

Approche systémique de la démarche RD

Les constats de départ :
Issus de l'expérience

- Rien ne peut être expliqué hors du contexte d'opposition et des rapports directs qui lient l'acte défensif et l'acte offensif .
- Le sens du jeu chez le joueur n'est pas inné (french flair!!) mais peut s'apprendre.
- Cet apprentissage demande une méthodologie.

René Deleplace est donc parti de l'hypothèse suivante:

C'est à partir de la compréhension des rapports d'opposition (en les expliquant, les formulant et les systématisant) que le joueur dans le jeu et par le jeu , va développer son sens tactique (décisions tactiques).

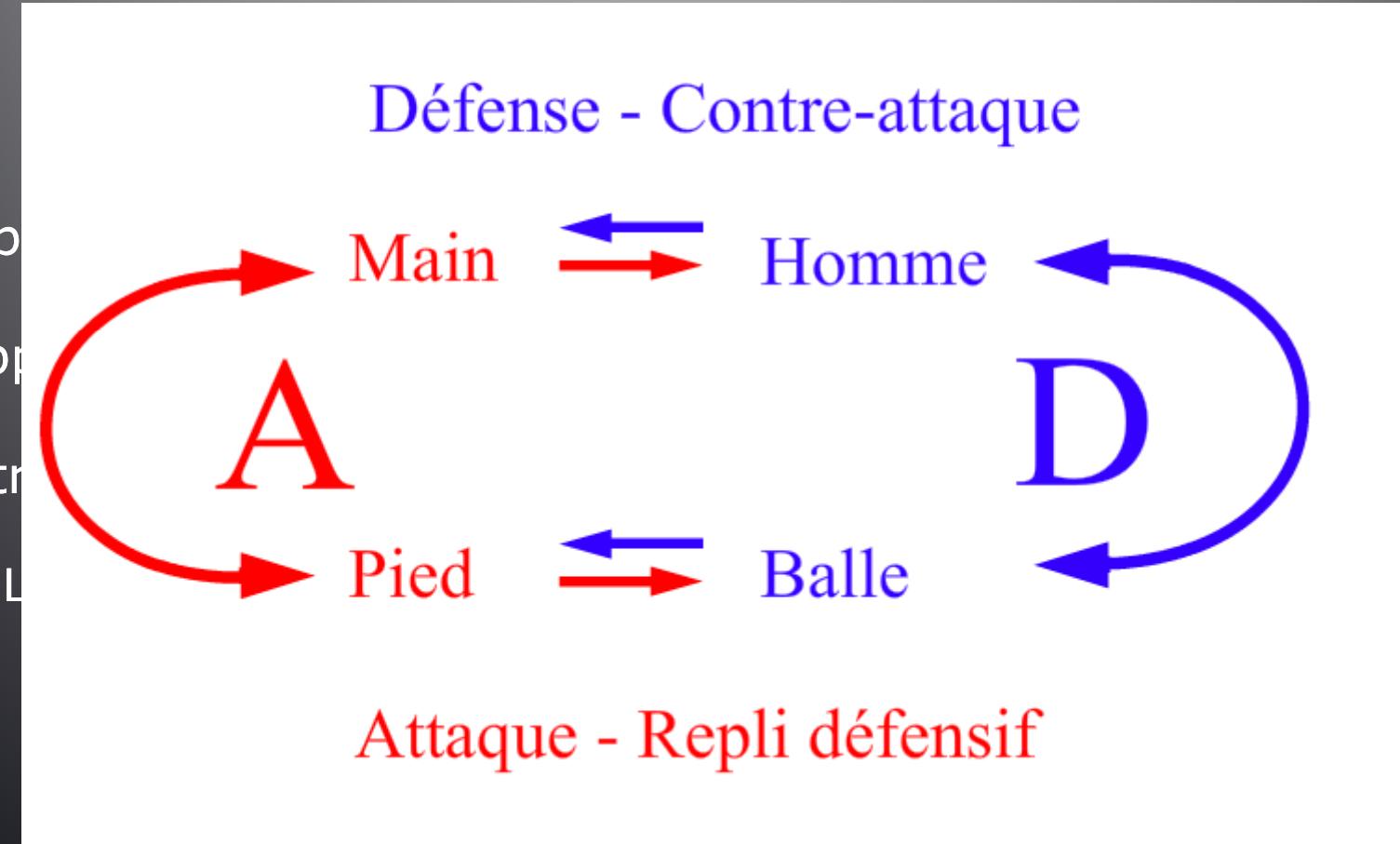
Evolutions fédérales et héritage

VILLEPREUX, GODEMET, JEANDROZ, BROCHARD, DJAIT, GALONNIER
Elaboration d'un plan fédéral de formation reposant sur :

- Place centrale de la compréhension du rapport d'opposition dans le mouvement général d'abord, des fixations ensuite, et des phases statiques enfin.
- Rôle fondamental du travail en opposition (réelle ou raisonnée)
- 9 à 13 ans : jeu, opposition et logique règlementaire
13 à 17 ans : rôle fondamental du travail en opposition en liaison avec les valeurs de sécurité
- Assurer la continuité du mouvement qui avance .

L'opposition construit le joueur

- Le p
- Rapp
- Matr



L'opposition construit le joueur

Analyse du jeu dans le rapport d'opposition

- Le pourquoi précède le comment dans le mode d'emploi du jeu
- Rapport A D
- Matrice tactique de la technique :

Les rapports d'opposition construisent les techniques gestuelles .

Le règlement structure le jeu

- Règlement (noyau central)
- Passage des interdits (technicisme) aux droits des joueurs (vie du jeu, égalité des chances)
- La logique du jeu construit les techniques gestuelles .

Concepts clés pour la pratique !

Mouvement général
Référentiel commun (tactique puis technique)

- Analyse du déplacement de la balle et des joueurs, dans le rapport d'opposition,
- Initiative individuelle référencée
 - . Intelligence du choix en attaque
 - . Intelligence dans la circulation en défense (dispositif)
- Libérer l'initiative individuelle et la réponse collective (vitesse et cohérence) .

Concepts clés pour la pratique !

Fixations

Référentiel commun (tactique puis technique)

- Analyse des déplacements antérieurs et actuels à cet arrêt de la balle, dans le rapport d'opposition,
- Initiative individuelle référencée
 - Intelligence du choix de la relance
 - Intelligence dans la circulation en défense (dispositif)
- Libérer l'initiative individuelle et la réponse collective (vitesse et cohérence) .

Concepts clés pour la pratique !

Phases statiques

Référentiel commun (tactique puis technique)

- Analyse du rapport de force actuel , dans le rapport d'opposition,
- Initiative individuelle référencée
 - Intelligence du choix du lancement du mouvement
 - Intelligence du placement (attaque et défense)
- Combinaison pour lancer le jeu programmé par le capitaine .

Mais !

À tout moment

FAVORISER

Initiative individuelle en fonction de l'évolution de la situation .

Mode d'emploi pratique du jeu

T V F

- Attaque : les choix G D Cp
Alimentation du mouvement (initiative individuelle référencée)
- Défense : R1 R2 R3 RA
Reconstitution du dispositif (initiative individuelle référencée)

Point crucial – placement à double effet

- Attaque – Repli défensif
- Défense – CA .

Méthode d'apprentissage de la pratique du jeu

U T I

- PCT PCL PHH (11 exercices dans le mvt Gal)
- Ph st, Fix, Mvt Gal
- Couple exercice (Structure concrète, abstraite)
- Grappe d'exercices .

Lois de l'EXERCICE

Couple dynamique entre la représentation mentale et l'action concrète

Pour qu'un exercice conserve la réalité fondamentale de l'opposition il faut qu'il respecte certaines règles structurantes:

- 1) Cadre défini tenant compte des déplacements nécessaires des joueurs.
- 2) L'alternance Att – Def et la possibilité de Contre attaquer.
- 3) Assurer un lancement pour créer un mouvement relatif réel du ballon et des joueurs.
- 4) Équilibre numérique même dans les cas d'exercices de surnombre momentanés.
- 5) Que les conditions de l'exercice ne conduisent pas à une réduction des possibilités d'actions (situation ouverte).

Méthode d'apprentissage de la pratique du jeu

Cascade de décisions

- Initiative, implication, point crucial
- Choix :
 - Continuer le mouvement
 - Même forme même orientation
 - Transformer le mouvement (forme ou orientation)
 - Arrêt du mouvement (fixation)
 - Conservation
 - Libération
 - Relance du jeu (après lecture) .



CULTURE RUGBY de MOUVEMENT TEMOIGNAGES

ANNEXE 6 : SCENARIO DU MATCH

EQUIPES : France/Nouvelle Zélande

1^{ère} MI-TEMPS

TYPE : 3^{ème}/4^{ème} place CM

ANNEE 6 : SCENARIO DU MATCH		1 ^{ère} MI-TEMPS		TYPE : 3 ^{ème} /4 ^{ème} place CM		
EQUIPES : France/Nouvelle Zélande				12'	17'	21'
TEMPS				0-7	3-7	3-14
PHASE STATIQUE	Cp. d'E, renvoi					
	Pénalités					
	Touches					
	Mêlées					
PHASE DE FIXATION	Longue	Ruck				
		Maul				
	Courte	Maul				
		Ruck				
PHASE DE PLEIN MOUVEMENT	Groupé					
	Déployé					
	Pied					
	C.A.	1				
		2				
CHOIX DES ACTIONS						

Evolution de la pratique française du jeu

- Diminution des phases statiques au profit du mouvement Général et phases de fixation. Ces dernières étant en augmentation dans le cas de libérations lentes ou les adversaires peuvent se replacer.
- Augmentation des phases de conservation au sol % aux libérations rapides et debout qui permettent la continuité.
- Des enchaînements par transformations directes peu nombreux au regard des enchaînements Mains/Pieds.

Conséquences pour la formation

Selon René DELEPLACE

- Place centrale du jeu en opposition
- Construction par l'entraînement de points de repères explicites
 - Notion d'utilité en jeu en fonction de la situation
 - Rôles et postes (suppléances)
- Importance du choix au point crucial
- Les unités tactiques isolables permettent la compréhension plus rapide de la complexité du jeu

Pratiques d'aujourd'hui

Echec de la conception techniciste

- Technique sans opposition – fautes de mains à cause de l'adversaire
- Jeu haché
- Combinaisons à x temps de jeu jamais appliquées ou échecs, choisies au hasard au cours du match
- Répétition des combinaisons à l'entraînement – majeure partie du temps d'entraînement – pbs de motivation des jeunes = absences dès les premiers froids
- Appliquer les combinaisons et les consignes : joueur = robot
- Motivation et agressivité physique, principal argument (éducation ?).