l'extrême :

tous les blancs « avancent » dans le mouvement général
tous les noirs « reculent » dans le mouvement général

*** Autrement dit peu de noirs devant reculer, et sur faible distance.



que ce soit sur un flanc ou que ce soit sur l'autre flanc de la fixation, au moment où le nouveau mouvement se déclenche, il convient d'être prêt à apporter au 1^{er} attaquant un appont collectif sous forme de mouvement groupe (à la main ou au pied).

Autrement dit les blancs devront choisir : « attaque au ras de la fixation et par mouvement groupé ».

Dans le cas (2), le « recul » est nettement accentué, c'est-à-dire que cette fois le développement du mouvement général a mis beaucoup de noirs dans l'obligation de reculer, et pour un certain nombre de reculer sur une portion de profondeur importante.

Au moment où la fixation a lieu, les noirs pouvant être dans l'action immédiate parent au plus pressé, c'est-à-dire qu'ils sont engagés (pour certains) ou en train de s'engager (pour d'autres) dans la bataille même de la « Fixation », ou en train de couvrir les flancs de la fixation, mais ceci d'abord près de la fixation elle-même.

Cette fois, c'est donc non plus aux abords de la fixation, mais « au large de la fixation » que se situe en règle générale le déséquilibre de la défense*.

C'est donc non plus au ras, mais « loin de la fixation » qu'il faut en règle générale prononcer la relance du mouvement.

La balle allant toujours plus vite que les hommes, et en outre les quelques éléments adverses non engagés dans la fixation elle-même devant être fixés à ses abords pour empêcher qu'ils aillent rétablir « au loin » l'équilibre défensif en glissant sur l'espace que va chercher l'attaquant, il va de soi que la forme du nouveau mouvement doit être le mouvement à la main déployé, le premier ou même les premiers attaquants à venir dans ce mouvement pouvant même être amenés à jouer arrêtés (comme autant de demis de mêlée successifs), afin de bien tenir dans la Fixation les éléments adverses qui pourraient « flotter ».

Si l'on veut donner alors un tableau absolument symétrique et complet, on peut adopter le cadre suivant (cf la Figure 54) :

Point où a lieu la « Fixation »	Cas où les noirs gagnent la balle en F	Cas où les blancs gagnent la balle en F
F 1	— retarder libération balle pour --> rétablir l'équilibre des situations individuelles	— libérer vite la balle — attaque « au ras » de F -- par mouvement groupé
F2	— retarder libération balle pour --> rétablir l'équilibre des situations individuelles	libérer vite la balle — attaque « au large » de F — par mouvement déployé
F3	— libérer vite la balle	— retarder libération balle
F4	— attaque « au ras » de F — par mouvement groupé	pour --> -rétablir l'équilibre des situations individuelles
F4	libérer vite la balle — attaque « au large » de F — par mouvement déployé	— retarder libération balle pour ---4 rétablir l'équilibre des situations individuelles

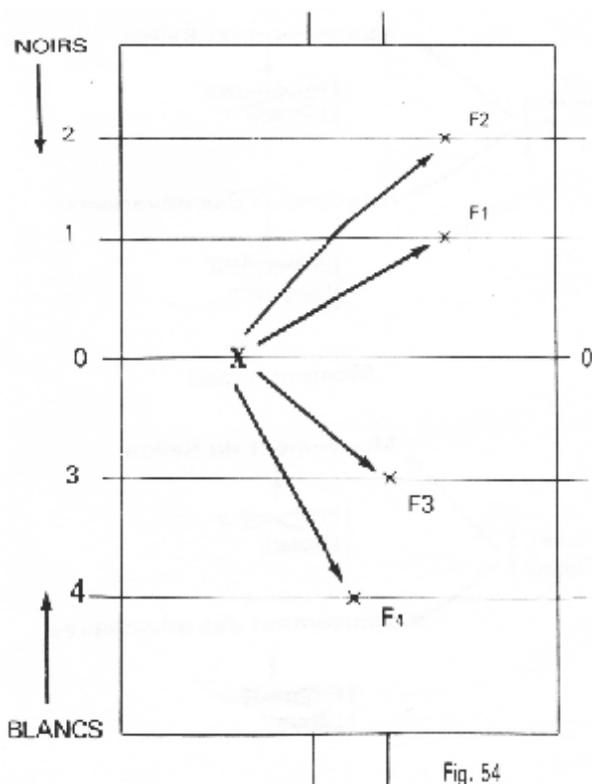


Fig. 54

C — Le choix du côté vers lequel on prononce le mouvement de relance est fonction de la fluctuation de la distribution des joueurs adverses relativement à la largeur du terrain.

Il est certain que, en règle générale, le mouvement général qui mène du niveau 0 au point F opère un certain glissement transversal (simple ou complexe). Par rapport à ce glissement se produisent des déséquilibres défensifs dans le sens de la largeur :

— Ou bien ceux qui finalement deviennent défenseurs en F ont laissé, dans la bataille en mouvement, se dégarnir le côté vers lequel s'est opéré le glissement global du jeu. Et alors la relance du mouvement s'orientera vers ce côté, opérant un véritable « débordement collectif » (ou « prise de vitesse collective »)

— Ou bien ceux qui finalement deviennent défenseurs en F ont trop accentué dans la bataille en mouvement l'effort de réoccupation du terrain du côté vers lequel s'est opéré le glissement global du jeu.

Et alors la relance du mouvement s'orientera vers l'autre côté, opérant un véritable « contre-pied collectif »

Et on se trouve une fois devant ce « simple » que nous recherchons (cf remarque de la page 31, gauche, note) : la notion de l'alternative offensive,

* Les éléments se replaçant éventuellement loin de la « Fixation » sont de toute façon en nombre infime, et donc nettement en infériorité numérique face à un mouvement déployé portant rapidement le jeu loin de la fixation sur la largeur.



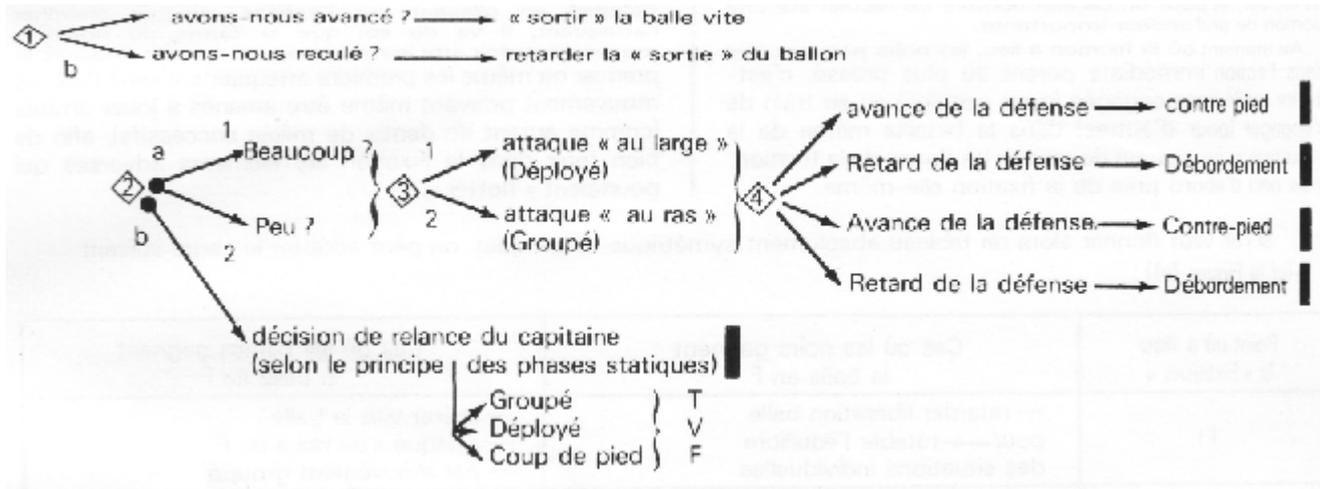
Débordement (= prise de vitesse) <--> Contre-pied
 relativement à l'alternative défensive
 Retard (relativement au sens de glissement
 du mouvement) <--> Avance (anticipation)
 (relativement au sens de glissement du mouvement)

2 contre 1
 2 contre 2
 3 contre 2
 3 contre 3
 4 contre ... et ...

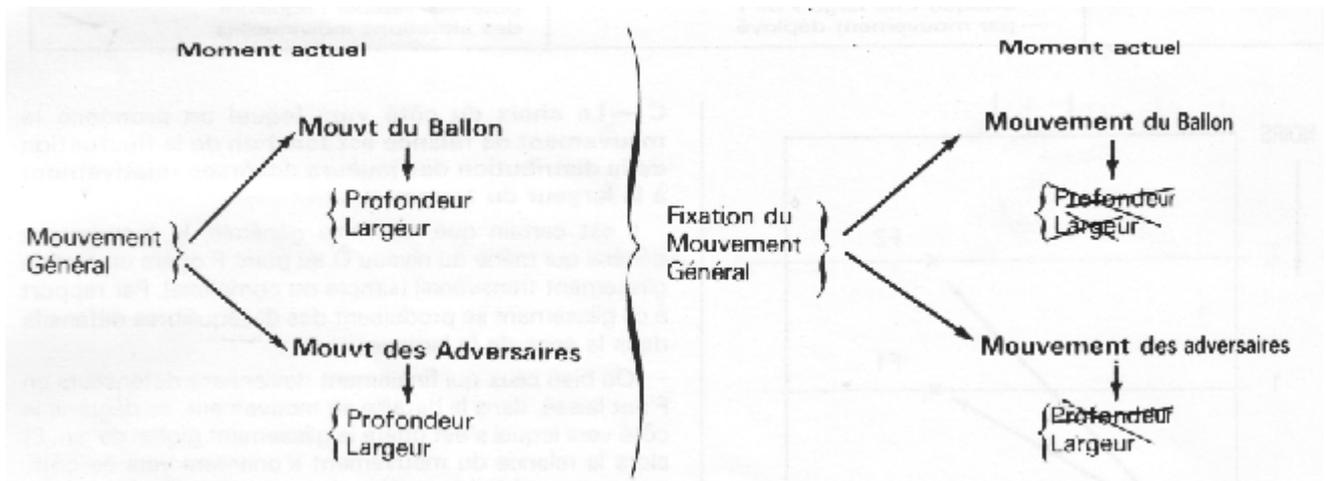
Notion valable depuis l'opposition 1 contre 1
 jusqu'à l'opposition 15 contre 15
 en passant par tous les cas possibles d'opposition
 équilibrée ou déséquilibrée en effectif.

et y compris donc les situations, non pas seulement de « mouvement général », mais aussi de relance sur « Fixation ».

FINALEMENT ON A ENCORE ICI UNE « CASCADE DE DÉCISIONS » :



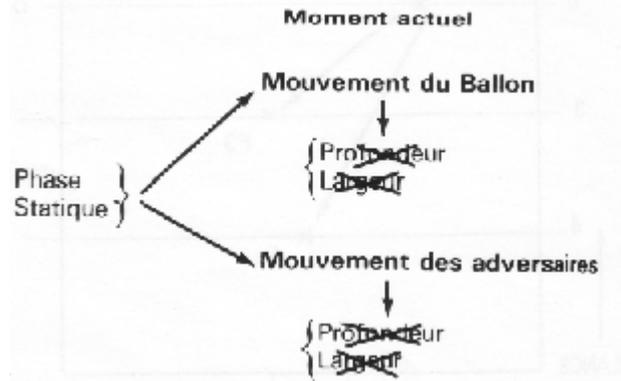
Il est alors fort parlant de schématiser la structure des éléments perceptifs significatifs pour la décision de la façon suivante :



— A la place de la composante en profondeur d'un mouvement actuel du ballon, inexistante, on se référera à celle du mouvement du ballon **qui vient de finir** — Par contre on a sous les yeux, en référence, la composante en largeur du mouvement actuel des adversaires.

On est bien devant un cas particulier. La nature des éléments ne change pas, mais ces éléments ne sont plus tous actuels, en même temps ils sont réduits (profondeur seulement du mouvement finissant du ballon, largeur seulement du mouvement actuel des adversaires).

Enfin, si la situation est la situation (3), le retard de la sortie de belle fait disparaître le dernier élément actuel (mouvement des adversaires sur la largeur) : c'est le cas de la Phase Statique, dont le schéma est (cf ci-contre) :



Cependant — et la chose n'est pas négligeable — il y a souvent, dans le remplacement achevé des adversaires sur la largeur, quelques joueurs pas encore réorganisés complètement sur leur position fixe (orientation adéquate des appuis et du corps, et équilibre d'ensemble du corps sur ses appuis).

Pour les cas (1) et (2), on peut aussi faire le dessin comme sur la figure 55 ci-dessous

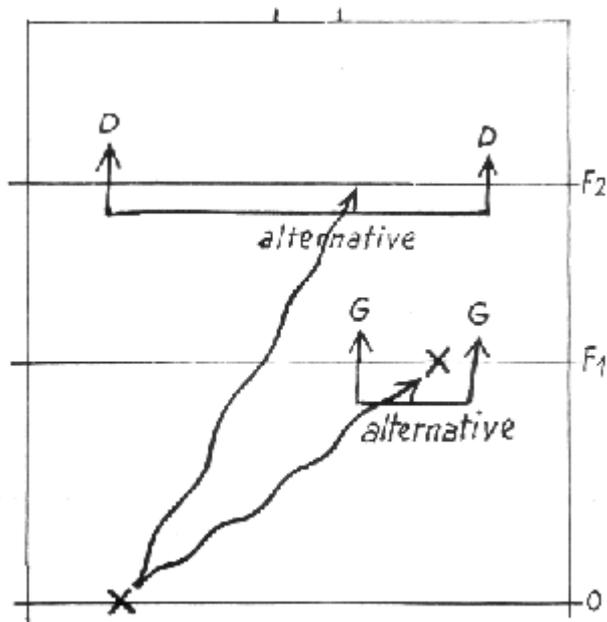


Fig. 55

N.B.: Il n'est pas si simple qu'il peut paraître de se souvenir du mouvement exact réalisé selon la profondeur du terrain, la quantité de course consentie, dans la totalité du déplacement s'achevant dans la fixation, pouvant facilement faire illusion. Encore plus illusion en cas de mouvement complexe. Et il n'est pas simple non plus que les 15 acteurs se souviennent tous avec justesse de la quantité de profondeur.

DÉFENSE

Le camp qui se trouve, dans cette situation de fixation, dépossédé du ballon, est dans l'expectative non pas par rapport à la forme de la relance adverse (pour le défenseur comme pour l'attaquant existent les éléments perceptifs significatifs), mais quant au côté sur lequel va être prononcée cette relance :

à Droite de la Fixation ?

à Gauche de la Fixation ?

On est effectivement là, dans tous les cas, dans des conditions comparables en tous points aux phases statiques :

— D'une part il y a 2 Espaces menacés possibles, il faut donc 2 Dispositifs avec leur Réserve et non plus 1 seul, sur l'Espace menacé actuel, comme dans le mouvement général.

— D'autre part il y a bataille au point de Fixation, car si l'on ne peut prendre ou reconquérir le ballon, il faut en tout cas tout faire pour « pourrir » le « ballon adverse » ; il faut donc engager un effectif suffisant dans cette bataille, effectif qui n'est donc plus disponible, ni pour les Dispositifs ni pour la Réserve, comme cela serait dans le mouvement général.

La Réserve pour chacun des deux dispositifs nécessaires, étant axiale, pourrait être unique pour les deux. Mais il n'est pas question d'une Réserve. La seule chose possible, en règle générale, est — comme sur phases statiques — la constitution de deux embryons de

Dispositifs, un sur chacun des deux Espaces menacés, avec :

- ___ une portion de premier rideau
- une portion de troisième rideau.

C'est-à-dire les assises essentielles à partir desquelles on puisse dès l'Espace finalement vraiment menacé connu, achever de constituer rapidement un Dispositif complet, c'est-à-dire

- {— compléter 1^{er} Rideau
- compléter le 3^e Rideau
- mettre en place un 2^e Rideau
- mettre en place une Réserve axiale.

Tout cela simultanément et le plus aisément possible.

En outre, aucun élément perceptif significatif n'existe (pas encore de mouvement caractérisé du ballon en largeur) alors qu'il faut déjà opérer la « bascule de remplacement défensif » aussitôt que le ballon « ressort » de la Fixation.

Les éléments disponibles pour cette « bascule » — d'une part ceux engagés dans la « Fixation », mais ceux-là seulement au fur et à mesure qu'ils peuvent se dégager, d'autre part ceux du dispositif préalable devenu inutile — ne peuvent opérer alors autrement que selon certaines consignes convenues d'avance (appelées le « système de défense », qu'on retrouvera évidemment pour les Phases Statiques) fixant des rôles précis attachés aux hommes venant de telle ou telle place préalable, en fonction de ce qu'est cette place, ceci pour une réalisation selon la règle constante : grande rapidité avec minimum de dépense d'énergie physique pour chacun.

L'utilisation du principe matriciel d'initiative individuelle de placement et remplacement ne peut se remettre à jouer qu'ensuite, mais aussitôt que le ballon a un mouvement significatif.

Moment pendant lequel on applique le système défensif convenu et moment où recommence à jouer l'initiative individuelle absolue s'enchaînent aisément et sans aucun heurt.

Nous pouvons alors dresser un tableau récapitulatif complet : (voir page 82).

2) Technique du jeu sur la « fixation »

Cette technique va comporter 2 points.

D'une part celui de la prise de possession du ballon (ou de sa sauvegarde), d'autre part, celui de l'enchaînement du second mouvement. Et pour suivre absolument la logique de filiation de la « matrice tactique » à la « technique d'exécution », nous commencerons par le deuxième point.

a) - Enchaînement du second mouvement (du mouvement de relance).

Nous aborderons cet aspect en considérant d'abord le cas de la « fixation » sans mêlée ouverte.

Se situant dans le cas du mouvement ininterrompu — modèle idéal du mouvement général, qui éclaire dans sa simplicité maximum si riche tous les problèmes les plus fondamentaux du jeu* — ce cas de fixation sans mêlée ouverte va donner dans sa pureté le principe d'enchaînement.

* Modèle idéal du rugby de mouvement : ce serait un mouvement en combat continu, sans qu'il y ait à ordonner mêlée d'arbitre, ou pénalité, ou à faire remettre le ballon en jeu de la touche, sans avoir recours à la mêlée ouverte, commençant avec l'engagement de la balle au centre ou un renvoi aux 22 m et sachant dans un des deux en-buts, avec essai marqué ou touché-en-but donnant renvoi aux 22 m. C'est ce modèle qui permet d'établir la véritable trame pure du rugby de mouvement sur laquelle tout le reste vient se greffer en toute logique et par laquelle tout ce « reste » prend un sens. C'est à partir de lui qu'on arrive à formuler toute la diversité du jeu dans une « unité-totalité » de départ, le mouvement général.



Celui-ci est fort simple :

Il faut : **

1° Battre « l'infiltration proche » ce qui se réalise par une passe **courte** en profondeur (« dans l'axe » comme on dit)

2° Porter aussitôt le jeu hors de l'atteinte de « l'infiltration profonde » ce qui se réalise — en cas de prononciation d'un mouvement groupé par

le fait que le 1^{er} attaquant oriente sa course sur un flanc ou sur l'autre du groupe de joueurs concentrés à la fixation.

N.B. : Ce 1^{er} attaquant peut ici être aussi bien le réceptionnaire de la passe courte dans l'axe (le « pivot » lui-même) qu'un 1^{er} attaquant autre que le pivot, lancé par une passe très courte en travers faite par ce pivot.

** Justification de ces principes de réalisation a été établie dans « LE RUGBY » :

CARACTERISTIQUES ESSENTIELLES	MOUVEMENT GENERAL				FIXATIONS				PHASES STATIQUES			
	Mouvt.	Actuel	Imméd. précédent	Ant. précédent	Mouvt.	Actuel	Imméd. précédent	Ant. précédent	Mouvt.	Actuel	Imméd. précédent	Ant. précédent
Mouvement du ballon	Prof. <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			Prof. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Prof. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Larg. <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			Larg. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Larg. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Mouvement des adversaires	Prof. <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			Prof. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Prof. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Larg. <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			Larg. <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Larg. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Initiative ou Convention	Individuelle référencée 				Individuelle référencée 				Individuelle référencée 			
	Ordre capitaine (organisation convenue) 				Ordre capitaine (organisation convenue) 				Ordre capitaine (organisation convenue) 			
ATAQUE	<ul style="list-style-type: none"> Transformation du mouvt. Forme (TVF) : principe matriciel Orientation : débordement ↔ contre pied 				<ul style="list-style-type: none"> Relance du mouvt. Forme (TVF) : forme particulière du principe matriciel Orientation : droite ou gauche - débordement ou contre pied 				<ul style="list-style-type: none"> lancement du mouvt. Forme (TVF) : forme très particulière du principe matriciel Orientation (côté f. ou côté o.) 			
DEFENSE	<ul style="list-style-type: none"> 1 espace menacé actuel 1 dispositif complet Sauvegarde } Equilibre défensif Rétablissement } sur l'espace 				<ul style="list-style-type: none"> 2 espaces menacés possibles 2 dispositifs embryonnaires Etablissement « au vol » du dispositif défensif sur les 2 espaces 				<ul style="list-style-type: none"> 2 espaces menacés possibles 2 dispositifs embryonnaires Etablissement « à l'avance » de l'équilibre défensif sur les 2 espaces 			
Initiative ou convention	Individuelle référencée 				Individuelle référencée 				Individuelle référencée 			
	système + « bascule » convenus 				système + « bascule » convenus 				système + « bascule » convenus 			

en cas de prononciation d'un mouvement déployé par une passe de longueur adéquate au 1^{er} attaquant.

Longueur adéquate, c'est-à-dire : juste ce qu'il faut pour établir un espace de jeu qui soit hors de portée des éléments adverses pouvant se détacher de la fixation, tout en conservant à cet espace la plus grande dimension possible en largeur relativement à la ligne de touche correspondant au côté vers lequel le mouvement déployé est prononcé.*

On notera tout de suite que dans ces 2 cas, en outre, il

est plus que jamais important de « jouer en pénétration », c'est-à-dire que le 1^{er} attaquant soit servi « à plat », à la limite de l'en-avant. Et on voit tout de suite l'importance pour tous sans exception d'un travail technique (au « plan sensori-moteur »), n'importe lesquels des 15 acteurs pouvant se trouver ensemble dans les rôles de pivot et de 1^{er} attaquant.

* Cf tout ce qui a déjà été dit plus haut à ce sujet page 66.



Ce point particulier des « exécutions » étant si important, nous le reprenons spécialement plus loin.

Pour l'instant, ce qu'il nous semble primordial de souligner, c'est le **rythme** que cette façon de comprendre le mouvement met en **évidence** aux yeux de tous les joueurs

— les éléments de l'infiltration proche sont en train d'arriver

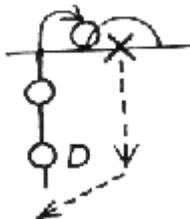
la balle est « gardée sur la fixation »

— ces éléments s'engagent dans la fixation

à ce moment **précis** la balle est délogée de la fixation — et aussitôt remise en mouvement, « en pénétration », sur le nouvel espace de jeu choisi.

Ainsi ces éléments, dont la situation de mobilité les rend très disponibles, prennent un temps de retard qui est décisif pour l'attaquant.

Or, ce même effet se retrouve, en cas de fixation avec mêlée ouverte, n'apparaissant que si le même « rythme » est réalisé, « rythme » qui constitue le secret de la réalisation d'un « temps d'initiative », c'est-à-dire un très léger (mais non moins décisif pour autant) temps d'avance pour l'attaquant relativement au défenseur.



Comme il est schématisé sur le croquis ci-dessus, c'est au moment précis où les éléments adverses accourus à la fixation se lient à la mêlée ouverte que le ballon est délogé de la mêlée. Ainsi, le lancement du 2^e mouvement prend de vitesse le changement que doit opérer l'adversaire entre ses deux orientations d'appuis.

Si on lui laisse le temps de prendre, étant incorporé à la mêlée ouverte, la position d'appuis répondant à la « base technique de l'alternative »*, l'équilibre défensif entre les éléments adverses qui, de la mêlée ouverte, peuvent repartir dans le dispositif ou la réserve de façon rapide, et les attaquants lançant le mouvement est reconstitué.

Si on dégage au contraire trop tôt le ballon de la mêlée ouverte, les éléments qui allaient s'incorporer à cette mêlée sont tout à fait à même — tout en prenant le temps de se remettre en jeu par rapport à leur mêlée ouverte (la passe adverse ne les remettant pas en jeu) — de venir tenir une place très efficace dans le dispositif ou la réserve, car ils gardent une mobilité totale sur leur élan de course demeuré intact.

— REPRISE DES DETAILS SPECIFIQUES DES PHASES DE LA « CHARNIERE ».

Il est évident que le temps d'initiative, pris par l'attaque de par le fait que le ballon quitte F au bon moment, peut être létruit en partie ou en totalité :

— soit si P se trouve trop loin,

— soit si le joueur, engagé dans la fixation et qui effectue le service **F-O-P**, choisit d'adresser la balle à un joueur P trop en retrait sur l'axe,

— soit enfin si P lui-même perd du temps dans la transmission à A1.

Et l'on retrouve ici le problème connu des pertes de temps dans les enchaînements de gestes au cours de l'action sur le ballon.** Seul ce dernier point est un problème de technique gestuelle à proprement parler.

La « charnière » est le trajet F-jnP_>-A 1 du ballon.



F : place du ballon au moment où il est « sorti » de la fixation

P : joueur pivot (1/2 de mêlée en principe mais pouvant être suppléé si nécessaire)

A1 : 1^{er} attaquant de la relance (c'est-à-dire 1^{er} homme pouvant jouer lancé).

Pour tout le reste : perception « au vol » de son placement convenable par P lui-même, vision rapide de P par le serveur du point F, perception « au vol » de son juste placement et de son juste départ par A 1, perception juste de la transmission P_ - -' A par P, perception juste, par les joueurs engagés dans F, du moment où il faut être prêt pour la libération du ballon, le meilleur moyen de travail est, pour tous les joueurs sans exception, de pouvoir « vivre » à l'entraînement les « deux bouts de la chaîne ».

Ainsi, placé en relance on comprend très bien, en regardant, ce qui se passe dans la fixation et on sait très bien quand le ballon peut effectivement être obtenu, et **on ne l'exigera pas** à contre-temps complet de cet effort. Placé dans la fixation on saura ce qu'est un bon ou un mauvais ballon sortant de la fixation, et cela guidera prodigieusement l'effort.

b) — Technique à la fixation-même.

Il y a 2 obligations conjointes :

— nécessité de l'épreuve de force en poussée,

— nécessité d'un ballon vraiment disponible, et tout de suite si besoin est (la « digestion » de la balle).

La particularité de la mêlée ouverte (qu'elle se constitue « en ruck », c'est-à-dire à terre, ou en « mawl », c'est-à-dire ballon en main) est que, contrairement à la mêlée fermée, elle **se constitue tandis que l'épreuve de poussée et de conquête du ballon a commencé dès le 1^e instant de la mêlée ouverte**, au lieu de pouvoir se constituer et s'équilibrer avant que le ballon soit jeté dans le jeu.

Au fur et à mesure que les éléments arrivent à la mêlée ouverte, ils s'incorporent les uns après les autres.

D'où :

-- d'une part une épreuve de mobilité dont le résultat recherché est la supériorité numérique au moment du gain puis de la libération du ballon. Et le grand principe faire « reculer » l'adversaire doit justement être appliqué pleinement dans cette épreuve de force de la mêlée ouverte : le surnombre est favorable à l'obtention de ce résultat***, mais le surnombre de pure présence ne suffit évidemment pas, la seule présence ne concrétisant pas de la poussée mais encombrant à coup sûr par contre l'espace nécessaire à la relance du mouvement ;

— d'autre part une façon rationnelle de se distribuer, pour les éléments arrivant à la mêlée ouverte, au fur et à mesure qu'ils arrivent, de telle sorte que :

— la mêlée ouverte soit équilibrée dès le début et que cet équilibre aille en se renforçant au fur et à mesure que l'effectif augmente,

— les arrivées successives réimpulsent à chaque fois la puissance de poussée déjà existante.

* Notion définie dans LE RUGBY

** Etude faite dans LE RUGBY

*** En plus du surnombre, l'épreuve de mobilité gagnée donne aussi à chaque joueur du camp considéré l'avantage de pouvoir être placé adéquatement avant l'adversaire.



Continuant toujours dans le sens de l'idée directrice de tout le « Référentiel »*, nous dirons ce que la pratique nous a semblé indiquer comme étant la meilleure façon d'introduire les détails concrets concernant la conquête (ou la sauvegarde) d'un ballon tout de suite disponible pour le mouvement d'attaque en relance : commencer par le ruck, puis voir comment, pour le mawli, les principes ainsi mis à jour se conservent en nature logique tout en changeant éventuellement de forme d'exécution.

(1) — **Buck**

1) — **Jeu du premier homme**

De tous les antagonistes accourant à la balle pour finalement la jouer en mêlée ouverte, ballon à terre, en règle générale un joueur d'un camp arrive avant tous ses partenaires et semblablement pour l'autre camp.

L'affrontement collectif commence par l'affrontement 1^o entre ces deux premiers arrivants. Si courte que soit la durée de ce 1 contre « balle à terre », l'affrontement correspondant n'en est pas moins pour autant décisif.

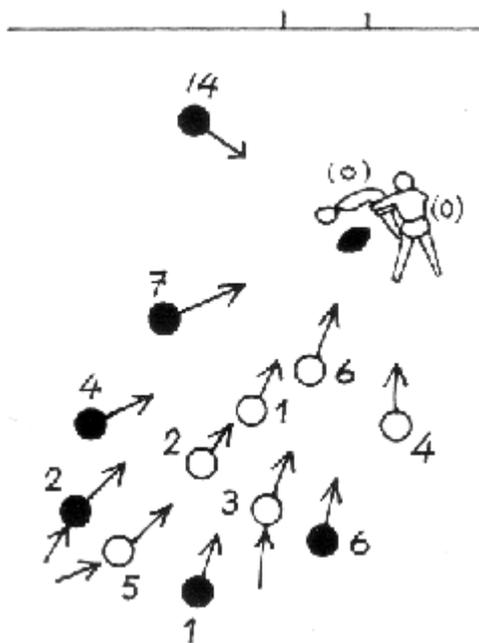


Fig. 56

N.B. : Sur cette figure, les deux hommes à terre n'ont pas de couleur. Cela est voulu, car ces deux joueurs (c), dont l'un est blanc et l'autre noir peuvent se présenter, comme on le verra plus bas, de diverses façons. Mais cela ne change rien pour l'action de conquête initiale étudiée ici.

Et fa situation-type pour expliquer** cela est celle d'un joueur porteur du ballon, plaqué à terre, l'affrontement se réalisant donc au-dessus de la balle + le porteur de balle qui vient d'être plaqué + le plaqueur, ce qui est figuré sur la figure 56.

Remarquons aussi, au passage, mais cette remarque n'en est pas moins très **importante**, que, sauf éventuellement pour quelques rares joueurs, et d'un seul des deux camps (celui vers le but duquel est en train de refluer le jeu), les éléments qui vont entrer en mêlée ouverte courent tous plus ou moins dans le même sens, les uns par conséquent se trouvant en situation « en avançant » pour l'affrontement « ligne » contre « ligne » qui se déroule — avec les avantages que cela procure pour la poussée tant individuelle que collective —, et les autres se trouvant en situation « en reculant » pour cet affrontement de lignes — avec les désavantages corres-

pondants pour la poussée tant individuelle que collective. Ceci est figuré également sur la figure 56.

Relativement à cette situation au départ, la balle à terre n'appartenant momentanément à personne, ce que doit rechercher chacun des deux antagonistes c'est de créer aussitôt la situation figurée ci-dessous, à savoir imposer à l'adversaire l'épreuve de poussée initiale au-delà, vers son propre camp, de la portion de terrain où se trouvent balle et homme tombés à terre (Figure 57).

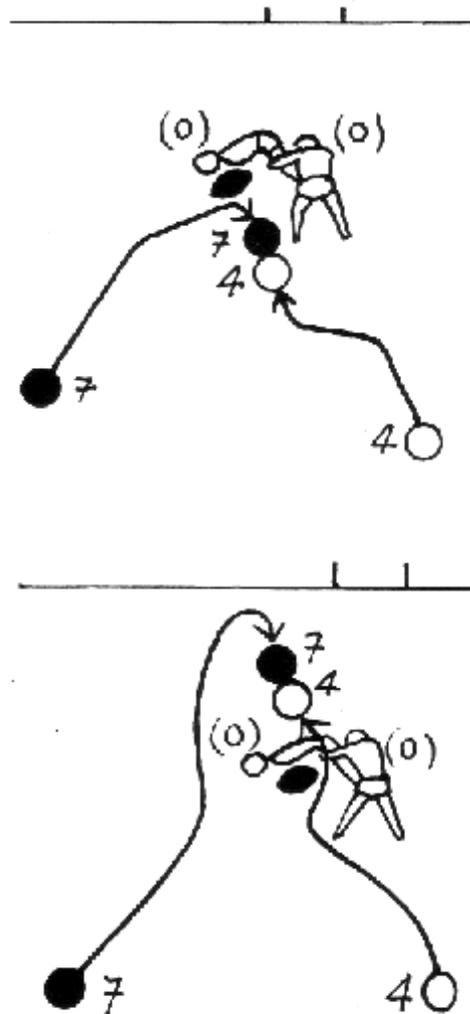


Fig. 57

Celui des deux premiers antagonistes qui gagne cette première épreuve de l'affrontement en mêlée ouverte prend « une option » pour la possession du ballon par son équipe.

Revenons alors maintenant sur le cas des deux antagonistes (o)-(o) du schéma

Le porteur de la balle, plaqué, peut être blanc, et alors, pour faciliter la « digestion » ultérieure de la balle par ses coéquipiers, il s'efforce en tombant, de créer la position relative n° 1 de la figure 58. Mais il peut, malgré ses efforts, ou parce qu'il n'y a pas pensé à temps, ne pas réussir : position relative n° 2. Et on peut reprendre

* Faire « germer » les détails décisifs les uns après les autres le long d'une chaîne logique simple, ininterrompue, créant « emboîtement de rouages » d'abord tactiques, puis finalement techniques.

** La nomenclature d'exercices à venir en chapitre 2 montrera que c'est aussi la situation-type pour travailler.



semblablement ces considérations pour un porteur de balle, plaqué, noir : positions relatives n° 3 et n° 4 de la figure 58.

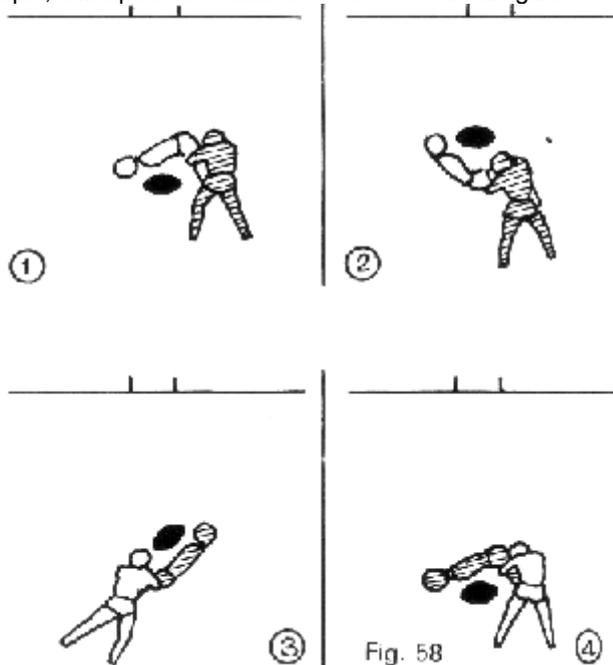


Fig. 58

On voit donc que pour le premier arrivant (vu la vitesse à laquelle se joue « la première option ») la décision unique qui s'impose, pour tous les cas possibles, est bien celle indiquée avec la Figure 57.

Avec un affrontement dans lequel les appuis des deux premiers antagonistes se présentent comme sur la figure 59, d'une part la possession par les blancs est loin d'être nette, la moindre reculade la faisant reperdre, la « digestion », même sans reculade, étant difficile sans une avancée immédiate à la poussée collective, les tricheries (effondrement de la mêlée ouverte par les noirs) étant facilitées en outre.



Fig. 59

2/ — Jeu des suivants

« L'option » prise sera confirmée ou non par l'action que développeront immédiatement, sur celle des deux premiers antagonistes, les joueurs suivants, et à travers les composantes suivantes dans l'affrontement collectif :

- vitesse de constitution de la tête de mêlée ouverte, puis du reste de cette mêlée (« construction » de la mêlée),
- surnombre existant ou pas au moment de la constitution de la tête de mêlée (sauvegarde ou non, renversement ou non, de l'effet de mobilité dans la course vers le ballon, ce ballon qui devient « à disputer en mêlée »)
- cohésion (= puissance) et maîtrise de l'orientation (=maîtrise du ballon dans la mêlée et du déclenchement comme de l'orientation du mouvement de relance) de la poussée collective,
- puissance de chacune des poussées individuelles dans la poussée collective (donc puissance pure + orientation adéquate, à tout instant, de la poussée individuelle dans le système de la poussée collective).

Mais il faut aussitôt souligner fortement que, à **cause du mouvement** (arrivée des joueurs, et antagonistes et partenaires, les uns après les autres, produisant chacun au fur et à mesure une percussion dans la portion de mêlée déjà constituée), toutes les composantes considérées seront sous la dépendance décisive de l'une **d'entre** elles, qui constitue donc la « condition au départ » de la réussite collective qui doit parfaire la réussite individuelle du premier homme entré en mêlée ouverte, à savoir

LA CONSTRUCTION « AU VOL » DE LA MÊLÉE OUVERTE

laquelle constitue ainsi une véritable « matrice tactique » de la technique dite « collective » de la mêlée ouverte, technique qui est en fait à la fois collective et individuelle comme l'on sait.

Enfin, avant de passer à l'étude de ces composantes, il faut encore dire que dans cet affrontement collectif, le camp privé du ballon dans le 1^{con} 1^{re} du début, peut espérer soit le reconquérir à la poussée, soit au moins le « pourrir » pour l'utilisation par l'adversaire, ceci se réalisant encore par la qualité de la poussée collective.

Cette dernière considération achève de mettre la technique collective en mêlée ouverte en relief, et donc l'étude détaillée de la composante essentielle, la construction, par laquelle nous terminerons le développement à venir maintenant.

Cohésion de la poussée collective

Elle est déterminée par la justesse de chacune des orientations individuelles d'une part.

Et à ce propos il importe de ne jamais oublier que cette orientation individuelle juste

— peut être amenée à varier en fonction de ce que le jeu au plan tactique peut réclamer (par exemple faire tourner la mêlée pour aider le départ sur le côté correspondant, et bien d'autres exemples possibles)

— peut à tout instant être compromise par le système complexe et mouvant des poussées que toute la mêlée autour du joueur engendre sur lui, ce qui oblige là encore à en modifier l'organisation momentanée pour empêcher de se faire mettre « hors de position efficace actuelle de poussée »

Elle est déterminée par le **serrage de tous les bras** des hommes en mêlée d'autre part.

Et à ce propos il importe de ne jamais oublier :

- qu'il doit être très énergique,
- que pour se réaliser dans les conditions de constitution de la mêlée ouverte, chaque joueur, en même temps qu'il s'accroche aux partenaires déjà en mêlée par l'un de ses deux bras, tient l'autre levé pour que soit possible le verrouillage immédiat avec le partenaire qui va arriver de ce côté-là (pour la connaissance du côté, voir plus loin les principes de construction).

Elle est déterminée enfin par la possibilité, pour tout joueur arrivant, de placer son épaule dans le pli fessier du partenaire contre lequel il vient pousser.

Et à ce propos on sait :

- que la condition est justement que chaque joueur poussant en mêlée le fasse cuisse de la jambe en arrière proche de la verticale,
- et que cette condition justement est réalisée si le placement des pieds adéquat à la meilleure puissance brute de poussée individuelle (par les deux jambes avec tout le poids du corps se transmettant par l'appui des épaules) est respecté.



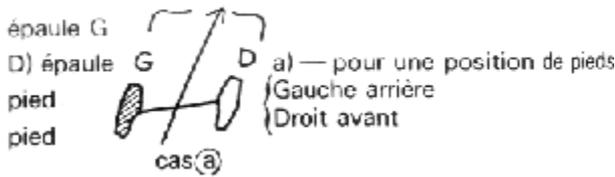
Orientation et sauvegarde continuelle de la position de poussée.

Nous nous contenterons là aussi, comme pour la cohésion de poussée, d'un rappel de principes connus, et qui trouvent tout naturellement leur place au sein de ce complexe emboîtement de rouages auquel nous sommes maintenant parvenus.

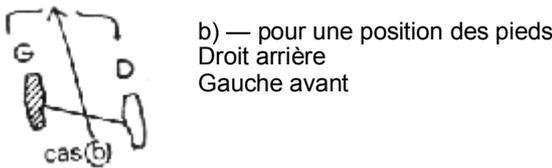
Chaque joueur, pour réaliser et sauvegarder tout à la fois sa position de poussée momentanément juste, doit savoir à tout instant percevoir très vite les effets de « mise hors de position » commençant, relativement au sens de poussée qui doit être le sien actuellement, en n'oubliant jamais, **pour y remédier aussitôt**, qu'il dispose d'un système complexe d'appuis à faire jouer dans toutes les multiples combinaisons possibles, ce système pouvant aller jusqu'à compter 8 éléments d'action d'appui ou de tenue :

- 2 pieds, —
- 2 fesses, — 2
- épaules,
- 2 mains,

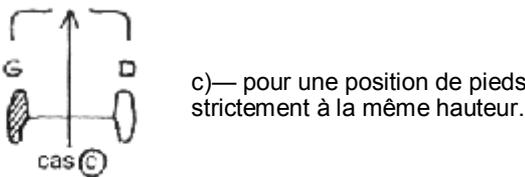
par l'intermédiaire duquel il peut autant se servir momentanément de l'appui du partenaire qu'assurer momentanément un appui au partenaire et au sein duquel il y a un axe essentiel de combinaison (représenté schématiquement sur la figure 60) :



La poussée résultante s'oriente plus vers l'épaule droite



la poussée résultante s'oriente plus vers l'épaule gauche

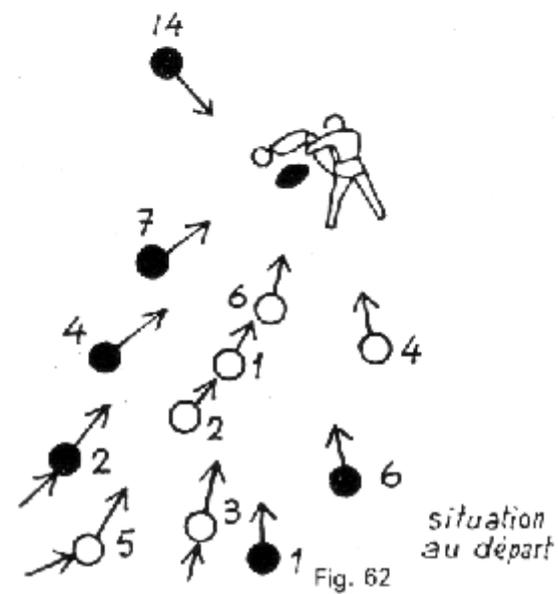
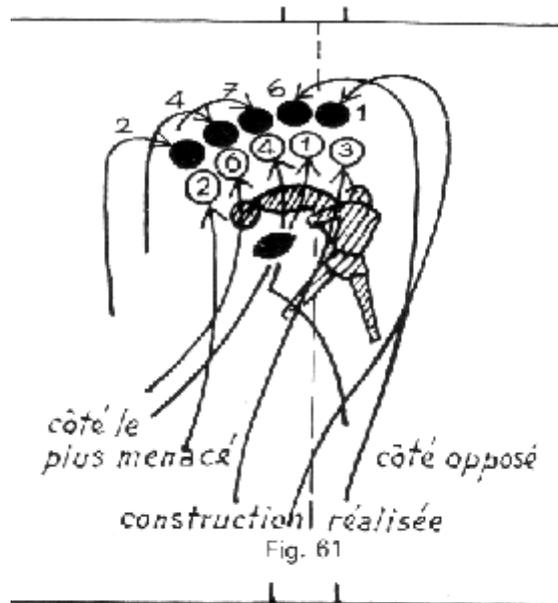


La poussée résultante est équilibrée sur les deux épaules.

N.B. Ne jamais oublier — ceci est très important — qu'à tout instant la poussée ou sa sauvegarde peut devoir se conjuguer avec « jouer le ballon au pied » ou « ne pas gêner son passage ».

Construction de la mêlée ouverte (Figures 61 et 62) (principes « organisationnels »)

L'idée est fort simple : en considérant les ordres d'arrivée au point d'affrontement en mêlée ouverte, à partir du second joueur arrivant en appui du premier homme ayant gagné la balle pour son camp * on doit avoir (cf figure 61) :



— 2^e homme : pilier de la tête de mêlée ouverte (le 1^{er} homme étant « talonneur » de cette mêlée ouverte) du côté **le plus menacé** (c'est-à-dire sur le schéma, à gauche pour ce joueur Blanc) et non pas forcément du côté où il se trouve arriver.

— 3^e homme : pilier de la tête de mêlée ouverte, **du côté opposé** au côté le plus menacé, ceci afin d'assurer l'équilibre de la mêlée, et non pas forcément du côté où il se trouve arriver.

— 4^e homme : élargissement du front de la mêlée ouverte du côté **le plus menacé**.

— 5^e homme : équilibration du 4^e homme en élargissant le front de mêlée du côté opposé au côté le plus menacé. — etc., mais avec les 5 premiers, la situation doit être très solidement et définitivement acquise.

N.B. Le côté le plus menacé est celui par lequel arrive le gros des adversaires pour entrer en mêlée.

En entrant en mêlée, chacun assure — par une éventuelle action du pied simultanée à l'entrée en mêlée et complétant l'effet de cette « largeur d'homme » en

* Vu sa situation, le 1^{er} homme lève les deux bras pour l'accrochage à gauche et à droite ultra-rapide.



plus — la « digestion » du ballon, c'est-à-dire sa mise loin à l'abri « au coeur » de la mêlée. Ceci étant particulièrement important pour celui qui arrive en situation de « premier pilier » (2^e homme).

Un élément arrivant un peu en retard à la mêlée ouverte ne devra pas forcément entrer quand même coûte que coûte en mêlée, risquant finalement de faire obstacle à une relance rentable (joueur attaquant, ou passe, le heurtant), mais discerner justement si la balle est quelque peu mise « en difficulté » pour sortir, auquel cas il entrera effectivement quand même en mêlée pour donner une dernière poussée libératrice (et donc en choisissant pour ce faire d'aller s'incorporer au meilleur endroit), ou si elle sort aisément sans lui, auquel cas il n'entrera pas en mêlée et se tiendra aussitôt en réserve d'attaque, prêt à se porter en position de 1^{er} homme d'appui offensif.

Enfin, on notera que l'acte par lequel l'homme plaqué tente, dans sa chute, de « placer le ballon pour son camp », ne fait qu'un, dans la logique tactique fondamentale, avec l'acte de se tourner vers son camp quand on est bloqué en restant debout sur ses pieds, ballon en main. Et l'expérience montre que le fait d'unifier, au niveau de la pensée tactique en jeu, ces deux actes les rendent non seulement plus prompts dans leur exécution mais aussi plus précis que de les séparer, exactement comme cela se constate aussi pour l'acte ramasser une balle au sol en restant debout sur ses appuis ou en « se couchant ».

(21— Mawl

La situation n'est en fait différente qu'en ce qui concerne le premier affrontement : prendre l'option pour la possession de la balle par son camp.

Tout ce qui a été dit pour le ruck en dehors de ce « point de commencement » reste donc entièrement valable.

En particulier ne jamais oublier que dans un mawl la poussée est déterminante bien que la balle se passe de la main à la main, et que la « digestion » du ballon commence **tout de suite**; la technique consistant pour le porteur de balle (ou son suivant immédiat le faisant à sa place si ce 1^{er} homme est appréhendé de telle façon qu'il ne peut le faire lui-même) à se baisser balle au bout des bras, comme indiqué sur le schéma ci-dessous, les partenaires venant constituer une tête de mêlée au niveau des fesses de ce « talonneur », nous apparaît excellente.



Concernant alors le « point de commencement », on doit noter que, au moment de la « fixation », la bataille qui s'engage est :

— pour le porteur de balle : ne pas se faire « embarquer », par le premier adversaire (celui qui a porté l'arrêt) ou par le second, profitant de « l'élan » du mouvement *, entre autres éléments d'action, pour retourner cet homme vers leur propre camp, les suivants « digérant » homme et ballon,

— pour l'adversaire du porteur de balle, réussir à le retourner, à charge pour les suivants de le « phagocyté » dans le mawl commençant.

Nous noterons encore sur cette question de l'affrontement pour la conquête du ballon sur point de fixation que, même pour une équipe utilisant le moyen d'une « mêlée tournée défensive » pour « pourrir » le ballon adverse, il faut engager là encore l'épreuve de poussée collective.

Et nous concluons en relevant l'apparition, dans ce second grand bloc du « Référentiel commun », de quatre nouvelles unités tactiques isolables » :

- l'intelligence de la relance,
- le rythme de la libération de balle sur fixation, --- la construction de la mêlée ouverte avec la « digestion » du ballon,
- pousser **et** jouer le ballon (à la main ou au pied).

III - LES CAS DE « PHASE STATIQUE ».

Les phases de jeu « en plein tourbillon » (phases de Mouvement général) comme les phases de relance sur « Fixation » ** ont été essentiellement caractérisées en définitive par le fait que le mouvement de jeu provoque des situations de « déséquilibre », dans lesquelles par conséquent l'un des deux antagonistes dispose d'un avantage momentané en un endroit donné du terrain, sur un point donné de l'affrontement momentané.

- ou avantage de nombre
- ou avantage de placements et déplacements
- ou avantage des deux ensemble

Et le « Référentiel commun » a pour souci de parvenir à donner, de façon adéquate à l'action concrète, à la vitesse de déroulement de cette action (avec ses cascades de décisions extrêmement rapides), les principes logiques permettant tout à la fois

- de percevoir ces situations
- de les exploiter, ou de les annihiler avant que l'adversaire les ait exploitées (rétablissement de l'équilibre défensif en mouvement)
- de les provoquer intentionnellement à son avantage.

Ces trois aspects de l'activité en situation évolutive étant réellement tout à la fois à discerner et indissociables l'un de l'autre.

Et ce qui est important au plan des principes méthodologiques dictés, pour le rugby, par l'expérience pédagogique et par l'expérience des apprentissages complexes, c'est que les éléments d'estimation à partir desquels l'action peut se décider puis se structurer sont soit tous présents **dans le mouvement actuel** lui-même, soit présents **pour partie dans le mouvement actuel** lui-même et **pour l'autre partie dans le mouvement immédiatement précédent**.

* Les détails de la bataille physique correspondant à cet acte ont été particulièrement bien étudiés par P. CONQUET.

** Phases appelées souvent « Regroupements »



C'est à cause de cela qu'il n'est possible d'obtenir une adaptabilité collective en jeu pour ces phases, à la vitesse d'évolution de la situation de jeu (mais avec les éléments de décision dans la situation visible), que par le biais de l'initiative individuelle référencée à toute une logique des effets du mouvement actuel, complétée par une organisation modulable à grande vitesse grâce au jeu à tout instant double, des 2 groupes de responsabilité de jeu (le « devant » et le « derrière ») formant pôles d'équilibration continue des forces avec la capacité de « suppléance absolue ».

Avec les phases statiques, il n'y a plus aucun élément significatif momentané de mouvement du ballon, ni sur la profondeur ni sur la largeur, et il n'y a plus aucun élément significatif momentané de mouvement des joueurs — en tout premier lieu des adversaires —, ni sur la profondeur ni sur la largeur ; et encore plus, la situation d'ensemble est totalement « équilibrée », chacun des joueurs de l'équipe qui va mettre le ballon en jeu étant pris en charge par un joueur précis de l'autre équipe, en « barrage », et qui a toute possibilité — vu l'arrêt total du jeu et sa reprise fixée sur une ligne de niveau connu — de se placer en équilibre défensif exact sur son vis-à-vis.

Il faut ajouter, que, pour l'équipe qui ne met pas le ballon en jeu, aucun joueur ne connaît par contre d'avance le côté vers lequel le mouvement va être lancé, ni sous quelle forme.

Autrement dit, comme il n'y a plus de mouvement actuel, il n'y a plus d'éléments visuellement perceptibles et interprétables* pour élaborer l'estimation de la situation présente puis la réponse à faire à cette situation : il n'y a plus de mouvement actuel pour guider l'action.

Que deviennent dans ces conditions les principes jusqu'alors utilisés ?

Vont-ils changer de nature ou simplement de forme ?

Ce sont en fait encore des éléments (significatifs) de mouvement** qui vont intervenir là encore, faisant des phases statiques, pour l'intelligence tactique fondamentale, un cas particulier seulement du mouvement général, encore plus particulier que les fixations (dont elles ne sont au fond qu'un cas particulier : cas particulier du cas particulier, donc filiation profondément unifiée, cela même que se propose la présente méthodologie) : ces éléments de mouvement significatifs seront les caractéristiques ressortant, au moment considéré, du « bilan » des mouvements antérieurs,

— d'une part degré de vigilance actuel de l'adversaire défenseur et orientation principale attendue de sa vigilance actuelle, provoquée par la façon dont on a joué les phases statiques antérieures, particulièrement celles de même genre que la phase statique précédente — ceci pour l'attaquant — ou — pour le défenseur — nécessités de vigilance estimées ;

— d'autre part état actuel de fraîcheur relative des forces

— relative par rapport à ce qu'elles sont chez l'adversaire ;

— relative pour les divers secteurs du jeu entre eux pour l'équipe considérée.

Les éléments intervenant dans l'usure momentanée*** comprenant, on le sait, les efforts de course, les efforts de charge, les efforts de poussée.

Autrement dit les phases de fixations ne faisaient intervenir que pour une part seulement le mouvement passé, et seulement le mouvement immédiatement passé, les phases statiques ne font intervenir que les

mouvements passés, et la « somme » des mouvements passés.

1. Intelligence du lancement du mouvement

Il a été développé dans « LE RUGBY » une étude passablement détaillée de ce point, et également une étude passable détaillée du point

2. Technique de la conquête collective du ballon à venir ci-dessous.

Nous ne reprendrons pas ces études ici, mais nous allons, cette fois encore comme déjà précédemment pour d'autres parties du « Référentiel », réincorporer ces notions dans la continuité de la filiation simple mais rigoureuse



ATTAQUE. L'ensemble des mouvements passés crée, pour la situation de phase statique singulière momentanée, deux choses, nous l'avons dit :

— fraîcheur momentanée des forces relativement aux divers secteurs du jeu**** et ceci relativement à l'état actuel de fraîcheur des forces chez l'adversaire ;

— état momentané, et surtout orientation momentanée de la vigilance défensive adverse ; ces deux réalités compteront donc conjointement pour décider d'abord :

— si l'on choisit un lancement qui, tant dans sa forme que par le côté attaqué, « prépare le terrain » d'une action ultérieure décisive sur phase statique ;

— si l'on tente une forme d'action classée comme « décisive » (pour le match considéré, contre l'adversaire considéré, dans la formation qu'on a pu aligner) parce qu'on est à un « tournant » du match et que l'occasion est celle qui convient pour l'action décisive en question — si l'on « temporise » momentanément parce qu'il faut « laisser passer l'orage »

N.B. On sait que la « temporisation » peut revêtir diverses formes (gagner du terrain par coup de pied en touche, « enfermer » l'adversaire dans une forme d'affrontement qui à la longue lui est défavorable, etc.)

. Une telle décision ne peut plus être prise « chacun en soi-même », mais par un responsable ultime de l'équipe, le capitaine, nanti de l'avis des leaders***** de la ligne d'avants et de la ligne de trois-quarts, qui fait connaître sa décision par le mot approprié convenu dans le « code de jeu » de l'équipe.

La décision complète du capitaine comportera, dans ses éléments de décision, en outre de ce que déjà mentionné ci-dessus :

*Bien noter que l'interprétation des éléments visuels inclut l'expérience des autres composantes, en particulier kinesthésiques et cénesthésiques de l'action concrète.

** Nous le notions, en d'autres termes, dès la page 14, droite en haut.

*** Il y a tout au fil de l'effort du match des moments de baisse et des moments de récupération des forces, dans les divers secteurs de jeu différemment, d'où une fluctuance complexe.

**** Notons (ce n'est qu'un rappel d'une chose bien connue) que la poussée est présente toujours et partout, la charge-contact en pleine course étant de la poussée le poursuite d'un ballon botté pouvant à tout instant se commuer en charge, le combat en touche comportant une forte part de charge et de poussée.

***** Il arrive souvent que l'on charge le capitaine de l'une de ces deux charges de leaders. Personnellement, nous pensons depuis un certain temps et de plus en plus que la formule de trois hommes distincts est la meilleure.



- le moment du match (combien de temps reste-t-il à jouer),
- la marque,
- l'exploitation déjà faite et encore à faire, éventuellement, des éléments naturels (soleil, vent, pluie...),
- l'état du terrain et celui du ballon actuellement, — **la place où se situe dans le terrain** la phase statique jouée (relativement aux deux buts, relativement aux deux touches), élément très important.

Rappelons que le plan d'orientation tactique principale pour le match est décidé sur le bilan des matches déjà joués, analysés afin de permettre, avec les renseignements possédés sur l'équipe adverse, d'établir la stratégie la plus exacte possible de ce match à venir. Qu'il ne comporte qu'un nombre réduit « d'actions décisives » (revêtant en règle générale le caractère de « combinai-sons »*) et un nombre réduit d'actions spécifiquement « préparatoires » pour les actions décisives. Que les « actions décisives » peuvent éventuellement — et personnellement nous dirons toujours — comporter un ou

des aspects de mouvement en tourbillon et non pas uniquement des actions sur phase statique ou sur mêlée ouverte.

Et ces rappels faits, nous noterons que le mouvement d'attaque qui lance le mouvement général ne peut absolument pas, à **son départ**, se réaliser par initiative individuelle, et doit donc à ce moment-là, s'effectuer selon une structure, qui n'est jamais différente de celle que revêt ce même mouvement survenant dans le tourbillon, mais qui est assurée grâce à des rôles fixes attribués **par avance** à des acteurs **précis** et en fonction de leur poste dans la phase de conquête du ballon. Ici, autrement dit, les rôles sont attachés au poste de départ et non pas à l'homme se trouvant momentanément à telle place dans le mouvement, indépendamment de son poste précis en phase statique.

Aussitôt le lancement entamé, et il ne peut bien se réaliser que comme cela, on **repassé aussitôt à l'utilisation de** l'initiative individuelle référencée, en parfaite continuité logique.

Ces départs, par mouvement à rôles fixes, doivent être travaillés systématiquement à l'entraînement, mais seulement à partir d'un niveau suffisant d'assimilation des bases du mouvement puis de celles des fixations. En procédant dans cet ordre on atteint un degré de qualité du lancement sur phase statique bien supérieur, et un apprentissage facilité et accéléré de ces mouvements de lancement, qui, dans leur exécution technique, sont effectivement les plus difficiles de tous car leur efficacité (créer un déséquilibre dans les conditions les plus difficiles pour le créer) reste tributaire d'une fine perception des moments et des rythmes des actions parcellaires qui les constituent.

Remarques importantes.

1 — Dans le rugby actuel il est de moins en moins facile de créer un déséquilibre par le mouvement initial de la phase statique, les capacités actuelles des joueurs, quel que soit leur poste, dans la mobilité, étant considérables. D'où l'idée — particulièrement bien illustrée selon son style propre par l'équipe bitteroise — de faire que ce mouvement initial constitue « rampe de lancement » d'un mouvement de relance (sur mêlée ouverte au point crucial du mouvement initial) qui, lui, fera le déséquilibre. C'est en quelque sorte un lancement différé.

2 — Nous rappelons notre position : le plan tactique directeur pour le match, mis en oeuvre dans des combinaisons et quelques consignes plus générales, ne doit être qu'une « base » permettant le meilleur épanouissement,

dans le match, de toutes les capacités d'initiative individuelle référencée amenant en définitive « opportunité collective », et aidant le capitaine à mieux faire face à ses responsabilités particulières, et jamais une « cage de consignes » coupant les ailes à toute initiative.

DÉFENSE. En défense, le problème a déjà été énoncé avec les « fixations » (cf ci-dessus page 81, gauche, bas, droite, haut :)

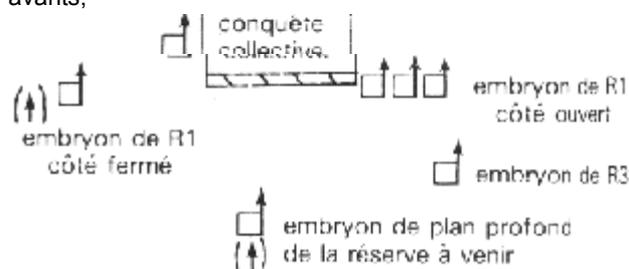
- il faut 2 dispositifs
- alors qu'il n'y a qu'une partie de l'effectif disponible

Doù :

- mise en place de deux embryons de dispositif
- « système de défense » définissant les rôles dans la « bascule » à faire au départ du mouvement

Nous ajouterons seulement à ce que nous avons dit avec le cas des fixations que l'organisation au départ appelée « système de défense » comporte classiquement :

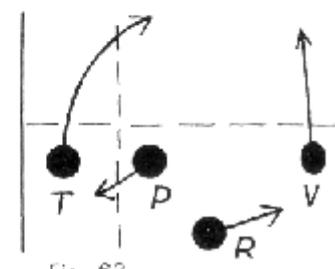
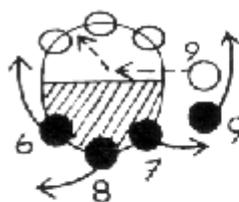
- la « double tenaille »,
- la constitution du 2^e rideau,
- et d'une partie de la Réserve par des avants
- le complément de 3^e rideau par des arrières et des avants,



et nous n'irons pas plus avant, « LE RUGBY » et tous les ouvrages techniques sur le rugby donnant avec détails les rôles précis, mais nous noterons encore (figures 63) :

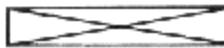
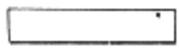
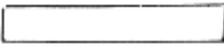
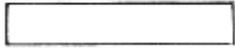
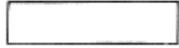
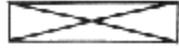
1/ — que les règles actuelles font que, sur mêlée fermée le demi.dé mêlée constitue toujours la mâchoire de la « tenaille » avancée sur le côté de l'introduction adverse. 2/ — que ce schéma est celui de la mêlée fermée, la touche, la mêlée ouverte

3/ — que, en cas d'engagement au centre, de renvoi aux 22 mètres, de coup de pied de volée, de Pénalité (bottée ou jouée à la main), il y a bien placement très équilibré au départ, mais en fait le mouvement général démarre tout de suite. Ce qui ramène les consignes essentiellement au placement préalable.



Sur le rôle exact que nous attribuons personnellement aux combinaisons et ce que doit être leur conception, nous nous en sommes expliqués de façon précise dans le RUGBY.



CARACTERISTIQUES ESSENTIELLES	MOUVEMENT GENERAL				FIXATIONS				PHASES STATIQUES				
	Mouvt	Actuel	Imméd. précédent	Ant.	Mouvt	Actuel	Imméd. précédent	Ant.	Mouvt	Actuel	Imméd. précédent	Ant.	
MOUVEMENT du BALLON → Profd. → Larg. MOUVEMENT des ADVERSAIRES → Profd. → Larg.		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			BILAN vigilance actuelle adverse - Etat des forces Particularités (score) (place) (etc.)
INITIATIVE OU CONVENTION → Ind. référencée → Ordre capitaine (Organisation convenue)		 			Ind. référencée Ordre capitaine (Organisation convenue)	 			Ind. référencée Ordre capitaine (Organisation convenue)	 			
 ATTAQUE	TRANSFORMATION du MOUVEMENT ● FORME (TVF) ● ORIENTATION : Obdt — contre-pied PRINCIPE MATRICIEL STRICT				1 - 2 Reance du MOUVEMENT ● Forme (TVF) ● ORIENTATION : Droite → Gauche = débord ← contre-pied 2 - REANCE — LANCEMENT ● FORME (TVF) ● ORIENTATION (Côté ouvert ou côté fermé)	Forme particulière du principe matriciel Forme des phases statiques			● LANCEMENT du MOUVEMENT ● FORME (TVF) ● ORIENTATION (côté ouvert côté fermé) Formes des phases statiques				
 DEFENSE	● 1 espace menacé actuel ● 1 dispositif complet ● Sauvegarde Rétablissement } Equilibre défensif sur l'espace				● 2 espaces menacés possibles ● 2 dispositifs embryonnaires (exigences à la fixation) ● Etablis. « au vol » de l'équilibre DEFENSIF sur les 2 espaces			● 2 espaces menacés possibles ● 2 dispositifs embryonnaires (exigences à la conquête de balle) ● Etablissement « à l'avance » de l'équipa déf. sur les 2 espaces					
INITIATIVE OU CONVENTION → Ind. référencée → Système + « Bascule » convenus		 			Ind. référencée Système + « bascule » convenus	 			Ind. référencée Système + « bascule » convenus	 			

4) — Que l'on retrouve les mêmes exigences de finesse dans la perception des moments et des rythmes des actes du rôle fixe que chacun doit jouer au départ :

— moment de la « sortie » du ballon (aide de l'avertissement classique : perdue !... sortie !...), qui lance la 1^{re} tenaille et place la 2^e tenaille.

— moment du déclenchement de la passe du demi de mêlée adverse (ou du relayeur) ou du départ direct en 1^{er} attaquant qui déclenche la « bascule » des éléments des deux tenailles vers 2^e Rideau, Réserve, 3^e Rideau.

— Moment du déclenchement de la passe du 1^{er} centre adverse, qui déclenche (dernier élément de la bascule du système défensif) la remontée de l'ailier côté ouvert dans le 1^{er} Rideau, au niveau des centres en défense.

Et aussi certaines vigilances particulières confiées à certains joueurs relativement à ce qu'est leur adversaire direct en phase statique pour certaines positions de la phase statique considérée, comme par exemple :

— mêlée fermée ou touche placée favorablement pour une tentative de drop adverse,

— risque de contre-attaque le long des touches sur tentative de but raté sur Pénalité (couverture spéciale de la touche par ailier et flanker de chaque côté),

— mêlée ou touche très proche du but avec risque de coup de pied rasant très transversal glissant sur une grande largeur dans l'enbut etc.

Parvenus ici, nous pensons juste de redonner page 90 le tableau déjà présenté ci-dessus page 82, et d'ajouter que nous avons pu progressivement naître, dans la logique de l'adaptation de plus en plus grande de l'action collective à la situation toujours fluctuante mais de diverses façons, le bien fondé des postes :

— 1 « devant » et 1 « derrière » avec la latence du Groupé dans le Déployé et du Déployé dans le Groupé,

— une détermination plus précise avec la défense et la relance sur fixation,

— une détermination complète avec attaque et défense sur phase statique.

2) Technique collective de conquête du ballon.

On atteint ici, exactement comme pour le ramassage d'une balle au sol ou sa mise en mouvement par dribbling, ou l'action dans la mêlée ouverte, le plan technique, saisi au bout des « emboîtements de rouages tactiques » successifs dans lesquels l'acte technique est inclus comme dans un véritable « creuset logique » qui convainc de l'importance de l'acte technique et en éclaire les exigences qui pourraient paraître, autrement, arbitraires.

Dans « Le Rugby » une étude fouillée a été consacrée à la mise en lumière du « moment décisif » de la conquête collective qui explique et son importance et ses principes gestuels, pour chacun des trois grands types de mouvement collectif par lesquels on peut lancer le mouvement général, et qui sont — encore et toujours — ceux de la « TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE ».

Nous nous contenterons d'y renvoyer. Elle s'inscrit elle aussi en définitive directement dans la filiation simple. Mouvement général -4.- fixations.—*- phases statiques.

Redonnons seulement ici pour mémoire le schéma utilisé dans Le Rugby (figures 71, 72, 73 page 104) pour montrer le problème paradoxal de « l'attaque classique » sur mêlée (figure 64) :

très long trajet 9 T 9' a-b-c-d-e-f-g-h à faire effectuer

au ballon et dans le sens le plus vulnérable étant donné que les deux « mâchoires » A et D vont à la rencontre l'une de l'autre directement, c'est-à-dire en donnant une vitesse de « fermeture » de ces mâchoires » sur le trajet du ballon, égale à la somme des deux vitesses des antagonistes.

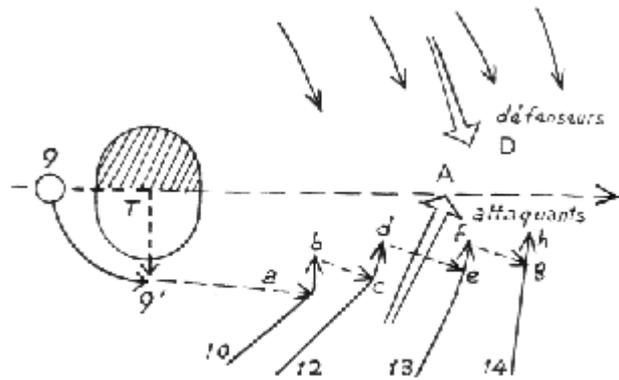


Fig. 64

Et nous noterons que l'acte technique collectif de conquête du ballon sur mise en jeu, de même que les composants du lancement initial, constituent des « unités tactiques isolables », dont nous dressons donc seulement la liste pour conclure.

(1) — MÊLÉE FERMÉE

- la poussée prise dans sa fluctuance (avance, recul, mouvement tournant) [avec ou sans course combinée]
- l'ensemble poussée-contrôle de balle en mêlée, service du ballon [avec ou sans course combinée]
- entente spécifique demi de mêlée - talonneur
- demi de mêlée - toute la 1^{re} ligne
- déclenchement des diverses formes d'attaques derrière (et opposition défensive organisée)
- déclenchement des diverses formes d'attaques devant (et opposition défensive organisée)
- le 1^{er} temps d'attaque et les tenailles défensives correspondantes dans les couloirs de mêlée
- la charnière, au plan collectif total,
- fin du moment de la combinaison (et du système) début du moment de passage aux principes matriciels (+ travail à part, sans opposant, des diverses combinaisons)

(2) — TOUCHE

- les alternatives de base
 - { alignement complet
 - { alignement réduit
- le fond de touche avec la charnière, au plan collectif total,
- fin du moment de la combinaison (et du système) début du moment de passage aux principes matriciels
- les alternatives
 - alignement complet
 - alignement réduit
- déclenchement des diverses formes d'attaques devant (et opposition défensive organisée)
- déclenchement des diverses formes d'attaques derrière* (et opposition défensive organisée)

(3) — COUPS DE PIED

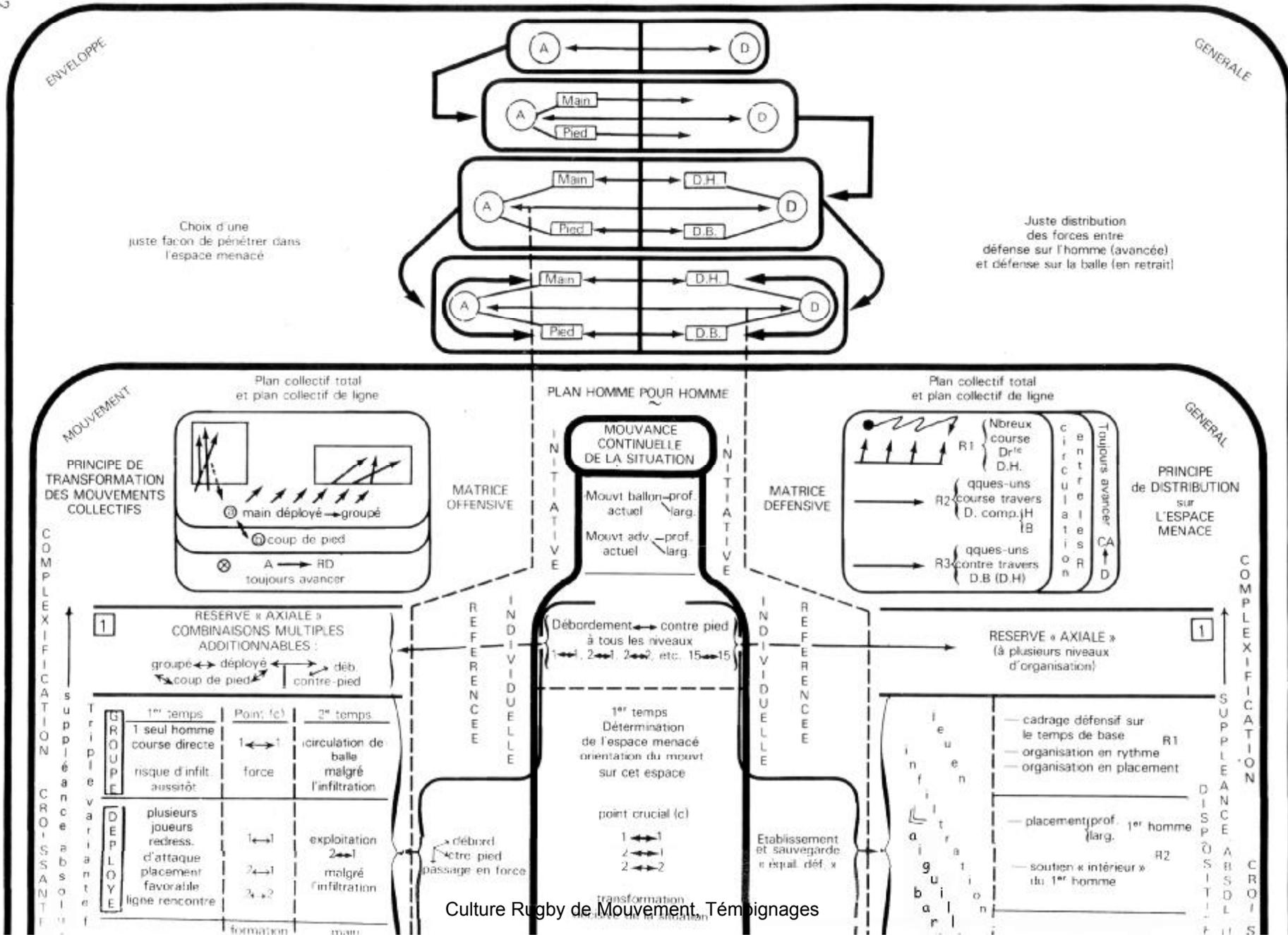
a) Pénalité jouée à la main

à notre avis ici on doit utiliser les principes de la « matrice offensive », volet (a), avec organisation convenue d'avance basée sur la spécialisation avants et arrières

* Ceci est totalement commun avec la mêlée fermée



IV — TABLEAU SYNOPTIQUE DU REFERENTIEL COMMUN



ENVELOPPE

GENERALE

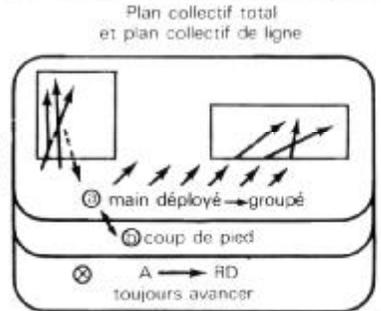
Choix d'une juste façon de pénétrer dans l'espace menacé

Juste distribution des forces entre défense sur l'homme (avancée) et défense sur la balle (en retrait)

MOUVEMENT

GENERAL

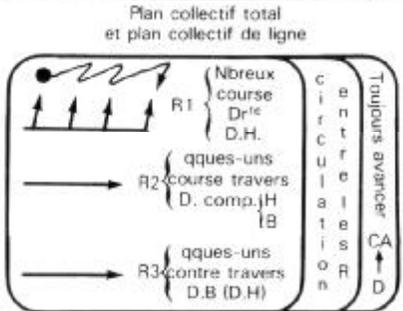
PRINCIPE DE TRANSFORMATION DES MOUVEMENTS COLLECTIFS



MATRICE OFFENSIVE

PLAN HOMME POUR HOMME

MATRICE DEFENSIVE



PRINCIPE de DISTRIBUTION sur L'ESPACE MENACE

COMPLEXIFICATION SUPPLEMENTAIRE

COMPLEXIFICATION SUPPLEMENTAIRE

RESERVE « AXIALE » COMBINAISONS MULTIPLES ADDITIONNABLES :

groupé ↔ déployé ↔ déb. contre-pied

	1 ^{er} temps	Point: (c)	2 ^e temps
GROUPE	1 seul homme course directe	1 ↔ 1	circulation de balle malgré l'infiltration
DEPLOYE	plusieurs joueurs redress. d'attaque placement favorable ligne rencontre	1 ↔ 1 2 ↔ 1 2 ↔ 2	exploitation malgré l'infiltration

INDIVIDUELLE

REFERENCIEE

MOUVANCE CONTINUELLE DE LA SITUATION

Mouvt ballon-prof. actuel larg.

Mouvt adv.-prof. actuel larg.

Débordement ↔ contre pied à tous les niveaux 1 ↔ 1, 2 ↔ 1, 2 ↔ 2, etc. 15 ↔ 15

1^{er} temps Détermination de l'espace menacé orientation du mouvt sur cet espace

point crucial (c)

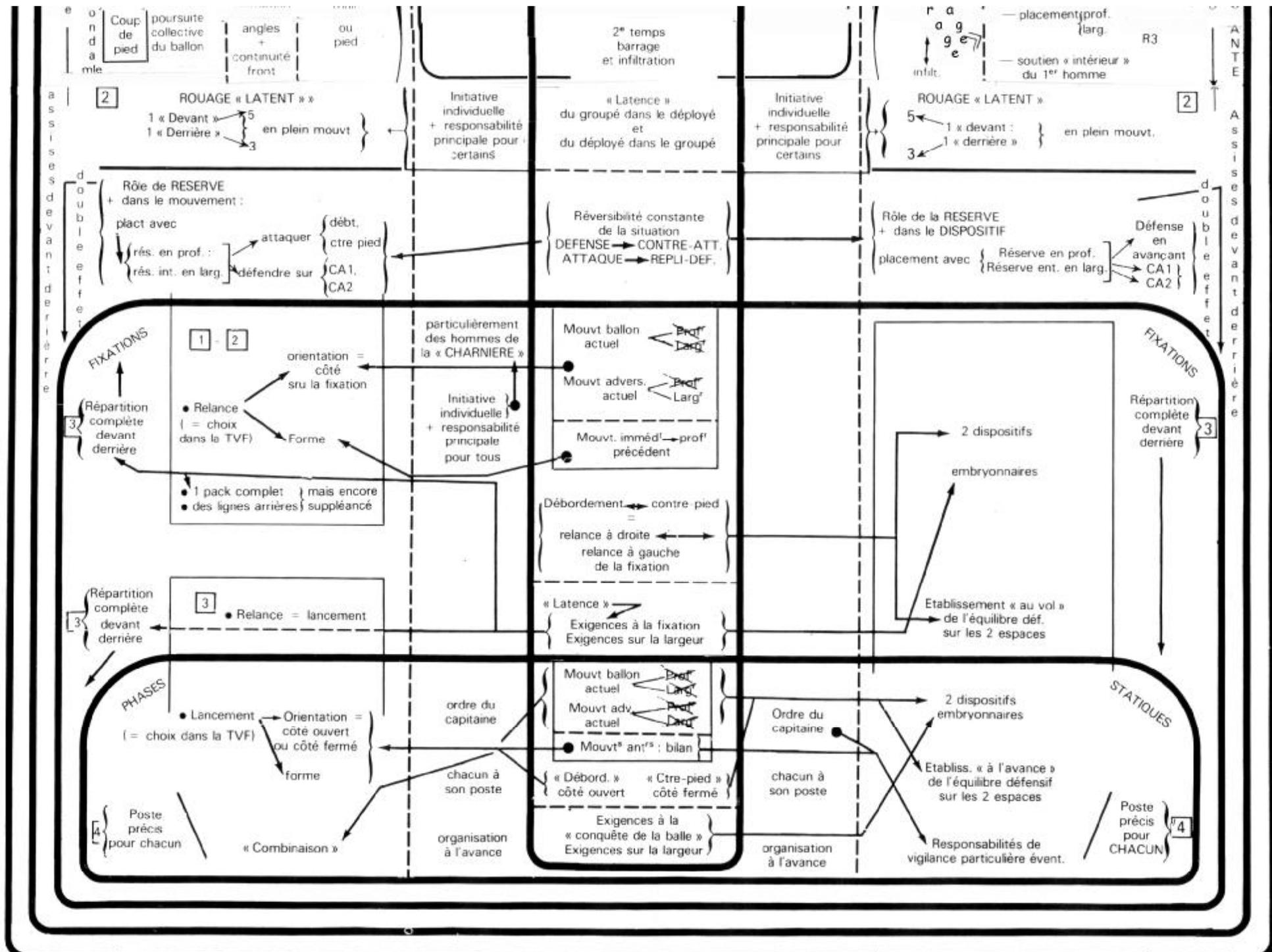
1 ↔ 1
2 ↔ 1
2 ↔ 2

transformation continue de la situation

RESERVE « AXIALE » (à plusieurs niveaux d'organisation)

1

— cadrage défensif sur le temps de base	R1
— organisation en rythme	
— organisation en placement	
— placement prof. 1 ^{er} homme larg.	
— soutien « intérieur » du 1 ^{er} homme	R2



b) Dans tous les autres cas (sauf tentative de but avec balle restant en jeu, mentionné ci-dessus page 91, gauche, en haut, et qui n'appelle aucune remarque supplémentaire) on a un **coup de pied offensif**, car même sur tentative de ballon en touche, ça peut rater, et il faut donc le suivre, organisés :

— alternative de base  taper loin
taper près

avec organisation offensive et défensive complète (joueurs tous placés et non surpris par le mouvement fluctuant comme en jeu)

selon les principes de l'organisation propre du mouvement de poursuite d'un coup de pied

et selon les principes de la matrice défensive

+ utilisation  vent
pluie
soleil

N.B. Nous ne reprenons pas du tout ici l'analyse, très longue et très complexe, des actions propres aux phases statiques, en particulier les conquêtes collectives du ballon. De nombreux ouvrages forts bien faits, traitent de ces aspects importants, nous avons nous-mêmes réalisé une part d'analyse sur ces points dans LE RUGBY. L'ouvrage récent de CONQUET ET DEVALUEZ contient entre autres choses fort enrichissantes l'analyse la plus fouillée existant actuellement sur les réactions adaptatives en mêlée.

CONCLUSION-SYNTHESE

Il nous apparaît important, en guise de conclusion, de ramasser tous les principes du « Référentiel » dans un tableau synoptique complet mais le plus simple possible : voir le dépliant pages 92 et 93.

Chapitre 2 :

NOMENCLATURE D'EXERCICES

Dès le début de notre exposé, nous avons souligné que tout en faisant la critique fondamentale de l'exercice sans opposant, critique à laquelle nous devons ajouter tout de suite que l'exercice sans opposant présente encore une lacune importante, celle de ne pas permettre de s'exercer à l'acte défensif, et donc pas d'avantage à la contre-attaque, nous ne rejetons pas pour autant l'acquis représenté par ce genre d'exercice.

Il existe bon nombre de recueils donnant des exercices de ce type, en quantité et en qualité ; il est donc inutile d'en redonner ici.

Par ailleurs, nous avons explicité, dans la présentation détaillée et raisonnée du « référentiel », ce que nous entendions par « matrice tactique » de l'exécution gestuelle, cette matrice mettant en premier lieu en relief le fil logique conducteur des « bases techniques de l'alternative », complétant en les confirmant les analyses essentielles faites dans « LE RUGBY », qui ont conduit à parler de « carrefours d'enchaînement de gestes » avant d'en venir à chaque geste particulier isolé.

Il est cependant nécessaire, en plus des fiches donnant les types d'exercices avec opposant que nous avons recherchés, de rentrer dans quelques considérations complémentaires, ce que nous faisons maintenant.

1— COMPOSITION DE LA FICHE D'EXERCICE.

Nous avons dit, ci-dessus, à la page 12 (droite, en haut) :

« 3 - Seul l'exercice avec opposant permet de reconstituer une situation **caractérisée**, une « catégorie » de situation, et il le permet d'une façon qui rend tout à fait

possible le travail de maîtrise de l'évolution dans la catégorie de situation envisagée, dès l'instant que certaines conditions de composition et d'exécution de l'exercice sont réalisées, conditions qui seront nettement explicitées dans le chapitre 2... »

Disons alors maintenant que cette explicitation, qui n'est que la **formalisation particulière, pour chaque exercice, complètement énoncée**, de l'élément « représentation mentale » du couple-exercice d'une part, de l'élément « exécution » du couple-exercice d'autre part, est fournie dans chaque fiche pour chaque genre d'exercice.

Pour plus de facilité dans la lecture, ces deux éléments du couple-exercice sont désignés respectivement par STRUCTURE ABSTRAITE D'ACTION

(figurant sur la moitié droite de la fiche)

et STRUCTURE CONCRÈTE D'ACTION

(figurant sur la moitié gauche de la fiche)

II — ADÉQUATION DES MOYENS PRATIQUES

Nous avons dit ci-dessus, page 11.

« Ces idées une fois énoncées, il s'ensuit immédiatement deux obligations :

d'une part...

d'autre part

montrer concrètement en quoi, et de quelle façon se réalise, selon nous, l'adéquation des moyens aux objectifs entre lesquels nous devons distinguer et l'adéquation des moyens à la **mise en jeu des effets de réciprocité entre les niveaux de l'action**.

Ce deuxième aspect des choses doit être entamé ici, ce que nous allons faire maintenant, mais son examen comporte aussi une partie à venir dans le chapitre 2 - point 2 »...

Rappelons d'abord rapidement que dans les pages 7—12, il a été étudié successivement :

pages 11—16 l'initiation et l'entraînement à la décision tactique « modulée » en jeu, avec mise à jour des notions fondamentales :

1 - Le découpage, dans « l'étoffe » du jeu, de toute phase selon 3 plans d'action entre lesquels, de façon toujours et simultanée et successive, se répartit et fluctue l'opposition.

— plan collectif total

— plan collectif de ligne

— plan homme pour homme

2 - Les liens d'opposition, caractérisables et catégorisables, d'où les « unités tactiques » relativement « isolables ».

3 - L'exercice avec opposant, seule forme de travail de cet aspect capital de l'action de jeu que la décision tactique individuelle modulée en jeu (le texte complet de cette partie (3) étant rappelé ci-dessus, au 1).

pages 7—12 et 8--13 l'initiation comme le perfectionnement se rapportant à la décision tactique modulée en jeu reste **toujours le fondement** de tout le travail.

pages 9—14 et 11—16 un exercice avec opposant conserve la réalité fondamentale de l'opposition s'il répond aux lois de composition (ou d'élaboration) suivantes :

1 - Cadre adéquat (espace **orienté** de dimensions convenables) avec développement complet de mouvement contradictoire

2 - « Lancement »

3 - Équilibre numérique entre les antagonistes dans l'espace total

4 - Chacun des deux antagonistes, dans la convention



d'action permettant l'isolement de « l'unité tactique » travaillée, doit disposer d'au moins deux moyens d'action (loi de l'alternative)

pages 11—16 et 12-17, une règle très importante de réalisation : la prise en charge nécessaire de l'exercice par les exécutants eux-mêmes, se faisant mutuellement travailler en se créant mutuellement les évolutions caractérisées de situation.

Il nous reste maintenant à examiner :

- la notion de progression, et sa mise en oeuvre dans des exercices,
- la maîtrise des effets de réciprocité entre les 3 plans de l'action, et la notion de « grappe d'exercices »
- la complémentarité entre exercices avec opposant et exercices sans opposant.

1° - Notion de progression

L'idée de progression s'impose pourrait-on dire d'emblée mais en même temps, dès que l'on veut s'en saisir, on se trouve devant une notion complexe et dont on cerne très mal intrinsèquement le phénomène qu'elle désigne.

Dans cette idée, il y a :

— d'une part la notion même d'exercice. L'exercice isole une caractéristique parmi d'autres, discernables dans l'activité que l'on veut parvenir à faire maîtriser, cette caractéristique pouvant être très simple ou plus complexe, mais étant considérée comme décisive pour « prendre pied » dans l'activité nouvelle d'abord inaccessible elle-même au débutant, ou pour assimiler plus profondément une habileté donnée — L'exercice agit par la répétition cyclique, rythmée ou simplement reprise sans contrôle précis de l'alternance activité — repos, etc., des éléments agencés selon un ordre constamment le même.

On sait procéder aux diverses opérations permettant de bâtir cette sorte d'« outils » de l'apprentissage ; analyse permettant la décomposition en éléments ; tri entre ces éléments pour effectuer un regroupement dans un schéma simplificateur, une « structure » d'exercice ; détermination d'un rythme d'exécution ; réglage de l'intervalle entre 2 reprises successives ; détermination du nombre de répétitions à faire dans une série ; détermination du nombre de séries à faire dans une séance ; etc. L'exercice, dans cette mise en relief d'une caractéristique considérée comme décisive pour ouvrir le chemin de l'assimilation, peut soit simplifier soit amplifier, grossir la caractéristique.

— d'autre part, la notion de progression proprement dite, c'est-à-dire de passage d'une difficulté à une autre, juste un peu supérieure, et ainsi de suite, et qui se retrouve elle-même sous deux formes :

— la progression « dans l'exercice », l'élément (ou les éléments) isolé (s) constitutif (s) de cet exercice restant le (s) même (s), avec la même structure répétitive de cet (ou ces) élément (s), les conditions d'exécution devenant de plus en plus « exigeantes » ;

— la progression à « travers les exercices », articulant selon un escalier de difficultés continueront croissantes des exercices différents, jusqu'à atteindre le « palier de virtuosité supérieure » de l'activité (ou de l'acte). Ces deux façons de concevoir un effet de progression ne s'excluent nullement l'une l'autre, c'est bien plutôt leur utilisation dans un jeu conjugué qui s'impose.

Relativement à ces trois notions :

- l'exercice en tant que tel,
- la progression dans l'exercice,
- la progression à travers des exercices successifs.

Il n'y a pas à proprement parler actuellement de véritable théorie rendant compte de ce que peut être le

mécanisme caché qui produit transformation de potentiel, effets de progrès en habileté, ou effets de progrès en développement de puissance, ou de vitesse, etc.

Et si certaines lois de « charge » et de « rythme » sont élucidées, elles ne permettent cependant pas de procéder autrement qu'avec une part plus ou moins importante de déterminations par tâtonnements, par essais et erreurs, sauf pour les aspects physiologiques du dosage des efforts dans le travail de course ou le travail de musculation.

Concernant les habiletés complexes, on est frappé par un fait important : la « singularité » du processus d'apprentissage individuel. Quel que soit le degré de confirmation que se trouve atteindre un processus avec étapes caractérisées appliqué à un grand nombre de cas, il ne régie automatiquement aucun cas concret. Il faut toujours un « ajustement », différent pour chaque cas, et ceci peut se constater pour un sujet, et peut se constater pour un groupe de sujets.

Si bien qu'il demeure toujours une obligation de conduite... pourrait-on dire « clinique » de la progression.

Et en outre, la recherche du chemin de progression réel pour un individu donné, ou pour un groupe donné, requiert la participation — en connaissance de cause — de cet individu ou de ce groupe, même s'il s'agit de jeunes.

D'où la nécessité, en même temps que l'on fait travailler, même des sujets très jeunes, de les armer progressivement eux-mêmes de la connaissance des moyens de travail et de leur manipulation pour atteindre le meilleur résultat possible grâce à leur collaboration. Ainsi, l'exécutant devient progressivement de plus en plus maître de son propre travail de perfectionnement et d'entraînement personnels.

Tout ceci amène à ajouter que, surtout pour un sport collectif, le rugby en particulier, il ne peut être question de composer d'avance des progressions d'exercices toutes faites.

Les fiches d'exercices sont par conséquent conçues dans cet esprit, c'est-à-dire comme des outils qu'il faut achever d'adapter au moment où l'on s'en sert, en fonction de ce qu'ils rendent dans le travail particulier pour lequel on les a choisis.

Nous disions plus haut qu'un exercice peut amplifier, grossir la caractéristique retenue. Certains exercices proposés par les fiches suppriment le placage réel. Ils demeurent pourtant absolument dans la conception du travail avec opposition réelle.

En effet, dans l'exercice concernant la « matrice défensive », l'élément grossi et isolé est la capacité à circuler dans le dispositif ; pour réaliser un travail sur ce point, il faut assurer dans l'exercice, une continuité exagérée de ce déplacement complexe, cela en développant devant les défenseurs un mouvement d'attaque exagérément enchaîné sur lui-même à travers des rebondissements exagérément variés, avec une ampleur importante des déplacements selon la profondeur et selon la largeur, ce qui s'obtient en supprimant le placage lui-même et les interceptions de passe.

Ce que montre la pratique c'est que cet élément a une importance telle qu'un progrès réalisé à ce niveau entraîne une défense individuelle améliorée, par l'amélioration de l'ensemble des placements individuels des divers joueurs qui assure à l'acte de placage lui-même le meilleur « contexte » de limitation de l'espace à couvrir par le joueur qui est obligé de plaquer.

Un autre exemple est celui de l'exercice d'entraînement à la perception de la situation de relance sur fixation.



C'est grâce, là encore, à la suppression du placage et de l'interception des passes que l'on peut amener, dans un mouvement réel, la situation de fixation. Par contre, au moment où la fixation commence, il faut que le placage soit réel. D'où l'organisation que l'on constate sur la fiche. Le placage doit être réel, parce que c'est la réalité constatable de l'efficacité de la décision qu'il faut « révéler » à cet instant, et que seul l'acte défensif réel constitue un « révélateur » crédible.

Une dernière observation reste à noter à propos de la notion de progression.

Dans la réalité complexe d'une activité, s'il est des aspects qui se prêtent à l'approche progressive, et donc peuvent et éventuellement doivent — être l'objet d'une « progression », il peut exister des aspects qui ne se prêtent absolument pas à une approche progressive, et qui doivent être saisis directement.

C'est ainsi qu'il n'existe pas du moins actuellement --- de possibilité de passer progressivement des conditions d'équilibration générale du corps pour le déplacement sur terre à l'équilibration générale du corps pour le déplacement dans l'eau.

Au Rugby, c'est le cas pour la « charge » : l'obligation d'arriver à appréhender effectivement l'adversaire, à se saisir d'un ballon sous la pression physique totale de l'adversaire, à franchir le barrage physique total de l'adversaire, ne connaît pas non plus de progression. Et c'est ce « milieu » particulier auquel il faut tout de suite confronter le débutant, en l'aidant à trouver tout de suite, et avant tout autre chose, le captage perceptif et l'organisation corporelle de base qui prennent en compte les caractéristiques spécifiques de ce « milieu » d'action particulier.

2° Notion de « grappe »

La pratique met fortement en relief les effets de réciprocité entre les 3 plans de l'action, dans tous les sens, et aussi entre la « matrice tactique » et l'exercice technique.

Comment peut-on concevoir le travail pour faire jouer ces effets à volonté ?

Là encore, comme pour la réalisation effective d'un effet de progression, on se trouve devant une notion qui s'impose comme une réalité palpable, mais dont on ne parvient pas présentement à bien cerner ce qu'elle désigne, encore moins à énoncer une théorie élucidée du mécanisme profond correspondant.

Le seul moyen que suggère la pratique actuellement pour maîtriser méthodiquement les effets de réciprocité entre les plans, le plan collectif total restant toujours la base (à la fois point de départ et point de retour du travail d'approfondissement), consiste dans le fait de rassembler en une unité de travail, dans un moment donné de la séance,

- un (ou des) exercice (s) s'adressant au plan collectif total
- un (ou des) exercice (s) s'adressant au plan collectif de ligne
- un (ou des) exercice (s) s'adressant au plan homme pour homme

cette unité commençant dans un exercice concernant le plan collectif total et s'achevant dans la reprise de ce même exercice au plan collectif total, mais avec sa « structure abstraite » intégrant alors les éléments travail-lés dans les exercices de détail (plan collectif de ligne et plan homme pour homme), c'est-à-dire se chargeant des éléments des structures abstraites de ces derniers.

Nous avons donné le nom de « grappe d'exercices » à une telle unité, qui **reste évidemment attachée à une**

unité tactique isolable et une seule du plan collectif total de l'action de jeu.

On peut alors avoir plusieurs « grappes » successives dans une séance donnée.

Le choix des exercices composant la grappe, leur ordre et l'importance relative donnée à chacun d'eux dans la durée totale de la grappe, sont autant de choses pour lesquelles on procède à des élaborations à partir d'une observation attentive et continue de l'évolution effective des sujets, afin de trouver la formule singulière adéquate à un moment **donné** de cette évolution. Il ne peut y avoir de nomenclature, de grappes toutes composées à l'avance.

Aussi ne doit-on voir dans les deux « grappes » fournies ci-dessous que des exemples théoriques de la mise en oeuvre de la notion.

1^{er} exemple Travail de la défense

exercice sur la circulation absolue (15 contre 15)

exercice à « 2 + 1 contre 2 + 1 » = cadrage défensif sur le temps de passe pour les joueurs intervenant en 2^e et 3^e rideaux

exercice à 6 contre 6 : réorganisation constante devant un jeu déployé avec application de l'organisation en rythme et en placement du 1^{er} rideau et de l'organisation à double effet de l'homme de 2^e rideau.

— reprise de l'exercice matrice, et quand il est demandé à l'attaquant de « percer » ou de « botter », on passe brusquement du jeu conventionnel (sans placage ni interception des passes) au jeu réel dès l'arrivée du jeu sur le 2^e rideau (ou le 3^e rideau en cas de coup de pied long).

2^e exemple Travail de la relance sur fixation

— exercice sur le choix de la forme et du côté de relance avec mêlée ouverte (soit « ruck » soit « mawl ») avec 1^{er} mouvement en jeu conventionnel, et passage brusque au jeu réel quand l'animateur de l'exercice (éducateur ou chaque capitaine d'équipe à son tour, ou etc.) commande la chute au sol ou le blocage du porteur de balle ; cet exercice étant fait en « suppléance absolue ».

— exercice de construction de la mêlée ouverte sur homme à terre (pour tous les joueurs quel que soit leur poste)

— exercice de construction de la mêlée ouverte sur homme debout (même remarque)

— exercice (sans ballon) sur le travail de poussée individuelle dans le « contexte » de la mêlée totale (même remarque)

— reprise de l'exercice de construction de la mêlée ouverte, mais avec tantôt « ruck », tantôt « mawl » (toujours pour tous les joueurs, quel que soit leur poste en équipe)

— reprise du 1^{er} exercice (donc en « suppléance absolue »)

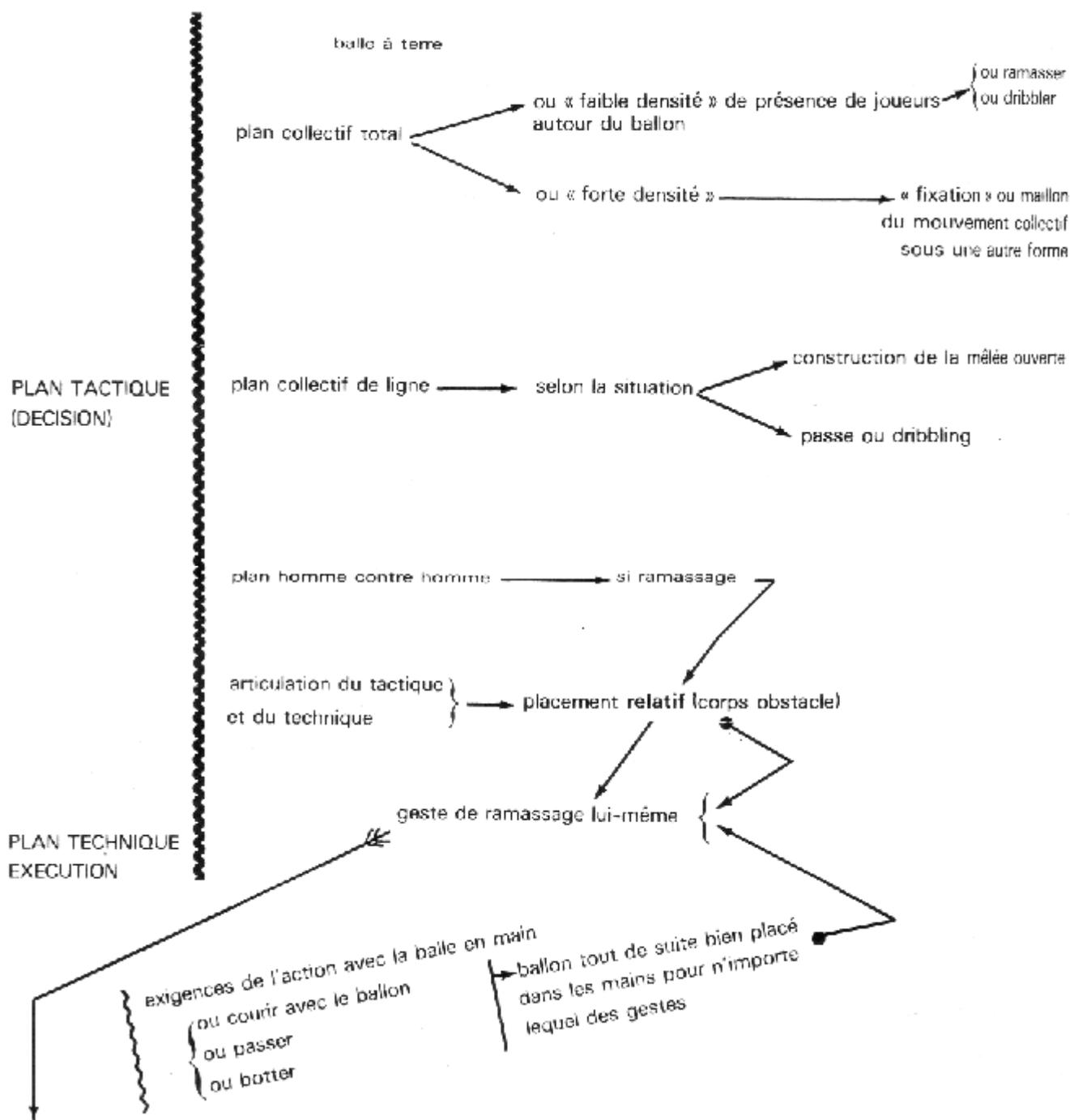
— reprise de ce 1^{er} exercice mais avec respect des postes (c'est-à-dire les avants dans les mêlées ouvertes, les arrières se replaçant, les demis ayant à jouer, sauf impossibilité inévitable appelant alors suppléance momentanée, leur rôle d'équipe en match).

3° Complémentarité exercice avec opposant exercice sans opposant

Le moment à choisir dans l'évolution des joueurs pour introduire un (ou des) exercice (s) sans opposant, la quantité de temps à lui (leur) consacrer, la place à laquelle le (les) mettre, dans une grappe donnée ou à part, etc., la façon enfin de le (s) relier à l'un des exercices avec opposant, autant de facteurs jouant différemment selon la formule adoptée, et que l'on décide donc là encore de façon « clinique ». Avec mise au point « à la demande » de la réalité particulière à traiter avec un groupe de joueurs donné.



Donnons un exemple, lui aussi, « théorique » de mise en oeuvre, avec le geste de ramassage d'une balle à terre, en indiquant la « chaîne » correspondante :



geste : aussi bien à droite qu'à gauche, et en continuant à courir d'où tous les détails techniques connus

Remarque : Les exercices avec opposition ont une exigence d'ordre purement matériel : les joueurs engagés dans l'exercice doivent pouvoir distinguer nettement partenaires et adversaires — exactement comme dans le jeu réel.

Par ailleurs, la succession d'exercices divers à effectifs changeants, au cours de la séance, peut éventuellement obliger à faire changer de camp un (ou plusieurs) joueur (s), donc de « couleur », et ce sans perdre de temps, sans « casser » le rythme de la séance.

Ceci étant vrai en club, mais aussi en association

sportive scolaire dans un établissement d'enseignement, et plus encore avec des classes constituées dans des séances d'éducation physique de l'horaire obligatoire, et pour ces dernières tant en exercice qu'en jeu réel, nous avons été mené à imaginer, pour le travail comme pour le jeu, un « maillot réversible ».

Devenant personnel, pouvant être ainsi lavé par chacun après usage, ce maillot pouvait enfin régler de façon catégorique l'éternel et insoluble problème des maillots pour la pratique des sports collectifs de façon valable en milieu scolaire.



Les éducateurs connaissent bien maintenant ce maté-riel pédagogique, et aussi les entraîneurs de club*

Revenons une dernière fois sur nos réflexions concernant la réalisation concrète d'un apprentissage, pour souligner que bien des notions que l'on manipule obligatoirement pour agir pratiquement appellent des recherches diverses et complexes, à partir de la réalité du terrain, pour parvenir à pénétrer les mécanismes pro-fonds qui produisent les transformations constatables, elles-mêmes suggérant toujours de nouvelles trouvailles pour la maîtrise plus avancée du phénomène de l'apprentissage moteur.

! FICHES D'EXERCICES

Les 16 fiches placées en fin d'ouvrage proposent un certain nombre de structures d'organisation pour réaliser le travail pratique jusque dans le détail. L'éducateur peut les transformer à loisir, et également en concevoir d'autres.

Il convient de retenir que les structures d'exercice fournies par les fiches n° 1, 2, 12 d'une part, et par la fiche n° 4 d'autre part, sont à utiliser de deux manières, qui sont complémentaires l'une de l'autre.

1^{re} manière. Tous les joueurs, dans chacune des deux équipes qui s'opposent, sont totalement équivalents, et les rôles sont par conséquent assurés, à l'initiative individuelle, selon la seule règle :

• Faire que chacun des partenaires ait toujours le moins de chemin à faire pour prendre un rôle, et que cependant tous les rôles soient immédiatement assurés au fur et à mesure des exigences du jeu.

Ainsi se trouve mis en relief dans l'exercice, et travaillé concrètement de façon systématique, le principe de « Suppléance absolue ».

2^e manière. Dans chaque équipe sont désignés :

Les « avants de choc »

les joueurs de la « tripléte centrale »

qui, tout en appliquant par ailleurs eux aussi le principe de suppléance absolue, répondent en priorité, au fil de l'exercice, à tout mouvement groupé (pour les avants de choc) ou à tout mouvement déployé (pour les joueurs de la tripléte), tant pour attaquer que pour défendre.

Il y a intérêt à faire vivre à tous les joueurs, dans les entraînements, ces deux responsabilités particulières, tout en les réservant évidemment quand même plus souvent aux joueurs ayant, en jeu, des postes correspondant à ces « rouages » d'organisation.

B - LA PREMIÈRE INITIATION

Dans notre ouvrage précédent, « LE RUGBY », nous avons, au chapitre III, explicité comment nous apparais-sait le processus d'apprentissage à mettre en oeuvre pour une première initiation au rugby.

Les idées directrices se sont confirmées et précisées, mais en même temps remodelées, au fur et à mesure que nous avons poursuivi notre travail sur le terrain, aux niveaux de pratique rugbystique les plus divers, et tant en milieu scolaire ou universitaire que dans le secteur du sport civil.

Nous parlions de quatre étapes : la période du jeu sans aucune organisation explicite de mouvements collectifs, l'étape de l'attaque classique, l'étape des actions à hauteur du pack, l'étape des coups de pied d'attaque.

Cependant, comme on peut s'en convaincre quand on relit cette partie de notre livre précédent, malgré l'appellation des étapes, nous avions déjà essentiellement en vue un jeu très dynamique, un jeu de

mouvement, et cela dès le tout premier moment de l'initiation.

Le remodelage du schéma de processus est allé simplement plus délibérément dans la mise en avant du mouvement général sous-tendant toute la compréhension du rugby.

Et c'est ainsi que, en commençant la deuxième partie (démarche pédagogique), nous avons précisé que pour nous actuellement la première initiation comprend deux moments :

— la « période génétique » ; c'est-à-dire la découverte, par les néophytes, des éléments constitutifs des « matrices », **dans le jeu et par le jeu qu'eux-mêmes réalisent en jouant entre eux.**

— le moment ultime du « ramassement synthétique » de ces découvertes dans un schéma représentatif d'ensemble des conduites de décision en jeu, les « matrices » du jeu, c'est-à-dire la reprise en compte **totalisante et unifiante** des découvertes faites pas à pas par les joueurs, avec l'aide de l'éducateur, dans la réalité de l'opposition vécue en jeu. Ce ramassement ouvre la voie au perfectionnement illimité des conduites de décision et d'exécution en jeu.

La période génétique des matrices du jeu comporte quatre grandes étapes :

1° Le « jeu amorphe »**

la situation centrale de « balle à terre » : éléments significatifs pour choisir entre agir à la main ou agir au pied ; aussi, créer un nouveau mouvement directement ou par l'intermédiaire d'une mêlée ouverte le « jeu groupé » primitif

2° Le « jeu déployé » et le premier courant défensif, par extension du « 2 contre 1 » et de la réaction défensive de rééquilibrage en « 2 contre 2 » sur la largeur du front de jeu. .

3° Un retour sur le « jeu groupé » et le deuxième courant défensif, compréhension de l'unité qu'ils forment avec le jeu déployé et le deuxième courant défensif, c'est-à-dire compréhension de l'unité qu'ils forment avec le jeu déployé et le deuxième courant défensif, c'est-à-dire compréhension de l'unité tactique isolable « jeu à la main ».

4° Le jeu par « coup de pied d'attaque » et le troisième courant défensif, compréhension de l'unité qu'ils forment

* Pour la petite histoire nous dirons au lecteur qu'il nous fallut plus de deux ans de recherches opiniâtres et de démarches, avec en plus un concours de circonstances heureux, pour parvenir à nos fins : un fabricant français acceptant enfin d'échantillonner le maillot réversible, puis d'en lancer la fabrication. Concours de circonstances heureux, doublement heureux.

Avoir pu trouver, d'une part, en la personne d'un marchand d'articles sportifs, un homme ayant parfaitement compris nos raisons pédagogiques, et ayant vu simultanément l'avenir commercial de l'idée ; il prit notre relais auprès des fabricants du textile, en particulier ceux produisant spécialement pour les équipement sportifs.

Avoir eu un collègue professeur d'Éducation Physique (nous étions alors professeur au lycée LAKANAL), basketteur en pleine activité, parti en tournée aux U.S.A. avec le PUC et qui trouva là-bas... un maillot réversible.

Il nous en ramena un.

Or 'il fallut cette preuve palpable de possibilité pour que le commerçant français emporte enfin la décision du fabricant !

Le maillot ramené des U.S.A. était sans manches, pour le rugby il fallait des manches, mais cela n'était plus un problème.

** Le mot amorphe est pris dans son sens de « inorganisé ».



avec le jeu à la main (groupé ou déployé) et les premier et deuxième courants défensifs, retour enrichissant sur le principe mis à jour avec la situation de balle à terre : éléments significatifs pour choisir entre poursuivre le mouvement (ou le déclencher) par action à la main ou poursuivre le mouvement (ou le déclencher) par action au pied.

En outre, du fait de la possibilité qu'offre le jeu de rugby d'exercer une pression défensive extrême, puisque les défenseurs combinent droit de charge et droit au placage sur le porteur du ballon, il survient très tôt dans la première initiation, lorsqu'on la réalise comme nous la préconisons, en gardant le jeu dans sa vie réelle de combat physique, des situations où le joueur qui devient porteur du ballon, c'est-à-dire soit le nouvel attaquant soit le premier contre-attaquant, ne peut que chercher à « sauver les meubles » face à une opposition qui le prend au piège.

Le jeu (et donc son règlement) permet une solution ultime à ce genre de situation, et qui revêt deux formes distinctes :

— ou bien jouer le « tenu tactique », c'est-à-dire que le porteur du ballon, « piégé », poursuit résolument comme nous l'avons déjà expliqué ci-dessus page 77, gauche en haut, sa course directement vers le but adverse en percutant l'adversaire, jusqu'à ce que celui-ci parvienne à stopper cette charge ; les partenaires peuvent alors trouver ainsi le temps de revenir au contact de ce joueur, et finalement sauvegarder terrain gagné de la sorte en profondeur et possession du ballon, cette « fixation » se réalisant, selon le cas, avec ou sans le moyen d'une mêlée ouverte.

— ou bien utiliser le « coup de pied de défense », c'est-à-dire expédier le ballon en touche, façon d'agir qui présente en commun avec la précédente un gain de terrain en profondeur, d'ailleurs plus important que celui d'une charge en règle générale, mais qui par contre donne automatiquement la balle à l'adversaire.

Les conditions essentielles pour la découverte par les néophytes, dans leur propre jeu, de telles situations piégeantes, avec la solution toujours possible du « tenu tactique », existent pratiquement dès le début de l'initiation. La période de jeu amorphe assure la chose du fait même qu'elle permet de faire comprendre dès le début la mêlée ouverte comme une des solutions fondamentales de la situation « balle à terre », donc de faire exister ce moyen d'action dans les conduites de décision des néophytes d'une façon originellement **intégré**.

Pour le coup de pied de défense par contre, la découverte de cette autre forme de solution ultime à une situation d'attaquant (ou de premier contre-attaquant) sans issue offensive ne trouve généralement ses conditions essentielles d'apparition qu'au cours de la troisième étape, voire la quatrième. Ce n'est que très rarement qu'elle peut intervenir en fin de deuxième étape, mais jamais avant.

Quand cette découverte intervient, elle entre alors en unité tactique isolable avec le tenu tactique, et au moment où, dans le processus d'ensemble, cette alternative à la seule solution du tenu tactique, et au moment où, dans le processus d'ensemble, cette alternative à la seule solution du tenu tactique devient justement nécessaire.

Reste encore l'arme de l'arrêt de volée. Souvent, celle-ci n'est guère nécessaire à découvrir qu'au début du perfectionnement. Mais il peut se faire que, pour une raison quelconque, on soit amené à l'aborder en fin d'initiation. Elle sera portée à la connaissance des

néophytes comme la troisième et dernière forme de réponse possible à la situation piégeante, c'est-à-dire reliée étroitement aux deux précédentes dans une unité tactique isolable.

Dans l'orientation qui est la nôtre, donnant une importance fondamentale à la recherche d'un mouvement le plus continu possible du ballon, sans arrêt de jeu, l'éducateur conduit les choses de façon à ce que cette troisième forme de réaction ne soit découverte qu'après les deux autres.

Il nous faut maintenant entrer plus avant dans le détail de la première initiation.

i — PROCESSUS SUIVANT L'ÂGE

Le processus complet en cinq étapes n'est en fait nécessaire, pour la première initiation, qu'avec des sujets jeunes.

Avec des sujets plus âgés, même complètement ignorants du rugby au départ, le processus adéquat est plus rapide.

On commence cette fois encore par la même période de jeu amorphe, en ménageant exactement de la même façon l'accès immédiat au jeu entier par le règlement éclairé adéquatement, assurant une première assimilation en action de cette base du règlement (faire toujours avancer le ballon vers le but adverse, en avançant toujours soi-même dans le mouvement d'ensemble de tous les joueurs), permettant la clarification rapide des éléments de situation significatifs pour la prise de décision dans la situation de base dite « balle à terre ».

Mais aussitôt ceci réalisé, on présente sans plus attendre les « matrices » du jeu elles-mêmes, et l'on met en mouvement un processus qui suit tout de suite la présentation du « Référentiel Commun » tel qu'exposé ci-dessus tout au long du A - Chapitre 1 - Le Référentiel

Autrement dit on passe directement de l'étape n° 1 au ramassement synthétique puis au perfectionnement par complexification croissante des matrices sans passer par les étapes n° 1, 2, 3 et 4 de la période génétique.

On peut situer la démarcation d'âge, pour choisir entre processus de découverte préalable pas-à-pas et processus à partir des matrices données tout de suite, au niveau de la classe de 4^e de premier cycle secondaire, en début d'année scolaire, c'est-à-dire vers 12 ans environ.

De plus, quand on a à faire à des sujets d'un âge inférieur à cette limite, plus ils sont jeunes et plus la durée de chaque étape du processus de découverte doit être généralement allongée, surtout la toute première, et aussi la seconde. Ensuite les choses commencent à suivre un cours plus rapide.

Pour achever de fixer les idées, en École de Rugby dans le 1^{er} cycle secondaire, niveau classes de 6^e et 5^e, il faut à notre avis compter environ un an et demi, à raison d'une séance de deux heures par semaine, pour franchir les quatre étapes ; et par conséquent on achève la seconde année d'École de Rugby avec la cinquième étape (le ramassement synthétique dans les matrices alors formulées explicitement). Ainsi le travail de perfectionnement en partant des « matrices » commence avec le début de la troisième saison d'École.

Agir ainsi, nous l'avons constaté souvent, et en particulier avec l'école de rugby que nous avons lancée dans les années 60 au lycée LAKANAL avec la précieuse collaboration de notre si regretté ami GAJAN, constitue une application du principe « perdre du temps pour en gagner », et qui prouve combien est juste ce principe en matière d'assimilation riche du jeu de rugby.



II - IDÉES DIRECTRICES ESSENTIELLES POUR LA PÉRIODE DU JEU AMORPHE

Les étapes, énoncées ci-dessus, de l'assimilation des conduites de jeu, sont reprises chacune un peu plus en détail ci-dessous au (4) - mais il est nécessaire de s'arrêter préalablement sur deux points très importants :

— les idées directrices de la période du jeu amorphe
— le processus particulier de l'assimilation du règlement de jeu lui-même

La méthode de travail dans son ensemble est caractérisée, qu'il s'agisse donc de première initiation ou de perfectionnement à quelque niveau que ce soit, par l'idée fondamentale suivante : tout part du jeu et revient au jeu.

Le jeu est la raison d'être des explications puis du travail, et tout cela doit être très clairement et très fortement ressenti comme tel par les sujets dans les exigences de l'éducateur. La transformation positive du jeu est le critère du bien fondé des explications comme du travail proposé.

Au tout premier moment de l'initiation il y a donc jeu dès la toute première séance, **et même il n'y a d'abord que le jeu**, dans une liaison étroite avec un éclairage progressif du règlement bien sûr, mais sans exercices d'assimilation des formes de comportement.

De tels exercices ne commenceront à intervenir qu'après un temps suffisant d'assimilation en action du seul règlement et quand est devenu suffisant le dynamisme de comportement qui doit en découler chez **tous** les sujets.

Autrement dit la période dite de jeu amorphe, **qui à nos yeux est déterminante pour toute la suite du processus, et ce dans tous les cas**, s'efforce de faire opérer une continue réciprocity entre :

— la présentation des fondements logiques du règlement faite puis refaite (en totalité ou en partie) **autant de fois que nécessaire**, en liaison avec le jeu réalisé, et

— l'explication progressive des caractéristiques premières des conduites de jeu engendrées par ces fondements logiques, tant dans la prise de décision que dans l'exécution de la décision.

Dans un jeu collectif de ballon l'action présente à tout instant trois types de relations simultanées :

rappports joueur-ballon
rappports partenaires entre eux
rappports à l'adversaire, individuel et collectif

Pour nous, l'un des trois est fondamental par rapport aux deux autres, les rappports à l'adversaire. Et tant pour l'initiation, et surtout pour elle, que pour le perfectionnement lui-même, **cette réalité profonde du jeu doit être respectée, c'est-à-dire que tous les éclairages doivent d'abord porter sur ce point.**

L'étape indispensable du jeu amorphe vise justement en tout premier lieu à faire expérimenter **tout de suite, pleinement**, à tous les joueurs sans exception, l'obstacle réel, articulé et changeant, que l'adversaire dresse sur le chemin du but convoité, et à faire expérimenter **tout de suite, pleinement, à tous les joueurs sans exception**, la pénétration de l'adversaire dans l'obstacle que l'on tente d'opposer à son effort de mouvement vers le but qu'il cherche à atteindre.

Dans le premier sens, c'est à partir des tentatives de franchissement dans un effort **puremment individuel** qu'on fera découvrir :

d'abord que l'obstacle, loin d'être monolithique comme cela est ressenti par bon nombre de débutants, qui de ce fait ou bien ne recherchent que son contournement ou bien restent annihilés, laisse au

contraire des voies de passage, qui, pour être changeantes, n'en demeurent pas moins réelles.

ensuite que lorsque toute issue se bouche pour soi, c'est qu'une ou d'autres voies s'ouvrent pour un ou des partenaires.

Il est très important de souligner que ce n'est qu'entre partenaires **suffisamment équivalents entre eux quant à la possibilité de pénétration offensive purement individuelle** que peuvent exister des relations effectives de jeu collectif.

Autrement, on a d'une part des « figurants » qui, si par hasard la balle leur échoit, s'en débarrassent tout de suite, si possible au bénéfice d'un partenaire fort, sinon dans le vide, et d'autre part des « seigneurs » qui accaparent le jeu.

L'expérience nous a largement montré que si l'on cherche la solution à ce problème — qui toujours se pose dès le début — dans la construction « a priori » de mouvements collectifs pour lesquels on explicite, avant toute autre chose, les rappports formels entre partenaires, au lieu de faire régresser le phénomène on l'accroît.

C'est au contraire en engageant d'abord vivement, et aussi longtemps qu'il le faudra, chaque joueur, si faible qu'il puisse être, à rechercher le maximum d'occasions de jouer **lui-même** le ballon et **en poussant à chaque fois jusqu'au bout son action personnelle**, qu'on obtient le résultat recherché.

En procédant ainsi, on a tout de suite et malgré les apparences non seulement la dynamisation de tous les joueurs, **mais déjà un jeu collectif**, puisque chacun s'empresse de relayer le partenaire dépossédé du ballon en intervenant promptement à son tour sur cette balle, la plupart du temps libérée au sol, et pour lui faire reprendre aussitôt son chemin vers le but adverse et à la plus grande vitesse possible. Certaines fois le partenaire arraché de lui-même le ballon des mains du joueur en difficulté sans attendre qu'il le libère au sol, ce qui revient exactement au même, relativement à ce fil conducteur très simple, mais décisif qu'est le mouvement du ballon, mais qui donne alors une forme primitive de jeu groupé. On a là le rapport au partenaire dans un premier sens, qui est ni plus ni moins que la forme primitive du **soutien** au partenaire qui joue présentement le ballon.

Quand la dynamisation première de tous les joueurs atteint un résultat suffisant, alors il est possible (et cette fois utile) de faire découvrir, donc comprendre et réaliser, le rapport au partenaire dans son deuxième sens, la transmission intentionnelle du jeu au partenaire. Ce deuxième sens doit s'énoncer : prolonger l'action personnelle par celle du partenaire, au moment où l'action personnelle cesse d'être possible, plus vite et plus sûrement que par l'intermédiaire d'une « balle à terre ».

Prolonger et surtout pas remplacer, l'action personnelle.

Ce n'est qu'encore plus tard, qu'on en viendra au cas particulier : permettre au partenaire, en lui transmettant le jeu sans opérer moi-même un mouvement, de suppléer mon mouvement personnel parce que, cette fois, ce mouvement personnel m'était, exceptionnellement, impossible.

Il y a lieu de noter ici déjà que cette façon de conduire les choses présente encore un avantage déterminant ; la fréquence de la situation « balle à terre » fait exister tout de suite le moyen de la mêlée ouverte d'une façon totalement intégrée au jeu. Nous revenons sur ce point dans la suite.

Dans le second sens, c'est le long des trajets individuels successifs de l'adversaire que l'on fera vivre la



solidarité défensive, pendant de la solidarité offensive décrite ci-dessus, mais sans suggérer prématurément une organisation à cette intervention collective. On poussera seulement chacun, ici aussi, à **rechercher** semblablement **le maximum d'occasions de défendre lui-même directement** sur l'adversaire porteur du ballon ou sur le ballon courant au sol.

Car il n'y a cette fois encore relations effectives entre partenaires pour défendre que s'ils sont **tous suffisamment équivalents entre eux quant à la volonté individuelle de défendre et à l'énergie personnelle que chacun peut y mettre.**

Il y a lieu de noter ici que, en outre, ce sera sur la base des actions de défense individuelle devenues suffisamment efficaces, tandis que n'apparaissent pas encore des lignes de défense bien articulées, que surgiront des situations de 2 contre 1 qui vont, comme nous l'expliquons un peu plus en détail plus loin, permettre de provoquer la gestation du mouvement déployé à partir de l'agglutinement primitif, producteur de situations de balle à terre et de mouvements groupés très grossiers.

En bonne pédagogie, on constitue des équipes équivalentes entre elles avec juste répartition des éléments forts, moyens, faibles, ou bien on constitue des équipes de niveaux différents, les plus fortes étant opposées aux plus fortes, les moyennes aux moyennes, etc. Il est inutile d'insister d'avantage ici sur les moyens classiques divers de l'adaptation du contexte de jeu possible aux capacités actuelles des sujets regroupés pour apprendre ensemble.

Ce que nous voulons souligner sur cet aspect des choses, c'est qu'il peut arriver, malgré tout, qu'un joueur, bien que néophyte comme les autres pour le rugby ait des moyens d'exécution exceptionnels.

Là encore, ce n'est pas en limitant ce sujet artificiellement, par exemple en lui interdisant de percer seul toute l'équipe adverse, qu'on le fera progresser vers le jeu

collectif, non plus que ses camarades d'ailleurs — c'est en amenant ses adversaires à l'annihiler dans l'action individuelle par leur acharnement à toujours intervenir aussitôt à plusieurs contre lui. Ce n'est que devant une telle réalité défensive, qui va l'obliger à trouver d'autres solutions, qu'on parviendra à faire se construire en lui la même adaptabilité fondamentale de sa conduite de jeu que chez les autres sujets.

Autrement dit, le processus recherché est de faire « découvrir » logiquement, **dans l'opposition vécue, la relation au partenaire comme une conséquence** de la relation à l'adversaire, la trame de fond du comportement adéquat pouvant s'énoncer dans l'alternative :

ou bien je peux franchir moi-même une portion de l'obstacle (voire tout ce qui reste d'obstacle à franchir) et **je dois le franchir**, tout de suite, avec toute mon énergie et toute ma détermination.

ou bien je ne peux pas, ou je ne peux plus, franchir moi-même l'obstacle adverse et je dois le faire franchir à un autre ou à certains autres de mes partenaires sans plus attendre, en mettant toute mon énergie et toute ma détermination à les y aider au maximum.

Dans la toute première période de dynamisation préalable de tous les joueurs, on ne reviendra jamais trop sur l'idée de la **course continue du ballon** ; nous avons souligné, nous resoulignons que la volonté commune à tous les joueurs, de ne pas laisser « mourir » le ballon, crée une véritable communauté d'action qui va demeurer au niveau du dynamique d'abord, pour ne devenir qu'ensuite, mais grâce à ce dynamisme de fond, une organisation à proprement parler.

D'autre part, on peut matérialiser de façon sensible aux yeux des joueurs débutants leur dynamisation et leur toute première adaptation progressive, en utilisant des « fiches d'activité », composées comme nous l'indiquons ici :

Noms	Assimilation du règlement					Dynamisation de la conduite en jeu						
	Hors jeu	Terrain	Obstruction	Effondrement de mêlée	etc.	Course balle en main	Placage	Dribble	Ramassage	Capter de volée	Entrer en mêlée	etc.
Pierre	x x x x x	xx		x		x	x x		x x x		x x	
Henri	x x		x x	x x x		x x		x x x				
Robert		x x x x		x x		x x x x			x		x x x	
etc.						etc.						

A gauche, pour chaque joueur, on note, à chaque fois qu'il commet une faute contre le règlement, la nature de cette faute.

A droite, on note chacune de ses interventions, qu'elle soit réussie ou ratée, qu'elle soit même très timide, voire juste esquissée, peu importe dès l'instant qu'elle représente au moins un début de dynamisation.

En reprenant, au fil du temps, dans d'autres parties de rugby ultérieures, le même enregistrement, on peut faire apparaître les progrès : diminution du nombre des croix dans la partie gauche du tableau, augmentation à droite.

Il faut tout mettre en oeuvre évidemment pour que le tableau soit finalement encourageant pour tous — ce qui est tout à fait réalisable.

Viendra par la suite le moment où l'on pourra ajouter à la quantité pure et simple d'activité, la qualité, c'est-à-dire le degré d'efficacité dans l'intervention. Les actions en tant que telles continueront d'être relevées les unes après les autres, notées d'une croix. Mais en plus on entourera toute croix correspondant à une action efficace, d'où là encore un tableau visuellement très parlant, et l'apparition d'un deuxième palier de progrès avec l'augmentation, au fil des relevés, du nombre de croix entourées.

Un autre paramètre est d'ailleurs saisi du même coup : y a-t-il, ou n'y a-t-il pas, progrès comparable, en quantité d'abord, en qualité ensuite, pour chaque rubrique ?



III - ASSIMILATION DU RÈGLEMENT

La façon de présenter les règles est déterminante pour engendrer facilement ou non, dans les toutes premières parties de rugby, un comportement typique et fécond pour l'avenir.

Présentation au départ

Elle doit être suffisamment simple et ramassée dans le temps (de 20 à 30 minutes au tableau noir, maximum) et cependant fournir tout de suite tout le règlement dans son unité-totalité.

C'est-à-dire qu'il en va pour le règlement comme pour les décisions tactiques en jeu : il doit être présenté comme un tout logique, dans un schéma de départ global mais constitué d'un tout petit nombre de composants, le plus petit nombre possible, et reliés entre eux selon une logique telle que les développements à venir, par lesquels la connaissance des joueurs s'étendra à tout le détail, aillent d'eux-mêmes en quelque sorte, si bien que la mémorisation, **pour l'action**, jusque dans le détail sera possible.

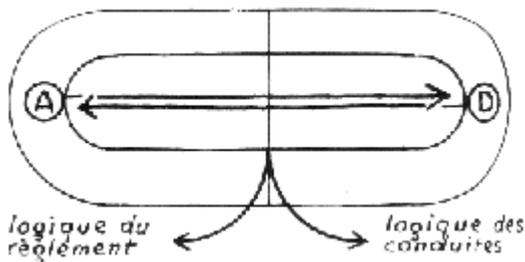
Mémorisation pour l'action, c'est-à-dire que le joueur disposera effectivement à tout instant de tout le règlement, à la vitesse d'évocation et de combinaison mentales qui doit être celle de la prise de décision en plein jeu.

La réalité du terrain pédagogique semble bien montrer avec force que cela est possible si l'on présente le règlement non pas à partir de certains des articles constitués, numérotés, du code, mais uniquement à partir des fils conducteurs logiques cachés qui courent sous la lettre de ces articles, à travers tout le code pris dans son ensemble.*

Le code du jeu est en fait structuré nous l'expliquons déjà dans « LE RUGBY » _____ comme une unité vivante, avec d'une part un « noyau central », comptant 4 principes fondamentaux (la marque, les droits du joueur, le hors-jeu, le tenu), chapeautés par la « règle de l'avantage » et qui traduit un « esprit du jeu », et d'autre part, les règles complémentaires marquant l'adaptation détaillée actuelle du noyau central du règlement **aux moyens actuels** des joueurs.

Ces règles complémentaires peuvent et doivent elles-mêmes être regroupées, dans les développements ultérieurs à la toute première présentation, par grappes logiques, ceci afin d'être d'abord comprises, puis ensuite disponibles aisément (en pleine action) par voie de conséquence. Nous ne redonnerons pas ici, dans son détail, la présentation du noyau central.**

Nous soulignerons par contre que cette façon de présenter procède strictement de la même manière que celle du « référentiel commun » : on explicite les effets d'opposition entre les antagonistes. D'où une correspondance très clarifiante entre présentation de la logique du règlement et présentation de la logique des comportements de jeu.



Par ailleurs, il est bon de mettre en regard principes fondamentaux du code, et idées-clés de l'esprit du jeu,

cet esprit que souvent l'on invoque, mais dont il est très rare qu'il en soit tenté une véritable définition.

A notre avis, l'esprit du jeu en rugby se ramène à quatre grandes idées-force :

(1) — la liberté totale d'action du joueur sur le ballon, c'est cette liberté qui entraîne de façon inéluctable le droit au placage sur le porteur du ballon

(2) — la balle toujours libre pour le mouvement de jeu

(3) — le « parti-pris athlétique », le jeu de rugby devant être un jeu de course et de combat physique continuel

(4) — l'égalité des chances à tout instant sauvegardée entre les antagonistes

Le jeu commence alors par définir :

a) — une cible pour chaque antagoniste, chacun la sienne. En plaçant ces cibles aux deux bouts d'un champ de jeu, on « dynamise » celui-ci dans sa profondeur, et comme les antagonistes peuvent se mouvoir dans tout le terrain pour se disputer le projectile unique avec lequel il faut atteindre la cible pour marquer des points, on dynamise aussi, en plus, le champ de jeu dans sa largeur.

b) — la convention concernant cette cible.

Cette cible, au rugby, est une portion de plan vertical, commençant à 3 m du sol, c'est-à-dire complètement hors de portée des joueurs.

Ainsi dès l'origine (quand il n'y avait pas d'essai, mais rien que des tirs au but par coup de pied dans le ballon, d'où le nom de football) la première grande caractéristique fondamentale du comportement de jeu propre au rugby est de jouer tous à hauteur du ballon, de s'organiser tous à partir du niveau du ballon, car les tirs ne peuvent être arrêtés qu'au départ du coup de pied, et pas à leur arrivée à la cible, comme cela est par contre possible au football-association, la cible reposant au sol et ayant des dimensions telles qu'elle reste accessible entièrement aux joueurs défenseurs.

Ce fondement de comportement dans ce champ de jeu dynamisé comme il l'est, reçoit un renforcement total, dans l'acte défensif, de par la vulnérabilité que l'apparition de l'essai établit pour toute la largeur de la ligne de but, tandis que, du côté de l'acte offensif, il faut s'approcher du but pour marquer (but ou essai) malgré l'arrêt sur l'homme et le droit de charge.

Telle est la toute première mise en regard de la logique du règlement et de celle du comportement.

Elle est extrêmement simple. Elle est décisive pour le débutant, les efforts particuliers et de longue durée que nous avons pu mener dans des régions ou pays « non rugbystiques » nous l'ont amplement prouvé.

La seconde mise en regard concerne la distinction nette entre régularité et irrégularité de l'action sur l'homme, c'est-à-dire entre charge et placage, d'une part, et obstruction (de toute sorte) d'autre part.

Si l'on considère en effet en même temps l'idée force n° 1 de l'esprit du jeu, et l'idée n° 4, on comprend très aisément

— qu'il est impossible de refuser le droit au placage

— que toute action, quelle qu'elle soit, qui a pour effet de soustraire le porteur de la balle au placage est une obstruction caractérisée. En particulier, que ce soit le partenaire non porteur du ballon qui vienne « protéger » le porteur de la balle, ou que ce soit celui-ci qui vienne « se protéger » derrière celui-là

* Ceci ne veut d'ailleurs absolument pas dire que nous pensions que le code lui-même devrait être écrit d'une autre façon. La forme qu'il revêt nous semble au contraire tout à fait être celle qu'il doit avoir en tant que texte de référence.

** Cf « LE RUGBY » pages 339 à 346.



— que par rapport à tout adversaire ne jouant pas le ballon aucun droit de charge n'a de raison d'être
 — que dans le cas de poursuite du ballon libre (en l'air, ou au sol, dribblé ou non) aucun des deux antagonistes n'a besoin du placage sur l'autre, puisqu'il peut se saisir directement lui-même du ballon, en le captant ou en le ramassant.

La troisième mise en regard concerne le hors-jeu.

Nous ne reprendrons pas ce qui est donné dans « LE RUGBY », pages 340 à 344, à propos du grand principe du hors-jeu, mais évidemment tout ce qui est explicité dans ce passage est sous-entendu ici.

Ce que nous croyons devoir ajouter c'est que le règlement de rugby est encore fidèle à lui-même : malgré les apparences de la lettre, ce code a une constante exigence de simplicité logique rigoureuse.

Le hors-jeu avons-nous dit est le parti-pris athlétique.

Le rugby veut que ce soit les hommes qui courent, et non pas le ballon à leur place. Le mouvement du ballon par rapport à la profondeur du terrain ne doit être que le témoin du mouvement des hommes selon cette dimension.

Or, pour faire courir tous les joueurs, il suffit d'obliger les attaquants à courir, ceux qui ont le contrôle momentané du ballon. Si ceux-ci courent, comme les défenseurs doivent de par ce que sont les règles d'action sur le ballon et sur l'homme « coller » au niveau du ballon pour être efficaces, les défenseurs courent donc eux aussi obligatoirement.

En conséquence de quoi la forme la plus simple pour le hors-jeu est que celui-ci ne concerne jamais **que les seuls attaquants**.

Cela reste-t-il conforme à l'idée n° 4 ?

Oui

En effet, un défenseur donné ne peut pas, à un moment donné, occuper deux endroits différents simultanément dans le terrain. En particulier, si l'on considère les effets de placement selon la profondeur, relativement à une position momentanée donnée du ballon, de deux 1 choses l'une pour un défenseur donné (voir ci-dessous, figures 65) :

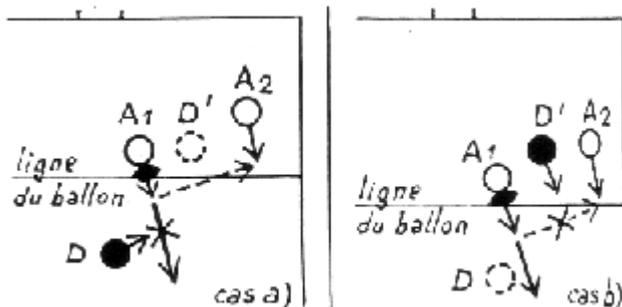


Fig. 65

— ou bien D est dans une situation (a), et il ne peut donc pas être dans le même instant en situation (b). Alors il fait obstacle, en barrage, à la progression de A1 vers le but, mais ne peut pas en même temps faire obstacle par ce même placement à la transmission du ballon de A1 à A2 (que ce soit d'ailleurs à la main ou au pied, si l'on examine la structure logique, bien que la passe au pied type « association » soit rare, elle est à retenir dans les possibilités prises en compte par le règlement).

— ou bien D est dans une situation (b), et il ne peut donc pas être dans le même instant en situation (a). Alors il fait obstacle à la transmission du ballon de A1 à A2, mais ne peut pas en même temps par ce même placement faire obstacle à la progression de A1 vers le but.

On peut compléter en ajoutant :

— si cependant, dans la situation (a), le joueur D recherche l'interception, cette tentative de prise au piège du joueur A1 supprime en fait l'obstacle de barrage et cela revient, au plan des possibilités réelles de D, à une situation du type (b) où D, pour intervenir sur la transmission A1, A2, détériore l'intervention potentielle sur A1.

— si, dans la situation (b), le joueur D vient délibérément prendre A1, ce choix défensif supprime en fait l'obstacle à la transmission du ballon de A1 à A2 ; on est ramené à une situation du type (a) où D, pour intervenir sur A1, détériore du coup l'intervention potentielle sur la transmission du ballon.

Il y a donc bien, quel que soit le cas de situation évolutive, égalité mathématique des chances entre les antagonistes ; la trame de fond du règlement demeure strictement équitable.

On sait (revoir dans les pages sus-mentionnées de « LE RUGBY ») que la règle des 10 mètres (remise en jeu par l'adversaire) et la définition du hors-jeu sur les divers cas de mise ou de remise en jeu s'articulent parfaitement, dans le cadre de l'idée force n° 4, avec cette détermination extrêmement simple du hors-jeu dans le jeu pour le seul camp attaquant.

Reste qu'il faut alors définir, pour chaque cas de mise ou de remise en jeu du ballon, quand commence et quand finit la remise en jeu, et ici aussi à l'aide de détails extrêmement simples, les plus simples possibles et les moins nombreux possibles.

Mêlée fermée

Début : la balle quitte les mains du joueur qui l'introduit dans la mêlée

Fin : la balle complètement sortie du pourtour de la mêlée.

Deux extensions nécessaires avec le **cas de mêlée ouverte** :

Début : dès que deux joueurs adverses s'affrontent en adoptant la position de poussée en emprisonnant le ballon dans cet affrontement

Fin : la balle complètement sortie du pourtour de la mêlée, au sol (ruck ou mêlée spontanée), ou au-dessus du sol (mawl).

Touche

Début : la balle quitte la ou les mains du lanceur **Fin** : la balle quitte l'alignement

N.B. — 1) On peut garder cette même idée unique de balle quittant l'alignement pour le cas où le ballon touche le sol sans avoir été joué, car de par son mouvement, il quitte l'alignement aussitôt venu au contact du sol, par simple rebondissement, ou alors il est aussitôt emprisonné dans une mêlée ouverte, ce qui ramène à l'extension ci-dessous.

2) Une feinte de passe de la part du joueur qui est possesseur du ballon dans l'alignement met fin à la touche.

• Une extension nécessaire avec la **mêlée ouverte se produisant sur l'alignement** (ruck ou mawl).

L'unité de définition pour la fin de la remise en jeu est conservée par le biais d'une idée fort simple : dès qu'il y a une mêlée, ballon au sein de cette mêlée, et qu'il soit en main ou à terre, les dimensions du ballon deviennent celles de toute la mêlée, c'est-à-dire que ballon = balle + tous les joueurs agglutinés au ballon, en formation de mêlée.

Et il va aussitôt de soi, que quand la mêlée ouverte est entièrement passée d'un côté, ou de l'autre, de la ligne de



remise en jeu, le ballon a alors — mais alors seulement — quitté l'alignement.

Coup de pied de remise en jeu

Il y a mise en jeu ou remise en jeu par coup de pied dans les cas de :

- envoi
- renvoi
- coup franc
- pénalité (penalty)

On trouve la même importance à montrer une unité primitive sous les différences apparentes des coups de pied de mise ou de remise en jeu qu'avec les différentes modalités de la marque au score.

Pour le comptage des points au score en effet, nous avons déjà noté (« LE RUGBY ») que cette unité primitive, qui a gardé à la marque une totale unité,* est fournie par le fait que toute façon d'inscrire des points au tableau du score continue de tendre **ultimement** à faire passer la balle, d'un coup de pied **parti du niveau du sol**, entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale, le botteur (ou toute son équipe) étant **possesseur** du ballon. Et nous savons que la possession est nettement et strictement définie.

— ou le botteur a, en plein jeu, la balle en main quand il va effectuer sa tentative**,

— ou l'arbitre a donné le ballon à l'équipe du botteur, pour sanctionner une faute grave de l'adversaire (cas de pénalité),

— ou l'équipe s'est conquis la possession du ballon pour tenter le but dans des conditions favorables, par le fait qu'elle a marqué un essai, c'est-à-dire battu complètement l'adversaire, puisque, étant parvenue jusque dans son en-but, elle a fait la preuve qu'elle y maîtrisait la possession du ballon en effectuant un touché en but, acte qui justement immobilise le ballon au sol dans cet en-but avec la partie (du corps du joueur qui marque) qui symbolise la possession.

Là encore, l'expérience pédagogique a montré l'importance de l'idée unificatrice dans la marque des points au rugby.

Pour l'ensemble des coups de pied de mise ou de remise en jeu du ballon, il s'avère qu'il faut aussi une ligne conductrice qui donne l'unité, facteur de simplicité, et donc de compréhension, de rétention, de réutilisation, aisées.

Le cas unificateur va être ici le renvoi, demeuré dans l'ancienne forme primitive de toutes les remises en jeu, non seulement par coup de pied, **pénalité comprise**, mais aussi par mêlée d'arbitre ou par lancer de touche.

Cette simplicité primitive était la suivante :

— une simple ligne parallèle aux lignes de but sépare les deux équipes, chacune du côté de son camp par rapport à cette ligne,

— affrontement immédiat sur cette ligne dès que commence la remise en jeu,

— la mise ou la remise en jeu court du moment où la balle quitte la main, ou le pied, du joueur qui la « met » ou « remet » en jeu, au moment où elle quitte la ligne de l'affrontement.

Car en effet :

— en cas de mêlée, la ligne d'affrontement étant attachée au ballon, quand la balle sortait de mêlée, elle se trouvait quitter purement et simplement cette ligne du même coup,

— en cas de touche, la ligne de l'affrontement restant fixe, passant par le point de sortie, la balle en quittant cette ligne faisait s'achever la touche,

— en cas de coup de pied, la ligne d'affrontement (ligne

de milieu du terrain, ou ligne des 22 m, ou ligne correspondant à la marque de l'arrêt de volée accordé, donnant coup franc, ou à la marque de la pénalité infligée par l'arbitre), toujours fixe, le coup de pied devant toujours être donné vers le camp adverse, la balle non contrée au départ du coup de pied, quittait inmanquablement aussitôt la ligne d'affrontement vers le camp adverse ; ou alors cette balle contrée, quittait encore cette ligne, mais soit vers le camp adverse, soit vers le camp du botteur selon l'effet du contre sur la balle. Si le coup de pied, non contré, ne faisait pas franchir la ligne, la remise en jeu n'avait en fait pas eu lieu, il fallait simplement recommencer, qu'elle ait effectivement lieu. Au fil du temps, tandis que rien ne changeait pour les cas de renvoi et de coup franc, il y a alors eu comme on sait — soit pour rendre plus équitable une réparation de faute, soit pour débloquer le mouvement de jeu au départ— modification de ces dispositions uniques primitives :

— zone de 10 m entre les deux équipes sur envoi

— zone de hors-jeu de la mêlée

— zone de hors-jeu de la touche

Il vient d'intervenir la zone de 10 m pour le coup de pied franc.

Cet élargissement d'une simple ligne à une zone doit bien être compris : dans l'esprit, l'ancienne façon est conservée, mais les dimensions matérielles de la zone obligent alors à remodeler cas par cas la détermination de la fin de la remise en jeu, voire de son début, en permettant une plus grande subtilité par une situation éventuellement différente, au départ du mouvement de jeu, pour chacun des deux antagonistes.

Montrer cette « filiation » entre l'ancienne règle, fournie d'abord, et la nouvelle règle donnée seulement ensuite, s'avère particulièrement efficace. Il peut même être très fructueux, sur le terrain, de faire jouer les néophytes d'abord avec l'ancienne règle très simple, pour évoluer vers la règle actuelle dans le même temps où eux-mêmes évoluent dans leur propre jeu ***

* Cette unité était même symbolisée dans la conservation du total immuable de 5 points, si bien que

lorsque l'essai valait 0 point, le but de transformation réussi, valait 5 points, exactement comme un but (sur penalty ou tiré en plein jeu) — lorsque l'essai passa à 1 point, le but de transformation passa à 4 points, ce qui entraîna quelque temps après le but en cours de jeu à 4 points, comptage demeuré en vigueur jusqu'en 1948

— lorsque l'essai passa à 2 points, le but de transformation passa à 3 points, ce qui entraîna à un moment donné le but sur pénalité à compter 5 points et non plus 5, ce qui est toujours en vigueur, etc.

Ce n'est que tout dernièrement que l'on est sorti du total immuable des 5 points, avec l'essai compté 4 points tandis que sa transformation conserve la valeur de 2 points.

Mais l'unité symbolique demeure avec l'existence du « but de transformation » de l'essai.

L'expérience pédagogique continue de montrer qu'il est fort utile d'expliquer cela.

Enfin, on peut retenir pour les à-côtés curieux de l'histoire du règlement que l'on avait, avec le nombre 5, une totalisation facile bien que le comptage fut particulier (puisqu'e n'allant pas par simple unité) : le comptage de 5 en 5 (5-10-15-20 etc.). On peut comparer ainsi avec le tennis, où le comptage reste facile malgré des nombres élevés.

** Autrement dit, un tir au but par un coup de pied type association, donné sur une balle libre, au sol ou en l'air, ne peut dans aucun cas être validé. Mais par contre, à supposer qu'un joueur puisse parvenir, en plein jeu, s'étant rendu possesseur de la balle, à faire un trou, poser sa balle, prendre de l'élan, tirer, si le but passe il est valable. Le joueur peut même poser au sol son ballon à plat sans faire de trou.

*** Cette façon de faire n'est évidemment qu'une possibilité parmi d'autres de faire jouer la grande loi de l'action pédagogique. Aller du simple au complexe mais en même temps du général au particulier, nous mettons en garde contre l'idée simpliste d'en faire une règle immuable de travail, systématique, à effet automatique.



Envoi

-- la balle est en jeu, pour le camp ne donnant pas le coup de pied, dès que la balle est bottée ; ceci est ni plus ni moins que l'ancienne règle pour ce camp-là, puisque le ballon part de sur la ligne (en son milieu) et vers le camp adverse de celui du botteur.

— pour le camp du botteur par contre, il faut une réadaptation de la règle, mais la plus simple et la plus naturelle qui soit : si l'adversaire touche la balle dans la zone même, elle est aussitôt en jeu pour ce camp-là, cela va de soi. Si par contre, cet adversaire ne touche pas la balle dans la zone, dès que la balle atteint la limite de cette zone (**ancienne ligne simplement élargie**) elle est en jeu pour le botteur et ses partenaires : c'est là encore ni plus ni moins que l'ancienne règle.

Pénalité — et aussi, maintenant **coup franc**

—le coup de pied peut-être donné dans n'importe qu'elle direction et à n'importe quelle distance, donc en particulier très court et repris aussitôt à la main ; ainsi la pénalité et le coup franc, sanctionnant des fautes plus graves que celles donnant lieu à une mêlée, ou visant à donner un avantage substantiel (coup franc sur arrêt de volée), permet le choix entre

la conservation assurée du ballon après le coup de pied, mais du coup sans gain de terrain immédiat, l'équipe adverse n'ayant le droit de charger qu'une fois le ballon botté, mais alors sans plus attendre, ou le gain de terrain immédiat par coup de pied plus ou moins loin vers l'avant, mais avec l'incertitude de récupération du ballon.

Une autre « filiation », de ligne à zone, est fort utile : celle concernant l'en-but et tout ce qui peut s'y présenter comme situations appelant arrêt (et donc ensuite reprise) du jeu.

L'ancienne ligne de but, dans son tracé matérialisé à la chaux, de 5 cm de large, ne fait pas partie du champ de jeu. Ainsi la balle, même tangentant — intérieurement au champ de jeu — la ligne de but (au sol), est déjà comme si elle était dehors par le fond du terrain.

Or l'en-but n'est que cette ancienne ligne de but dont le tracé « en ligne » a été élargi à un tracé « en zone ». Et par conséquent, dès que le ballon atteint l'en-but, bien qu'étant encore en jeu, il est déjà en quelque sorte dehors par le fond du terrain. A partir de cette idée très simple, on accroche très aisément une série de détails. Par exemple :

1) Toute sortie par la touche d'en-but est ni plus ni moins qu'une sortie par le fond du terrain ; elle est donc réglée de la même façon qu'une sortie par la ligne de ballon mort

2) Quand le ballon devient mort dans l'en-but par touché-à-terre d'un défenseur, ou par suite d'une faute dans l'en-but même (un en-avant par exemple), c'est comme si le ballon était complètement sorti, et pour décider s'il y a renvoi ou mêlée à 5 m*, il suffit de savoir qui de l'attaquant ou du défenseur a amené la balle dans l'en-but

3) Quand une mêlée, fermée ou ouverte, se trouve se déplacer jusqu'à l'en-but, y pénétrer en partie ou en totalité, et que le ballon est l'objet d'un touché à terre, il suffit d'ajouter le seul détail qui dit que la formation de mêlée ne compte que dans le champ de jeu pour faire saisir très clairement ce qui se passe.

Les règles régissant la mêlée continuent d'exister pour sa portion restée dans le champ de jeu, mais disparaissent pour la portion (qui peut être la totalité) située dans l'en-but. Et le touché-à-terre sur le ballon demeuré dans la formation de mêlée, qui ne pourra plus être considéré

comme la faute du ballon joué à la main alors qu'il est à terre dans la mêlée, est soit un essai (touché-à-terre de l'attaquant) soit un touché en-but, octroyant renvoi (touché-à-terre du défenseur).

Enfin, vient également assez précocement, dans cette toute première assimilation du règlement dans le jeu amorphe, la nécessité de préciser quand il y a touche.

On utilise la définition même des dimensions du ballon qui sert pour unifier les circonstances dans lesquelles une touche prend fin.

— joueur porteur de la ballon : les dimensions du ballon, deviennent ballon + joueur,

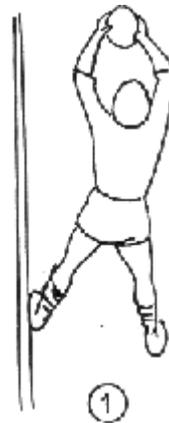
— joueur jouant au pied la balle au sol : la balle est réduite à ses dimensions propres, puisqu'elle est libre,

— balle emprisonnée dans une mêlée : les dimensions de la balle deviennent ballon + tous les joueurs participant à la mêlée.

Et ainsi, tous les cas possibles sont très facilement interprétés.

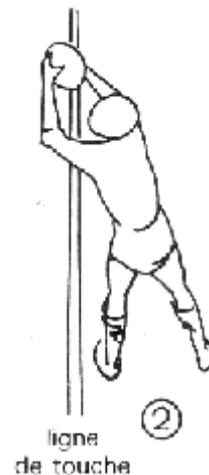
Voici quelques exemples (Figures 66 1, 2, 3, 4, 5) :

Il y a touche, le pied gauche du porteur de la balle étant en touche (il touche la ligne)



ligne de touche

Il n'y a pas touche, les deux pieds du porteur de la balle étant dans le terrain



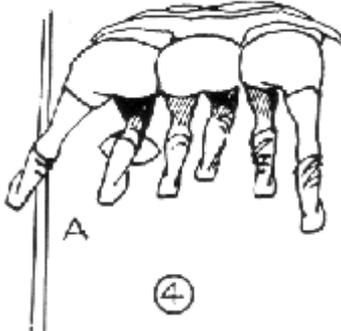
ligne de touche

* Faire comprendre pourquoi renvoi et pourquoi mêlée à 5 m est aussi fort simple : avec le renvoi, le défenseur — non fautif — peut alors reporter la menace vers le camp adverse, avec la mêlée l'attaquant — non fautif — peut maintenir la menace sur le but du défenseur fautif.

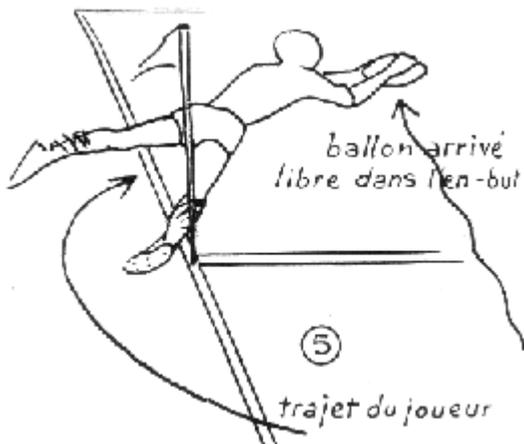




Il n'y a pas touche, le ballon, libre au sol, est dans le terrain, et le pied gauche du dribbleur est dans le terrain.



Il y a touche, le joueur A, par son pied gauche, faisant que la mêlée est en partie en touche.



Il y a essai, le ballon est dans l'en-but, la partie du corps comptant pour immobiliser le ballon dans le touché-à-terre est dans l'en-but.

Nous pourrions poursuivre sur ce problème d'un accrochage adéquat d'un ensemble de règles complémentaires autour de leur fil logique commun unique. Mais la chose qui compte surtout, ici, c'est le principe pédagogique que nous avons cherché à cerner.

Il y a sûrement encore matière à trouvailles dans ce sens, permettant de mieux ramasser encore, et plus justement, le détail subtil du règlement autour d'un tout petit nombre de principes éclairants.

Étapes successives pour atteindre à la présentation complète de tout le règlement A notre avis il y en a quatre caractéristiques.

1 Les quatre principes du noyau central, avec la règle de l'avantage. Jeu aussitôt, retour sur la présentation de l'un ou l'autre de ces principes, au fil des occasions fournies par le jeu.

De tels retours peuvent se faire, et doivent se faire, de façons fort diverses.

Tout d'abord on alterne entre des rappels très laconiques jetés en plein jeu sans l'arrêter, et des retours plus explicatifs donnés en arrêtant le jeu.

Quand on arrête le jeu, on peut encore varier les choses

— soit réexpliquer sur le tas, tous les joueurs restant avec l'éducateur sur le terrain, et en reprenant le jeu aussitôt,

— soit venir sur le bord du terrain devant un tableau portatif préparé à cet effet, des schémas venant soutenir les présentations et explications verbales ; l'arrêt est plus long, mais on reprend encore le jeu assez rapidement ensuite.

— soit quitter le terrain pour gagner un abri proche, les joueurs ayant besoin d'un repos suffisant, mis à profit pour placer, en salle, au confort, des explications plus approfondies encore. On revient ensuite sur le terrain ou on n'y revient plus pour la séance. etc.

Tout cela n'interdit pas non plus d'utiliser par ailleurs encore le magnétoscope. Celui-ci doit être utilisé en conjugaison avec les autres façons de faire, et non les remplacer purement et simplement.

On peut -- enfin -- reprendre des explications, schémas, projections magnétoscopiques sur des séquences de jeu de séances précédentes au lieu de celles de la seule séance actuelle, ou prendre des unes et des autres en les comparant, etc.

Ce qu'il faut c'est user de ces divers moyens d'une façon équilibrée, et en conservant pour le jeu réel un temps suffisant, dans des séquences suffisamment continues. Rien n'est pire que de bâcher le jeu à l'excès sous prétexte de réexpliquer.

Il faut encore noter que, quel que soit le genre de « retour » utilisé, les commentaires sur les cas concrets des sujets en cours d'apprentissage, replaçant nommément les joueurs concernés, les redéplaçant comme cela s'est effectivement produit dans leur jeu, pour au total montrer à l'oeuvre un principe de règlement ou un principe de comportement, de tels commentaires sont ce qu'il y a de plus déterminant à réaliser. On les utilise tantôt seuls, tantôt couplés avec un retour sur le schéma anonyme, du type des schémas utilisés lors de la toute première présentation.

Ne jamais oublier — bien sûr — de faire en sorte que tous les joueurs se trouvent à leur tour, et plusieurs fois, faire l'objet d'un commentaire éclairant le principe de la règle, et tantôt pour constituer l'exemple de ce qu'il faut faire et tantôt pour constituer l'exemple de ce qu'il faut chercher à éviter.

Le hors-jeu, le tenu, l'obstruction sont les points à saisir en premier de cette façon, ainsi que les conduites de recul ou de fuite en travers.

Rappelons la nécessaire dynamisation de l'action individuelle expliquée ci-dessus au 2): elle doit être entamée très sérieusement en parallèle avec cette toute première étape d'assimilation du « noyau central ».

Il faut ajouter qu'il y a lieu, encore en plus, et pour l'assimilation rapide de la règle du hors-jeu, de « dynamiser » ainsi toutes les remises en jeu ; c'est-à-dire inciter constamment les joueurs à faire très vite toute remise en jeu, former vite la mêlée, plus vite que l'adversaire, introduire tout de suite le ballon et le jouer aussitôt sorti de la mêlée (qu'on l'ait d'ailleurs gagnée ou perdue). Venir vite à la touche et lancer la balle aussitôt... On a même intérêt au début à faire jouer tous les coups de pied de remise en jeu vite et loin en avant, même les pénalités : accent perpétuellement mis sur le mouvement ininter-



rompu du ballon vers le but adverse. L'enjeu de vigilance entre les antagonistes étant : parvenir à prendre de vitesse l'adversaire dans le retour vers son camp tout en étant tous présents, en jeu, au niveau du ballon, au moment de sa mise en jeu.

S'impose donc du même coup très vite dans cette première étape la définition — que l'on n'a pas donnée au début — du début et de la fin de chaque remise en jeu — S'impose enfin aussi dès ce tout premier début la règle qui interdit le placage dit « à la cravate », placage dangereux. Avec les débutants, même adultes, l'expérience montre qu'il est particulièrement bénéfique de définir d'abord, momentanément, la « cravate » comme étant tout le haut du corps, jusqu'à la ceinture, et d'infliger systématiquement une pénalité à tout joueur se rendant coupable de ce « jeu dangereux ».

En procédant ainsi, on « induit » aussitôt — d'une part une première évolution de comportement vers le vrai placage aux jambes (on dit de saisir « à bras le corps » en même temps qu'on interdit la « cravate »), — d'autre part l'organisation adéquate de l'équilibre général du corps contre la charge : découverte de l'avancée du bassin qui, combinée au refus des épaules, permet de répondre à cette charge sans mobiliser bras et mains pour le faire, qui restent, grâce à l'équilibre momentanément sauvegardé pour tout le haut du corps, disponibles pour le ballon.

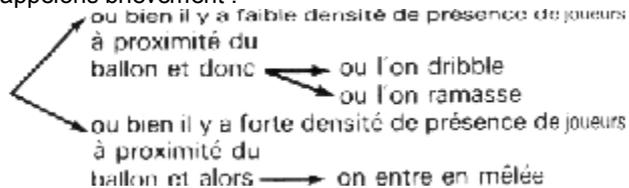
Le moment venu, c'est-à-dire plus ou moins loin au fil des étapes 2, 3, 4 de l'assimilation du règlement, on rétablira la vraie règle pour la « cravate ». A ce moment, le jeu conjugué des hanches et des épaules, acquis naturellement dans les premières conditions, est réutilisé/très facilement dans les accrochages portés aux épaules, faisant lâcher la prise adverse à ce niveau tout en permettant au joueur appréhendé de rester ferme sur ses appuis, de résister victorieusement au déséquilibre, les bras et les mains restant encore libres pour le ballon.

2 — Au noyau central, à la règle de la « cravate », aux règles définissant début et fin précis de chaque remise en jeu, il devient nécessaire d'ajouter la réglementation précise de la mêlée ouverte.

En encourageant tous les joueurs à pousser le plus loin possible chacun sa part personnelle d'action chaque fois qu'il peut saisir une occasion de jouer le ballon, on multiplie les situations de balle à terre, libérée parce que le tenu (y compris le « tenu debout », que l'on garde momentanément dans l'apprentissage malgré la règle actuelle) est sifflé sévèrement.

Et nous avons dit déjà ci-dessus que c'est là la situation-clé pour faire tout de suite saisir dans une unité profonde mouvement et affrontement en mêlée.

Les joueurs vont découvrir, avec l'aide de l'éducateur, la logique du choix sur balle à terre, vu ci-dessus, que nous rappelons brièvement :



Dans le tout début, sur toute balle à terre, beaucoup de néophytes, même adultes, s'agenouillent ou même se projettent au sol pour se saisir du ballon, si bien que quand les balles à terre avec forte densité de joueurs à proximité commencent à être les plus fréquentes, le ballon est constamment étouffé.

C'est alors qu'on mettra en oeuvre non pas d'abord un travail, par exercices, sur les différents aspects techniques de la mêlée ouverte, mais des éléments de

règlement décisifs, qui vont « induire » eux aussi des comportements de principe juste, qu'il sera aisé de reprendre plus tard par le biais « technique » pour les affiner.

Pour cela, de la même façon que l'on commence par assimiler, pour l'arrêt sur l'homme, toute prise plus haute que la ceinture à une cravate, sanctionnée comme telle par une pénalité, d'une façon comparable ici on commencera par assimiler tout début d'agglutinement de joueurs sur balle au sol à une vraie mêlée ouverte, donc soumise aux 3 règles de principe :

a) — interdiction de faire s'écrouler la mêlée ; mieux, même, si elle s'écroule on doit tout faire pour la « remettre sur ses pieds ».

Et il y aura toujours un fautif, qu'on sanctionnera comme tel d'une pénalité infligée à son équipe.

b) — interdiction de prendre la balle à la main dans la mêlée, sinon pénalité.

c) — chacun dans son camp aussitôt, par rapport à la mêlée (ancienne règle du hors jeu d'abord, puis nouvelle règle, ou nouvelle règle tout de suite : à l'éducateur de voir), sinon là encore pénalité.

Et l'on obtient ainsi spontanément une clarification déterminante, avec des balles demeurant libres pour le mouvement de jeu.

Dans le même temps, on fait connaître :

-- d'une part la différence essentielle entre mêlée fermée et mêlée ouverte : la règle de composition de la « tête de mêlée »

f mêlée ouverte : autant de joueurs qu'on veut — mêlée fermée : 3, pas 2, pas 4 — d'autre part leur point commun :

— en mêlée ouverte, on peut aller autant qu'on veut dans la mêlée, 15 si l'on veut

— en mêlée fermée, on peut, derrière la tête de mêlée de 3 hommes *, former autant de lignes, avec autant de joueurs que l'on veut, jusqu'à jouer à 15 dans la mêlée si l'on veut.

Et on saisit tout de suite ce point d'éveil de l'astuce tactique en indiquant que chacun choisira, selon le moment et l'endroit dans le terrain, ainsi que l'état momentané de l'adversaire, de venir renforcer numériquement la mêlée, ou au contraire de ne pas se surajouter à la mêlée, et ce, qu'il s'agisse d'une mêlée fermée ou qu'il s'agisse d'une mêlée ouverte.

Bien sûr, en bonne pédagogie, on montrera aux joueurs les effets positifs ou négatifs de leur choix, les poussant ainsi tout de suite vers bon nombre de découvertes bénéfiques très formatrices reliées à l'opportunité dans l'alternative : renforcer « devant » ou renforcer « derrière » momentanément.

Remarques

1) — il faut bien noter que cette étape 2 de l'assimilation du règlement introduit la réglementation précise de la mêlée, mais conserve ce qui a été vu à l'étape 1. Ceci signifie que le travail d'explication, de réexplication du noyau central, propre à cette étape 1, continue à courir, autant que de besoin, sous celui ayant rapport à la mêlée ouverte. Puis viendra un moment où il faudra cesser de reprendre le noyau central, tandis qu'on continuera sur la mêlée ouverte et qu'on abordera d'autres aspects. Etc.

Ce qu'il faut bien noter c'est que les étapes 1, 2, 3, 4 décrites ici théoriquement ne sont pas à prendre

* Dans la diversité des adaptations utiles, il y a la réduction de l'effectif des joueurs, pour le jeu. Dans un tel jeu à effectif réduit, on peut être amené à modifier le nombre de 3, le réduisant à 2 pour la tête de mêlée fermée, mais le principe demeurera : 2, pas 1, pas 3 ; et on repassera à 3 avec la venue à l'effectif normal de 15.



mécaniquement. Il y a des superpositions à la fois inévitables et indispensables, mais c'est sur le cas concret qu'on procède à l'ajustage singulier adéquat des successions et leur combinaison avec des superpositions d'étapes et des retours sur tout ou partie d'étapes antérieures déjà franchies.

2) — nous pensons, quant à nous, très important de taire jouer tout de suite avec tenu et hors-jeu sévèrement appliqués, tandis qu'on arbitre avec beaucoup d'indulgence sur les autres aspects du règlement (sauf la « cravate »). Ceci parce que nous pensons que ces deux règles, dans leur conjugaison, font sauter tous les obstacles au mouvement continu et rapide du ballon, donc des hommes, sans pour autant — bien au contraire — atténuer le combat physique continu, justement dans la mesure où les défenseurs ne sont pas soumis au hors-jeu, mais seulement les attaquants. Et nous expliquons cela aux néophytes, si jeunes soient-ils.

3 — a tout ce qui précède, il faut ajouter la clarification concernant tout ce qui peut se produire dans l'en-but, telle que nous l'avons expliquée.

Et ici, comme en 2 avec la réglementation plus précise de la mêlée, on va se saisir du détail concernant la réglementation du coup de pied de renvoi pour le faire jouer lui aussi en faveur de l'éveil et du développement constant de l'astuce tactique. La balle est en jeu dès qu'elle franchit la ligne des 22 m.

Souvent les néophytes — surtout les jeunes enfants se retirent très loin (pour eux le coup de pied va envoyer forcément la balle loin vers leur camp).

On incite alors le botteur du renvoi à tirer derrière la ligne, par tout petit coup de pied, pour le ramasser aussitôt et franchir, balle en main, l'espace laissé libre.

Ceci amène une réaction, souvent en bloc, tous les joueurs venant marquer la ligne.

On suggère alors de tirer par-dessus, loin, pour arriver au ballon dans le dos de l'adversaire pris ainsi à rebours. Et pour exploiter l'une comme l'autre de ces deux façons de se placer en bloc de l'adversaire, on continuera à faire ce que l'on a fait dès le début : inciter à des remises en jeu très promptes, pour profiter de l'occasion existante avant sa destruction par le remplacement que l'adversaire opère dès qu'il s'aperçoit de ce qu'il en est.

Mais justement, pour donner vite le coup de pied *, on fait utiliser encore la règle : le renvoi se donne de n'importe quel point de la surface des 22 m. A charge pour les partenaires de se mettre en jeu par rapport au botteur. Mais depuis le début on les entraîne à cette vigilance.

L'adversaire évoluant, avec le temps, vers une occupation à la fois proche et lointaine du terrain face à la ligne des 22 m, on fait alors découvrir que, à cause de cela, il peut toujours y avoir une ou des zones mal couvertes dans le barrage adverse, où il est alors intéressant d'expédier le ballon.

Ici encore le droit de faire partir le coup de pied de renvoi de n'importe quel point de la surface des 22 m est le point décisif.

A remarquer que depuis le début il y a impérieuse nécessité de constamment rappeler qu'il faut tous arriver avec le ballon chaque fois que celui-ci est botté, en particulier donc sur tous les coups de pied de remise en jeu, afin d'imposer le front de jeu à ce niveau, c'est-à-dire le plus loin possible vers le but adverse, au lieu de laisser l'adversaire revenir créer un front de jeu près de l'autre but. Cette ligne de conduite, dont la logique s'impose elle aussi d'emblée aux joueurs dès qu'on la met en relief, concourt à installer l'adaptation de placement offensif

adéquat au rugby : en jeu, mais juste un peu en retrait, pour pouvoir faire avancer sûrement le ballon, qu'on le joue à la main ou au pied.

Avant de passer — pour finir — à la quatrième étape, on notera l'importance attachée à cette ambiance de « vigilance tactique astucieuse », simple mais déterminante pour l'avenir, que l'on peut tout de suite créer, par le seul règlement utilisé d'une façon adéquate, et qui ouvre la porte à un travail, « technique » lui, sur les prises de décision elles-mêmes d'abord, puis sur les exécutions proprement dites.

4 — Dans cette ultime étape, on ajoute quatre clarifications nouvelles :

a) — comment savoir, de façon simple et sûre, quand il y a touche et quand il n'y a pas touche (cf ci-dessus)

o) — retour plus détaillé sur l'obstruction, en particulier la charge à retardement sur coup de pied, sa gravité, et donc le pourquoi de la sanction (choix laissé à l'équipe non fautive de prendre comme point de marque de la pénalité le point de départ du coup de pied ou son point d'arrivée — ou son correspondant réglementaire si le ballon est tombé en touche ou en touche d'en-but — selon ce qui lui apparaît le plus avantageux)

c) — explications plus approfondies sur l'échelle des sanctions correspondant à la gravité des fautes (mêlée, coup franc, pénalité) et avec l'explication — rattachée nettement au principe général de liberté d'action maximum — justifiant tous les cas où l'équipe non fautive peut choisir comme elle l'entend :

— pénalité au point de départ du coup de pied ou au point d'arrivée en cas de charge à retardement (déjà dit en b), ci-dessus

— coup de pied à refaire, ou mêlée, ou acceptation de la touche sur envoi ou renvoi mettant directement le ballon en touche

— mêlée à la place du coup de pied franc

— mêlée au point d'arrivée du ballon ou coup de pied de pénalité au point de départ en cas de hors jeu etc. d) —

retour sur la règle du hors-jeu pour approfondir :

— la différence entre hors-jeu de position et hors-jeu effectif

— la différence entre remise en jeu par le fait du partenaire et remise en jeu par le fait de l'adversaire. Et bien entendu, il doit être constamment montré clairement à l'oeuvre, aux yeux des joueurs, et dès le tout début, la règle de l'avantage à travers les décisions d'arbitrage.

IV — Les grandes étapes de la découverte des « matrices » du jeu

On a déjà noté, à travers tout ce qui a été dit précédemment, que le processus propre d'assimilation du règlement est, en quelque sorte, mis en « symbiose » totale avec l'action de jeu qui est fondamentalement choix judicieux, dans le moment, de la forme et de l'orientation de cette action, dans cette toute première étape de l'initiation appelée période du jeu amorphe. On a noté également que cette nécessaire assimilation en profondeur du règlement, dans un état d'esprit de vigilance tactique astucieuse continue, se poursuit au-delà de la seule période de jeu amorphe.

Mais il ne serait ni possible ni bénéfique de préciser de façon très systématique la correspondance « horizontale » entre les étapes 1, 2, 3, 4 marquées le long du processus d'assimilation du règlement et les étapes qui se

* On a soin de laisser botter de volée, aussi longtemps que les sujets ne peuvent pas donner rapidement et assez sûrement un coup de pied tombé. Au besoin, on impose coup pied tombé ou non selon le joueur quand tous n'en sont pas arrivés à savoir faire un drop.



présentent le long du chemin de découverte progressive des éléments constitutifs des matrices du jeu.

C'est sur le terrain que l'éducateur doit résoudre dans sa finesse la correspondance dans le temps entre les deux processus, en fonction du cas vivant particulier auquel il est confronté.

1^{re} étape (jeu-amorphe)

On l'a déjà caractérisée avec

— en ce qui concerne le règlement, l'assimilation du noyau central

en ce qui concerne les comportements, la dynamisation fondamentale pour tous les joueurs (toujours avancer, toujours faire avancer, le ballon, être constamment actif), aidée par l'application particulière de l'inter-diction de l'arrêt sur l'homme au niveau du cou et par la dynamisation systématique de toutes les remises en jeu et on a relevé que cette façon de faire multiplie les situations de balle à terre tout en engendrant déjà une première forme de jeu groupé.

L'assimilation suffisamment avancée de la totalité de l'unité tactique isolable « balle à terre » marque la fin de la période de jeu amorphe, c'est-à-dire que, pour la correspondance règlement-comportement en jeu, les étapes (1) et début de (2), du processus d'assimilation du règlement, correspondent essentiellement à la première étape du processus d'acquisition des conduites de jeu. Au cours de la période du jeu amorphe, à la toute première phase de l'apprentissage — dans laquelle on ne fait faire **aucun** exercice, mais uniquement du jeu avec éclairage progressivement plus profond de l'essence du règlement — on fait succéder une seconde phase dans laquelle apparaissent explications sur l'intelligence des choix et exercices correspondants (avec opposition réelle), conçus tous selon le principe du « couple-exercice » exposé dans la première partie.

Pour l'essentiel, on met progressivement en oeuvre les exercices suivants, que l'on regroupe en grappes diversement composées selon les besoins successifs qui se font jour au fil des séances :

Plan collectif total

exercice (1) — prise de conscience de la façon dont la mêlée ouverte peut se présenter le long du mouvement de jeu, le jeu se poursuivant sans arrêt.

Cet exercice est « conventionnel » à la manière de l'exercice-matrice d'assimilation de la redistribution continue de la défense collective : l'éducateur dicte un mouvement collectif dans son détail, demandant même les transmissions successives avec leur sens de glissement (exemple : « passe ta balle à droite », « botte à droite »,...). De cette façon il entraîne tous les joueurs dans un mouvement concret qu'il fait évoluer de façon que le long de son développement se présentent les situations qui doivent être vécues.

Le mouvement est ponctué de « à terre », signal pour le porteur du ballon, qui va aussitôt à terre en gardant la balle, la libérant contre son corps dès qu'il est au sol. Sur lui il est convenu que se joue promptement une mêlée ouverte, derrière laquelle le mouvement reprendra, dicté à nouveau par l'éducateur, ponctué à son tour par le signal de « à terre » auquel le nouveau porteur de balle au moment correspondant ira à terre, libérant le ballon au sol contre lui, une mêlée ouverte devant se constituer au-dessus de lui le plus promptement possible, etc.

La maîtrise de l'exercice par l'éducateur est dans le « façonnage » adéquat des mouvements successifs.

Avec la conservation du conventionnel jusqu'au bout, qui est la première forme d'utilisation de cet exercice n° 1, l'éducateur a toute latitude pour provoquer les revirements de situation en plein mouvement, comme sur

les « fixations », depuis le cas d'enchaînement sans aucun changement de possession du ballon.

— le même camp fait le mouvement dicté, puis est désigné comme gagnant la mêlée ouverte, puis relance le mouvement d'attaque

jusqu'au cas inverse

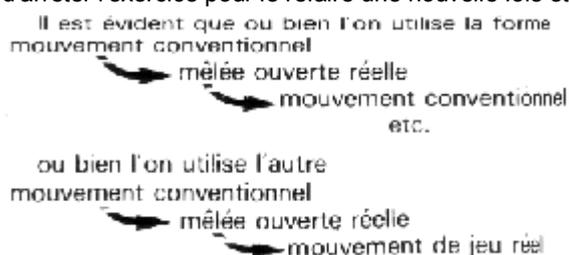
— le camp qui fait le mouvement dicté est désigné comme perdant la mêlée ouverte, et c'est l'adversaire qui relance le nouveau mouvement de balle

en passant par des combinaisons variées grâce à des changements brusques de la possession de la balle par un camp à celle par l'autre camp, tandis qu'il n'est pas demandé de mêlée ouverte, ce que l'éducateur réalise par deux moyens (qu'il emploie à tour de rôle de façon expressément variée, comme cela peut se présenter dans la vérité du jeu):

-- soit en faisant botter, et en désignant comme réceptionnaire du ballon le camp qui a botté ou le camp qui n'a pas botté, pouvant en plus commander sur la réception une continuation de mouvement ou une mêlée ouverte par le signal « à terre » énoncé aussitôt après la désignation du réceptionnaire

— soit en faisant donner directement la balle, de la main à la main, au camp adverse. Pour l'utilisation de ce second moyen, avec de jeunes exécutants, l'éducateur peut se faire donner à lui-même la balle, et il la redonne aussitôt à un joueur du camp adverse, ce qui est tout à fait faisable, l'éducateur devant, pour faire tourner l'exercice, se tenir constamment aux côtés de chacun des joueurs successifs qui interviennent sur le ballon.

Une seconde forme d'utilisation de cet exercice, qui peut être exploitée en période même de jeu amorphe, ou n'intervenir que plus tard, consiste à ne dicter le mouvement que jusqu'au signal « à terre » inclus, les deux équipes entrant en mêlée ouverte **mais avec bataille réelle pour conquérir le ballon**. Derrière cette mêlée ouverte, quand le ballon en ressort, on peut soit poursuivre avec un nouveau mouvement dicté, donc conventionnel, soit laisser se poursuivre le jeu réel un certain temps avant d'arrêter l'exercice pour le refaire une nouvelle fois etc.



On ne peut mélanger les deux en les enchaînant l'une sur l'autre sans s'arrêter, tout au moins avec de jeunes joueurs.

La première forme permet d'enchaîner indéfiniment les mouvements avec les mêlées. La seconde oblige à arrêter le jeu réel après quelques instants pour reprendre l'exercice par son début en mouvement conventionnel.

On a, par les trois formes différentes de l'exercice, une possibilité « d'ajustement » illimité.

Exercice (2)

Exercice visant à faire assimiler le discernement, en plein mouvement, des situations de balle à terre avec faible densité de présence de joueurs près du ballon et forte densité de présence de joueurs près du ballon.

L'éducateur, qui a le ballon en main, se déplace dans tout le terrain, les deux équipes le suivent, chacune ayant son but à atteindre exactement comme dans le jeu.

L'éducateur, qui conduit adéquatement sa propre course, dans son rythme, ses changements de rythme et



ses orientations et changements d'orientation, amène les joueurs — en lançant brusquement, sans prévenir en quoi que ce soit, le ballon au sol à se trouver tantôt dans un cas, tantôt dans l'autre cas de balle à terre.

Il est convenu que sur cette balle à terre c'est immédiatement le jeu réel.

L'éducateur laisse celui-ci se dérouler quelques instants, arrête le jeu, les enfants se regroupent aussitôt autour de lui, on estime la justesse des choix réalisés, soit que l'éducateur le dise lui-même, soit qu'il laisse les joueurs donner d'abord leur avis, les avis émis pouvant donner lieu, ou non, à rapide commentaire, puis l'exercice reprend, et ainsi de suite.

Bien entendu, on varie entre les cas où l'éducateur porte un jugement et celui où il laisse venir les avis, entre les cas où l'on commente avant de reprendre l'exercice et ceux où l'on ne commente pas.

Mais ce qu'il importe, en outre, de noter, c'est que :

— d'une part pour la mise du ballon au sol, l'éducateur peut tantôt utiliser un coup de pied de demi-volée, tantôt mettre directement à la main le ballon en mouvement au sol.

— d'autre part, un élément capital d'observation (donc devant amener commentaires et explications sur unité tactique isolable) va consister dans le fait que, lorsqu'il y a mêlée ouverte, en dehors de la justesse du choix d'action réalisé par les tout premiers joueurs, les choix de rôle par les joueurs suivant dans le mouvement général est soumis à une grande loi tactique :

- les joueurs tout proches vont évidemment dans la mêlée,
- les joueurs les plus éloignés occupent évidemment le terrain, dans sa largeur en particulier,
- mais les joueurs intermédiaires ont, individuellement, à faire un choix plus délicat, car, pour chacun, il peut être juste de se constituer l'unité supplémentaire pour la mêlée, ou au contraire, l'unité supplémentaire pour l'occupation du terrain de part et d'autre de la mêlée, ou encore le pivot de relance.

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, cet aspect d'intelligence tactique doit être abordé **tout de suite**, et dans la suppléance absolue que permet si bien cette période amorphe, car non seulement il s'agit d'une trame de fond décisive pour l'avenir du comportement subtil en jeu, mais encore c'est en explicitant tout de suite — et « sur pièce » comme nous venons de le dire — que l'on va entraîner « l'adaptation perceptive » correspondante : les joueurs sont tout de suite entraînés à regarder, en pleine action, la situation d'ensemble pour y percevoir les éléments significatifs.

Cette appréciation constante de l'exacte proportion à réaliser — par les initiatives individuelles de chaque joueur — entre l'effectif devant et l'effectif derrière pour une situation donnée en plein mouvement est ainsi travaillée mais encore il va de soi que

- d'une part, c'est d'abord dans le jeu qu'on met à jour le problème puis on en fait un thème du jeu, en liaison avec son travail par l'exercice n° 2,
- d'autre part, on relie entièrement cet aspect des choses dans les conditions propres au cas de mêlée ouverte avec ce que l'on amène pour les mêlées fermées (cf ci-dessus ce que nous en disons en parlant du processus propre d'assimilation du règlement).

Plan collectif de ligne

Exercice de construction de la mêlée ouverte.

On retrouve, mais avec effectif et explications adaptés à l'âge, l'exercice de la nomenclature concernant la juste prise de place dans la mêlée ouverte, en fonction de ce

qui est déjà construit au moment où l'on se trouve soi-même arriver à la mêlée pour sy incorporer.

Plan homme pour homme

Exercice (1) - On retrouve l'exercice 1 contre 1 balle à terre en mouvement, donné dans la nomenclature.

On ira jusqu'à préciser le rapport de placement entre les antagonistes lorsque le joueur qui peut intervenir le premier sur la balle doit intervenir par un ramassage.

En effet, avec des jeunes exécutants, on constate que très souvent le joueur s'oriente d'abord vers le but vers lequel il doit faire reprendre au ballon un mouvement « en avançant » et ne cherche à ramasser qu'ensuite (cf Figure 67).

Ce comportement n'est pas illogique en soi, au contraire, puisqu'il consiste, dans l'esprit du jeune joueur, à se saisir du ballon dans un rapport à lui qui permet d'entamer aussitôt le mouvement dans sa bonne orientation.

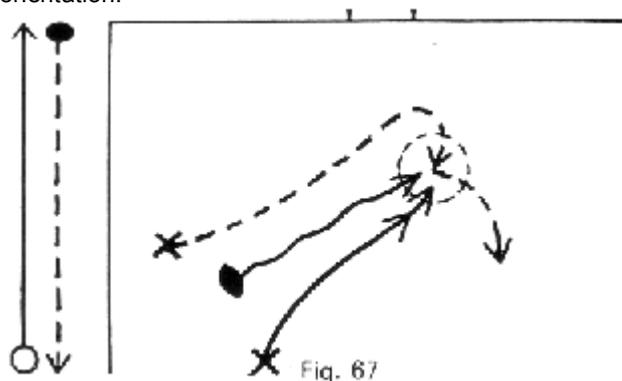


Fig. 67

En faisant constater que cette façon de faire ne tient pas compte de la réalité de l'opposition, qu'elle laisse à égalité de chances (pour le moins) le ballon à l'adversaire qui va chercher, lui, à dribbler ou botter le ballon au sol, on fait évoluer le comportement logiquement vers l'application du principe du « corps-obstacle », comme schématisé ici (Figure 68) :

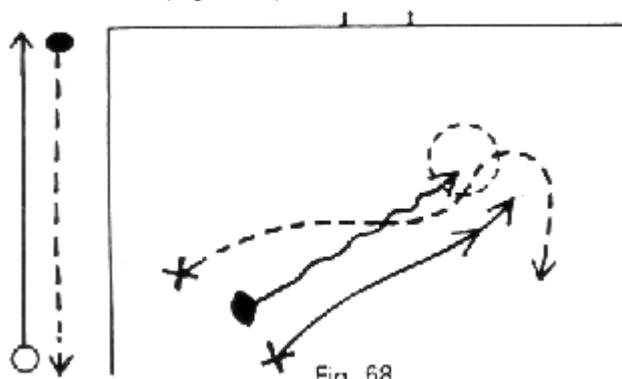


Fig. 68

A noter que, en règle générale, avant d'être conduit à aborder ce problème de placement relatif, et pendant un certain temps de travail nécessaire, ce qui sera vu, à propos de la balle à terre avec faible densité de présences à proximité du ballon, c'est la logique :

- si je dois ramasser à la main, c'est que le jeu au pied est défavorable,
- si je dois jouer au pied, c'est que le ramassage est défavorable,

car bien souvent, on voit les joueurs débutants, sur balle à terre, dans l'opposition 1 contre 1, tenter tous les deux de ramasser ou tenter tous les deux de jouer au pied, alors que la vérité de la situation rugbyistique est telle que des deux, il y en a toujours un qui a intérêt à jouer au pied parce que l'autre a intérêt à jouer à la main, et vice versa.

Ce que ces débutants ne voient pas du tout d'eux-mêmes généralement.

Exercice (2) - On utilise l'exercice 1 contre 1 balle en main, fournie par une passe de l'éducateur, tel qu'il est donné dans la nomenclature.

Avec des débutants, pendant la période de jeu amorphe, il est essentiellement utilisé pour faire vivre la situation de cadrage défensif dans son enchaînement avec l'acte même d'appréhension à hauteur de ceinture (on se rappelle de l'utilisation qui est faite de la règle interdisant le placage brutal au cou). C'est-à-dire que l'éducateur, tenant compte des deux courses « à la rencontre » des deux antagonistes, telles qu'elles se trouvent être en train de se réaliser, fera une passe juste comme elle doit être faite (moment, orientation, portée) pour créer le rapport de placement dans le mouvement adéquat (on a là une façon de « faire sentir » une situation évolutive, très comparable à ce que fait l'éducateur dans une « parade » pour un mouvement aux agrès).

En dehors de ces exercices avec opposition et qui concernent l'assimilation des effets d'opposition au niveau des prises de décision (forme et orientation des « réponses »), on est amené à aborder certains aspects « d'organisation corporelle » pour l'exécution. Ceux-ci peuvent éventuellement déjà donner lieu, en plus des explications, à travail par exercice dans la période même du jeu amorphe, cependant, la plupart du temps, il suffit, dans cette période de démarrage des apprentissages, de donner certaines explications et de les rappeler adéquatement en plein jeu, sans faire d'exercice spécial.

Ces aspects sont en règle générale au nombre de trois :

— Pour capter le ballon, compte tenu de sa forme, il faut attraper le ballon « mains à plat », c'est-à-dire faire comprendre que l'on s'arrange toujours pour que le rapport de placement soit poitrine, ballon, mains orientées paumes vers la poitrine.

Ceci, que le ballon vous parvienne par passe ou par coup de pied, même si celui-ci lobe le réceptionnaire (en pivotant sous le ballon, on retrouve le placement qu'il faut pour pouvoir observer le principe d'exécution).

— Pour faire une passe, il faut être équilibré, malgré l'élan de course, qui est « à la perpendiculaire » de l'élan de bras pour lancer le ballon, et malgré l'éventuelle percussion du placage. Donc, « on se ramasse » au sol au moment de passer.

— La poussée en mêlée : on doit affronter l'adversaire pour le faire reculer directement vers son propre but. Or, souvent les jeunes débutants se forment **en rond** pour la mêlée, et sont attentifs à capter le ballon par le pied, se redressant pour le faire et cessant, de ce fait, tout effort de poussée.

Cette orientation d'effort, avec sa définition de **nature** (« pousser », « pousser très fort ») est le point sur lequel il faut tout de suite concentrer l'attention de l'enfant. Et cela suffit, avec seulement en plus le **serrage** des bras.

On relie — relativement à l'assimilation d'ensemble du règlement — cet aspect des choses à la toute première définition des gains de balle, toute première définition que l'on rappelle constamment dans le jeu à chaque nouvelle remise en jeu du ballon.

Pour lancer le jeu :

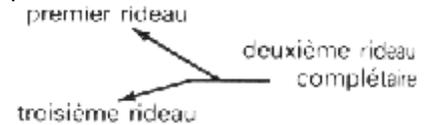
- Sur mêlée on gagne le ballon **en poussant**
- Sur touche on gagne le ballon **en sautant**
- Sur coup de pied on gagne le ballon **en courant**.

Enfin, redisons ici une chose similaire à ce que nous avons dit pour les étapes d'assimilation du règlement : certains exercices de la période du jeu amorphe continueront à être utilisés au-delà, dans les autres ou dans

certaines des autres périodes avec l'accent sur le même aspect ou sur d'autres aspects.

En particulier, l'exercice N° (1) du plan collectif total donné ci-dessus, avec l'attention portée sur la juste proportion entre joueurs s'engageant dans la mêlée ouverte, et joueurs se répartissant sur le terrain au niveau, et de part et d'autre, de cette mêlée, sera développé avec

- en seconde étape, le seul premier rideau comme objectif explicite pour la juste proportion et la répartition équilibrée de part et d'autre de La mêlée ouverte (ou fermée)
- en troisième étape, l'ensemble articulé premier + deuxième rideaux
- en quatrième étape, l'ensemble articulé



Au plan pédagogique, on veillera encore à faire tourner systématiquement les éléments des deux équipes à la tête de mêlée, à l'alignement de touche, d'une part, aux remises en jeu du ballon dans la mêlée (rôle de 1/2 mêlée), à la touche (rôle de lanceur), sur coup de pied (rôle de botteur), d'autre part. Et on utilisera quel que soit l'âge des débutants un jeu à effectif réduit pour toute la période de jeu amorphe, parce qu'il est tout particulièrement favorable à la toute première initiation du fait qu'il multiplie pour tous les acteurs sans exception la venue en situation d'intervention immédiate obligée, et en défense et en attaque, et aussi du fait qu'il facilite au maximum le jeu par rôle qui doit précéder le jeu par rôles et postes conjugués.

Nous verrons spécialement le problème de la réduction de l'effectif de joueurs un peu plus loin.

2^e étape (découverte du jeu **déployé**)

Comme on le constate, dans la ligne méthodologique décrite ne sont élucidés, autour de cette situation de jeu balle à terre, considérée comme la « situation clé » de départ pour toute la mise à jour de l'intelligence des comportements, que des interventions défensives sur la balle et l'intervention, dans ce qu'elle a de purement individuelle, du placage. Aucune organisation défensive collective en lignes n'est explicitée par l'éducateur, aucune logique de distribution sur l'espace à défendre n'est clarifiée dans la première étape.

Ce point est très important : l'expérience montre qu'effectivement il faut simultanément

- Faire exister tout de suite, de façon intense et continue, la réalité de la **pression physique**.

Si on joue le ballon, que ce soit en étant porteur de ce ballon ou en le dribblant, pénétrer délibérément et à toute vitesse vers le but adverse.

Si on ne joue pas la balle, mais que l'on est individuellement en intervention défensive par rapport à un joueur précis, celui-ci balle en main ou courant vers le ballon libre, soumettre cet adversaire, à la pression maximum, c'est-à-dire aller le chercher le plus loin possible « chez lui » pour le plaquer, ou charger énergiquement épaule contre épaule en courant vers le ballon contre lui.

— Ne pas donner cependant le pas à la défense sur l'attaque en provoquant la venue en place d'un élément de dispositif défensif collectif, efficace par une organisation articulée, avant que le moyen collectif d'attaque particulier que ce moyen de défense collective vise à contrer n'ait été d'abord découvert et maîtrisé jusqu'à un degré suffisant.



Ainsi l'on parvient à ménager le chemin de découverte de la logique du jeu déployé (germant sur le jeu en agglutinement continu primitif) avant celui du premier courant défensif, chose à nos yeux déterminante pour l'avenir, car permettant réellement d'assimiler la place et le rôle du jeu déployé dans le mouvement général, en même temps que l'intelligence — en conséquence — de son mécanisme propre.

Sur les situations qui provoquent, dans le jeu amorphe, tantôt jeu groupé très primitif* (chaque joueur arrachant lui-même la balle à son partenaire), tantôt libération du ballon au sol, les transformations des comportements de tous les joueurs en viennent à multiplier des situations de 2 contre 1 balle en main. Ceci du fait même que l'action défensive, en un certain sens « collective » dès le tout début — les joueurs s'efforçant tous de « coller au ballon » et de défendre énergiquement chacun en ce qui le concerne — reste « anarchique » parce que les joueurs n'articulent pas sciemment leurs placements respectifs.

Il faut alors faire « voir », c'est-à-dire faire littéralement percevoir ces 2 contre 1 : les discerner et les identifier tout à la fois **dans le contexte du jeu.****

D'une part la tentative de contournement de « l'agglutinement » en gardant pour soi la balle, dans la mesure même où les interventions défensives individuelles continuées comme expliqué ci-dessus, mais avec une énergie, une promptitude d'intervention et une efficacité d'appréhension croissantes, cette tentative devient de moins en moins souvent payante, soit que le sujet soit « planté » rapidement, soit qu'il n'arrive plus qu'à continuer à glisser en travers, voire à reculer, sans parvenir maintenant à reprendre tôt ou tard, comme auparavant, un chemin direct au but adverse.

D'autre part, sur les percussions successives d'attaquants s'arrachant mutuellement le ballon, l'arrêt sur l'homme devient aussi de plus en plus prompt et de plus en plus efficace, ce mouvement progressant donc de moins en moins souvent, lui aussi.

D'autre part encore, sur les balles au sol la situation évolue de plus en plus fréquemment et rapidement vers le cas de forte densité de joueurs à proximité du ballon.

L'évolution d'ensemble du jeu est mûre pour faire apparaître, relativement à ces fréquents 2 contre 1 balle en main qui se présentent dans le mouvement, la supériorité de leur exploitation par passe à l'homme démarqué, cette passe redonnant, mais par l'intermédiaire du partenaire qui peut sans perdre de temps courir droit au but adverse dans un espace libre, l'efficacité perdue de l'ancien contournement ou de la percusion-surprise sur le flanc de l'agglutinement de joueurs en arrachant tout à coup la balle au partenaire bloqué.

Dans le contexte de défense collective anarchique en placement, la première réaction défensive naturelle est la précipitation des défenseurs, plus ou moins dispersés dans la profondeur, en bloc vers l'extérieur du mouvement dès qu'ils aperçoivent un attaquant démarqué à côté de l'adversaire porteur de la balle.

Cette précipitation va créer deux éléments de découverte :

— La précipitation éventuelle du défenseur direct lui-même qui permet d'entamer la prise de connaissance (et le travail d'assimilation pratique concomitant) de l'unité tactique isolable 2 contre 1 avec l'alternative : donner à l'homme démarqué quand le défenseur est fixé par le premier attaquant, garder et percer dans le trou laissé par le défenseur, quand le défenseur anticipe (encouragé ou non par une feinte de passe) vers le second attaquant. — La précipitation du défenseur qui vient dans la profondeur du défenseur direct, et qui s'élance vers

l'homme démarqué, son action spontanée tendant à détériorer le 2 contre 1 existant en établissant la situation 2 contre 2, véritable embryon de premier courant défensif tentant de couvrir la largeur du terrain sur le front de jeu.

Et effectivement la tendance d'évolution qui se dessine alors rapidement est l'apparition, au-delà du 2 contre 1 détruit par rééquilibrage défensif à 2 contre 2, d'un autre 2 contre 1 par venue d'un autre attaquant sur l'extérieur, déplacement qui n'est qu'une reprise évoluée de l'ancien contournement purement individuel. Cette articulation d'un second 2 contre 1 sur le premier, rééquilibré avant d'avoir pu être exploité, donne un 3 contre 2.

Les conditions existent pour entamer la prise de connaissance (et le travail concomitant d'assimilation pratique) à la fois du jeu déployé — d'abord — et du premier courant défensif — ensuite.

Aux exercices utilisés dans la période antérieure, réutilisés dans la juste mesure et avec les évolutions éventuellement utiles de leur contenu, vont s'ajouter progressivement d'autres exercices dont nous donnons la liste, laquelle n'a rien d'obligatoirement exhaustive pour la seconde étape, mais constitue toutefois l'apport essentiel tel qu'il nous apparaît.

Plan collectif de ligne

Exercice du jeu déployé en attaque, opposé à la défense d'un premier rideau c'est-à-dire l'exercice même de la nomenclature.

Bien évidemment ici encore on fera progresser les choses adéquatement à l'âge des exécutants.

En ce qui concerne l'effort de rééquilibrage défensif continue, chaque fois que le groupe d'exécutants considéré est privé du ballon, il est d'abord basé sur son seul aspect numérique : toujours parvenir à se remettre, sur la largeur, en fonçant sur le nouveau mouvement déployé que l'adversaire lance, en nombre égal à celui que l'attaquant parvient à engager.

Ce n'est que plus tard qu'on ajoutera l'autre aspect : la rééquilibrage des placements dans la rééquilibrage numérique. Placements individuels (cadrage défensif) et placement collectif (l'alignement), ce dernier effet recherché demandant, au bout d'un certain temps, de mettre à jour le principe qu'il entraîne, que nous avons appelé l'articulation en rythme, du fait que les changements de rythme de course des défenseurs successifs le long de la ligne sont décalés dans le temps.

Avec les jeunes débutants,*** dans la première initiation (« période génétique ») on n'ira guère au-delà de la rééquilibrage en nombre durant cette deuxième étape du processus, et alors que pourtant on commencera à préciser, au plan homme pour homme, les notions de cadrage (défensif et offensif).

Plan homme pour homme

Exercice (1)- Le 2 contre 1 ballon en main, exactement

* Très primitif mais décisif pour l'avenir.

** On a là effectivement le grand problème des sports collectifs — type rugby tout particulièrement — qu'est l'acquisition de cette capacité à voir, dans un groupe plus vaste de joueurs, avec lequel on se trouve être soi-même de plain-pied et non pas perché dans une tribune permettant « une vue d'avion », la « constellation » intéressante dans laquelle on se trouve engagé personnellement.

Ce travail d'affinement des « conduites exploratoires » dans le jeu, conduisant le sujet à pouvoir détecter, identifier, exploiter un nombre croissant de constellations significatives, doit être et peut être effectivement entrepris dès le tout premier instant de l'initiation.

***A partir de l'étape de découverte du jeu déployé, il n'est plus question ici que de ces débutants-là, puisque — rappelons-le — les débutants plus âgés, aussitôt achevée la période de « jeu amorphe » utilisent tout de suite les matrices.



comme il est donné dans la nomenclature, bien entendu en éclairant la compréhension et en approfondissant les réalisations pratiques progressivement, mais avec le « cœur » même de cette unité tactique donné d'emblée.

Exercice (2) — Le 1 contre 1 balle en main de la nomenclature, déjà utilisé en étape du jeu amorphe, continué ici en approfondissement progressif ; cadrage défensif, puis, en réaction côté attaque, la cascade décrite en A - Chapitre I.

— Détecter si le défenseur cadre ou pas s'il n'a pas réussi à cadrer, exploiter la faute (donc ne pas se tromper sur ce qu'elle est).

s'il a réussi, tenter de détruire le cadrage défensif par un cadrage offensif, etc...

D'une façon générale, en outre, on est amené dans cette deuxième étape à commencer à faire comprendre la conduite logique — qu'il faut obliger à acquérir — du balayage visuel du champ de jeu.

Exploration sur « mon intérieur » pendant que le jeu s'y déroule alors que je suis entraîné dans le mouvement général.

- La balle vient vers moi, je vais pouvoir intervenir sur elle
- en même temps que je suis sa trajectoire des yeux, je « prends la mesure » du déplacement du joueur d'en face qui est en train de devenir défenseur direct sur moi, cela me permet, au moment où la balle m'échoit, **de détacher mon regard de lui**, car je sais où il va pouvoir m'atteindre ou s'il ne peut pas m'atteindre efficacement, pour explorer « mon extérieur », et ceci que je sois amené à servir un partenaire (que j'aurai choisi par rapport à l'ensemble, intérieur et extérieur du « contexte » ainsi complètement exploré) ou à « prendre le trou ».

N.B.: Il sera bon aussi d'explicitier, au fil des situations concrètes se présentant et en jeu et en exercice, les « réinformatons » éventuellement utiles tant sur l'intérieur que sur l'extérieur.

Ainsi donc, pour résumer, la seconde étape débute pour l'essentiel avec la mise en chantier du 2 contre 1, se poursuit avec celle de l'attaque collective en jeu déployé et s'achève avec l'assimilation suffisante de la défense collective de premier courant, première pierre de l'organisation collective défensive consciente.

On notera à quel point il nous apparaît nécessaire de parvenir à décaler dans le temps les progrès (par découverte et enseignement systématiquement combinés) vers le collectif rationnellement articulé dans l'attaque et les progrès vers le collectif rationnellement articulé dans la défense.

3^e étape (retour sur le jeu groupé, affinement, et découverte du 2^e rideau)

Dans la mesure où la dynamisation première (jouer tous au niveau du ballon tout le temps, en faisant tout pour faire toujours avancer le ballon et avancer toujours avec lui) est poursuivie avec insistance, tandis que, sur la base d'une volonté de présence personnelle active continue tant en attaque qu'en défense, il y a de plus en plus mouvement de l'agglutinement vers la tenue en largeur du terrain, et mouvement inverse de la tenue en largeur vers le réagglutinement, les possibilités d'efficacité réapparaissent pour le jeu groupé, trompant l'anticipation défensive vers la tenue en largeur du terrain ; mais à condition que ce jeu groupé évolue dans son mécanisme, d'un simple arrachement de la balle vers le service, voulu par le porteur de la balle, au partenaire bien situé dans le mouvement pour poursuivre la pénétration directe.

Cette efficacité retrouvée et développée sur la base d'une transmission effective oblige à un nouveau progrès dans l'articulation rationnelle des déplacements défensifs relatifs. C'est la découverte de l'oscillation compensatoire possible à tout instant entre occupation de la largeur et occupation de la profondeur sur le front de jeu même, à partir de deux éléments d'action conjugués :

— Le rattachement d'un second courant défensif sur le premier.

— L'orientation combinée des deux courants assurant un effet de « quadrillage » (premier courant « direct », second courant « en travers »)

Au niveau des exercices on ajoute, pour entrer dans la constitution de nouvelles grappes d'exercices qui permettent de répondre à ce nouveau palier de progrès, les structures d'exercice suivantes:

Plan collectif total

Exercice (1)— Exercice matrice « jeu à la main » (le volet a)) évidemment adapté au niveau des joueurs

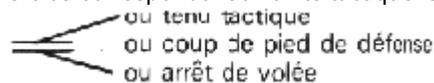
Exercice (2)— Exercice matrice de la défense mais portant sur les deux premiers rideaux

Plan collectif de ligne

Exercice (1)— Exercice sur le jeu groupé de la nomenclature évidemment adapté au niveau des exécutants

Exercice (2)—(qui peut ne pas s'imposer déjà en 3^e étape)

Exercice correspondant à l'unité tactique isolable

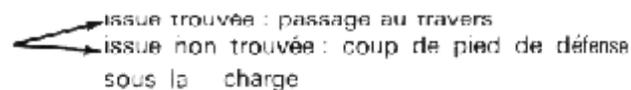


exercice à 3 contre 3 de la nomenclature réalisé sur la structure abstraite

réception d'un coup de pied]

course vers une issue

ayant pour alternative



Et ainsi la troisième étape du processus commence avec la mise en chantier du mécanisme de réalisation améliorée (c'est-à-dire rendant le mouvement plus rapide et plus difficile à enrayer) du jeu groupé, se poursuit par la mise en chantier du second rideau défensif et de la réponse dans l'alternative « ou grouper ou déployer », s'achève par la conquête d'une efficacité suffisante dans la constitution d'un second rideau et sa bonne articulation au premier.

Cette efficacité suffisante crée la « situation mûre » (en intelligence et efficacité d'action défensive collective contre le jeu à la main actuel) pour la redécouverte du coup de pied d'attaque.

4^e Étape (redécouverte du coup de pied d'attaque et découverte du 3^e rideau)

Le coup de pied d'attaque donné au tout début de l'apprentissage, soit « au petit bonheur la chance », soit par affolement sous la charge, est pratiquement abandonné complètement, les joueurs le délaissant d'eux-mêmes devant la logique de leur jeu de ce moment-là, logique qu'on leur fait apparaître. Face à la défense purement anarchique à laquelle ils ont affaire ; tant en première étape qu'en début de seconde étape, le coup de pied qu'ils donnent est toujours en fait un cadeau à l'adversaire, ce que les rebondissements du jeu leur montrent effectivement.

Cette redécouverte, comme celle du jeu groupé, est amenée par le fait que l'engagement important pour



défendre dans le front de jeu, obligé par l'existence, maintenant, d'une arme offensive **collective** de jeu à la main et à double forme en réciprocité, crée les situations dans lesquelles ce coup de pied apparaît cette fois fortement logique.

— Ne pas faire enrayer le mouvement en envoyant un partenaire au placage, sans aucun gain appréciable en profondeur pour le ballon.

— Placer le ballon derrière le barrage du front de jeu (quand celui-ci parvient à se faire infranchissable ballon en main), ballon botté que l'on poursuit tous, libérés du risque de placage dans ce mouvement, lequel prend à rebours la pression physique de l'adversaire.

Au lieu de fournir — comme c'était le cas en début d'apprentissage de par la façon de jouer existante — un ballon de contre-attaque à l'adversaire, cette fois on le prend au piège. Mais il ne s'agira pas de se mettre à donner mécaniquement des coups de pied, puisque la logique profonde des choses aura été mise à nue pas à pas.

Il sera possible aisément, et donc on y travaillera adéquatement, de faire discerner les cas où le front de jeu permet le développement à la main, et donc où l'arrière du jeu, chez l'adversaire, ne permet pas encore le coup de pied, et les cas inverses, où le front de jeu ne permettra plus le développement à la main, mais au détriment de l'arrière du jeu adverse qui alors en sera à permettre l'exploitation du coup de pied.

Autrement dit on aura poursuivi jusqu'au bout la mise à jour du rapport de jeu fondamental : celui à l'adversaire, la perception de la façon dont les issues, que laisse son barrage sur le chemin vers son but, peuvent se fermer ou s'ouvrir au fil du mouvement général de jeu.

L'apparition de cette troisième et dernière arme d'attaque collective, la poursuite collective d'un coup de pied, puis la réalisation de sa maîtrise suffisante, oblige à nouveau un ultime progrès dans l'articulation rationnelle des déplacements défensifs relatifs. Et c'est la découverte, dans l'oscillation compensatoire possible à tout instant entre occupation quadrillée renforcée du front de jeu et couverture profonde du front de jeu, de la double nécessité.

— D'un retranchement profond, un troisième courant, en plus des deux autres déjà mis à jour.

— Celui-ci, par course en travers, faisant quadrillage avec le premier, dont il constitue maintenant la véritable compensation, tandis que le second courant, en se conservant comme rouage effectif, devient, de par sa situation dans l'ensemble, complémentaire du premier et du troisième courants tout à la fois.

Au niveau des exercices, on répondra à ce dernier palier de progrès en ajoutant, pour l'utilisation dans des « grappes » adaptées, les structures suivantes : **Plan collectif total exercice** de la matrice défensive avec dispositif complet à 3 courants, avec mouvement offensif alliant jeu à la main et au pied.

Plan collectif de ligne exercice de la matrice offensive, volet (b) (perception du moment où le jeu « bascule » de la main au pied)

Plan homme pour homme exercice du 1 contre 1, balle en l'air, de la nomenclature.

En outre, parmi les mises à jour éventuellement nécessaires au plan de la rationalité de l'organisation gestuelle prise en elle-même, il se présentera souvent les explications portant sur l'exécution d'un coup de pied.

— La mise du ballon vers le côté du corps correspondant à la jambe de frappe, sur le chemin d'oscillation de cette jambe.

— Le lâchage et non le lancer en l'air du ballon par les mains.

L'allongement de la foulée de frappe.

V — JEU A EFFECTIF RÉDUIT

Nous avons procédé, au chapitre I de l'ouvrage LE RUGBY, à une étude complète du jeu à 7 et du jeu à 8 joueurs, visant essentiellement à montrer que dimensions du terrain et effectif des joueurs sont deux facteurs qui doivent permettre un équilibre du jeu, c'est-à-dire créer des rapports d'espace et de temps qui soient, dans l'opposition changeante au fil du mouvement général, à la mesure des moyens d'action des joueurs.

Plus particulièrement nous notions — et ceci demeure entièrement — que pour des joueurs d'un niveau donné, la réduction d'effectif ne change rien

— Quant à l'effet des coups de pied selon la profondeur.

— Quant à la vitesse de course, donc quant à la récupération possible ou non, sur la profondeur, et des ballons bottés et des fautes de défense sur l'homme commises dans le rideau de défense que couvre un joueur donné.

Si bien que, avec le jeu à effectif réduit, c'est surtout la dimension de la largeur qu'il faut rééquilibrer, la profondeur devant rester à la mesure conjuguée de la portée des coups de pied et de la vitesse de course moyenne dont sont capables les exécutants concernés.

Il faut ajouter une remarque complémentaire, qui précise ce que nous disions aussi dans LE RUGBY : il n'est possible de garder réellement au jeu une physionomie proprement rubystique que dans la mesure où il peut encore exister, à tout moment du jeu, malgré la réduction d'effectif, la double possibilité pour les joueurs d'une même équipe de se distribuer entre un « paquet » et une « ligne » simultanés, avec quelques éléments pouvant aisément se reporter de l'un sur l'autre dans les deux sens.

Or, c'est l'inconvénient majeur du jeu à 7 ou à 8 — nous l'avions fait remarquer — que de ne pas permettre cela.

Nous devons préciser ici que l'expérience semble bien indiquer que c'est l'effectif de 10 ou de 11 qui permet, en particulier avec des débutants jeunes, de répondre vraiment à cette dernière exigence, tout en sauvegardant la multiplication suffisante, pour tous les acteurs de l'un et l'autre camp, de leur mise en situation d'intervention directe.

Nous noterons encore trois choses

1) L'effectif de 10 (ou proche de 10, mais **en plus** : 11 ou 12, **jamais en moins** : 9) permet encore pour la mêlée d'arbitre, de faire jouer

3 — 2

et aussi

2 — 3

pour la touche, quand on la réduit à 2 joueurs sur l'alignement, d'avoir 3 avants disponibles aux 10 mètres, c'est-à-dire un nombre suffisant pour une exploitation, en groupé, du départ en fond de touche, sans supprimer l'alternative sur la ligne déployée en place,

2) L'effectif de 10 permet facilement de faire jouer, à un moment donné (par exemple durant une des deux mi-temps d'un match), 5 joueurs « devant », 5 « derrière », puis à un autre moment (par exemple durant l'autre des deux mi-temps), les 5 qui ont joué devant passent derrière et vice-versa.

Les néophytes peuvent ainsi passer tous facilement d'une expérience de jeu avec position de poste « devant » pour partir dans le mouvement général, à l'expérience inverse. Et si l'on groupe, pour chacune des deux



équipes, les 5 plus lourds ou plus costauds ensemble et les 5 plus légers ou plus faibles ensemble, on a une opposition qui, en gabarit et en poids, reste équilibrée devant comme derrière malgré la permutation.

Avec toutes les variantes possibles en fonction des objectifs visés par l'éducateur.

3) L'effectif de 10 s'avère enfin, et c'est le point essentiel, particulièrement aisé pour ne faire jouer que par rôles, comme cela est à recommander dans la première initiation, surtout avec des jeunes.

Car rôles veut dire par prise momentanée, dans le mouvement général, d'une place particulière, avec les actions correspondantes, sans spécialisation compartimentée entre actions de jeu d'avant et actions de jeu d'arrière, le rôle pouvant d'un moment à l'autre, à n'importe quel instant, pour un même joueur, changer de forme, dès l'instant où la chose vient naturellement dans le mouvement de jeu, et ce autant de fois que le jeu le justifie.

S'ajoute à ce premier vécu de la « suppléance absolue », si déterminant pour la formation du joueur — quel que puisse être plus tard pour lui le meilleur poste — le fait de procéder comme nous l'avons dit plus haut : faire tourner les joueurs en tête de mêlée, à l'alignement de touche, dans les réintroductions du ballon en jeu (mêlée, touche, remise en jeu par coup de pied)* cette dernière série de rotation concernant les phases statiques est facile à contrôler en donnant à chaque joueur un numéro (de 1 à 10 noirs et de 1 à 10 blancs par exemple)

Le jeu à 15 est beaucoup moins commode pour effectuer ce genre de rotations.

Toutefois nous avons pu expérimenter avec quelque réussite la formule : à tour de rôle

5 joueurs constituant le 5 de devant

5 joueurs constituant « l'axe vertébral » de l'équipe

le demi de mêlée
le demi d'ouverture
l'arrière
les deux ailiers

5 joueurs constituant « le groupe de première mobilité de l'effectif »

la troisième ligne
les centres

mais avec des joueurs d'un certain niveau, en perfectionnement **

VI - CONDUITE DE LA PROGRESSION

Nous ferons d'abord ici une dernière remarque, qui apporte un complément d'éclairage sur les idées qui guident notre façon de travailler sur le terrain : la présentation et l'utilisation du règlement, la forme même des explications concernant la découverte des choix tactiques, l'ordre que l'on s'efforce de ménager pour les découvertes successives, la forme des explications concernant les prises de postures passagères et les gestes par lesquels sont exécutées les décisions, comme les courses avec ou sans ballon, etc., tout doit viser, à tout instant, à permettre que l'exécutant réutilise pleinement, au service de ce jeu, nouveau pour lui, tout « l'équipement » perceptivo-moteur complexe allié à des conduite-types (de feinte, de changement de rythme, etc.) dont il est déjà nanti, au lieu de lui fournir des représentations et de lui imposer des exigences qui inhibent tout cet équipement, le laissant désarmé et en apparence maladroit et inadapté.

C'est ainsi en particulier que dans le jeu amorphe on s'efforce de faire en sorte que toutes les capacités acquises dans les jeux de course de la cour d'école (chat

courant, chat perché, gendarmes et voleurs etc...) soient puissamment sollicitées par les explications mêmes sur le rugby.

D'autre part, nous avons, en première partie, noté le principe de la rotation de la dominante du travail entre aspect «tactique», aspect «technique», aspect « moyens physiques ».

Avec des jeunes, s'il n'y a pas lieu de retenir le dernier de ces trois aspects pour le travail à proprement parler consacré au rugby, on retrouve le même principe de rotation de la dominante entre les deux premiers aspects mentionnés.

Par ailleurs encore, il importe de remarquer qu'il y a lieu d'utiliser une autre rotation de dominante, toujours « à la demande » de cette réalité vivante qu'est le progrès effectif d'un groupe donné d'exécutants : celle entre plan collectif total de l'action de jeu, plan collectif de ligne, plan homme pour homme.

Enfin de façon nette dans l'initiation avec des jeunes, de façon moins nette mais non moins réelle avec des joueurs en perfectionnement ou avec des néophytes plus âgés (attaquant tout de suite l'apprentissage par les matrices), il y a une troisième rotation de dominante dans le travail : celle que l'on peut faire jouer entre accent mis sur les progrès en attaque et l'accent mis sur les progrès en défense. Car on sait que le progrès sur l'un de ces deux « versants » du jeu se réalise en regard des problèmes posés à partir de l'autre versant.

Ces trois axes de rotation de dominance sont toujours présents tous les trois dans l'organisation et la réalisation sur le terrain de chaque séance du programme.

La détermination de ce qu'il en est exactement sur chaque axe se fait en réponse précise à l'estimation exacte d'un cas concret. Il n'y a pas de canevas fixé d'avance, mais seulement le principe à mettre en oeuvre selon des habiletés de combinaison pour lesquelles le point capital à expliciter est qu'il n'y a jamais, pour les différents aspects de détail du travail, d'avancée exacte-ment « au même niveau ».

Il y a bien au contraire toujours une inégalité d'avancement des progrès, avec une inégalité des vitesses de progrès, qui fait que des blocages et des déblocages divers de ces progrès se produisent au fil du travail, qui rendent possibles, et exigent tout à la fois, des modifications périodiques des dominantes, de façon « clinique ».

Pour ne donner qu'une brève illustration théorique, on pourra se trouver devoir à la fois.

— Pour les situations de fixation, travailler actuellement sur l'assimilation plus approfondie de la prise de position en mêlée ouverte et sa sauvegarde, aspect « technique individuelle » relativement à une question correspondant au plan collectif total

— Pour les situations de jeu déployé, travailler l'intelligence du choix entre relancer un déployé sur un déployé, en débordement ou en contre-pied du second sur le premier, au regard de la réaction défensive adverse en

*Quand, en cours de séance, des jeunes doivent attendre leur tour pour passer en jeu ou en exercice, il est souvent excellent de les placer pendant ce temps devant un but monté à part, avec beaucoup de ballons, chacun le sien si possible à tirer drops et coups de pied placés.

** Les « espoirs » du rugby roumain en stage de perfectionnement, sous notre responsabilité, à GIORAK, en juillet 1959, stage d'où sortirent certains internationaux en particulier le numéro 8 bien connu par la suite, DEMIAN, et qui apporta tant au pack du 15 national roumain avec Viorel MORARU.



premier rideau, aspect « tactique » sur une question relative au plan collectif de ligne

— Sur les situations de balle à terre 1 contre 1, travailler le placement relatif adéquat au ramassage, ceci conjugué avec le travail du geste de la main arrière dans le ramassage sans opposant, c'est-à-dire travail sur une matrice tactique de geste, et travail sur le geste lui-même.

Et donner le plus grand temps de travail à l'exercice concernant le jeu déployé donnant ainsi la dominance au plan collectif de ligne pour l'ensemble de la séance. Etc.

Rappelons pour finir qu'il y a aussi, comme déjà dit également en première partie ci-dessus, à faire jouer encore par ailleurs le plus juste effet possible de réciprocité entre

— Jeu réel, mais pour le seul plaisir immédiat de jouer, sans charge affective particulière quant au résultat.

—Jeu réel « amical » (charge affective moyenne)

—Jeu réel « officiel » (charge affective forte)

Et aussi entre la part qui revient à ces différentes parties de jeu et celle réservée au travail d'apprentissage ou de perfectionnement.

CONCLUSION

Nous noterons simplement une dernière grande idée directrice : on recherche la mise en oeuvre de toutes les sortes de moyens, avec pour chacun la meilleure forme, pour emporter dans le tout début de l'initiation une adhésion première décisive, laquelle va alors faire jouer « l'auto-effort », « l'auto-attention » qui permettront réellement et eux seuls — d'avancer efficacement.

On pourrait formuler en disant : on n'enseigne jamais rien à quelqu'un — même, et surtout, un tout jeune — malgré lui, mais avec lui.



RUGBY DE MOUVEMENT RUGBY TOTAL

PRÉFACE	3
INTRODUCTION Pourquoi une suite à notre ouvrage de 1965 « LE RUGBY »	5

PREMIÈRE PARTIE

MÉTHODOLOGIE	7
I) Préambule Pourquoi « LE RUGBY » et pourquoi une suite	9
II) Le système méthodologique de notre pratique	10
1 — Considérations générales	
2 — Notions centrales	
a — A quoi correspond la distinction entre exercice avec opposant et exercice sans opposant	
b — Comment et pourquoi l'élément « représentation mentale » du « couple-Exercice	
c — Le comment exact de l'élément « exécution » du « couple-Exercice	
d — Comment est conçu, dans cette optique, l'agencement de l'action tactique collective en jeu	
NOTE IMPORTANTE : notion de « constellation de joueurs »	18
Les deux problèmes théoriques soulevés :	18
1 — « Communicabilité » en pleine action entre pensées tactiques individuelles	
2 — Conséquences quant au type de démarche pédagogique	

DEUXIÈME PARTIE

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE	19
— Période « génétique » (découverte progressive des éléments constitutifs des « Matrices » dans le jeu)	
— Ramassement synthétique des éléments découverts : les « Matrices » du jeu	
A — LE SYSTÈME DES « MATRICES » DEFENSIVE ET OFFENSIVE ET LEUR DÉVELOPPEMENT INTERNE (OU COMPLEXIFICATION CROISSANTE)	21
CHAPITRE 1 — LE « RÉFÉRENTIEL COMMUN »	21
SYSTÈME COHÉRENT DE REPRESENTATION MENTALE DE LA TOTALITÉ DE LA LOGIQUE INTERNE DU JEU (la systématique des décisions tactiques en jeu)	
1— Le « Mouvement Général »	21
1 - L'enveloppe générale	
2 — Déduction immédiate : les « Matrices »	
a) Matrice Défensive	22
— Introduction	
— Présentation explicative	
— Forme « sèche » pour l'action	
— Exemple d'un dessin figuratif d'un mouvement complexe	
— Forme très ramassée	
b) Matrice Offensive	25
— Introduction	
— Présentation explicative	
— Forme « sèche » pour l'action	
— Exemple d'un dessin figuratif d'un mouvement complexe	
— Forme très ramassée	
c) Remarques fondamentales sur le principe de « suppléance absolue » sur les appellations « ATTAQUANT », « DÉFENSEUR »	29
3 — Complexification croissante des « Matrices »	30
a) Considérations préliminaires	30
1) Toute organisation (offensive ou défensive) a comme point de départ l'affrontement continu sur la ligne de déplacement du ballon	



2) Notion d'emboîtement de « rouages »

b) Complexification croissante de la matrice défensive

31

1) Couverture axiale

2) Organisation propre de chaque « courant »

• Organisation propre du 1^{er} rideau
l'unité tactique isolable du « 1 contre 1 », versant défenseur

• Organisation propre du 2^e rideau

• Organisation propre du 3^e rideau

Notion de « rouage d'appui » de tout le système

Remarque annonçant l'étude du « jeu en infiltration »

0) Latence du « groupé » dans le « Déployé » et réciproquement du « Déployé » dans le « Groupé »

1) Organisation à double effet

c) Complexification croissante de la matrice offensive

47

1) Couverture axiale

— La notion **elle-même**, dans la situation offensive

— **Considérations complémentaires**

1) concernant le « plan collectif total » de l'action de jeu

2) concernant le « plan homme pour homme » de l'action de jeu

3) concernant un aspect tactique particulier et très général : le jeu « ballon glissant - terrain glissant »

2) Mécanisme propre de chacun des Mouvements Collectifs d'Attaque de

la « **TRIPLE VARIANTE FONDAMENTALE** »

— **Étude préliminaire**

a — Reprise de l'unité tactique isolable « 1 contre 1 », versant attaquant, et complément sur la défense

b — Reprise du schéma du mouvement général

• Mécanisme propre du « Mouvement Déployé »

• Mécanisme propre du « Mouvement Groupé »

1 — Mouvement à la main

2 — Mouvement au pied

• Mécanisme propre du « Mouvement par Coup de Pied »

3) **Latence du « Groupé » dans le « Déployé » et réciproquement**

du « Déployé » dans le « Groupé »

4) Organisation à double effet

d) Le jeu avec « INFILTRATION »

75

II — **Les cas de « FIXATIONS »**

77

1) — Intelligence de la « relance » du mouvement

77

ATTAQUE

a - Vitesse de libération du ballon

b - Choix de la forme du mouvement collectif

c - Choix du côté de relance

DÉFENSE

En conclusion : tableau des caractéristiques fondamentales des situations de « plein mouvement » et des situations de « fixation ».

2—Technique du jeu sur la « Fixation »

81

En conséquence logique des exigences de la relance

a - Enchaînement du second mouvement

b - Technique à la fixation

1 - Mêlée spontanée (ou « ruck »)

2 - Maul

III — **Les cas de « PHASE STATIQUE »**

87

1 — Intelligence du lancement du mouvement

88

ATTAQUE

La raison d'être des « combinaisons » d'attaque

DÉFENSE

La raison d'être du « système défensif »

En conclusion : tableau des caractéristiques fondamentales complétées des situations de « plein mouvement » (constituant la situation-type de référence), des situations de « Fixation » (constituant cas particulier du « plein mouvement »), des situations de Phase Statique (constituant cas particulier de la « Fixation »).



2 — Technique Collective de conquête du ballon en conséquence logique des exigences du lancement	91
IV — Tableau synoptique du « Référentiel Commun »	92-93
CHAPITRE 2 — NOMENCLATURE D'EXERCICES	94
Quelques considérations générales	
1 - Composition de la FICHE D'EXERCICE	94
II — Adéquation des moyens pratiques aux objectifs et à la conception	94
1) — Notion de progression	
2) — Notion de « grappe » d'exercice	
3) — Complémentarité exercice avec opposant, exercice sans opposant	
III — FICHES des différentes structures d'exercice	98
B — La première initiation : c'est-à-dire	
LA DÉCOUVERTE DES «MATRICES» DU JEU, DANS LE JEU, PAR LE JEU, ET EN ASSIMILANT D'ABORD LA DYNAMIQUE QUE MET EN BRANLE LE RÈGLEMENT	98
I) Selon l'âge des sujets le processus mis en jeu est différent	99
II) Idées directrices essentielles de la période de jeu amorphe	100
III) Principes du processus propre d'assimilation du règlement	102
IV) Les grandes étapes de la découverte des « matrices » du jeu	108
V) Le jeu à effectif réduit	114
VI) Conduite de la progression dans le programme de travail	115
CONCLUSION	116

IMPRIMERIE :
ROTO 21
12, RUE DE ROSIERES
21130 AUXONNE
DÉPÔT LÉÇAL N° 1107

PHOTOS : L'EQUIPE/AGENCE PRESSE-SPORTS

EDITEUR :
S.A.R.L. VOUDIEZ
52, AVENUE DAUMESNIL
75012 PARIS

