

LE RUGBY

Analyse technique et Pédagogie

par René DELEPLACE
Professeur d'Education physique

**COLLECTION BOURRELIER
LIBRAIRIE ARMAND COLIN
103, bd Saint-Michel - Paris V^e**



SOMMAIRE

Préface	5
Préambule	7
Introduction	8

Chapitre I

LE RUGBY EDUCATIF

A. JEU A 8 ET A 7 JOUEURS

1. Modifications essentielles des règles par rapport au rugby	11
II. Conséquences de ces modifications	13
1. La mêlée fermée	15
2. La touche	39
3. Les contre-attaques	45

B. LE JEU SANS PLACAGE

C. LES GAGNE-TERRAINS	54
------------------------------------	----

Chapitre II

TECHNIQUE INDIVIDUELLE ET TECHNIQUE

COLLECTIVE

A. ETUDE PRÉLIMINAIRE. LE RAPPORT DE JEU HOMME A HOMME

1. Attaquant porteur de la balle	57
II. Attaquant non porteur de la balle	87
III. Les contrôles	97

B. LE JEU SUR MELEE

1. L'attaque en ligne, grande base du jeu	103
---	-----



II. Varier le jeu	123
1. Variantes de la catégorie b	127
2. Variantes de la catégorie c	146
3. Attaques construites sur un développement préalable en attaque classique	159
III. Action de jeu du jeu de ligne	201
1. Considérations d'ensemble	201
2. Études des actions de jeu prises en elles-mêmes	217
C. LES REMISES EN JEU AUTRES QUE LA MÊLÉE FERMÉE : TOUCHE, COUPS DE PIED DE REMISE EN JEU	289
I. Le jeu sur touche	292
II. Les coups de pied de remise en jeu	316
D. « COMBINAISONS »	322
E. LES CONVENTIONS A LA MISE EN JEU DU BALLON	325

Chapitre III

INITIATION ET ENTRAÎNEMENT	329
A. LIAISON REGLEMENT-JEU	336
B. TRAVAIL TECHNIQUE	349
C. ANALYSE DU JEU	381
Appendice	390
Bibliographie	393



PRÉFACE

Lorsque René Deleplace me fit part de son désir de publier un ouvrage exposant ses idées sur notre jeu, je l'ai vivement encouragé, bien qu'un immense travail l'attendît.

Ce livre est prêt, il va être édité et son auteur me demande d'écrire la préface. Je suis un peu confus de l'honneur qu'il me fait en me choisissant parmi tous ses amis, car, « homme de terrain », je n'ai jamais pensé qu'un jour, j'aurais à présenter une telle oeuvre. Mais je le fais avec grande joie, car René Deleplace représente pour moi et mes amis techniciens français, le prototype de l'Éducateur que nous cherchons à façonner par nos stages et nos travaux en commun.

Il est certain que nous sommes en présence d'un sujet de qualité, dût sa modestie en souffrir, car il a de la branche : licencié d'enseignement de Mathématiques, il prépare l'agrégation dès 1943, mais le S.T.O. interrompt ses études. Il devient mineur de fond, jusqu'à la libération. Il décide alors, par conviction, de changer de voie et entre à L'E.N.S.E.P. en 1946, Major de Promotion, pour en sortir en 1948, toujours Major. Homme du Nord, puisqu'il est originaire de la région lilloise, il avait été touché par le « virus » du Rugby vers l'âge de 17 ans en participant aux entraînements et aux matches d'officiers Anglais, stationnés dans sa région durant la « drôle de guerre ». Sa carrière dans l'Éducation physique l'orientait vers des spécialisations et en sport collectif il choisissait le rugby. Ses enseignements au P.U.C., à l'I.N.S. et dans les établissements scolaires où il professe, sont très appréciés, et lors du Stage national en 1957 à l'I.N.S., sa valeur de technicien le classe tout de suite parmi les éducateurs dignes de participer aux travaux de notre Groupe d'études.

Depuis, son influence, ses conceptions personnelles se font sentir et ses écrits dans les revues spécialisées ouvrent de nouveaux horizons. Une forme d'enseignement découlant du jeu lui-même est définie par lui; elle permet surtout de démontrer que le rugby peut s'enseigner, contrairement à ce que trop sou-vent on affirme, et ceci, malgré des moyens limités, dans des délais très courts ; ses diverses expériences dans le Nord et la région parisienne le prouvent.



En 1959, nos amis roumains l'invitent à diriger plusieurs stages d'initiateurs et d'éducateurs. Ses enseignements sont adoptés et nous pouvons dire que leur influence a été grande en ce qui concerne le style d'éducation des jeunes de ce pays.

Ce livre, par son originalité, est très différent de la littérature rugbyistique publiée à ce jour. C'est le premier travail de ce genre, où les qualités de l'auteur: scientifiques, techniques, pédagogiques, éclatent. A ma connaissance, je ne pense pas qu'il ait son équivalent dans notre monde « Rugby », pays Anglo-Saxons et Dominions compris. Il apporte à notre connaissance et à notre étude du jeu, des éléments nouveaux, traités parfois en « matheux » et je suis convaincu que, de l'analyse qui en découlera, des conclusions originales feront surface.

De plus, je pense que son objectivité touchera tous les curieux de technique, car, il le dit lui-même, il ne pense pas avoir révolutionné les travaux de ses prédécesseurs, dont il a tenu compte. Il incitera sûrement nos amis éducateurs, de tous pays, à faire comme lui : publier à leur tour leurs observations, leurs travaux, afin d'enrichir avec des idées nouvelles, les connaissances que la grandeur de notre jeu réclame constamment.

L'ouvrage de René Deleplace est la première pierre de ce bel édifice « Le rugby pensé ». Souhaitons-lui une grande diffusion.

J. SABY
Directeur des Stages de la
Fédération française de Rugby



PRÉAMBULE

Nous étions en possession de notre méthode d'étude et de construction du travail pratique sur le terrain, dont nous rendons compte dans le présent livre, lorsque nous avons commencé à publier, dans la revue « Éducation Physique et Sports », une série d'études sur le rugby.

Notre intention fut dès le début de fournir ainsi un ensemble qui se tienne et non des articles séparés.

A l'usage il nous est apparu que ce que nous avions à dire — et qui nous semblait pouvoir être de quelque utilité pour le dialogue que nous souhaitions pouvoir entamer avec nos amis professeurs ou maîtres d'Éducation physique, ou éducateurs de la F.F.R. — imposait un texte d'une importance trop grande pour que le tout puisse continuer à paraître au fil des numéros de la revue. Simultanément nos amis demandaient que nous fassions paraître l'ensemble d'un seul bloc. D'où notre décision de publier finalement un livre.

Nous avons achevé la rédaction complète en août 1963, c'est-à-dire plus de quatre ans après le début de notre publication dans la revue (n° 43 de janvier 1959).

Nous avons continué à travailler sur la méthode elle-même. Il fallait reprendre l'ensemble et revoir tous les schémas explicatifs. Aussi se trouva-t-il que les dernières modifications aux règles du jeu intervinrent avant que nous ayons pu terminer notre révision.

Cela nous a conduit à différer encore la publication afin de mettre le texte à jour.

Il est bien évident que notre étude ne représente que notre contribution personnelle — forcément modeste et limitée — aux efforts d'approfondissement menés de toutes parts en France pour le jeu de rugby.



INTRODUCTION

Le rugby est un sport collectif par excellence. Dans le rugby : technique individuelle (technique dans l'action homme contre homme, dans la défense sur la balle et la défense au pied, dans l'action personnelle de chacun des joueurs participant à l'action collective d'une ligne...) et technique collective de base (bien définie) doivent être approfondies simultanément dans leurs rapports de réciprocité.

Un sport collectif, par ailleurs, ne s'enseigne pas par chapitres successifs, qu'il suffirait d'accumuler les uns après les autres dans le temps, pour aboutir enfin au jeu complet. Il faut, tout au long de la formation du joueur, conserver le jeu réel, source de l'intérêt en même temps que champ d'expérience sans lequel aucun enseignement ne peut porter ses fruits. Mais il est certain que le jeu normal de rugby avec ses 15 joueurs dans chaque équipe reste complexe en même temps que, pour l'étude des joueurs néophytes — et même éventuellement avec des joueurs formés, pour un travail technique centré sur un ou quelques points précis — l'action ne peut pas être assez continue pour à la fois satisfaire le désir de « toucher du ballon » et obtenir pour chaque joueur un nombre d'actions de jeu suffisant pour qu'il puisse y avoir progrès.

La solution réside dans les jeux à effectif réduit pratiqués dans le cadre d'une formation technique rigoureuse.

La question qui se pose alors est de savoir dans quelle mesure un jeu à effectif réduit peut conserver les caractéristiques du rugby, avec des différences restant suffisamment faibles pour que ce jeu demeure effectivement préparatoire au rugby à 15.

Il est bien évident, en effet, que s'il n'en est pas ainsi, on se trouve en présence d'un jeu dont l'utilisation ne peut avoir comme conséquence que la création d'un nouveau jeu, apparenté au rugby certes de par son origine, mais qui tendra très rapidement à exister pour lui-même comme sport codifié à part et à suivre alors son évolution propre.

C'est un problème de même nature qu'il faut résoudre avec les jeux plus spéciaux dans lesquels les possibilités d'action sont exprès réduites à certaines d'entre elles seulement, afin de pouvoir, dans un jeu qui reste réel, soit isoler davantage un aspect important du rugby et le perfectionner (formes jouées



du travail technique) soit expliciter davantage une règle fondamentale et parvenir ainsi à la rendre familière.

C'est précisément parce que nous pensons que les richesses du « rugby éducatif » doivent être exploitées à fond sans qu'à aucun moment on puisse tomber dans une déformation du seul véritable jeu de rugby, le rugby à 15, que nous avons entrepris d'analyser les jeux à effectif réduit dans le sens où nous le faisons au cours des lignes qui vont suivre.

La Fédération Française de Rugby a mis au point un règlement de jeu à 8 et un règlement de jeu à 7 (le premier autorisant les coups de pied, y compris, sous certaines conditions, le coup de pied en touche ; le second n'autorisant pas le coup de pied).

Le « gratte-poule », le jeu sans placage, les gagne-terrains divers... sont par ailleurs des jeux préparatoires connus.

Par ailleurs et sans prétendre aucunement épuiser la question, mais bien au contraire avec l'espoir d'ouvrir avec nos collègues une discussion fructueuse, nous avons pensé qu'on ne pouvait pas aborder la question technique du rugby sans y comprendre une part d'analyse des rapports de jeu (entre l'attaque et la défense), qui situe les conditions imposées aux gestes techniques par le jeu lui-même, et permet du même coup de préciser la valeur et le parti que l'on peut espérer tirer des divers jeux préparatoires.

D'autre part le rugby est en pleine évolution, comme le prouve la venue des dernières modifications au règlement de jeu. Et il n'y a pas de raison que cette évolution — loi inhérente à tout sport collectif — ne se poursuive pas ultérieurement.

Nous pensons que la façon qui consiste à aborder l'étude technique en saisissant les rapports vivants de jeu, méthode que nous nous efforçons d'employer ici, restera toujours valable tant pour rendre compte de l'aspect revêtu par le jeu à un moment donné de son développement que pour saisir le sens même de l'évolution.

Enfin, il n'y a pas, selon nous, de différence de nature entre le travail avec des jeunes, des débutants, et le travail avec des joueurs évolués. La clef des problèmes réside toujours dans une vue claire des liens vivants du jeu, lesquels sont dans tous les cas le produit des éléments objectifs suivants :

- les courses des attaquants et celles des défenseurs, avec leurs directions et leurs changements de direction, leurs vitesses et leurs changements de vitesse (changements de rythme) ;
- les forces de poussée avec leur orientation ;
- la disposition momentanée des appuis au sol ;
- la vitesse, la direction, et le sens du déplacement de la balle.

Ces éléments détermineront en particulier l'Espace et le Temps dont dispose chaque joueur pour l'action particulière qui va lui revenir, ainsi que la façon dont la charge adverse va se présenter pour lui dans cette action.



Il est bien évident que toute variation de l'espace et du temps dont dispose un joueur modifie sensiblement le problème technique qu'il a à résoudre. Mais c'est la même logique qui explique la justesse du geste ou du comportement aux différents niveaux de valeur de jeu, quels qu'ils soient. C'est pour cela que le rugby peut s'enseigner.

Le lecteur trouvera donc dans l'ordre :

- un premier chapitre consacré à l'étude du « rugby éducatif »,
- un deuxième chapitre consacré à l'analyse des liens vivants du jeu,
- un troisième chapitre consacré aux questions d'initiation et d'entraînement.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES TECHNIQUES SUR LE RUGBY

- T. POTTER, *Rugby*. Chambeiron, imprimeur. Toulon. (Épuisé).
- D. GALLAHER, *Football-Rugby*. Stade Français, édit. (épuisé).
- WAKEFIELD et MARSHALL, *Rugger*.
- R. W. H. SCOTT et T. P. MC LEAN, *Bob Scott on Rugby*. Nicholas Kayé. London.
- COACHES et PLAYERS, *The manual of rugby football union*. Published by « The Foot-bail - union ». Distributed by Educational Productions L. T. D.
- Fédération Française de Rugby, *Manuel du rugby*.
- G. SESSA et J. SABY, *Rugby*. « Stampa Sportiva ».

OUVRAGES TECHNIQUES SUR LE SPORT

- R. MERAND, prof. à l'E.N.S.E.P., *Conférences et travaux*. Centre de Documentation de l'E.N.S.E.P.
- Cahiers scientifiques de l'Education physique*. Société des Professeurs d'É. P. - médecins, 11, avenue de Sceaux, Versailles.

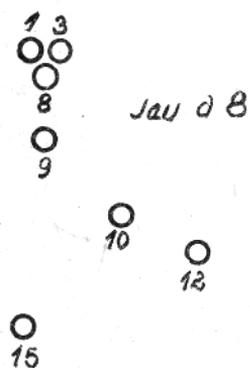
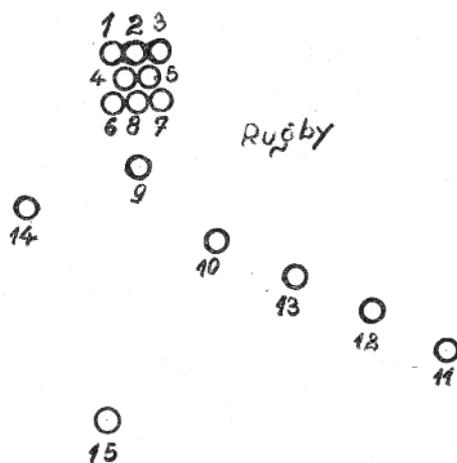
OUVRAGES SCIENTIFIQUES

- D^rA. KREINDLER, *Les réflexes conditionnés*. Éditions d'État, Bucarest. D^rP. CHAUCHARD, *Le cerveau et la conscience*. Éditions du Seuil.
- Recherches internationales*, n° 29. Éditions de la « Nouvelle critique », 19, rue Saint-Georges, Paris 9^e.



AVERTISSEMENT

Dans tous les schémas, la numérotation des postes de jeu est celle officiellement en cours à la F.F.R., à savoir :



Dans les schémas concernant les jeux à 7 ou 8, la numérotation tient compte des similitudes entre ces jeux et le rugby.



LE RUGBY ÉDUCATIF

Les comparaisons qui suivent, entre le rugby à 15 et les autres formes de jeu (jeux à effectif réduit, jeux spéciaux), étudient les modifications subies par l'équilibre des forces entre l'attaque et la défense en considérant évidemment que le niveau de jeu, les possibilités individuelles et collectives des joueurs restent absolument les mêmes.

A - Jeu à 8 et à 7 joueurs

I - MODIFICATIONS ESSENTIELLES DES RÈGLES PAR RAPPORT AU RUGBY

Dimensions du terrain

- La ligne des 22 m devient ligne de but tandis que la ligne de but normale devient ligne de ballon mort.
- La nouvelle ligne de touche est tracée à 10 m à l'intérieur de celle du jeu à 15.

Le nouveau champ représente approximativement les 2/5 de la superficie du véritable terrain. Il est donc nettement réduit de plus de moitié.

Nombre de joueurs : 3 avants, 1 demi de mêlée, 4 ou 3 joueurs en lignes arrières.

Mêlée

- Se joue avec 2 joueurs en première ligne, 1 en deuxième ligne.
- La ligne de hors-jeu est délimitée d'une manière fixe par les lignes des pieds des joueurs composant chaque deuxième ligne (ceci tant que le ballon est en mêlée).
- Les joueurs doivent rester en mêlée jusqu'à la sortie définitive du ballon.

Touche

Le réceptionnaire du ballon ne pourra être plaqué qu'une fois qu'il aura repris contact avec le sol.



Jeu

A 8 le jeu au pied est entièrement conservé, avec seulement la restriction suivante : le coup de pied de défense (en touche) n'est reconnu valable que si la balle touche le terrain avant de sortir en touche (exception faite du coup de pied direct en touche sur coup de pied de pénalité ou pour coup de pied franc qui, lui, reste valable).

A 7, les coups de pied sont interdits, qu'ils soient utilisés pour attaquer ou pour défendre.

Pour le dribbling, le règlement n'en parle pas. Une note qui fait suite à ce règlement, intitulée « pour les jeunes joueurs », indique que, dans certaines circonstances, on peut supprimer le dribbling, de même que le placage.

II - CONSÉQUENCES DE CES MODIFICATIONS

Dans quelle mesure ces modifications vont-elles influencer le cours du jeu et, par voie de conséquence, la technique individuelle et collective ?

Si nous envisageons les modifications des dimensions du terrain et celle du nombre des joueurs, en les comparant du seul point de vue statique, nous constatons que la densité des joueurs sur le terrain est sensiblement plus forte dans le rugby éducatif à 7 (et a fortiori à 8) que dans le rugby, c'est-à-dire que chaque joueur semblerait disposer d'une portion de terrain plus réduite.

Mais il faut tout de suite remarquer que dans le cas du rugby à cause des règles du hors-jeu et de l'en-avant jointes à la vulnérabilité en tout point de la largeur du terrain, il n'est pas valable de parler en termes de surface.

Il faut distinguer d'une part la largeur sur laquelle la défense doit développer un large front de défense sur l'homme, et d'autre part la profondeur, à laquelle correspond la défense sur les déplacements de jeu au pied, mais aussi, en plus, la parade possible aux échecs de la première défense sur l'homme.

Si le terrain est relativement plus étroit, non seulement la première défense sur l'homme est facilitée, mais la venue, en second rideau défensif, des éléments placés au début du mouvement défensif est également rendue plus aisée. Et inversement.

Selon que le terrain est plus ou moins profond, la possibilité de rétablir une situation compromise par une percée du premier front défensif est plus ou moins grande.

Ceci étant posé, on peut déjà penser que :

1. _ Au rugby éducatif à 8, du fait que le coup de pied d'attaque est autorisé, il y aurait peut-être lieu d'adopter un terrain de plus grande longueur que pour le jeu à 7. On peut concevoir que le terrain, rétréci en largeur à 48,57 m soit conservé intégralement



dans sa longueur. Du même coup les coups de pied au but (drop ou coup de pied placé) pourraient être conservés dans le jeu, ce qui rejoindrait en toute logique le fait que les coups de pied offensifs sont autorisés.

Remarquons à ce propos que dans l'esprit des législateurs du jeu à 8, il semble bien que cette idée existe, étant donné qu'ils considèrent que pour des joueurs adultes, le jeu à 8, sur toute la longueur du terrain et avec conservation des buts, peut constituer un excellent exercice d'entraînement.

2. — Au rugby éducatif à 7, par contre, du fait que l'attaque est privée de cet atout important que constitue le coup de pied d'attaque, il est normal au contraire de réduire la longueur du terrain (aussi bien par rapport au jeu à 8 que par rapport au rugby) afin de compenser l'avantage ainsi acquis par la défense, dont le second rideau, débarrassé du souci des coups de pied de déplacement, peut porter délibérément son effort sur la défense complémentaire sur l'homme.

Il est alors intéressant de revenir plus en détail sur cette première question de la modification de la « densité défensive ».

En rugby, l'organisation défensive répond, dès la mise en jeu de la balle, aux caractéristiques particulières de ce jeu, et doit se reconstituer continuellement selon les mêmes principes durant tout le développement du mouvement d'attaque :

- *un front large de défense sur l'homme, organisé à hauteur de la balle (1^{er} rideau défensif);*
- *un renforcement de ce 1^{er} rideau par un 2^e rideau qui correspond à deux impératifs :*
- *immédiatement en arrière du 1^{er} rideau, boucher les fissures (défense complémentaire sur l'homme),*
- *plus loin en retrait, défendre sur les coups de pied.*

N. B. — La défense contre dribbling est une défense au contact comme la défense sur l'homme correspondant à l'attaque à la main.

1. La mêlée fermée

Dans le rugby on a, pour ce cas de jeu, un premier rideau (constitué dès la perte de la balle), comprenant 7 hommes (fig. 1) le joueur n° 8 constituant un second rideau de défense sur l'homme avec le n° 10, le n° 15 étant posté en défense sur la balle. Il y a 68,57m à couvrir ; la tête de mêlée (avec le décalage des têtes) peut être estimée correspondant à 3 fois et demi la largeur d'un homme pour la portion de terrain qu'elle occupe dans le sens de la largeur.

En jeu à 8 (ou à 7) (fig. 2), il y a 48,57m à couvrir, avec une tête de mêlée tenant seulement 2 largeurs et demie d'homme, et l'on ne dispose que de 4 hommes en premier rideau, le n° 8 constituant le second rideau de défense sur l'homme, le n° 15 étant posté en défense sur la balle.



Si l'attaque se développe en lignes arrière, la défense sur la balle, au rugby, se complète, au départ par le n° 14 (montant en retrait pour parer au coup de pied oblique du demi d'ouverture ou du 1^{er} centre adverses), ainsi que par le n° 11 (coups de pied croisés des mêmes joueurs adverses), puis par le n° 7 (coups de pied recentrés du 2^e centre ou de l'ailier adverses). On peut dire que la défense des 68,57 m sur les coups de pied se répartit entre 3 hommes (joueurs n° 15, 11 et 14, puis joueurs n° 15, 11 et 7). En jeu à 8 il n'y aura que 2 hommes pour 48,57 m, les n° 15 et 14 au départ, puis les n° 15 et 9.

D'une façon générale, donc, il semble que dans le jeu à 8 :

- la défense organisée sur l'homme laisse à chaque défenseur une portion de terrain plus grande à couvrir ;
- la défense sur la balle laisse également aux joueurs correspondants une portion plus grande de terrain à couvrir.

Si l'on établit le pourcentage des réductions apportées dans les jeux à 7 et à 8, on voit que :

- la largeur du terrain, en rugby éducatif = un peu plus de 70 % de la largeur du terrain de rugby ;
- la profondeur = exactement 56 % de la profondeur du terrain de rugby ;
- le nombre des joueurs = 52 % du nombre de joueurs du rugby. (Et ceci sans distinction entre le 7 ou le 8, car au jeu à 8, le 8^e joueur est un joueur replié sur les coups de pied et non un joueur de plus pour le 1^{er} rideau). Ce qui confirme l'observation faite.

Mais il faut aller plus loin dans cette étude et voir l'organisation du front défensif tel qu'il est dans la réalité du jeu, car il est constitué en réponse au front offensif auquel il s'oppose.

Il n'y a rien à ajouter en ce qui concerne la profondeur, mais pour le premier rideau défensif en fait les choses se présentent différemment. Il y a 4 espaces à considérer (fig. 3) :

- le couloir entre la ligne de touche et la mêlée (« côté fermé ») ;
- le couloir « côté ouvert » de la mêlée ;
- la portion de front occupée par la ligne de trois-quarts ;
- l'espace entre le trois-quarts aile et l'autre touche.

Pour le second de ces quatre espaces, il n'y a rien de modifié par rapport au rugby ; il correspond à la longueur de la passe entre le demi de mêlée et le premier attaquant.

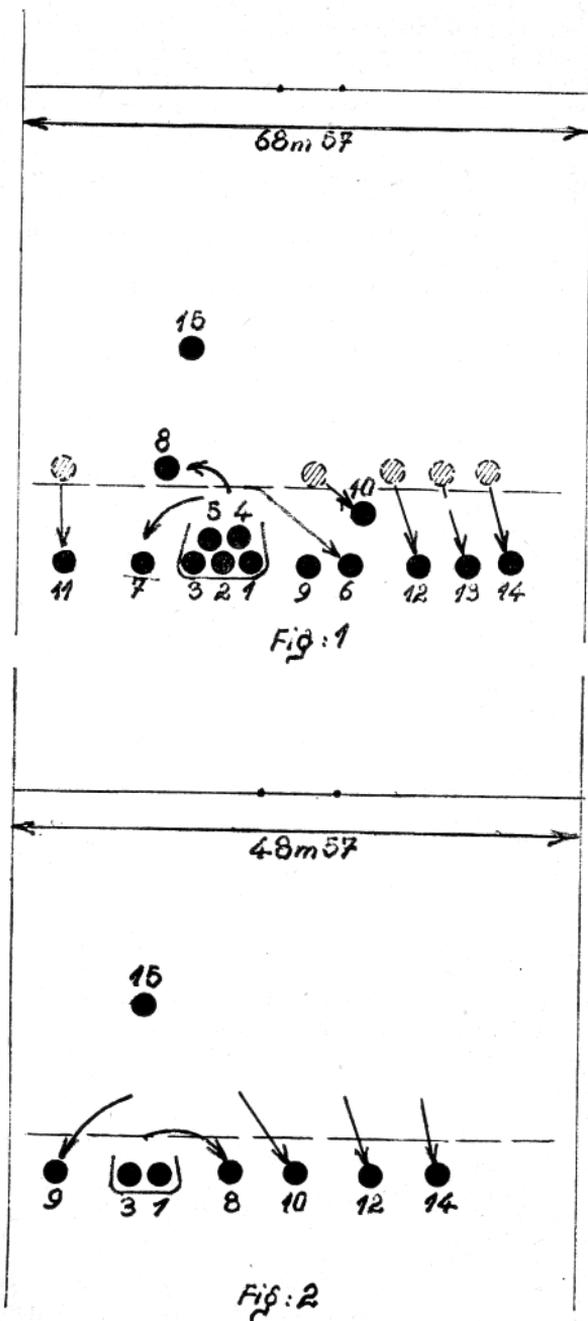
Pour le troisième espace, dans le marquage homme à homme il n'y a rien de modifié non plus, la distance entre les attaquants étant déterminée par la longueur des passes et la course des deux premiers attaquants en rugby, et par la longueur des passes et la course du premier attaquant en jeu à 7 ou à 8.

C'est donc sur les deux extrémités du front offensif que porte pour l'essentiel la modification correspondant à la largeur :

- côté fermé ;
- couloir de l'ailier du « côté ouvert ».

Pour une même position de la mêlée et pour un même mouvement de trois-quarts, la modification porte en définitive —

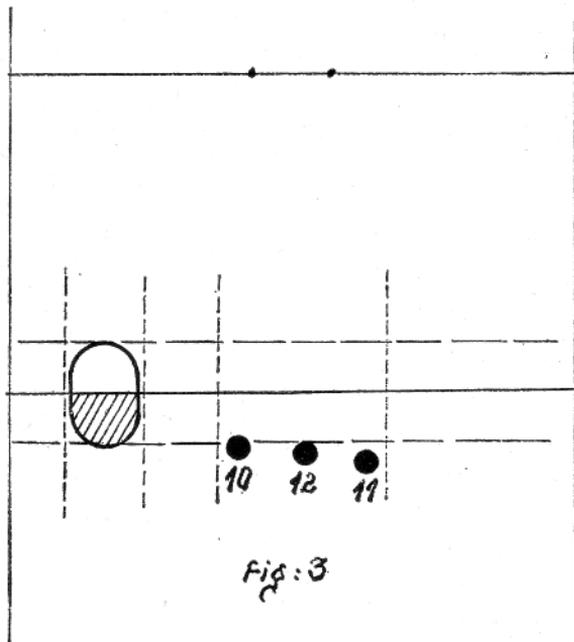




en ce qui concerne « l'espace » — sur le seul couloir de l'ailier du « côté ouvert » : en jeu à 7 ou à 8 ce joueur dispose d'un couloir plus large. Cela aura forcément des conséquences, que nous nous efforcerons de dégager plus loin, dans l'analyse du jeu par lignes.

Avant de passer à cette analyse plus détaillée il reste à voir, sur le plan général, la part du facteur « temps ».

1° DANS LES COULOIRS DE LA MÊLÉE : *Il s'agit de la possibilité, pour la défense, d'étouffer l'attaque au départ, c'est-à-dire de neutraliser le demi de mêlée, et l'attaquant qui le seconde immédiatement, aussitôt la balle sortie de mêlée.*



2° POUR LA LIGNE DE TROIS-QUARTS : *Il s'agit de pouvoir partir du plus près possible pour étouffer plus facilement l'attaque de trois-quarts adverse, si celle-ci se déclenche malgré l'action défensive exercée dans les couloirs de la mêlée.*

Au rugby les deux premiers défenseurs sont généralement :

- dans un des couloirs de la mêlée le demi de mêlée ;
- dans l'autre couloir le 3^e ligne ailé du côté opposé.

Le premier part directement de sa position d'attente, c'est-à-dire pratiquement de la ligne des pieds avant de sa tête de mêlée, le second part de sa position en mêlée, donc légèrement plus loin. Mais en jeu à 15, le demi de mêlée peut suivre la progression du ballon en mêlée, et les joueurs du pack peuvent se détacher et se poster à la limite de leur ligne de hors-jeu.

Tandis qu'en jeu à 7 ou à 8 s'il est certain que la balle sort plus près, d'une ligne (derrière la première ligne avec un couloir latéral comme dans la mêlée 3-4-1 du rugby, derrière le « seconde ligne » avec un couloir axial comme dans la mêlée 3-2-3 du rugby), l'adversaire ne peut commencer à monter en défense qu'une fois la balle sortie de la mêlée, le demi de mêlée partant alors de la ligne des pieds du seconde ligne, et le seconde ligne partant, dans l'autre couloir, de sa position en mêlée (car il ne peut se retirer de la mêlée qu'une fois la balle sortie définitivement de la mêlée adverse).

Au total, pour un accrochage et un envoi aussi rapides de la balle derrière par la première ligne, les deux défenseurs sont désavantagés, au jeu à 7 ou à 8, par rapport au rugby. Mais il y a, là encore, tout autre chose qu'une simple transposition, et cela provient de la tête de mêlée réduite à deux joueurs : il ne peut plus y avoir talonnage au sens où on l'entend avec une tête de mêlée à 3 joueurs, car pour que le talonneur du camp qui met la balle en mêlée puisse effectivement, prenant appui du pied gauche au sol, et s'accrochant de la main gauche à son pilier « tête libre » (c'est-à-dire le pilier gauche, côté de l'introduction), jouer comme un battant de porte autour de cet axe main gauche-pied gauche afin de profiter d'un grand champ d'action pour son pied droit, il est absolument nécessaire que le pilier gauche soit lui-même étayé sur son côté droit, ce qui lui est assuré par la présence du pilier droit ¹.

Ce pilier supprimé, le talonneur devient par la force des choses un pilier : il doit pousser avec l'autre pilier, et n'a plus guère que l'appui de son épaule droite sur le cou du pilier gauche adverse pour libérer son pied droit.

Pour le pilier gauche adverse, s'il utilise le pied gauche, il n'a même pas d'appui sous l'épaule puisqu'il a la tête libre de son côté, et s'il utilise le pied droit, c'est que son camarade de droite assure ensuite l'envoi de la balle derrière, ce qui le place dans la même situation que le pilier droit du camp qui introduit la balle. Or, dans la pratique, certains éducateurs trouvent que, avec la mêlée ainsi formée, la balle sort plus vite, d'autres qu'elle sort difficilement.

Nous répétons que pour une comparaison valable avec le rugby il faudrait expérimenter les deux cas de jeu en reprenant des joueurs de même niveau. Mais de toute façon, l'expérience montre qu'en comparaison du jeu à 15, ce sont bel et bien les défenseurs qui sont, en fait, désavantagés, et aussi bien autour de la mêlée qu'en ligne de trois-quarts.

Il nous semble que cela s'explique de la façon suivante : il y a effectivement une perte de temps, mais qui se localise à la

1. Et il n'est pas inutile d'ajouter que le pilier adverse « tête non libre », profite de cette traction exercée par le talonneur sur son adversaire direct pour faire « sortir » celui-ci de la mêlée, ce qui fait que la présence du pilier droit est absolument indispensable pour talonner, mais qu'à elle seule elle ne suffit pas encore. Ceci renforce l'observation qui suit.



phase du gain de la balle par la première ligne, cela étant dû à l'impossibilité de talonner véritablement, d'« accrocher » la balle. Mais aussitôt ce gain assuré, la balle sort alors plus vite qu'en jeu à 15 parce qu'elle est alors aussitôt libre derrière la première ligne ou qu'elle n'a à traverser que les seules jambes du « seconde ligne ». Si bien qu'en plus des retards identiques imposés à la défense dans les couloirs de la mêlée par la règle du hors-jeu, dans le cas d'une attaque par les trois-quarts la ligne de trois-quarts qui a à défendre part en outre de plus loin parce qu'elle doit attendre, pour monter, d'être sûre que son camp a bien perdu la balle, et qu'une fois cela assuré l'attaque dispose plus vite de la balle qu'en jeu à 15 (à égalité d'habileté dans le maniement de la balle par les avants et le demi de mêlée bien entendu).

Au total, dans le rugby éducatif l'attaquant est plus à l'aise qu'au rugby pour :

- attaquer à la main (ou partir en dribbling sur mêlée tournée) ;
- donner un coup de pied d'attaque ;

car le premier rideau défensif voit sa tâche rendue plus délicate par :

- le plus petit nombre de joueurs en 2^e rideau (défense complémentaire sur l'homme) ;
- l'existence d'une certaine expectative pour la ligne de trois-quarts ;
- un plus grand couloir à défendre pour l'ailier « côté ouvert » (donc aussi pour l'arrière).

Ainsi donc toute erreur de défense risquera d'avoir des conséquences plus graves. Reste à voir enfin si le coup de pied d'attaque, plus aisé à donner, est ensuite également plus facile à utiliser par l'attaquant.

Cet attaquant est obligé, pour suivre les coups de pied de recentrage, d'utiliser pratiquement les mêmes joueurs qui ont monté le mouvement à la main qui précède, et il lui est en outre, et pour cette même raison, plus difficile qu'au rugby de se garantir contre les rebonds qui lobent le premier rideau de joueurs lancé à la poursuite du ballon. Il y a donc dans ce chapitre du jeu une certaine compensation. Cela sera repris un peu plus en détail plus loin.

Dans le sens du jeu à 7, avec la suppression des coups de pied l'attaquant perd un atout de poids, tandis que, le problème de la défense sur la balle après coup de pied offensif ne se posant plus, le deuxième rideau défensif n'a plus comme préoccupation que la défense sur l'homme.

ÉTUDE PLUS DÉTAILLÉE PAR LIGNES

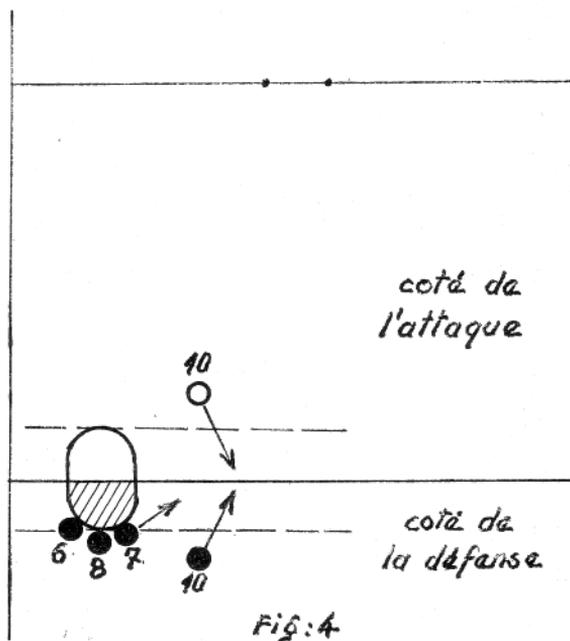
1 - Attaques de trois-quarts

En jeu à 15 le 1^{er} attaquant a deux hommes contre lui (fig. n° 4) : le n° 7 (ou 6), le n° 10 (son vis-à-vis) et même le n° 8, qui vient épauler la défense en retrait (Fig.4).



La direction même de la course du n° 7, à laquelle s'ajoutent le placement du n° 10 et le soutien du n° 8, laisse au premier attaquant un champ d'évolution réduit dans le temps comme dans l'espace, comparé à celui dont dispose ce même joueur au jeu à 7 ou à 8. Pour un même résultat, il lui faut, en rugby à 15, être capable d'agir plus promptement même avec les nouvelles règles à partir du moment où il reçoit la balle.

Au jeu à 7 ou à 8 le joueur n° 8 ne pouvant quitter la mêlée qu'une fois la balle définitivement sortie de mêlée et étant le seul



défenseur pour le couloir qui lui revient le long de la mêlée, il ne peut être question de l'envoyer sur le premier attaquant adverse, d'autant plus qu'il faut un homme en second rideau derrière les trois-quarts.

On fera donc seulement une défense homme à homme — du premier défenseur de la ligne de trois-quarts contre le premier attaquant. On peut concevoir dans ces conditions de confier systématiquement le couloir « côté fermé » au demi de mêlée et le couloir « côté ouvert » au seconde ligne. Par ailleurs, pour qu'il puisse y avoir développement d'actions en trois-quarts, et, par voie de conséquence, des déplacements de jeu intéressants, nous pensons qu'il y a intérêt à adopter comme principe d'organisation dans le cas d'une mêlée loin de l'axe du terrain, ou dans le cas d'une touche, le placement des 3 trois-quarts du côté ouvert (fig. n° 5).



Dans le cas d'une mêlée près de l'axe, on place bien entendu un trois-quarts de chaque côté de la mêlée, le troisième partant derrière la mêlée. Dans ces conditions, s'il est joué un coup de pied croisé, par le premier attaquant, ce coup de pied pourra toujours être suivi par le demi de mêlée, le seconde ligne, et aussi les deux piliers qui se dégagent facilement de cette petite mêlée. Voyons alors le développement de l'attaque.

Nous pensons qu'il faut — sur tous les cas de mêlée loin de l'axe du terrain, ainsi, bien entendu que sur les cas de touche — mettre les trois-quarts du côté ouvert parce que trois attaquants constituent un minimum pour pouvoir développer véritablement une attaque de trois-quarts et créer des possibilités de déplacement de jeu suffisantes à partir d'une attaque en lignes arrières.

En effet à 15 la ligne d'attaque s'articule ainsi : le premier attaquant, ou bien prépare l'attaque à la main, ou bien attaque au pied (fig. n° 6).

a) Il prépare l'attaque à la main de sa ligne de trois-quarts en « fixant » le défenseur n° 7 par le redressement de sa course d'attaque, et transmettant rapidement au premier centre. Celui-ci transmet à son tour très vite « en fixant » lui aussi son propre vis-à-vis et aussi le 2° rideau par le redressement de sa course, et c'est au niveau du 2° centre qu'il devient possible, plus généralement, de tenter quelque chose pour « briser » la ligne de défense adverse.

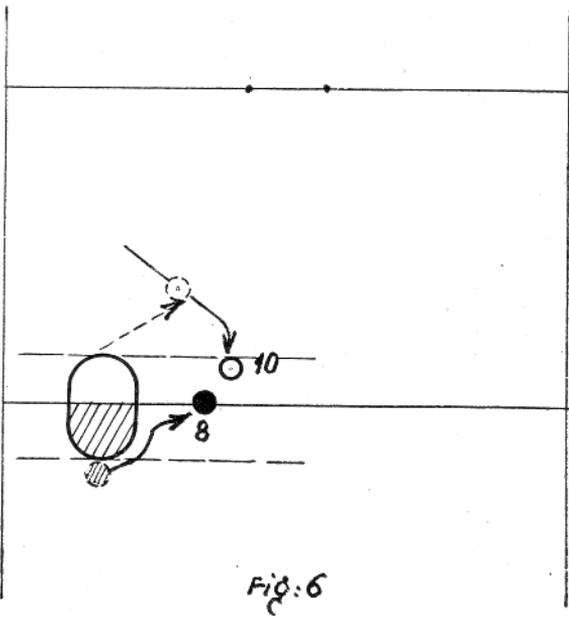
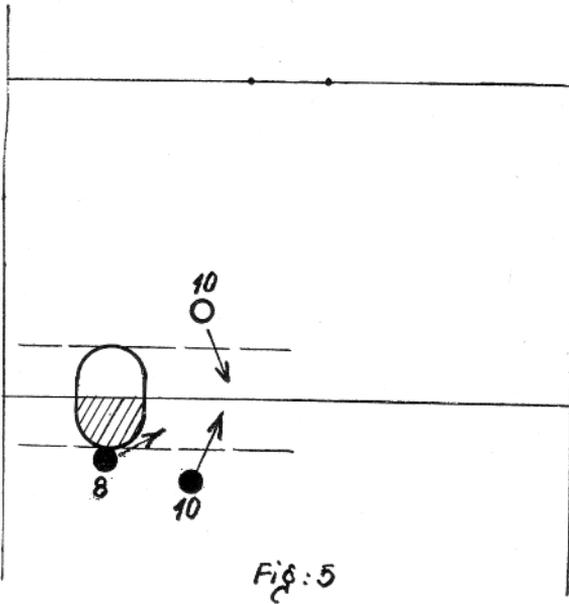
Il faut bien un minimum de trois hommes. Ceci reste vrai à 8 et à 7, malgré la modification des forces défensives, et le champ de jeu un peu plus grand dont disposent les attaquants compense le fait qu'ils sont trois au lieu d'être quatre, ce qui fait que, même si la balle parvient à l'aile, le jeu est porté moins loin des avants.

b) Il attaque au pied. Dans ce cas en rugby à 15, le coup de pied oblique est destiné à l'ailier, mais il y a en plus le 2° centre dont la présence est fort nécessaire dans tous les cas de jeu pouvant se présenter au bout de ce coup de pied. Le 1^{er} centre, placé à distance de passe à la main, ne peut être servi au pied, sa position faisant que la balle qui lui serait ainsi servie ne pourrait être « hors de portée » de l'arrière, ni même de l'avant qui épaula la ligne de trois-quarts en défense (nous ne parlons pas, bien entendu, des coups de pied courts en demi-volée, qui correspondent à autre chose et qui, de toute façon, ne sont pas forcément mis « hors de portée » des joueurs du 2° rideau) (fig. N° 7). Cela demeure vrai pour le jeu à 8 et là encore, pour conserver la possibilité de donner une balle au pied à un ailier sur le côté ouvert, hors de portée des joueurs du 2° rideau, il faut un minimum de trois attaquants.

L'exploitation possible du coup de pied croisé ayant été vue un peu plus haut, nous n'y revenons pas.

En ce qui concerne le déplacement du jeu à partir de la ligne de trois-quarts, il faut remarquer qu'à 15 l'organisation du second rideau du côté de l'attaque assure (fig. n° 8) :





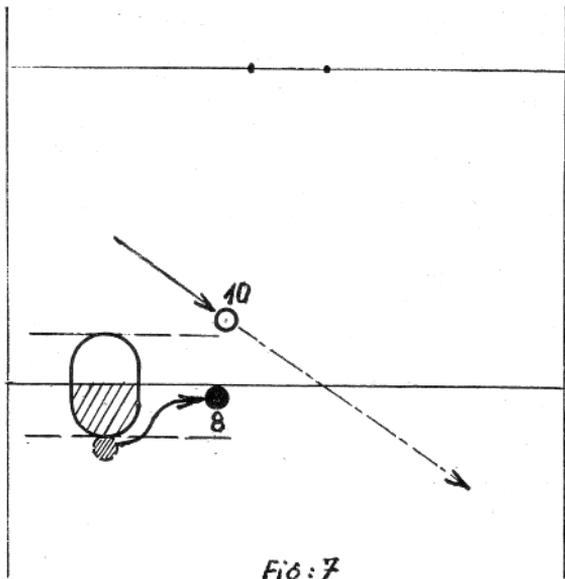


Fig: 7

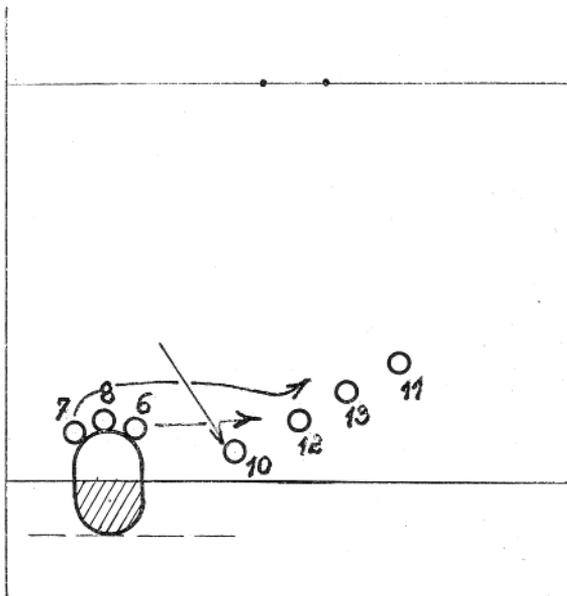


Fig: 8



- un soutien pour parer aux fautes de main (n° 7) ;
- une ligne de recentrage à la main (n° 6 et 7, et selon les cas, également 8 ou sans 8, et aussi 9 et 10) ;
- une ligne de 3 hommes (7, 6, 8) prête à monter sur tout coup de pied de déplacement, vers l'axe du terrain, avec, en retrait de ce « rideau de balayage », d'une part les centres et d'autre part les 5 avants « de choc ».

C'est dans ce compartiment du jeu que le jeu à 8 se trouve le plus démuné en hommes. On ne peut se passer du soutien du n° 8 derrière les trois-quarts (fautes de main). Et le soutien que le paquet d'avants peut assurer aux trois-quarts se réduisant à un seul homme, sur coup de pied de recentrage aussi bien les premiers attaquants de la ligne de trois-quarts que le seconde ligne et les piliers doivent s'employer énormément, tandis que le demi de mêlée soutient en retrait.

REMARQUE

Le placement des deux trois-quarts sur le côté ouvert (fig. n° 8 bis) apporte un correctif important à l'analyse faite, plus haut, sur la densité défensive : en procédant ainsi, le côté fermé se trouve alors entièrement dégarni, mais le champ de jeu restant à l'ailier attaquant, entre lui-même et la touche, se trouve alors réduit comparativement au rugby à 15. On a alors là une cause importante de déformation de la physionomie du jeu, car elle entre immédiatement en combinaison avec la grande modification de la densité défensive existant sur les flancs de la mêlée.

Pour notre part, nous pensons que par contre, on peut utiliser l'aspect positif de la chose : ce champ réservé du côté de la touche permet de former l'ailier à faire renaître un mouvement recentré, sur son blocage à la touche.

Mais on peut envisager, dans le cadre de cette répartition des forces d'attaque, deux dispositifs différents :

1) ou bien avoir deux demis et deux trois-quarts. Alors on a toujours le même premier attaquant, chaque trois-quarts jouant, selon le côté où se trouvent les avants, centre ou ailier (fig. 9 a, b).

2) Ou bien avoir trois trois-quarts, deux ailiers et un centre (fig. 10 a, b, c). Dans ce cas chaque ailier est, selon le côté où se trouvent placés les avants, ailier ou ouverture.

La première formule est intéressante en ce qu'elle permet :

- d'une part de former un demi d'ouverture et d'atteindre à une cohésion entre demi de mêlée et demi d'ouverture (en maintenant les deux mêmes joueurs à ces postes) qui sera bénéfique à tout le jeu ;
- d'autre part, pour les deux joueurs qui jouent en trois-quarts, d'avoir dans le cours d'une même partie à tenir alternativement le rôle d'ailier et celui de centre, ce qui leur assure à tous deux une excellente formation et pour jouer ailier et pour jouer centre, en se familiarisant avec les liaisons entre les deux postes.

La seconde formule présente l'avantage de faire jouer dans le cours d'une même partie chaque ailier tantôt en premier attaquant, tantôt comme ailier côté ouvert, ce qui lui fait approfondir son jeu d'ailier dans deux situations de jeu intéressantes.



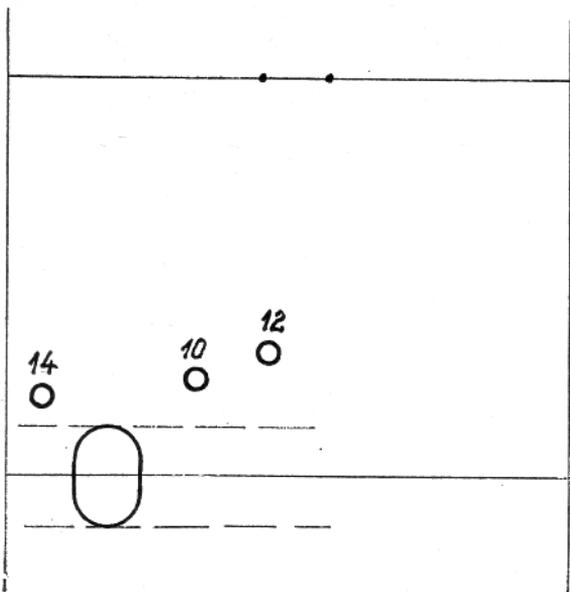


Fig. 8.bis (1)

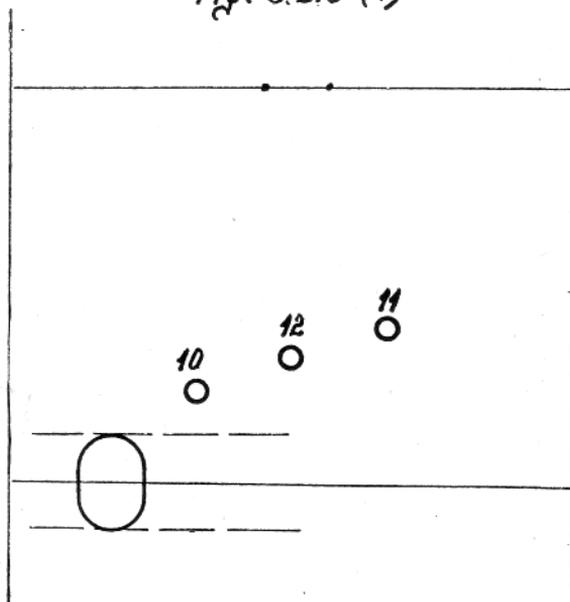


Fig. 8.bis (2)



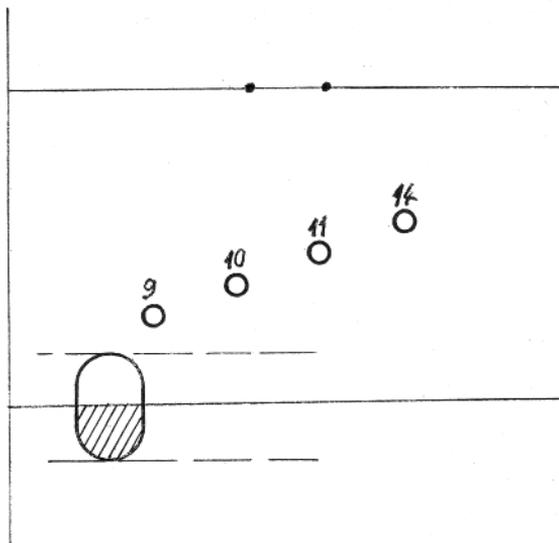


Fig. 9a

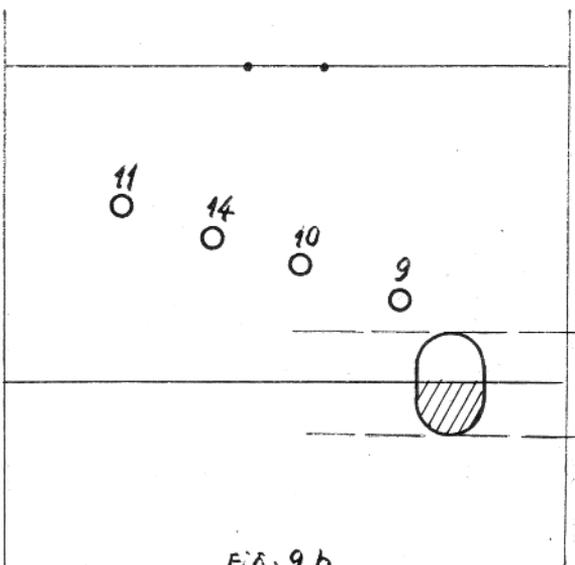


Fig. 9b



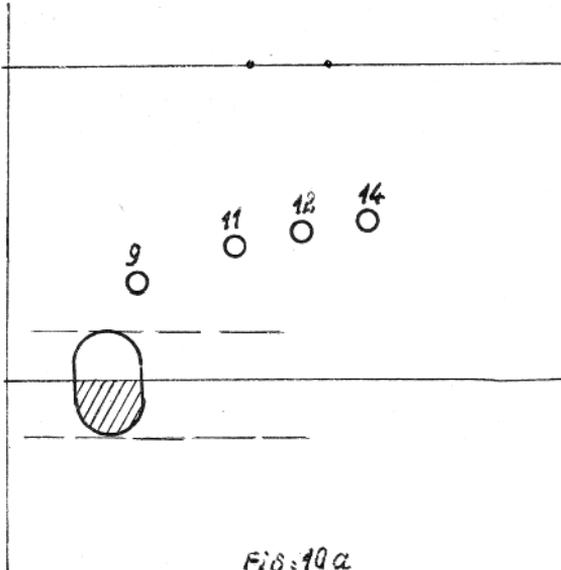


Fig: 10 a

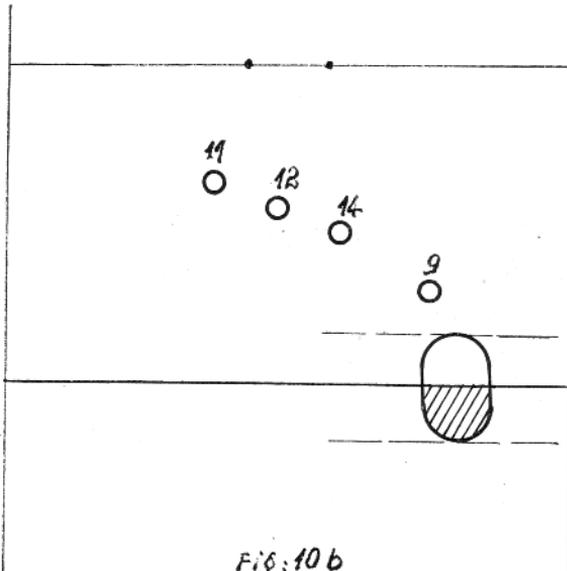


Fig: 10 b



Sur les cas de mêlée près de l'axe, pour l'un et l'autre des deux trois-quarts dans la première formule, et pour les deux ailiers dans la seconde, c'est le jeu du trois-quarts aile côté fermé qui peut être joué et par conséquent approfondi.

Pour notre part, nous pensons qu'il faut exploiter les deux formules. Dans le cadre d'une école de rugby, on adoptera d'abord la première, puis la seconde, puis chaque fois qu'on l'estime nécessaire, on pourra reprendre à volonté l'une ou l'autre formule selon les points particuliers sur lesquels on veut porter plus spécialement un effort d'amélioration.

** Possibilités du premier attaquant*

Nous parlons du joueur tenant le rôle du demi d'ouverture. Il n'a contre lui que son adversaire direct et bénéficie d'une sortie de balle plus rapide. Il lui est réellement possible de créer alors personnellement la brèche dans la défense adverse.

Pour lancer l'attaque des trois-quarts dans les meilleures conditions, rien ne diffère ici du jeu à 15, sauf que les évolutions sont plus aisées, et que le placement et le redressement de l'attaque prennent une importance accrue du fait de la réduction du nombre des trois-quarts.

Dans le cas de la mêlée dans l'axe, le fait pour ce premier attaquant de prendre de vitesse son vis-à-vis crée automatiquement la possibilité du démarquage de l'ailier (fig. 11). Et alors qu'en rugby la défaillance du demi d'ouverture en défense est couverte par l'activité du 3^e ligne ou même par une permutation des défenseurs au sein de la ligne de trois-quarts, et en dernier ressort par l'arrière, en rugby éducatif cette même défaillance entraîne automatiquement la brèche dans le système défensif, et encore plus nettement à 7, où il n'y a pas d'arrière.

Nous verrons plus loin comment le demi de mêlée peut servir « dans le trou » le demi d'ouverture en jeu à 8 (ou à 7). Dans les départs sur le côté fermé, le demi d'ouverture trouvera, en jeu à 8 (ou à 7), une arme de choix, ne trouvant sur son chemin que le demi de mêlée adverse, s'il a su par sa feinte de placement amener son vis-à-vis du côté ouvert, tandis que son demi de mêlée, puis le seconde ligne, puis ses piliers viennent en soutien (fig. 12).

La ligne de trois-quarts

Les manœuvres classiques du jeu à 15 se retrouvent. Citons au 15:

- débordement de l'ailier ;
- adjonction d'un attaquant (avant aile, trois quart aile opposé, arrière, centre doublant son ailier après avoir passé...);
- percée au centre :
 - sur exploit personnel (feinte, crochet, changement de pied),
 - sur passe croisée,
 - sur service dans le trou ;
- coups de pied à suivre ou de déplacement.



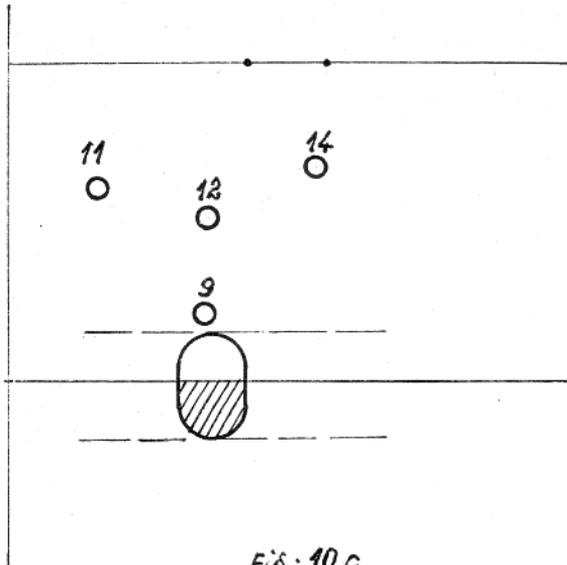


Fig: 10 c

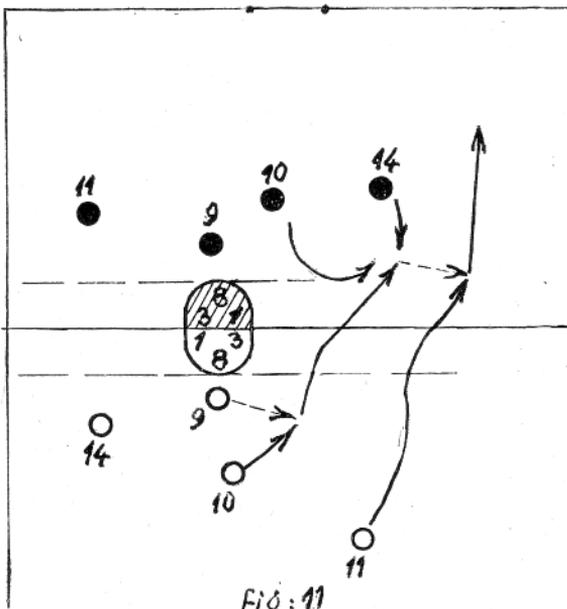


Fig: 11



En jeu à 8 (ou à 7) le débordement de l'ailier suppose bien dans le cas de la mêlée loin de l'axe du terrain, la présence des trois trois-quarts du même côté, si l'on veut que le ballon prenne suffisamment d'avance sur le 2^e rideau défensif (demi de mêlée et seconde ligne) (fig. 13). Pour l'adjonction d'un attaquant, celle du seconde ligne pourra se faire, mais pas en premier attaquant (voir règle spéciale de la mêlée en rugby éducatif) car il n'en a pas le temps. Le départ de l'arrière comme ouverture, tant du côté ouvert que du côté fermé sera très aisé au rugby éducatif vu la faiblesse de la défense dans les couloirs de la mêlée, le demi de mêlée devant alors suppléer l'arrière, le trois-quarts aile du côté fermé n'existant pas. Dans les cas de mêlée près de l'axe, la possibilité pour le trois-quarts du côté où ne part pas l'attaque de surprendre son vis-à-vis et d'aller s'intercaler dans l'attaque partie sur l'autre côté est à exploiter également (fig. 14). Certaines manœuvres sur l'ailier auront aussi des chances d'être payantes : passe croisée ou redoublement de l'ailier par son centre. Enfin, en jeu à 7 on aura vraiment la possibilité de faire assimiler le recentrage à la main du trois-quarts aile, le coup de pied étant interdit.

2 - Les couloirs le long de la mêlée

Le propre d'une attaque déclenchée dans l'un des couloirs de la mêlée est que, si le front défensif est brisé, l'attaquant trouve devant lui un champ large, et pénètre ainsi profondément dans la défense adverse avant de pouvoir être à nouveau stoppé, ce qui a pour effet (fig. 15) :

- d'une part de fixer tous les avants, ainsi que les demis, l'arrière et le trois-quarts aile côté fermé sur cette percée, voire d'obliger même un trois-quarts centre à venir prêter main-forte ;
- d'autre part de faire reculer la ligne de trois-quarts en défense.

Si les attaquants, tentant de prendre l'un des couloirs de la mêlée, ne brisent pas la défense adverse, ils exercent cependant une pression en cet endroit du front défensif qui a encore pour effet de fixer les défenseurs, voire de créer un surnombre momentané pouvant être mis à profit par le demi de mêlée.

Mais, au jeu à 15, quelle que soit l'action d'attaque qui se déclenche :

- mêlée tournée avec départ en dribbling collectif ;
- échappée du demi de mêlée avec sa troisième ligne ;
- attaque du demi d'ouverture par le côté fermé ; et quel que soit le système défensif adopté, le premier attaquant a tout de suite contre lui deux défenseurs (fig. 16 a, b), un adversaire immédiat, et un second en soutien immédiat du premier, et il y a en plus le demi d'ouverture (fig. 17). Et ceci aussi bien s'il s'agit d'un 3^e ligne amorçant le dribbling collectif que s'il s'agit du demi de mêlée ou du demi d'ouverture ou d'un premier attaquant autre que les demis.



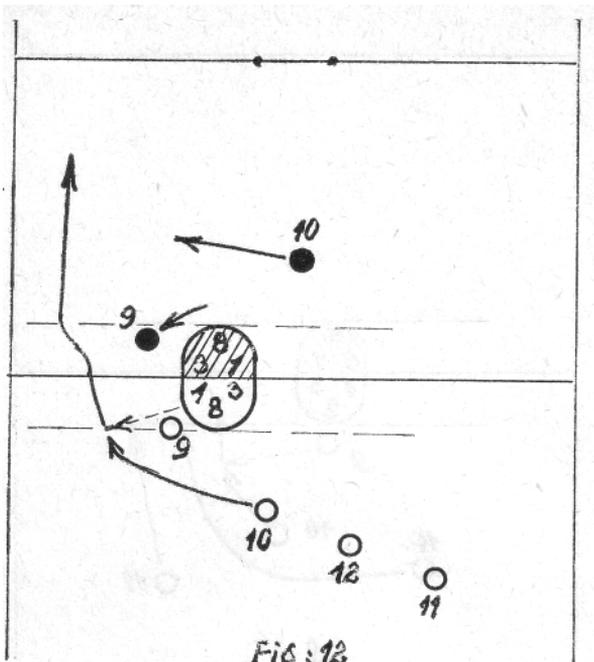


Fig: 12

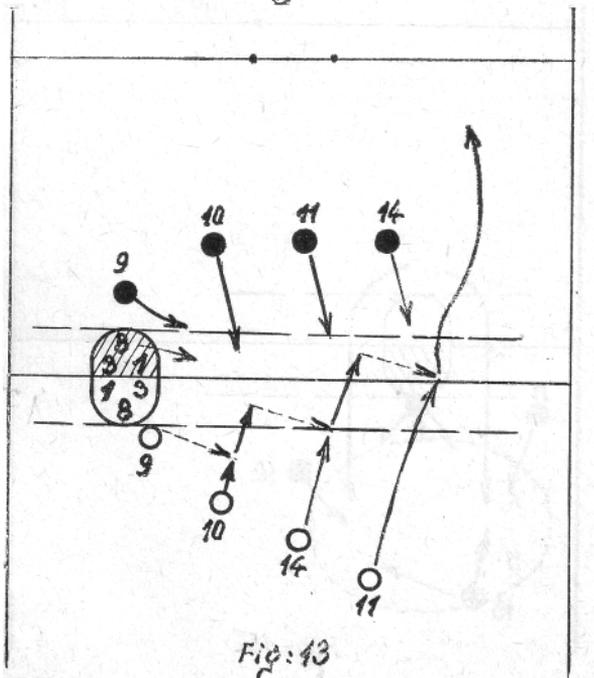
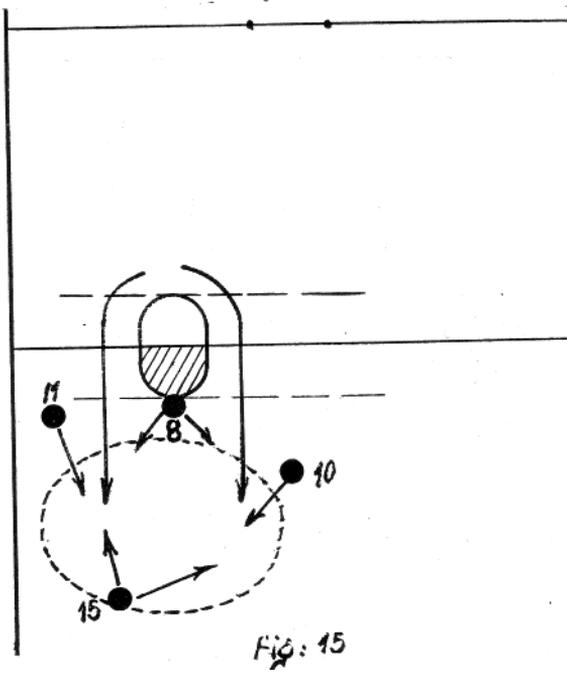
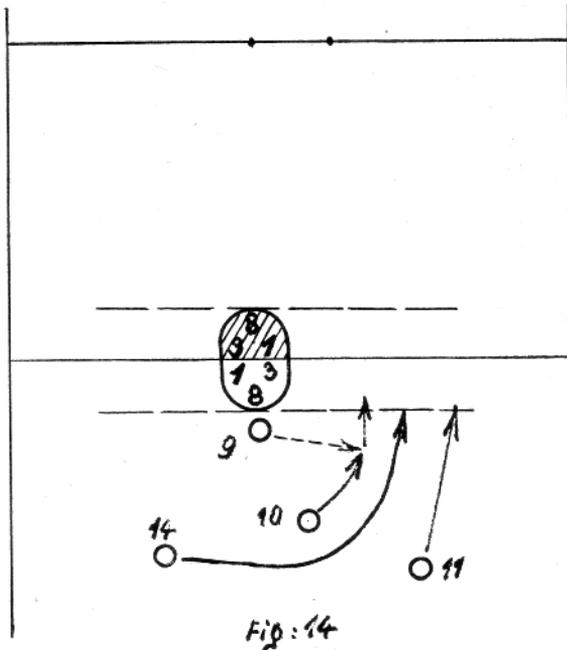
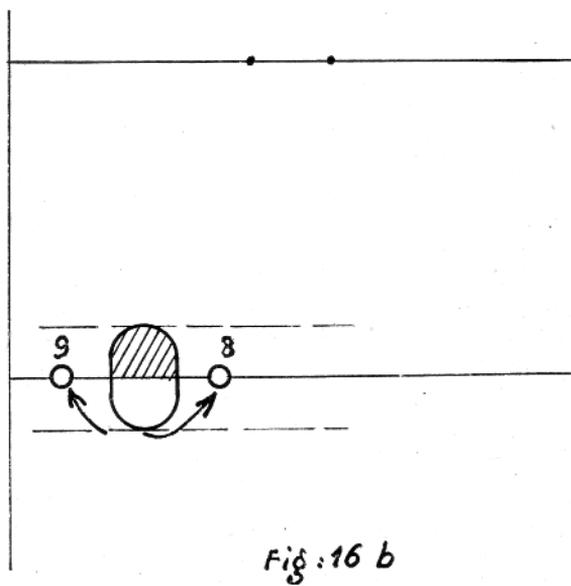
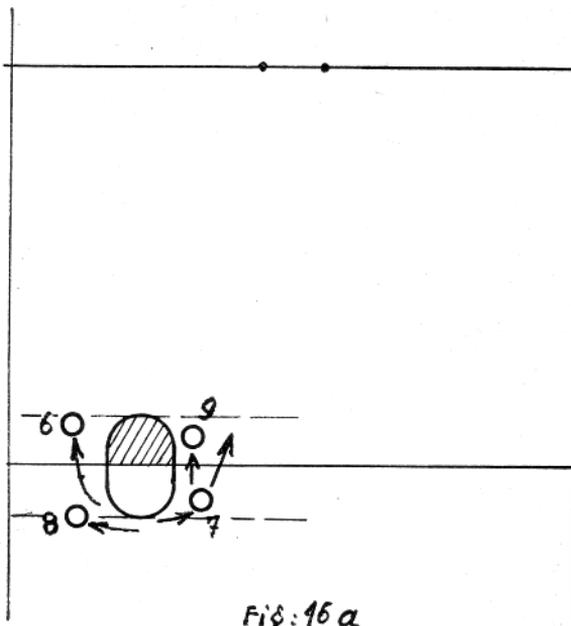


Fig: 13







Ensuite, une fois l'action déclenchée, si elle ne se trouve pas brisée sur le premier attaquant lui-même, pour se battre tandis qu'elle reflue vers ses buts, la défense dispose d'un nombre de défenseurs suffisant (avec 8 avants, 2 demis, un trois-quarts aile et si nécessaire l'arrière), pour qu'ils puissent intervenir les uns après les autres très rapidement de sorte qu'il peut y avoir un relai entre les défenseurs.

- L'attaquant développe-t-il une attaque en ligne à la main avec les joueurs n° 9, 6 et 11 par exemple ? On a en défense 7, 8 et 14. Puis 6 qui revient en soutien et 10 (fig. 18).
- S'agit-il d'un dribbling ? Il y a 6, puis 8, puis 7 ou autre avant. Et là encore 14 et 10 peuvent venir prêter main-forte si nécessaire (fig. 19).
- S'agit-il d'une attaque d'avants à la main, en déclenchant par 6 ou 8 sur passe de 9 quand le défenseur n° 6 plaque ce demi de mêlée ? Il y a en face les défenseurs 8, puis 7, puis tous les avants et également 14 et 10 (fig. 20).

Mais dans le cas du jeu à 8 ou à 7 ? Au lieu des 8 avants et du demi de mêlée, il y a seulement 3 avants et le demi de mêlée, moins de la moitié de l'effectif du jeu à 15, tandis que les couloirs restent sensiblement les mêmes (cf. plus haut) et que la mêlée est beaucoup moins large et moins profonde.

Le jeu est modifié profondément: l'aspect des attaques dans les couloirs est très différent de ce qu'il est au jeu à 15, car dans chaque couloir il ne peut y avoir qu'un seul défenseur (désavantage encore accru pour le seconde ligne, si l'attaque a lieu dans le couloir dont il a la charge, à cause de la règle du hors-jeu).

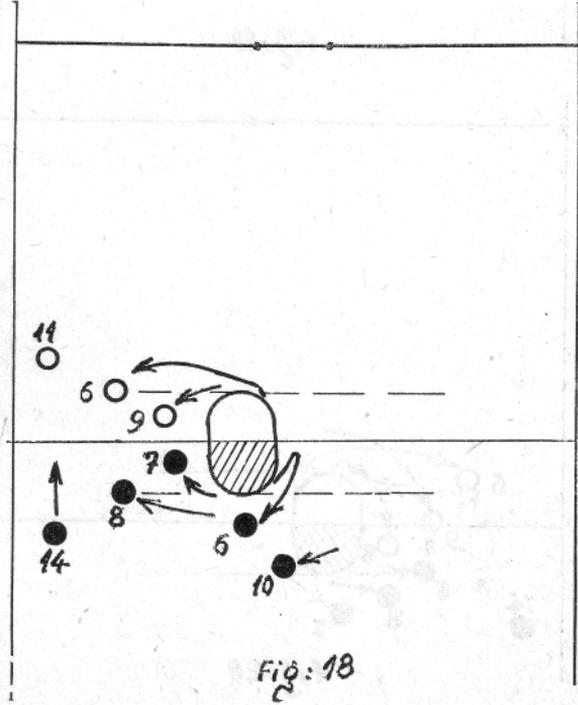
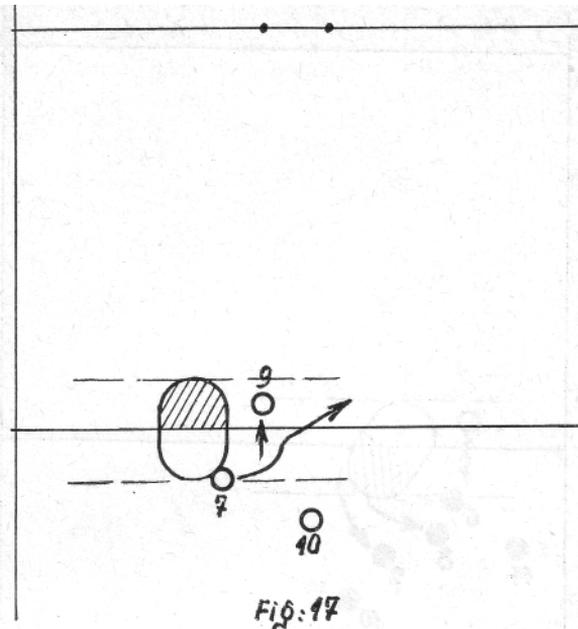
NOTE

Cette obligation pour le 2^e ligne de rester en mêlée jusqu'à la sortie de la balle, qui désavantage nettement le joueur en défense ne gêne par contre nullement le joueur en attaque, qui ainsi agit exactement comme il doit le faire en jeu à 15, permettant à la poussée de s'exercer encore pour aider le départ du demi, et n'ayant pas à reculer pour venir soutenir son demi de mêlée ensuite (fig. 21). Si l'attaquant bat cet unique défenseur, il a alors immédiatement devant lui un champ de jeu énorme, et même si le défenseur de l'autre couloir vient le reprendre, ce ne sera de toute façon qu'alors que cet attaquant aura déjà gagné un terrain appréciable, et avec tous ses partenaires qui avancent alors que tous les défenseurs sauf l'arrière — reculent. Rien n'est non plus changé si le premier défenseur de la ligne de trois-quarts vient prêter main-forte.

Et dans tous les cas, l'attaquant qui s'échappe soutenu par le 2^e ligne, a, ou bien ses trois-quarts d'un côté et ses deux piliers de l'autre, développés en ligne de trois-quarts, ou bien tous ses partenaires en ligne sur son intérieur (fig. 22 a, b). Au total, bien plus encore que pour une attaque de trois-quarts l'avantage revient ici à l'attaquant, et tout particulièrement s'il perce balle en main.

Les départs en dribbling sur mêlée tournée peuvent fort bien être utilisés, car les piliers, qui peuvent se dégager facilement, viennent très vite soutenir le 2^e ligne et on a un dribbling à 3





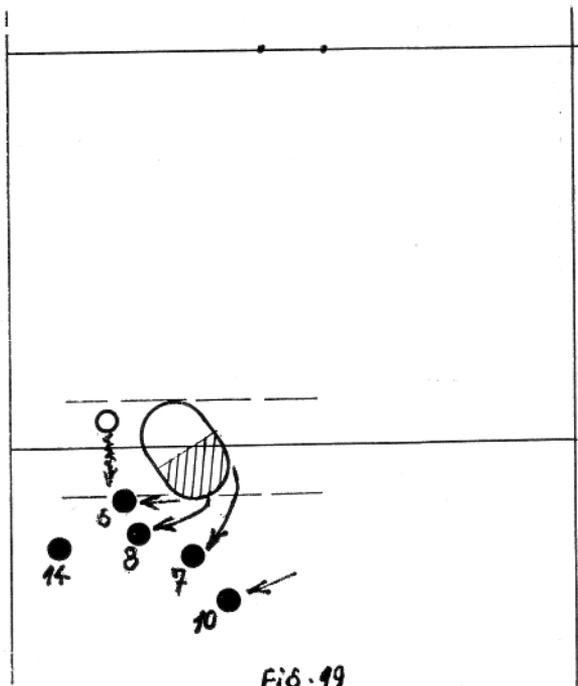


Fig: 19

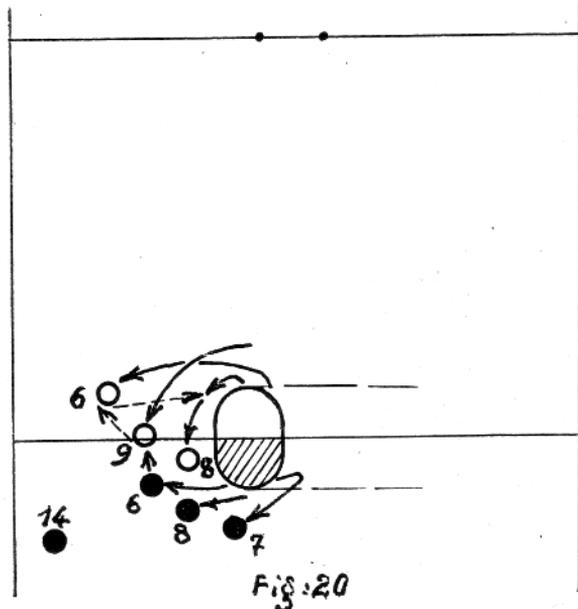


Fig: 20



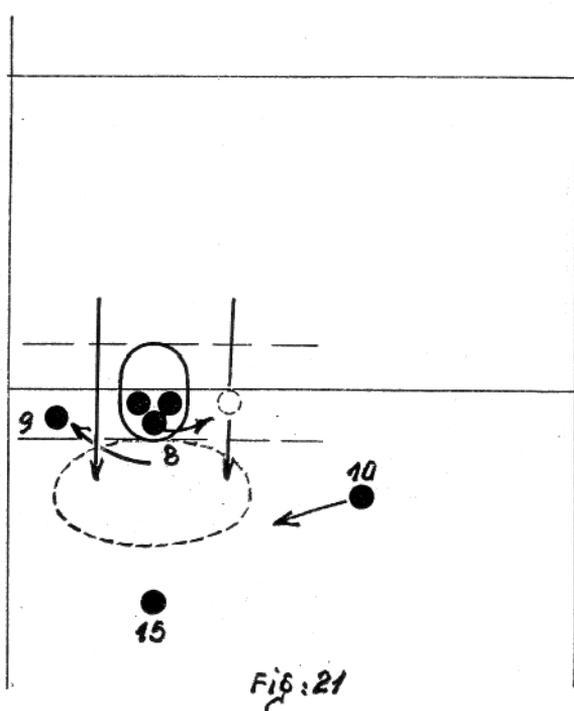


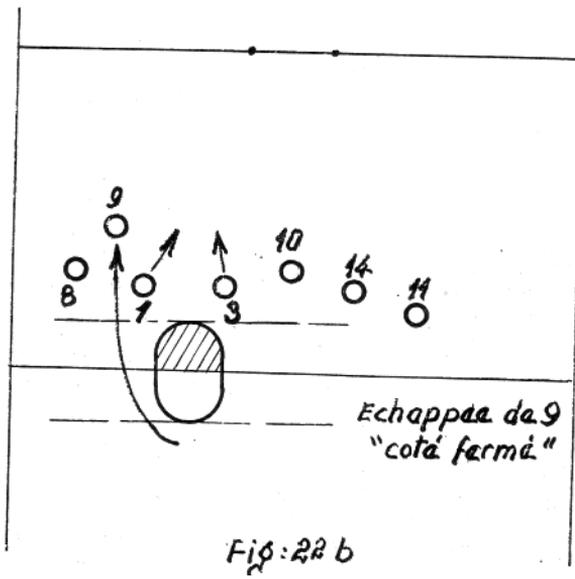
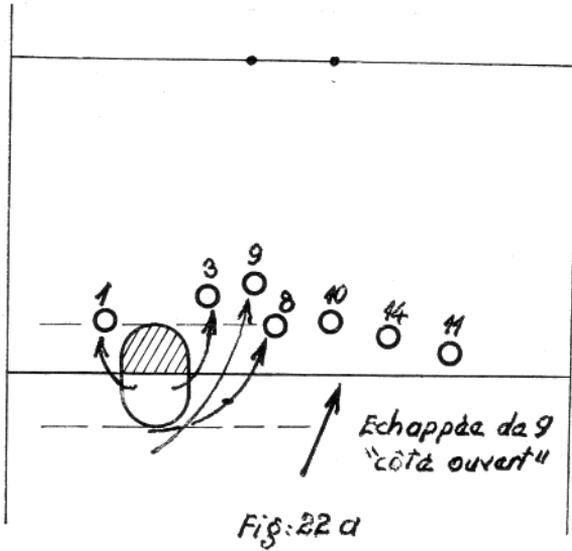
Fig. 21

fort valable pour ce qui est de l'apprentissage ou du perfectionnement de la technique collective d'avants.

Tout cela montre que le rôle offensif du demi de mêlée va être considérablement accru, en même temps que rendu bien plus facile.

L'attaque du demi de mêlée par le côté fermé sera particulièrement aisée, dans le cas d'une mêlée hors de l'axe pour les raisons mêmes qui ont été données plus haut à propos de ce même côté d'attaque pour le demi d'ouverture. Remarquons que cette manœuvre du demi de mêlée (tout comme celle du demi d'ouverture) sera encore facilitée, dans le cas d'une mêlée à gauche, si les avants ont provoqué le mouvement tournant naturel de la mêlée vers la tête libre, plaçant ainsi le n° 8 adverse, qui ne peut pas quitter tout de suite la mêlée, dans une position plus difficile encore pour venir compléter la défense du couloir (fig. 23 a, b). La passe recentrée du demi de mêlée sur son n° 8 sera d'autant plus possible que celui-là dispose de plus de champ libre pour glisser vers la touche avant de recentrer à la main. Enfin, en attaquant sur le côté ouvert, le demi de mêlée, en battant son adversaire immédiat, peut attaquer droit sur le demi d'ouverture adverse et servir son propre demi d'ouverture « dans le trou » (fig. 24).





Toutes ces possibilités du demi de mêlée et du demi d'ouverture sont particulièrement intéressantes non seulement pour la formation de joueurs pour ces postes ,mais aussi pour former des avants, car ceux-ci, par voie de conséquence, peuvent participer intensément à l'offensive, « tripoter » du ballon, le tout dans des conditions faciles et de grande clarté, et travailler la coordination demi de mêlée-avants.

Par ailleurs, des facilités sont ainsi données par le jeu à 8 ou 7 pour faire saisir l'importance primordiale qu'il y a à rechercher la variété dans le jeu, et apprendre à exploiter toutes ses ressources, en particulier cette vérité fondamentale de la tactique en rugby : peser sur la « charnière » est la meilleure façon de préparer le chemin aux attaques de trois-quarts. Cependant, afin de conserver tout l'intérêt au jeu il faudra veiller à l'équilibre attaque-défense et renforcer sans cesse le système défensif parallèlement aux progrès techniques offensifs des joueurs.

2. La touche

Dans le jeu à 8, et aussi parce qu'il n'y a que 3 avants, les conditions du jeu à la touche sont fortement modifiées. Pour l'attaquant, à l'image du dribbling sur mêlée tournée, le chiffre de 3 avants permet de réaliser des actions collectives préparant très valablement les actions collectives d'avants sur touche du jeu à 15.

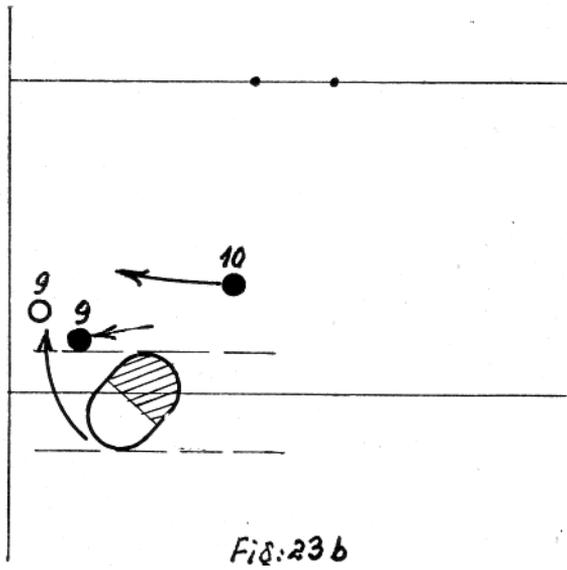
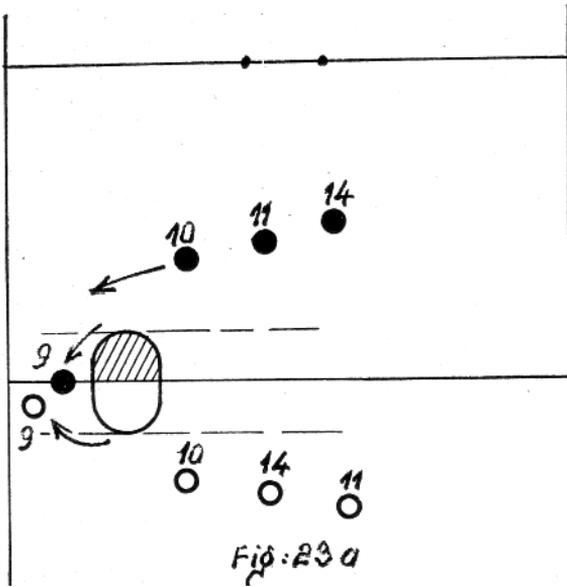
Mais au 15 il y a :

- d'une part le bloc formé par le joueur qui prend la balle et ses deux soutiens ;
- d'autre part les joueurs qui viennent en second rideau (si la touche est jouée sur le n° 4, il y a 3 hommes qui se déplacent vers la touche, si elle est jouée sur 5 il y en a 3 qui se déplacent vers l'axe du terrain, et sur 8 il y en a 4 allant vers l'axe) ;
- enfin, un ou les deux 3° lignes se joignent à l'action selon ce qu'ils auront à faire (et il peut se faire que la balle soit jouée sur eux, auquel cas ils sont les premiers dans l'action (fig. 25).

Au jeu à 8, le chiffre de 3 avants ne permet pas une semblable articulation (et il faut noter que l'articulation connue déjà avec 8 avants postés à l'alignement comme cela se faisait avec les anciennes règles est encore améliorée avec les nouvelles règles qui entraînent la dissociation très nette entre les gagnants, restant à l'alignement, et les utilisateurs qui se postent en retrait).

Mais il est fait obligation aux défenseurs de ne plaquer le sauteur que lorsqu'il revient au sol. De ce fait le soutien de ce joueur par 2 partenaires ne présente plus le même caractère de nécessité qu'au jeu à 15, ceux-ci peuvent rester libres pour amorcer des actions à partir du joueur qui prend la balle en sautant. Une telle action se situera alors pratiquement dans une bande de terrain relativement plus large qu'au jeu à 15, avec





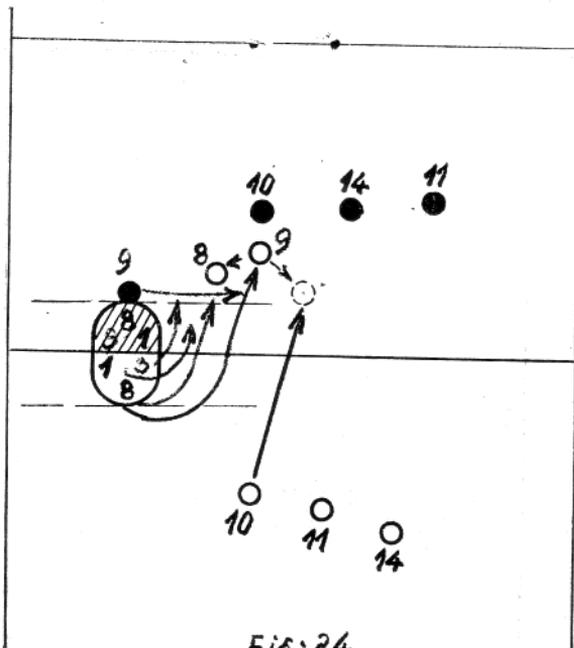
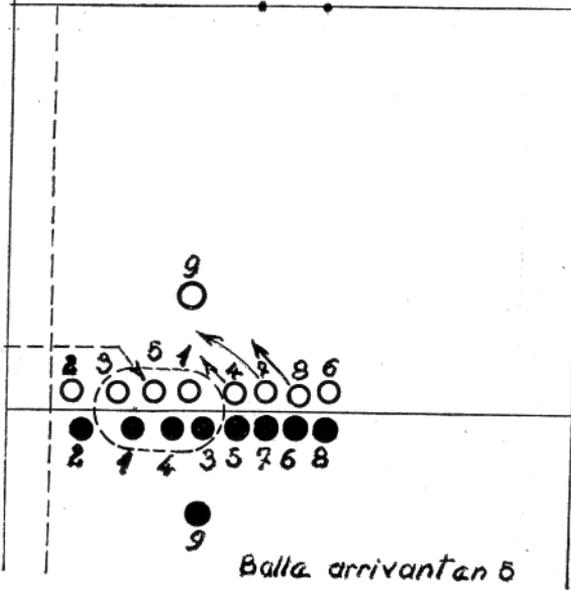


Fig: 24



Balle arrivante en 5

Fig: 25



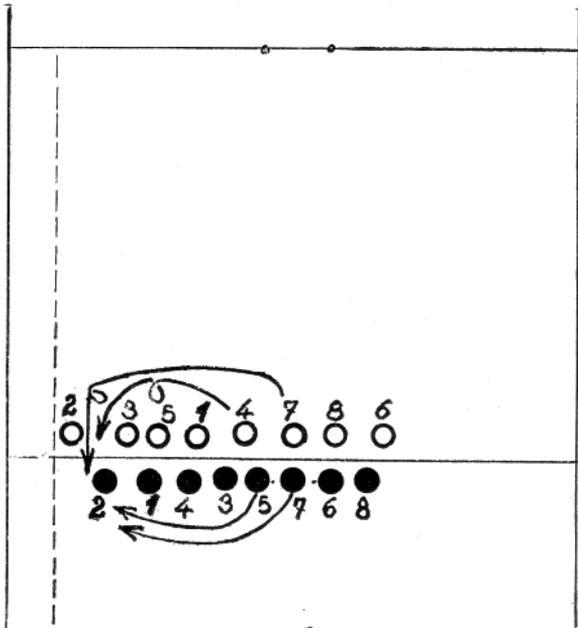


Fig: 26

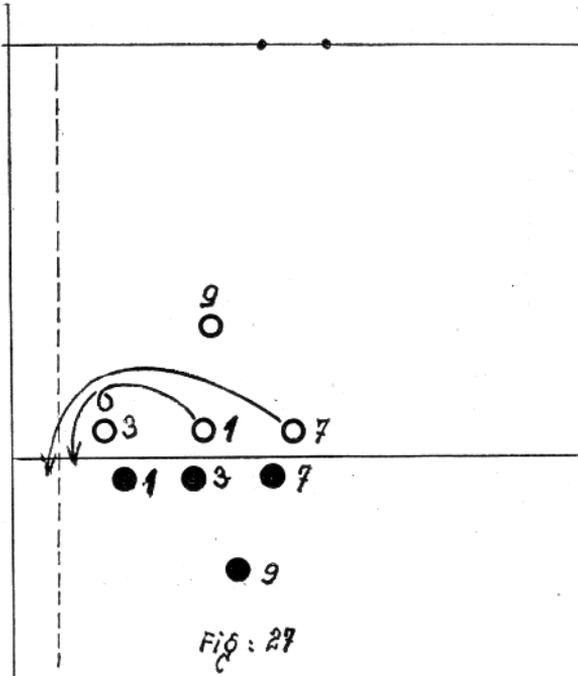


Fig: 27



une densité défensive bien moindre. Cette situation particulière change la nature du jeu en favorisant la naissance d'un plus grand nombre d'échappées.

Prenons l'exemple d'un mouvement rotatif vers la touche, la balle prise en n° 5 (jeu à 15).

Le joueur n° 4 vient prendre la balle à 5 et se place à la gauche de 3 ; sur cette ligne d'action où la pression va s'exercer par 8, puis par 7 (ou 2), etc., la défense dispose de 2, puis de 5, de 8... ou 6 et 7 si cela est nécessaire (fig. 26).

Au jeu à 8, une balle tombant en 3, 1 pourra prendre la balle, et tourner à la gauche de 3, ces joueurs 3 et 1 fixant les défenseurs 1 et 3, l'attaque ne dispose plus que de 8, mais si ce joueur bat le défenseur 8, il n'a plus dans son champ d'action immédiat que le demi de mêlée 9 (fig. 27). Là comme dans le cas de la mêlée, l'attaquant en brisant la défense des avants adverses trouve aussitôt un champ d'action large et il s'ensuit automatiquement du jeu déployé en ligne de trois-quarts si cet attaquant a percé balle en mains.

La touche plus encore que la mêlée, justifie à notre avis de placer les trois trois-quarts du « côté ouvert ». La remise en touche se fera alors par le demi de mêlée, ce qui simplifiera les choses, tandis que l'existence de 3 avants seulement fait qu'il pourra être là pour être servi directement par eux quel que soit celui d'entre eux qui récupère la balle. L'absence d'un ailier dans le couloir des 5 mètres facilite les mouvements dans ce couloir, et le demi de mêlée attaquant peut même éventuellement y tenter sa chance, tandis que la mêlée tactique jouée sur le 3^o avant peut permettre le départ de ce demi par le côté fermé comme cela peut se faire à 15. Enfin, dans le cas où il y a transmission directe au demi de mêlée, là encore les possibilités de la défense sont moindres au jeu à 8 qu'au jeu à 15, car le demi de mêlée a contre lui deux joueurs au maximum, et le couloir des 5 mètres sans défenseur placé d'avance (comparer les fig. n° 28 et 29).

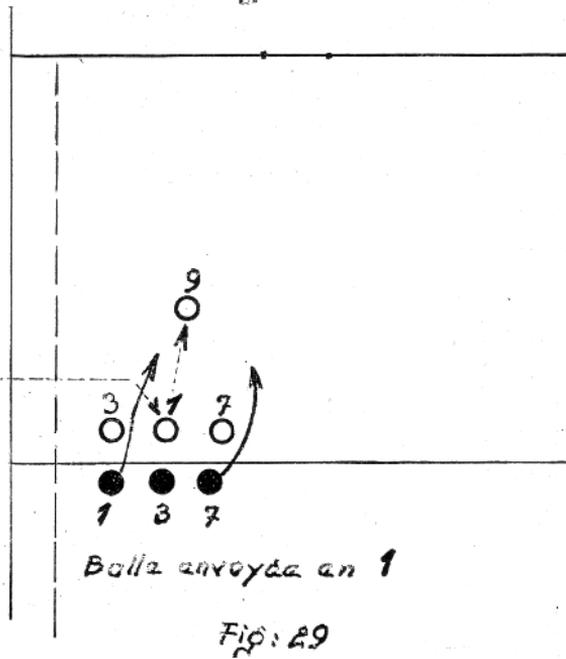
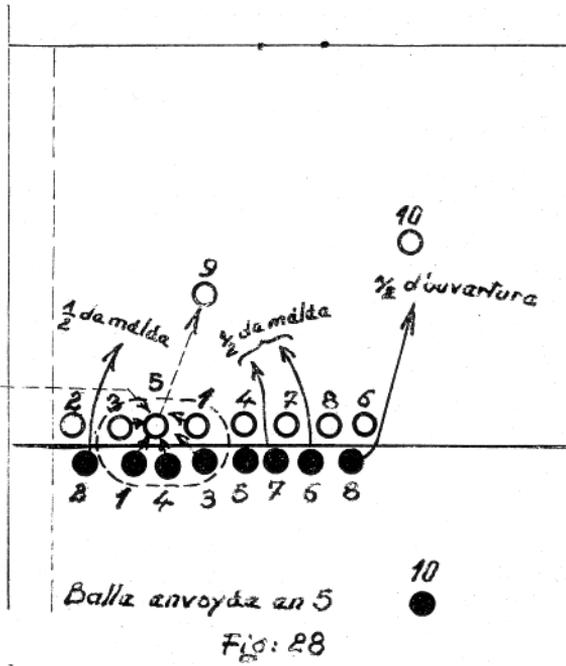
REMARQUE

La réduction des avants à 3 est une excellente chose pour de jeunes joueurs.

D'abord physiologiquement, car les colonnes vertébrales des joueurs de 1^e et 2^e lignes, en jeu à 15, sont soumises à des pressions considérables.

Par ailleurs, le jeu propre des avants, dont sont cependant conservés les éléments de base (tant pour la conquête de la balle que pour l'amorce des mouvements propres d'avants), reste très limité. Cela s'accommode bien avec la nature même des jeunes joueurs, davantage tentés par le départ d'un demi de mêlée ou l'envolée d'un trois-quarts, que par le travail au paquet, difficile et même ingrat. Et comme par ailleurs, les conditions même du jeu à 8 (et encore plus à 7) amènent beaucoup d'actions autour de la mêlée, tant pour attaquer que pour défendre (cette région du terrain étant fort démunie en défenseurs), ces 3 avants vont devoir apporter une contribution très grande à tout le jeu, et non pas seulement lutter pour la possession de la balle.





L'éducateur ne pourra donner que des principes de base:

- attitude du joueur favorable à la poussée;
- règles et esprit du talonnage ;
- prises de balle à la touche ;
- ébauche du futur jeu;

et exigera par contre une participation active au jeu offensif comme au jeu défensif ;

- défense du n° 8 en second rideau, avec les deux piliers ;
- second rideau également pour ces 3 avants en attaque pour parer à toute maladresse et éviter la contre-attaque si elle aboutit à une impasse;
- combinaisons multiples et payantes avec le demi de mêlée ou le demi d'ouverture.

C'est là concilier l'amour du jeune pour le ballon et la nécessité de former des avants qui sachent faire sur un terrain autre chose que des touches et des mêlées.

3. Les contre-attaques

Une contre-attaque peut être déclenchée :

- sur balle récupérée à hauteur du premier rideau défensif ;
- sur mêlée ouverte ;
- sur ballon récupéré dans le second rideau (récupération d'un coup de pied d'attaque ou d'un tir en touche).

Pour le premier cas :

Il s'agira de l'exploitation d'une faute de main (départ en dribbling ou récupération à la main) ou de l'interception d'une passe dans un cas de mauvais placement chez l'attaquant, ou encore de la récupération d'une balle libérée sur un « tenu ». Si la faute se produit dans la ligne de trois-quarts, le « contexte » de la contre-attaque n'est pratiquement pas différent en jeu à 8 ou à 7 et en jeu à 15 ; la première parade à cette contre-attaque reste l'avant venu en soutien de l'attaque derrière sa ligne de trois-quarts.

Si la faute de main est une mauvaise transmission du demi de mêlée, la contre-attaque jouit à son tour des mêmes avantages qu'une attaque portée dans le couloir « côté ouvert » de la mêlée, avec en plus le fait que les attaquants sont pris à rebours de leur course (fig. 30, a et b).

REMARQUE

Si l'on supprime le dribbling, outre qu'ainsi on se prive d'un moyen puissant d'éducation pour l'adresse dans le jeu au pied, on s'ôte également un atout important pour la contre-attaque. Or, pour conserver au maximum, à travers le rugby éducatif, le rugby dans son esprit, à savoir recréer constamment la possibilité immédiate d'un mouvement en avant après chaque stoppage ou sur chaque balle libre, il y a grand intérêt à faciliter les contre-attaques rapides qui renversent les situations et entretiennent bien ce jeu de mouvement dans la liaison constante des trois moments du jeu: l'attaque, la défense et la contre-attaque.



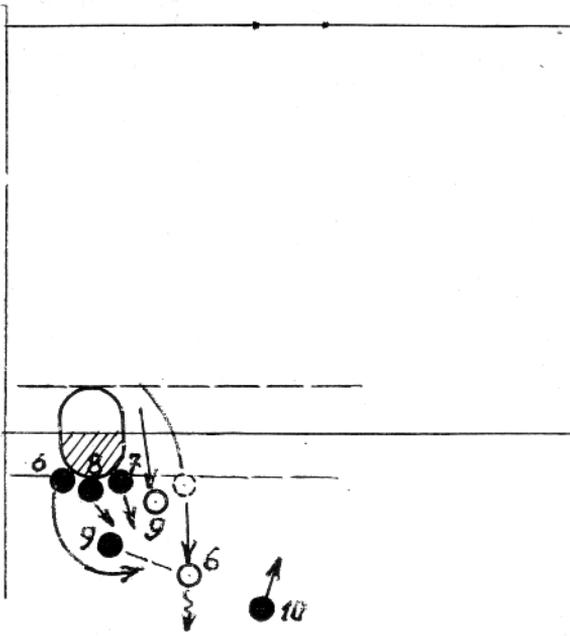


Fig: 30.a

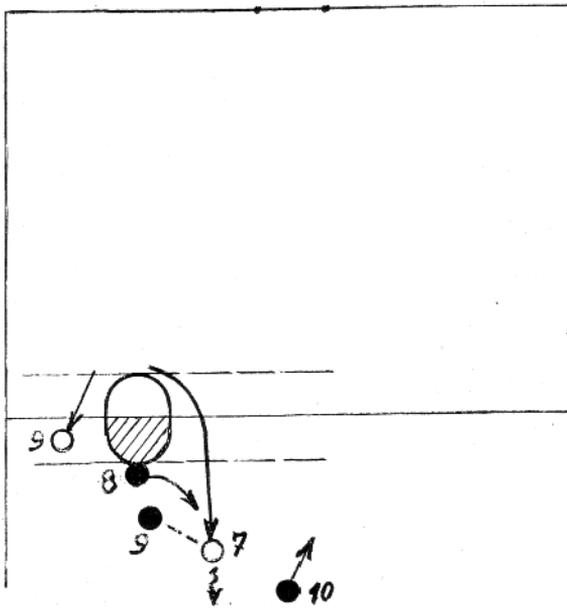
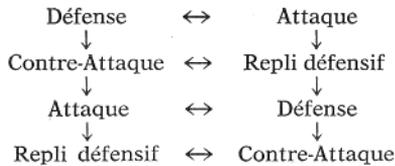


Fig: 30.b





Pour les contre-attaques sur mêlée ouverte, rien ne diffère en soi entre le 15 et le 8 ou le 7. Et la question tactique reste la même : faut-il chercher le débordement en trois-quarts, ou faut-il attaquer dans les couloirs de cette mêlée ouverte ? Cela dans le cas où, stoppé dans son attaque, on reconquiert la balle par la mêlée ouverte.

Faut-il donner un coup de pied de défense ou contre-attaquer ? Cela dans le cas où, ayant stoppé l'attaque adverse, on gagne la balle dans la mêlée ouverte qui se joue sur cet arrêt de l'attaquant.

Il est à notre avis très important de rompre d'emblée les jeunes joueurs à utiliser la mêlée ouverte, et non seulement en créant chez les avants l'habitude de se former rapidement en mêlée sur toute balle perdue et non libérée, mais encore en clarifiant tout de suite l'utilisation tactique pour tous les joueurs :

- mêlée ouverte après un mouvement ayant gagné peu de terrain :
 - *il reste la grande majorité des adversaires en jeu;*
 - *les trois-quarts en particulier restent placés.* Il faut que le demi de mêlée (ou celui qui est amené à se substituer à lui) attaque.
- mêlée ouverte après un mouvement ayant gagné nettement du terrain :
 - *il y a beaucoup d'adversaires hors-jeu alors que la grande majorité des partenaires est en jeu ;*
- les trois-quarts adverses reculent et sont désorganisés.

Il faut chercher le débordement en trois-quarts. Cela allant de pair avec une sortie rapide de la balle de la mêlée ouverte, car il s'agit de l'équipe qui attaque et qui récupère la balle en mêlée ouverte, devant profiter sans attendre du surnombre momentané. Pour le camp en défense, il faudra retarder la sortie de la balle pour regrouper ses forces avant de tenter quelque chose et pour ramener les avants adverses à la mêlée pour qu'ils ne se surajoutent pas au rideau défensif adverse.

Le jeu à 7, en supprimant la possibilité des coups de pied, donne à la mêlée ouverte une importance accrue pour relancer l'attaque ou pour contre-attaquer. Ce n'est pas l'un des moindres intérêts de ce jeu (voir fig. n° 31).

Pour le dernier cas de contre-attaque, le coup de pied d'attaque que récupèrent les défenseurs aura été donné par un joueur jouant près des avants, ou par un joueur jouant loin des avants. Dans la première situation de jeu, si le coup de pied est envoyé



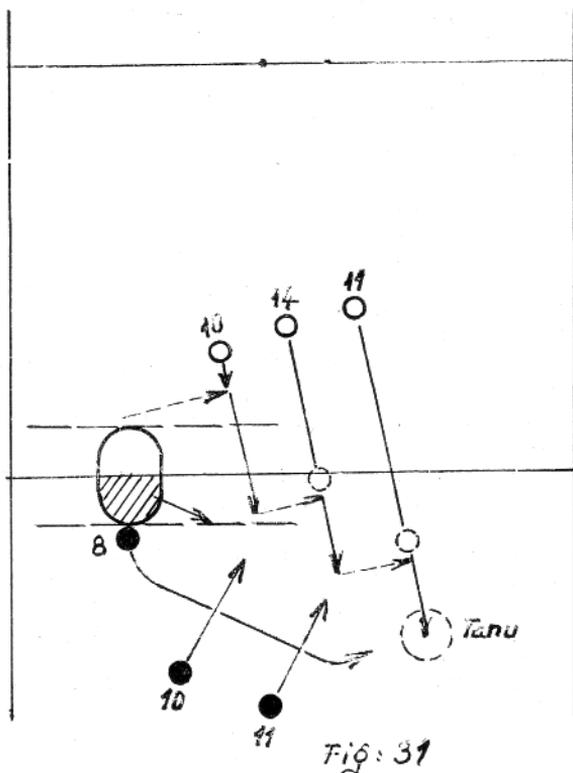


Fig. 31

hors de portée des avants (coup de pied oblique), on retrouve les conditions de jeu du 15 pratiquement (cf. fig. n° 32).

Mais s'il s'agit d'un coup de pied croisé, de même que s'il s'agit d'un coup de pied recentré (seconde situation de jeu envisagée), alors, dans le jeu à 8, la contre-attaque est avantagée, comparé au jeu à 15. En effet, dans le premier cas, à 15 :

- le trois-quarts aile côté fermé ;
- les 3 troisièmes lignes (qui ne se sont pas encore déployés derrière la ligne de trois-quarts) ;
- les « avants de choc » ;
- le demi de mêlée et même éventuellement le demi d'ouverture (fig. 33 a).

Suivent le coup de pied (donc chargent) le « contre-attaquant ».

Dans le jeu à 8 (fig. 33 b) il n'y aura que :

- le seconde ligne ;
- les deux piliers ;
- le demi de mêlée arrivant par le « côté fermé » au maximum.

Dans le second cas, il suffit de se reporter plus haut « En ce qui concerne le déplacement du jeu à partir de la ligne de trois-quarts »...

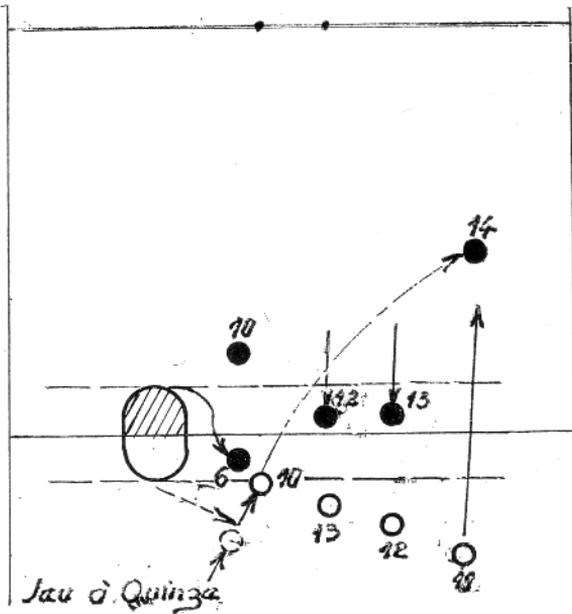


Fig: 32.a

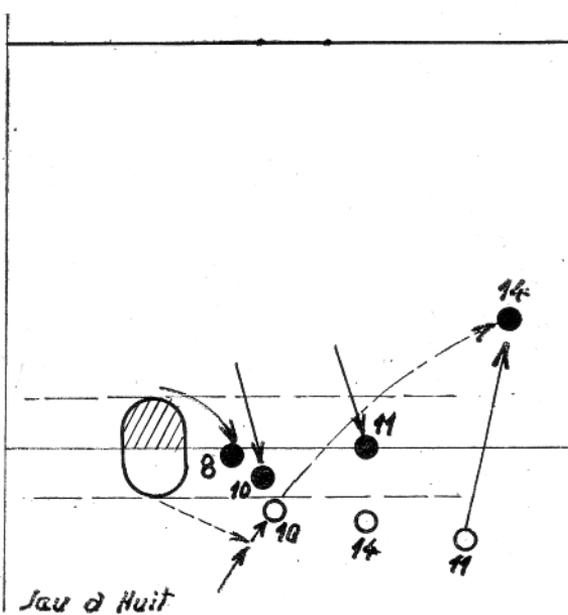


Fig: 32.b



Reste encore, dans cet ordre de chose, les contre-attaques possibles sur coup de pied de « remise en jeu » (envoi, renvoi, pénalité ou coup-franc).

Sur envoi ou renvoi, la ligne de trois-quarts est placée, et un troisième ligne est prêt à lui prêter main-forte (fig. 34 a). Au jeu à 8, on pourra mettre le seconde ligne dans la portion axiale du terrain ; ainsi il pourra aller à la balle avec ses piliers, ou se porter le premier contre la contre-attaque des trois-quarts adverses, facilitant ainsi la défense de sa propre ligne de trois-quarts. Le demi de mêlée suivra derrière les piliers (fig. 34 b).

Sur coup de pied de pénalité ou sur coup-franc, il faut couvrir les touches contre les contre-attaques éventuelles. Au jeu à 15 les ailiers doivent se placer en conséquence, tandis que le paquet des avants est là pour couvrir au maximum tout en suivant le coup de pied. Au jeu à 8, on peut plus difficilement couvrir le terrain, pratiquement il n'y a guère qu'un ou deux joueurs en repli. Là encore la contre-attaque est plus facile qu'au jeu à 15 (fig. 35 a et b).

B - Le jeu sans placage

SOMMAIRE

Pour le jeu sans placage toutes les considérations antérieures demeurent en ce qui concerne les rapports entre les dimensions du terrain, le nombre des joueurs et l'aspect pris par le jeu dans les nouvelles conditions ainsi créées. Généralement, quand on joue sans placage, on joue uniquement à la main pour apprendre ou perfectionner plus facilement cette forme d'action de jeu.

Il est certain que le jeu sans placage, en libérant l'attaquant de la charge réelle, facilite l'assimilation par celui-ci des gestes d'attaque en plein mouvement, en particulier au moment du contact. Mais il faut se garder de penser que ce seul travail peut suffire ; s'il n'est pas retransposé convenablement dans les conditions réelles du jeu, avec la charge (par exemple avec le jeu à 7), ses effets peuvent être bien inférieurs à ce qu'on serait en droit d'en attendre. Mais il est un autre aspect particulièrement intéressant : la convention du frappé, même si l'on impose de frapper deux coups et à hauteur de hanche, laisse en fait à l'attaquant, pour réaliser les gestes qu'il doit faire « au contact », moins de temps qu'un placage réel. Et ce jeu, sans placage, est alors également un excellent moyen d'améliorer la promptitude des gestes.

C - Les gagne-terrains

Le jeu de gagne-terrain peut être intéressant à utiliser dans un travail technique en rugby soit pour travailler la puissance (et aussi un peu la précision) du jet de la balle en touche longue, soit surtout pour travailler les coups de pied dans le jeu, y



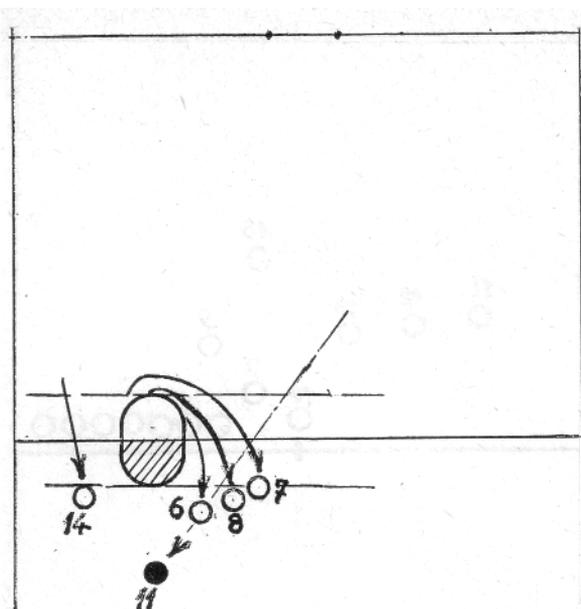


Fig: 33.a

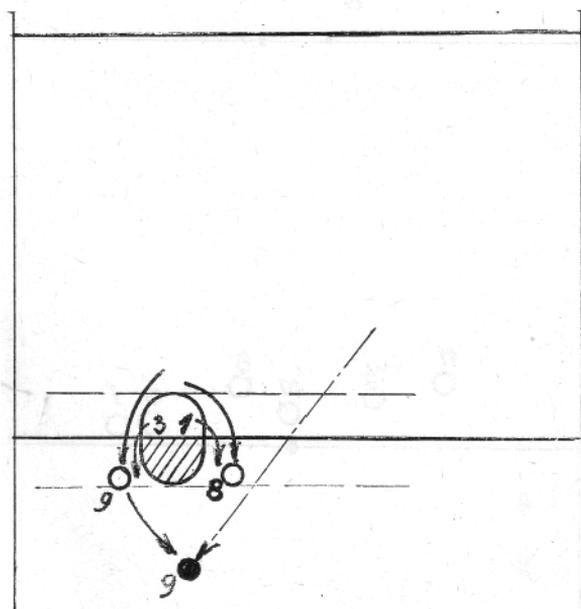


Fig: 33.b



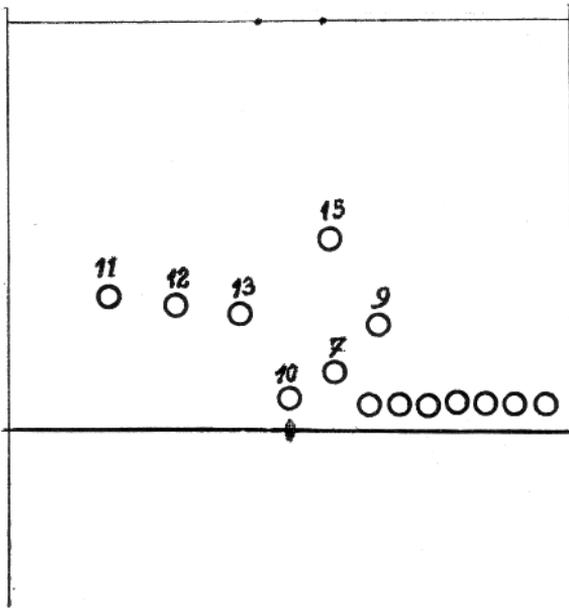


Fig. 34.a

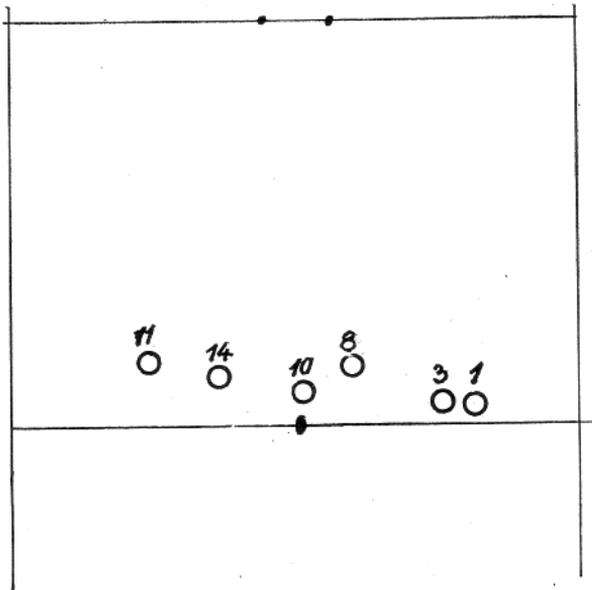


Fig. 34.b



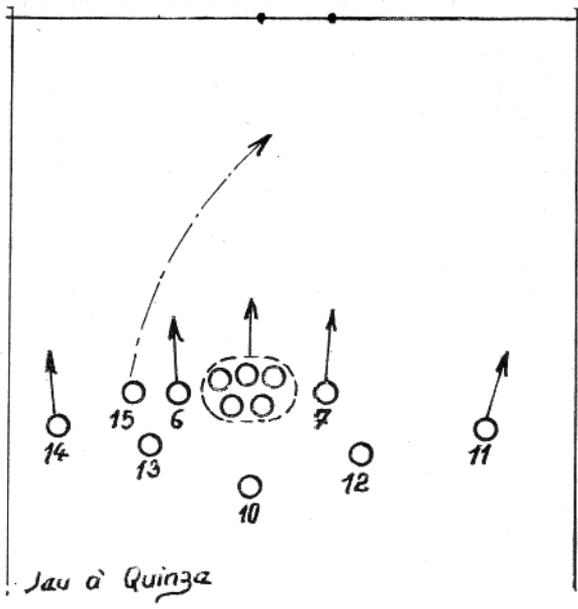


Fig : 35.a

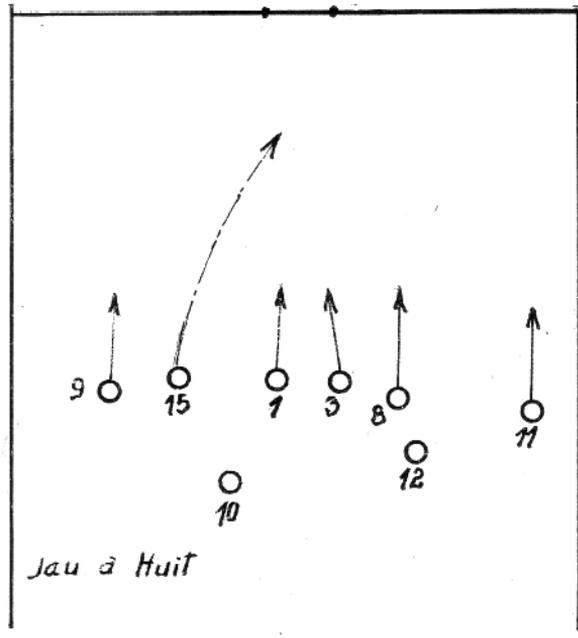


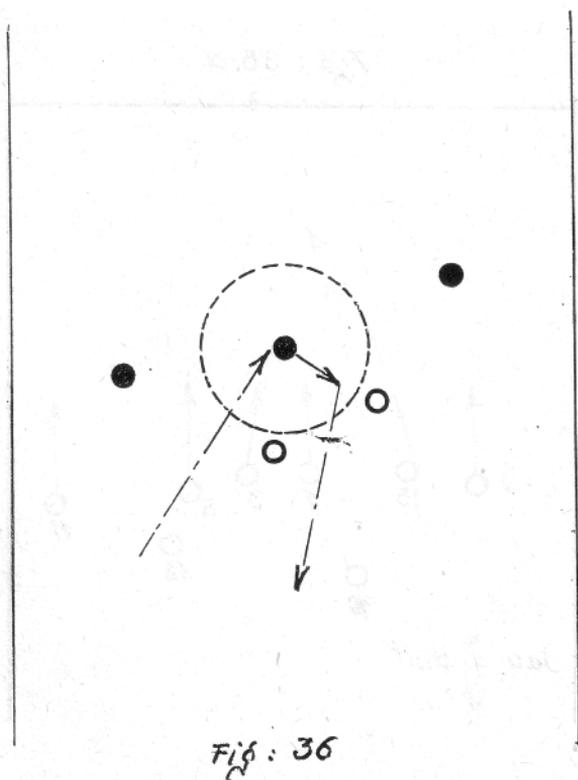
Fig : 35.b



compris le drop. Mais encore, et c'est là qu'à notre avis il est particulièrement intéressant en rugby du fait qu'on isole un cas de jeu particulier, le coup de pied à suivre ; il est aisé de familiariser du même coup (voire d'améliorer pour des joueurs évolués) les jeunes joueurs avec la règle du hors-jeu correspondant (fig. 36).

Pour notre part nous avons utilisé avec succès ce moyen. Voici comment :

- chaque équipe (comme dans tout gagne-terrain) a le droit de tirer un coup de pied à tour de rôle, et tente, par la succession des coups de pied ainsi accumulés (puissance et aussi placement du coup de pied), de repousser petit à petit l'équipe adverse vers sa ligne ;
- l'équipe qui botte a le droit de charge sur le réceptionnaire adverse, aux conditions qui sont celles du hors-jeu (règle des 10 mètres et remise en jeu possible par le partenaire ou par l'adversaire),
- le réceptionnaire a droit à parcourir un maximum de 10 m (dans n'importe quel sens) avant de botter.



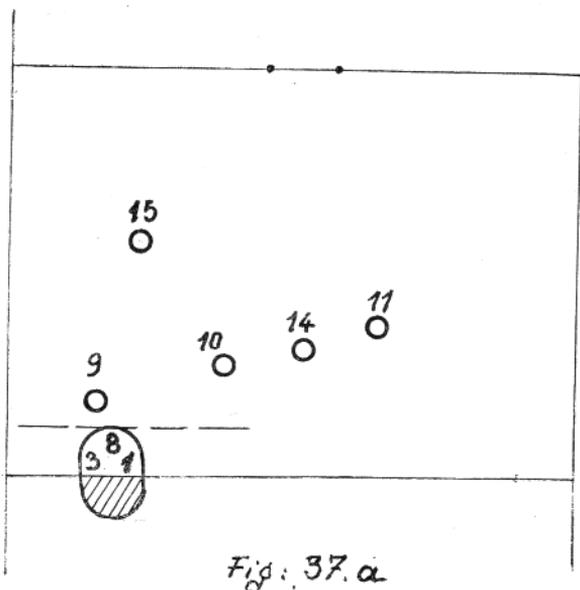


Fig. 37.a

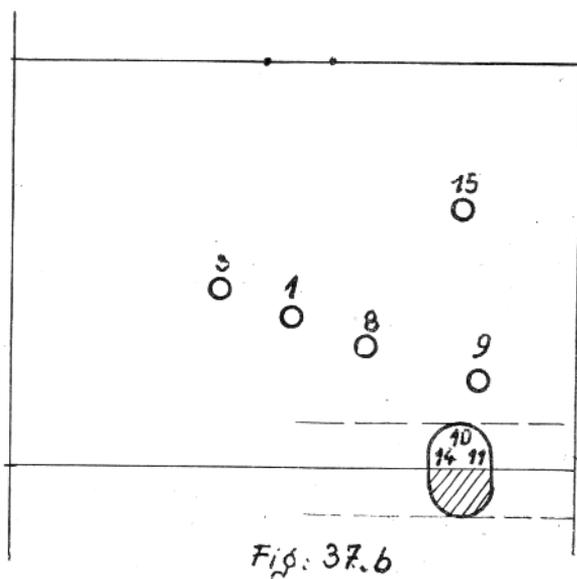


Fig. 37.b



Il faut, bien entendu, harmoniser les dimensions du terrain avec la force et le nombre des joueurs. Par le décompte des points on peut introduire en plus le drop :

— le dernier coup de pied, s'il passe simplement la ligne de but compte 1 point ;

— s'il y a drop, on inscrit 3 points.

On sanctionne les en-avant à la réception en donnant un coup de pied à l'arrêt, sur le point de la faute, à l'équipe adverse. De même on peut interdire de botter directement en touche (même sanction au point de départ du coup de pied). Du même coup, on peut encore introduire alors le coup de pied placé (tentative de but sur en-avant ou touche de volée si le point de la faute est assez près du but adverse).

Bien entendu, la sévérité pour les en-avant à la réception sera fonction du niveau technique des joueurs (remarquons que la règle de l'en-avant facilite sensiblement l'arrêt de volée.

REMARQUE

Dans l'idée d'une formation la plus complète possible des jeunes joueurs on peut, à une certaine étape de l'initiation. en utilisant le jeu à 8 ou le jeu à 7, obtenir, tout au moins pour 6 des joueurs de l'équipe, qu'ils touchent, dans le cours d'une même partie, le jeu de trois-quarts et le jeu d'avants. Pour cela on peut convenir que, de ces 6 joueurs, 3 ont le côté gauche et 3 le côté droit. C'est-à-dire que s'il y a mêlée (ou touche ou coup de pied) dans la moitié gauche du terrain, 3 sont avants et jouent la mêlée, et 3 sont trois-quarts et jouent du côté droit. Alors que pour le cas où la remise en jeu de la balle a lieu dans la moitié droite du terrain, les rôles sont inversés. Le demi de mêlée et l'arrière (s'il y a jeu à 8) ne changent pas (fig. 37 a et b).

L'expérience nous a démontré que ce procédé n'était pas sans valeur. Il ne saurait, bien entendu, être question de lui donner une importance exagérée. Ce n'est qu'un procédé à employer passagèrement.



II TECHNIQUE INDIVIDUELLE ET TECHNIQUE COLLECTIVE

SOMMAIRE

A - Étude préliminaire. Le rapport de jeu homme à homme

I - ATTAQUANT PORTEUR DE LA BALLE

1° Étude du rapport de jeu :
"Attaquant <-----> Défenseur "

Les deux adversaires sont en mouvement : Action défensive

Le placage consiste à porter un choc qui déséquilibre l'adversaire puis à le saisir avec les bras pour qu'il tombe (au lieu de pouvoir reprendre son équilibre) et le neutraliser. Dans la détente qu'il donne pour aller frapper de l'épaule contre l'attaquant, le défenseur trouve un gain de vitesse vers cet attaquant (déséquilibre du corps vers l'avant combiné avec l'impulsion supplémentaire correspondant à la détente).

Cet avantage de vitesse dure un temps limité pendant lequel l'épaule du plaqueur parcourt une certaine distance. Une fois cette distance atteinte, tout le corps du plaqueur perd nettement de la vitesse. Par conséquent, si le défenseur a su parvenir à bonne distance de l'attaquant pour donner, de cet endroit, sa détente vers cet attaquant, celui-ci ne peut pas lui échapper. Mais s'il s'élance de trop loin, pour plaquer, l'avantage de vitesse s'inverse, en même temps que la violence même du choc est moindre : l'attaquant peut s'échapper. Quand le plaqueur frappe avant le point de percussion maximum la violence du choc est aussi moindre mais la différence des vitesses reste à l'avantage du plaqueur.

Action offensive

Elle consiste :

- ou à battre le défenseur (c'est-à-dire échapper à son placage en l'évitant ou en le repoussant) ;
- ou à passer la balle à un partenaire ;
- ou à botter le ballon (coup de pied d'attaque ou coup de pied en touche).

Quelle que soit la solution adoptée par l'attaquant entre ces trois possibilités, l'action devra toujours être amorcée quelque peu avant que le défenseur soit parvenu à distance de placage (ceci va être repris plus loin).



C'est la notion de « zone dangereuse » mise en évidence par Julien Saby dans son livre « Rugby » (écrit en collaboration avec l'Italien G. Sessa). Nous saisissons là un premier élément de la réciprocité de l'action homme à homme :

LA « DISTANCE »

C'est au voisinage de cette « distance » que la décision se fait. Le défenseur et l'attaquant doivent « sentir » cette distance, sans cela, la plus belle technique de geste reste inefficace.

Voyons maintenant quelques détails. La « zone dangereuse » ne constitue pas exactement un cercle autour de l'attaquant en mouvement. Selon l'angle sous lequel le défenseur « attaque son homme », celui-ci constitue un but qui se rapproche, ou au contraire un but qui fuit.

Dans le premier cas la distance d'où l'on doit se lancer dans le placage est plus grande que dans le second. La distance varie de façon continue avec l'angle sous lequel le placage est porté. Chaque joueur a sa propre distance de placage (selon sa taille, sa détente...).

Sûreté de la préhension : la force de serrage des bras est d'autant plus grande qu'ils sont plus près du corps. L'attaquant peut (soit volontairement avec le bras dans le « raffut », soit par la montée du genou dans la course) repousser d'autant plus aisément le bras du plaqueur que ce bras est plus loin du corps du plaqueur. En serrant les bras une fois le contact établi on s'assure la préhension la plus efficace.

En ce qui concerne le placage pris en lui-même, la distance conditionne donc :

- *la sûreté de la préhension ;*
- *la violence du choc.*

Quant à l'angle sous lequel ce placage est porté, il conditionne :

- *lui aussi la sûreté de la préhension ;*
- *lui aussi la violence du choc ;*
- *en outre le déséquilibre de l'attaquant (c'est-à-dire la vitesse à laquelle celui-ci sera « décamponné de son appui et projeté au sol).*

Nous avons considéré la distance, l'angle du placage, la vitesse des deux antagonistes. Si le défenseur est plus rapide il rétablira toujours la distance. Sinon il faudra qu'il soit « placé » pour réussir son placage. Mais pour faire une étude technique logique, il faut évidemment considérer d'abord le cas où attaquant et défenseur s'équivalent en qualités physiques.

Violence du choc (fig. n° 38)

- Plus les vitesses des deux antagonistes s'ajoutent selon une proportion plus proche de leurs vraies grandeurs, et plus la violence du choc est grande, le maximum étant réalisé pour un placage absolument de face.
- Plus les vitesses des deux antagonistes se retranchent selon une proportion plus proche de leurs vraies grandeurs, et moins



la violence du choc est grande, le minimum étant réalisé pour un placage absolument de derrière.

- Nous considérons dans cet énoncé que le placage porte un choc entièrement horizontal. Quand le plaqueur est amené à « plaquer haut » ou à « plaquer bas », l'effet horizontal du choc (qui seul compte pour le déséquilibre) est moindre que la valeur totale de l'énergie mise en jeu par le défenseur.

Rapidité du déséquilibre

Plus l'angle sous lequel le défenseur vient frapper l'attaquant est proche de la perpendiculaire à la direction de course de cet attaquant et plus le déséquilibre est rapide. Par conséquent, quand on vient frapper l'adversaire sous un angle plus proche de 90° par rapport au placage absolument de face on perd en violence de choc, mais on gagne en rapidité de déséquilibre.

Il n'est pas sans intérêt d'entrer un peu plus avant dans le détail, sur ce point.

Pour une direction de choc donnée l'attaquant recevant le choc peut se trouver placé plus ou moins favorablement sur son appui pour résister (c'est-à-dire pour être déséquilibré plus ou moins vite).

Il s'agit d'un joueur en course :

- *ou bien il n'a aucun appui au sol (phase de suspension de la course);*
- *ou bien il a un seul appui au sol (phase d'appui de la course). Il n'a jamais deux appuis.*

A priori la phase de suspension est la plus favorable à un déséquilibre ultra rapide. Un choc porté quelque peu au-dessus, ou en dessous du centre de gravité, fait basculer aussitôt, et très rapidement, le corps dans un sens ou dans l'autre, un choc porté à hauteur du centre de gravité déporte aisément, et de façon importante et rapide, le corps dans le sens du choc.

- La facilité à déséquilibrer un adversaire en l'air apparaît à la touche, où le joueur a pourtant plus de stabilité du fait qu'il ne se déplace pas (ou peu) horizontalement.

Au contact le joueur porteur de la balle doit courir « appuyé » en avant et non droit, le placage « aux épaules » ou « à la cravate » procédant du même principe. Cette position inclinée lui donne en outre beaucoup de force pour repousser un placage.

Mais :

- *la durée de cette phase est courte (plus courte que celle de la phase d'appui);*
- *les cuisses de l'attaquant sont au maximum d'élévation en avant et en arrière, il faut donc plaquer assez haut. Par contre l'adversaire n'a pas d'appui au sol pour « raffûter ».*

Dans la phase d'appui :

- *ou bien l'attaquant arrive sur son appui (1^{er} temps de la phase d'appui) ;*
- *ou bien l'attaquant croise son appui avec la jambe oscillante (2^e temps de la phase d'appui) ;*



- *ou bien l'attaquant a dépassé son appui (3^e temps de la phase d'appui).*
- D'une part, quand le placage est porté sur le côté de la jambe d'appui, la préhension des bras est plus aisée, la jambe oscillante constituant dans le cas inverse, un obstacle sérieux, surtout si l'on se trouve au 3^e temps de la phase d'appui.
- D'autre part :
- Dans le premier temps de l'appui, l'attaquant :
- *perd un peu de vitesse (réception au sol);*
- *est mieux placé pour résister au déséquilibre provoqué par un choc venant plus ou moins de derrière;*
- *est moins bien placé pour résister au déséquilibre provoqué par un choc venant plus ou moins de devant.*
- Réciproquement le défenseur
- *trouve un petit avantage supplémentaire de vitesse;*
- *s'il plaque de derrière, doit plaquer haut et ses bras saisissent plus difficilement l'adversaire (obstacle de la jambe oscillante dont le talon monte);*
- *s'il plaque de devant, peut plaquer à hauteur normale, ou plus bas (la jambe oscillante ne fait pas obstacle, la cuisse descendant vers la prise).*
- Dans le 2^e temps de l'appui, l'attaquant :
- *est à son minimum de vitesse horizontale,.*
- *a, par contre, son maximum d'équilibre ;*
- *est placé au mieux pour porter un raffut efficace sur le côté de la jambe d'appui.*
- Réciproquement le défenseur
- *trouve toujours un petit avantage supplémentaire de vitesse ;*
- *peut, dans tous les cas, plaquer bas, les deux jambes pouvant être saisies solidement (mais l'instant où les deux jambes se croisent est très court).*
- Dans le 3^e temps de l'appui, l'attaquant :
- *regagne en vitesse horizontale ;*
- *est mieux placé pour résister au déséquilibre provoqué par un choc venant plus ou moins de devant;*
- *est moins bien placé pour résister au déséquilibre provoqué par un choc venant plus ou moins de derrière. .*
- Réciproquement le défenseur
- *ne trouve plus d'avantage supplémentaire de vitesse;*
- *s'il plaque de devant, doit plaquer haut (la cuisse de la jambe oscillante faisant obstacle à la prise du bras extérieur du défenseur, parce qu'elle est en train de remonter);*
- *s'il plaque de derrière, trouve aussi l'obstacle de la jambe oscillante pour la prise des bras, augmenté encore par rapport au cas du placage de devant (la cuisse s'éloigne de l'appui que trouve l'épaule).*
- Au total cette étude de détail nous conduit aux conclusions suivantes :
- *le placage doit être adapté aux conditions d'angle et d'appui devant lesquelles le défenseur se trouve au moment où il porte son placage (hauteur à laquelle il peut plaquer).*



- *Il y a deux grandes catégories de placages dans le cas où l'attaquant et le défenseur sont en mouvement; on les appelle couramment :*
 - placage de côté;
 - placage de derrière.
 - *La première catégorie correspond d'une façon générale aux conditions les plus favorables pour le défenseur.*
 - *Pour l'attaquant le raffut doit être adapté aux conditions dans lesquelles se présente le défenseur (qui va plaquer haut ou bas ou normalement, saisir en venant de devant ou en venant de derrière).*
- Passons à l'étude de la conduite de leur course par l'attaquant et par le défenseur.

Atteindre la « zone dangereuse » est la condition à réaliser pour pouvoir effectivement porter le placage. L'épaule avec laquelle le défenseur doit frapper l'attaquant lui est imposée par le côté sur lequel se présente cet attaquant (la tête devant être placée du côté du dos de l'attaquant). Cela impose du même coup le pied sur lequel il doit prendre appui pour se détendre dans le placage. Le pied opposé (pied gauche pour frapper de l'épaule droite et pied droit pour frapper l'épaule gauche). Il peut y avoir concordance entre la distance et l'appui, ou au contraire désaccord.

Le défenseur, en rythmant sa course sur celle de l'attaquant, s'efforce de résoudre ce problème dans un sens favorable. L'attaquant s'efforce de conduire la sienne (il a l'initiative) pour réaliser la situation inverse. Imaginons d'abord un attaquant ne changeant ni de vitesse ni de direction, un défenseur courant à la même vitesse que cet attaquant (exemple théorique).

Si ces deux adversaires continuent à courir à la même vitesse, ils se rencontrent en un point facile à déterminer : c'est le point de rencontre de la médiatrice de la distance A-D (qui sépare les deux joueurs quand le défenseur se met à courir vers l'attaquant) avec la ligne de course de l'attaquant (fig. n° 39).

On peut distinguer alors trois cas (selon la position relative du défenseur par rapport à la direction de course de l'attaquant).

- Nous considérons le défenseur à gauche de l'attaquant. Tout ce que l'on peut noter se répétant symétriquement quand le défenseur vient de droite, nous n'étudions évidemment que la première situation.
- Le défenseur « attaque » l'homme sous un angle inférieur à 45° (fig. n° 40-a). Il peut se permettre de courir moins vite que l'attaquant pour l'atteindre ;
- Le défenseur « attaque » l'homme sous un angle compris entre 45° et 90° (fig. 40-b). Il peut seulement se permettre de courir aussi vite que l'attaquant (bien sûr il l'atteindra d'autant plus loin vers son propre but qu'il sera parti d'une position plus proche de 90°).
- Le défenseur « attaque » l'homme sous un angle supérieur à 90° (fig. n° 40-c). Il doit courir plus vite que l'attaquant pour l'atteindre.



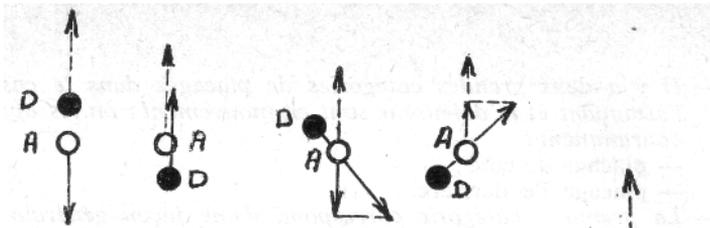


Fig: 38

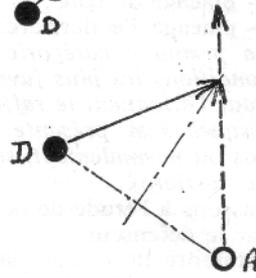
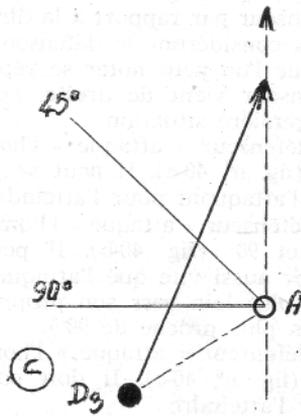
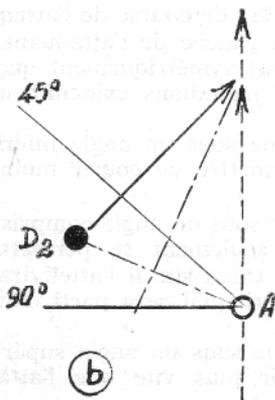
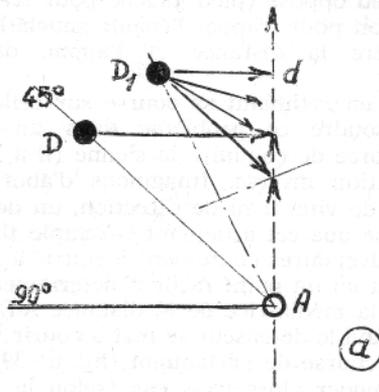


Fig: 39

Fig: 40



Pratiquement cela nous donne deux situations défensives bien distinctes :

La première (angle « d'attaque » compris entre 0 et 45°) est caractérisée par deux choses :

le défenseur peut courir moins vite que l'attaquant (à condition de ne pas descendre au-dessous de la vitesse correspondant au trajet le plus court possible), D1d ;

il aborde l'attaquant sous un angle correspondant aux conditions de placage les plus favorables.

La deuxième (qui rassemble les deux autres cas d'abord envisagés) présente deux caractéristiques :

le défenseur doit courir au moins aussi vite que l'attaquant; il l'aborde sous un angle correspondant aux conditions de plaquage les moins favorables.

Pour la seule commodité de langage dans ce qui va suivre nous convenons de parler dans la première situation de : *défense en barrage*,

et dans la seconde situation de : *défense à la poursuite*.

« Poursuivi » l'attaquant n'a aucune raison de chercher autre chose que profiter de son avantage en maintenant ou même en augmentant s'il le peut sa vitesse. Il n'y a que s'il se sent « remonté » par le défenseur qu'il se mettra à faire de brusques crochets pour lui échapper, à moins, bien entendu, qu'il serve un partenaire. Notons qu'alors pratiquement il peut aisément transmettre sa balle aussi bien d'un côté que de l'autre.

— le danger d'interception n'est pas complètement inexistant, mais outre qu'il est diminué, l'adversaire qui reprend la balle dans ces conditions est dans une situation qui ne lui permet que très exceptionnellement de contre-attaquer : il est lancé vers son propre but.

« Barré », l'attaquant peut chercher à agir pour modifier la situation relative du défenseur. Il dispose de deux moyens ; le changement de ligne de jeu (par un crochet ou une déviation) et le changement de rythme.

— Il peut enchaîner plusieurs manœuvres, nous ne nous étendrons pas sur ce point, notre but étant surtout de souligner les éléments fondamentaux des liens de jeu.

Changement de direction

L'étude du changement de direction va nous permettre de mettre en évidence le deuxième élément essentiel de la liaison de jeu que nous sommes en train d'étudier : le rapport d'angle optimum (le premier — vu tout au début — étant le rapport de distance optimum). L'étude du changement de rythme confirme cette notion.

1. — *Changement de direction vers « l'extérieur ».*

Prenons le cas théorique où l'attaquant change de direction sans changer de vitesse et où le défenseur réagit aussi sans changer de vitesse. Ce dernier réagit à partir d'une position D' (fig. n° 41). A ce moment-là l'attaquant ne se trouve pas en A', mais en A". Cela a pour effet de modifier la situation défensive.



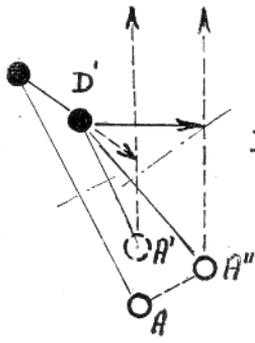


Fig: 41

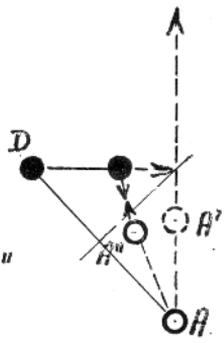


Fig: 42

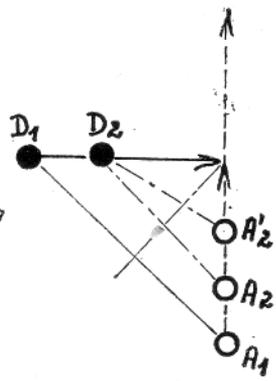


Fig: 43

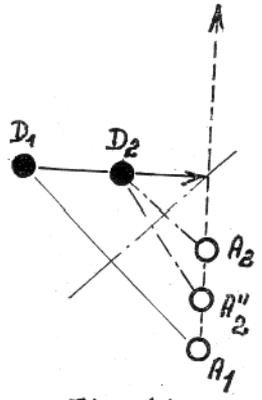


Fig: 44

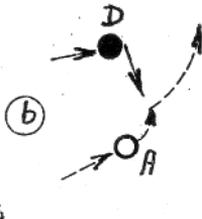
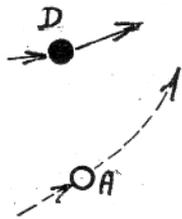


Fig: 45

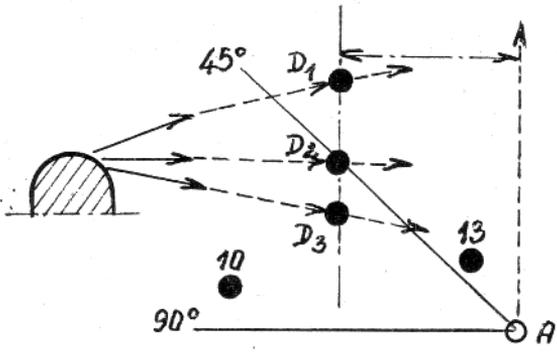


Fig: 46



- l'attaquant s'est éloigné du défenseur ;
- le nouvel angle sous lequel le défenseur doit courir vers l'attaquant s'est ouvert.

2. — *Changement de direction vers « l'intérieur »* (fig. n° 42).

La position D' à partir de laquelle le défenseur va réagir est différente — en tant que situation défensive — de celle qui existait en D

- l'attaquant s'est rapproché du défenseur;
- le nouvel angle sous lequel le défenseur doit courir s'est fermé.

Le changement de direction à l'extérieur sera d'autant plus efficace qu'il sera réalisé devant un défenseur se présentant sous un angle plus ouvert. Il convient cependant de bien noter les précisions données sur ce point dans les remarques 1 et 2 ci-dessous.

Le changement de direction à l'intérieur n'est intéressant que s'il permet de prendre l'adversaire à contre-pied (c'est-à-dire de venir à l'intérieur de la nouvelle direction de course la plus « rentrée à l'intérieur » que ce défenseur peut réaliser). Autrement l'effet est de s'enfermer dans les bras du défenseur. La prise à contre-pied est d'autant plus aisée à réaliser pour l'attaquant que le défenseur (toute question d'appui mise à part pour l'instant) monte au devant de lui sous un angle plus fermé.

Autrement dit, il existe une situation défensive la meilleure possible, conjuguant le meilleur placement sur le changement de direction à l'intérieur et sur le changement de direction à l'extérieur. Nous pouvons alors rassembler les deux éléments de réciprocité de l'action homme contre homme : *la distance et la situation.*

Le défenseur et l'attaquant doivent « sentir » la distance et « l'équilibre » de la situation pour pouvoir donner l'efficacité à leurs actions (placage et « aiguillage » vers la touche pour le défenseur, « fixation » ou manœuvre pour l'attaquant).

REMARQUES

1. — Pour mener un raisonnement simple nous avons pris un cas théorique. Revenons sur le changement de direction à l'extérieur, par exemple. Les choses se passent en fait comme ceci :

— l'attaquant perd un peu en vitesse au moment où il place son changement de direction (il récupère d'ailleurs l'énergie correspondante dans les jambes qui ont d'autant plus de force pour redémarrer), c'est-à-dire qu'il va moins loin que « A » , tandis que le défenseur conserve sa vitesse.

— Mais le défenseur perd à son tour un peu de sa vitesse pour placer sa réaction, et cela se passe pour lui avec un appui de retard.

— A ce moment l'attaquant, lui, reprend de la vitesse.

On peut considérer, par conséquent, que la signification des schémas réalisés demeure valable.

2. — Un changement de direction est d'autant plus efficace, en soi, que l'attaquant prend une nouvelle direction faisant un angle plus grand avec la direction première de sa course. Mais il faut aussi que l'attaquant puisse reprendre assez rapidement une bonne vitesse de course. Tant pour placer le crochet que pour reprendre la course au but l'attaquant a ses limites personnelles pour la puissance de blocage et de reprise de vitesse.



Pour les bases de la technique, c'est donc la position relative des deux antagonistes qui doit retenir l'attention d'abord. Il y a ensuite les possibilités plus ou moins grandes du joueur qui déterminent une adaptation individuelle.

Il nous reste, comme nous l'avons fait plus haut pour le placage, à entrer maintenant dans quelques détails, plus particulièrement le changement de rythme et le rapport d'appui entre attaquant et défenseur.

Changement de vitesse (de rythme)

1. — L'attaquant accélère (fig. n° 43). Au lieu de venir en A. sur le temps que le défenseur vient en D2, cet attaquant vient en A'2. La situation défensive est modifiée.

— *L'attaquant s'est rapproché davantage du défenseur.*

— *Mais le nouvel angle sous lequel le défenseur doit courir vers l'attaquant s'est ouvert.*

2. — L'attaquant ralentit (fig. n° 44). Au lieu de venir en A2, il vient en A'2.

— *L'attaquant s'est moins rapproché du défenseur.*

— *Mais le nouvel angle sous lequel le défenseur doit courir vers l'attaquant s'est fermé.*

Inversement, le défenseur peut aussi modifier sa propre situation défensive en modifiant sa vitesse.

Mais il est en fait obligé de suivre l'attaquant. Ce qui compte donc pour lui c'est de pouvoir rétablir sa situation défensive le plus vite possible dès qu'une modification se produit par suite d'un changement de rythme ou de direction de l'attaquant.

Cela suppose qu'il peut courir à une vitesse optimum, donc qu'il soit en « barrage » sur l'attaquant. C'est précisément dans ce cas que nous nous sommes placés. Il a en outre une latitude d'autant plus réelle pour le faire qu'il est plus loin de l'attaquant au moment où celui-ci agit. C'est dire que l'attaquant, de son côté, a d'autant plus de chances de réussir une « manœuvre », donc de battre son adversaire direct, qu'il place cette action plus près du défenseur, avec cette limite que l'existence de la distance de placage immédiat l'oblige à la déclencher quand même suffisamment loin. Amener le défenseur à distance adéquate pour placer au mieux l'action décisive est le but de l'attaquant (« fixer » l'adversaire).

Changement de direction et changement de rythme constituent à la fois le moyen de l'action décisive et celui pour amener le défenseur à la distance voulue. D'où les combinaisons possibles.

REMARQUES

1.— Le schéma du changement de direction vers l'extérieur (fig. n° 41) donne le principe du débordement. Course droite, puis crochet brusque le plus près possible du défenseur. En outre, si le crochet est réalisé avec appui sur jambe intérieure (soit que cet appui vienne juste dans la course, soit que l'attaquant fasse un changement de pied pour s'assurer cet appui) la puissance maxima est assurée pour « raffûter » éventuellement. Par ailleurs encore, si le joueur qui attaque, après avoir d'abord couru en travers, redresse sa course



par un brusque crochet intérieur, avant de placer un crochet extérieur, le premier crochet permet à la fois d'amener l'adversaire à bonne distance et de le retarder à l'intérieur. C'est le « crochet de fixation » (qui suppose bien entendu que l'attaquant est servi avec suffisamment de champ) (cf. fig. n° 45).

2. — On comprend aussi pourquoi le joueur faisant partie d'une attaque qui se déploie en ligne et qui se trouve en position en un « point de décision » de cette ligne, doit accélérer au moment où il contrôle le ballon. On est dans le cas du schéma n° 43 : un léger retard du défenseur permet, si l'attaquant accélère à la prise de balle, de faire passer automatiquement ce défenseur de la situation « en barrage » à une situation « à la poursuite » alors qu'autrement il peut refermer aussitôt la petite brèche qu'il avait laissée.

3. — Pour un défenseur situé, à un moment donné, à une certaine distance de la ligne de course d'un attaquant, la situation sera maintenue d'autant plus favorable que ce joueur ne se rapprochera pas trop de la ligne transversale correspondant à la position de l'attaquant (fig. 46). C'est ce que fait le 3^e ligne chargé de fermer les brèches derrière la ligne de trois-quarts. Il se tient suffisamment en profondeur pendant qu'il suit la progression du ballon. A l'avantage de la situation, il ajoute d'ailleurs ainsi celui de parcourir un chemin minimum.

Rapports d'appuis entre attaquant et défenseur

Dans un changement de direction l'attaquant décide, le défenseur réagit (nous l'avons déjà remarqué plus haut).

Le premier peut pratiquement aller à droite ou à gauche avec la même facilité, soit qu'il ait pu rythmer sa course pour tomber sur l'appui direct au moment voulu, soit qu'il utilise un changement de pied. Dans ces conditions, le défenseur étant amené à courir droit :

— Si l'attaquant fait son « pas de côté » vers le côté de l'appui du défenseur (fig. n° 47), celui-ci est battu à tous coups.

— Si l'attaquant fait son pas de côté sur le côté opposé, le défenseur a quand même un changement de direction important à faire (fig. n° 48).

Si le défenseur peut, au contraire (fig. n° 49), courir en travers, l'attaquant ne peut réellement trouver un rapport d'appuis favorable que dans le cas où le défenseur se présente sur son pied « intérieur ». Et il s'agit alors d'un crochet « intérieur », lequel nous le savons, est annihilé par la position même du défenseur lorsque celui-ci est placé sous un bon angle (quelque peu plus fermé que 45°).

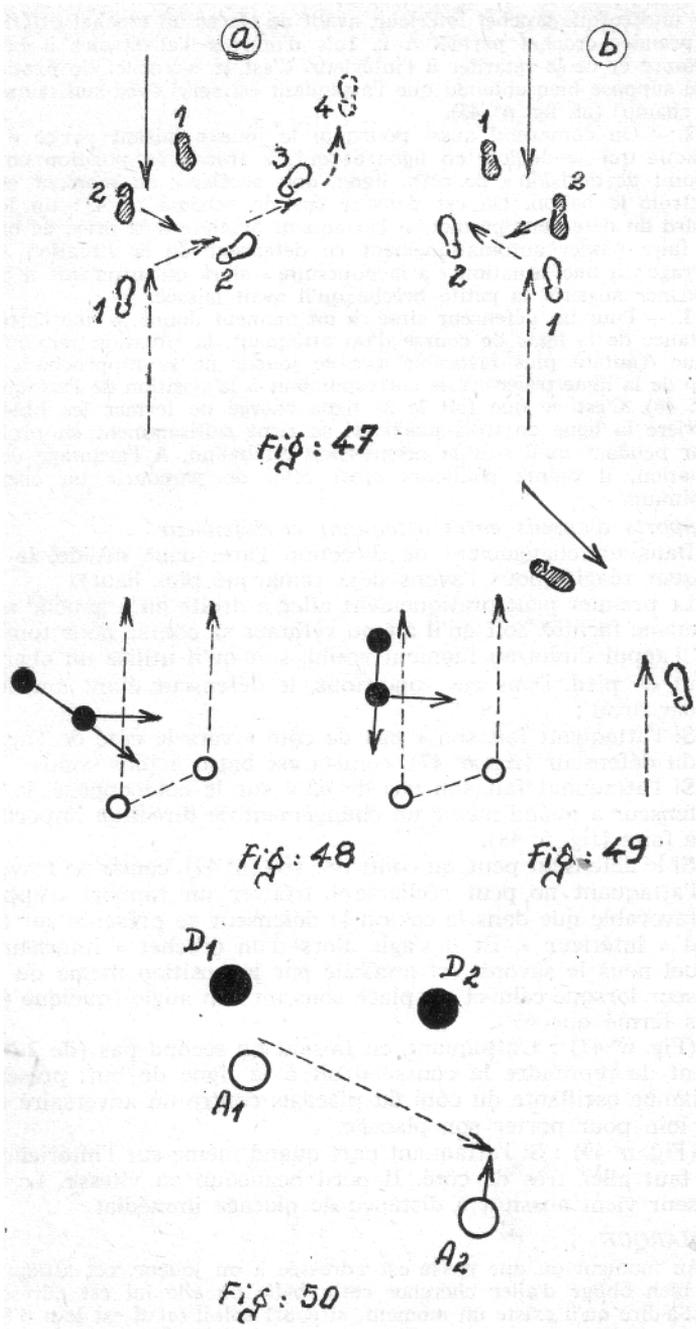
(Fig. n° 47) : L'attaquant, en faisant un second pas (de 2 à 3) avant de reprendre la course droit à la ligne de but, présente la jambe oscillante du côté du placage, contre un adversaire qui est loin pour porter son placage.

(Fig. n° 49) : Si l'attaquant part quand même sur l'intérieur, il lui faut aller très de côté. Il perd beaucoup en vitesse. Le défenseur vient aussitôt à distance de placage immédiat.

REMARQUE

Au moment où une passe est adressée à un joueur, cet attaquant est bien obligé d'aller chercher cette balle où elle lui est adressée. C'est-à-dire qu'il existe un moment, si court soit-il (et il est loin d'être





négligeable), où la course de l'attaquant est fixée. C'est un moment précieux pour le défenseur, à savoir utiliser chaque fois que possible pour approcher à la meilleure distance et s'assurer le meilleur angle dans cet instant. (C'est le principe de la défense plate : prendre l'adversaire quand il reçoit le ballon).

2° Actions de jeu correspondantes

Les actions de jeu correspondant strictement à l'action homme contre homme constituent le tableau suivant (l'attaquant étant porteur du ballon) :

Actions défensives :

- placage de côté ;
- placage de derrière.

Actions offensives :

- crochets : sans changement de pied ;
avec changement de pied ;
avec sursaut;
en croisant la ligne de course ;
en rassemblant les pieds ;
après feinte de passe;
- « raffuts ».

Prenons l'exemple du placage. Voyons les conséquences de l'analyse faite plus haut sur le travail pratique.

1. — Il faut travailler sur l'homme et non pas sur des sacs (ou sur des appareils dont l'installation est d'ailleurs compliquée). Au besoin travailler sur sol meuble (fosse de sautoir, par exemple). Dans tous les cas bien recommander aux deux joueurs de faire un effort musculaire suffisant pour encaisser le choc et pour se recevoir au sol, et également de ne pas travailler au-dessous d'une vitesse minimum. Ce sont les conditions mécaniques mêmes du placage qui exigent un certain dynamisme pour que le placage se fasse sans dégâts. Cela fournit en même temps une part de mise en condition physique on ne peut mieux adaptée au jeu réel.

2. — Les deux genres sont à travailler distinctement.

- placage de côté (situation « en barrage ») ;
- placage de derrière (situation « à la poursuite ») très difficile si le défenseur est moins rapide.

3. — En travaillant d'abord sur un attaquant qui ne change ni de vitesse ni de direction le joueur apprend à sentir la distance de placage qui lui est propre. Ensuite, tout au moins pour le placage de côté (car pour le placage de derrière en demandant au joueur attaquant de manœuvrer, on oblige le défenseur à fournir surtout un effort de vitesse suffisant), on apprend au défenseur à guider sa propre course sur celle de l'attaquant (sentir la situation) : ce deuxième élément sera repris et complété avec le travail de la défense collective en ligne.

4 — Les principes purement mécaniques se ramènent à trois choses :



- a) se baisser et surveiller les jambes (et non la tête) ;
- b) frapper d'abord en plaçant convenablement tête et épaule, saisir ensuite avec les bras et serrer fortement ;
- c) frapper de l'épaule (il faut préciser laquelle à certains joueurs qui se trompent), tête du côté du dos de l'attaquant.

Pourquoi l'épaule ? Parce qu'elle fait bloc avec la masse du tronc et assure la meilleure transmission de la poussée de la jambe.

5. — Adaptation selon l'angle sous lequel on frappe et selon le moment de la course de l'attaquant.

Il serait nuisible pour le travail pratique d'entrer dans le détail. L'adaptation est liée à une sensation suffisamment précise du moment de frappe maximum de l'épaule (sensation musculaire) et à une connaissance simple appréhendée dans le travail des deux cas types : l'obstacle de la jambe (ou des jambes) en mouvement. Elle se réalisera d'elle-même sur ces bases par une expérience pratique suffisante ; laquelle se constituera en accumulant à la fois matches et entraînements.

REMARQUE

La pratique nous a montré par ailleurs que presque toujours les sujets rétifs au placage (et aussi ceux qui redoutent le contact quand ils sont attaquants) le sont beaucoup plus parce qu'ils ne veulent pas tomber que par la crainte du choc lui-même. C'est là un des points que nous mettons toujours en lumière quand nous prenons des débutants en disant : « Le rugby est un jeu dans lequel, pour s'amuser, il faut prendre plaisir non pas seulement à courir, mais à courir et à tomber, à se relever le plus vite possible pour recourir de plus belle et retomber encore ».

Après le placage nous prendrons deux autres exemples : le crochet et le « raffut ».

CROCHET

Mécaniquement il se réalisera au mieux si, dans le moment même où le blocage est accompli sur pied extérieur, le joueur :

- se ramasse suffisamment sur ce pied : il récupère ainsi dans les muscles des jambes la force vive dont était animée tout son corps, sous forme d'une mise en tension très favorable pour repartir avec énergie ;
- dispose d'une masse facile à faire jouer en déséquilibre dans le sens du nouveau démarrage : le tronc, venant d'abord « charger » le pied de blocage dans le ramassé général du corps, est ensuite rejeté énergiquement dans la direction opposée. Cette action est facilitée grandement par le fait que, dans le ramassé général, le bassin se refuse tandis que le tronc « part » dans le ramassé ;
- a son appui orienté au mieux pour la nouvelle orientation de course : le pied attaque le sol du talon, pointe rentrée vers le côté où le joueur veut repartir.

Par ailleurs, le mouvement des épaules peut fort bien tromper le défenseur qui surveille le haut du corps de l'attaquant au lieu de fixer son regard sur les jambes à hauteur des genoux (on



retrouve l'expression imagée souvent entendue : « les jambes ne mentent pas »).

Il s'agit, dans ce qui précède, du crochet simple sur pied extérieur, soit avec posé direct de cet appui, soit avec posé par changement de pied. Les autres formes possibles de crochet procèdent toujours de la même logique :

- ramasser le corps pour repartir avec puissance dans la nouvelle direction ;
- faciliter la reprise de vitesse par un déséquilibre du haut du corps vers la nouvelle direction ;
- poser l'appui de blocage dans le sens convenable.

«RAFFÛTE»

A notre avis, ce qu'il faut surtout retenir, c'est que l'action du bras qui « raffûte » est adaptée à la situation dans laquelle se présente le défenseur :

- poussée plus ou moins horizontale (ou même en remontant) contre un adversaire qui n'a pas encore « basculé » dans le placage : on le repousse en atteignant de la main la poitrine ou le front, l'avant-bras se détendant à partir d'une position très fléchie sur le bras ;
- poussée plus ou moins verticale de haut en bas, sur un adversaire déjà nettement basculé dans le placage, pour le projeter au sol grâce à son propre déséquilibre, la main atteignant le derrière de la tête, la nuque ou le haut du dos ;
- appui (plus que poussée), bras plus ou moins étendu, sur le crâne d'un adversaire parti juste au bon moment pour plaquer afin de « se sortir » de ses bras, cet adversaire, trop bien placé de tout son corps sur la ligne de poussée de sa jambe, ne pouvant être repoussé.

3° Mouvements à deux (ou plus de deux)

1 - La passe

De l'étude précédente on déduit immédiatement un certain nombre d'autres conséquences.

- Le service à un partenaire :
 - a) Le joueur qui est amené à passer son ballon au lieu de tenter de battre son adversaire direct doit amorcer son geste de passe suffisamment tôt avant que l'adversaire arrive à distance de placage. Ainsi :
 - les bras étant dégagés du corps au moment où le défenseur vient au contact, l'attaquant ne risque pas de se faire prendre les bras ;
 - il le risque d'autant moins qu'en plus de l'éloignement, les bras sont alors lancés dans leur mouvement.
- Le mouvement, déclenché avant le contact, s'achève au contact ; l'effet de déséquilibre dû au choc avec le défenseur joue alors sur un moment d'autant moins long de la durée totale du geste, et à un moment où ce geste est plus difficile à perturber qu'à son début.



— Comme en plus le passeur pousse de la hanche vers le défenseur, en rentrant la jambe d'appui vers lui, il trouve d'autant plus de force pour dégager éventuellement les bras des mains adverses et surtout il s'assure un supplément d'équilibre au moment du choc, juste ce qu'il faut pour achever sa passe étant encore d'aplomb sur son appui (il y a en plus protection du passeur lui-même, car à partir du moment où la passe a été décidée, il ne doit plus regarder le défenseur mais son partenaire).

Ce sont là toutes les caractéristiques de la passe dite classique.

b) A partir d'un certain point de rapprochement entre l'attaquant et son défenseur, ce dernier se trouve pris de vitesse par la balle dans le cas où, cette balle étant alors transmise, il voudrait se détacher du premier attaquant pour aller sur le second. Il est « fixé ». Autrement dit, il ne faut passer sa balle ni trop tôt, ni trop tard, ces deux défauts sont également graves. On retrouve encore la notion de la distance à sentir.

c) Lorsqu'une balle est adressée à un joueur, il ne faut pas que l'adversaire de ce joueur puisse profiter de la passe pour atteindre la distance de placage (cf. plus haut, la remarque précédant immédiatement le deuxième paragraphe).

Ce passeur doit donc :

— non seulement sentir sa propre « distance » avec son adversaire direct pour déclencher la passe au bon moment,
— mais en plus estimer convenablement la « distance » entre son partenaire et l'adversaire qui se porte en défense contre celui-ci.

Ce point est forcément repris un peu plus loin avec l'étude du démarquage et celle du jeu au pied. Pour l'instant notons deux choses :

— De son côté le partenaire doit s'efforcer de se conserver lui-même suffisamment de champ en demeurant suffisamment en profondeur (fig. 50) ;

— Lorsque le joueur à qui la balle est adressée se trouve dans une situation générale de jeu où son rôle va être de transmettre, il peut être servi plus près de son adversaire ¹ ; si au contraire il est à même de manœuvrer contre son adversaire, il faut que la balle lui soit servie plus tôt pour qu'il puisse effectivement manœuvrer.

De plus, pour que le joueur faisant pivot puisse transmettre correctement en étant servi relativement tard, il faut qu'il agisse dans le minimum de temps, donc qu'il reçoive la balle à son intérieur et légèrement devant lui, bras allongés. Ainsi il peut passer sur la foulée qui suit la réception de la balle.

Cela suppose :

— que ce joueur s'était placé à bonne distance pour que la passe lui arrive effectivement sur son intérieur ;
— qu'il a reçu cette balle au moment où sa « jambe extérieure »

1. Attention ! nous ne voulons absolument pas dire par là que, dans ce cas, il soit juste de retarder après la passe à ce partenaire.



devenait jambe d'appui (il ne fallait donc pas qu'il soit à vitesse maximum pour pouvoir rythmer ses appuis afin de se trouver placé au bon moment) ;

- que la passe puisse être contrôlée assez facilement à partir des bras étendus (et non pas plus ou moins au corps), c'est-à-dire qu'elle ne soit pas trop « sèche » ;
- qu'il va chercher la balle « mains dessous » (mains à plat) pour que celles-ci soient aussitôt placées pour la passe.

LE DÉMARQUAGE

Le joueur démarqué peut se présenter :

- sur le côté du partenaire (latéralement) par exemple : cas d'une attaque en ligne ou d'une échappée à deux ou trois ;
- dans l'axe de course du partenaire (en profondeur) par exemple : cas classique du mouvement d'avants à la main en percutant la défense.

Pour le passeur :

- dans le premier cas, tout en allant au contact et en rentrant la jambe d'appui vers le défenseur, le passeur doit s'engager, en dégageant les bras, sur le côté du défenseur correspondant au côté où la passe va être adressée ;
- dans le second cas, le passeur va venir au contact, dos à l'adversaire (et non plus par le côté d'appui) ; il amorcera son « demi-tour contact » plus loin du défenseur qu'il ne déclenche la passe dans le premier cas. Ceci parce que, dans le second cas, les deux joueurs vont à la rencontre l'un de l'autre directement (ils se rapprochent donc l'un de l'autre le plus vite possible), et alors que le joueur, pour tourner sur lui-même et présenter la balle, met plus de temps que pour faire une passe. Mais il est à noter que dans ce second cas, la passe est toujours possible dès l'instant où le joueur, en exécutant son demi-tour contact, n'a pas commis l'erreur de maintenir la balle contre son corps, mais l'a, au contraire, déagée au bout des bras allongés.

Pour le partenaire :

- dans le premier cas il monte à la limite de l'en-avant (fig. 51 a), ainsi non seulement il gagne au maximum vers la ligne de but adverse, mais en plus, par rapport à la défense en travers, il a plus de chances de réaliser une meilleure situation (créer pour le défenseur qui arrive en travers une situation « à la poursuite » au lieu d'une situation « en barrage »). Conséquemment le passeur doit adresser une passe plus tendue. Le réceptionnaire n'en sera pas gêné au contraire, sa course sera plus rapide et plus aisée s'il reçoit la balle juste devant lui au lieu de l'avoir à son intérieur (il n'a pas à transmettre mais à foncer au maximum). La balle doit aussi lui être, pour cette même raison, adressée plus haut (il ne doit pas avoir à se déséquilibrer en avant au-delà de ce qui est juste nécessaire pour accélérer encore sa course).
- dans le second cas (qui correspond à une situation à forte densité défensive, et où les passes latérales risquent donc



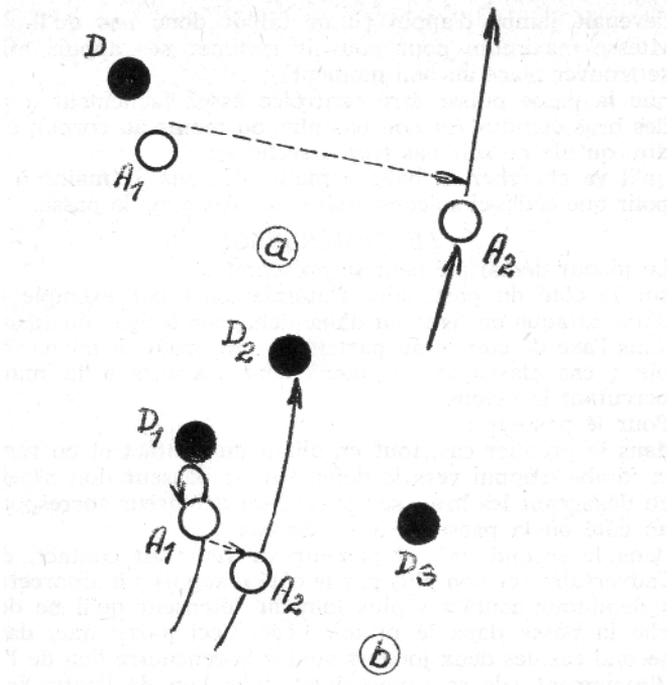


Fig: 51

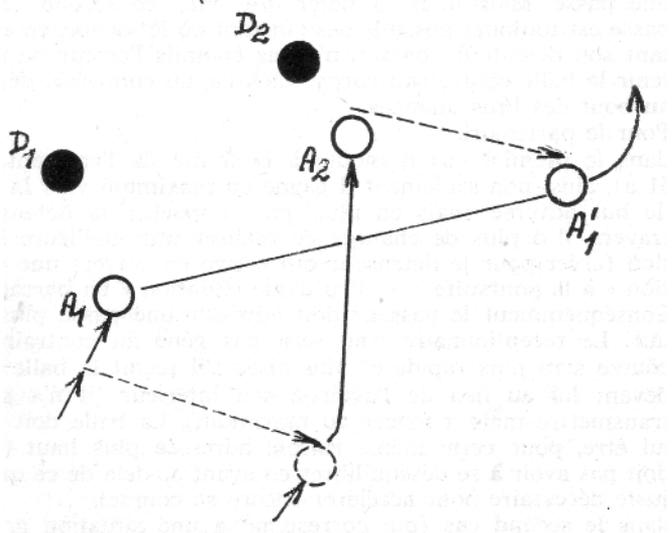


Fig: 52



d'être interceptées presque à coup sûr) il reste en profondeur, dans l'axe du partenaire, pour recevoir une passe protégée, puis il surgit au ras de son partenaire (fig. 51 b). Celui-ci fait une passe sans violence (balle et partenaire la recevant vont directement à la rencontre l'un de l'autre ou presque), ou plus souvent, donne la balle de la main à la main. Le partenaire, en outre, trouve le passage en se portant sur le côté du passeur, du côté de l'épaule que celui-ci a engagée. Ce dernier en présentant sa balle légèrement sur le côté, achève de faciliter les choses tandis que son corps même protège balle et partenaire du défenseur fixé.

Pour le défenseur, enfin, dans le cas du démarquage latéral, se trouvant seul contre deux il peut :

- soit prendre le porteur du ballon (et de toute façon en adoptant cette solution ce défenseur aura fait son travail),
- « soit flotter » entre les deux attaquants dans l'espoir que le porteur du ballon passera sa balle quand même (et que lui pourra alors « l'enterrer » avec le ballon),

L'attaquant dispose d'une arme contre ce « flottement » : la feinte de passe pour achever de lancer le défenseur vers le partenaire et percer alors lui-même en toute certitude.

Ces bases techniques du démarquage (tant pour l'attaque que pour la défense) devraient être parfaitement assimilées par tout joueur, quel que soit son poste.

MANŒUVRES A DEUX (passes tactiques)

a) *Passe redoublée* (fig. 52).

Le joueur pivot du mouvement (A2) doit dégager tout de suite le passage derrière lui (c'est le coup de reins classique à la réception de la balle, avec le redressement éventuel de la course, non moins classique).

Le joueur A1, en croisant brusquement derrière le joueur A2, se retrouve démarqué à l'extérieur, à condition toutefois que sa course ballon en mains ait été effectivement droite ; D1 doit être « retardé » à l'intérieur et non avoir glissé vers D2, ce qui permettrait à D2 de se porter sur A1, en A1', D1 pouvant prendre A2.

En fait, dans le rugby actuel, caractérisé par une défense collective excellente, avec un premier rideau intervenant très vite et un second rideau se déployant très efficacement, la réalisation d'une telle manœuvre devient très difficilement réalisable sur attaque classique : le temps que nécessite le déplacement de A1 à A', suppose en effet pour A2 — surtout qu'il doit accélérer droit en avant pour créer le passage à A1 — un champ que ne surprend plus la défense actuelle dans le cas de l'attaque classique. Sa connaissance demeure utile cependant pour des situations de jeu se présentant fortuitement à l'issue d'un mouvement quelconque ou sur une occasion de contre-attaque ou d'échappée.

En outre, il est intéressant à propos de cette manœuvre du répertoire classique, de noter que, chez les Britanniques, comme



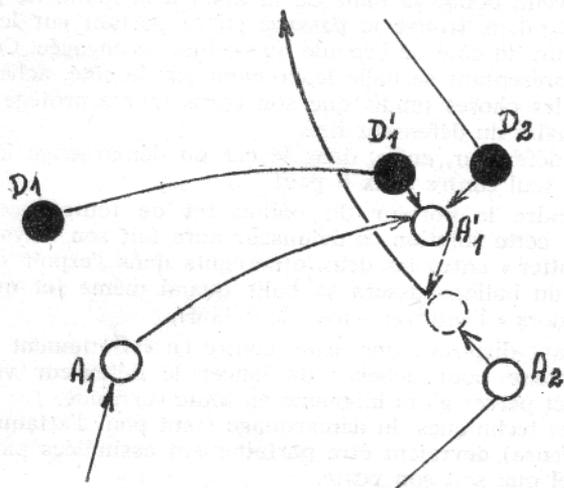
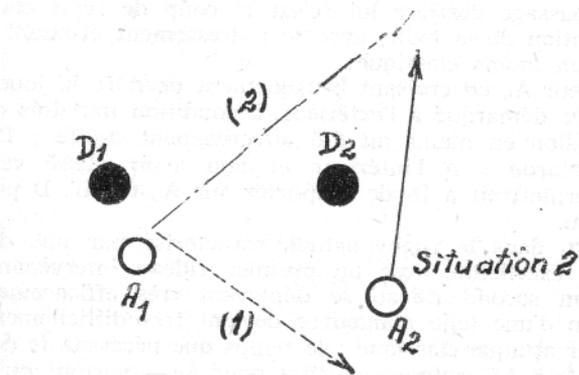


Fig: 53



Sit. 1: Passa. A2 ○ Situation 1
 Sit: 2: Coup de pied d'attaque.

Fig: 54



le fait remarquer D. Craven dans son livre « Rugby », le joueur A1 fait la passe « par dessus la jambe », pouvant ainsi crocheter immédiatement sur l'appui qui suit l'appui de la passe. Craven ajoute que les Springboks, essentiellement axés, en trois-quarts comme en avants, sur l'utilisation systématique du contact, ne travaillent pratiquement que la passe avec appui intérieur.

b) *Passe croisée (fig. 53) et démarquage à 2 contre 2.*

Le joueur A1, pivot du mouvement, « glisse » latéralement vers le défenseur D2 qui monte sur le partenaire A2. A2 glisse aussi, puis croise au moment favorable derrière A1, qui fixe à la fois D1 (en D'1) et D2. Il nous semble que l'on caractérise au mieux ce « moment favorable » en disant qu'il apparaît dans la conjonction de l'effet de « retard » de D1 — qui n'a pu rejoindre encore A1 dans son glissement pour l'appréhender effectivement — avec l'indécision de D2 — qui, montant d'abord normalement sur son adversaire direct A2, en vient à devoir décider s'il continue à serrer sa défense sur A2 (et il sait qu'alors il livre ainsi passage à A1 « dans son dos ») ou s'il « lâche » A2 pour appréhender lui-même A1. A1 s'efforcera de retarder D1, au départ du glissement, en plaçant un crochet intérieur de fixation avant de partir vers l'extérieur. D1, risquant le débordement de A1 entre lui et D2 se lance d'autant plus volontiers à la poursuite de A1, qui peut d'autant mieux manœuvrer. A2, pour le bien, doit passer au ras de A1 afin de gagner le plus possible dans le dos des défenseurs fixés. Pour cela, tout en glissant latéralement, comme A1, au début de la manœuvre, il prend de la profondeur (en ne courant pas trop vite).

La passe peut être une passe classique courte que A2 prend devant lui en croisant. Cette passe, en profondeur, est bien protégée. Mais il ne faut pas que A2 ait croisé trop tôt. Si A2 croise plus tôt, A1 ne peut plus le servir que par une passe « inverse » (de revers).

Notons que dans le cas où un champ de jeu suffisant demeure à l'extérieur de A2, la manœuvre de A1 permet ainsi le démarquage de A2 à l'extérieur. Dans ce cas, A1 doit éviter l'interception de D2. Sa passe sera non seulement tendue, rapide, mais encore déclenchée dès que D2 laisse A2 pour venir sur A1. D2, changeant de direction, est suffisamment fixé, tandis qu'il n'est pas assez approché pour intercepter. A2 se comporte évidemment différemment et se démarque à l'extérieur contrairement au premier cas où il croise vers l'intérieur, il n'a pas besoin de se laisser venir en retrait comme dans l'autre mouvement.

c) *Passe recentrée.*

Sur cette passe nous rappellerons seulement la remarque que tout le monde connaît :

« La passe recentrée est très difficile sur le terrain parce que le joueur qui recentre court rarement droit au but, mais bien plutôt passablement en travers. Il faut donc que le partenaire, au lieu de rester en profondeur, monte à la limite de l'en-avant ».

Pour donner un exemple : le troisième ligne qui se porte à



l'intérieur du joueur qui s'échappe au large de la mêlée (demi de mêlée attaquant « à la Dufau » ou bien demi d'ouverture ou centre croisant derrière la mêlée).

2 - Le coup de pied d'attaque

Le joueur qui décide d'adresser une passe à un partenaire doit à la fois :

- « sentir » sa propre « distance » par rapport à son adversaire direct (pour déclencher le geste au bon moment) ;
- « estimer » la « distance » entre son partenaire et l'adversaire qui se porte en défense contre ce partenaire (pour qu'il reçoive cette balle à un moment favorable).

Si la balle est adressée à un joueur auquel il ne reste plus assez de champ :

- ou bien celui-ci est « bloqué » avec le ballon ;
- ou bien l'adversaire intercepte ou détourne la balle, faisant échouer la réception.

Mais l'obstacle que constitue cet adversaire direct tombe automatiquement si la balle est expédiée dans le dos de cet adversaire, par un « service au pied » au lieu d'un « service à la main » (fig. n° 54). Cet obstacle tombe d'ailleurs à la fois :

- parce que, ainsi, le jeu est reporté dans le dos du défenseur, qui doit cesser « d'avancer » pour se mettre à « reculer » c'est-à-dire à courir vers son propre but à la poursuite du ballon et de l'adversaire ;
- et parce que l'attaquant qui s'élance vers le ballon ne peut pas être plaqué, n'étant pas porteur du ballon.

C'est là un premier lien fondamental entre le jeu à la main et le jeu au pied. Il ne s'agit nullement d'une simple lapalissade ».

1. — C'est une notion de base que le joueur doit assimiler pour en faire l'application réflexe en plein jeu : la décision de passer le ballon ou de donner un coup de pied d'attaque doit être entreprise en raison des distances créées par le déroulement du jeu et non par le libre choix des solutions « selon l'humeur du moment ». Cette notion se retrouve entière dans le cas le plus simple de l'opposition homme contre homme : si le joueur sent bien ne pas pouvoir « briser » la défense sur l'homme exercée contre lui par un dernier adversaire qui lui barre la route au but, il peut « sauter » cette défense ultime par un coup de pied direct en profondeur (nous employons intentionnellement les deux termes très imagés, « briser », « sauter », utilisés par D. Craven).

C'est aussi le cas du demi d'ouverture qui, au départ d'une attaque, estime le champ entre les deux lignes et décide soit d'ouvrir, soit de taper par dessus la défense adverse.

2: — La notion de « distance » entre adversaires directs, mise dès le début en relief par un lien de jeu fondamental, commun à toute une série d'actions (offensives et défensives et réciproques entre elles à travers ce lien), se trouve ainsi complétée. Elle



est exprimée schématiquement dans la fig. n° 54. Mais il faut toutefois entrer un peu plus dans le détail.

Il y a bien entendu, le cas absurde (fig. n° 55) où la balle est donnée littéralement à l'adversaire. Ceci est le fait (avec des jeunes ou des néophytes) de joueurs qui perdent leur contrôle dès qu'ils se sentent serrés d'un peu près. En s'accoutumant au contact et pour peu qu'on leur montre clairement l'absurdité de leur action, ces joueurs corrigent aisément cette grossière erreur. Il faut, en effet, habituer les débutants au contact afin qu'ils arrivent à ne plus être obnubilés par leur adversaire direct et à pouvoir considérer froidement la position du partenaire à qui ils vont passer. Passons donc au jeu logique sans plus nous attarder sur ce cas.

Il y a quand même (fig. n° 56) deux situations différentes, selon que :

- la distance A2-D2 est telle que D2 peut revenir en X2 (point où la balle peut être récupérée) avant A2 ou au moins en même temps que A2 y arrive aussi : c'est le cas du schéma (a),
- la distance A2-D2 est telle que D2 ne peut pas revenir en X avant A2: c'est le cas représenté dans le schéma (b).

Dans le cas du schéma (a), la situation de D2 est difficile. Mais son barrage défensif existe, alors que dans le cas du schéma (b) il n'y a plus d'obstacle direct pour A2.

La profondeur atteinte par la balle « dans le dos » de D2 (position relative du point X par rapport au point D2) est indifférente si les deux adversaires s'équivalent en vitesse de course. Pour retrouver sa meilleure vitesse dans le sens inverse de sa direction de course initiale, D2 met un certain temps, pendant lequel il parcourt un trajet D2 d (fig. n° 57). Dans ce même temps A2 vient en a. Et tout dépend de la situation relative a-d, indépendamment du point X où la balle peut être rejointe, c'est-à-dire effectivement de la distance A2-D2 qui sépare les deux adversaires au moment où le coup de pied est donné. Il ne s'agit pas là d'une « vue de l'esprit ». On sent parfaitement dans le jeu qu'il existe un court instant où le choix est moins immédiat entre passer son ballon ou donner à suivre au pied, alors qu'avant il n'y a pas plus de question qu'après et que tout naturellement dans le premier temps on passe, alors que dans le dernier on donne au pied. Si resserré soit-il, cet instant n'en existe pas moins.

L'étude du coup de pied d'attaque, en même temps qu'elle complète et achève l'analyse que nous avons essayé de faire du lien de jeu (attaquant-défenseur) dans le cas où l'attaquant est porteur de la balle, introduit le caractère particulier de la défense en rugby.

Le défenseur doit « avancer » au-devant de l'attaquant.

- C'est logique s'il veut se donner les meilleures conditions pour plaquer ;
- C'est encore plus logique s'il veut porter le jeu le plus près possible de la ligne de but adverse, le plus loin possible de sa propre ligne de but.



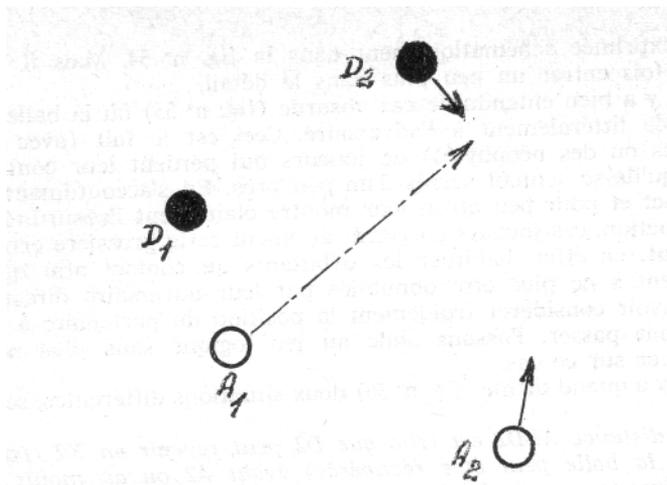


Fig: 55

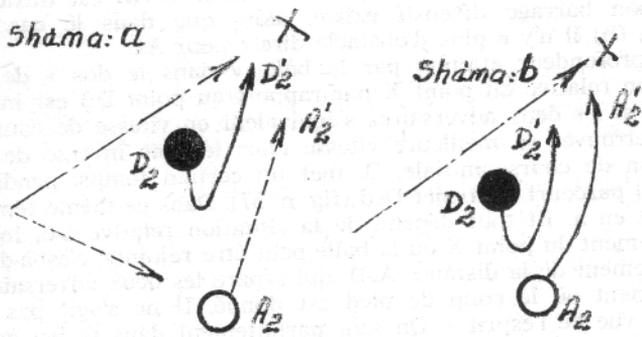


Fig: 56

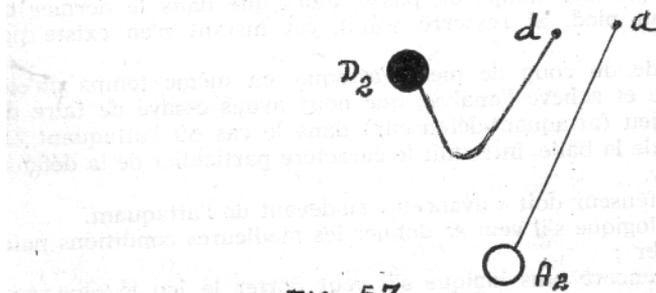


Fig: 57



Mais comme il demeure le coup de pied d'attaque, qui demanderait un comportement inverse, un second défenseur en profondeur s'impose. *Nous avons là un lien de réciprocité fondamental entre défense avancée (sur l'homme) et défense repliée (sur les coups de pied)*. La défense peut exploiter tactiquement ce lien de jeu, une bonne défense avancée pouvant amener des balles intéressantes à une défense repliée bien placée pour les utiliser.

L'attaquant qui décide de donner au pied à son partenaire doit, en définitive, résoudre trois problèmes simultanés :

1. — Bien juger de la « distance » qui existerait entre A2 et D2 au moment où A2 recevrait la passe à la main ;
2. — Bien juger de la situation de la défense adverse repliée et « placer » le coup de pied en conséquence ;
3. — Résoudre convenablement l'exécution du coup de pied en fonction du segment utilisé (jambe et pied) et du défenseur direct lancé contre lui. *Nous ne concevons pas — pour notre part — que l'on puisse songer à former des joueurs, dans le domaine des coups de pied d'attaque, sans chercher à trouver le moyen de conserver la simultanéité de ces trois éléments.*

Le développement qui précède correspond très précisément au 1. Voyons successivement les 2 et 3. L'expression « placer la balle », s'agissant d'un coup de pied d'attaque, recouvre deux éléments :

Par rapport au déplacement du défenseur situé en profondeur (lequel se déplace le plus généralement en travers), on place hors de portée de ce défenseur D3 en le prenant de vitesse [cf. fig. n° 58 (1)], ou en le prenant à contre-pied [fig. n° 58 (2)] ;

Par rapport à son placement en profondeur, on peut « taper long » au-delà de lui ou à sa hauteur [fig. n° 59 (1)], ou « taper court » devant lui [fig. n° 59 (2)]. Ainsi, ou bien on l'amène à courir plus ou moins vers son propre but, ou bien on le force à venir au-devant de la charge de l'attaquant (ou des attaquants) lancé à la poursuite du ballon, situation très difficile, que le ballon soit en l'air ou au sol.

Pour ce qui est du coup de pied, nous considérerons le comportement du botteur en fonction de la présence de l'adversaire direct, puis en fonction du coup de pied pris en lui-même.

Pour donner un coup de pied direct en profondeur, l'orientation rationnelle de la course de l'attaquant est une course elle-même directe (c'est-à-dire parallèle aux lignes de touche). Pour placer obliquement son coup de pied, une course nettement transversale est nécessaire, tant pour donner vers l'extérieur de la défense que pour « croiser » le coup de pied vers l'intérieur de cette défense.

Avec une course directe, le coup de pied doit être donné plus loin de l'adversaire direct, car les deux antagonistes se rapprochent très vite l'un de l'autre alors que le ballon doit « sauter » directement au-dessus du défenseur (obstacle d'autant plus important que celui-ci peut lever les bras pour arrêter la



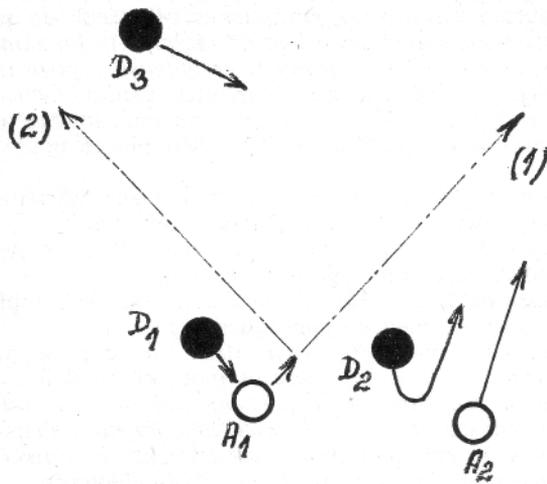


Fig: 58

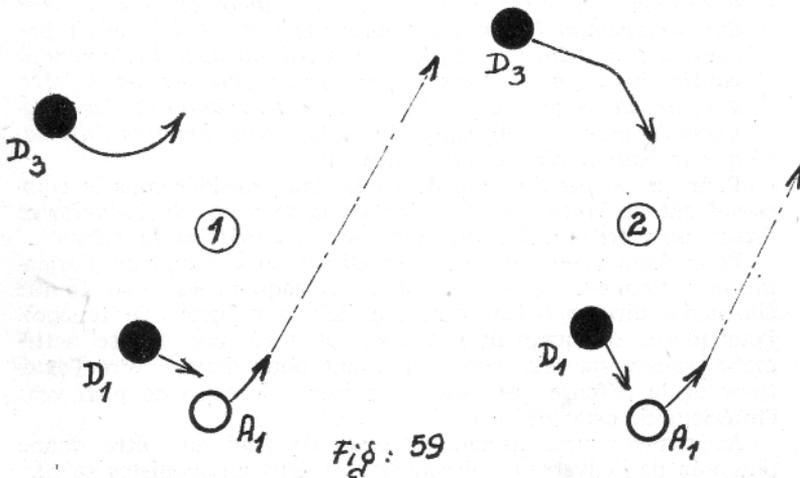


Fig: 59



balle). Avec une course transversale le coup de pied peut être donné de beaucoup plus près de l'adversaire direct, très près même dans le cas d'un coup de pied de demi-volée. La course de l'attaquant fuit celle du défenseur et en outre, à condition d'utiliser le pied extérieur, la trajectoire du ballon passe à côté de l'obstacle que constitue le corps du défenseur ; tandis que le côté d'appui « protège » la liberté d'action de la jambe de frappe par rapport au placage.

En ce qui concerne le coup de pied pris en lui-même, nous nous abstenons (comme au 2°) de redonner les détails techniques, non seulement très connus, mais déjà décrits dans plusieurs brochures ou livres et nous noterons seulement la logique sur laquelle se bâtissent les formes particulières auxquelles s'attachent les techniciens.

A titre d'exemple classique, citons le service de l'ailier par le second centre, dans un coup de pied de demi-volée (ou coup de pied au ras du sol), au-delà de l'arrière qui, à ce moment du développement de l'attaque classique, s'est fortement rapproché de ses trois-quarts pour parer, « dans le couloir », à un éventuel débordement. Cette logique rassemble trois éléments :

1. — Assurer au segment de frappe le temps nécessaire pour exécuter cette frappe (Il faut un appui plus long, alors on allonge la « foulée de frappe » et le pied d'appui attaque le sol du talon) ;

2. — Placer la balle sur la ligne d'action du segment de frappe (rôle des bras) et la présenter dans la position d'efficacité maximum au moment de la frappe (orientation du ballon par les mains) ;

3. — Assurer la précision même du tir (règle très connue : surface d'impact la plus grande possible) .

Nous ne considérerons ici que les coups de pied d'attaque, c'est-à-dire que le joueur « place » la balle dans le terrain, qu'il est en pleine course et « avance » (il court droit ou en travers, mais en « gagnant » vers le but adverse). Les différences entre le coup de pied d'attaque et le coup de pied de défense vont de pair avec des points qui leur sont communs. Nous rassemblerons l'étude intéressante cet ensemble de détails techniques dans un paragraphe unique qui suit immédiatement l'analyse du rapport de jeu attaquant-défenseur, l'attaquant étant non porteur du ballon.

3 - Orientation de la course de l'attaquant

Nous avons obligatoirement abordé cette question dès le début de notre analyse, et nous l'avons trouvée à la fois dans l'étude des actions « à la main » et dans celle du coup de pied d'attaque. Nous pensons qu'en rugby l'art de jouer habilement entre les orientations de course est un des points fondamentaux de l'intelligence du jeu. C'est pourquoi nous croyons opportun de nous y arrêter (le jeu des frères Boniface fournit sur ce point un enseignement particulièrement précieux).



Nous distinguerons tout de suite entre le joueur qui devient porteur de la balle avec la possibilité d'attaquer et celui qui, dans le moment où il devient porteur de la balle, se trouve réduit à l'expédier en touche. Dans ce dernier cas, il peut être indiqué de courir vers son propre but avec le ballon, c'est-à-dire de « reculer », ceci dans la mesure où ce recul permet de se donner ainsi le temps d'ajuster le coup de pied, et d'améliorer son orientation par rapport à la ligne de touche alors que, en ne fuyant pas la charge adverse, on se ferait prendre avec le ballon au moment de donner le coup de pied. Dans le premier cas, il est toujours faux de « reculer ». Il n'y a donc à considérer que la course « gagnant » vers le but adverse.

Pour le rapport direct homme à homme nous n'avons pas à revenir sur l'étude que nous venons de faire. Mais dans les rapports de jeu avec les partenaires, la course en travers présente, dans certains cas, un intérêt tactique dont la passe croisée est un exemple classique.

De la course en travers, vue sous cet angle tactique, nous retiendrons que :

- le joueur se coupe ainsi des partenaires qui sont à « l'intérieur » de sa course, mais se rapproche de ceux qui sont à « l'extérieur » de sa course.
- Les défenseurs échelonnés sur la largeur du terrain et qui montent droit peuvent le prendre successivement, mais en même temps il les tire en travers (tout au moins les premiers qui se sont lancés contre lui), et il tire également ceux qui courent en travers.

Par conséquent, si cet attaquant perd le contact avec certains partenaires — parce qu'il s'éloigne d'eux et qu'en même temps des défenseurs se trouveront « infiltrés » le plus souvent dans ce point de rupture — il peut reprendre contact avec d'autres partenaires, et il peut aussi éventuellement créer un passage (un « trou ») à « l'intérieur » de la défense lancée en travers qui court le risque d'être prise à contre-pied. Dans le cas de la passe croisée entre le second centre et son ailier, celui-ci vient de « l'extérieur » prendre le trou à « l'intérieur ». Dans le cas d'une attaque du demi de mêlée « au large » de sa mêlée, le 3^e ligne vient de « l'intérieur » prendre le trou créé à « l'intérieur » (cf. fig. n° 60).

La course en travers est parfaitement valable en fonction de certaines visées. Mais il faut cependant noter que dans le temps où le porteur de la balle se déplace en travers, le champ de jeu des partenaires qu'il rejoint se resserre très vite (ils montent droit au devant de défenseurs montant aussi droit), tandis que lui-même gagne peu en profondeur (cf. fig. n° 61).

Dans la période de l'apprentissage, l'habileté à faire les passes est insuffisante pour aborder les manœuvres basées sur une course en travers. De plus le néophyte a surtout tendance à partir en travers pour éviter le contact, pour « fuir », tout en conservant de la sorte la balle pour lui, et c'est d'abord ce



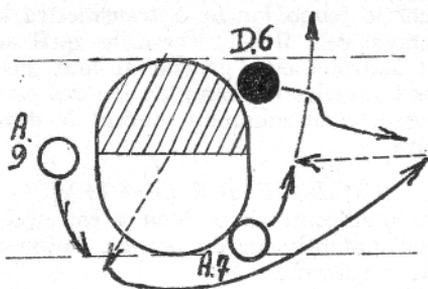


Fig: 60

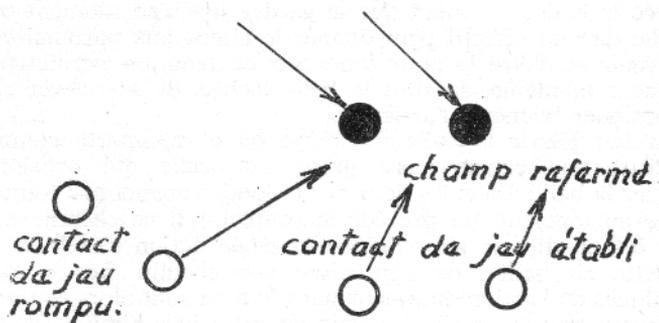


Fig: 61

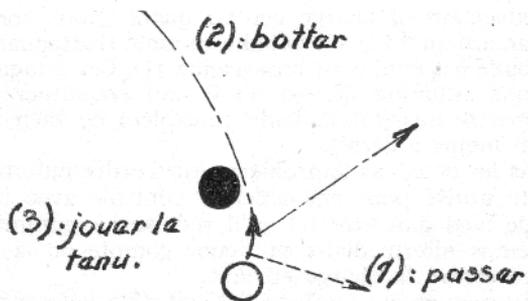


Fig: 62



défaut catastrophique qu'il faut éliminer. Simultanément il faut d'abord habituer le jeune joueur à transmettre la balle et non à l'enterrer ; pour cela il est nécessaire qu'il soit placé pour voir également à droite et à gauche. Il faut aussi imposer les conditions dans lesquelles le champ de jeu des partenaires placés plus loin se resserre au minimum durant le développement de l'action collective.

REMARQUE SUR LE «TENU»

L'utilisation intelligente du « tenu » est nécessaire aussitôt que commence l'apprentissage du jeu. La notion à bien clarifier est à notre avis la suivante :

Le porteur de la balle, s'il est « suivi » ne doit pas se faire prendre avec la balle (il passe ou il donne au pied). L'utilisation du tenu ne se pose que pour le porteur de la balle, non suivi. Dans ce cas, se dessaisir de la balle à l'aveuglette est la pire des erreurs (et c'est cependant ce que font les joueurs à qui on a seulement dit de « ne jamais se faire prendre avec le ballon »), alors que le garder jusqu'au moment où le tenu devient effectif peut donner le temps aux partenaires de revenir et d'être là pour jouer sur ce tenu, ou permettre au joueur lui-même, aussitôt la balle lâchée, de se relever et de continuer lui-même l'action.

En fait lâcher la balle n'importe où et n'importe comment constitue une erreur aussi grave que celle qui consiste à enterrer la balle. Dans les deux cas le joueur abandonne toute initiative au moment qui précède le contact ; il ne cherche pas à créer les conditions pour qu'une nouvelle action s'enchaîne qui permette au ballon de poursuivre son chemin. Les « clés » techniques de l'action du joueur dans le tenu sont alors comprises facilement par le joueur à partir de cette idée simple (voir fig. n° 62).

CAS PARTICULIER :

Un des deux joueurs *est arrêté*

a) *Attaquant arrêté (ou presque)*. Bien entendu, le défenseur est en mouvement, il charge cet attaquant. Nous considérons toujours un attaquant ayant la balle en main (l'attaquant non porteur de la balle est étudié au paragraphe II). Cet attaquant se trouve dans une situation de jeu où il doit constituer un pivot fixe (transmettre aussitôt la balle contrôlée) ou bien il botte étant plus ou moins à l'arrêt.

Dans les deux cas le problème est d'ordre purement technique, le geste utilisé pour enchaîner le contrôle avec la passe ou le coup de pied doit être tel qu'il réduise au minimum ou annule tout temps intermédiaire et tienne compte de la protection nécessaire contre la charge adverse.

b) *Défenseur arrêté*. Ou bien il s'agit d'un défenseur recevant un attaquant surgi à bout portant d'une phase statique.. C'est le cas classique du « placage de face », dont la réalisation technique répond à la logique suivante :



- répondre au choc (qui est violent), puis se saisir efficacement de l'adversaire (fermeture des bras après le coup d'épaule) ;
- réagir à la situation territoriale :
 - *la ligne de but est proche, on cherche à repousser l'adversaire en force dans le placage même;*
 - *la ligne de but est loin, on plaque en se laissant aller avec l'adversaire (choc moins dur: moins de fatigue).*

Ou bien il s'agit de ces situations de jeu particulières où le défenseur se trouve loin de tout partenaire, pour intervenir sur un attaquant lancé et qui arrive de loin (cette situation peut surtout se présenter pour l'arrière). En maintenant un moment sa position arrêtée (ou en bougeant très peu et nettement en travers) ce défenseur oblige l'adversaire à s'engager de façon irréversible sur un côté. Aussitôt cela obtenu, le défenseur « attaque » cet adversaire : on se trouve ramené au cas du placage de côté.

II - ATTAQUANT NON PORTEUR DE LA BALLE

1° Étude du rapport de jeu :

1° — *Étude du rapport de jeu:*

« Attaquant \leftrightarrow défenseur »

- Ou bien l'attaquant court à la poursuite de la balle libre (balle se déplaçant en l'air ou roulant au sol).
- Ou bien l'attaquant a le contrôle du ballon dans un dribble.

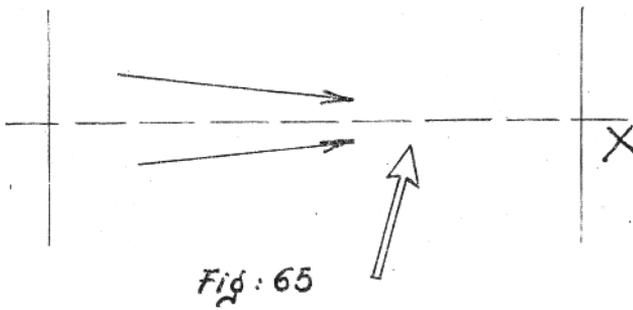
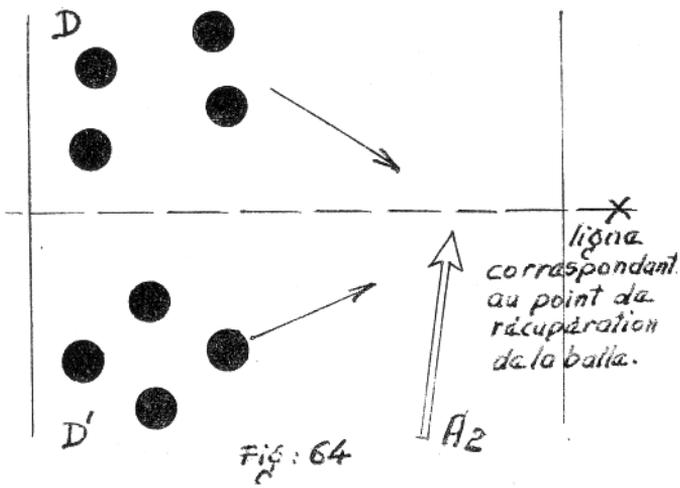
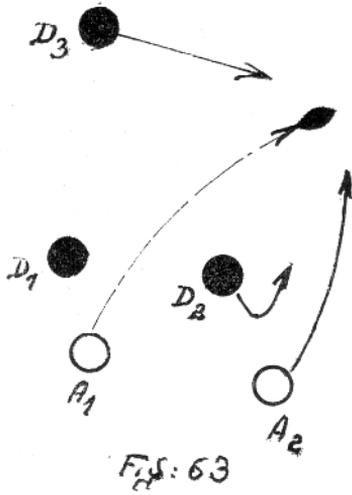
1 - Cas d'une balle libre :

Nous considérons toujours deux adversaires opposés seul à seul. Nous pouvons situer un tel cas en reprenant la situation de jeu étudiée au chapitre I (3°-2) : la figure n° 63 en redonne les éléments. Le cas que nous étudions maintenant se retrouve par exemple dans le nouveau lien de jeu qui va s'établir entre le défenseur D2 et l'attaquant A2.

Si l'attaquant arrive sur la balle en étant libre de toute opposition immédiate, il n'y a pas de problème. Pareillement il n'y a pas non plus de problème si le défenseur arrive sur la balle avec une avance suffisante sur l'attaquant lancé à la poursuite du ballon. Ce défenseur aura toute latitude soit de se placer convenablement pour trouver une belle touche, soit d'échapper facilement à la charge de l'attaquant pour contre-attaquer. Ce n'est donc pas sur ces deux cas que nous nous arrêterons.

Nous allons considérer seulement le cas de jeu où celui des deux joueurs qui arrive le premier sur la balle se trouve avoir, sur son adversaire, l'avance juste suffisante pour contrôler cette balle puis décider d'une action qui devra se réaliser sous la pression immédiate de cet adversaire. Dans ces conditions-là, on retrouve purement et simplement deux situations différentes, exactement comme dans le cas de l'attaquant porteur de la balle (fig. n° 64) :





- le défenseur, arrivant à la balle, se trouve venir à cette balle plus ou moins « en avançant » (situation D) ;
- le défenseur, arrivant à la balle, se trouve venir à cette balle plus ou moins « en reculant » (situation D').

Sur notre figure n° 64, nous donnons un attaquant A2 courant en profondeur. Cela correspond à la réalité concrète la plus fréquente : laquelle s'explique d'ailleurs logiquement : de plusieurs attaquants se lançant, en partant « en jeu », à la poursuite du ballon, le premier à se présenter sur la balle est forcément un joueur qui aura pu suivre la course la plus directe en profondeur. Dans ces conditions, le comportement du défenseur D8 considéré suivant le point où il se trouvait placé quand il lui est revenu d'intervenir sur la balle, peut être :

- une course plus ou moins en travers ;
- une course plus ou moins en profondeur ;
- une réception à l'arrêt ou presque.

Examinons ces trois éventualités dans chacune des deux situations distinguées : situation « en barrage » (ou en avançant), situation « à la poursuite » (ou en reculant).

a) *Course plus ou moins en travers:*

Dans ce cas qu'il y ait « barrage » ou « poursuite » (fig. n° 65) le défenseur est très bien orienté pour agir, à condition simplement qu'il ne « précède » pas la balle en courant vers la touche, mais qu'au contraire il ait su se placer pour la trouver sur son chemin, entre lui et la touche. En outre il a toute facilité pour bien juger de la trajectoire de la balle et corriger sa course en conséquence. S'il arrive le premier sur la balle, et à supposer, bien entendu, qu'il la contrôle, le sens même de son propre déplacement lui permet d'échapper aussitôt au premier attaquant lancé contre lui.

S'il « avance » il est plus avantageux que s'il « recule » tant pour contre-attaquer que pour gagner en touche.

S'il arrive en retard sur l'attaquant, pour plaquer cet adversaire il sera alors ou bien en « barrage » (et tout est pour le mieux) ou bien « à la poursuite », mais avec un angle d'orientation très favorable pour se saisir immédiatement de son adversaire dans un placage de derrière. Semblablement son placement est excellent pour intervenir sur le dribbling que pourrait amorcer l'attaquant.

b) *Course plus ou moins en profondeur:* (fig. n° 66).

La situation du défenseur est beaucoup moins favorable que dans le premier cas, tant pour échapper à la charge de l'adversaire que pour juger de la trajectoire du ballon. Si ce défenseur est amené à plaquer, alors qu'il « recule », il doit plaquer franchement de derrière. Dans le cas où c'est lui qui atteint la balle le premier :

- s'il « avance » (par exemple un arrière devant récupérer un coup de pied court), l'attaquant arrive très vite, et, il est difficile de s'écarter hors de sa charge, une fois le ballon réceptionné.



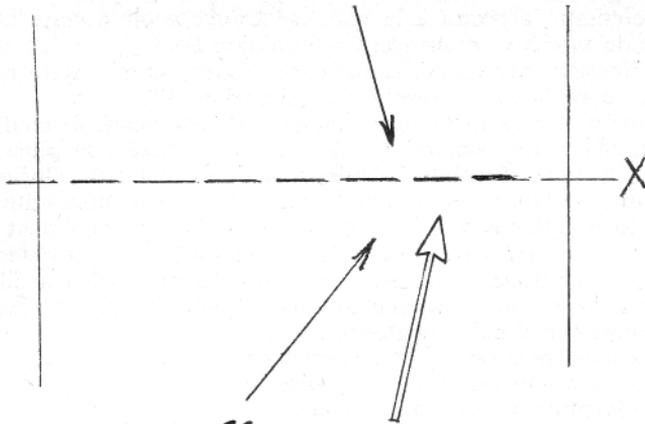


Fig: 66

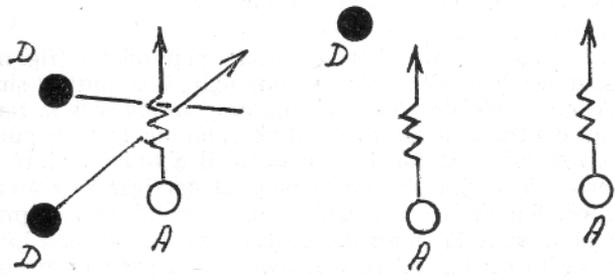


Fig: 67

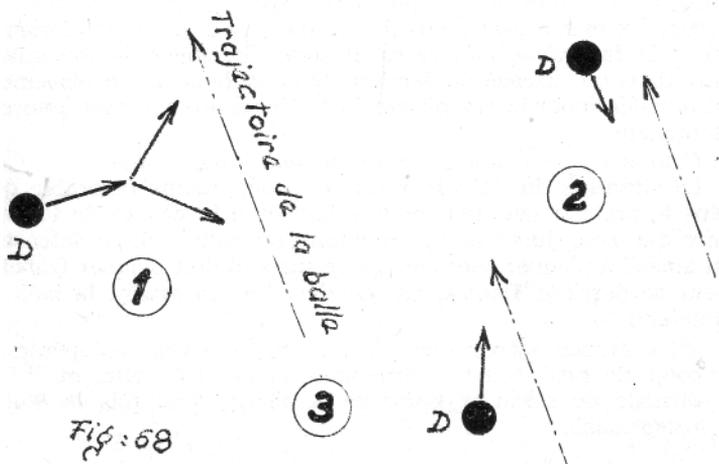


Fig: 68



- s'il « recule », pour contre-attaquer il faudrait échapper à la charge du premier attaquant, puis changer complètement l'orientation de sa course. Aussi vite qu'il fasse, il n'aura pas le temps d'agir efficacement. Pour botter en touche, sa course même lui fait fuir naturellement la charge adverse, et il a plus de temps pour botter que s'il « avance », mais il s'agit d'un coup de pied difficile techniquement (un « coup de pied de l'épaule »). Dans cette situation l'arrêt de volée est souvent opportun.

c) Réception plus ou moins à l'arrêt :

Cette situation est comparable à la situation (2) « en barrage », mais le défenseur est bien moins en difficulté. L'attaquant se rapproche de lui moins vite (la vitesse de déplacement du défenseur ne venant plus s'ajouter à celle de l'attaquant) et il a le choix de ses appuis pour échapper à droite ou à gauche. S'il doit plaquer, il s'agit d'un placage à l'arrêt sur un attaquant qui vient sur lui à cause de l'obligation d'aller prendre la balle.

REMARQUE : BALLE AU SOL ET BALLE EN L'AIR.

Le contrôle au sol est plus difficile en lui-même et entraîne une perte de vitesse, si l'on compare à la réception de volée : perte de vitesse que le joueur habile réduit au maximum, mais qui n'en devient pas pour autant négligeable. Mais par contre, dans la réception au sol, outre que le défenseur dispose d'une arme de rechange (il se couche — s'il ne peut ramasser) sa position ramassée le protège beaucoup mieux contre la violence de la charge.

2 - Cas du dribbling :

Rien de bien différent, en fait, avec le cas a) précédent en ce qui concerne le lien de jeu. On retrouve toute l'importance de l'orientation relative du déplacement du défenseur par rapport à la course de l'attaquant, et cela en fonction des deux éléments suivants :

- La durée de soumission à la charge de l'attaquant ;
- La facilité à juger du trajet du ballon et à se déplacer en conséquence pour le saisir aisément (que ce soit pour le ramasser ou pour l'amener à soi en se projetant au sol).

Et puisque nous revenons sur ces éléments avec le dribbling, complétons notre analyse. Prenons le premier de ces deux éléments (cf. fig. n° 67) : dans le cas où l'on peut ramasser le ballon il importe d'échapper très rapidement à l'emprise possible de l'adversaire. Une course suffisamment en travers par rapport à celle de l'attaquant est ce qu'il y a de plus favorable comme situation. Une course de même orientation que celle de l'attaquant est très défavorable pour les raisons ci-dessous :

- Si l'on est « en barrage », le ballon, venant directement vers le défenseur, doit être saisi avec précision dans un temps très court.
- Si l'on est « à la poursuite » l'adversaire lui-même protège complètement le ballon qui roule devant lui.
- Dans le cas où l'on doit « se coucher » sur le ballon, les



deux problèmes qu'il faut solutionner dans l'élément technique correspondant sont toujours :

- le contrôle du ballon,
 - l'action contre la charge.
- Ils prennent simplement un aspect différent :
- Le contrôle est non plus un ramassage avec les mains, mais un contrôle au corps en enfermant le ballon dans les mains, les bras et les avant-bras tout à la fois.
 - L'action contre la charge est de faire obstacle au mieux à l'élan du dribbleur pour qu'il se trouve déséquilibré et tombe en avant par-dessus le défenseur qui peut ainsi espérer se relever avec le ballon.

Notons que :

- La position ramassée et en travers du défenseur qui ramasse le ballon le protège au mieux contre la charge de l'attaquant. Exactement de la même façon, dans le cas où le défenseur « se couche » sur le dribbling le tronc, venant faire obstacle très bas aux jambes de l'attaquant qui court, assure les plus grandes chances de déséquilibre de cet attaquant.
- Dans une situation de face (« en barrage ») on peut se coucher avec grande efficacité sur le ballon, tout au moins au départ d'un dribble, et à condition de faire très vite, d'avoir le coup d'œil pour agir juste au bon moment, et aussi de savoir prendre une position très en boule, en « attaquant » encore malgré la position de force (pratiquement arrêté), les jambes du dribbleur d'une épaule puis du dos.

Pour le second élément notons que, quel que soit le déplacement de la balle (très en profondeur, ou très en travers, en passant par toutes les orientations intermédiaires possibles entre ces deux cas extrêmes), cette balle gagne toujours en profondeur de façon appréciable, car autrement il s'agit purement et simplement d'un coup de pied raté. Nous nous plaçons donc bien dans le cas général si nous prenons une trajectoire de balle assez en profondeur. Il apparaît bien clairement (Figure n° 68) :

- Situation 1 : Le défenseur juge facilement du déplacement du ballon, de sa vitesse, du point de réception. Enfin il corrige facilement une erreur possible d'appréciation par une légère modification de la direction de sa course.
- Situation 2 : Le défenseur éprouve de la difficulté à apprécier la trajectoire d'un ballon qui lui arrivera directement dessus.
 - difficulté pour estimer le point de réception ;
 - difficulté pour corriger une erreur d'appréciation ;
 - danger de laisser passer le ballon et de se retrouver « en poursuite ».
- Situation 3 : Situation favorable pour récupérer la balle puis qu'il court dans le même sens.
- Situation défavorable par rapport aux lignes de but.



2° Actions de jeu correspondantes

Correspondant au rapport de jeu entre le défenseur et l'attaquant non porteur de la balle, nous trouvons la série des points techniques suivants :

- dribbling ;
- ramassage de la balle au sol ;
- couché sur le ballon ;
- contrôle de volée (et « arrêt de volée » donnant droit au « coup franc »).

En outre, il faut mentionner à nouveau — complétant ainsi ce que nous en avons dit à la fin du I (étude du rapport de jeu « attaquant-défenseur » avec attaquant possesseur de la balle) : les passes à l'arrêt (après contrôle de volée ou après contrôle au sol), et les coups de pied (coups de pied de défense après contrôle de volée ou contrôle au sol, en course ou plus ou moins arrêté).

DRIBBLING

Les divers éléments techniques concernant la conduite du dribbling doivent répondre aux nécessités de jeu suivantes :

- Pour contrôler le ballon au sol en pleine course, en même temps que pour gagner rapidement en profondeur par le dribble, il faut que la balle roule au sol en ligne droite. Ainsi ce ballon gagne directement le terrain, sans perte de temps, et sa trajectoire est entièrement prévisible pour le dribbleur. Pour qu'il en soit ainsi, il faut qu'il tourne sur lui-même pointe pour pointe. D'où la technique du dribbling pris en lui-même :
- se servir tant du pied droit (ou de la jambe droite, voire du genou droit) que du pied gauche (ou de la jambe gauche ou du genou gauche) ;
- pouvoir ramener à tout moment la balle dans l'orientation où elle roule pointe pour pointe. Donc désaxer au besoin le pied (ou le genou ou le tibia) pour contrôler le ballon, mais toujours pour ramener ce segment dans l'axe afin de replacer du même coup le ballon dans la bonne orientation et aussi le segment qui redevient segment d'appui ;
- pour pouvoir à la fois redonner une impulsion nouvelle au ballon et le maintenir ou le ramener dans l'axe, agir à la fois par « frapper-pousser » et « brosser » ; exceptionnellement pouvoir utiliser l'extérieur du pied si cela est absolument imposé par les circonstances.
- Dans un espace libre (loin de tout adversaire ou avec un adversaire « dans le dos »), on peut pousser plus loin la balle, car en la dégageant suffisamment de soi on peut courir plus vite. Près de l'obstacle, il faut coller à la balle, en la poussant moins loin, quitte à perdre un peu de vitesse, mais aussi et *surtout* en ne se laissant pas distancer par elle, en faisant constamment l'effort de « recoller » à la balle après chaque impulsion nouvelle donnée au ballon. En outre couvrir cette balle en courant « appuyé en avant ».



- Pour franchir l'obstacle du défenseur, pousser brusquement la balle plus loin au moment précis où le défenseur « descend » vers la balle pour la ramasser ou se jeter dessus, afin qu'elle « glisse » sous lui sans qu'il puisse la saisir. Ou bien « sortir » la balle de côté, hors de portée du défenseur (à la manière du footballeur faisant une passe à ras de terre), pour reprendre ensuite le dribble soi-même — ce qui est peu aisé — ou, ce qui est plus heureux, donner ainsi à un partenaire qui relaie le dribbling.

CONTRÔLES AU SOL

(Voir un peu plus loin le paragraphe particulier consacré aux contrôles de la balle).

COUPS DE PIED

Il est classique de rassembler l'ensemble des coups de pied possibles tant d'attaque que de défense, dans le tableau général suivant :

- les coups de pied de volée ;
- les coups de pied de demi-volée ou coups de pied tombés (les drops) ;
- les coups de pied placés.

Cela, bien entendu, pour situer seulement les éléments techniques des divers gestes correspondants et non pour les placer systématiquement dans la stratégie générale du jeu.

Nous avons vu, en parlant du coup de pied d'attaque, les trois éléments de la technique :

- placement convenable du ballon par les bras, devant la jambe de frappe et sous une inclinaison favorable pour l'impact du pied.
- surface de frappe ;
- allongement de la foulée correspondant au coup de pied (appui plus long qu'un appui normal de course).

Tout cela se retrouve pratiquement en totalité pour tout genre de coup de pied, sauf le coup de pied placé : pas de travail spécial des bras qui assurent uniquement l'équilibre du botteur, le ballon étant au sol ; surface de frappe différente de celle des autres coups de pied.

Placement convenable du ballon par les bras et les mains.

Il s'agit de réaliser trois choses :

- conduire le ballon latéralement, vers la jambe de frappe ;
 - le lâcher suffisamment loin en avant et en bas, à la fois pour que le pied l'atteigne en un point de puissance maximum de frappe de la jambe oscillante compte tenu que le joueur rattrape la balle à cause de son propre déplacement horizontal;
 - le placer sous une inclinaison telle qu'il entre en contact avec tout le cou-de-pied (figure n° 68-1).

Surface de frappe.

La surface de contact entre le pied qui frappe et le ballon sera à la fois grande et dure si le pied est bien étendu, et rentré



légèrement à l'intérieur à la fin d'un balancé de jambe dans lequel le genou est lui-même rentré un peu à l'intérieur, au moment de frapper avec le pied.

Appui.

L'appui suffisamment long pour avoir le temps de frapper est obtenu en allongeant la foulée, et aussi en attaquant le sol du talon, en même temps le trajet de la jambe qui botte est allongé. Cet appui sera encore prolongé, en même temps que sera amplifiée l'action de la jambe de frappe si le botteur pousse bien au sol avec la jambe d'appui (coup de pied plus long, ou drop mieux levé, selon le cas).

Dans le cas d'un coup de pied court, la frappe n'est pas différente, mais l'action des jambes (frappe et appui) est bloquée court aussitôt la frappe donnée. Par ailleurs, la hauteur à laquelle la balle, lâchée par les mains, peut être frappée, au-dessus du sol, n'est pas indifférente.

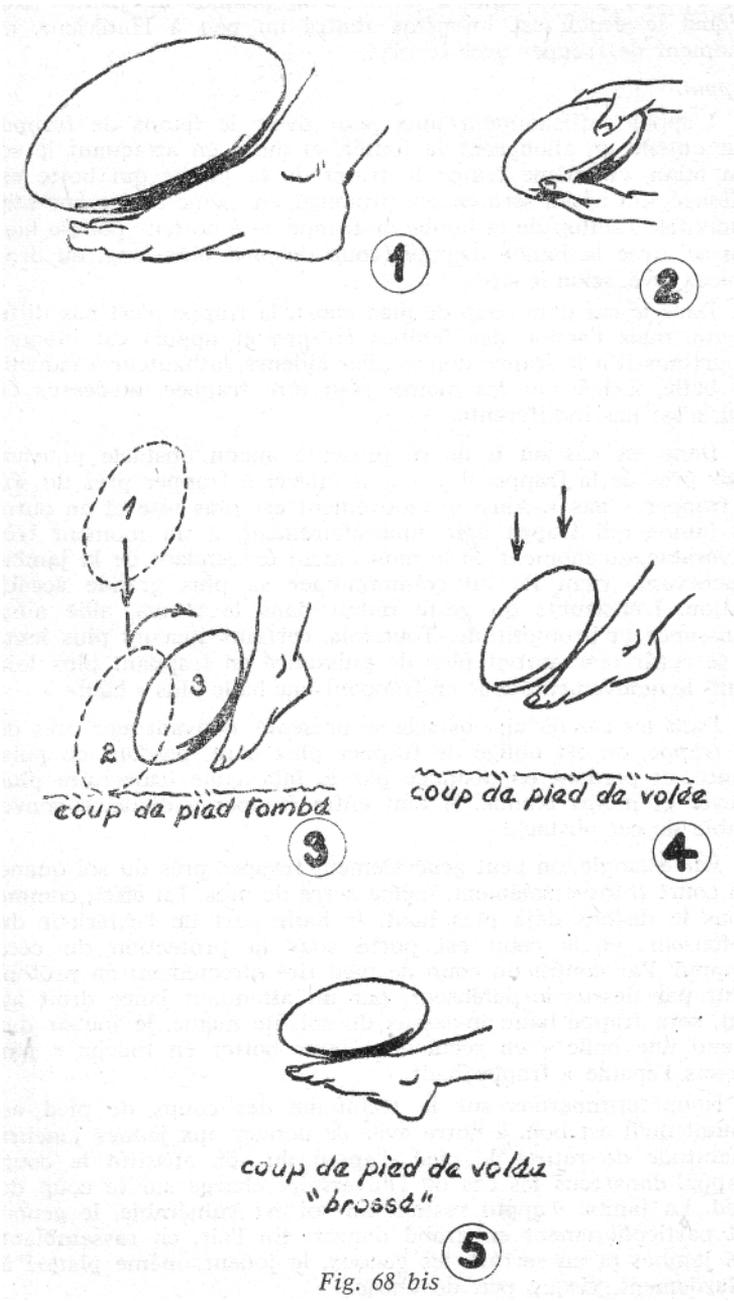
Dans les cas où il ne se présente aucun obstacle pouvant agir près de la frappe, il y a tout intérêt à frapper près du sol, à frapper « bas ». Ainsi le mouvement est plus aisé et en outre la jambe qui frappe agit, musculairement, à un moment très favorable, au moment où le mouvement descendant de la jambe, s'achevant, vient de lui communiquer sa plus grande accélération. L'ensemble du geste réduit dans le temps, allie ainsi puissance et promptitude. Toutefois, certains joueurs plus lents à se contracter auront plus de puissance en frappant plus loin dans le mouvement, donc en frappant une balle plus « haute ».

Dans les cas où un obstacle se présente, pouvant agir près de la frappe, on est obligé de frapper plus haut, perdant en puissance, et perdant en distance par le fait d'une trajectoire plus élevée et moins tendue. Il faut enfin frapper à distance convenable de cet obstacle.

Par exemple, on peut généralement frapper près du sol quand on court transversalement, même serré de près. En effet, comme nous le disions déjà plus haut, la balle part de l'extérieur du défenseur, et le coup est porté sous la protection du côté d'appui. Par contre un coup de pied tiré directement en profondeur par dessus le défenseur, par un attaquant lancé droit au but, sera frappé haut au-dessus du sol. De même, le joueur qui prend une balle « en reculant » pour botter en touche « par dessus l'épaule » frappe haut.

Nous terminerons sur la technique des coups de pied en notant qu'il est bon, à notre avis, de donner aux jeunes joueurs l'habitude de retirer le pied d'appui du sol, aussitôt le coup frappé, dans tous les cas où l'adversaire charge sur le coup de pied. La jambe d'appui restant au sol est vulnérable, le genou est particulièrement en grand danger. En l'air, en rassemblant ses jambes et en serrant les genoux, le joueur, même plaqué à retardement, risque peu de chose.





REMARQUES

1. — La tenue classique de la balle pour tirer un coup de pied de volée ou un drop est la même que pour faire une passe, avec simplement un décalage des mains vers les pointes quand on « croise » le coup de pied. Dans cette façon de faire, la balle est lâchée au bout du mouvement d'allongement des bras. Elle ne peut pas être frappée aussi bas qu'avec une prise assurée avec « main intérieure » sous la balle (balle à plat sur cette main, main extérieure coiffant largement la partie supérieure et postérieure du ballon comme sur la figure n° 68-2).

Dans cette seconde façon de faire en effet, d'une part la main intérieure lâche plus tôt le ballon, donc plus haut (dans l'autre façon de faire c'est cette main qui lâche la dernière) d'autre part, par contre, la main extérieure peut, en poussant le ballon vers le bas après le lâcher de la main intérieure, accélérer la descente de la balle vers le sol.

2. — Dans un drop, le ballon, dans son rebond en arrière vers le pied de frappe, « se couche », tandis que le pied, frappant très près du sol, est plus oblique. Il faut donc doublement corriger l'inclinaison donnée au ballon au moment de son lâcher par les mains (figure n° 68-3).

3. — Si un joueur voulant botter en touche, se trouve, au moment de botter, devant un adversaire se présentant comme sur la figure 69 a, il doit tirer très vite. Il peut aussi bloquer sa course, faire demi-tour et croiser un coup de pied avec l'autre pied (figure 69 b).

4. — La technique particulière du coup de pied en demi-volée, dans lequel le joueur fait glisser sa balle au ras du sol, ou à peine montante, exige un placement de balle vertical, avec une frappe donnée juste avant le passage de la jambe de frappe à la verticale de la jambe d'appui. C'est pourquoi la balle est descendue le long du corps et lâchée « sous soi », en la couvrant du haut du corps. Le cou-de-pied est vertical quand il frappe : le joueur donne en quelque sorte un coup de la pointe du pied au sol.

5. — Coup de pied de volée brossé : le coup de pied brossé donné de l'extérieur du pied, pied bien allongé, fait tourner la balle sur son grand axe. La réalisation d'une telle frappe est facilitée si la balle se présente à l'horizontale (figure n° 68 bis - 5).

Du même coup cette balle présente la résistance minimum pour l'air, et sa rotation la « visse » littéralement dans l'air. Technique très utile contre le vent et aussi pour rendre difficile le contrôle du ballon de volée par l'adversaire. Le placement de la balle horizontale est facilité par une prise comme celle signalée à la remarque 1.

III - LES CONTRÔLES

1° Leur importance

L'étude du rapport de jeu le plus simple, le rapport homme contre homme, nous a, en fait, conduit à situer les uns après les autres les divers éléments de la technique individuelle. Seuls les éléments de technique individuelle s'incorporant entièrement à une action collective ne sont pas abordés. Par exemple : la tenue du joueur en mêlée ou le saut à la touche. On les désigne assez souvent sous l'appellation générale de technique collective.



Nous avons aussi négligé des actions comme les passes du demi de mêlée. Nous ne saurions toutefois achever notre « Étude préliminaire » sans consacrer quelques lignes aux contrôles de la balle.

L'importance des contrôles est essentielle dans tout sport collectif, mais plus encore au rugby, du fait que :

- le défenseur a, contre le réceptionnaire, le droit de charge maximum ;
- il n'y a pratiquement pas d'autre situation pour le réceptionnaire du ballon que les suivantes :
 - il doit contrôler la balle alors que son propre mouvement et celui de son adversaire les rapprochent l'un de l'autre très rapidement,
 - s'il peut contrôler en fuyant l'adversaire, c'est un avantage en soi, mais qui va de pair avec l'orientation de course la plus défavorable pour toute action (même la défense au pied)¹.

Tout au plus peut-il réceptionner à l'arrêt, mais il lui faudra pouvoir se remettre aussitôt en mouvement, alors que l'adversaire peut approcher dangereusement dans le temps où la réception se réalise.

2° Tableau des contrôles

Tenue du ballon : Les contrôles de balle en rugby sont uniquement des contrôles à la main, ce qui est logique, puisque le jeu permet l'utilisation du pied et de la main et que, par conséquent, pour assurer le contrôle, on utilise tout naturellement le « moyen » le plus sûr.

Notons toutefois que sur sol trempé avec balle glissante, l'aide du pied est souvent précieuse pour permettre un contrôle au sol que la seule utilisation des mains rend beaucoup plus difficile sinon hasardeuse, le pied, dans ce cas, bloque ou freine le ballon, puis les mains interviennent. Soulignons à ce propos à quel point les Britanniques excellent dans cette « collaboration » des pieds avec les mains pour les contrôles au sol sur balle insaisissable, et combien aussi ils utilisent le pied pour stopper la balle au sol et contrecarrer ainsi l'action de l'adversaire dans tous les cas où ils se trouvent en difficulté parce que ne pouvant pas intervenir en se couchant sur la balle ou en la ramassant, soit qu'ils se trouvent un peu loin, soit qu'ils soient en déséquilibre ou pris à contre-pied.

L'ensemble des contrôles donne alors le tableau suivant :

1. — réception d'une passe ;
2. — réception de volée ;
3. — contrôles au sol : — ramassage en pleine course ; — ramassage de sécurité ; — se coucher sur la balle.

1. L'attaquant qui contrôle un coup de pied d'attaque au-delà de tout défenseur est un cas à part, bien entendu. Il ne pose aucun problème, sinon celui de ne pas s'affoler.



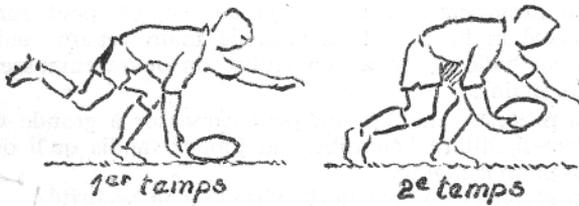
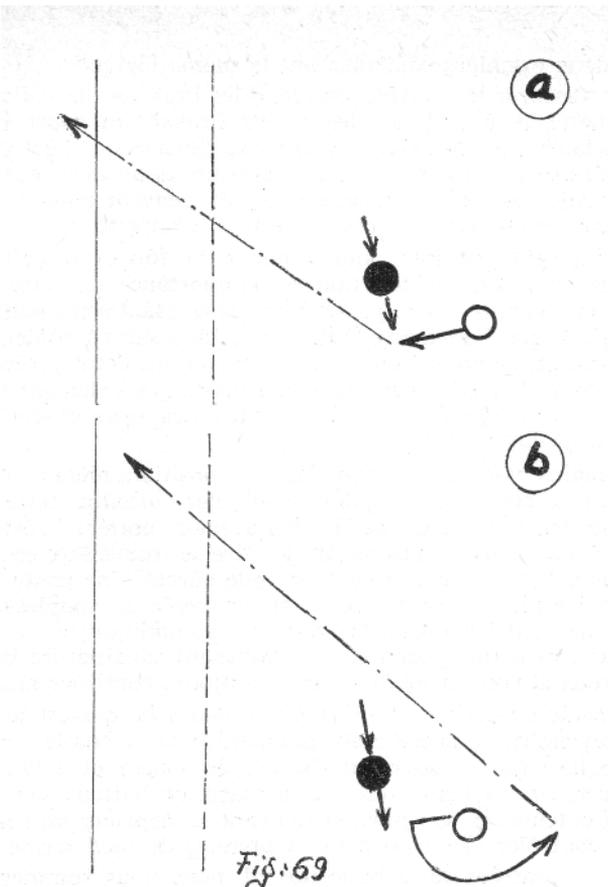


FIG: 70



Les deux premiers contrôles ont la même logique :

- Pour s'assurer le contrôle, on étend les bras vers la balle (« on va chercher la balle »), les mains suivent un court instant cette balle sans la saisir, les bras se fléchissant. Ceci permet de faire suivre aux bras et aux mains un mouvement conforme à la trajectoire de la balle. Les mains peuvent alors la saisir en toute certitude et le joueur achève d'amortir ;
- Les segments utilisés pour amortir la force du ballon en mouvement sont en fonction de l'importance de cette force. Pour la réception d'une passe, les bras agissant seuls suffisent : une passe peut donc être reçue en pleine course aisément sans ralentir, et même au contraire en accélérant. Pour la réception d'un coup de pied venant de l'adversaire, généralement tout le corps est obligé d'intervenir en plus des bras et en même temps qu'eux ;
- Les mains vont à la balle dans la position même où elles auront à être placées pour manipuler aussitôt cette balle (passe ou placement de la balle pour botter), c'est-à-dire « mains dessous ». Cette façon de faire se trouve être en même temps celle qui donne la plus grande sûreté. Une passe même « sur les pieds » peut être ainsi récupérée en souplesse. Sur coup de pied venant de l'adversaire, à condition de se placer correctement (au besoin en se retournant sans perdre la balle des yeux si l'on est lobé), on peut toujours contrôler ainsi.

Une seule exception : le contrôle à la touche qui est fonction de la trajectoire de la balle au moment où s'effectue le contrôle. Ici, la balle passe au-dessus de la tête du joueur et il faut aller la prendre, sur sa trajectoire, au passage, en battant son adversaire en détente, et non plus en pouvant se déplacer au sol pour aller la contrôler là où on peut la prendre de pied ferme.

- Pour le contrôle de la balle au sol, nous nous sommes, plus haut, arrêtés déjà en détail, sur le « coucher sur la balle ».
- Pour le ramassage, selon le cas de jeu, on peut ramasser d'une seule main au sol, la seconde main venant seulement ensuite au ballon ; ou au contraire, on devra ramasser avec les deux mains.

Avec la première manière on peut ramasser à grande vitesse, le bras libre facilitant l'équilibre du joueur tandis qu'il descend « au sol » pour ramasser.

Avec la seconde, on sacrifie la vitesse à la sécurité.

Dans les deux cas, il faut non seulement « descendre au sol » suffisamment pour que la ou les mains puissent passer sous la balle aisément, mais encore descendre à temps pour trouver la balle juste devant les mains et sous la protection du tronc fléchi, mais sans avoir déjà dépassé la balle quand les mains peuvent être mises « dos » au sol. En outre, la distance à laquelle vient se poser le pied correspondant à la main qui ramasse, de même que leur orientation, ont leur importance (figure n° 70). Les doigts, pour ramasser, sont évidemment largement écartés.



REMARQUE

Il n'est pas toujours indifférent de réaliser le contrôle de volée d'un coup de pied venant de l'adversaire sur un pied ou sur l'autre. Qu'il s'agisse de se mettre à courir avec le ballon ou de le botter aussitôt la réception, il peut y avoir intérêt à gagner un appui en réceptionnant sur l'appui qui convient le mieux au lieu de devoir ensuite changer d'appui après la réception ou faire un pas de plus. C'est là encore un détail qui frappe chez les joueurs britanniques qui, souvent, s'assurent l'appui utile en faisant le changement de pied nécessaire tandis qu'ils courent vers le ballon.

Tenue du ballon : Elle est commandée par l'orientation la plus commode des articulations des épaules, des coudes, des poignets et des doigts, pour le lancer de la balle à deux mains, tant dans une passe en course que dans une passe à l'arrêt. La tenue à une main est conditionnée, quant à elle, par la nécessité de pouvoir, à tout moment, reprendre instantanément la balle à deux mains pour la passer ou la botter, non moins instantanément.

Comme nous le soulignons déjà à propos du ramasser de la balle au sol, quel que soit le contrôle ou l'action envisagée, les doigts sont toujours largement écartés et agissent seuls sur la balle, la paume des mains ne collant pas au ballon : en intervenant par toute leur longueur mais plus particulièrement encore par le bout des dernières phalanges.

Nous rappellerons les deux expressions souvent employées :

- les mains « font une corbeille » pour la balle ;
- les doigts « pétrissent » le ballon dans la passe.

RÉCAPITULONS

Pour le travail technique pratique de l'éducateur comme pour le comportement individuel du joueur dans le jeu réel, il faut essentiellement des lignes de conduite logiques, très simples, facilitant la compréhension. C'est à cela qu'il faut parvenir après toute analyse de détail.

En ce qui concerne les liens de jeu correspondant au jeu homme contre homme, deux éléments essentiels et très généraux sont à retenir : — la distance, — la situation.

La distance :

- pour le joueur en action, elle détermine le moment où son action doit être déclenchée : — passe — coup de pied — tentative de débordement ou de prise à contre-pied de l'adversaire — placage, ou l'action à choisir : — dribbler — ramasser — se coucher sur la balle
- pour le service à un partenaire, elle impose le choix que ce joueur doit faire entre : — servir à la main — servir au pied, et l'utilisation éventuelle qu'il peut avoir à faire du « tenu ».

La situation d'une façon générale :

- toute situation (offensive ou défensive) où le joueur considéré peut « avancer » pour agir est favorable :
- toute situation (offensive ou défensive) où le joueur doit « reculer » est défavorable.

En corollaire à ces deux notions, et aussi en complément l'orientation de la course d'une façon générale :



Pour l'attaquant :

- une action à la main réclame de la part du porteur de la balle une course d'abord droite (à partir du moment de la réception de la balle),
- une action au pied se réalise au mieux, toujours en ce qui concerne le porteur de la balle, avec une course transversale (à partir du moment de la réception ou à partir du moment où le coup de pied a été décidé) ;

Pour le défenseur :

- la possibilité de se déplacer, juste avant l'action elle-même, dans une course plus ou moins en travers correspond à la situation la plus favorable.

Parvenus à la fin de notre étude préliminaire, nos lecteurs auront sans aucun doute noté notre abstention systématique à donner le « catalogue » complet des détails techniques des divers gestes et actions de jeu (par exemple, les coups de pied placés sont seulement cités). Tous les détails techniques qui ont été introduits ne l'ont jamais été qu'en illustration de la logique profonde des choses, de ces « liens de jeu » que nous nous efforçons de présenter en termes les plus clairs et les plus simples possibles. Nous conserverons de bout en bout cette attitude dans toute notre analyse du jeu. Tout simplement parce que nous estimons qu'il est juste de faire ainsi.

Il existe de nombreux et très bons ouvrages sur la technique rugbyistique, qu'il s'agisse d'études françaises ou autres, leur ensemble constitue une documentation copieuse, riche et précise. Il ne saurait être question pour nous de surajouter à cette production.

Notre objectif demeure simplement de parvenir à saisir les liens vivants du jeu dans leur contexte, exactement comme nous nous efforçons de le faire pratiquement pour la conduite quotidienne de notre travail sur les terrains. Nous répéterons alors, comme pour l'analyse entreprise au chapitre I, sur le rugby éducatif, que nous cherchons à poser un problème pratique le plus correctement possible, avec l'espoir de voir naître une discussion fructueuse dont nous serons les premiers bénéficiaires, et non avec la prétention d'épuiser nous-mêmes le sujet.

Simultanément, il nous apparaît nécessaire de bien préciser à nouveau que ce genre d'analyse ne saurait en aucune façon constituer exactement ce qu'il y a à dire aux joueurs que l'on forme ou que l'on entraîne. Il s'agit d'une étude faite pour des éducateurs, entre éducateurs, du point de vue qui leur est particulier. Quant à la forme que revêtiront les explications données sur le terrain pour l'apprentissage ou pour l'entraînement, ou encore pour justifier les consignes de jeu qui seront données dans le vestiaire avant le match, c'est affaire d'adaptation pédagogique. Nos collègues, orfèvres en la matière, n'auraient que faire de nous entendre palabrer ici sur cet art.



B - Le jeu sur mêlée

Il est classique d'entamer l'étude du jeu collectif à partir des phases statiques et en commençant par la mêlée fermée. Pour poursuivre notre étude des rapports de jeu, nous procéderons selon ce plan habituel, qui est à la fois commode et logique.

L'expérience nous a amené à penser que l'élément le plus important à expliciter d'abord, et à bien clarifier, est le *conditionnement dialectique continu* qui, dans toute phase de jeu, lie le jeu des lignes arrières au jeu des lignes avants et réciproquement. L'étude que nous poursuivons maintenant est axée sur cette ligne directrice, que nous nous efforçons en outre d'appréhender constamment dans l'unité qui rassemble à tous les moments du jeu l'action offensive et l'action défensive qui s'y oppose. C'est-à-dire que nous continuons de procéder exactement comme dans l'Étude Préliminaire.

I - L'ATTAQUE EN LIGNE GRANDE BASE DU JEU

Nous débutons donc par l'analyse des liens de jeu dans l'attaque classique sur mêlée fermée, la balle étant gagnée et jouée par l'équipe qui la met en mêlée.

1° Étude du rapport de jeu "Attaque <-> Défense"

a) Le lien fondamental de jeu a deux aspects :

- *le rapport de temps ;*
- *le rapport d'espace.*

Sur la figure n° 71 nous reprenons le schéma utilisé classiquement pour représenter une telle phase de jeu.

Le trajet total de la balle est représenté :

- sur les trajets en pointillé : la balle est libre (ou jouée au pied) ;
- sur les trajets en plein : la balle est portée.

La ligne d'attaque (10-12-13-14) se met en mouvement à partir de sa position A (correspondant au moment de la mise en mêlée) dès que la balle est gagnée par le talonneur. Toutefois, c'est à partir de la position A' (correspondant au moment où le demi de mêlée adresse la balle au demi d'ouverture) que la ligne d'attaque se lance réellement.

Le rapport de jeu fondamental pour la phase de jeu prise dans son ensemble apparaît aussitôt très clairement. C'est le rapport de temps qui se trouve réalisé, entre — le déplacement

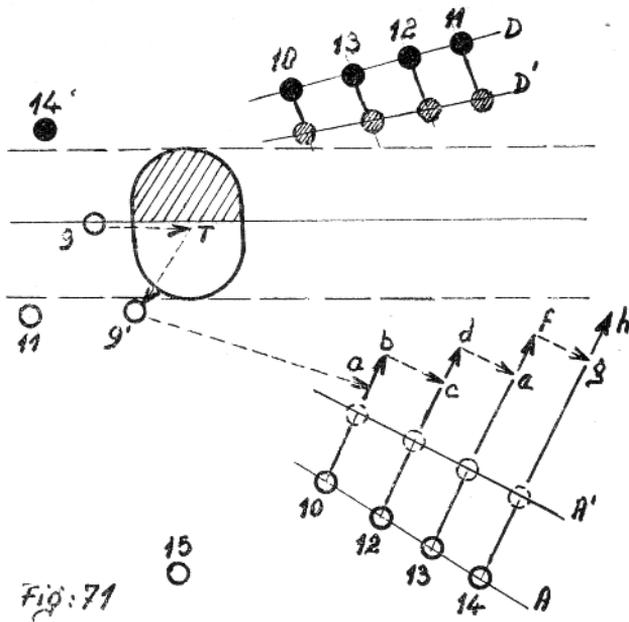


Fig: 71

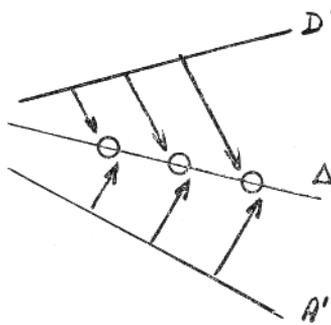


Fig: 72

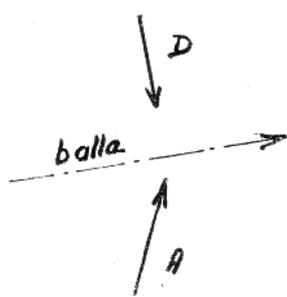


Fig: 73



de la balle le long de son trajet 9T9' a b...h et — le rapprochement des deux lignes de joueurs A et D courant à la rencontre l'une de l'autre.

RAPPORT D'ESPACE

A ce rapport de temps s'ajoute immédiatement un rapport d'espace, matérialisé par la ligne de défense (ou ligne de rencontre).

Les défenseurs courant alignés, et les attaquants aussi, les différents points où chaque attaquant rencontre son adversaire direct sont eux aussi alignés. C'est cette ligne fictive (ligne sur la figure n°72) que l'on désigne par le terme de « ligne de défense » (cf. Craven, J. Saby, etc...), ou encore de « ligne de rencontre ». Chacun des points de rencontre est plus précisément une « zone de placage immédiat » (voir « Étude Préliminaire »). Sur la ligne de défense se situent les quatre zones de placage immédiat correspondant à l'opposition homme contre homme qui existe à l'intérieur de l'opposition collective ligne contre ligne concrétisée par la ligne de défense. Entre les zones sont les « brèches » de la défense.

Le but ultime de l'attaque en ligne est de parvenir à faire franchir à la balle la ligne de défense. Pour que cela se réalise par l'action d'un des joueurs de la ligne d'attaque, il faut que ce joueur :

- ou bien batte son adversaire direct,
- ou bien puisse servir un de ses partenaires de la ligne dans un trou (créé par une manœuvre),
- ou bien envoie la balle, d'un coup de pied », « dans le dos » de la ligne des défenseurs.

Chacune de ces trois actions impose une même condition : que le joueur en question soit servi suffisamment tôt avant sa propre zone de placage immédiat (cf. 1e A), autrement dit *suffisamment tôt avant d'atteindre la ligne de défense*.

Le rapport de temps et le rapport d'espace jouent l'un sur l'autre réciproquement (mais le rapport de temps demeure l'élément primordial). Il est évident qu'attaquants et défenseurs s'efforcent, chacun de son côté, d'agir à la fois sur l'un et sur l'autre de ces deux rapports.

On notera tout de suite deux choses:

1. — le rapport de temps réalisé détermine le joueur ultime qui peut être servi dans le développement de l'attaque correspondante ;

2. — si l'on considère (fig. n° 73) que la balle suit un chemin moyen *très transversal et très long*, alors que les deux lignes de joueurs montent directement à la rencontre l'une de l'autre, et à partir de deux positions séparées par une distance bien inférieure à celle du trajet total possible de la balle, on conçoit l'importance capitale, pour le développement de l'attaque, de tout gain de temps, si minime soit-il, sur le trajet de la balle.

Mais le rapport de temps se décompose lui-même en deux



parties, qui vont nous permettre de bien situer les divers éléments de technique individuelle, de technique collective et d'organisation qui s'articulent tout le long de ce lien fondamental de jeu.

b) Le jeu des avants en mêlée conditionne tout le jeu en ligne. La décomposition du rapport de temps en deux donne :

1. — le rapport de temps,
 - entre le trajet $9 T 9'$ a de la balle et le déplacement $A \rightarrow A'$ des lignes

$D \rightarrow D'$

Ce premier rapport partiel de temps va déterminer le champ de jeu dont disposera la ligne d'attaque (étendue séparant A' de D'). En fait, ce rapport se ramène au rapport de temps, entre le trajet $9 T 9'$ a de la balle et le déplacement $D \rightarrow D'$ des défenseurs car les attaquants adoptent une position A en fonction de la position A' sur laquelle ils veulent être servis. Ils règlent leur déplacement de A à A' sur ce qui se passe pour le trajet $9 T 9'$ de la balle.

Autrement dit, ce premier rapport de jeu établit que, à ce moment du mouvement considéré, l'équipe attaquante (il est bien évident que c'est le pack de l'équipe attaquante, avec son demi de mêlée, qui est l'artisan de cette action) peut agir sur la position de départ réelle de la montée défensive des trois-quarts adverses. Il en est exactement de même pour celle des éléments chargés de boucler les flancs de la mêlée (fig. n° 74). C'est là le conditionnement du jeu des lignes arrières par celui des lignes avants. Ce conditionnement pose un ensemble de points techniques :

- jeu propre des avants :
 - tenue individuelle en mêlée et cohésion de la poussée collective ;
 - organisation pour « accrocher » la balle et la conduire jusqu'au demi de mêlée (en 9) ;
 - entente entre demi de mêlée et talonneur (et la première ligne dans son ensemble) pour la mise en mêlée ;

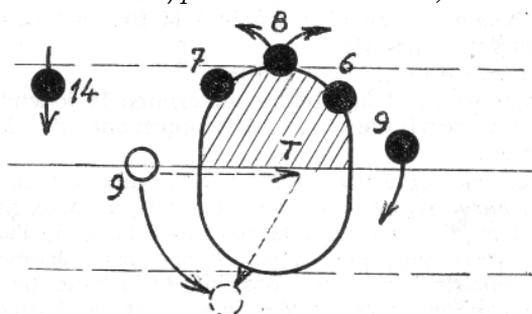


Fig: 74



- *service de la balle au demi de mêlée à la sortie de mêlée;*
- *passe du demi de mêlée (son service) au demi d'ouverture, comportant à la fois la vitesse pour ramasser et déclencher le geste de passe, et la vitesse de la balle libre sur le trajet 9'a (puissance et donc aussi longueur de la passe).*

Du côté de la défense, il y a semblable conditionnement : ce n'est en effet que dans la mesure où la poussée de la mêlée de l'équipe attaquante est suffisamment tenue en échec (et principalement par les six « avants de choc ») que :

- la défense peut éventuellement ralentir la balle sur son trajet 9T9'
- ce qui peut permettre :
 - et à la défense bouclant la mêlée, et à la ligne de trois-quarts de venir se placer à la limite du hors-jeu (ligne H) le joueur faisant office de demi de mêlée faisant la même chose, mais sur la ligne du ballon (qui s'attarde en mêlée).

Pour terminer sur l'analyse de ce premier rapport, notons enfin que la portion 9 T 9' du trajet de la balle s'inscrit en quelque sorte « en positif » par rapport à la montée défensive (balle et montée défensive vont dans le même sens), tandis que la portion 9' a s'inscrit « en négatif » (la balle va en travers et la montée défensive s'opère en profondeur). C'est donc essentiellement le travail des avants en mêlée qui est déterminant, le problème pour le demi de mêlée étant de reperdre le moins possible dans son action en 9', sur le temps gagné par la mêlée.

Les nouvelles règles n'ont en rien modifié cette loi de la 1^e partie du rapport de Temps. Elles ont seulement introduit, à côté de la solution d'un talonnage « éclair » (la seule envisagée et qui demeure entièrement valable), une deuxième solution possible : servir la balle à l'opposé de la couverture défensive du joueur qui peut suivre la progression du ballon en mêlée.

Mais pour utiliser cette nouvelle solution, le contrôle de la poussée demeure une condition décisive pour le pack gagnant, de même que la vivacité dans la « sortie » du ballon au moment adéquat.

Autrement dit il y a simplement la possibilité de concevoir un trajet T 9' en deux temps au lieu d'un trajet en un seul temps. Mais la loi du rapport de temps (vitesse de sortie de la balle selon 8-9'-(a) par rapport à vitesse de montée de D - D') demeure entière.

2. — 1^e rapport de temps,

- entre 1^e trajet a b c ... (h) de la balle et 1^e rapprochement des lignes A et D à partir de A' et D'.

Ce second rapport partiel correspond au développement du mouvement de la ligne d'attaque elle-même, de la position A' à la « ligne de défense » Δ, dans les conditions qui lui auront été faites par les avants et le demi de mêlée.

L'attaque pourra se développer d'autant plus loin vers l'aile avant le moment où il faudra une action décisive sur la ligne de défense :

- *que la balle ira plus vite sur son trajet, ab, bc,... h ;*



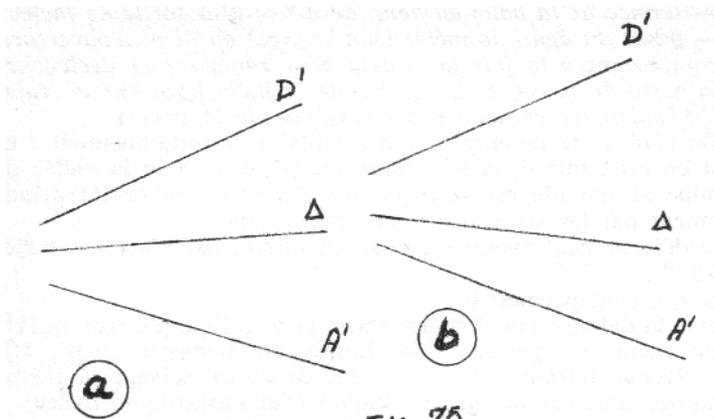


Fig: 75

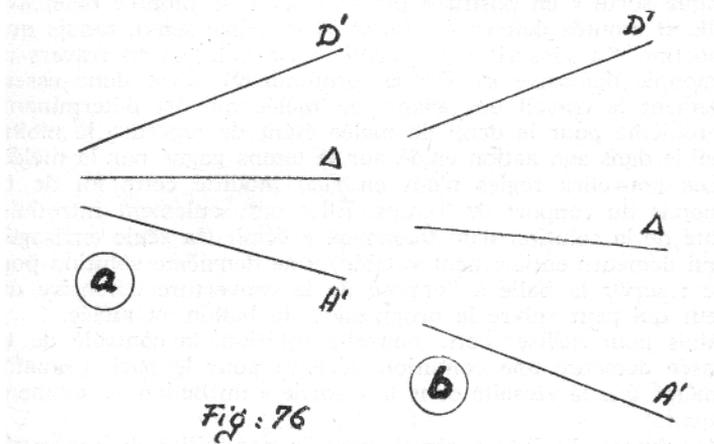


Fig: 76

- que le rapprochement des lignes A' et D' se fera plus lentement ;
- que ces deux effets seront conjugués.

Ce qui signifie que le joueur servi en dernier aura d'autant plus de champ pour son action dans l'opposition avec son adversaire direct que la balle lui arrivera plus tôt.

- La première considération pose un problème technique :
 - gain sur les trajets balle portée (ab, cd, ...) = temps d'enchaînement réception → service ¹.

1. Il est bien certain toutefois que le gain sur les trajets de balle portée ne doit pas se faire au détriment du temps de fixation qui précède la passe. D'où sur le plan technique, la passe sur appui intérieur avec « rentrée » de la jambe correspondante vers l'intérieur.



— gain sur les trajets balle libre (bc, de ...) = puissance de la passe elle-même.

Pour la seconde considération, il faut remarquer tout d'abord que les attaquants ne peuvent plus agir sur la rapidité de la montée défensive. Ils ne peuvent plus retarder le rapprochement A' — D' qu'en montant eux-mêmes à une vitesse d'ensemble moins élevée pour toute la ligne d'attaque.

Mais, automatiquement, cela a pour effet de reculer du même coup la ligne de défense vers le camp des attaquants (fig. n° 75).

Au lieu de modérer sa vitesse de course, l'attaque peut se lancer à partir d'une position A' elle-même plus en retrait (fig. n° 76). Mais là encore la ligne de défense recule vers le camp des attaquants.

Enfin, il faut considérer que tout en maintenant une même profondeur de champ en début d'attaque, on peut avoir un chemin plus ou moins grand pour les joueurs placés vers l'extrémité de la ligne, selon les positions relatives des deux lignes A et D par rapport à l'orientation absolument transversale (« à plat »). Une attaque plus à plat devant une défense plus en profondeur (ce qui donne une « défense ouverte » selon l'expression de Craven) donne à l'ailier, devant son adversaire direct, une profondeur de champ identique à celle qu'il peut avoir avec une attaque plus en profondeur devant une défense plus à plat (ce qui donne une « défense fermée » selon l'expression de Craven), ainsi que le montre la figure n° 77. Dans le premier cas :

— plus la balle va vers l'aile, plus le jeu se porte vers le camp des défenseurs ;

Dans le second cas :

— plus la balle va vers l'aile, plus le jeu se porte vers le camp des attaquants.

Toutes les positions relatives peuvent être imaginées entre ces deux extrêmes. Mais en fait, là encore ce qu'il faut d'abord noter c'est que les joueurs en défense (c'est-à-dire n'introduisant pas la balle en mêlée) adoptent en toute liberté la position de ligne qu'ils ont décidée. Et, exactement comme pour la vitesse de rapprochement des deux lignes, ce n'est que sur leur propre position de ligne à eux que les attaquants peuvent agir. Plus à plat ils diminuent la dimension du facteur temps, mais en revanche ils reportent la ligne de défense plus en avant vers le camp adverse. Plus en profondeur, ils augmentent le temps dont ils disposent : parce qu'ils ont plus d'espace, mais aussi la ligne de défense bascule davantage vers leur camp.

Considérons alors la situation défensive de chacun des défenseurs de la ligne. Au moment où la balle est adressée au demi d'ouverture attaquant, chaque défenseur est « en barrage » sur son adversaire direct, situation défensive la plus favorable, comme nous l'avons vu au A.

Cette situation reste inchangée jusqu'à ce que l'attaque atteigne la ligne Δ par l'un ou l'autre de ses joueurs. A ce moment :



- Tout attaquant placé « avant » (c'est-à-dire moins vers l'aile) ce joueur dans la ligne d'attaque suit son partenaire en l'épaulant à l'intérieur, il continue donc à monter lui aussi vers la ligne Δ , bien que conservant le retrait (à moins que ce joueur ait été plaqué).
- Le défenseur marquant un tel attaquant continue à monter lui aussi vers Δ , pour achever de fermer le champ de jeu de cet attaquant, puis refluer ensuite avec lui vers son propre but. En agissant ainsi il assure le maintien du marquage homme contre homme qui doit toujours exister intrinsèquement au marquage ligne contre ligne de la ligne de trois-quarts.
- Tout attaquant placé « après » (c'est-à-dire plus vers l'aile) le porteur du ballon dans la ligne d'attaque suit lui aussi son partenaire en retrait, mais à l'extérieur, et il monte vers Δ .
- Sur un tel attaquant (au moment où le porteur du ballon agit contre son propre défenseur) le défenseur direct continue à monter pour lui fermer le champ de jeu et empêcher qu'il puisse être servi à la main.

Si bien que, de par le jeu même du mouvement des attaquants et des défenseurs l'un vers l'autre, quand la balle passe la ligne de défense (que ce soit par percée du porteur du ballon lui-même, ou par service dans le trou ou par coup de pied d'attaque) la situation défensive de chacun des quatre défenseurs sans exception aucune se renverse du coup et passe d'une situation « en barrage » (la plus favorable) à une situation « à la poursuite » (la moins favorable) (fig. n° 78).

REMARQUE

Remarquons alors (fig. n° 79) que cela est d'autant plus vrai pour les défenseurs placés en début de ligne que la défense est plus « ouverte » et d'autant moins vrai alors pour les défenseurs placés à l'extrémité de la ligne. Et qu'inversement la chose est d'autant moins vraie pour les défenseurs placés en début de ligne que la défense est plus « fermée » et d'autant plus vraie alors pour les défenseurs placés à l'extrémité de la ligne.

Dans ce cas, lorsqu'un coup de pied d'attaque est donné, et pour ne pas considérer, pour l'instant, que les seules forces de la ligne des défenseurs, il y a une direction, pour un tel coup de pied, qui conserve, si elle est choisie par l'attaquant, un certain avantage à la défense (coup de pied vers l'aile avec une défense ouverte, coup de pied recentré du 2^e centre ou de l'ailier avec une défense fermée). Mais dans le cas où c'est un joueur porteur du ballon qui « brise la ligne », alors il suffit que ce joueur puisse gagner suffisamment en profondeur derrière la ligne Δ avant d'être repris pour que tous les défenseurs se retrouvent effectivement chacun à la poursuite de son adversaire direct (fig. n° 78).

Dès lors, on peut concevoir, pour attaquer, soit de se placer très en profondeur, soit de ne pas courir très vite (voire de faire jouer arrêté et à coup sûr jusqu'à tel joueur de la ligne que l'on veut mettre en possession de la balle suffisamment tôt avant qu'il ait à agir contre son adversaire direct). Mais *cela suppose que l'on compte, au départ, sur deux certitudes:*



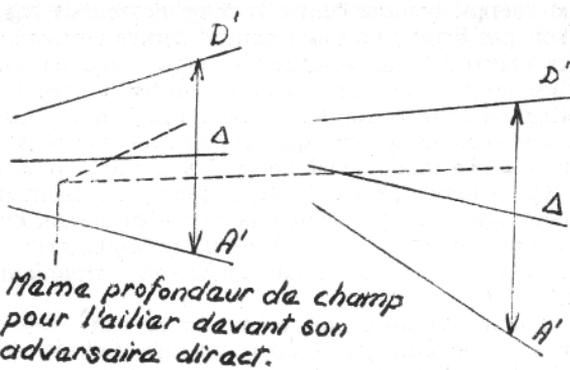


Fig. 77

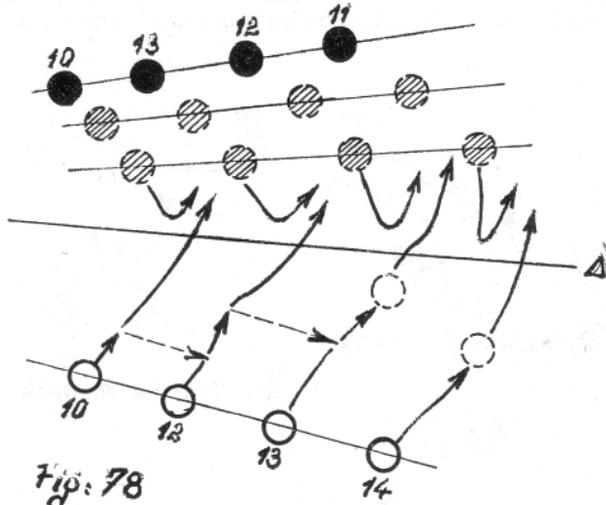


Fig. 78

- la ligne de défense sera effectivement « brisée »,
- l'attaquant qui percera regagnera suffisamment en profondeur avant d'être repris.

Ce qui veut dire que l'on est suffisamment assuré d'une domination solide homme contre homme en un certain point de la ligne (pour battre tel adversaire ou le manœuvrer) et d'une domination suffisamment marquée à la poussée en mêlée (pour retarder suffisamment la couverture défensive transversale des troisièmes lignes).

1. Parvenu à ce point du livre, le lecteur saisira pourquoi volontairement nous conservons le mot « briser » la ligne de défense, traduction exacte du mot de CRAVEN. Il montre bien le passage instantané des situations « en barrage » à des situations « à la poursuite ».



Mais si l'action homme contre homme ne réussit pas, que la ligne ne soit pas brisée, tout se retourne contre l'attaquant si les défenseurs contre-attaquent (grand coup de pied en avant sur balle lâchée au sol par l'attaquant « enterré » avec le ballon, ou dribbling, ou ramassage et contre-attaque balle en main) ; et cela d'autant plus nettement que la ligne Δ est plus oblique, c'est-à-dire que l'attaque ainsi contrée est partie plus en profondeur. En particulier, les défenseurs placés en début de ligne, qui peuvent d'autant mieux venir « barrer » l'attaquant qui perce, que Δ est plus oblique (fig. n° 79), sont d'autant mieux à même de venir contre-attaquer sur la balle lâchée par l'attaquant plaqué (fig. n° 80).

On peut donc conclure que, même en prenant isolément les deux lignes de joueurs qui s'opposent directement dans une attaque classique, l'adoption d'une position d'attaque en profondeur s'avère (à part quelques cas très particuliers) fort peu avantageuse pour peu que l'on replace bien les choses dans la liaison de jeu complète. C'est-à-dire dans une « vue stratégique »

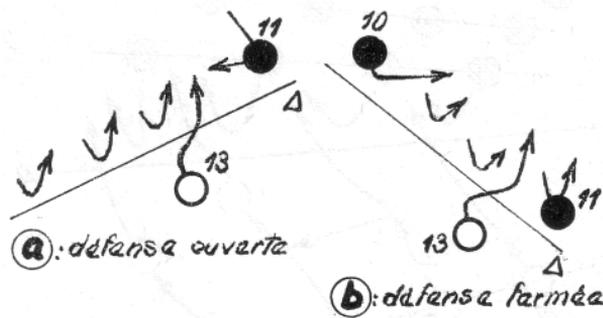


Fig: 79

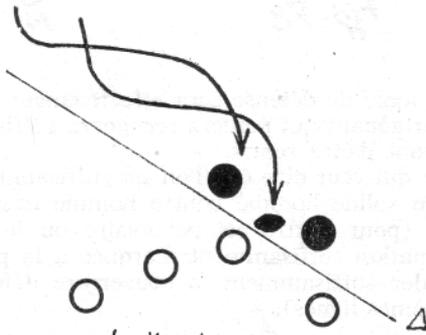


Fig: 80

balle libérée dans la "tanu"

du jeu, seule méthode valable pour déterminer les bases essentielles logiques du comportement.

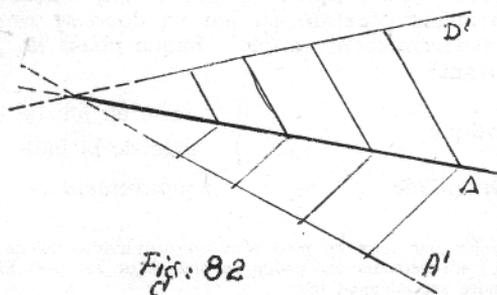
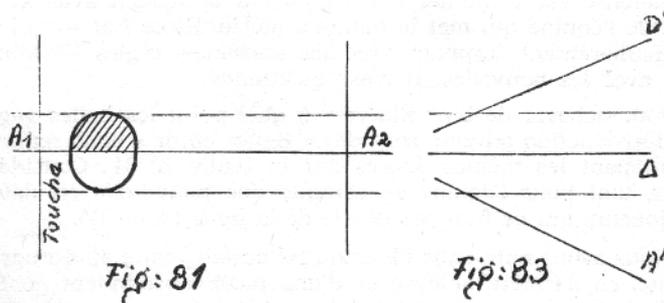
Mais, et ceci est évidemment très important, les joueurs constituant la ligne ne sont pas plus indépendants ni seuls avec leur arrière quand ils jouent eux-mêmes la balle que pour ce qui est des conditions de jeu qui leur sont faites au départ, pour leur participation à l'action. Il y a les avants et le demi de mêlée adverse, il y a leurs propres avants et leur propre demi de mêlée, il y a aussi les ailiers postés du côté fermé.

Il faut compléter l'analyse du rapport d'espace

c) L'organisation de l'attaque en ligne conditionne tout le jeu collectif

Ce complément d'analyse se réalise très aisément en situant une autre ligne fictive, qui permet de bien expliciter la logique profonde du jeu collectif pris dans son ensemble. C'est la « ligne d'avantage » (fig. n° 81), correspondant à une transversale du terrain, celle sur laquelle la balle est mise en mêlée.

Nous venons d'établir — en b) — que dans le cas général la ligne des attaquants est amenée à adopter un rythme d'ensemble rapide, pour reporter la ligne de défense le plus possible vers le camp adverse. L'expérience montre que pratiquement cela revient à avoir une ligne de défense qui se situe selon la bissectrice de l'angle que font entre elles les positions A' et D'



(cf. Craven dans son livre « Rugby J. Saby, etc... ») : dans le temps où les attaquants font une foulée vers les défenseurs, les défenseurs eux aussi font une foulée vers les attaquants (fig. 82).

Dans ces conditions, il ne peut y avoir de ligne de défense absolument transversale que si les deux lignes d'attaquants et de défenseurs partent de positions A' et D' absolument symétriques (fig. n° 83) et à la même vitesse. Cela ne pourrait être réalisé que dans le cas où l'expectative serait totale pour la conquête de la balle dans la mêlée. Et encore, comme les défenseurs de la ligne D n'ont qu'à avancer sitôt la balle accrochée par le talonneur adverse, dans ce cas la ligne Δ, si peu que ce soit, bascule vers le camp attaquant. Le fait de devoir seulement prendre garde à la barrière du hors-jeu restant un avantage sur le fait d'être tributaire de la vivacité de ses avants et de son demi de mêlée comme c'est le fait des attaquants.

Les défenseurs peuvent se placer très à plat et jusque sur la ligne H_j (mais ils ne peuvent plus, comme avec l'ancienne règle, aller jusqu'à la ligne A₁, A₂). Les attaquants ne peuvent aller que jusqu'à un retrait minimum, au-delà duquel il ne serait plus possible de développer une attaque à la main. Par conséquent, dans l'état actuel des choses (règlement, degré de qualité technique et aussi convention tacite de la tête libre à gauche) on ne peut pratiquement se trouver face à une défense ouverte que dans le cas où on conquiert la balle sur introduction adverse (fig. n° 84). Dans l'autre cas (le plus fréquent) la ligne de défense est toujours, par rapport à la ligne d'avantage, du côté de l'équipe qui met la balle en mêlée. Et ce fait — qui était particulièrement frappant avec les anciennes règles — demeure vrai avec les nouvelles. Il n'est qu'atténué.

Pour achever de bien illustrer à quel point les balles gagnées sur introduction adverse sont des « Balles en or » nous reprenons maintenant les mêmes choses sur la figure n° 84'. Considérons alors, tant pour l'équipe en attaque que pour celle en défense, les joueurs qui ne font pas partie de la ligne (A ou D).

Nous avons noté dans l'Étude Préliminaire faite au paragraphe A que, en dernière analyse et d'une façon absolument générale, un joueur qui « recule » est désavantagé dans son action individuelle propre, alors qu'à l'opposé un joueur qui « avance » est avantagé. La stratégie générale du jeu va donc se ramener¹ à quelque chose d'extrêmement simple. Chaque phase de jeu suit le processus suivant :

Temps statique	}	mise en jeu de la balle
		gain de la balle
Temps dynamique	:	mouvement de jeu

1. Les mises en jeu par coup de pied sont un peu différentes de la mêlée et de la touche; les engagements par coups de pied étant vus plus loin, il n'y a pas lieu de s'étendre spécialement ici.



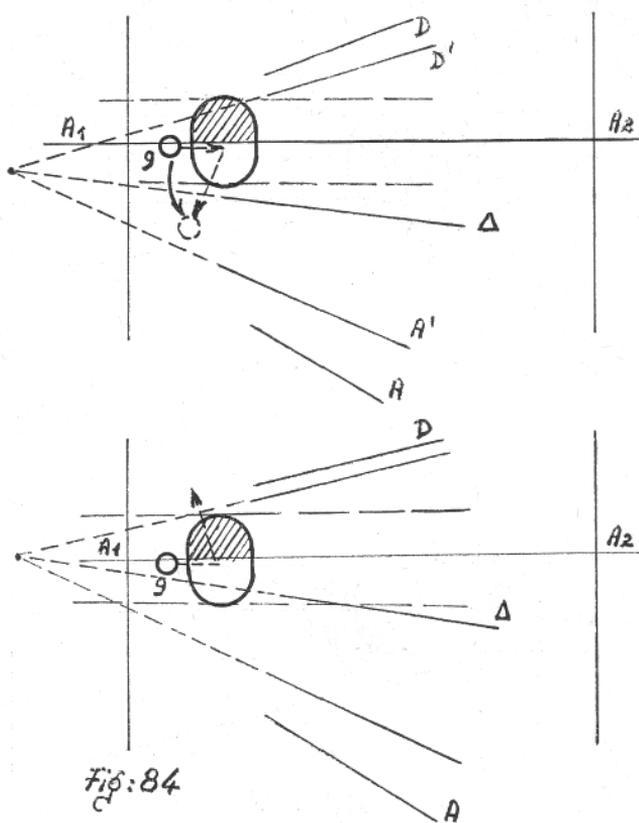


Fig: 84

et le point de départ de toute l'organisation est toujours d'obtenir, pour le mouvement, le maximum de joueurs de son camp en situation favorable contre le minimum d'adversaires en situation favorable.

Du point de vue des attaquants, il faut parvenir à lancer puis à poursuivre le mouvement de jeu, de façon que, le plus tôt possible dans le mouvement, ou le plus sûrement possible ;

- le plus grand nombre de défenseurs doivent reculer pour enrayer le mouvement ;
- le maximum d'attaquants (et si possible tous) n'aient qu'à avancer dans le mouvement.

Du point de vue des défenseurs, il faut s'organiser de façon à créer la situation exactement inverse ;

- le plus grand nombre de défenseurs (et si possible tous) n'ayant qu'à avancer pour enrayer le mouvement ;
- le minimum d'attaquants pouvant avancer dans le mouvement.

Dans le jeu sur mêlée (cf. fig. n° 81) (objet de l'étude que



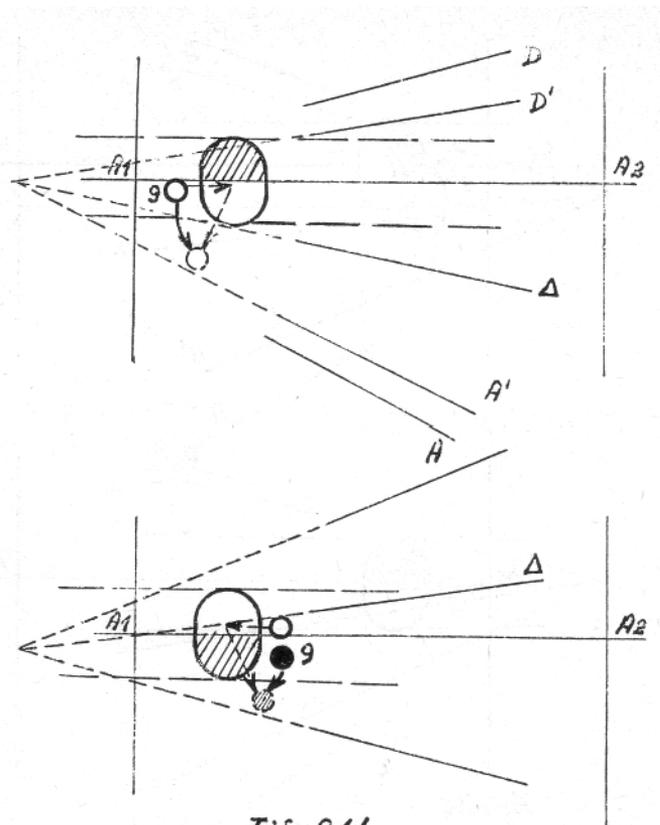


Fig. 84'

nous développons dans le présent paragraphe) tous les joueurs d'une équipe peuvent avancer à partir du moment où le jeu est porté sur la ligne d'avantage, ou au-delà vers le camp adverse.

Revenons alors à l'attaque en ligne (cf. fig. n° 84). La situation stratégique générale, au départ du mouvement et aussi tout au long de la phase de développement de l'attaque, est la suivante :

- si la ligne de défense (Δ) est du côté du camp attaquant une partie seulement des attaquants peut avancer, tous les défenseurs peuvent avancer ;
- si la ligne de défense se confond avec la ligne d'avantage tous les attaquants peuvent avancer, tous les défenseurs peuvent aussi avancer ;
- si la ligne de défense est du côté du camp en défense, tous les attaquants peuvent avancer, une partie seulement des défenseurs peut avancer et dans chacune des deux situations



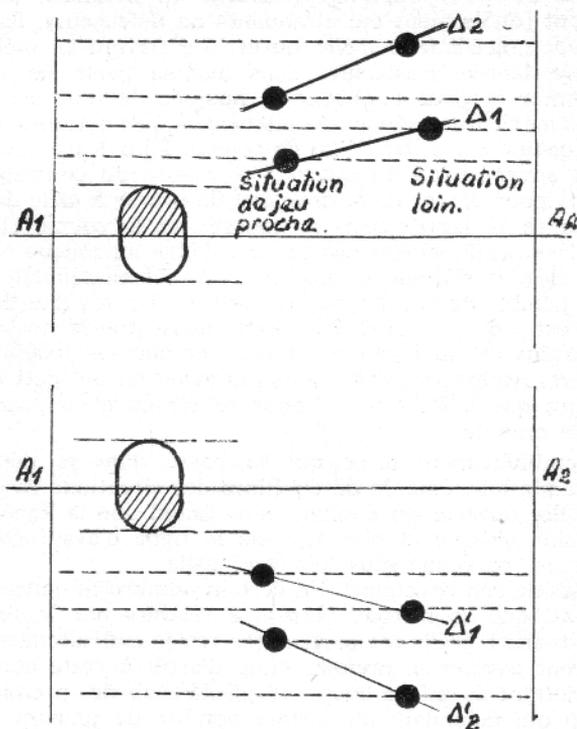


Fig. 85

dissymétriques, le déséquilibre global entre les situations individuelles est d'autant plus accentué que (cf. fig. n° 85) ;

- la ligne de défense est plus oblique et plus loin de A1, A2 ;
- la balle va plus loin vers l'aile de la ligne d'attaque.

Voyons maintenant ce qu'il peut s'ensuivre pour la suite du mouvement. Au point final du développement de l'attaque (et quel que soit celui des attaquants de la ligne auquel correspond ce « point final »), ou bien la balle passe la ligne de défense (d'une façon ou d'une autre) ou elle est stoppée sur cette ligne (faute de main ou porteur du ballon se faisant « boucler » avec le ballon).

BALLE STOPPÉE SUR LA LIGNE DE DÉFENSE

Dans ce cas le jeu se poursuivra :

- soit par une nouvelle bataille pour la possession de la balle (mêlée ouverte) ;
- soit par une contre-attaque ;
- soit par une récupération immédiate de la balle par un attaquant (ramassage de la balle perdue ou lâchée par le partenaire).



Cas de mêlée ouverte, les avants qui avancent dans le mouvement (qu'ils aient été attaquants ou défenseurs, dans ce mouvement précédant la mêlée ouverte) entreront en mêlée sur leur propre lancée, c'est-à-dire sans aucune perte de temps pour s'orienter et pour appliquer la poussée de tout leur corps ; en outre leur effort de poussée lui-même « s'emboîtera » directement en quelque sorte sur l'élan de course. Pour les autres avants (le pack adverse) qui « reculent », il y aura au contraire perte de temps pour passer de la direction de course à celle dans laquelle il faudra se lancer dans la poussée, et la course elle-même ne donnera pratiquement pas sa part d'élan au joueur entrant dans la mêlée. Il s'ajoute à cela que psychologiquement, il est bien plus pénible de reculer que d'avancer (il y a perte de terrain et cela est « déprimant »), il s'ajoute aussi que le hors-jeu élimine les trainards du camp qui recule, et que les joueurs de lignes arrières partenaires des avants qui avancent ont nettement moins à faire que leurs vis-à-vis pour se remettre en position sur la mêlée ouverte.

Semblablement à ce qui se passe dans le développement d'attaque lui-même, le déséquilibre des situations respectives sur la mêlée ouverte est d'autant plus grand que la ligne de défense est plus oblique et plus loin de la ligne d'avantage, et que la balle est parvenue plus loin vers l'aile.

Cas de contre-attaque. Un certain nombre de joueurs du camp qui attaque se retrouvent pris à rebours par le renversement de situation. Seuls les partenaires restés suffisamment en retrait peuvent assurer le premier coup d'arrêt à cette contre-attaque, permettant du même coup le repli défensif des premiers. Pour le camp qui défendait, un certain nombre de joueurs se trouvent placés pour appuyer aussitôt le mouvement en avançant, les autres sont remis en jeu par le gain de terrain du mouvement de contre-attaque (remise en jeu qu'ils peuvent hâter en revenant se placer dans le mouvement et en arrière du ballon).

Dans ce cas :

- plus la ligne de défense se situait plus loin dans le camp attaqué (et plus elle était oblique, avec la balle parvenue plus loin à l'aile) plus nombreux et mieux placés sont les attaquants pouvant venir enrayer la contre-attaque, et moins nombreux sont leurs partenaires pris à rebours, tandis que les défenseurs pouvant participer immédiatement à la contre-attaque sont moins nombreux, et plus nombreux et plus loin devant ceux qui doivent être d'abord remis en jeu pour pouvoir appuyer à leur tour la contre-attaque ;
- mais plus la ligne de défense se situait dans le camp en attaque (et plus elle était oblique, avec la balle parvenue plus loin vers l'aile) et moins nombreux et moins bien placés sont les attaquants pouvant venir enrayer la contre-attaque, et plus nombreux leurs partenaires pris à rebours, tandis que les défenseurs, qui avancent pratiquement tous, sont à même d'appuyer immédiatement la contre-attaque.



Cas de balle récupérée immédiatement par l'attaquant:

- dans le cas où la ligne de défense se situait dans le camp en défense, le joueur qui récupère la balle la ramasse dans une course « en avançant », d'autant moins transversale en outre que cette ligne se situait plus loin dans ce camp (et était plus oblique, avec la balle parvenue plus loin vers l'aile), ce qui lui permet d'autant mieux de ré impulser le mouvement ;
- dans le cas opposé, le joueur en question (sauf s'il s'agit de l'arrière) est toujours en train de courir « en reculant » quand il ramasse la balle. Il peut d'autant moins aisément reprendre le chemin de la ligne de but adverse. Le plus souvent il devra botter en touche (cette touche sera à l'opposé de la mêlée fermée sur laquelle a commencé l'attaque : les avants devront traverser tout le terrain pour venir la jouer).

Cas de balle passant la ligne de défense.

Cela est réalisé soit par percée du porteur du ballon (ou débordement) soit par un coup de pied d'attaque.

Pour l'instant au point où nous en sommes de notre étude, il est seulement nécessaire de considérer le cas où c'est un joueur porteur de la balle qui passe la ligne. L'étude de la défense de ligne sera reprise en détail plus loin, mais nous notons tout de suite quelques points dont nous avons besoin immédiatement. Pour chacun des défenseurs de la ligne D il y a

- entre lui et le partenaire « intérieur » une « brèche intérieure » ;
- entre lui et le partenaire « extérieur » (ou la touche) une « brèche extérieure ».

Chacun couvre la brèche intérieure par son placement (il monte vers la ligne Δ en se maintenant à l'intérieur de son adversaire direct), et la brèche extérieure par sa course (en glissant vers la touche, c'est-à-dire vers son partenaire extérieur, il enferme son adversaire direct tentant de déborder et finalement le plaque).

Notons simultanément que, par suite de ce mécanisme, l'endroit le plus vulnérable de la brèche extérieure (et donc de la défense assurée par un élément de la ligne D) est précisément alors l'extrémité de cette brèche.

Il suffit maintenant de regarder (fig. n° 86) comment les choses se présentent sur la ligne Δ selon le cas de défense pour achever de caractériser chaque type de défense de ligne (cf. Craven).

- une défense ouverte « ferme » les brèches extérieures par le jeu même de l'obliquité de la ligne Δ , mais rend plus vulnérables les brèches intérieures ;
- une défense fermée, au contraire, ferme les brèches intérieures mais laisse les brèches extérieures plus ouvertes.

Notons au passage que la situation de défense « ouverte. » ou « fermée » ne se trouve pas créée uniquement par la distance statique A' — D' mais aussi par la vitesse de fermeture imprimée



à la ligne D par les trois-quarts défenseurs (qui peuvent jouer tactiquement sur ce point).

Cela étant :

— dans le cas où notre attaquant perce en battant son adversaire direct :

— *ou bien il le bat à l'extérieur ;*

— *ou bien il le bat à l'intérieur ;*

c'est-à-dire que :

— *ou bien il passe dans la brèche extérieure ;*

— *ou bien il passe dans la brèche intérieure ;*

dans le cas où le joueur qui perce est servi dans un trou (créé par une manœuvre) :

— ou bien il passe dans la brèche intérieure normalement couverte par un des défenseurs de la ligne D (lequel a été fixé vers l'extérieur ou mis « dans 1^e vent ») ;

— ou bien il passe dans la brèche extérieure (le défenseur correspondant ayant été fixé, ou pris de vitesse par le déplacement latéral du jeu).

On voit alors que :

— d'une part, le fait de percer dans une brèche intérieure amène naturellement l'attaquant qui perce à retrouver le contact des partenaires vers l'intérieur (avants, demis) et à se couper des joueurs de l'extrémité de la ligne d'attaque A.

Il faut noter que la situation n'est pas obligatoirement symétrique de la première dans le cas de percée dans une brèche extérieure.

— d'autre part, c'est alors devant une défense ouverte que l'on peut d'autant mieux retrouver contact avec le maximum de partenaires.

La défense fermée est donc doublement avantageuse pour les défenseurs de ce point de vue. Sans compter encore que la défense venant en travers doit reculer dans le premier cas pour aller stopper le joueur qui a percé, alors qu'elle avance pour le faire dans le second. Et cette fois encore tout ce que nous remarquons est d'autant plus accentué (pour chacun des deux considérants) que Δ est plus loin de A1 A2: et plus oblique et que la balle est parvenue plus loin vers l'aile dans le développement de l'attaque.

La constatation faite en b) des difficultés de l'attaque en ligne se poursuit donc en c) et en se renforçant.

Parallèlement l'importance capitale qu'il y a à ne pas gâcher les rares occasions de balles gagnées sur introduction adverse (à être au contraire constamment à l'affût de ces occasions) est soulignée tandis que la logique de la tactique appelée « contre » apparaît très clairement :

Il faut à notre sens bien faire la différence entre le jeu négatif, qu'il faut condamner sans appel, et l'art de contrer l'adversaire quand on se trouve à perdre la balle. En effet, « jouer le contre » n'est-ce pas chercher systématiquement à placer sa propre ligne de défense en position de « défense fermée » ?).



- repousser le plus loin possible la ligne Δ chez l'adversaire ;
- provoquer la faute de main qui permet :
- *la contre-attaque tous en jeu contre peu d'adversaires en barrage;*
- *ou une mêlée ouverte en situation de surnombre.*

L'attaque classique se présentant donc, comme nous l'avons déjà noté un peu plus haut, presque toujours avec une ligne de défense dans le camp attaquant, l'organisation de la ligne des attaquants, dans la stratégie collective prise cette fois dans son ensemble doit répondre à deux préoccupations couplées :

- si le mouvement s'enraye sur Δ , que Δ soit située le plus près possible de A1 A2 (fig. n° 87) ;

avec le point corollaire suivant (qui rejoint tout simplement la première des deux préoccupations):

- si le mouvement « brise » Δ mais échoue entre Δ et A1 A2 être encore le plus près possible de A1 A2;

d'où la recherche d'une ligne :

- la plus proche possible de A1 A2;

- le plus à plat possible

par les joueurs de la ligne du camp qui attaque.

La logique du jeu collectif pris dans son ensemble vient donc confirmer celle de la ligne prise dans sa seule opposition avec la ligne adverse.

2° Actions de jeu correspondantes

Sur le premier grand lien fondamental de jeu collectif mis en évidence dans l'attaque classique en ligne (avec ses deux termes : le rapport de temps et le rapport d'espace) s'articulent donc d'une part le double conditionnement réciproque :

- conditionnement du mouvement de la ligne de trois-quarts par le travail des avants en mêlée ;

- conditionnement de l'appui des avants, du demi de mêlée, du trois-quarts aile côté fermé et de l'arrière par l'organisation et la qualité d'exécution du jeu en ligne des trois-quarts ;

d'autre part l'ensemble d'actions de jeu suivantes, dont toute la logique interne est maintenant bien explicite :

- la mêlée fermée ;

- les passes du demi de mêlée ;

- le jeu de la ligne de trois-quarts (attaque et défense) ;

- la mêlée ouverte.

La structure fondamentale de tout le jeu, prise dans l'ensemble de réciprocités liant les diverses situations caractéristiques de jeu, doit être abordée en bloc à notre avis.

Aussi — et pour la facilité de lecture également — nous dresserons seulement le tableau des actions de jeu qui s'articulent sur chaque lien de jeu, étudiant d'abord à la suite l'un de l'autre chacun de ces liens de jeu fondamentaux, puis abordant ensuite dans une 3^e partie le détail des éléments techniques eux-mêmes.



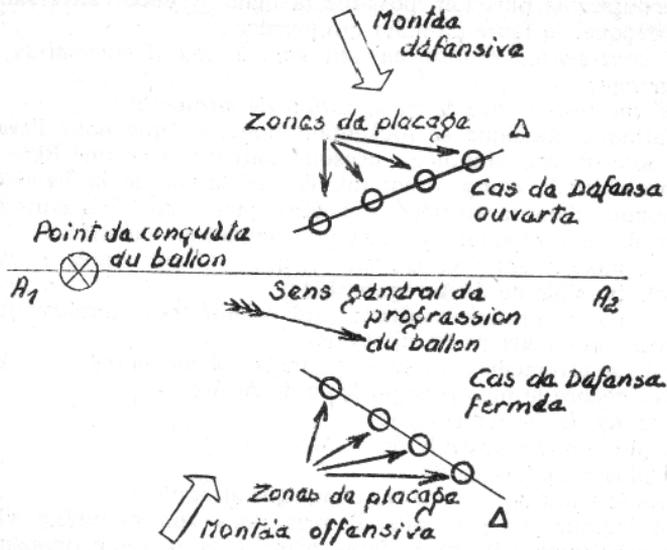


Fig: 86

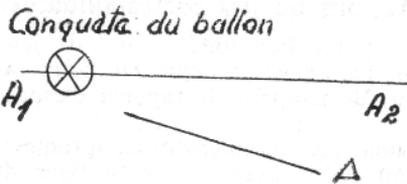


Fig: 87

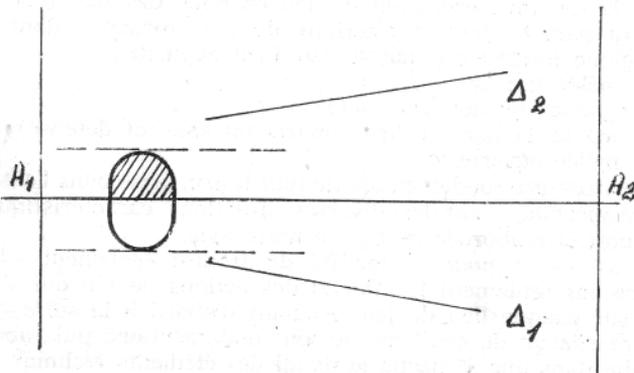


Fig: 87.a



En développant notre étude sur le premier grand lien fondamental de jeu collectif, nous avons donc noté (fig. 87 a) :

- que le principe stratégique de base est de parvenir à porter le jeu au-delà de la ligne d'avantage A1 A2;
- et que l'attaque classique répond par conséquent à ce principe dans la mesure où son développement peut se réaliser de telle façon que la ligne de défense Δ se trouve fixée sur A1 A2 ou au-delà.

Et nous avons souligné aussitôt que, dans les conditions actuelles (règlement et niveau des capacités défensives en général), tout ce que l'on peut en fait espérer avec l'attaque classique c'est une ligne de défense Δ .

- la plus à plat possible ;
- la plus rapprochée possible de A1 A2.

La question est alors posée : l'attaque classique, dans ces conditions, reste-t-elle bien une grande base du jeu ?

Nous remarquerons tout d'abord que dans la mesure où une attaque classique peut être lancée très vite et développée, sans perte de temps, avec des trois-quarts bien placés, alors, au moment où la balle arrive à l'aile :

- si tous les attaquants ne sont pas en train d'avancer dans le mouvement, il y en a cependant une proportion intéressante,
- les éléments de la défense sont tous en mouvement et tous les joueurs qui ont eu effectivement à intervenir dans la défense sur l'homme sont « hors de position » (c'est-à-dire qu'ils ne sont plus situés « en barrage » pour intervenir à nouveau).

Autrement dit, dans un tel cas, le grand principe stratégique de base évoqué peut encore être réalisé dans des proportions suffisantes pour créer une situation de jeu intéressante par elle-même.

Mais cela ne saurait suffire cependant pour justifier que l'on conserve comme grande base du jeu une forme d'attaque difficile au point qu'on ne puisse espérer en tirer bénéfice que très rarement en cours de partie, et encore avec le risque de contre-attaques adverses se déclenchant dans des situations très favorables pour ces adversaires. Il faut ajouter à cela que de toute façon, et en s'en tenant de façon monocorde à lancer systématiquement des attaques classiques sur toute balle gagnée jouable, une équipe se vouerait à l'insuccès total. L'anticipation de la défense — que permettrait justement cette monotonie — ferait que même un talonnage ultra rapide ne parviendrait plus à donner un temps d'avance, même minime, à l'attaque¹, avec comme conséquence le resserrement maximum du rapport d'espace pour cette attaque en ligne.

Pour conserver, au cours de la partie, la possibilité de se ménager un minimum de champ et de temps pour lancer un

1. Ainsi les Britanniques ces dernières années en Tournoi des 5 Nations, avant les nouvelles règles.



certain nombre d'attaques classiques, le seul moyen est de mettre la défense dans l'obligation d'avoir à réagir de plusieurs manières différentes sans qu'elle puisse savoir d'avance de façon sûre dans quel sens exactement il va lui falloir intervenir. Autrement dit, « toujours lui donner à deviner » comme dit Craven. C'est-à-dire varier l'attaque.

Des trouvailles toujours nouvelles peuvent être imaginées indéfiniment. Mais il y a cependant, à la base de toutes ces éventualités, une logique générale. C'est cette logique que nous voudrions tenter de mettre en évidence maintenant, tout en démontant en même temps les mécanismes correspondants, exactement comme nous avons commencé à le faire avec l'attaque classique.

Nous avons déjà précisé plus haut (cf. ci-dessus chapitre I) que l'organisation défensive prise dans son ensemble repose sur 3 éléments :

- défense directe sur l'homme,
 - défense en travers, complémentaire, sur l'homme (et la balle éventuellement),
 - défense profonde sur la balle,
- ces 3 éléments étant indissociables et retentissant l'un sur l'autre obligatoirement.*

Rappelons que (figure n° 88)

- la défense directe sur l'homme est assurée autour de la mêlée (sur les 2 flancs de la mêlée) et sur la ligne de trois-quarts ;
- la défense en travers se réalise, pour l'essentiel, par des éléments ayant d'abord pris part à la défense directe sur l'homme autour de la mêlée ;
- la défense profonde comporte avant tout l'arrière, mais aussi l'ailier côté ouvert (qui, lui, ira compléter ensuite la défense

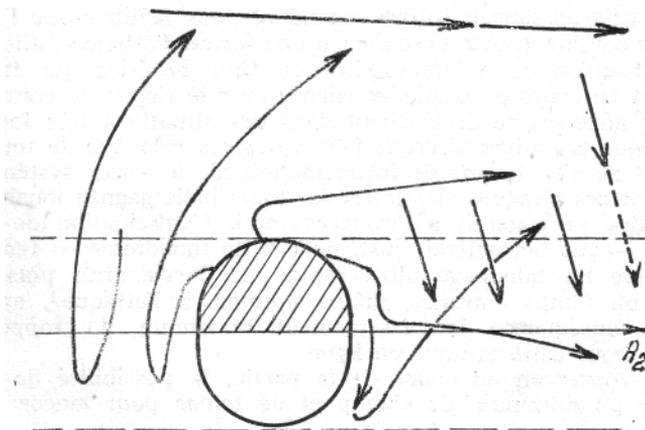


Fig. 88



directe sur l'homme de sa propre ligne de trois-quarts) et des éléments qui, ayant d'abord pris part à la défense directe sur l'homme, viennent ensuite compléter l'action de l'arrière.

Notons que la caractéristique de la défense est que, sur attaque se développant d'abord en ligne, il y a circulation continue d'éléments entre les divers « clivages » de l'organisation défensive générale : c'est ce que l'on appelle la « bascule » de la défense.

NOTE

Devant une équipe attaquant uniformément par attaques classiques,
— la défense directe part plus délibérément, dégageant systématiquement le terrain situé en retrait de sa propre ligne de trois-quarts,

— la défense en travers abandonne plus délibérément sa première action défensive autour de la mêlée pour se porter plus systématiquement en appui de sa propre ligne de trois-quarts,

— les éléments chargés de compléter la défense en profondeur eux aussi abandonnent plus délibérément leur première action défensive proche pour se reporter plus systématiquement en position de défense profonde sur la balle.

Cette anticipation a comme conséquence d'apporter un correctif important au rapport de temps, correctif qui a pour effet de resserrer considérablement le rapport d'espace de la ligne de trois-quarts en attaque (c'est-à-dire le champ de développement de son jeu). Mais cela va de pair avec (figure n° 89):

— une défense moins vigilante sur les flancs de la mêlée (et moins bien placée aussi);

— une portion de terrain libérée plus vite derrière la mêlée (la fameuse « boîte » que vise le « Up and Under ») ainsi que derrière la ligne de trois-quarts du camp qui défend.

Ce qui veut dire que les attaquants peuvent alors varier leur jeu:

— soit en attaquant à la main aux abords de la mêlée ;

— soit en portant le jeu, par des coups de pied, « dans le dos » du front défensif adverse.

Ainsi donc peut-on ramener l'ensemble des attaques qu'il est possible de concevoir à 3 grandes variantes:

(a)— Attaques classiques (ou à partir d'un développement préalable en attaque classique)

(b)— Attaques aux abords de la mêlée

(c)— Attaques par coups de pied donnés en début de ligne (demi d'ouverture ou 1^{er} centre ou bien demi de mêlée) et souligner tout de suite combien elles forment un tout indissociable, car c'est bien dans leur alternance toujours possible qu'elles se conservent mutuellement de l'efficacité.

Et nous pouvons déjà donner une première réponse à notre question : l'attaque classique reste une grande base du jeu en tant qu'elle est l'une des trois grandes catégories d'attaque entre lesquelles il convient de faire jouer l'alternance.

Au fil de l'étude qui suit, 3 autres raisons vont se dégager et venir s'ajouter à cette première raison fondamentale :

la seconde variante avec le renversement d'attaque (à la main ou au pied), à partir d'un développement classique préalable;



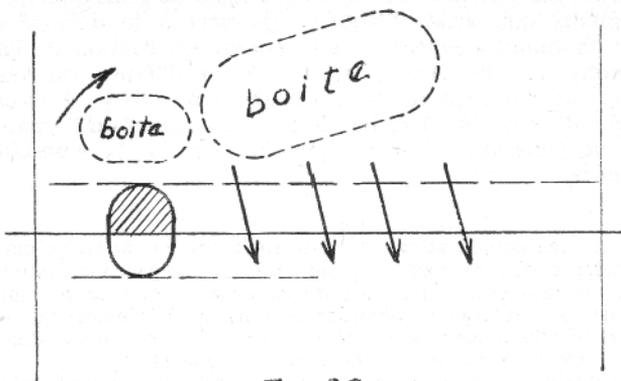


Fig: 89

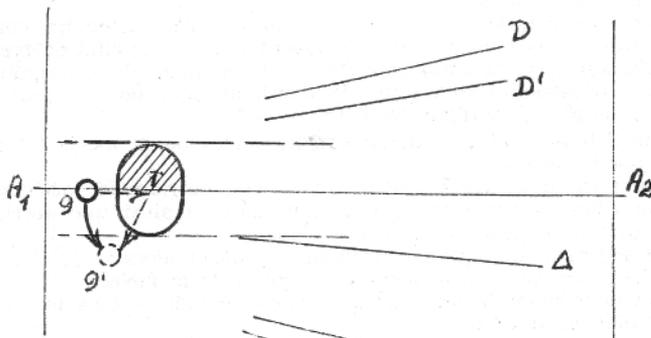


Fig: 89.a

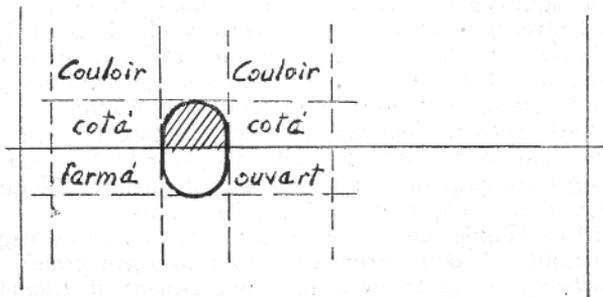


Fig: 89.b



- l'utilisation d'un surnombre ;
- tous les cas où, sur mêlée ouverte, le jeu appelle la recherche immédiate d'un débordement par les lignes arrières (ce qui suppose une ligne de trois-quarts très accoutumée à développer correctement et très rapidement une attaque en ligne).

Notons aussi qu'une équipe doit s'efforcer de jouer de ce « clavier » en réponse exacte aux réactions défensives effectives de son adversaire et non pas passer les genres d'attaque systématiquement en revue, « pour le principe ».

SITUATION CARACTÉRISTIQUE (fig. 89 a)

L'ATTAQUANT RECOURT DONC AUX VARIANTES DE LA CATÉGORIE (b) OU AUX VARIANTES DE LA CATÉGORIE (c) SUR LA BASE D'UNE SITUATION CONCRÈTE CARACTÉRISÉE PAR UN PREMIER RAPPORT DE TEMPS.

trajet de la balle selon 9 T 9'

montée défensive D → D'

TROP SERRE POUR QU'IL LUI SOIT PERMIS D'ESPÉRER RÉPONDRE AU PRINCIPE STRATÉGIQUE DE BASE PAR LE MOYEN DE L'ATTAQUE CLASSIQUE.

1 - Variantes de la catégorie b

On varie le jeu d'attaque classique *en attaquant dans l'un des « couloirs » situés sur les flancs de la mêlée* (fig. 89 b).

1° Etude du rapport de jeu « Attaque ↔ Défense »

Rappelons que chaque phase de jeu suit le processus suivant :

- | | | |
|-------------------|---|---|
| phase statique : | } | — mise en jeu de la balle |
| | | — gain de la balle par l'un des deux camps (avec la remarque faite sur le cas particulier de la mise en jeu par coup de pied) |
| phase dynamique : | | — mouvement de jeu |

et que le point de départ de toute l'organisation est toujours d'obtenir pour le mouvement de jeu naissant :

- le maximum de joueurs de son camp en situation favorable (avançant dans le mouvement)
- contre le minimum de joueurs adverses en situation favorable.

Et nous savons que c'est en définitive par rapport à la ligne d'avantage A1 A2 que cette situation d'ensemble au départ est obtenue ou non pour l'équipe considérée (fig. 90).

Pour toute attaque de la catégorie dont nous entreprenons l'étude, la ligne de trois-quarts de l'équipe qui gagne le ballon ne peut être alertée, faute de champ. Mais, pour la suite du mouvement de jeu parti d'autre façon qu'en développement classique, la ligne 10-12-13-14, ainsi que l'arrière 15 sont automatiquement en situation favorable de par la position qu'ils adoptent au moment de la mise en mêlée.



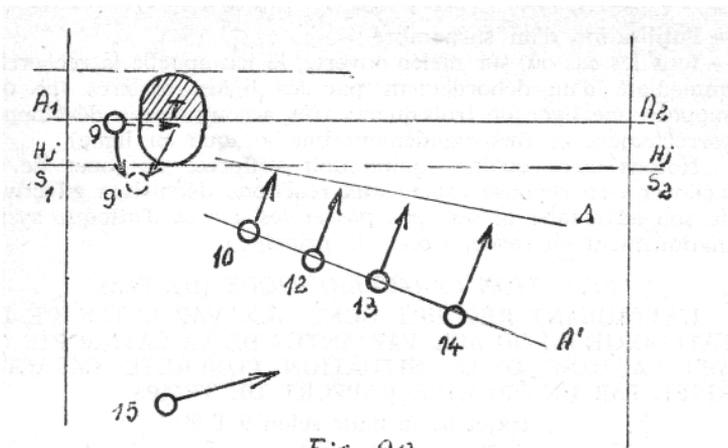


Fig. 90

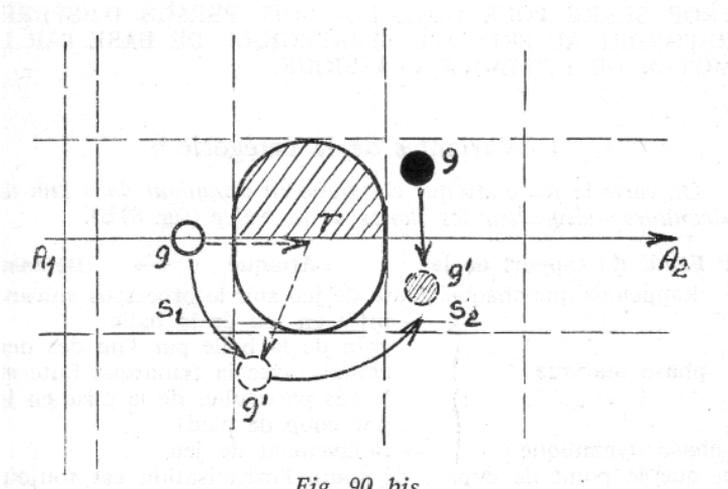


Fig. 90 bis

Il en est de même pour les joueurs correspondants de l'équipe adverse. Le problème de gagner la ligne d'avantage A1. A2 se pose donc en fait pour le groupe de joueurs constitué par

- l'ensemble des 2 packs
- les demis de mêlée
- les trois-quarts ailes côté fermé
- et aussi, pour certaines attaques, les demis d'ouverture ou les premiers centres.

Si bien que l'étude de ce que sont ici le « Rapport de Temps » et le « Rapport d'Espace » se circonscrit comme sur la fig. n° 91.



RAPPORT DÉ TEMPS

On note, comme pour l'attaque classique, deux parties dans le rapport de temps :

1)-Le rapport:

vitesse de la balle selon 9 T 9'a (réception de la balle par 1e

vitesse de montée des éléments 1^{er}attaquant)

assurant le 1^{er}rideau défensif sur les abords de la mêlée

2) - Le rapport de vitesse entre² :

— le gain de terrain en profondeur des attaquants à partir de la ligne correspondant au point (a) (où le 1^{er} attaquant entre en possession de la balle)

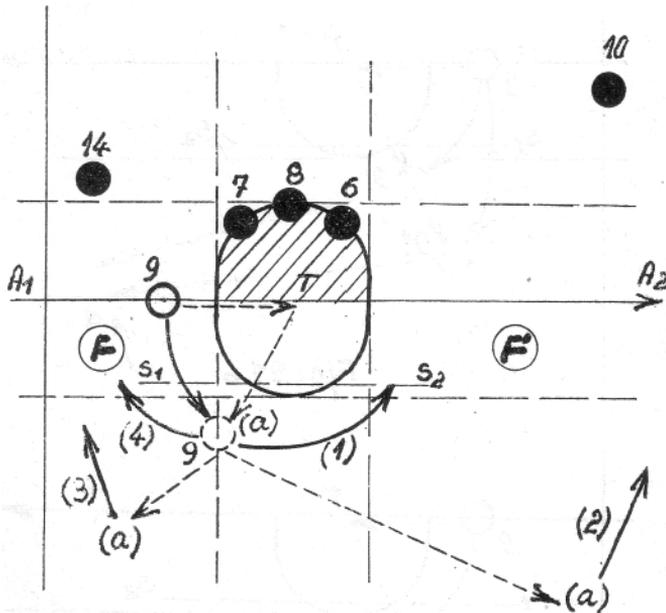


Fig: 91.

1. Dans l'attaque classique, ce rapport 1) n'intéresse que pour la passe du demi de mêlée (réalisable ou non). Ici ce sont ces mêmes défenseurs qui vont intervenir non seulement sur les conditions dans lesquelles le demi de mêlée va effectuer sa passe (ou son départ), mais ensuite encore sur le 1^{er} attaquant.

2. Dans l'attaque classique, ce rapport 2) n'intéresse que les deux lignes de trois-quarts. Ici ce sont au contraire les défenseurs chargés des flancs de la mêlée et le premier attaquant lancé à cet endroit que ce rapport concerne. Par exemple, avec le demi de mêlée attaquant sur le flanc droit :

2^e rapport de temps = course 9 9' attaquant en regard de course 9 9' défenseur. (Voir fig. 90 bis).

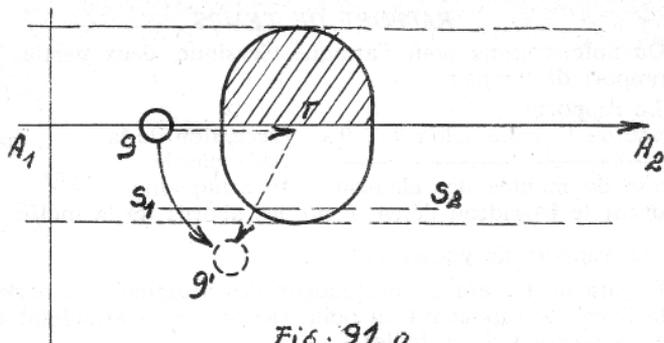


Fig: 91.a

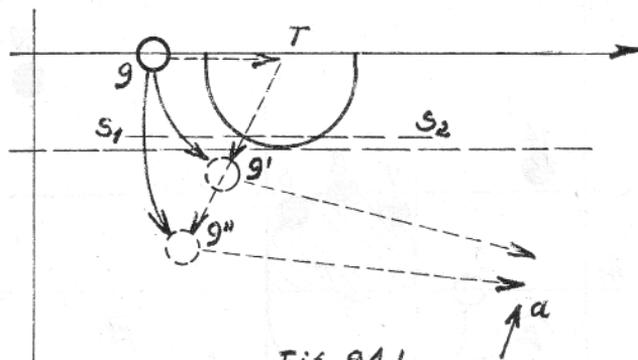


Fig: 91.b

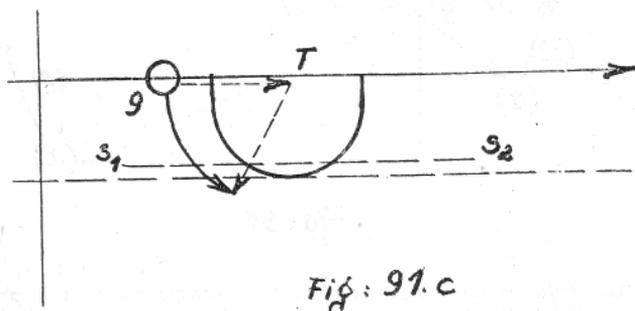


Fig: 91.c

— et le gain de terrain correspondant des défenseurs de la défense directe à partir de la position qu'ils avaient atteinte quand la balle est parvenue au point (a).
 et on a déjà souligné que dans le 1^{er} rapport de temps la seule portion 9 T 9' du trajet de la balle peut permettre une inscription



« en positif » au rapport de temps (pour l'attaquant), le reste du 1^{er} rapport (9'a) et tout le 2^e rapport ne pouvant s'inscrire qu'en négatif au rapport de temps global.

Cette vérité de base demeure entière avec les attaques de la catégorie (b), confirmant ainsi la première de toutes les vérités du rugby : le conditionnement de tout le mouvement ultérieur par la valeur du jeu réalisé dans la « conquête » et le « service » du ballon à l'origine de la phase de jeu (jeu des avants en phase statique).

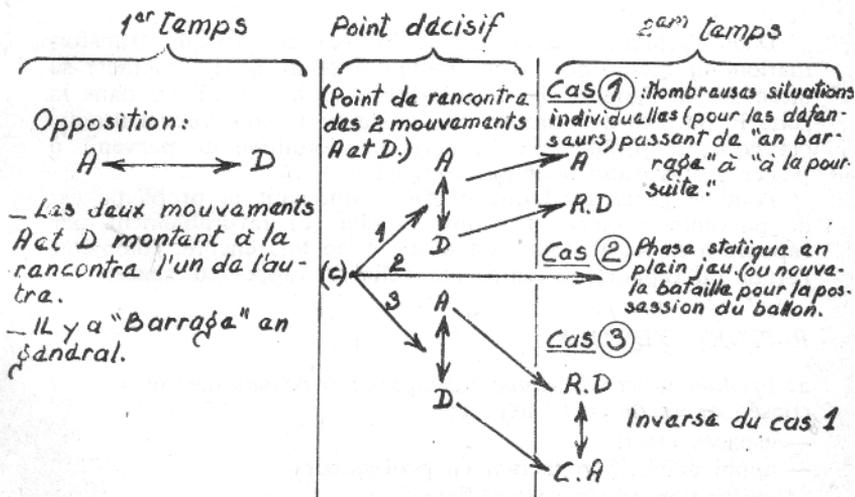
La question qu'il faut alors aborder maintenant est la suivante : Quel aspect prend la 2^e partie du Rapport de Temps, comparativement au cas de l'attaque classique ?

Pour mener cette étude, qui va conduire cette fois encore à l'étude du Rapport d'Espace correspondant, nous noterons d'abord que, dans toute phase de jeu engendrant effectivement un mouvement d'attaque, il y a un moment décisif. C'est celui où la situation d'ensemble des deux équipes prises dans l'unité de leur opposition totale continue passe brusquement

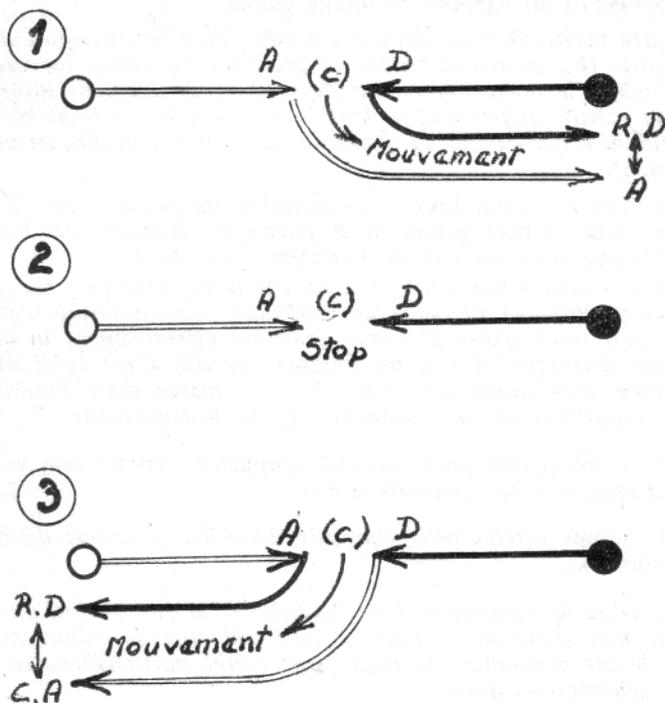
du 1^{er} temps (qu'on peut convenir d'appeler, comme cela se fait souvent, « temps préparatoire »)

au 2^e temps (qu'on peut convenir d'appeler « temps de réalisation »).

Et cette dynamique interne, laquelle n'est pas propre au seul rugby, mais commune à tous les jeux collectifs de ballon, prend, dans le cas particulier du rugby, une forme particulière que l'on peut schématiser ainsi :



ou encore comme ceci :



Dans l'attaque classique le point (c) de brusque transformation du mouvement d'ensemble (le point de 1^{er} contact) se situe sur la ligne Δ . Ici il se situe dans la zone F ou dans la zone F' (cf. ces 2 notations sur la figure n° 91). Pour l'attaque classique, le problème était donc en définitive de parvenir à placer Δ favorablement par rapport à A1 A2.

Pour le genre d'attaque étudié maintenant le problème est de parvenir à placer le point crucial (c) favorablement par rapport à A1 A2. Il nous faut alors, cette fois encore, compléter l'étude du rapport de temps par celle du rapport d'espace.

RAPPORT D'ESPACE

a) *Premier aspect du rapport d'espace* : la densité des joueurs. conséquences de ce 1^{er} aspect:

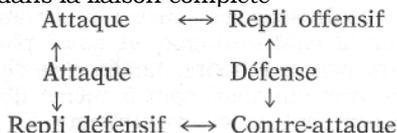
- espaces étroits
- appui défensif important en profondeur
- infiltration adverse immédiate



ce qui impose que ce soit le 1^{er} attaquant¹ qui gagne lui-même la ligne d'avantage.

Essayons de bien voir pourquoi.

Il faut, cette fois encore, comme pour l'attaque classique (et comme pour toute action d'ensemble ou de détail), bien replacer les choses dans la liaison complète



qui correspond au point d'interrogation que pose le point (c) tant que le jeu n'est pas consommé si l'on veut déterminer valablement les bases essentielles du comportement collectif dans une véritable « situation stratégique de jeu ».

On sait que le point d'interrogation se résoudra dans l'un des 3 cas possibles et que l'organisation recherchée, tant du côté de ceux qui ont gagné la balle en mêlée que du côté de ceux qui l'ont perdue, doit être telle que cette organisation soit la base unique et sûre permettant de faire aussitôt face à n'importe laquelle des 3 situations qui se créera brusquement en (c). En définitive comme pour l'attaque classique, soulignant que c'est le ballon dans son déplacement continu qui matérialise la lutte des hommes qui « en témoigne » peut-on dire, cela revient à étudier deux cas :

- la balle est stoppée en (c)
- la balle n'est pas stoppée en (c)

BALLE STOPPÉE EN (C).

Trois conséquences possibles pour le mouvement de jeu pris dans son ensemble :

- nouvelle bataille pour la possession du ballon (mêlée ouverte)
- contre-attaque (= récupération immédiate par un défenseur)
- récupération immédiate de la balle par un attaquant.

Dans le cas de la *mêlée ouverte*, ce que nous avons dit plus haut avec l'étude de l'attaque classique, se répète intégralement, et avec d'autant plus de vérité que le point où la mêlée ouverte doit être jouée se trouve ici à une distance telle de la mêlée fermée par laquelle le jeu a débuté, que la mobilité relative éventuelle des éléments d'un des 2 packs joue beaucoup moins pour conserver à ce pack, par son arrivée plus immédiate et son regroupement plus prompt en mêlée ouverte, une situation avantageuse.

Dans le cas d'une *contre-attaque*, comme dans le cas d'une *récupération immédiate de la balle par l'attaquant*, ce que nous avons dit pour l'attaque classique se répète aussi intégralement :

- plus le point (c) est dans le camp de la défense et plus nombreux et mieux placés sont les joueurs attaquants pouvant venir couvrir sur la contre-attaque, et moins nombreux sont

1. Nous appelons 1er attaquant le 1er homme qui court et non l'éventuel pivot (fixe ou mobile).



les joueurs pris à rebours, tandis que les défenseurs pouvant participer immédiatement à la contre-attaque sont moins nombreux, et plus nombreux et plus éloignés sont les joueurs qui doivent être remis en jeu avant de pouvoir appuyer la contre-attaque

- plus le point (c) est dans le camp en attaque et moins nombreux et moins bien placés sont les joueurs attaquants pouvant venir couvrir sur la contre-attaque, et aussi plus nombreux sont les joueurs pris à rebours, tandis que cette fois les 15 défenseurs, qui avancent tous, sont à même d'appuyer immédiatement le mouvement de contre-attaque
- plus le point (c) est dans le camp de la défense, plus il est certain que le joueur attaquant récupérant la balle peut le faire dans un mouvement en avançant, pouvant alors d'autant mieux relancer le mouvement
- plus le point (c) est dans le camp en attaque, et plus sûrement le joueur récupérant le ballon devra le faire dans une course « en reculant ». Il peut d'autant moins facilement reprendre le chemin de la ligne de but adverse

et tout cela se présente avec d'autant plus de vérité que l'on se trouve dans une zone de forte densité, où les intervalles entre les joueurs sont plus resserrés, et l'appui en profondeur plus aisé et plus important en nombre.

BALLE NON STOPPÉE EN (C).

L'avantage assuré à l'attaque du fait que le premier front défensif est brisé est d'autant plus réel, là encore, que (c) est plus loin, cet avantage ne devenant réellement entier que si (c) est sur A1 A2 ou au-delà.

Mais, en outre, il faut encore revenir sur ce qui est particulier à la catégorie d'attaque présentement étudiée. Ce qui caractérise l'opposition entre les deux lignes de trois-quarts est qu'elles s'annihilent réciproquement. *Mais cette neutralisation ne demeure que si chaque ligne oppose un élément à chacun des éléments de la ligne adverse, c'est-à-dire que l'opposition reste complète homme à homme.* Dès que l'une des deux lignes se trouve « privée » d'une unité, elle est immédiatement battable par l'autre.

En conséquence, l'utilisation recherchée du rapport d'espace, tant du côté attaque que du côté défense, est conçue pour faire en sorte que jamais il ne faille qu'un élément de la ligne de trois-quarts ait à venir aider en défense à hauteur du pack, tandis que son vis-à-vis peut rester en position.

On comprend alors maintenant pleinement la différence essentielle avec l'attaque classique.

Dans l'attaque classique, le jeu est porté loin de la zone de forte densité, vers une zone « aérée », où l'opposition « Attaque <—> Défense » joue fondamentalement alors entre les deux lignes de trois-quarts, l'alignement nécessaire tant des attaquants que des défenseurs nivelant la vitesse des courses. Il n'est pas absurde du tout, même si cela présente dans l'absolu des inconvénients, de reculer passablement la position de



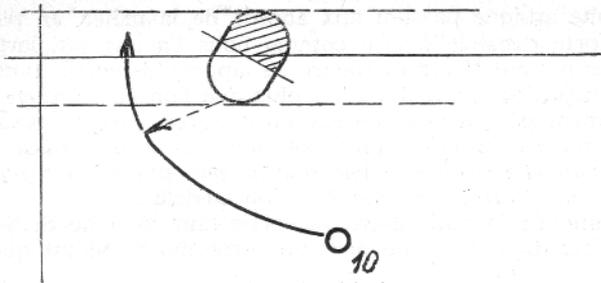
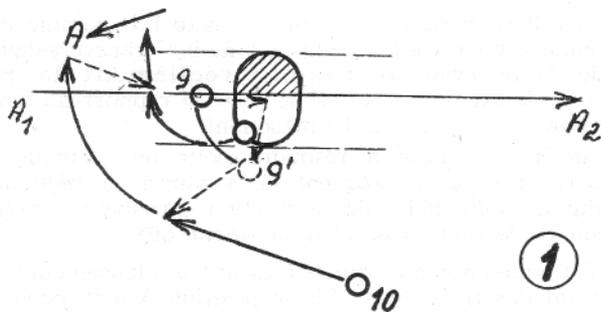
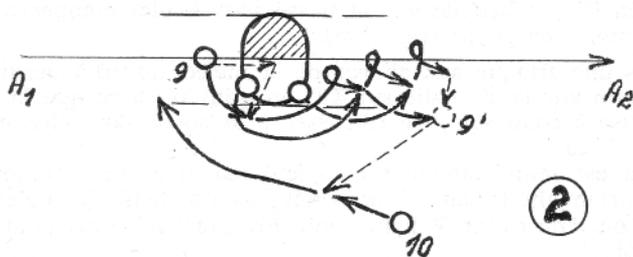


Fig. 91 d



1



2

Fig. 91 e

départ A' de la ligne d'attaque¹ en retrait de la ligne S1 S2 correspondant à la hauteur où le ballon sort de la mêlée. Comme on l'a vu, c'est bien plus en considération de l'intervention ultérieure des joueurs autres que ceux de la ligne de trois-quarts elle-même et l'arrière, qu'en considération du jeu de ces joueurs pris en eux-mêmes, qu'il est utile de rapprocher la ligne A' autant qu'on le peut.

1. Non seulement il faut partir lancé, mais aussi « l'ouverture bien faite dégage le jeu de l'emprise facile des joueurs de la zone de forte densité.



Dans une attaque passant aux abords de la mêlée, en pleine zone de forte densité, il y a, comme nous l'avons dit, largeur réduite permettant d'autant mieux les appuis défensifs tant de front qu'en profondeur ; il y a en plus que l'on ne retrouve pas de nivellement des vitesses qui restent entières entre adversaires directs. Il n'y a donc pas d'autre solution, *quelle que puisse être l'action qu'appelle ensuite le jeu, que de parvenir à faire gagner l'avantage au 1er attaquant* (sur A1 A2 ou au-delà).

Le chemin de la balle entre sa sortie (sur la ligne S1 S2) et la ligne d'avantage A1 A2 ne peut pas être moins réduit que la distance.

S1 S2 → A1 A2 (fig. 91 a)

Mais corollairement tout ce que la balle fait comme chemin supplémentaire en retrait ou plus ou moins transversalement à partir de S1 S2 avant d'entamer réellement la portion S1 S2 → A1 A2 est une perte sèche pour le rapport de temps et pour le rapport d'espace du 1^{er} attaquant.

Le problème de base à résoudre pour une attaque de la catégorie (b) est par conséquent de s'assurer la réduction au seul minimum inévitable, de la portion purement « négative » du chemin de la balle. On saisit aisément que :

1. dans l'attaque classique, quitte à avoir un « lancement » moins important des trois-quarts (de la position A à la position A') on a intérêt à ne rien perdre en vitesse de balle sur T9'. D'ailleurs si le demi de mêlée ne peut alors ramasser le ballon qu'en 9" (au lieu de 9'), sa passe plus à plat compense tout au moins en partie (fig. 91 b).
2. dans une attaque aux abords de la mêlée, quitte à perdre un peu en vitesse de balle sur T9', on a intérêt à ce que la balle puisse à coup sûr être ramassée à la sortie de mêlée même (fig. 91 c).

Cela est immédiatement complété par une règle conjointe : le 1^{er} attaquant (quand il ne s'agit pas du demi de mêlée lui-même ou d'un avant 3^e ligne) doit être parti à temps pour être à la fois :

Très « lancé » et servi « très à plat » (à la limite de l'en-avant)

Les règles de base qui président donc au *déclenchement* de toute action aux abords de la mêlée peuvent être ainsi énoncées ; permettre au 1^{er} attaquant de partir bien lancé à hauteur même de la ligne de sortie du ballon (ou en tout cas le plus près possible de cette position), ceci par la création de 3 conditions indissolublement liées l'une à l'autre réciproquement :

- service adéquat des avants (rapide au maximum, mais avec l'impératif = au ras de la mêlée)
- départ adéquat du 1^{er} attaquant (pour être lancé à fond et servi le plus près possible de la hauteur même du point de sortie du ballon)
- service « à plat » du demi de mêlée.



NOTE

— dans le cas particulier où le demi de mêlée attaque lui-même, de même que lorsqu'il feint un tel départ pour laisser un troisième ligne (en principe le 3^e ligne centre) partir à sa place vers l'autre côté de la mêlée, cette condition triple se réduit à son seul premier terme (fig. 92 a et b).

— dans le cas particulier de la mêlée tournée, utilisée¹ pour déclencher un départ en dribbling collectif des avants, les 3 termes se retrouvent, mais le service du ballon au 1^{er} dribbleur, fait par l'avant qui avait mission de garder le contrôle du ballon pendant que la mêlée tournait, peut être fait en avant, le ballon étant joué au pied (figure n° 92).

REMARQUES

— La création de l'avantage au rapport de temps, réalisable avant tout par la qualité de l'action en T, impose de ne rien changer au jeu demi de mêlée — première ligne. On conçoit du même coup toute la subtilité du jeu au pied et du jeu des appuis pour tous les autres avants, particulièrement le seconde ligne gauche, pour assurer alors, à la demande, le correctif nécessaire pour le « service » désiré (« service » c'est-à-dire transmission assurée au joueur intéressé).

— Pour aider un 1^{er} attaquant à partir pour être en bonne position et bien lancé au moment de recevoir le ballon dans les mains, il convient de souligner que l'instant de partir correspond avec l'instant précis où le talonneur « accroche » la balle jetée dans la mêlée.

En conséquence : si, pour une raison quelconque (faute des avants ou demi de mêlée) ce 1^{er} attaquant n'est pas servi à point nommé, il devient catastrophique de lui fournir le ballon. Il faut faire autre chose (généralement il n'y a guère que le dégagement en touche par le demi de mêlée).

Ces faits appellent une autre remarque: on ne peut espérer assurer une sortie convenable durant toute une partie. Il pourra donc être justifié de ne pas toujours partir, pour une action comme celle que nous mentionnons ici, de la façon que nous venons de décrire, et d'attendre, certaines fois, pour se lancer, que le demi de mêlée ait le ballon en mains. On devra alors être prêt, si la manœuvre tentée ne réussit pas, à botter sans tarder (en touche ou en « up and under »).

b) — *Deuxième aspect du rapport d'espace : l'organisation collective particulière de la défense.* Conséquence : il y a deux genres de déclenchement d'une attaque aux abords du pack.

Rappelons que l'étude des rapports de temps et d'espace poursuivie en ce moment concerne un groupe particulier de joueurs. A l'intérieur de l'opposition globale qui lie l'ensemble de ces acteurs, des oppositions plus particulières existent issues de l'organisation même (figure n° 93).

De la même façon que, pour les lignes de trois-quarts, à l'intérieur de l'opposition globale ligne à ligne et en plus d'elle il y a opposition homme contre homme, de la même façon ici nous avons:

1. On sait qu'un mouvement de mêlée tournée peut aussi constituer une couverture supplémentaire au départ d'un arrière, comme sur le schéma ci-dessus. (Voir fig. 91 d)



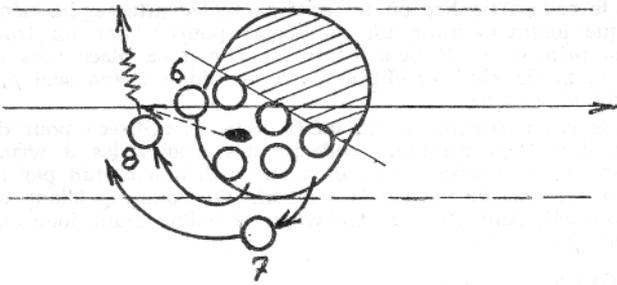


Fig. 92

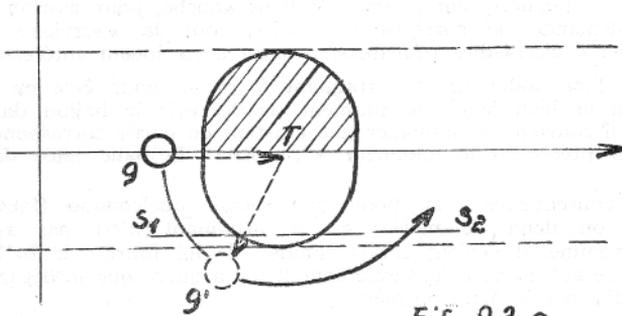


Fig. 92.a

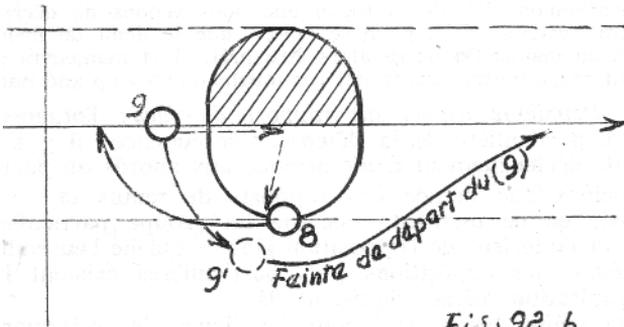
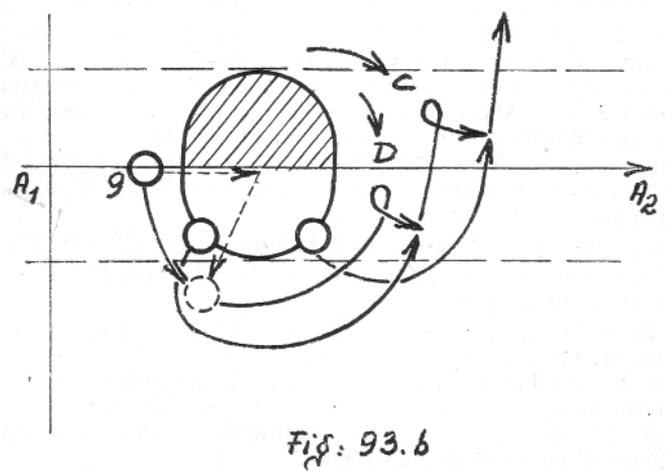
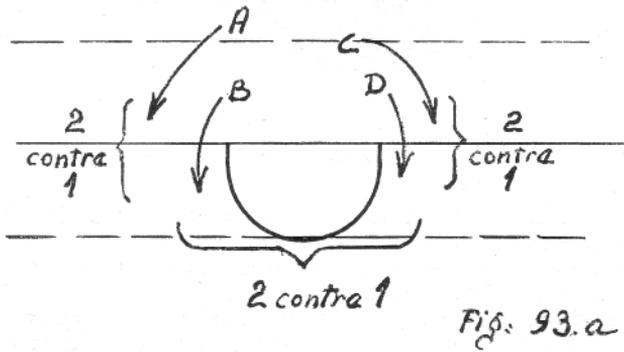
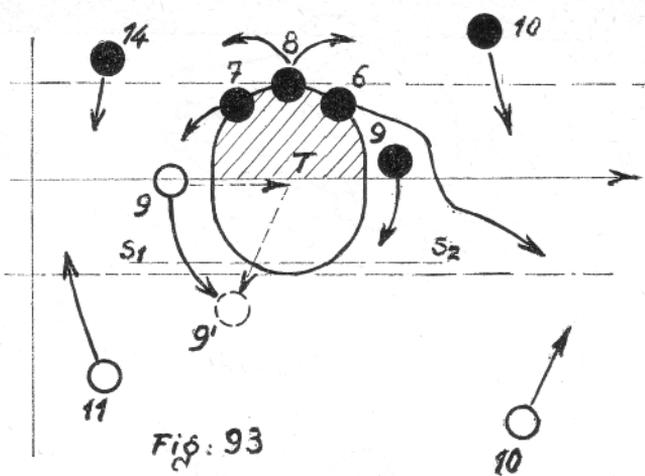


Fig. 92.b

- l'opposition entre les 2 packs pour la conquête du ballon et son service (l'aider ou le gêner selon que c'est du pack gagnant qu'on parle, ou de l'autre pack)
- l'opposition entre les défenseurs chargés de couvrir les flancs





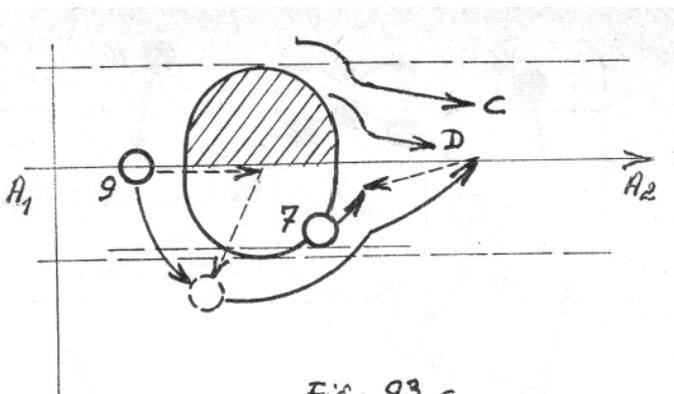


Fig. 93. c

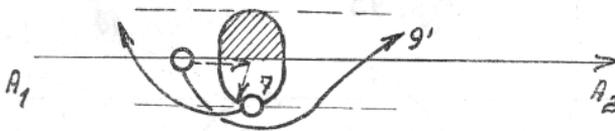


Fig. 93 d

de la mêlée et les attaquants susceptibles de déclencher le mouvement dans l'un de ces « couloirs »

- l'opposition homme contre homme entre les deux ailiers postés sur le côté fermé.

Nous ferons plus loin, en détail, l'analyse des rouages de la défense collective prise dans ses différents aspects. Mais il nous faut retenir tout de suite que la couverture des flancs de la mêlée, défense proche sur l'homme, est organisée sur un principe général, la recherche du 2 (au moins 2) contre 1. L'utilisation, au départ, des 4 hommes (n° 9 et 6, 7, 8) immédiatement disponibles aux abords de la mêlée, conçue pour faire face à toute éventualité, donne alors le schéma suivant :

Nous prenons intentionnellement la notation générale A, B, C, D au lieu de mettre des numéros précis de postes (9, 6, 7 et 8.). Le principe est (fig. 93 a) :

- 2 hommes pour boucler « en tenaille » la sortie de mêlée
- 2 hommes sur un flanc pour le boucler en cas d'attaque portant sur ce flanc
- 2 hommes sur l'autre flanc pour le boucler en cas d'attaque portant sur ce flanc.

Selon la distribution des rôles (A, B, C, D) entre les joueurs, on a un système de bouclage de la mêlée différent, avec pour chaque système possible des avantages et des désavantages particuliers au système considéré.



En voyant le détail technique (en III actions de jeu) nous parlerons de l'intéressante étude d'Henri Coupon sur les caractéristiques de tous les cas possibles.

Du point de vue qui nous occupe pour le moment, on comprend aisément, avec le schéma, que l'ensemble des nombreuses solutions possibles pour trouver le passage se ramène en fait à 2 mécanismes :

- 1) ou bien fixer la défense au voisinage immédiat de la mêlée pour créer le passage à « l'extérieur » (fig. 93 b) ;
exemple : attaque du demi de mêlée au ras de la mêlée (à la manière de Lacroix), bloquant D, puis un 3^e ligne bloquant C et livrant le passage à l'extérieur à un autre 3^e ligne.
- 2) ou bien attirer la défense au large et créer le passage à « l'intérieur », entre le point où on a attiré la défense et la mêlée elle-même (fig. 93 c) ;
exemple : attaque du demi de mêlée au large, et passe au 3^e ligne aile.

Par ailleurs, et en liaison étroite avec cela, les deux possibilités existent :

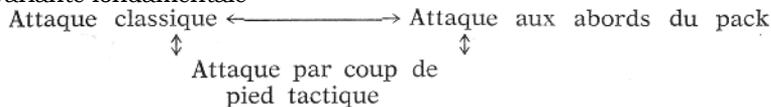
- 1) ou bien d'un « pivot »¹ — fixe ou mobile — fixant sur soi ou tirant à soi la « tenaille » B, D pour servir un 1^{er} attaquant lancé,
- 2) ou bien d'une échappée² battant la « tenaille » B, D.

Notons enfin :

1) que le choix à faire en pleine action sera fonction : — de la façon dont la défense se présente en organisation (et ceci comprend et le système adopté par l'adversaire et la situation de la mêlée dans le terrain tant par rapport aux lignes de but que par rapport aux lignes de touche) et aussi — de la plus ou moins grande promptitude de l'intervention défensive à ce moment-là.

2) que, toujours à cause de la densité des joueurs, le paquet d'avants doit être toujours prêt à intervenir, quelle que soit l'action initiale, pour poursuivre cette action par un mouvement groupé à la main, ou un dribbling collectif, ou encore pour poursuivre collectivement le ballon botté, ou pour jouer la mêlée ouverte.

Au total, la seconde grande catégorie d'attaque de la triple variante fondamentale



1. La notion de « pivot » elle-même ne se restreint pas forcément à un seul homme. Exemples : double fixation de B et D par le demi de mêlée, de A par le 1^{er} demi d'ouverture, pour servir à l'intérieur un 3^e ligne (fig. 91 e (1)), ou fixation d'ensemble de la mêlée adverse par une manœuvre collective du pack en passes courtes pour lancer une attaque du demi d'ouverture à l'opposé du « mouvement de glissement collectif » des avants. (Voir fig. 91 e (2)).

2. exemple : échappée directe du 3^e ligne centre grâce à la feinte de départ du demi de mêlée (fig. 93 d).



se ramifie elle-même, quand on l'étudie dans son rapport d'espace, dans toute une cascade d'alternatives secondes :

- 1) l'attaque peut être lancée : sur un flanc du pack ou sur l'autre.
- 2) le 1^{er} attaquant peut être : le demi de mêlée lui-même ; un avant 3^e ligne ; un joueur des lignes arrières ou encore on peut utiliser le pack lui-même directement dans un départ en dribbling collectif sur mêlée tournée
- 3) l'attaque déclenchée peut entraîner la percée d'un attaquant ; ou bien elle peut appeler, en relais, une action collective des avants soit
 - à la main
 - au pied
 - à la poursuite du ballon botté
 - en mêlée ouverte.
- 4) on peut combiner entre elles ces variantes, ce qui donne une richesse inépuisable de moyens d'action toujours nouveaux.

2° Actions de jeu correspondantes

Comme pour l'attaque classique, l'analyse du lien de jeu fondamental permet cette fois aussi de montrer que sur ce lien vivant se regroupe tout un ensemble d'actions de jeu. Certaines de ces actions sont déjà dans le groupe d'actions de jeu rassemblé sur le lien fondamental de l'attaque classique :

- la mêlée fermée
- les passes du demi de mêlée (mais avec une gamme complétée par les « services courts », l'attaque classique n'amenant que les « services longs »)
- la mêlée ouverte

Notons d'autre part :

- la défense autour de la mêlée (organisation collective et réactions selon les cas d'attaque)
- les attaques du demi de mêlée (et celle du 3^e ligne partant à sa place)
- les attaques, autour de la mêlée, d'un premier attaquant lancé par le demi de mêlée, avec ou sans utilisation d'un ciseau
- la mêlée tournée et le dribbling collectif
- les mouvements groupés d'avants à la main (demi-tours percussions, demi-tours contacts, mouvements en passes courtes)
- le placage de face.

REMARQUE

Nous pensons qu'il faut souligner ici que les anciennes règles, par le problème qu'elles posaient pour les attaques de type (b), ont poussé à trouver et perfectionner le demi-tour au contact, tant dans sa conception tactique que dans sa logique technique. Avec les nouvelles règles les attaques type (b), qui demeurent entièrement justifiées, connaissent des conditions au départ plus favorables.

Mais l'arme du demi-tour au contact, si elle n'a plus à être utilisée aussi systématiquement pour le déclenchement d'une attaque type (b),



demeure très valable, en particulier dans la recherche d'un effet de fixation et de regroupement devant un front de défense largement étiré (cf. ci-dessous l'étude du 2^e temps du mouvement général).

3° Évolution du rapport d'espace pour les trois-quarts

Les deux caractéristiques, pour le rapport d'espace concernant les trois-quarts, au moment du déclenchement d'un mouvement d'attaque à hauteur de la mêlée, sont, avons-nous déjà noté :

- champ trop serré pour qu'on puisse alerter d'abord ces joueurs
- placement avantageux cependant, non seulement par rapport à A1 A2 mais encore par rapport à S1 S2.

Mais l'évolution de la situation à hauteur du pack modifiera ce rapport d'espace en fonction de la situation finalement réalisée au point (c). Il faut compléter, sur ce point, l'étude faite ci-dessus (au 1^o Rapport d'espace (a)).

La ligne de trois-quarts de l'équipe qui défend est, au départ, suffisamment proche de la ligne de trois-quarts attaquante, chacun « en barrage » sur son adversaire direct. Tant que ces joueurs peuvent rester ainsi « en position » sur leurs vis-à-vis, la ligne de trois-quarts attaquante ne peut être alertée sans faire courir des risques énormes ; et donc on peut, pour matérialiser les choses, distinguer les 3 cas-types suivants (figure n° 94).

1) l'action réalisée a permis de situer *le point (c)* sur A1 A2 ou peu au-delà. Dans ce cas (fig. 94, cas n° 1) :

- les avants
- le demi de mêlée
- l'ailier côté fermé → de la défense,
- Pour les avants, le demi de mêlée,
 - même si certains sont encore « en barrage », d'autres sont déjà « à la poursuite » (ou à terre)
 - par contre, tous les trois-quarts défenseurs postés côté ouvert peuvent rester en position
- pour les attaquants :
 - la ligne de trois-quarts demeure inutilisable
 - s'il demeure un avantage pour eux, c'est encore, à hauteur du pack qu'il convient de tenter de réaliser

2) l'action réalisée a permis de créer *le point (c)* suffisamment loin au-delà de A1 A2. Dans ce cas (fig. 94, cas n° 2) :

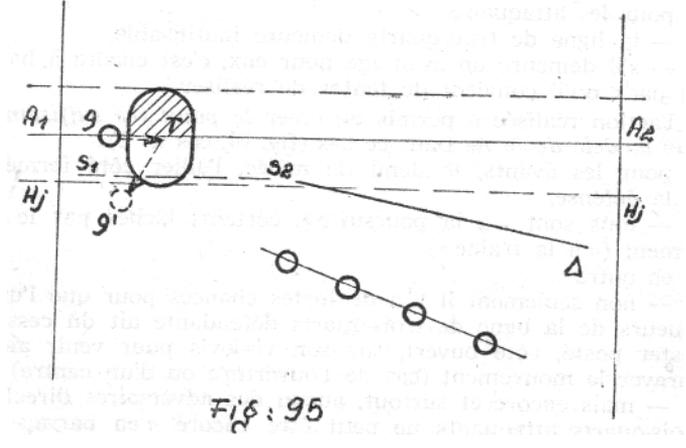
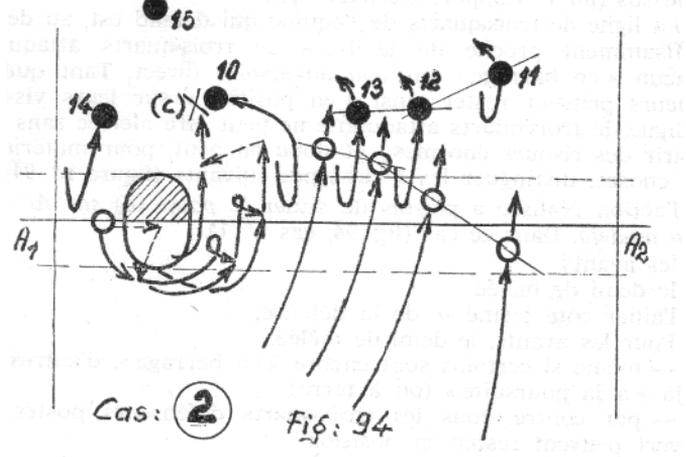
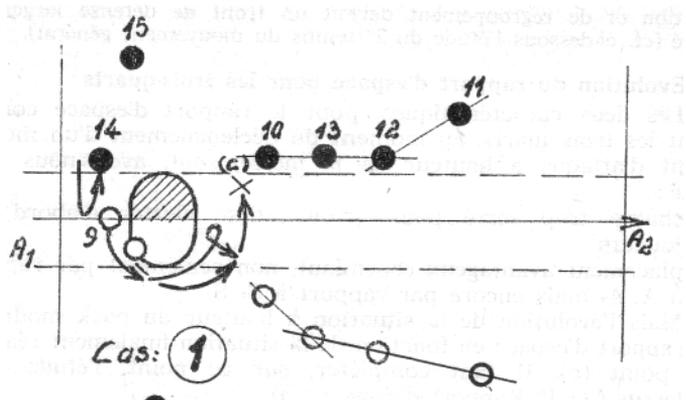
- pour les avants, le demi de mêlée, l'ailier côté fermé → de la défense,
 - tous sont « à la poursuite », certains lâchés par le mouvement (« à la traîne »)

et en outre

- non seulement il y a de fortes chances pour que l'un des joueurs de la ligne de trois-quarts défendante ait dû cesser de rester posté, côté ouvert, sur son vis-à-vis pour venir aider à enrayer le mouvement (cas de l'ouverture ou d'un centre.)

- mais encore et surtout, aucun des adversaires directs des trois-quarts attaquants ne peut être encore « en barrage » ; le





jeu, en passant « dans leur dos », les a contraints de commencer à « reculer » vers leur propre but, « à la poursuite » de leurs vis-à-vis pour les attaquants,

quelle que soit par ailleurs la situation à hauteur du pack il est certain qu'un avantage sérieux existe maintenant pour leur ligne de trois-quarts.

3) l'action réalisée n'a permis que la création *d'un point (c) en-deçà de A1 A2*. Dans ce cas :

— pour les attaquants, la situation, désavantageuse pour ceux qui sont impliqués directement dans le mouvement, l'est également pour les trois-quarts (pour qui la situation au départ n'a fait que s'accroître, s'ils n'ont pas dû reculer),

— pour les défenseurs, la situation est entièrement avantageuse.

Une situation du type 2 ne peut se produire que si le 1^{er} attaquant échappe effectivement à la défense agissant sur le flanc correspondant de la mêlée, trouvant alors un large trou derrière la mêlée dans lequel il s'enfonce loin avant d'être barré ou rejoint. Mais un mouvement collectif déclenché à partir du point (c) créé dans une situation du type 1, s'il gagne lui-même nettement au-delà de A1 A2 ou permet finalement l'échappée d'un joueur, amène la situation 2. On retrouve la notion de pivot collectif mentionnée plus haut (dans la note 1, page 141).

Il nous reste à rassembler les éléments les plus essentiels de notre analyse. Pour une attaque catégorie (b) nous avons donc :

— d'une part, comme pour l'attaque classique

1) conditionnement du jeu du 1^{er} attaquant par le jeu des avants en phase statique (gain et service du ballon)

2) conditionnement du jeu des avants et des joueurs partis aux abords du pack par le jeu de ce 1^{er} attaquant (en liaison avec le jeu du « serveur »).

Ici, au lieu du jeu d'une ligne entière on a le jeu d'un seul joueur.

— d'autre part

3) conditionnement du jeu de la ligne de trois-quarts (qui compte donc en 3^e terme cette fois et non en 2^e) par le jeu des avants en phase statique

Ce point 3 disparaissant dans les cas où le point 2 (jeu du 1^{er} attaquant) suffit à conditionner à la fois le jeu des avants en phase dynamique et celui des trois-quarts, comme cela se produit dans le cas de l'attaque classique où Δ est suffisamment bien placée.

Et nous aboutissons ainsi logiquement, comme au terme de l'analyse menée pour l'attaque classique, au 2^e temps du mouvement général, avec son corollaire : l'enchaînement des mouvements.

Nous devons en faire naturellement l'analyse, une fois terminée, pour chacune des trois grandes variantes fondamentales, l'étude des conditions que met au point (c), et donc au



1^{er} temps du mouvement général, la considération stratégique la plus fondamentale : avancer ou reculer.

2 - Variantes de la catégorie c

On introduit un problème nouveau par rapport aux cas d'attaque classique et d'attaque sur les flancs de la mêlée *en portant le jeu tout de suite « dans le dos » du front défensif sur l'homme par l'utilisation d'un « coup de pied tactique ».*

1° Étude du rapport de jeu « Attaque ← → Défense »

Cette façon d'attaquer doit, en fait, venir en réponse non pas exactement au seul resserrement de la montée défensive (directe et transversale) sur la ligne de trois-quarts, comme les attaques de la catégorie (b), mais de préférence lorsqu'il se présente une intervention défensive qui, tout en procédant effectivement ainsi, assure simultanément, sur les flancs de la mêlée, une couverture suffisamment vigilante et suffisamment efficace, pour faire préférer un tel coup de pied tactique à une action à la main aux abords de la mêlée (figure n° 95).

Cela peut s'exprimer dans le tableau suivant, reprenant en le complétant le tableau donné plus haut sous le titre « *situation caractéristique* » pour tous les cas de jeu appelant une attaque de la catégorie (b) ou de la catégorie (c) :

1^{re} partie du rapport de temps : trajet de balle selon 9 T 9' ;

	montée défensive D → D'
trop « serrée » pour les trois-quarts.	
catégorie (b)	couverture défensive aux flancs de la mêlée — ou pas assez vigilante — ou pas assez serrée et efficace quoique bien organisée — ou présentant une faiblesse d'organisation exploitable — ou 2 de ces fautes possibles ensemble ou les 3 ensemble.
+	
catégorie (c)	couverture défensive aux flancs de la mêlée — suffisamment vigilante — et suffisamment efficace.

Il ne nous semble pas inutile ici d'apporter un complément à la compréhension des rapports de réciprocité entre les trois catégories a, b, c .

— dans le cas d'une attaque catégorie (b)

L'alternative entre attaque classique et attaque sur un flanc de la mêlée, joue sur la contradiction que pose à la défense la double nécessité d'assurer



- et la couverture défensive effective dans les deux couloirs de la mêlée
- et la double couverture de la ligne de trois-quarts (proche, en travers, sur l'homme, et profonde, sur la balle, complémentaire de celle de l'arrière).

— *dans le cas d'une attaque catégorie (c)*

L'alternative joue sur la contradiction que pose à la défense la double nécessité d'assurer.

- et le renforcement maximum de la couverture défensive proche sur l'homme, sur toute l'étendue du front défensif (aussi bien aux flancs du pack que sur la ligne de trois-quarts)

- et le complément le meilleur et le plus prompt à la défense profonde de l'arrière sur la balle.

Pour entamer l'analyse du lien fondamental de jeu correspondant à cette troisième catégorie d'attaque, nous trouvons encore :

un rapport de temps qui se scinde en 2 parties. La 1^{re} partie de ce rapport de temps correspond au *déclenchement* de l'action. Ce déclenchement est possible ou non.

C'est le rapport '9 T 9' (a) qui souligne à chaque fois l'importance

$\overline{D \rightarrow D'}$

primordiale du jeu des avants en phase statique (gain et service du ballon) pour tout le mouvement par la création de ses conditions au départ.

la 2^e partie de ce rapport de temps correspond au *développement* de l'action ou à sa *réalisation*. Cette 2^e partie posant le problème du *rapport d'espace* correspondant au rapport de temps.

Ce *rapport d'espace*, lui, amène à tenir compte de 2 catégories distinctes d'exigences du jeu.

- a) les conséquences de la 2^e partie du rapport de temps lui-même
- b) les conséquences de la stratégie générale, clarifiées et précisées par l'examen des trois cas possibles au point (c) puis dans leurs liaisons réciproques étroites.

RAPPORT DÉ TEMPS

Tout le front défensif adverse monte très vite aussitôt tombée la barrière ou hors-jeu. Cette fois encore, le seul moment où l'attaque peut influencer « en positif » sur cette montée défensive. est celui correspondant à '9 T 9'. Une troisième fois donc se trouve soulignée l'importance primordiale de toute la technique collective de la mêlée.

En effet, si le principe même de cette catégorie c d'attaques va être de limiter la partie « en négatif » du rapport de temps au strict minimum '99' (ou bien '9'a, ou au grand maximum '9'abc). Encore faut-il quand même que les joueurs intervenant dans ce moment du mouvement général puissent disposer d'un minimum de temps et d'espace pour réaliser l'action qu'ils ont à faire. Le principe fondamental — « tout commence 'devant' » — est donc d'autant plus important que la défense est plus prompte.



Quant au coup de pied utilisé, il a pour effet — comparativement à une attaque de la catégorie a et à une attaque de la catégorie b — de détruire purement et simplement le lien de jeu qui correspond, dans ces catégories d'attaque, à la 2^e partie du rapport de temps (fig. 96).

et trajet (a) b c ... h de la balle en regard du rapprochement des lignes A et D à partir de A' et D'
gain de terrain en profondeur des attaquants à partir de la ligne correspondant à (a)

et en regard du gain de terrain correspondant des défenseurs à partir de leur position quand la balle arrive en (a)

et de le remplacer par un autre lien de jeu qu'il établit simultanément entre les joueurs de la défense profonde (arrière et les joueurs venant l'aider) et l'ensemble des attaquants qui se mettent à courir après le ballon ou à courir vers la ligne que va atteindre le ballon au bout de sa trajectoire. Lequel lien de jeu comporte, comme tout lien de jeu, un rapport de temps et un rapport d'espace qui lui sont propres.

En définitive, ce qui caractérise par conséquent un coup de pied tactique donné en début de ligne, c'est que les deux parties du lien de jeu fondamental correspondant à cette action dans le premier temps du mouvement général — c'est-à-dire celui venant entre la mise en jeu de la balle dans la mêlée et le point (c) — ne se situent plus, comme c'est le cas aussi bien pour les attaques catégorie a que pour les attaques catégorie b, entièrement sur un même front — le front avancé du jeu — mais sur les deux fronts du jeu.

Et il apparaît du même coup qu'il y a des liens étroits entre ces deux fronts (front avancé du jeu à la main et front retranché du jeu par coups de pied). Ce qui ne fait que corroborer, à l'échelle de l'opposition totale entre les 2 équipes prises dans leur ensemble contradictoire, ce que nous avons vu déjà à l'échelle du jeu homme contre homme, en A du présent chapitre, et que l'étude des coups de pied de déplacement du jeu donnés en enchaînement sur une attaque d'abord développée à la main classiquement viendra confirmer à son tour.

Avant de passer à l'étude du rapport d'espace, nous avons donc à achever l'étude du rapport de temps en voyant l'aspect qu'il prend dans la 2^e partie du lien de jeu. Ce rapport correspond aux deux courses (fig. 97) :

- de l'attaquant (celui qui se trouve pouvoir atteindre le ballon le premier) et
- du défenseur (celui qui se trouve pouvoir atteindre le ballon plus aisément qu'aucun autre de ses partenaires) ¹.

1. Sur la figure nous avons mis le cas classique Ailier contre Arrière, ce peut être aussi 2^e Centre contre Arrière ou Centre Ailier, etc...



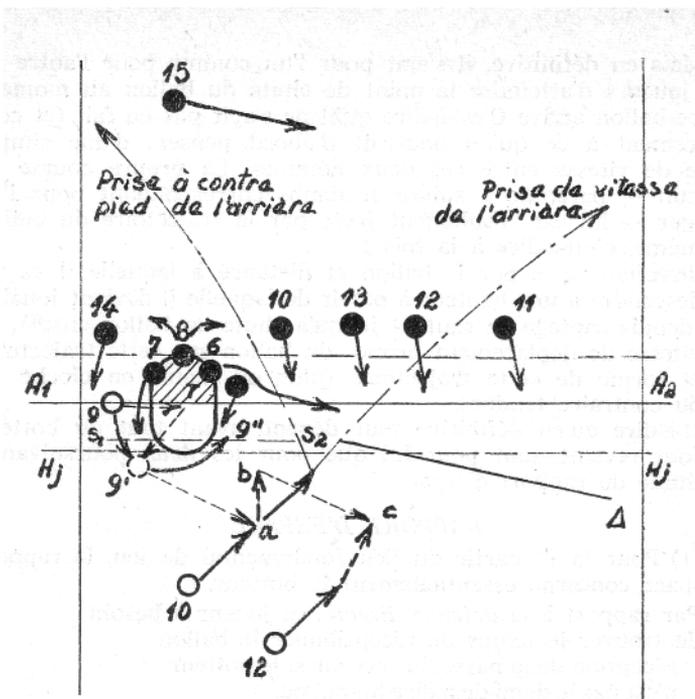


Fig: 96

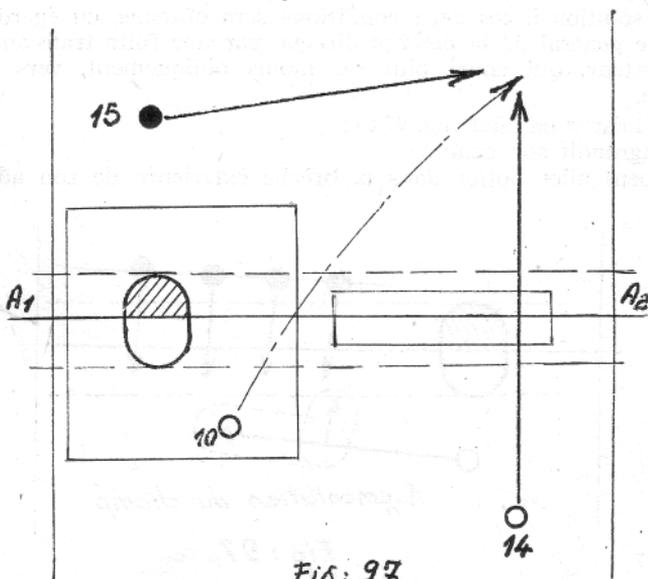


Fig: 97

Mais en définitive, il s'agit pour l'un comme pour l'autre de ces joueurs d'atteindre le point de chute du ballon au moment où ce ballon arrive C'est-à-dire qu'il ne s'agit pas en fait (et contrairement à ce qu'on pourrait d'abord penser) d'une simple lutte de vitesse entre ces deux hommes. La propre course de chacun — parcours à suivre et temps correspondant pour l'effectuer — lui est absolument *fixée* par la trajectoire du ballon lui-même, c'est-à-dire à la fois :

- direction prise par le ballon et distance à laquelle il va redescendre à une hauteur à partir de laquelle il devient jouable (depuis captage en sautant jusqu'à chute du ballon au sol)
- vitesse de déplacement propre du ballon sur cette trajectoire et forme de cette trajectoire (plus ou moins en cloche ou au contraire tendue).

C'est-à-dire qu'en définitive tout dépend avant tout du botteur et tout revient, tant pour lui que pour les deux poursuivants, à l'étude du rapport d'espace.

RAPPORT D'ESPACE

(1) Pour la 1^{re} partie du lien fondamental de jeu, le rapport d'espace concerne essentiellement le botteur.

Par rapport à la *défense directe*, ce joueur a besoin

- de trouver le temps de réceptionner le ballon
 - réception de la passe du serveur si le botteur n'est pas le demi de mêlée lui-même,
 - ramassage au sol si le botteur est le demi de mêlée lui-même,
- et de donner son coup de pied
- de pouvoir éviter le contre

La solution à ces deux conditions sera obtenue, eu égard au serrage général de la défense directe, par une fuite transversale du botteur, qui court plus ou moins obliquement, vers une touche.

Ce faisant en effet (fig. 97 a) :

- il agrandit son champ
- il peut aller botter dans la brèche extérieure de son adversaire

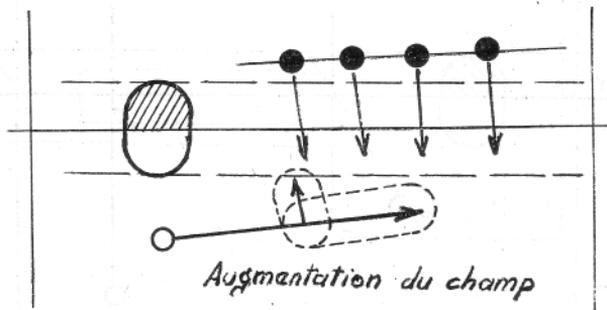


Fig : 97. a



de la défense directe et vers la partie la moins couverte de cette brèche (cf. plus haut l'attaque classique)

- il botte en protection de sa jambe d'appui, dès l'instant où il utilise son pied extérieur¹.

Par rapport à la *défense* « tirée en travers » par le déplacement transversal du botteur, cette façon de faire n'entraîne aucune conséquence fâcheuse. Ce qui serait une faute dans une attaque développée à la main parce que réduisant la largeur de champ de l'attaque et la faisant dériver vers la touche, est ici justifié. Le jeu, par le fait du coup de pied, va être reporté loin de cette défense en travers (la balle, surtout bottée, va toujours plus vite que l'homme) et « dans son dos » également. En plus, la prolongation de la course du botteur a pour effet de faire se rapprocher encore cette défense du 1^{er} front, donc de la retarder d'autant pour le repli défensif vers la ligne de chute du ballon.

Par rapport à la *défense profonde*, cette course du botteur a pour effet de mettre en mouvement d'autant plus l'arrière et les joueurs complémentaires, donc de faciliter leur éventuelle prise à contre pied, tandis que leur prise de vitesse n'est nullement détruite du fait, là encore, que le ballon va plus vite que l'homme.

Ces deux dernières considérations semblent bien prendre maintenant le pas sur toutes les autres, les nouvelles règles ayant amélioré sensiblement les Rapports d'Espace et de Temps pour le demi d'ouverture.

Pour achever, notons enfin que dans tous les cas il faut que le demi de mêlée ait le temps de ramasser et lancer le ballon, ou de le ramasser pour courir avec lui (s'il botte lui-même le coup de pied tactique), circonstances qui dépendent entièrement de la 1^{re} partie du rapport de temps.

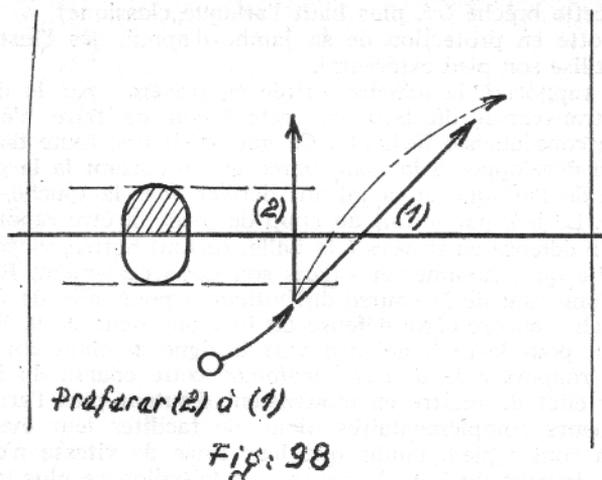
(2). — Pour la 2^e partie du lien fondamental de jeu, il est certain que le coup de pied d'attaque, faisant franchir directement au ballon l'ensemble du front de défense proche sur l'homme — qui est le front où se trouve la grande majorité de l'effectif adverse — a donc pour effet la réalisation automatique et la plus complète du principe stratégique de base : être le plus nombreux possible à « avancer » contre le maximum possible d'adversaires contraints à « reculer ». Un coup de pied d'attaque lobant l'arrière lui-même réalise le principe de façon absolue.

Il y a cependant à cela 3 correctifs importants :

1. — le hors-jeu, qui prend effet pour les attaquants se trouvant plus avancés que le botteur au moment où celui-ci donne le coup de pied — ce qui est particulièrement le cas pour la plupart des éléments du pack, voire tous ses éléments.
2. — le point (c), qui ne se situera pas automatiquement au point de chute de la balle.

1. Le coup de pied tactique souligne toute la valeur d'une habileté suffisante de chaque pied. Mentionnons aussi toutes les possibilités de « travailler » le ballon, afin que le coup de pied d'attaque crée des rebonds favorables éventuels pour l'attaquant lancé à sa poursuite.





3. —le rapport de jeu qui s'établit entre l'arrière (ou l'un des joueurs l'aidant à couvrir le terrain) et le 1^{er} poursuivant prenant en charge ce réceptionnaire.

Pour le correctif n° 1, nous noterons que le botteur, pour remettre en jeu le plus rapidement possible ses partenaires placés devant lui, a tout intérêt, dans le plus grand nombre des cas, non pas de poursuivre lui-même réellement le ballon, mais simplement de monter droit vers la ligne de but adverse (cf. fig. n° 98).

Il peut lui arriver certaines rares fois qu'il soit judicieux de suivre lui-même son coup de pied. Mais c'est une question de situation particulière à juger en plein jeu. Il arrive par contre beaucoup plus fréquemment que le botteur, chargé de près, soit gêné pour courir droit aussitôt qu'il a botté, ou même soit plaqué en donnant le coup de pied. Si bien qu'il ne peut remettre en jeu. Remarquons que dans ces cas-là, d'une part il y a quand même la règle des 10 mètres¹, et d'autre part le principe d'une course enveloppante pour le 3^e ligne aile côté fermé (principe que nous reprendrons plus loin dans l'étude des actions de jeu) joint aux avantages que cela présente pour le jeu à la main celui d'une remise en jeu automatique pour suivre le jeu en cas de coup de pied tactique (cf. figure n° 99).

Pour les correctifs n° 2 et 3, nous avons tout simplement à remarquer qu'il s'agit précisément des 2 aspects du rapport d'es-

1. Si l'on est obligé de rester à plus de 10 mètres du réceptionnaire, on a par contre le droit de se porter jusqu'à 10 mètres de lui quand on était hors-jeu mais éloigné de plus de 10 mètres du réceptionnaire. Si plusieurs avants hors-jeu et non remis en jeu se comportent ainsi, s'ils ne peuvent ainsi empêcher un coup de pied efficace en touche, ils peuvent en tout cas fort utilement s'opposer à une tentative de contre-attaque.



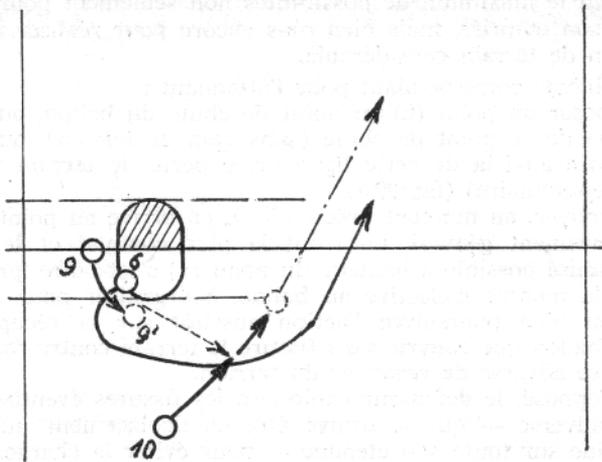


Fig: 99

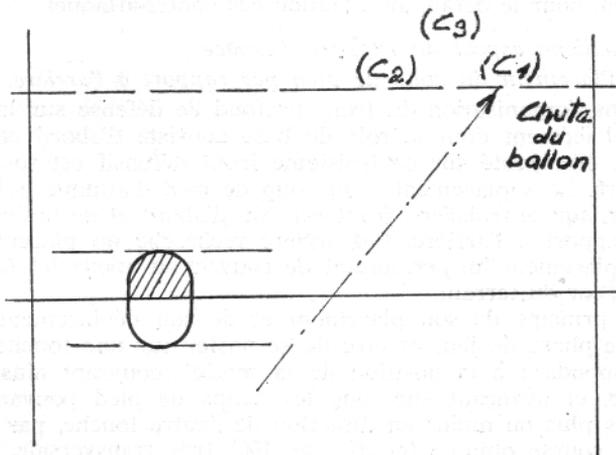


Fig: 99-a

pace. 1^{er} aspect : densité défensive. 2^e aspect : organisation défensive.

a) Premier aspect du rapport d'espace (densité défensive).

A l'opposé du cas des attaques de la catégorie b, nous avons ici

- une densité minimum de joueurs
- allant de pair avec des intervalles très grands.

Autrement dit, le joueur qui peut s'emparer du ballon en conservant un minimum de champ par rapport à un 1^{er} adversaire



direct, a le maximum de possibilités non seulement pour échapper à son emprise, mais bien plus encore pour réaliser aussitôt un gain de terrain considérable.

Problème correspondant pour l'attaquant :

- imposer un point (c) au point de chute du ballon, ou sur la ligne de ce point de chute (sans gain de terrain), ou mieux encore au-delà de cette ligne (avec perte de terrain pour le réceptionnaire) (fig. 99 a)
- retrouver, au moment précis où on en arrive au point (c) du mouvement général, un front le plus complet et le mieux organisé possible à hauteur du point (c) c'est-à-dire, problème de la montée collective au ballon, à organiser pour pouvoir aussi bien poursuivre l'action aussitôt sur la récupération du ballon que couvrir sans fissure le terrain contre toute tentative adverse de regagner du terrain.

A l'opposé, le défenseur exploitera les fissures éventuelles du front adverse — qui se trouve être en déplacement important et rapide sur toute son étendue — pour éviter la charge, passer au travers de la 1^o vague et contre-attaquer ou gagner le plus possible de terrain avant de botter en touche. Tout cela reviendra, pour le détail, avec l'étude des contre-attaques.

b) *Deuxième aspect du rapport d'espace.*

1) *Placement du coup de pied par rapport à l'arrière.*

Dans l'organisation du front profond de défense sur la balle, le seul élément dont le rôle de base consiste d'abord et avant tout à être posté sur ce troisième front défensif est justement l'arrière. Le « placement » du coup de pied d'attaque qui porte l'action sur ce troisième front est fait, d'abord et de toute façon, par rapport à l'arrière. Cet arrière recherche un placement et un déplacement lui permettant de couvrir au mieux les 68 m 57 de largeur du terrain.

Le principe de son placement et de son déplacement, pour chaque phase de jeu, va être de se poster sur une touche (celle correspondant à la position de la mêlée), couvrant ainsi cette touche, et avançant sur tous les coups de pied pouvant être donnés plus ou moins en direction de l'autre touche, par le fait de sa course oblique (cf. fig. n° 100) très transversale. L'attaquant tirant un coup de pied d'attaque doit donc placer son coup de pied, en premier lieu, par rapport à ce joueur, c'est-à-dire par rapport à la façon dont ce joueur couvre le terrain : étant donné le déplacement de ce joueur, mettre le ballon « hors de portée » de l'arrière (rappelons qu'il s'agit d'une mêlée hors de l'axe du terrain) peut être réalisé de plusieurs façons du type seconde variante (figure n° 101) :

mettre « hors de portée » à « l'extérieur » de l'arrière ou mettre « hors de portée » à « l'intérieur ». Autrement dit : ou bien prendre l'arrière de vitesse dans son déplacement vers la touche ; ou bien au contraire prendre l'arrière à contre-pied de son déplacement vers la touche.



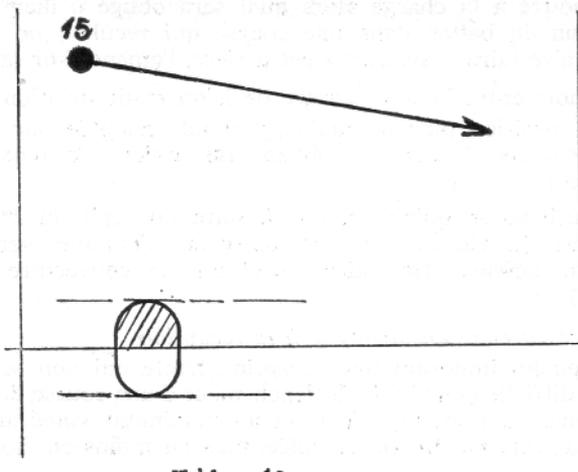


Fig. 100

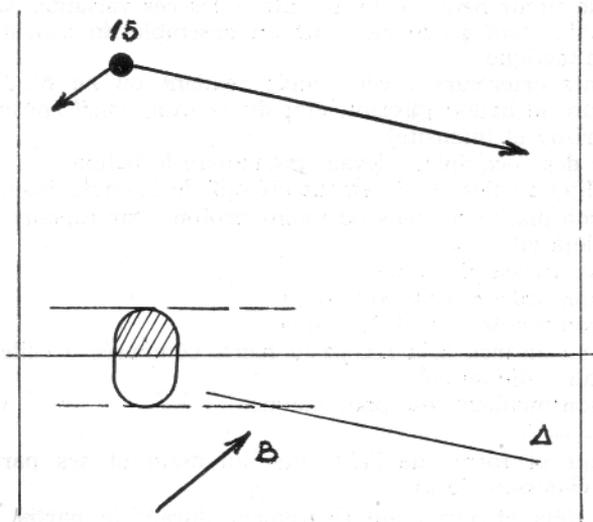


Fig. 101

Le choix entre l'une et l'autre décision étant fonction de la position momentanée de cet arrière sur sa ligne de course quand le botteur tire.

- mettre « hors de portée » en lobant cet arrière ou mettre « hors de portée » en tirant court. Autrement dit : ou bien prendre l'arrière à rebours « dans le dos », visant ainsi à le



soumettre à la charge alors qu'il sera obligé d'aller à la réception du ballon dans une course qui recule ; ou bien au contraire faire « avancer » cet arrière, l'amener sur la charge.

Le choix entre l'une et l'autre décision étant fonction

- de la position plus ou moins profonde adoptée par l'arrière (on cherche à tirer en lobant un arrière se tenant trop avancé)
- de l'utilisation qu'on cherche à faire du repli du 2^e rideau défensif (le rideau complémentaire sur l'homme) vers le 3^me rideau défensif (le rideau profond de couverture sur la balle).
- *mettre l'arrière en difficulté à la réception*
- soit en lui imposant une réception haute qui non seulement rend difficile pour lui le déclenchement d'une course de contre-attaque, mais en plus le rend au maximum vulnérable à la charge, cela par un tir de volée, plus ou moins en cloche ;
- soit au contraire en lui imposant une réception au sol, cela avec un tir en demi-volée.

Et le tireur peut combiner entre elles ces variantes secondes, son choix étant guidé par tout un ensemble de considérations d'ordre tactique :

- agents extérieurs : vent, pluie rendant ou ne rendant pas encore le ballon glissant, état du terrain, soleil (position sur l'horizon et intensité)
- état des coéquipiers devant poursuivre le ballon ¹
- qualités réelles et placement effectif de l'arrière lui-même :
 - son placement plus ou moins profond par rapport aux tirs déjà effectués
 - sa vitesse de course
 - son ardeur contre-offensive
 - son meilleur pied de frappe
 - son aisance à la réception haute comparée à celle qu'il a sur balle au sol
 - son meilleur côté pour plaquer
- valeur et forme de l'aide que lui assurent ses partenaires (cf. ci-dessous le 2).
- tirs déjà effectués antérieurement durant la partie, qui appellent déjà (ou n'appellent pas encore) selon qu'ils ont entraîné (ou non) une réaction de placement de l'arrière, de ses aides, un autre genre de coup de pied donnant alternance à ceux-là.

1. Il est très important de ne jamais perdre de vue qu'il faut qu'un coup de pied d'attaque soit suivi collectivement d'excellente façon pour ne pas devenir une arme qui se retourne contre l'attaquant lui-même. Et par conséquent l'état de fatigue momentané des joueurs, surtout ceux devant assurer la couverture sur le ballon même, est déterminant pour décider ou non d'un coup de pied d'attaque.



2) Aide des ailiers.

Les deux joueurs habituellement considérés¹ comme les mieux placés pour assurer, au départ du jeu, la couverture de l'arrière lui-même, contre sa prise de vitesse et contre sa prise à contre-pied, en cas de *coup de pied long*,

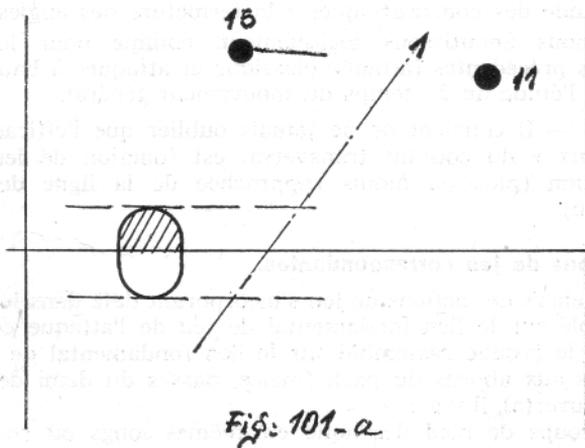
sont les deux ailiers. Respectivement : l'ailier côté ouvert contre la prise de vitesse (le coup de pied en diagonale) ; l'ailier côté fermé contre la prise à contre-pied (le coup de pied croisé dans l'angle mort).

Ailier côté ouvert (fig. 101 a) : selon le placement de cet ailier, le botteur doit ou bien ne pas choisir comme coup de pied d'attaque un coup de pied en diagonale, ou au contraire il peut utiliser un tel coup de pied, et alors soit en lobant cet ailier (placement trop avancé) soit en tirant entre l'arrière et l'ailier replié (par exemple un long coup de pied en demi-volée rasant le sol).

Ailier côté fermé : celui-ci, de toute façon, ne peut être aussi à l'aise que le premier, puisqu'il assure d'abord le bouclage du côté fermé de la mêlée avant de se replier sur le coup de pied croisé éventuel.

Le botteur peut difficilement tirer vers cet angle mort autrement que de volée.

Et si le système adopté pour l'organisation d'ensemble de la défense est différent de celui que nous prenons en exemple pour concrétiser ce que nous cherchons à expliquer, il demeure que l'aide à l'arrière sur son intérieur, si elle ne revient pas à l'ailier côté fermé, ne peut de toute façon être le fait que d'un



1. Tout dépend en fait de la répartition d'ensemble que l'on décide, pour des raisons à la fois stratégiques et tactiques, d'adopter pour la « circulation des éléments d'action complémentaire entre 2^e front et 3^e front. Cela est repris au paragraphe III. « Étude des actions de jeu ».



homme ayant d'abord dû participer au 1^{er} front. Et ce qui est dit pour le cas particulier où l'on utilise l'ailier côté fermé reste vrai dans tous les cas.

3) Aide du 2^e rideau.

Cette aide est capitale sur les coups de pied courts, particulièrement ceux envoyant la balle dans le « box » (la boîte), cette zone située en arrière du pack défenseur), mais également pour tout coup de pied court botté très haut qui, même donné dans le dos de la ligne de trois-quarts, permet aux avants attaquants d'arriver nombreux, charge à laquelle il faut « opposer du monde ».

Rassemblons encore dans un tableau, pour terminer l'analyse de l'aspect pris par le lien fondamental de jeu en cas de coup de pied tactique, les éléments les plus essentiels :

d'une part, comme pour l'attaque classique et les attaques à hauteur du pack 1° le conditionnement du jeu du botteur par le jeu des avants en phase statique (gain et service du ballon) ; 2° le conditionnement du jeu de toute l'équipe par le jeu du botteur (jeu lui-même en liaison avec le jeu du serveur, ce qui reste valable même quand le botteur est son propre serveur comme c'est le cas quand le demi de mêlée attaque et tire un coup de pied d'attaque), avec 2 éléments : placement du tir et remise en jeu des éléments hors-jeu (particulièrement les avants).

D'autre part, le conditionnement de tout le jeu au 2^e temps du mouvement général par la couverture collective — en promptitude et en organisation — au point de chute du ballon (cf. plus loin l'étude des contre-attaques : la fermeture des angles).

Et nous aboutissons logiquement, comme pour les deux analyses précédentes (attaque classique et attaques à hauteur du pack) à l'étude du 2^e temps du mouvement général.

N. B. — Il convient de ne jamais oublier que l'efficacité des « rideaux » du courant transversal est fonction de leur zone d'évolution (plus ou moins rapprochée de la ligne de but à défendre).

2° Actions de jeu correspondantes.

En dehors des actions de jeu s'incorporant déjà dans le groupe rassemblé sur le lien fondamental de jeu de l'attaque classique et dans le groupe rassemblé sur le lien fondamental de jeu des attaques aux abords du pack (mêlée, passes du demi de mêlée, mêlée ouverte), il y a :

- les coups de pied d'attaque eux-mêmes longs ou courts, de volée ou de demi-volée
- un complément à apporter au tableau des actions défensives : ensemble de la défense avec ses 2 moments, rythme de la montée défensive, l'arrière (compartiment de la défense sur la balle).



3 - Attaques construites sur un développement préalable en attaque classique

L'attaque classique, en dehors de sa réciprocité première avec les attaques catégorie (b) et catégorie (c), permet, elle aussi, comme ces deux autres catégories, de faire jouer des variantes secondes, qu'il convient d'étudier maintenant.

1° Étude du rapport de jeu « Attaque \leftrightarrow Défense »

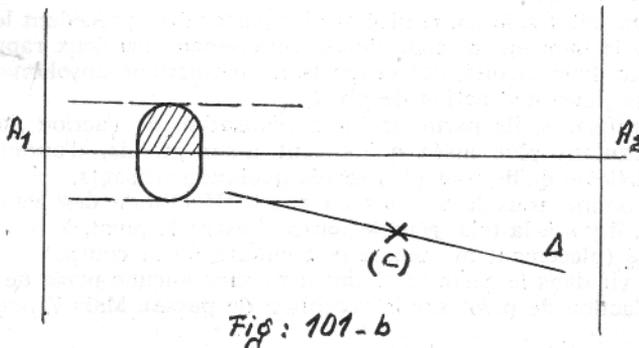
Le problème posé par l'attaque classique, dans tous les cas où Δ se trouve située en deçà de $A_1 A_2$ est celui du franchissement de la distance $\Delta - A_1 A_2$, pour achever de répondre au grand principe stratégique de base par le moyen d'une attaque développée classiquement en ligne de trois-quarts (fig. 101 b).

On a noté que la difficulté d'une telle réalisation par le fait d'un trois-quarts porteur du ballon et demeurant à sa place dans la ligne provient du serrage extrême de la défense directe en ligne et du degré d'habileté actuellement atteint dans le déploiement de la défense complémentaire en travers.

Dès notre étude préliminaire A, nous avons explicité la notion de la réciprocité continue, dans le rapport de jeu homme à homme, entre existence (ou non existence) du champ de jeu où rester porteur du ballon pour monter à l'adversaire, et non existence (ou existence) du champ de jeu où placer un coup de pied.

Nous venons d'étendre cette notion, vue pour l'homme à homme à l'opposition collective prise dans son ensemble : réciprocité continue entre attaques par coup de pied tactique (catégorie (c) et attaques à la main (classiques ou catégorie (b)). Ici encore, dans l'opposition ligne de trois-quarts contre ligne de trois-quarts, on retrouve cette même réciprocité : le joueur porteur du ballon dans la ligne au moment où le mouvement général en vient au point (c) peut, d'un coup de pied, porter le jeu dans le dos de la ligne D.

Un tel coup de pied joué par l'ouverture ou le premier centre n'est jamais qu'un cas d'attaque catégorie (c), que nous avons



étudié. Si ce coup de pied est joué plus loin dans la ligne, par le 2^e centre ou l'ailier (selon le point de développement à la main qui aura pu être atteint), il s'agit du rebondissement d'une attaque d'abord développée classiquement.

De toute façon un tel coup de pied joue sur la contradiction, pour l'ensemble de la ligne D,

entre

- entre fermer le champ de développement à la main (situé entre les 2 lignes de trois-quarts),
- et couvrir le champ de placement des coups de pied (situé dans le dos de la ligne D) ; mais il existe une autre réciprocité au serrage défensif, et qui provient de l'organisation en ligne de cette opposition : c'est le balancement contradictoire, pour chacun des éléments de la ligne D,

entre

- entre serrer au maximum la défense individuelle sur l'homme (chacun le sien),
- et rester suffisamment disponible pour prendre, à la place de son adversaire direct, un joueur se présentant en surnombre dans la brèche extérieure ou dans la brèche intérieure.

Le jeu des trois-quarts alignés pour défendre présente simultanément ces contradictions. L'attaquant, qu'il joue sur l'une ou sur l'autre de ces deux contradictions, utilise « un pivot » dans le mouvement général, c'est-à-dire une transformation du 1^{er} mouvement entamé. Le rôle de pivot sera joué par le trois-quarts porteur du ballon au point (c), lequel, dans l'action homme contre homme (devant son adversaire direct) qui concrétise ce pivot, dispose d'un certain rapport de temps assorti d'un certain rapport d'espace.

L'action de jeu de ce joueur charnière sera :

- ou bien : réception du ballon (passé par le partenaire) et tir du coup de pied d'attaque,
- ou bien : réception du ballon passé, course au contact et réalisation du service au nouveau 1^{er} attaquant,

Il s'agit que rapport de temps et rapport d'espace soient suffisants pour permettre la réalisation effective de l'une ou l'autre action.

On sait que le jeu réalisé par les partenaires précédant le pivot dans le mouvement conditionne entièrement ces deux rapports :

- par trop étroits, ces rapports ne permettent absolument pas de jouer une action de pivot,
- suffisants, ils permettront la réalisation de l'action de pivot d'autant plus aisée qu'ils sont assez grands, d'autant plus délicate qu'ils sont plus serrés quoique suffisants.

Comme nous le verrons au point III (Étude des actions de jeu), il y a à la fois, pour le joueur faisant le pivot, à savoir être placé (placement au départ et conduite de la course) et à être très vif dans le geste (enchaînement sans aucune perte de temps de l'action de pivot sur la réception de passe). Mais il nous faut



noter, pour maintenant, que le joueur peut agir lui aussi sur les deux rapports par sa course :

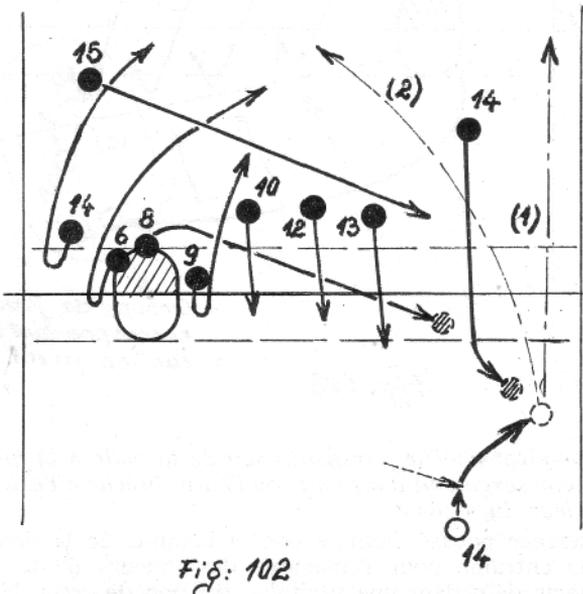
- s'il maintient sa course inchangée (en direction et en rythme), il utilise tels qu'ils sont le rapport de temps et le rapport d'espace que lui ont créés ses partenaires.
- s'il « redresse » sa course, il diminue ces rapports,
- s'il oblique sa course vers la touche, il les augmente, et c'est l'action-pivot recherchée, qui pose certaines conditions de réalisation en plus de celle des rapports de temps et d'espace suffisants, qui détermine ce qu'il y a lieu de faire.

Voyons cela.

a) *Action-pivot choisie : un coup de pied d'attaque* (figure n° 102) On retrouve les éléments vus avec les attaques de la catégorie (c). Le lien de jeu se décompose en deux :

Premier lien entre le botteur du coup de pied d'attaque et son (ou ses) opposant direct. Au besoin cet attaquant augmente un peu son rapport de temps en se mettant à « fuir » plus ou moins obliquement vers la touche, ce qui a pour effet en même temps, en ce qui concerne le rapport d'espace, de lui permettre

- d'aller tirer dans la brèche extérieure de son vis-à-vis et vers la partie la moins bien protégée de cette brèche.
- d'être orienté au mieux pour l'exécution du coup de pied lui-même (direction du tir, vu la constitution anatomique de l'être humain, et protection de la jambe de frappe — à condition



d'utiliser normalement la jambe extérieure — par la jambe d'appui)
de serrer d'autant plus sur lui la première défense en travers (complémentaire sur l'homme).

Deuxième lien par rapport à la 2^{me} défense en travers

l'arrière est ainsi à la fois davantage engagé vers la touche (donc contre-pied d'autant plus possible vers l'axe du terrain) et davantage rapproché de la ligne D (car il a à prendre l'homme en placage dans le couloir s'il y a débordement sur l'aile), ce qui rend le lobe d'autant plus aisé par un coup de pied dévalant plus ou moins directement le terrain,

par contre, avec un coup de pied « recentrant » le jeu, la balle repart vers une zone de terrain où la couverture est différente de celle que l'on trouve par exemple avec un coup de pied tactique croisé dans l'angle mort (en particulier la couverture qu'assurait l'arrière est faite maintenant par 2 hommes, par exemple l'ailier côté fermé et le 3^{ème} ligne aile côté fermé revenu sur l'axe du terrain)

enfin on retrouve les mêmes problèmes que ceux de catégorie (c) en ce qui concerne la remise en jeu des partenaires hors-jeu.

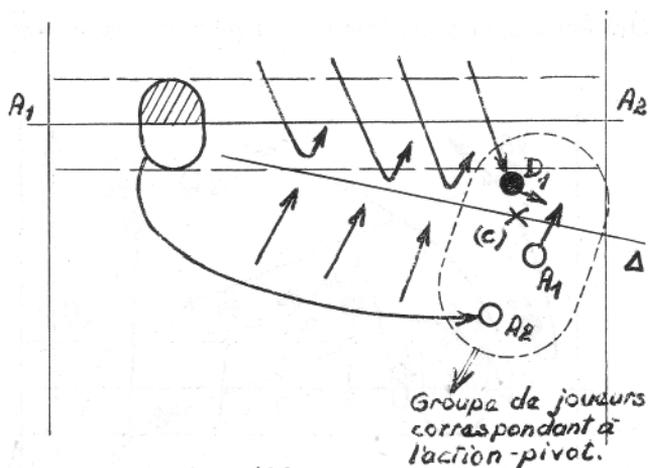


Fig: 103

b) Action-pivot choisie : transmission de la balle à la main à un relayeur surgissant dans l'une ou l'autre brèche à l'extérieur ou à l'intérieur du « pivot ».

Le serrage poussé, homme contre homme, de la défense sur l'homme entraîne pour l'ensemble des joueurs de la ligne de trois-quarts défendant une véritable fixation de cette défense en



ligne sur la ligne Δ . Dans la mesure où cette défense peut justement être effectivement amenée dans son ensemble sur Δ un joueur attaquant, partant d'une position en retrait de la ligne A (de la ligne de trois-quarts attaquante), pour se lancer en relais au mouvement de ligne des trois-quarts lui-même, trouve devant lui des brèches non couvrables par les défenseurs de la défense directe.

Reste le problème de la défense courant en travers : pour étudier ce point il faut prendre à part le chaînon correspondant au mouvement d'ensemble.

Sur la figure n° 103 nous plaçons ce chaînon dans le cas ultime possible, où le ballon est parvenu à l'ailier qui constitue alors le pivot.

Sur la figure n° 104, où le chaînon à étudier est extrait du jeu pour l'analyse, nous prenons intentionnellement le cas le plus général possible, c'est-à-dire le cas où le pivot a encore à son extérieur un joueur en ligne.

Ainsi donc, par le fait du serrage important de la défense directe, il y a, à l'extérieur du défenseur D1, et à son intérieur, deux brèches que D1 laisse libres à tout autre que A1, et sans aide possible des deux défenseurs placés en ligne avec lui, avant et après lui. Le lien de jeu sera alors noué entre D2 et A2.

On voit que, dans la mesure où la distance entre A2 et D2 est suffisante, A2 a la possibilité de réagir aisément à la situation au moment où A1 va lui adresser le ballon, avec l'alternative :

— D2 en retard, ou trop près de D1 (en profondeur) ou les deux ensemble ; A2 prend D2 de vitesse en s'engouffrant dans la brèche extérieure à D1.

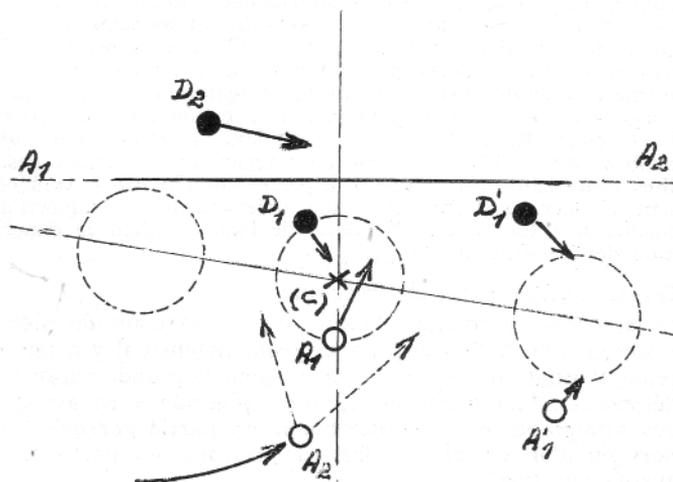


Fig. 104

— D2 en avance, A2 prend D2 à contre-pied en s'engouffrant dans la brèche intérieure à D1, et la distance A2 — D2 sera suffisante si A2 a su parvenir à se placer suffisamment en retrait par rapport à A1 au moment où il lui faut se lancer pour recevoir le ballon des mains de A1.

— Ce retrait suffisant lui permet en effet à la fois

— d'embrayer aisément sa nouvelle direction de course sur l'ancienne,

— de prendre sans difficulté, au dernier moment, l'intérieur ou l'extérieur,

— de s'engouffrer, suffisamment « droit » et bien lancé, vers la ligne A1 A2 pour gagner au plus vite cette ligne (ou en tout cas réaliser un gain de terrain appréciable vers elle)

— d'être enfin placé au mieux (grâce à sa course droite qui lui assure la bonne orientation d'épaules et d'appuis) pour transmettre aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur.

REMARQUES

1. — Il ne faut pas oublier que la création de la distance A2-D2 n'est pas uniquement fonction de la conduite de leur course par A2 et D2 mais aussi dans le cas où A2 est un avant, de l'équilibre des forces dans la mêlée fermée elle-même, qui aura, selon le cas, retardé ou avancé l'un des deux antagonistes par rapport à l'autre au moment où il aura pu quitter la mêlée. Mais A2 peut aussi être un trois-quarts ayant d'abord couru dans la ligne avant A1, puis ayant changé de ligne pour se reporter sur l'extérieur de A1. Les deux choses bien qu'ayant des points communs du fait de l'utilisation d'un pivot sont cependant quelque peu différentes. Cela sera vu au point III (jeu des trois-quarts en attaque, surnombre fictif et surnombre réel).

2. — Pour que A2, même très bien placé en retrait, puisse effectivement prendre ou l'intérieur ou l'extérieur de D1, il faut que A1 aille au contact de D1 dans une course suffisamment droite. S'il court trop en travers, même en rentrant bien vers D1 au moment de faire sa passe, le jeu est fixé sur l'extérieur, la course qu'a dû faire A2 en travers pour suivre le glissement de A2 ne lui permet de prendre que la brèche extérieure, et A1, tant par son orientation d'épaules que par son orientation d'appuis ne peut passer le ballon qu'à son extérieur.

3. — Comme R. Barthez le soulignait lors des journées d'étude de septembre 1964 à l'I.N.S., les nouvelles règles, en redonnant des possibilités d'efficacité plus grande à la percée sur l'intérieur, vont certainement amener la recherche d'une défense plus « temporisante », c'est-à-dire le retour à une « défense de ligne » évitant le danger de fixation des trois-quarts sur Δ .

Il reste maintenant à observer que :

— dans le cas a) comme chaque fois qu'un coup de pied fait « sauter » au ballon le premier front défensif il y a immédiatement situation « à la poursuite » pour la grande majorité des défenseurs, tandis que la situation générale « en avançant » des attaquants est éventuellement en partie corrigée par le hors-jeu d'un certain nombre de joueurs (en particulier les avants de choc).

— dans le cas b) le passage de A2 au travers de la ligne Δ crée une situation générale similaire à celle du cas a), avec



un avantage d'autant plus net que A2 approche plus de la ligne d'avantage, ou même l'atteint ou la franchit.

On a bien là encore la brusque transformation du mouvement général, c'est-à-dire qu'on se retrouve au 2^e temps du mouvement général.

Ainsi se trouve achevée l'étude de la triple variante fondamentale.

Toutefois, avant de passer à l'étude systématique du 2^e temps, il nous reste à achever les cas d'attaque que nous venons d'étudier en notant que l'utilisation d'un pivot (main ou pied) sur un développement préalable classique peut être conçue de deux façons :

- ou bien en maintenant le jeu sur l'aile de la ligne de trois-quarts, utilisation donc limitée à un petit groupe d'acteurs directement intéressés. Il s'agit d'une des nombreuses formes d'action de jeu de la ligne de trois-quarts, avec ou sans intervention d'un élément ou d'éléments de la 3^e ligne du pack ; ou avec ou sans intervention d'un demi (demi d'ouverture en principe, mais sans qu'il y ait interdiction pour autant au demi de mêlée).
- ou bien en relançant aussitôt l'ensemble de l'équipe dans le mouvement. Il s'agit de la relance de l'action collective par recentrage du jeu, soit à la main soit au pied, lequel recentrage a pour effet un renversement à contre-pied de l'ensemble du mouvement général du 1^{er} temps. Cette 2^e forme d'utilisation du pivot s'impose dans le cas où le jeu est acculé à la touche par l'action collective de la défense.

2 - Actions de jeu correspondantes

On retrouve encore, dans le groupe d'actions de jeu que crée le lien fondamental de jeu, des actions déjà vues dans les groupes attachés aux cas antérieurement étudiés : mêlée fermée, passes du demi de mêlée, jeu classique des trois-quarts en attaque, ou en défense, déploiement d'ensemble de la défense.

Et on trouve des éléments nouveaux : déploiement de la 3^e ligne en appui d'attaque aux trois-quarts, et comment s'emboîte ce déploiement avec l'appui d'abord assuré autour de la mêlée, notion de la couverture axiale de la défense.

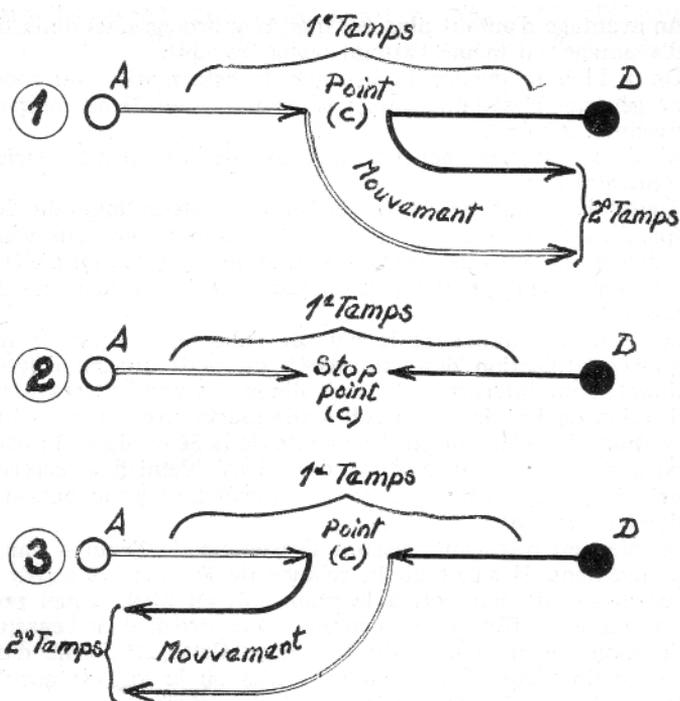
LE DEUXIÈME TEMPS DU MOUVEMENT GÉNÉRAL ÉTUDE GÉNÉRALE DES SITUATIONS APRÈS LE POINT (c)

Reprenons le schéma utilisé déjà plus haut pour essayer de rendre compte du mouvement général des 2 équipes pris dans son unité contradictoire (voir ci-contre).

Et notons, avant d'entamer notre étude du 2^e Temps du Mouvement général, que pour l'essentiel, en ce qui concerne le jeu sur mêlée, les nouvelles règles ont amélioré le temps et l'espace au départ pour chacune des 3 catégories d'action (a), (b), (c).

Il n'y a de 2^e temps à proprement parler que pour les cas 1 et 3, où la transformation du mouvement du 1^{er} temps au





point (c) donne encore un mouvement. Dans le cas 2, la transformation du mouvement du 1er temps au point (c) donne une nouvelle lutte pour la possession de la balle, à l'issue de laquelle un nouveau mouvement commencera, avec un premier temps, un nouveau point (c) et, peut-être, un deuxième temps.

Du point de vue qui nous intéresse maintenant, après l'étude systématique qui vient d'être faite sur la loi de la triple variante fondamentale, relative au 1^{er} temps du mouvement général, le cas 2 n'est donc pas à reprendre pour le moment. Nous y reviendrons seulement après coup dans l'étude de l'organisation « correspondante » et « à double effet » des lignes d'appui de l'attaque et des lignes de retranchement de la défense, étude à laquelle nous allons être conduits une fois achevée, avec l'analyse du 2^e temps, l'étude du mouvement général dans son entier.

Voyons alors les deux cas de mouvement au 2^e temps.

Au cas 1, quelle que soit la catégorie d'attaque utilisée dans le 1-temps, la situation au 2^e temps se caractérise par le fait que la défense présente alors :

- d'une part, des éléments (postés ou en repli) pouvant aller s'opposer « en barrage » aux attaquants sur la ligne du ballon ; selon le cas il s'agit des 2^e et 3^e rideaux ou du seul 3^e rideau



par rapport à ces éléments, les attaquants se trouvent nettement en surnombre,

- d'autre part, des éléments dépassés par le mouvement, se repliant vers leur ligne de but, et tous en situation « à la poursuite » dans le mouvement général.

Pour les attaquants :

- *si la balle est portée*, il s'agit, par rapport aux premiers éléments, de faire jouer le surnombre, c'est-à-dire, en définitive, d'utiliser, dans la progression, les règles de comportement correspondant au 2 contre 1 ; il s'agit aussi, par rapport aux seconds, dans la réalisation du 2 contre 1, de prendre garde au danger que présente tout défenseur en repli parvenant à s'infiltrer dans les rangs mêmes des attaquants qui soutiennent le porteur du ballon (comme par exemple interception d'une passe ou placage du nouvel attaquant à la réception de la passe).
- *si la balle court au sol*, il s'agit, par rapport aux premiers éléments, de décider d'abord si la situation justifie le choix d'un dribbling ou au contraire le choix de ramasser le ballon pour le jouer à la main (ceci nous renvoie au A Étude préliminaire et aussi au chapitre I).

Ensuite, si l'attaquant choisit de ramasser on retrouve le cas de la balle portée (cf. ci-dessus le comportement vis-à-vis des 2 genres de défenseurs, ceux qui « barrent », et ceux qui « poursuivent ») ; si l'attaquant choisit de dribbler, le problème qui se pose est la protection du dribble par le dribbleur lui-même (protection aidée ou non par l'appui immédiat des partenaires selon qu'il y a dribbling individuel ou collectif) ; cette protection devant être assurée en pleine course tant contre tout défenseur arrivant « en barrage » que contre tout défenseur arrivant « en poursuite ». En outre, on peut éventuellement jouer un véritable 2 contre 1 au pied, le dribbleur passant latéralement la balle (passe genre football) à un partenaire, déjouant l'intervention du défenseur au moment où celui-ci descend vers le ballon (soit pour tenter de « ramasser le dribble » soit pour se coucher sur le ballon).

Au cas 3 correspondent deux éventualités :

- si c'est sur une attaque (a) ou une attaque type (b) ou encore sur contre du botteur dans une attaque type (c) il s'agit alors d'une contre-attaque partant sur le front défensif proche avec par conséquent comme caractéristique tous les éléments (ou presque) en jeu, avançant dans le mouvement.
- si c'est sur une attaque type (c) ballon réceptionné en (c) par un défenseur, ou sur coup de pied en touche raté, il y a contre-attaque à partir du front défensif profond, avec par conséquent comme caractéristique quelques éléments en jeu,

1. Ceci va être repris en détail au paragraphe III ; il s'agit d'une situation fondamentale de jeu, déjà abordée d'ailleurs au A du présent chapitre II.



pouvant avancer dans le mouvement, « coupés » de tous les autres éléments, momentanément hors-jeu.

Par ailleurs quelle que soit l'évolution entamée par le mouvement général et à n'importe quel moment de cette évolution, il peut devenir indispensable — les conditions d'ensemble devenant telles que l'attaque ne peut être lancée ou ne peut être poursuivie — que le camp qui se trouve être en possession du ballon botte en touche.

L'étude du 2^e temps du mouvement général nous conduit par conséquent à voir maintenant les contre-attaques et la défense au pied. Elle nous amène également à étudier *l'enchaînement* des mouvements de ligne, problème qui se pose soit au point (c) même, soit dans le 2^e temps du mouvement général, pour les attaquants dans un cas 1, pour les défenseurs dans un cas 3.

1 - Contre-attaques

Nous avons déjà, au chapitre I, distingué entre les contre-attaques pouvant être déclenchées sur le 1^{er} front défensif et les contre-attaques pouvant être déclenchées à partir d'un point plus ou moins en retrait du 1^{er} front défensif tout d'abord percé, ou « sauté » par le ballon. Mais il nous faut maintenant étudier le lien de jeu fondamental.

1 - Contre-attaques sur le 1^{er} front (figure n° 105)

Pour l'étude des règles essentielles du comportement individuel et collectif en contre-attaque, il convient encore de partir du principe stratégique général de base. Dans ce premier type de contre-attaque que nous étudions, la caractéristique essentielle est que son point de déclenchement, le point (c), est au voisinage de A 1 A2. La situation générale, à ce moment précis est donc plus ou moins équilibrée.

Ce cas est le plus fréquent et les conclusions de son analyse nous permettront de dire qu'elles sont, aussi, vraies a fortiori pour le cas où (c) est éloigné en-deçà de A1 A2 (cas correspondant à une faute grossière des attaquants et dans lequel la situation en (c) est alors déséquilibrée à l'avantage des défenseurs).

Avec un point (c) au voisinage de A1 A2, cette situation plus ou moins équilibrée alors que la balle est encore sous le contrôle de l'attaquant n'est que très momentanée. Avec la perte de contrôle du ballon par les attaquants, il y a en elle la possibilité d'évoluer instantanément par l'effet des courses contraires des fronts antagonistes ; pour les défenseurs le mouvement de contre-attaque *ne fait que continuer directement* le mouvement en avant du front défensif, tandis que ce mouvement prend entièrement à *contre-courant* le mouvement en avant du front offensif. Les défenseurs disposent par conséquent d'un *avantage très momentané mais aussi très certain*, pour créer le déséquilibre des situations individuelles.



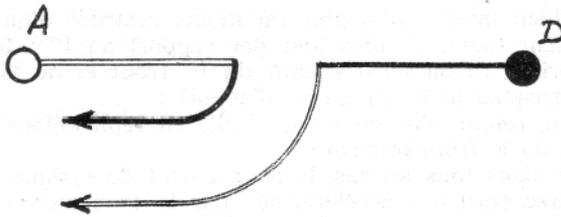
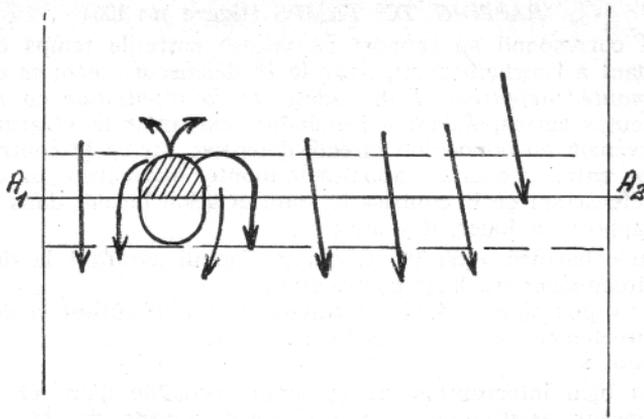


Fig: 105

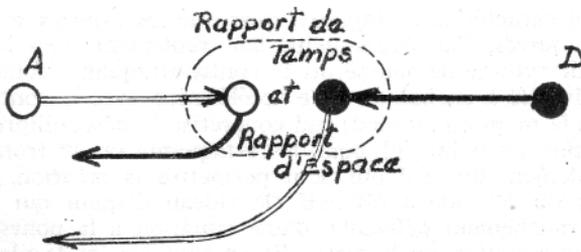


Fig: 106

Au lien fondamental de jeu qui correspondait au 1^{er} temps du mouvement général se substitue un nouveau lien de jeu qu'il nous faut alors examiner sous son double aspect du rapport de temps et du rapport d'espace.



RAPPORT DE TEMPS (figure n° 106)

Il correspond au rapport de vitesse entre le temps correspondant à l'enchaînement, pour le 1^{er} défenseur, *entre sa course de montée défensive et sa course de contre-attaque* en regard du temps correspondant à l'enchaînement, pour le 1^{er} attaquant intervenant en opposition directe défensive sur ce 1^{er} contre-attaquant, entre sa course d'appui à la montée offensive et sa course de défense sur ce 1^{er} contre-attaquant et selon le sens dans lequel ce rapport va jouer, il y aura :

ou « barrage » du 1^{er} attaquant d'appui assurant la défense directement sur le 1^{er} contre-attaquant

ou « poursuite » du 1^{er} attaquant d'appui assurant la défense directement sur le 1^{er} contre-attaquant

et aussi :

— ou bien intervention très prompte possible d'un tel 1^{er} défenseur ex-attaquant d'appui (parti proche du 1^{er} contre-attaquant)

ou bien intervention plus ou moins retardée d'un tel 1^{er} défenseur (parti de plus loin par rapport au 1^{er} attaquant qui a pris à rebours l'attaquant du 1^{er} front et de vitesse ou à contre-pied le 1^{er} attaquant d'appui) ;

et enfin, retour plus ou moins facile en repli défensif des attaquants du 1^{er} front offensif.

Que, dans tous les cas, le changement de rythme imprimé à sa course (brusque accélération) par le 1^{er} contre-attaquant au moment où de défenseur il devient attaquant soit l'élément déterminant le plus fondamental de la contre-attaque d'un tel type nous est montré par l'étude du rapport d'espace.

RAPPORT D'ESPACE

Ce qui caractérise ce rapport, c'est que *les espaces sont relativement serrés*. Par conséquent, non seulement c'est le changement de rythme de course du 1^{er} contre-attaquant (conditionné par sa vivacité à enchaîner cette accélération avec le contrôle du ballon, à la main ou au pied) qui concrétise le déséquilibre latent de situation au point (c) pour les attaquants du 1^{er} front, mais c'est également lui seul qui peut permettre la création, sur les éléments du 2^e rideau offensif (le rideau d'appui qui devient le 1^{er} retranchement défensif), d'une situation à la poursuite au lieu d'une situation en barrage. Et en tout cas, si le placement de ces éléments du rideau d'appui offensif était tel que le changement de rythme ne crée pas nettement la situation à la poursuite, il ne leur laisse qu'un temps de réaction beaucoup plus réduit, ce qui est particulièrement intéressant pour les partenaires du 1^{er} contre-attaquant qui sont les premiers à appuyer son action.

En ce qui concerne, par conséquent, *le 1^{er} contre-attaquant*, il y a essentiellement, pour son comportement, deux problèmes : — un problème n° 1, lié directement au rapport de temps, l'habileté et la promptitude du contrôle du ballon ;



- un problème n° 2, lié directement au rapport d'espace, mais dépendant aussi du problème n° 1 (c'est-à-dire le rapport de temps), le changement de rythme allié ou non à une manœuvre dans la direction de course (1 ou plus d'un crochet). Pour achever l'étude du rapport d'espace, il faut étudier un dernier élément, le problème n° 3 : la transmission du ballon aux partenaires appuyant les premiers la contre-attaque.

Ce problème n° 3 revêt deux aspects :

- d'une part réagir au changement de rythme du 1^{er} contre-attaquant pour demeurer à ses côtés et profiter du temps de réaction réduit et de la situation créée au rideau d'appui offensif (cf. quelques lignes plus haut) ; cela concerne les partenaires.
- d'autre part agir valablement sur le cadrage défensif réalisé par le 1^{er} ex-attaquant pouvant intervenir en défense valablement sur le 1^{er} contre-attaquant ; cela concerne à la fois le 1^{er} contre-attaquant et ses partenaires et revient à un rapport d'espace comparable en tous points à celui du 2^e temps du mouvement général du cas 1, c'est-à-dire qu'il faut à la fois faire jouer le surnombre par rapport aux éléments (postés ou en repli) pouvant venir en barrage sur le mouvement de contre-attaque, sans omettre le danger que présente toujours l'infiltration des éléments en repli à la poursuite.

Avant d'en terminer avec ce premier type de contre-attaque il nous faut revenir sur les problèmes n° 1 et 2 plus en détail.

Le ballon passe brusquement du contrôle par une équipe au contrôle de l'autre soit directement dans une interception, soit après avoir été d'abord « libéré ».

Dans le 1^{er} cas, l'avantage du contre-attaquant dans le rapport de temps est maximum (temps d'enchaînement : contrôle — changement dans la course étant pratiquement nul) et le choix de l'action ne pose aucun problème : la contre-attaque est jouée à la main, tout au moins dans un premier temps.

Dans le 2^e cas, si le ballon ainsi libéré par l'action défensive ou la maladresse des attaquants est aussitôt repris à la main (de volée ou au rebond) par un défenseur, on retrouve le cas précédent avec seulement un rapport de temps un peu moins avantageux. Mais si le ballon vient au sol pour y rester immobile ou rouler, le choix se pose entre ramasser le ballon et jouer à la main ou ne pas le ramasser et le jouer au pied. En outre, pour les attaquants qui deviennent défenseurs il peut y avoir à défendre sur la balle et non pas seulement à défendre sur l'homme.

Voyons d'abord l'action de contre-attaque.

Ramasser le ballon.

Avantage : contrôle entier de la possession du ballon.

Désavantage : le rapport de temps peut se trouver considérablement réduit avec, d'autre part, une modification très défavorable du rapport d'espace pour le 1^{er} contre-attaquant. Mais ce joueur assumant de la sorte le rôle d'un pivot plus ou moins



fixe peut lancer aussitôt un partenaire bien placé pour traverser une brèche avec les conditions avantageuses du cas de l'interception, conditions recréées par le démarquage qu'assure ainsi le pivot.

Dribbler le ballon, c'est-à-dire en somme mettre immédiatement le ballon en mouvement de contre-attaque au sol.

Avantage : on retrouve les rapports de temps et d'espace de l'interception mais avec un avantage sérieux en moins.

Désavantage : en effet le contrôle du ballon est moins bien assuré qu'en le portant, et les possibilités de vitesse de course sont quelque peu amoindries. Mais cela peut permettre de « glisser » la balle dans un « trou » (entre le 2^e et le 3^e rideau d'attaque, ce 3^e rideau se réduisant d'ailleurs à l'arrière ou à son unique suppléant), pour essayer de rétablir là ensuite l'avantage du contrôle manuel (rebond favorable du ballon, ou ramassage très habile), sans avoir risqué la perte des avantages de temps et d'espace existant au moment où l'attaquant perdait le contrôle du ballon.

Il faut encore noter sur ce point que : 1^o au lieu de franchir par dribbling le 2^e rideau offensif pour contrôler ensuite à la main et arriver ainsi sur le dernier retranchement adverse, on peut aussi continuer au pied pour tenter de franchir ainsi ce dernier retranchement.

2^o — le choix sera dicté également par l'état du terrain, l'état du ballon, et la valeur des possibilités défensives de l'adversaire. Sur terrain glissant, la balle file au sol encore plus vite que sur terrain sec, et rebondit beaucoup moins, tandis que les hommes se déplacent moins vite et surtout ne peuvent pas bloquer aisément leur course, d'où un rapport de temps modifié à l'avantage du dribbleur. Avec une balle glissante, le ramassage est plus incertain.

L'adversaire peut être meilleur pour plaquer et moins à l'aise sur les balles au sol, ou l'inverse, etc...

Voyons maintenant l'action des attaquants (qui perdent le ballon).

Le ballon perdu et roulant au sol peut prendre une direction gagnant cependant plus ou moins directement vers la ligne de but adverse. Dans ce cas, il peut être avantageux pour l'attaquant de poursuivre au pied, et on est — mais pour les attaquants et non pas cette fois pour les défenseurs contre-attaquants — dans une situation comparable à celle que nous venons de voir ci-dessus.

En dehors de ce cas, il ne peut s'agir d'autre chose, pour l'attaquant qui peut joindre le ballon avant tous (partenaires et adversaires), que de rendre à coup sûr le contrôle adverse impossible, ceci en ramassant ou en « se couchant » rapidement et énergiquement si le ramassage est impossible ou trop hasardeux, et quel que puisse être cet attaquant ¹.

1. C'est le cas en particulier pour un ouverture ou un 1^{er} centre recevant une passe sur les talons : ce joueur doit se retourner aussitôt et se coucher, sur le ballon perdu, directement de face.



Notons, pour terminer que :

- du côté des attaquants, les joueurs du rideau d'appui offensif, pouvant être brusquement appelés à constituer le 1er rideau d'arrêt sur la contre-attaque adverse, doivent adopter un comportement (placement et déplacement) qui assure dans les deux cas les conditions les plus favorables aux rapports d'espace de l'un et de l'autre cas.
- du côté des défenseurs également, mais symétriquement, il faut aussi concilier les rapports d'espace du soutien défensif en 2^e rideau et du déclenchement de la contre-attaque ou d'appui immédiat de la contre-attaque.

Pour l'attaquant du rideau d'appui, la condition essentielle est la suivante : maintenir un placement à la fois suffisamment en retrait et constamment à l'intérieur du ballon.

En effet, là est la solution de départ qui répond à la fois : aux nécessités du relais en attaque (cf. ci-dessus études faites aux 1, 2, 3), aux nécessités de l'intervention sur la balle tombant au sol, que cette balle rebondisse vers l'intérieur ou vers l'extérieur du terrain (cf. figure n° 107), et, enfin, aux nécessités de l'intervention en défense sur l'homme.

Pour le défenseur du rideau de soutien, semblablement, le retrait suffisant avec placement à l'intérieur, condition indispensable à une intervention en défense, est aussi la condition indispensable pour voir et réagir à une occasion de contre-attaque.

REMARQUES

1. — Cette *correspondance* totale des placements (même règle pour l'attaque, la défense, la contre-attaque et le repli défensif) est une notion de base très importante, que nous reprenons au III (étude des actions de jeu) dans le détail des actions de jeu.

2. — L'intérêt de ce genre de contre-attaque atteint son maximum sur la « charnière » même, du fait qu'alors le front défensif est non seulement percé, mais encore coupé en deux littéralement, pack d'un côté, ligne de trois-quarts de l'autre (et même toutes les lignes arrières), ce qui a pour effet de tendre à ramener, sur la ligne même de la percée, aussi bien des éléments du pack, que des éléments de la ligne de trois-quarts de l'équipe ainsi « contrée ». D'où une désorganisation profonde de tout le front avancé de cette équipe.

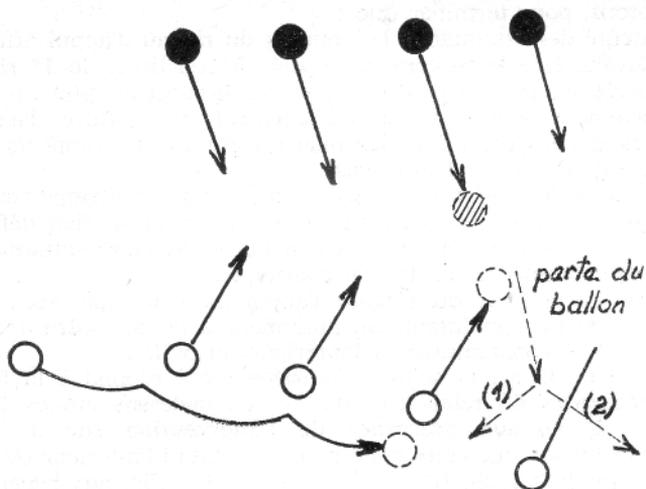
Cela est une raison supplémentaire et combien importante pour, d'une part, organiser très méthodiquement la défense autour de la mêlée et, d'autre part, chercher à étouffer « dans l'œuf » les attaques, de quelque genre qu'elles soient ; c'est l'importance de la « tenaille » sur le demi de mêlée adverse.

3. — Il arrive, tant aux attaquants (perçant en (c) le front défensif qu'aux défenseurs (contre-attaquant en (c)), qu'un de leurs éléments « prenne le trou ». On comprend alors fort bien que, vu l'organisation des deux courants du front avancé (courant direct et courant transversal) et l'existence du front profond,

— le joueur prenant un tel trou doit aller résolument jusqu'au 1er adversaire qui peut lui faire « barrage » au fond du trou, avant de chercher à se dessaisir du ballon,

— mais que, si le trou « se referme » sur lui, la transmission à la main à un partenaire qui suit n'est pas forcément la règle : il peut y avoir lieu de botter à suivre un coup de pied court, ou de jouer exprès





- (1) : le défenseur fait barrage à la balle.
 (2) : le défenseur poursuit la balle.

Fig: 107

Contra-attaquants
 en jeu. ●

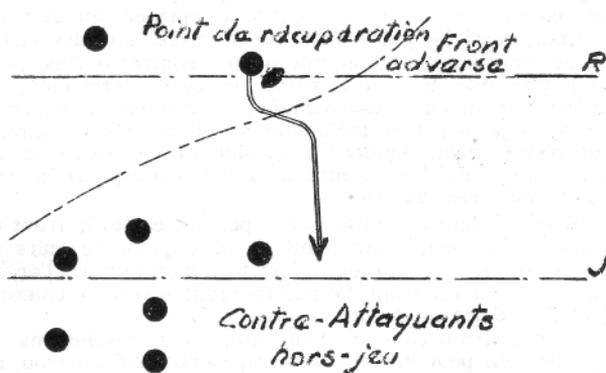


Fig: 108

le tenu, afin d'éviter l'interception ou l'étouffement par un adversaire poursuivant.

En particulier le petit coup de pied rasant (en demi-volée) glissant la balle plus ou moins obliquement dans le dos du défenseur bouclant le trou, est souvent une arme très astucieuse dans ce genre de situation. Cette façon de procéder peut par exemple être précieuse au demi de mêlée parti à hauteur de la mêlée, puis enfermé, avec ses partenaires immédiats marqués à ses côtés.

2. Contre-attaques sur le front profond (figure n° 108)

En partant du principe stratégique général de base, comme pour les contre-attaques sur le front avancé, on constate que la caractéristique essentielle cette fois, contrairement au type précédent, est qu'il n'y a pas, au moment précis du déclenchement de la contre-attaque, une situation générale plus ou moins équilibrée quant au rapport d'ensemble des situations individuelles entre les opposants, ou déséquilibrée en faveur des défenseurs sous le contrôle desquels passe subitement le ballon, mais bien au contraire une situation générale déséquilibrée au désavantage de ces défenseurs dans le rapport d'ensemble des situations individuelles entre les opposants.

Aussi le problème à la base de ce second genre de contre-attaque est le suivant : trouver un passage dans le front adverse, qui d'offensif¹ devient défensif en plein mouvement, afin de réaliser le même renversement de situation que dans la contre-attaque du 1^{er} type.

Ce passage réussi permet, à la fois,

- la mise en mouvement, et avec course « en avançant », des quelques partenaires en jeu,
- le rétablissement du contact avec les partenaires hors-jeu
- le renversement de situation pour tous les éléments du front avancé (ceux parvenus à hauteur du ballon).

C'est en effet dans cette zone de terrain à franchir (R J sur la figure n° 108) que la situation est précisément déséquilibrée, les éléments adverses avançant tous dans le mouvement (au moment où le défenseur qui récupère le ballon décide la contre-attaque) sont en net surnombre par rapport aux quelques contre attaquants en jeu. Si bien que ce qui fait que la contre-attaque est possible ou au contraire est une solution mauvaise ou dangereuse, c'est alors non plus le seul rapport entre situations « en avançant » et situation « en reculant », mais en plus, les distances, en largeur et en profondeur, entre les opposants montant vers la ligne correspondant au point de récupération du ballon (ligne R sur la figure n° 108) ; autrement dit la plus ou moins grande cohésion du front adverse montant à hauteur de jeu.

Dans le cas où la situation que nous étudions se présente sur une action à la main, dans un cas 1 du mouvement général, au 2e temps de ce mouvement, il n'y a rien de changé, comparé à

1. Ce front offensif poursuit le ballon (attaque type (c) ou type (a) avec recentrage au pied) ou suit le mouvement (attaque type (a) ou type (b) au 2e temps.



une contre-attaque du 1er type, en ce qui concerne les contre-attaquants en jeu au moment de la récupération du ballon et relativement à leur action par rapport aux 1^{er} et 2^e rideaux adverses. A cela près cependant — et c'est important — que si la contre-attaque échoue au départ, l'avantage en nombre et en situation reste aux attaquants, au lieu qu'il y ait, comme dans un cas du 1^{er} type, situation à peu près équilibrée¹. Et le front offensif, dans son organisation d'appui, a un moyen de parer à un tel renversement de situation.

Dans le cas d'un coup de pied de déplacement du jeu (attaque type c avec un coup de pied tactique en début de ligne, attaque type a avec un coup de pied de recentrage), la situation est différente du fait même du coup de pied :

la balle allant très vite relativement aux hommes qui courent, les distances entre les joueurs peuvent s'étirer considérablement d'une part ; d'autre part, il est beaucoup plus difficile de bien se placer pour une couverture collective, par rapport à ce ballon qu'il faut voir en même temps que les partenaires et les adversaires, alors qu'en cas d'attaque à la main joueurs et ballon sont aisément regroupés dans le champ visuel.

Il peut alors y avoir une rupture de continuité telle dans ce front offensif adverse qu'elle compense et au-delà le surnombre et l'avantage général de ce front dans les situations individuelles.

En fait, dans un tel cas, il n'y a d'abord que les contre-attaquants en jeu contre les éléments adverses placés effectivement pour pouvoir barrer la route à la contre-attaque ; puis, ces éléments adverses battus, il y a les contre-attaquants, dont le nombre croît, contre les autres éléments adverses.

a) — *Pour les attaquants devenant défenseurs.*

Pour ces joueurs, la parade à la contre-attaque est possible à une condition, la *cohérence* du 1^{er} front offensif. Cette condition comporte 2 points : d'une part l'action sur le défenseur qui récupère la balle ; d'autre part le front de barrage se constituant en appui sur cette première action.

1) *Action sur le récupérateur.*

Le principe est d'obliger ce joueur à courir en travers, ce qui aura pour effet

- et de l'empêcher de permettre à ses partenaires en jeu de se mettre en mouvement utilement (dans une course « en avançant »)
- et de l'empêcher de reprendre contact avec des éléments hors-jeu qui ne se replient pas derrière lui,
- et de le rendre beaucoup plus aisément placable pour peu que plusieurs opposants constituent entre eux un barrage continu montant directement.

1. Plus loin la notion de contre-attaque de fixation et de contre-attaque réelle.



REMARQUE

Sur coup de pied de défense ne trouvant pas la touche, le botteur est pratiquement toujours passablement en retrait de la majorité, voire de la totalité, de ses partenaires. L'action sur le récupérateur adverse est d'autant plus difficile alors à réaliser.

Cet effet sur le récupérateur adverse sera obtenu par 2 actions conjuguées (figure n° 109) :

— charge impétueuse de l'attaquant le plus en avance contre le défenseur qui récupère le ballon. Cette charge ne permettra d'ailleurs le placage que si le coup de pied a envoyé la balle suffisamment en hauteur ; mais dans le cas où la balle a été bottée de telle manière qu'elle parvient au récupérateur à temps pour qu'il échappe au placage, cette charge a cependant un résultat capital, celui de forcer le réceptionnaire à partir très en travers, d'autant plus en travers (voire à reculer) que la charge est plus prompte.

— « fermeture des angles » par les partenaires les plus proches de cet attaquant qui porte la charge sur le réceptionnaire adverse.

Si cet attaquant qui « percute » en direction du réceptionnaire est épaulé aussitôt, et à bonne distance (tant en largeur qu'en profondeur), par au moins 2 partenaires se portant l'un à droite et l'autre à gauche, cet adversaire est alors « enfermé » dans sa fuite, risquant fort de devoir botter en touche dans de très mauvaises conditions ou de se faire plaquer avant d'avoir pu transmettre valablement le ballon.

REMARQUES

1. — Quand le coup de pied est tiré de telle façon que la balle ne peut être récupérée par l'adversaire que près de la touche, la présence d'un seul élément en appui de l'attaquant qui charge suffit à fermer le seul angle resté utilisable (figure n° 110).

2. — L'homme posté à la fermeture de l'angle dans lequel le réceptionnaire ne s'engage pas a un rôle beaucoup plus délicat qu'il n'y paraît à première vue. Il lui faut en effet conserver un placement tel qu'il puisse, selon ce qui va se passer, se porter là où il peut être le plus utile ; c'est-à-dire qu'il lui faut rester posté sur son angle mais suffisamment en retrait pour pouvoir indifféremment

— « boucler » l'issue d'un départ renversé (situation (1) sur la figure n°

111) ;

— « tirer le verrou » derrière l'homme posté sur l'autre angle (situation (2) sur la figure n° 111).

Le rôle de cet homme est facilité (il n'y a pas de choix à faire, mais seulement à « tirer le verrou » sur l'angle unique laissé au réceptionnaire) quand le ballon est récupéré près de la touche (cf. figure n° 112).

3. — Les partenaires appuyant l'homme qui charge doivent évidemment observer les lois de comportement vues au (A) (Étude préliminaire du jeu homme contre homme) c'est-à-dire que, pour passer à l'action défensive sur le réceptionnaire, ils doivent le prendre à partir de « l'intérieur » de son mouvement.



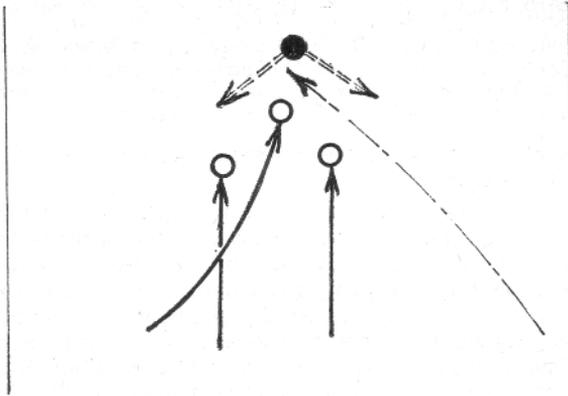


Fig: 109

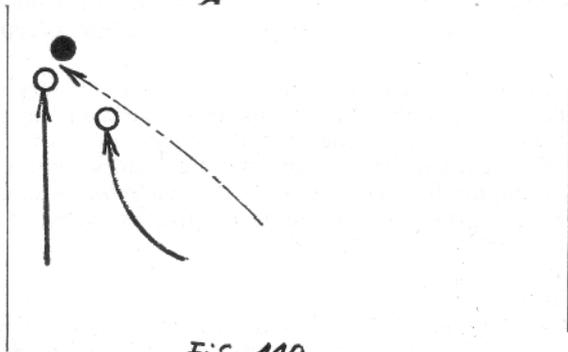


Fig: 110

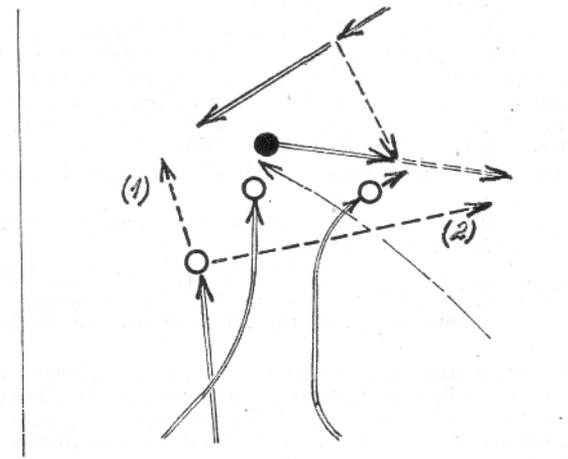


Fig: 111



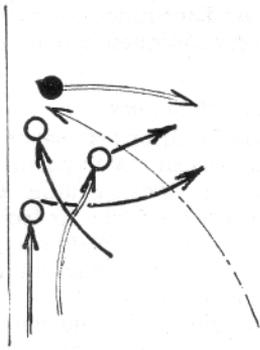


Fig: 112

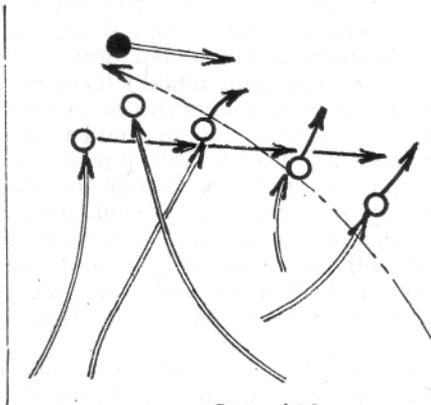


Fig: 113

2) Continuité du front de barrage (figure n° 113).

Il s'agit de compléter la fermeture des angles assurée à hauteur même du point de réception par un front défensif sans faille, c'est-à-dire couvrant suffisamment loin en largeur, et organisé aussitôt en deux courants, l'un direct et l'autre complémentaire et transversal, exactement comme une défense de ligne classique en trois-quarts.

On notera à ce propos tout l'intérêt qu'il peut y avoir d'obtenir que tous les joueurs d'une équipe soient à même de pouvoir assurer « à la demande » une défense de ligne « spontanée ».

Cette notion, s'ajoutant à celle de l'aptitude générale à jouer à 2 contre 1 ou à 2 contre 2, voire en ligne d'attaque déployée spontanée, et s'ajoutant encore à la capacité pour quiconque de jouer spontanément la défense sur la balle et la défense au pied correspondante ou à dribbler individuellement, définit un « bagage commun » minimum pour le joueur de rugby, non seulement



fait des gestes mêmes de l'action (passes, coups de pied, placages), mais encore et surtout de l'aptitude à juger les situations et à se placer et se déplacer en conséquence pour permettre l'action de jeu proprement dite.

b) — *Pour les défenseurs devenant attaquants.*

Pour ces joueurs, la condition pour assurer les chances de réussite de la contre-attaque est dans une organisation permettant, « à la demande », la réalisation d'un relais, dans la faille, au contre-attaquant qui a pu s'engouffrer dans cette faille du front avancé adverse, et ce, même si le réceptionnaire du ballon a pu partir en trompant ou prenant de vitesse le groupe d'attaquants assurant la fermeture des angles à la réception.

En effet, si le front adverse présente une faille dans laquelle il peut s'engouffrer, le défenseur contre-attaquant partira droit dedans, dans le but et de remettre en jeu ses partenaires hors-jeu et d'éviter de tirer en travers jusqu'à ses partenaires les adversaires situés à son « intérieur ». Mais alors, il peut se faire que ce joueur (D-CA1 sur la figure n° 114) puisse, tout en fixant ainsi les adversaires situés à son intérieur, rétablir lui-même le contact avec son partenaire D-CA2 posté à la sortie de la faille du front adverse. Mais outre que, dans ce cas, le soutien du partenaire D' en retrait est quand même indispensable, il peut beaucoup plus sûrement se faire que D-CA1 soit sous-placage immédiat des adversaires qu'il fixe sur son intérieur. D', lui, assure alors le relais dans la faille, rétablit à sa place le contact avec les partenaires (D-CA2 et ceux qui sont avec lui), et peut constituer un surnombre dans l'opposition mettant aux prises ces partenaires et les adversaires qui les prennent en charge (figure n° 114 b cas (1)).

Si au contraire D-CA1 court en travers (fig. 114) (b) cas (2) au lieu d'entrer droit dans la faille, il reste coupé de ses partenaires (D-CA2 et ceux qui sont avec lui) tandis qu'il ne peut pas non plus utiliser valablement D' et que sa course même le met sous le feu de la ligne de défense constituée par les opposants de D-CA2 et ses partenaires immédiats.

On peut citer deux exemples classiques de contre-attaque de ce type :

1) — l'arrière récupère la balle à proximité de la touche, en retrait du pack (figure n° 115), part en travers pour atteindre l'extérieur du pack adverse puis court droit dans la faille existant entre les avants adverses et la ligne de trois-quarts adverse : l'ailier côté fermé « enveloppe » le mouvement de l'arrière et se présente à point nommé sur son extérieur pour être servi et rétablir le contact avec les deux centres.

2) — l'ouverture (ou l'arrière) récupère le ballon dans son en-but, sur tentative de but non réussie pour l'adversaire tirant un coup de pied de pénalité (figure n° 116). Là encore le réceptionnaire échappant aux premiers poursuivants, prend l'extérieur du pack adverse et court droit sur ce flanc pour fixer sur lui



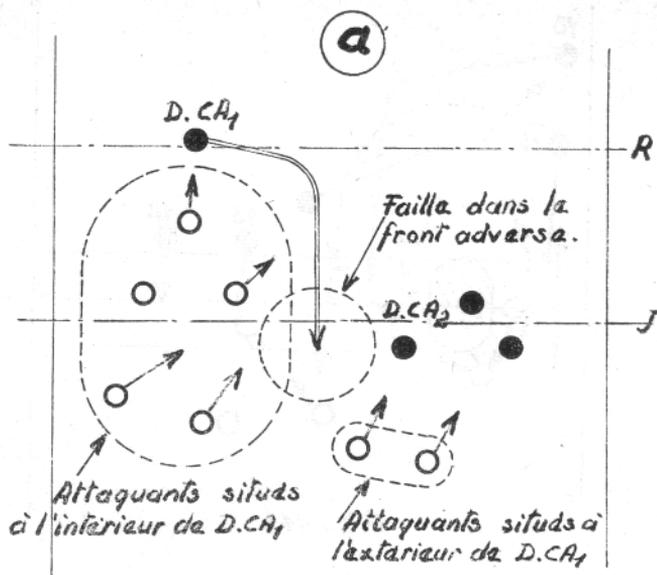


Fig. 114 (a)

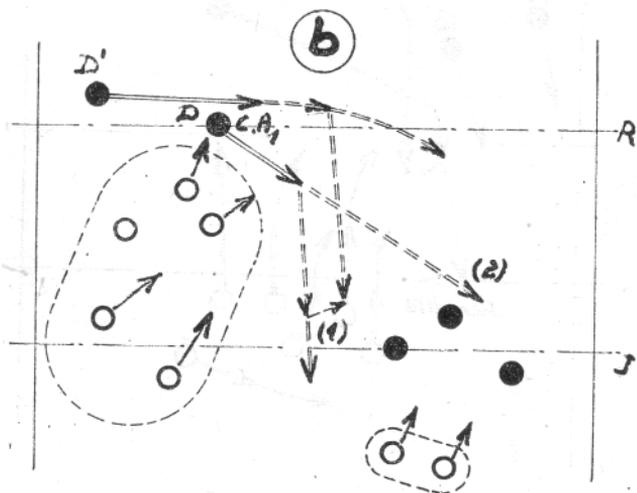


Fig. 114 (b)

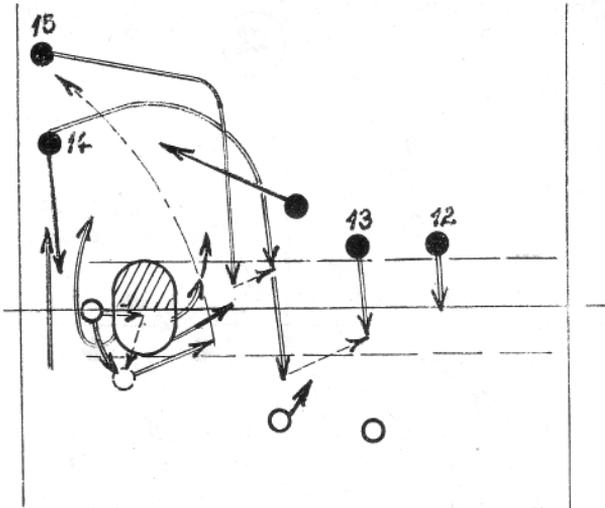


Fig: 115

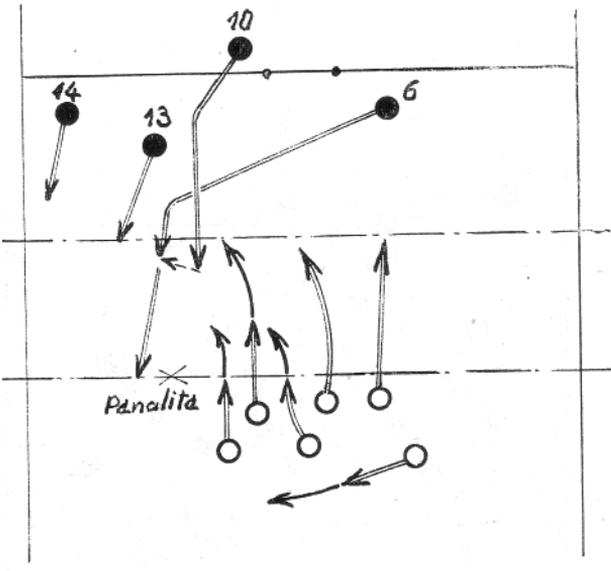


Fig: 116



l'ensemble de ce pack ; un 3^e ligne (par exemple) enveloppe le mouvement de ce joueur et relaie vers le centre et son ailier.

A noter à propos de cet exemple l'importance très grande, pour l'équipe du tireur, qu'il y a justement à couvrir les deux côtés du terrain (à droite et à gauche du pack qui charge droit vers le but visé), par exemple avec les ailiers et les 3^e lignes ailes, afin de parer au plus vite à une telle contre-attaque, qu'elle parte à droite ou à gauche du pack.

REMARQUES

1. — Les deux exemples donnés correspondent à des situations dans lesquelles on peut fixer le pack puis agir sur son extérieur avec les trois-quarts.

Il y a d'autres exemples, eux aussi courants, sur ce cas : le coup de pied de recentrage de l'ailier pouvant amener réception et amorce de la contre-attaque par un 3^e ligne aile (ou l'homme chargé de l'axe du terrain dans le déploiement du jeu selon le système défensif adopté), que le demi de mêlée viendra relayer (par exemple), ou reprise, par l'ailier côté fermé replié, d'un coup de pied dans l'angle mort, le 3^e ligne (par exemple) appuyant sa contre-attaque, etc...

En outre, il y a, à l'inverse, des cas où une telle contre-attaque ne se situe pas aux abords du pack, qu'il ne s'agit donc pas de fixer. Par exemple : récupération d'un coup de pied en diagonale pour l'ailier côté ouvert.

2. — Les coups de pied longs, étirant beaucoup plus les espaces entre les joueurs, offrent en principe plus de possibilités de contre-attaques que les coups de pied courts.

3. — *Du point de vue tactique enfin*, une contre-attaque de ce deuxième type peut être décidée avec des chances normales : il s'agit d'une contre-attaque réelle. Mais même dans une situation ne rassemblant pas les conditions d'espace la permettant réellement, elle peut être entamée — à condition que le rapport d'espace permette un minimum — si cela ouvre la possibilité

— soit de gagner un peu de terrain avant de dégager en touche,

— soit de regagner assez de terrain et de temps pour que les éléments hors-jeu se replient, tandis que des éléments adverses doivent refluer et faire « fixation » du mouvement offensif par le regroupement du pack (jouant alors ou non une mêlée ouverte), avant de dégager en touche ou même contre-attaquer alors réellement à partir de ce regroupement.

2 - Défense au pied

Ce secteur particulier d'action de jeu pose lui aussi, comme tous les autres secteurs :

- la question tactique
- la question technique.

ASPECT TACTIQUE

L'utilisation du coup de pied de dégagement en touche se justifie dans toute situation particulière momentanée où se trouve créé, pour l'équipe possédant le ballon (ou entrant en sa possession), un désavantage trop grand dans le rapport d'ensemble des situations, et surtout quand cela s'aggrave d'un rapport de temps et d'un rapport d'espace considérablement réduits



pour le joueur possesseur du ballon (ou entrant en sa possession).

Rappelons, à titre d'exemple, le cas vu dans l'étude des attaques catégorie (b) où le point (c) est finalement créé en-deçà de A1 A2.

Cela a surtout des chances de se produire

— pour les attaquants, dans les cas 2 et 3 de mouvement général, — pour les défenseurs, dans les cas 2 et 1 de mouvement général.

Et il est certain qu'il faut bien faire la distinction entre l'adoption d'une attitude tactique négative à longueur de match, consistant à chercher uniquement le gain de terrain par bonds, en envoyant plus ou moins systématiquement en touche le ballon sitôt gagné, et le tri indispensable et continu des balles fournies par le pack, rôle revenant aux distributeurs du jeu, les deux demis, à qui il convient de laisser pour cela toute liberté de jugement désirable sous le seul contrôle du capitaine (quand celui-ci n'est pas l'un des deux demis).

NOTE

Un attaquant échappé, plus ou moins isolé, et sentant bien qu'il ne parviendra pas à éviter l'emprise d'un dernier défenseur lui faisant barrage, ne devra pas perdre de vue toute la valeur d'un coup de pied, par-dessus ce dernier défenseur, descendant directement le terrain, à la place d'un coup de pied en touche qui donne le ballon à l'adversaire avec la possibilité de se réorganiser (cf. Craven « Rugby »). Semblablement on conçoit aussi l'utilisation volontaire, éventuellement du contact, dans ce cas, en s'allongeant, dans la chute, au-delà du plaqueur, pour poser le ballon complètement derrière la défense, facilitant ainsi (vu le cas particulier dont il s'agit) la poursuite de l'action par un partenaire ayant pu revenir grâce au temps pris par le placage, ou par le joueur plaqué lui-même (soit en ramassant, mais cela est difficile, soit en se mettant à dribbler le ballon).

Enfin, il y a à souligner toute la valeur d'une qualité de défense au pied la meilleure possible : a) pour tout joueur des lignes arrières ; b) mais aussi pour tout joueur de 3^e ligne (voir par exemple le cas d'une attaque (a) obligeant le 3^e ligne en soutien à reculer à cause d'une faute de main à récupérer) ; c) mais encore, bien que cela soit moins essentiel, pour tout avant autre que les 3^e lignes.

ASPECT TECHNIQUE

Il s'agit du coup de pied lui-même, absolument inséparable en tant que geste pris en soi, de l'ensemble des conditions dans lesquelles il faut l'exécuter, et qui correspondent, cette fois encore, au rapport de temps et au rapport d'espace qui sont donnés au joueur ainsi amené à botter en touche.

Cela entraîne un complément à l'aspect tactique

Chaque fois que le possesseur du ballon est sous une emprise défensive très pressante, et qu'il est possible qu'il fournisse le ballon à un joueur plus libre et bien placé pour botter en touche à sa place il le fera (il s'agira pratiquement d'un - joueur bien en retrait qui, par conséquent, aura du temps et de l'espace tant pour l'enchaînement de gestes réception — coup de botte — que pour la recherche du meilleur angle dont il peut disposer avant de se trouver lui-même en difficultés).



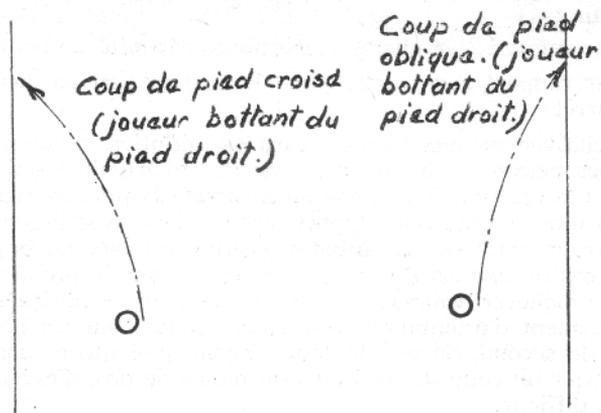


Fig: 117

Le problème technique, lui, ne change pas de nature avec le resserrement des rapports de temps et d'espace, mais simplement de degré.

Dans tous les cas où le botteur dispose d'assez de temps et d'espace le problème technique se réduit à un minimum de conditions :

- placement par rapport à la touche, c'est-à-dire distance et angle d'orientation, cela selon le genre de coup de pied (coup de pied oblique ou coup de pied croisé — cf figure n° 117),
- tenue du ballon en fonction du coup de pied choisi
- technique propre de la frappe de balle avec le travail des

pied et jambe d'appui, le travail des pied et jambe de frappe ; tous éléments déjà amplement étudiés et analysés, et pour lesquels il suffit donc de se reporter aux ouvrages techniques existants en se rappelant bien que le rythme et la forme de travail des bras doivent entrer en concordance parfaite avec le rythme et la forme du travail des jambes : présentation du ballon sur la ligne d'action de la jambe de frappe, vitesse de descente du ballon bien calculée, etc.

Dans les cas où rapport de temps et rapport d'espace sont resserrés, le problème devient plus difficile. Le botteur ne peut agir sur le rapport de temps que par l'élément de temps correspondant à l'enchaînement : contrôle manuel du ballon (ou réception du ballon — haut, moyenne, basse, au rebond — ou du ramassage) — Coup de pied.

Il s'agit de s'entraîner à réduire ce temps d'enchaînement et cela pour tous les cas possibles de contrôle manuel du ballon et quelle que soit la forme de coup de pied qu'on donne ensuite.

A la base de ce travail il y a la technique même du contrôle manuel, tant dans la prise de la balle que dans le placement des appuis correspondant.



- Le rapport d'espace correspond à la position relative du botteur :
- par rapport à la charge (direction, proximité de cette charge)
 - par rapport aux touches, que le botteur soit en course ou à l'arrêt.

Relativement aux touches, c'est en définitive la façon dont les jambes peuvent agir (du point de vue articulaire) qui fixe une règle : la position (en course ou à l'arrêt) la plus défavorable est la position directe par rapport aux touches, avec cependant une différence entre le cas où cette position est face au but adverse et le cas où elle est dos au but adverse. Dans le premier cas, on peut améliorer valablement et rapidement la position par un changement d'orientation des épaules jouant sur un petit angle. Dans le second, on est de toute façon, quoi qu'on fasse, obligé de botter un coup de pied plus ou moins de dos, d'exécution toujours difficile.

Relativement à la charge, sa direction impose, ou non, un coup de pied de dos (coup de pied de l'épaule, difficile, ou coup de pied retourné, très difficile) ; sa proximité (et sa direction aussi) imposera que le ballon soit frappé à une hauteur plus ou moins grande par rapport au sol, et que le ballon soit rabattu ou non (comme par exemple le coup de pied rabattu du demi de mêlée, fusant de derrière cette mêlée, la balle tournant très vite pointe pour pointe étant beaucoup plus difficile à arrêter).

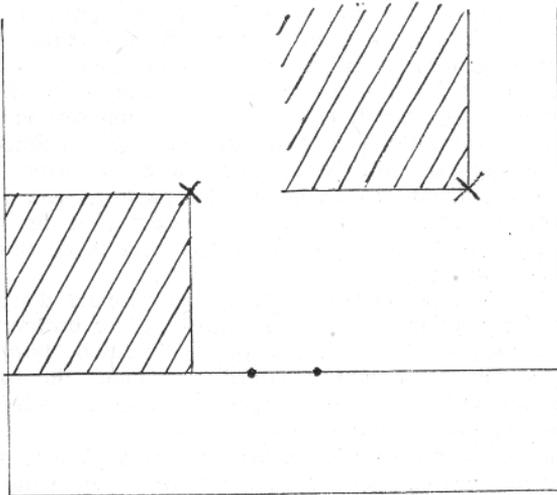


Fig. 117. a



REMARQUES

1. — Selon le cas, des éléments extérieurs peuvent encore jouer : par exemple le vent contre soi appelant les coups de pied de défense « vissés » (ou « bossés ») ; ou le soleil pour soi permettant, en montant la balle à bonne hauteur, de rendre la réception éventuelle beaucoup plus improbable.

2. — Il est bon de savoir le danger que peut courir la jambe d'appui au moment de la frappe de la balle, en cas de charge énergique et proche. La poussée que doit donner au sol cette jambe d'appui pour appuyer l'action de la jambe de frappe, permet, en plus, de tirer éventuellement à soi cette jambe d'appui au lieu de la laisser au sol ; le botteur peut ainsi, non seulement ne pas laisser sa jambe « fixée » dangereusement au sol par le poids de son corps, mais en plus regrouper ses deux jambes, ce qui donne beaucoup de force aux deux genoux ainsi solidarisés.

3. — On retrouve encore la valeur d'un « mauvais pied » suffisamment habile (fig. 117 a). L'usage d'un seul pied conduit à tourner sur soi-même (cf. plus haut en (A)) mais il faut quand même en avoir le temps. Et l'utilisation d'une seule jambe entraîne dans tous les cas un angle mort dangereux.

4. — Un arrière a tout intérêt à se placer, pour les phases statiques, en fonction de son meilleur pied. S'il est en effet nécessaire de pouvoir recourir à l'un ou l'autre de ses pieds pour les surprises du jeu de mouvement, il n'y a aucune raison de ne pas favoriser son meilleur pied quand cela est possible. Ainsi, un arrière droitier a intérêt à se placer ainsi :

— contre la touche, pour tous les cas de mêlée ou de touche avec le pack à gauche (cas (1) sur la figure n° 118),

— à distance de la touche, quand le pack joue une mêlée ou une touche à droite (cas (2) de la figure n° 118).

Semblablement, vu et les passes et les coups de pied d'attaque et les coups de pied de défense en repli qu'il sera le plus souvent appelé

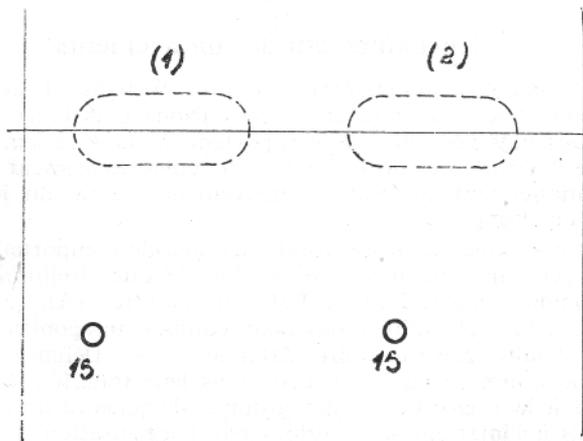


Fig : 118



à réaliser, un ailier droit a tout intérêt à être droitier et de la main et du pied, et vice-versa pour l'ailier gauche.

5. — Il faut enfin noter que :

— selon la position relative au sol, au moment du contrôle manuel (en l'air ou au sol), du futur pied de frappe par rapport au pied d'appui, le temps nécessaire pour frapper sera allongé ou raccourci,

— l'élan de course éventuel ajoute à la force de détente de la jambe elle-même pour la puissance de la frappe.

Et ainsi :

— si l'on doit donner finalement le coup de pied sans aucun élan, il y a intérêt, sur une réception de volée, à réceptionner pied d'appui devant par rapport au pied de frappe, et poids du corps venant plus sur le pied de frappe que sur l'autre. Le report du poids du corps sur le pied d'appui donne un élan précieux,

— si l'on peut se déplacer pour botter, alors que l'on réceptionne de volée et à l'arrêt, on a intérêt à réaliser ce même placement d'appuis et à faire 2 foulées pour botter. Le chargement ainsi accentué du pied d'appui, allié au ramassement de la jambe de frappe (facilité par le rôle d'appui de cette jambe dans la 1^{re} foulée), donne une puissance bien supérieure à celle qu'on réalise en une seule foulée. Sans compter que cette disposition d'appui est aussi plus favorable au travail des bras dans l'arrêt de volée.

— si l'on doit botter en réceptionnant de volée (ou au rebond) en pleine course, on peut difficilement faire seulement 2 foulées entre la réception et le coup de pied. Pour conserver un temps minimum d'exécution, on portera à 3 foulées, ce qui implique d'arriver sur le bon appui, qui est le pied de frappe, au moment du contrôle du ballon.

On est frappé, quand on regarde jouer les joueurs britanniques, de l'aisance avec laquelle ils réalisent, en pleine course au ballon, un changement de pied si c'est nécessaire pour conjuguer le bon appui avec la réception manuelle. Nous avons déjà souligné cela plus haut, tant cela nous paraît important au niveau supérieur de jeu.

3 - Enchaînement des mouvements

Nous sommes maintenant en mesure, bien que d'autres analyses soient encore à faire (nous les faisons plus loin), de tirer les lois les plus générales de comportement dans le jeu. L'étude détaillée des rapports de jeu dans leur conditionnement réciproque continuels tout au long du mouvement général du jeu nous permet de dégager :

— D'UNE PART, une extension totale des lois de comportement les plus générales auxquelles a conduit l'étude préliminaire du jeu homme contre homme faite au chapitre (A), extension totale à la « globalité » des deux équipes antagonistes prises dans l'unité contradictoire Attaque \leftrightarrow Défense qui les lie constamment l'une à l'autre dans leur totalité ; extension totale à la « globalité » des groupes de joueurs antagonistes définis à l'intérieur des équipes par l'organisation nécessaire. Si bien que nous pouvons énoncer alors, en tant que loi générale du mouvement vivant de jeu, quel qu'il soit, individuel, de ligne, collectif, la règle suivante :



- l'opposition constante entraîne l'alternative continue,
- les caractéristiques propres au rugby — en particulier : contact maximum (avec droit au placage et à la charge), ligne de but vulnérable dans toute sa largeur, liberté maximum d'action sur le ballon — donnent les 2 termes de cette alternative : *1^{er} terme*, choix entre porter la balle (et donc jouer à la main) et jouer par coup de pied (ou dribbling), ce choix se faisant, dans le jeu collectif (c'est-à-dire plus exactement dans le jeu à plus de 1 contre 1) par rapport au courant direct de la défense ; *2^e terme*, choix entre jouer sur l'extérieur (= prise de vitesse) et jouer sur l'intérieur (= prise à contre-pied), ce choix se faisant, dans le jeu collectif (c'est-à-dire plus exactement dans le jeu à plus de 1 contre 1) par rapport aux deux courants transversaux de la défense (proche sur l'homme, et profond sur la balle).
Cela étant valable qu'il s'agisse d'une action à la main, d'un coup de pied d'attaque à placer ou d'une passe latérale genre football pour lancer un dribbleur.
- D'AUTRE PART, une particularité absolument propre au rugby, l'existence de 2 formes distinctes d'opposition de groupe : le jeu en ligne (qu'on peut appeler « jeu déployé »), le jeu en paquet (qu'on peut appeler « jeu groupé »).

Il faut mettre particulièrement en relief la liaison constante existant entre ces deux formes de jeu différentes, qui se révèle dans le conditionnement du jeu de la ligne de trois-quarts par le jeu des avants en mêlée (catégories d'attaques (a) et (c) et par le jeu des avants en mouvement (catégorie d'attaques (b), et dans le conditionnement du jeu des avants dans la suite du mouvement, par le jeu des avants eux-mêmes en phase statique (catégorie d'attaques (b) et par le jeu des trois-quarts en ligne (catégorie d'attaques (a)) .

Cette notion de conditionnement réciproque entre les deux formes de jeu doit être approfondie.

Faisons une remarque préliminaire : on a coutume de dire que l'initiative est à l'attaque. C'est exact, mais en partie seulement. En effet, d'une part si la défense doit résoudre les problèmes que lui pose l'attaque, problèmes qui peuvent être constamment renouvelés, un système défensif parant efficacement à un ensemble d'attaques pose aussi un problème à l'attaque

d'autre part, l'initiative des attaquants n'existe que dans la mesure où le camp en attaque dispose, pour lancer son action offensive, d'un minimum de temps et d'espace, et en dessous de ce « minimum au départ », il n'y a plus initiative, mais obligation de remplacer l'action offensive par la « défense au pied »

l'initiative passe à la défense.

Cela étant dit, rappelons que le jeu en paquet prend deux formes distinctes :

- la forme statique et cela non seulement avec les mêlées d'arbitre et les touches, mais aussi avec les mêlées ouvertes ou avec un éventuel blocage de mouvement groupé, ou dans un



regroupage tactique (comme par exemple sur réception d'engagement ou dans le demi-tour contact utilisé comme l'indique P. Gelly dans son article technique paru dans le n° 62 de la revue « Education Physique et Sport »).

la forme dynamique, avec le mouvement groupé en utilisant le demi-tour percussif, le mouvement groupé en passes courtes, le dribbling collectif, les coups de pied de remise en jeu (engagement — renvoi certains coups de pied de pénalité).

Par ailleurs, l'utilisation de l'une ou de l'autre des deux formes de jeu — déployé ou groupé —, la cessation de l'une pour passer à l'utilisation de l'autre en plein jeu (c'est-à-dire sans qu'il y ait arrêté du jeu pour faute ou sortie), cela doit être étudié maintenant spécialement.

Il nous semble que la meilleure façon de clarifier cette notion, qui constitue elle aussi une loi fondamentale pour la compréhension du jeu collectif — et plus particulièrement pour la compréhension de ce que l'on appelle le « rugby de mouvement » — est de considérer une attaque catégorique (a), développée classiquement, puis recentrée à la main sur la 3^e ligne.

Le double déploiement du jeu (figure n° 119) de 9-9' jusqu'à 14 par la ligne de trois-quarts (trajet 1-2-3-4 de la balle) puis de 14 jusqu'à 7 par la 3^e ligne renversant le mouvement (trajet 5-6-7 de la balle)

a pour effet non seulement de mettre toute la défense adverse en mouvement, dans tous ses éléments, mais encore d'étirer en largeur tout ce front défensif avancé,

- les éléments de la ligne de trois-quarts se replient, chacun continuant d'assurer la surveillance sur son propre vis-à-vis ;
- les deux demis (ouverture et mêlée) couvrent la portion axiale du terrain et en même temps assurent la couverture de leurs trois-quarts ;
- le 3^e ligne 1 aile côté ouvert, parti sur le 10 attaquant puis sur le 12, se replie ; il est infiltré dans l'arrière-front offensif, parmi les trois-quarts attaquant suivant le mouvement de renversement ;
- le 3^e ligne 2 centre a couvert sa ligne de trois-quarts ; qu'il soit déjà intervenu ou non, il se replie vers l'axe du terrain, il est infiltré dans l'avant-front offensif, voire revenu en barrage ;
les avants de choc restent près les uns des autres, refluant vers leur but en conservant le contact avec leurs opposants, pour intervenir contre eux soit dans le cas où le mouvement à la main recentré revient jusqu'à eux, soit dans le cas d'une

1. Nous prenons forcément un cas particulier de système défensif autour de la mêlée — car autrement il est impossible de fixer les idées. Mais la logique fondamentale des choses que nous nous efforçons de faire apparaître à l'aide de ce cas particulier est commune à tous les cas, les principes de couverture collective restant les mêmes si les hommes chargés des divers rôles changent d'un système à l'autre.



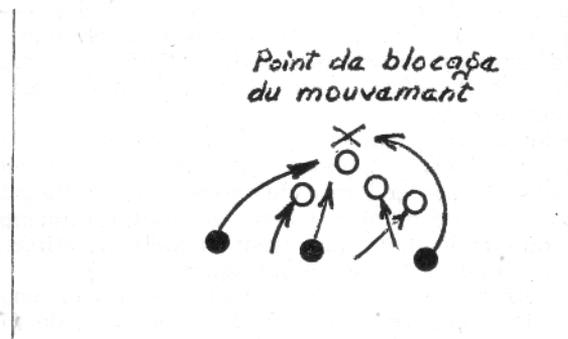
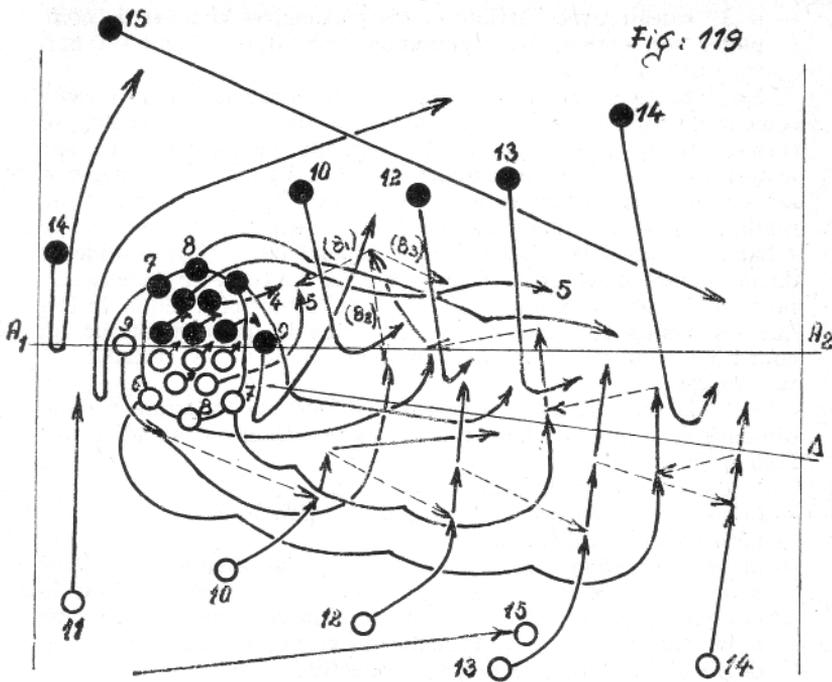


Fig: 119.a

mêlée ouverte ou d'une lutte statique pour le ballon (sans création de la mêlée ouverte) en un point quelconque du front avancé, ou du front profond, mais ces avants sont eux-mêmes en même temps étirés car il faut compléter la couverture transversale du terrain contre le mouvement déployé, en retour, de la 3^e ligne ;



— le 3e rideau, avec l'arrière et les partenaires chargés de compléter son action, est entièrement constitué, faisant un barrage ultime.

En définitive, avec un tel déploiement d'attaque, si le renversement du mouvement n'a pas créé une faille, les attaquants se retrouvent aux prises avec les 15 éléments défenseurs étalés sur le terrain, tous à même d'intervenir efficacement bien que certains soient « à la poursuite ». Et il n'est évidemment pas automatique que l'attaquant se crée la fissure en s'efforçant de « balader » ainsi la défense : tout dépend de la promptitude et de la qualité d'évolution d'ensemble de toute cette défense. Il faut aussi noter au passage que pour le camp qui attaque, le fait que les avants se trouvent avancer dans le mouvement, ou au contraire reculer, va conditionner le choix et la réussite du recentrage.

Mais la couverture ¹ du terrain en défense a toujours deux dimensions qui sont dans une certaine mesure contradictoires l'une à l'autre :

— la couverture en *largeur*

— la couverture en *profondeur* allant de pair avec

— l'étirement des éléments

— la concentration (ou la « densité ») des éléments et nous avons déjà souligné plus haut que c'est la mobilité dans la circulation constante des éléments de la couverture en largeur à la couverture en profondeur et vice-versa qui donne son degré d'efficacité à la défense collective.

Mais ce qu'il faut maintenant souligner c'est que, dans la mesure où l'on renforce l'une de ces deux dimensions de la défense, on est conduit à diminuer sur l'autre et vice-versa. Et ce, quel que puisse être le degré de l'engagement physique consenti par les défenseurs, sans compter les variations de régime que peut connaître la défense tout au long du match avec un tel engagement physique.

Du point de vue stratégique qui nous intéresse pour le moment ² ce que nous soulignons veut dire que cette équipe en défense, appelée par la forme du mouvement d'attaque à parer au déploiement maximum en largeur de front, est amenée, qu'elle le veuille ou non, à adopter une position collective étirée. Ce qui a pour effet, du point de vue de l'attaquant,

— D'UNE PART de rendre difficile, voire hasardeux, un nouveau retour du ballon (par exemple 8 ou de 9 ou de 4) ou une continuation de renversement à la main jusque vers 11, par l'intermédiaire d'éléments du pack faisant la jonction entre 8 et 11, c'est-à-dire la continuation du mouvement déployé vers une touche ou vers l'autre ;

— mais D'AUTRE PART d'offrir les meilleures chances à un mouvement groupé faisant progresser le ballon directement en profondeur en percutant la défense sur sa dimension faible.

1. Tout comme l'occupation du terrain en attaque d'ailleurs.

2. Rappelons que pour établir des lois générales de comportement en jeu, il faut considérer le cas où l'équilibre des forces opposées est suffisamment serré.



En déclenchant alors (par exemple, dans le cas de la figure n° 119, à partir du 4) un mouvement d'avants groupé à la main par demi-tours-percussion contre le front défensif étiré, non seulement l'attaquant gagne directement en profondeur, mais encore il oblige (sous peine de rupture très dangereuse) ce front à se modifier et à opérer un regroupement de ses forces (rôle revenant aux avants essentiellement) sur le point de front ainsi attaqué en puissance. Cela entraîne immédiatement comme conséquence le « nettoyage » du terrain (qui était encombré pour attaquer en déploiement) ; au regard du rapport d'espace les conditions peuvent être ainsi recrées, en plein jeu, pour relancer un nouveau mouvement déployé.

Pour expliciter au maximum cet aspect particulièrement fondamental des mouvements collectifs en rugby, nous avons choisi un cas de déploiement complet de la ligne de trois-quarts puis de la 3^e ligne. Mais la loi de comportement collectif mise ainsi en évidence est générale, et implique que la décision sur ce choix de base — cesser de jouer groupé pour lancer, un mouvement déployé en enchaînement immédiat au mouvement groupé ou bien cesser de jouer déployé pour enchaîner immédiatement un mouvement groupé — peut devoir intervenir en un moment quelconque du mouvement d'attaque quel qu'il soit, c'est-à-dire en un point quelconque de son développement.

Rappelons l'étude faite sur l'évolution du rapport d'espace de la ligne de trois-quarts dans la catégorie d'attaques (b) ; nous avons là un premier exemple de cette décision à prendre sur l'enchaînement d'un mouvement déployé à un mouvement groupé.

Notons par ailleurs que, au moment où un mouvement (déployé ou groupé) s'achève, se trouvant stoppé par la défense adverse, et qu'il faut lui faire succéder l'autre mouvement (groupé ou déployé), il peut y avoir, ou non, au point de blocage de ce premier mouvement, un arrêt du mouvement pour le ballon lui-même, avec éventuellement une mêlée ouverte pour se réassurer la possession de ce ballon, ou pour utiliser tactiquement la barrière de hors-jeu que crée cette mêlée aux adversaires à la poursuite du mouvement.

Qu'il y ait enchaînement direct entre les deux mouvements, ou enchaînement avec arrêt sans mêlée ouverte, ou enchaînement par l'intermédiaire d'une mêlée ouverte, les règles du choix ne changent pas, non plus que les conditions de réalisation technique de l'enchaînement que nous devons maintenant étudier.

Il peut y avoir enchaînement

- de mouvement déployé à mouvement déployé ; exemple : renversement d'une attaque de trois-quarts à la main sur la 3^e ligne ;
- de mouvement déployé à mouvement groupé ; exemple : attaque de trois-quarts à la main, renversement sur la 3^e ligne entraînant plus ou moins immédiatement percussion regroupée des avants ;



- de mouvement groupé à mouvement déployé ; exemple : attaque du demi de mêlée relayé par ses avants au flanc du pack, puis ouverture aux trois-quarts ;
- de mouvement groupé à mouvement groupé ; exemple : attaque du demi de mêlée au ras de la mêlée, relayé par ses avants groupés, amenant mêlée ouverte sur l'ouverture adverse et 2^e attaque groupée avec le demi de mêlée au flanc de la mêlée ouverte.

Nos quatre exemples sont simples. Il peut y avoir des cas plus compliqués, avec des enchaînements successifs au lieu d'un seul enchaînement de 2^{me} mouvement. Rappelons à ce sujet le magnifique essai réalisé après 14 passes par l'Équipe de France face à l'Angleterre en 1961, dans le Tournoi.

Passage à partir d'un mouvement déployé, le 2^e mouvement pouvant être un mouvement groupé ou un mouvement déployé.

Le principe est le même (que le 2^e mouvement soit groupé ou déployé), à savoir :

pour le joueur pivot du changement de mouvement

- 1) grande vitesse d'exécution
- 2) rentrer droit dans la défense — en faisant si besoin est un demi tour au contact, — en transmettant le ballon en profondeur (ou de la main à la main).

La vitesse d'exécution répond à l'aspect rapport de temps du lien de jeu correspondant à la situation : la situation momentanée a de fortes chances de se modifier très rapidement, elle est très fugitive, toute la défense ou une grande partie de la défense étant en plein mouvement.

Le choix du deuxième mouvement est fonction du degré d'étirement du front défensif et aussi de sa cohésion totale ou de sa plus ou moins grande perte de cohésion. C'est l'aspect rapport d'espace du lien de jeu correspondant à la situation prise au niveau collectif.

Il faut encore considérer l'aspect du rapport d'espace au niveau du jeu du pivot pris en lui-même Cette étude a été faite plus haut pour le cas d'un enchaînement mouvement déployé — mouvement déployé (au (3) Attaques construites sur un développement en attaque classique, b/ action pivot choisie : transmission à la main). Pour le cas d'un enchaînement mouvement déployé - mouvement groupé, le joueur pivot exécute un demi-tour percussif, manœuvre appelant un partenaire à venir profiter, sur ce pivot, d'un démarquage de 2^{me} forme (cf au (A) Étude des deux formes de démarquage). Tout en « fixant », comme nous l'avons vu, le défenseur au ras duquel doit surgir le nouveau porteur du ballon (lequel, par la profondeur de son placement dans l'axe du pivot, s'est donné la possibilité d'orienter sa course au mieux au travers de la brèche qui lui est fournie), cette manœuvre a pour effet, dans le cas présent, de prendre à contre-pied ou d'enfermer — selon le point où le changement de mouvement est effectué sur le 1^{er} mouvement — tout ou partie des éléments de la couverture transversale du front défensif étiré.



Passage à partir d'un mouvement groupé. — Cette fois encore, le principe sera :

- 1) grande vitesse d'exécution (aspect rapport de temps) ;
- 2) service en profondeur (aspect rapport d'espace au point de pivot), et choix du 2^e mouvement (aspect rapport d'espace au niveau collectif).

La rapidité nécessaire de dégagement du ballon du point de concentration est une évidence :

- il ne faut pas que le ballon soit « étouffé »
- il ne faut pas laisser aux éléments dépassés par le mouvement le temps de revenir. Mais cela doit être précisé dans le rapport d'espace.

Qu'il s'agisse de réaliser l'ouverture lançant un mouvement déployé ou le service court lançant un premier attaquant, au voisinage du point de blocage du 1^{er} mouvement, pour un 2^e mouvement groupé, les conditions particulières du rapport d'espace autour du pivot sont à étudier plus spécialement.

Il suffit d'ailleurs, pour préciser ce point, de remarquer que le 1^{er} mouvement groupé a pu être bloqué parce qu'il a ramené sur lui suffisamment de défenseurs (le cas où un mouvement groupé échoue sur un défenseur plus ou moins isolé n'est qu'un cas de maladresse offensive qui ne peut donner lieu à l'établissement d'une règle stratégique). Par conséquent, il y a un nombre assez grand de défenseurs :

- les uns faisant barrage au mouvement
- les autres poursuivant le mouvement, ces derniers, selon leur distance de « lâchage » par rapport au mouvement, sont en infiltration proche dans les rangs attaquants, ou en infiltration lointaine.

C'est précisément par rapport à ces deux catégories d'éléments défenseurs qu'il convient de placer le pivot.

1) la balle, dégagée du point de concentration par les hommes engagés dans le mouvement groupé lui-même, doit être livrée en profondeur et non transversalement, cela pour battre la course de repli des défenseurs en infiltration proche au lieu d'exposer le ballon à leur éventuelle interception ;

2) ce service « en profondeur » ne doit pas être cependant trop long, pour ne pas remettre dans le jeu les défenseurs demeurés en infiltration profonde.

Pour le choix du deuxième mouvement, qui répondra à la forme momentanée du front défensif (étirée ou non), remarquons que, en règle générale,

1) si le 1^{er} mouvement (mouvement groupé) a gagné beaucoup de terrain en profondeur avant d'être bloqué, les éléments chargés de couvrir le terrain contre un éventuel mouvement déployé venant en enchaînement du 1^{er} mouvement sont en train de reculer ; en plus, il reste peu d'éléments défensifs en barrage.

Il y a donc tout lieu de lancer un mouvement déployé qui déborde rapidement le rideau clairsemé de défenseurs, qui intervient



d'abord forcément au point de blocage et à proximité immédiate de ce point, sans laisser aux trainards le temps de revenir.

2) si le 1^{er} mouvement a peu gagné en profondeur avant d'être bloqué, les éléments dont c'est le rôle de couvrir le terrain contre un éventuel mouvement déployé venant en enchaînement de ce 1^{er} mouvement sont « en position », en barrage, à l'affût ; il n'y a que quelques éléments dépassés par le mouvement groupé ; il y a donc lieu de conserver le jeu au voisinage du point de blocage, en utilisant un 2^e mouvement groupé au seul endroit où il peut y avoir surnombre ou déséquilibre de situations individuelles.

REMARQUES

1. — Dans le cas où l'enchaînement se fait par une mêlée ouverte, on retrouve exactement les mêmes règles qu'avec une balle dégagée directement du point de blocage du mouvement.

Notons que dans le cas particulier d'une attaque type (b), avec point (c) venant en-deçà de A1 A2, exemple que nous donnions en étudiant, ci-dessus, l'aspect tactique de la défense au pied, une mêlée ouverte se produira très souvent, et c'est le meilleur moyen pour l'attaquant ainsi contré de se tirer d'affaire. Sur une telle mêlée ouverte, la règle pour livrer le ballon au joueur qui bottera en touche, n'est pas forcément la rapidité, comme pour les deux cas offensifs. Il peut être utile, dans ce cas, de retarder la sortie du ballon, pour fixer, sur la ligne de hors-jeu ainsi maintenue, les adversaires prêts à fondre sur l'homme récupérant le ballon (en principe le demi de mêlée) au lieu de leur permettre justement de lui courir dessus sur leur élan même.

On retrouve ici les règles d'or de l'utilisation tactique de la mêlée ouverte, si bien expliquées par Craven dans son livre « Rugby ».

2. — Il convient de préciser aussi que le moment de la « livraison » du ballon en retrait doit se placer, à point nommé, *par rapport au mouvement même des éléments défenseurs infiltrés qui, étant à la poursuite mais très proches, viennent renforcer aussitôt le point de blocage pour la défense* (fig. 119 a).

Qu'il se produise ou non une mêlée ouverte, le ballon doit, dans son mouvement en retrait, ménager au réceptionnaire (en principe le demi de mêlée, mais le jeu peut imposer éventuellement ce rôle à un autre joueur) un temps d'avance par rapport à ces défenseurs. Pour cela il faut que le ballon lui soit livré au moment précis où ils rejoignent le point de concentration, et ni juste un peu avant (danger d'interception ou gêne) ni juste un peu après (il ne peut plus y avoir création d'un temps de retard pour ceux de ces éléments qui voudraient tenter de quitter le point de blocage pour recréer le barrage sur les flancs de ce regroupement de joueurs).

3. — On comprend aisément la signification faire « sauter la charnière » : c'est le principe symétrique, côté attaquant, de ce que nous avons noté côté défense en étudiant les attaques catégorie (b).

Si une contre-attaque partant sur la charnière présente cet énorme avantage de couper les avants des trois-quarts et donc d'obliger les uns et des éléments des autres à revenir sur la ligne de la contre-attaque, semblablement, une attaque réussissant à briser le front avancé de la défense sur la charnière, crée cette même désorganisation maximum dans la défense.



On conçoit dès lors cette tactique des springboks (ayant si bien réussi contre les Français en 1952), consistant à partir groupé de la mêlée fermée pour provoquer (le plus loin possible en profondeur) une mêlée ouverte sur la charnière, derrière laquelle selon le cas on lance les trois-quarts ou bien on relance un nouveau mouvement groupé pour mieux user le pack adverse.

On conçoit aussi la valeur que peut avoir éventuellement une attaque en dribble collectif en tournant la mêlée vers le côté ouvert ; il s'agit bien entendu d'agir à bon escient et si l'on dispose des moyens pour le faire face à l'adversaire du moment. Alors que le principe, qu'on entend encore trop fréquemment sur les terrains, et qui voudrait qu'on ne tourne jamais la mêlée que vers le côté fermé, est un principe de jeu négatif.

— Il peut y avoir peu de terrain gagné en profondeur par mouvement groupé et cependant une attaque valable en jeu déployé peut lui faire suite, mais c'est parce qu'alors le mouvement groupé aura été volontairement emmené transversalement *suffisamment loin* dans ce sens pour fournir une possibilité de contre-pied collectif par une attaque déployée dans le sens inverse.

4. Avec les anciennes règles un excellent exemple pouvait être fourni sur touche avec un « rouleau » transversal extérieur (cf. P. Gelly, revue « Éducation Physique et Sport », n° 62). Avec les nouvelles règles cette même action de jeu prend une forme différente (cf. P. Conquet, « Éducation Physique et Sport », n° 72), mais demeure un exemple encore plus juste.

5. On connaît aussi la tactique consistant à garder la balle en mêlée pour parer à une grande rapidité de la montée défensive adverse (éventuellement facilitée par un mauvais talonnage ou un couloir mal assuré en mêlée).

Dans un tel cas, il arrive que l'adversaire ne se laisse pas mettre hors-jeu.

Il est bien certain qu'alors pour fournir ensuite le ballon derrière (même pour botter en touche) la chose est difficile si l'on ne fait pas d'abord reculer le pack adverse pour obliger les éléments de ce pack postés à la limite du hors-jeu à reculer, voire à se remettre en mêlée, et les prendre alors de vitesse. On retrouve ce qui a été vu plus haut à propos du moment adéquat pour dégager le ballon du point de blocage d'un mouvement groupé stoppé.

* * *

Notre analyse d'ensemble faite en considérant le cas d'une mêlée située hors de l'axe, il nous reste, pour achever, à considérer maintenant le cas particulier où la mêlée se situe dans la portion axiale du terrain et aussi le cas où la mêlée est tout près de la touche.

CAS PARTICULIERS : MÊLÉE « AXIALE » MÊLÉE « SANS COTE FERME »

Dans toute l'étude qui vient d'être faite nous avons toujours considéré une position « moyenne » de la mêlée sur le terrain, c'est-à-dire avec un côté « ouvert » et un côté « fermé » suffisamment large pour qu'on puisse envisager d'attaquer également par ce côté fermé.



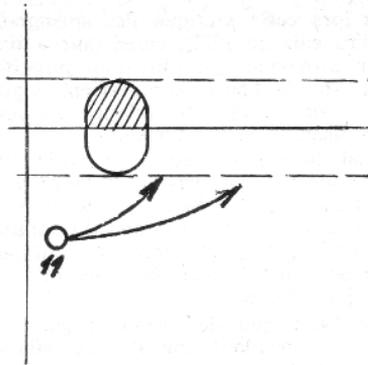


Fig: 120

A partir du moment où le côté fermé est trop resserré (fig. 120), il ne peut plus être question de l'utiliser pour une attaque. L'ailier normalement posté sur ce côté peut être utilisé fort judicieusement, et de diverses façons, sur le côté ouvert. Nous y reviendrons au paragraphe III (actions de jeu en trois-quarts) et aussi au chapitre (D) (combinaisons derrière).

Faisant pendant à ce premier cas particulier, il y a ceux où la mêlée occupe une position axiale, c'est-à-dire sur l'axe longitudinal du terrain ou près de cet axe, avec par conséquent 2 côtés ouverts, équivalents quant à la largeur de terrain que chacun offre au développement d'une attaque en ligne.

Dans ces cas-là, ce qu'il faut noter d'essentiel, à notre avis, c'est que :

- 1) les attaques à la main sont toutes largement utilisables, avec à leur base
 - l'utilisation de la variante seconde entre un côté et l'autre,
 - variante seconde à laquelle s'ajoute pratiquement le déplacement croisé d'un élément venant du côté non utilisé (figure n° 121).

- 2) les attaques au pied sont peu utilisables, sauf le coup de pied en chandelle (up and under) dans la « boîte » (fig. 121 a).

En effet :

- les coups de pied tactiques trouvent un arrière trop bien placé, partant de la portion axiale du terrain,
- les coups de pied de recentrage trouvent des éléments de la ligne de trois-quarts trop bien placés pour suppléer l'arrière pris à contre-pied.

En dehors du coup de pied en chandelle (qui, lui, vise à placer l'adversaire pour le percuter à la réception et non à placer le ballon hors de portée de cet adversaire) seul un coup de pied long (tactique en début de ligne ou recentré de l'aile), lobant toute la défense, peut être valable. On ne l'utilisera que fort



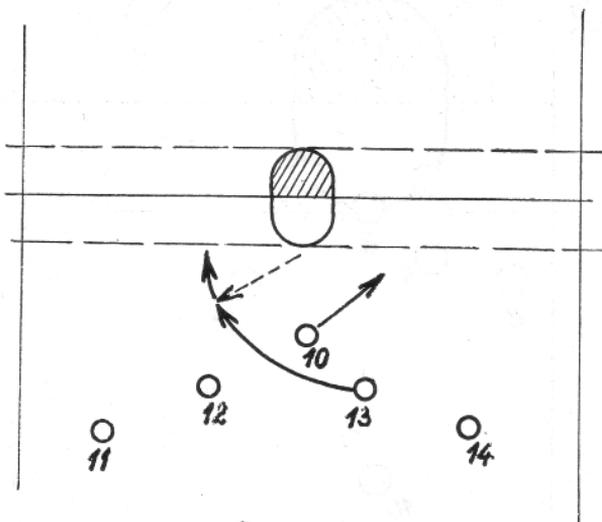


Fig: 121

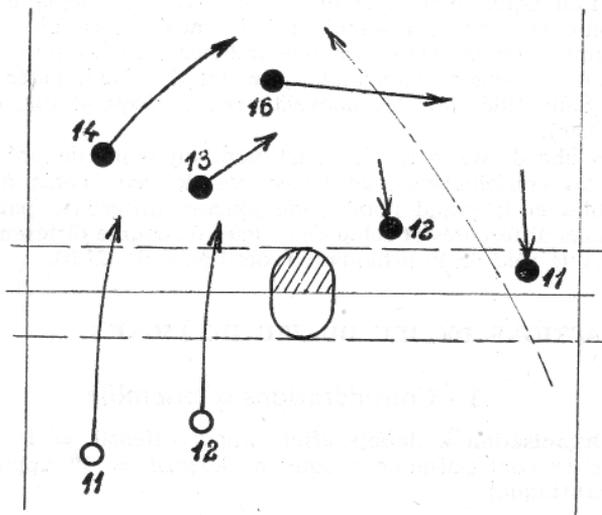
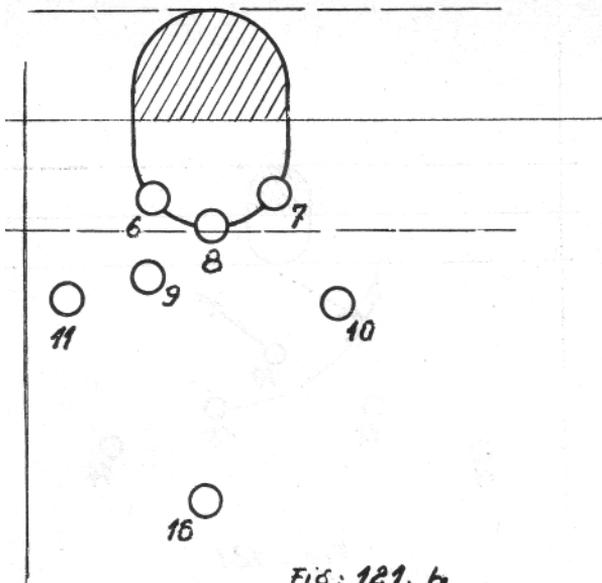


Fig: 121.a





peu, car un tel coup de pied use vite les partenaires qui doivent le suivre.

Conclusion

Il faut noter, pour conclure, l'importance stratégique énorme de toute la zone correspondant à la mêlée, véritable « plaque tournante » du jeu (la « zone d'abondance » de J. Saby).

D'où le winger néo-zélandais, le jeu des 5/8¹, l'idée du 7/8 de J. Saby (idée que les nouvelles règles risquent fort de faire fructifier).

Les abords de la mêlée constituent un point de prédilection pour les combinaisons, vu l'existence de deux côtés d'attaque possibles et le grand nombre de joueurs différents, partant de positions différentes et selon des angles de course différents, pour assurer le rôle de 1^{er} attaquant (voir figure n° 121-b).

SOMMAIRE

III - ACTIONS DE JEU DU JEU DE LIGNE

1 - Considérations d'ensemble

1. Organisation à double effet (appui offensif = 1^{ère} défense, contre la contre-attaque ; soutien défensif = 1^{er} appui de la contre-attaque).

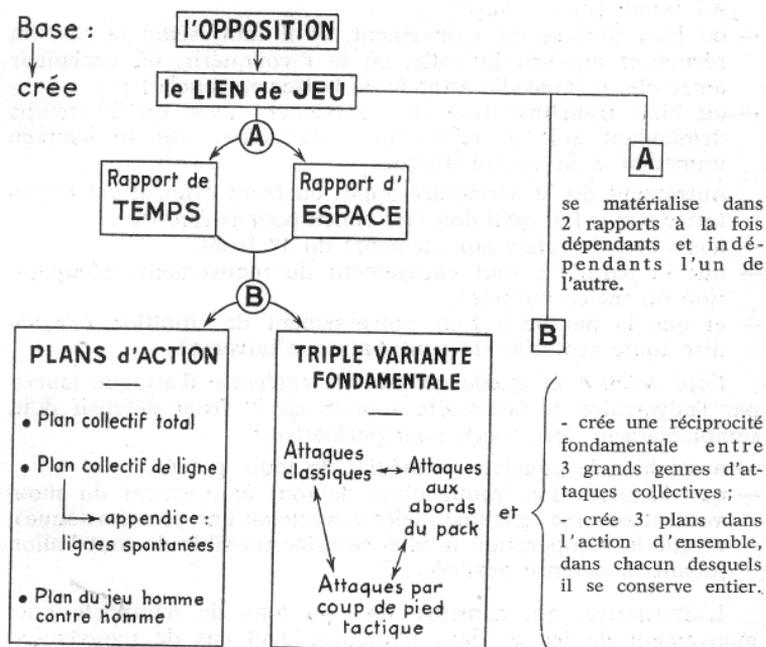
1. Le premier 5/8 étant un demi d'ouverture, et le deuxième 5/8, un premier centre.



RÉCIPROCITÉ ENTRE LES 3 PLANS DE L'ACTION DE JEU

Dans l'effort que nous venons de tenter pour saisir, et exprimer en clair la vie profonde du jeu, nous avons eu comme idée directrice que ce qui fait cette vie est l'existence de l'opposition entre 2 adversaires, les actions de jeu n'étant que la conséquence de ce lien fondamental (qui se diversifie par suite de la réciprocité des actions antagonistes et du fait d'une opposition non pas seulement individuelle mais aussi collective). Et nous sommes ainsi parvenus, bien que n'ayant examiné que le cas du jeu sur mêlée, à une représentation qui ne changera pas d'ordre logique avec les cas de jeu se créant sur autre chose qu'une mêlée, mais prendra simplement, dans les actions de jeu, des formes parfois différentes.

Aussi pensons-nous utile de ramasser dès à présent cette représentation dans un schéma :



La triple variante fondamentale a été étudiée dans le détail ; par contre pour les trois plans de l'action, si l'étude détaillée du premier et du troisième est presque achevée, il nous faut encore en voir les derniers aspects. Il nous restera à présenter l'étude entière du deuxième plan.

a) *Action collective totale* : organisation à double effet de toute ligne d'appui.

L'étude du mouvement général souligne bien que la situation peut changer brusquement à tout instant. Quelle que puisse être la valeur du jeu que l'on peut réaliser dans le 1^{er} temps, l'incertitude sur ce que donnera finalement le point (c) de 1^{er} contact demeure, et constitue un impératif inéluctable pour l'organisation, aussi bien en développement de front qu'en appui en profondeur, que l'on ait à attaquer ou à défendre.

Côté attaque, et quelle que soit la catégorie d'attaque dont il s'agit, on peut avoir dans le 1^{er} temps du mouvement

- ou bien relais nécessaire au porteur du ballon (ou au dribbleur)
- ou bien perte du contrôle du ballon, c'est-à-dire
- chute du ballon au sol → et il faut ramasser ou se coucher,
- ou interception → et il faut plaquer l'adversaire.

Au point (c) on aura

- ou bien blocage du mouvement, et il faut, selon le cas, ou
- récupérer aussitôt la balle, ou la reconquérir, ou enchaîner
- autre chose (nouvelle attaque ou botter en touche) ;
- ou bien transformation du mouvement avec un 2^e temps
- demandant soit le relais aux attaquants, soit le barrage
- immédiat à la contre-attaque.
- Autrement dit le nécessaire appui du front offensif est
- caractérisé par le fait qu'il doit être conçu pour permettre :
- aussi bien le relais aux éléments du 1^{er} front,
- que la parade à tout enrayement du mouvement (récupération
- ou mêlée ouverte),
- et que la parade à tout renversement de situation (c'est-à-dire
- toute tentative de contre-attaque adverse).

Côté défense, et quelle que soit la catégorie d'attaque lancée par l'adversaire, le nécessaire soutien au 1^{er} front défensif doit, semblablement, être conçu pour permettre :

- aussi bien le bouclage immédiat de toute percée,
- que l'exploitation immédiate de tout enrayement du mouvement
- adverse (par une mêlée ouverte ou une contre-attaque),
- et que la récupération la plus certaine possible de tout ballon
- lobant la défense avancée.

L'alternative, qui demeure tout au long de n'importe quel mouvement de jeu et dans n'importe quel cas de mouvement de jeu, est donc la suivante :

Premier terme

- pour l'attaquant entrant en possession du ballon, choix d'action à faire en fonction de la situation générale et de sa situation particulière dans la situation générale ;
- pour les défenseurs expectative face à l'initiative de l'attaquant.



Second terme

l'attaquant, il faut suivre le mouvement mais dans l'expectative, ou relayer, ou parer un à-coup ou un contrecoup

- pour les défenseurs soutenant le courant direct, chacun doit être prêt à intervenir en défense à son tour mais en demeurant à l'affût de toute occasion.

Cette loi générale de l'alternative entraîne deux nécessités qui expliquent le pourquoi de l'entraînement :

- l'aptitude toujours plus grande à juger de la situation de jeu dans ses 3 plans simultanément avec leurs retentissements l'un sur l'autre ; c'est la compréhension des liens de réciprocité du jeu (dont l'étude est maintenant largement entamée)
- la possibilité de pouvoir réaliser l'action qui s'impose finalement dans un temps extrêmement court ; c'est ce que l'on peut appeler la « base technique » de l'alternative, à savoir définir un comportement simple et unique de placement, déplacement, et éventuellement geste, donnant un point de départ équivalent pour plusieurs actions différentes.

Les points que nous avons à étudier dans notre point III du sous-chapitre (B) vont souvent nous permettre de donner des exemples concrets de cette dernière notion.

Et tout d'abord dans l'organisation à double effet (à double usage) que nous examinons maintenant.

L'organisation d'appui offensif — tout comme l'organisation de soutien défensif — s'établit logiquement à partir de la position constamment changeante du ballon. Il y a donc lieu de distinguer entre le 1^{er} élément et ceux qui complètent son action d'appui (ou de soutien).

Pour l'élément qui assure le premier appui (ou le premier soutien), c'est-à-dire pour l'élément d'appui chargé de rester posté sur la ligne de jeu correspondant à la position du ballon, les règles de comportement ont été vues dans le chapitre (A) pour le soutien défensif ; dans le chapitre (B) (II — (3) — pivot avec recentrage à la main) -* pour l'appui offensif.

Ces règles se trouvent être les mêmes (figure ne 122)

- à l'intérieur du porteur du ballon (ou de son adversaire direct)
- suffisamment en profondeur par rapport au 1^{er} front. Elles conviennent également pour l'autre terme de l'alternative. En effet :

l'attaquant en appui (figure n° 123) peut, dans ces conditions soit monter s'incorporer au 1^{er} front

- il voit bien le jeu (pour choisir son moment)
- il peut prendre l'extérieur ou l'intérieur avec dans chaque cas une bonne orientation de course,
- il peut semblablement partir sur un coup de pied d'attaque soit récupérer la balle échappant au partenaire ou arrêter l'adversaire contre-attaquant ; pour l'un comme pour l'autre cas



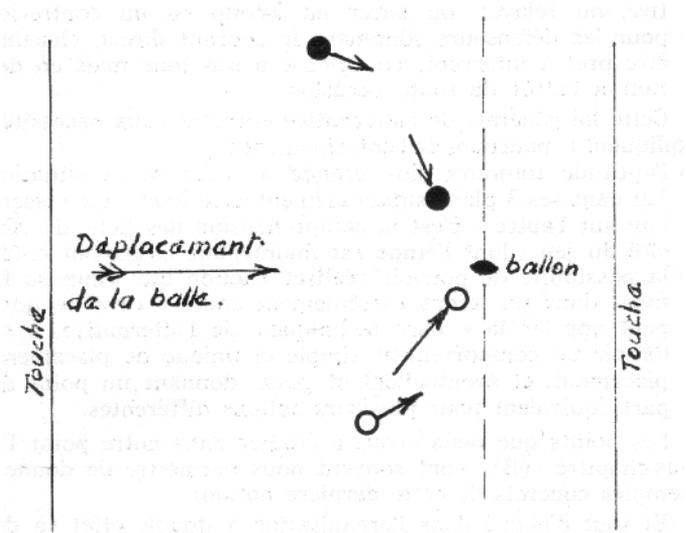


Fig: 122

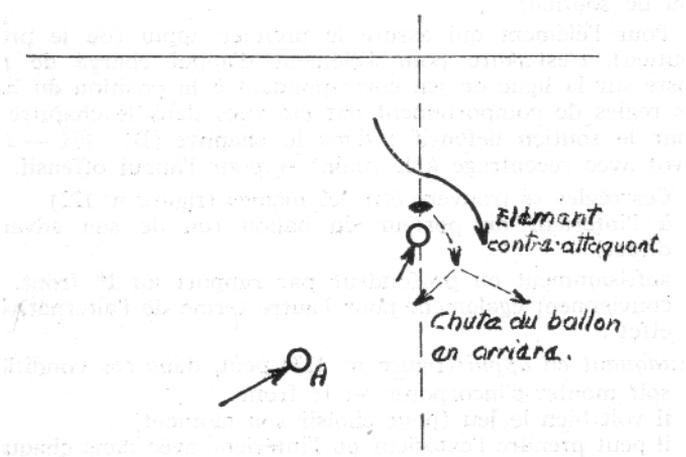


Fig: 123



- il barre le retour à l'intérieur
 - il enferme sur l'extérieur par sa direction de course même soit enfin entrer le premier en mêlée ouverte.
- le défenseur en soutien (figure n° 124) peut, dans ces conditions :
- soit bondir sur toute balle lâchée au sol
 - pour ramasser la balle roulant vers son but,
 - ou bien pour dribbler (ou ramasser éventuellement) la balle roulant vers le but adverse,
 - ou bien encore (dans l'un ou l'autre cas) pour entrer le premier en mêlée ouverte ;
- soit arrêter l'attaquant battant son adversaire direct,
- il barre le retour à l'intérieur,
 - il enferme sur l'extérieur par sa direction de course même soit enfin se porter en avant en soutien du défenseur (du 1^{er} front) contre-attaquant.

Pour les éléments qui complètent l'appui ou le soutien du côté de l'attaque, ces éléments se placeront pour pouvoir à la fois

- ou poursuivre une action de ligne (déployée ou groupée),
- ou poursuivre collectivement le ballon botté à suivre,
- ou entrer en mêlée ouverte aux côtés du 1^{er} appui.

Du côté de la défense, ces éléments doivent aussi bien soutenir le front avancé que compléter le front profond.

Si bien que chez les attaquants les éléments d'appui demeurent tous dans le front avancé, alors que chez les défenseurs il leur faut « circuler » comme nous l'avons vu plus haut. C'est un désavantage qui trouve sa contrepartie seulement en cas de contre-attaque leur permettant d'arriver sur l'arrière du camp qui attaquait. Dans ce cas des éléments du front avancé doivent reculer pour venir soutenir la défense de leur arrière.

La base de l'appui comme du soutien est assurée par la 3^{me} ligne. C'est ce jeu de la 3^e ligne que nous représentons sur les figures ci-dessous, en soulignant bien que d'autres éléments (et en particulier les demis et l'ailier côté fermé) participent fort utilement au soutien comme à l'appui, en plus de la 3^{me} ligne (fig. 124 de a à n.)

Dans tous nos schémas nous avons considéré un système particulier de défense :

- 9 et 7 (ou 6) assurent la tenaille,
- 6 (ou 7) « rabote » devant les trois-quarts,
- 8 « rabote » derrière,
- 7 (ou 6) revient dans l'axe du terrain.

Les règles de l'organisation à double effet demeurent quel que soit le système défensif adopté. Il y a seulement échange des rôles entre les joueurs des différents postes intéressés pour la réalisation des différents courants de défense.

Henri Coupon, à l'occasion d'un stage d'éducateurs de la F.F.R. avait fait une étude sur tous les systèmes possibles, qui sont en nombre limité, avec les avantages et les inconvénients de chaque formule (voir appendice spécial ci-dessous).

La permutation des rôles dans le bouclage des flancs de la mêlée peut nécessiter une permutation simultanée pour la circulation



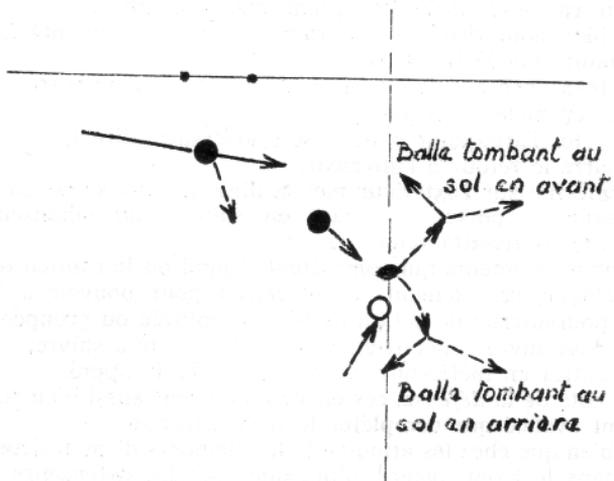


Fig: 124

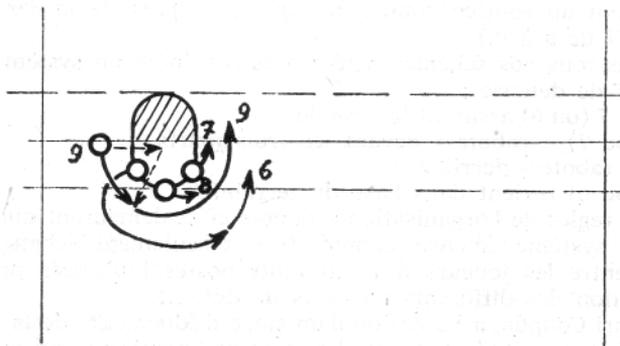


Fig: 124.a



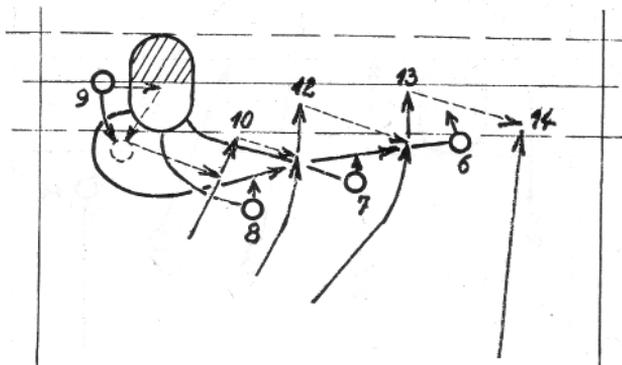


Fig: 124.6

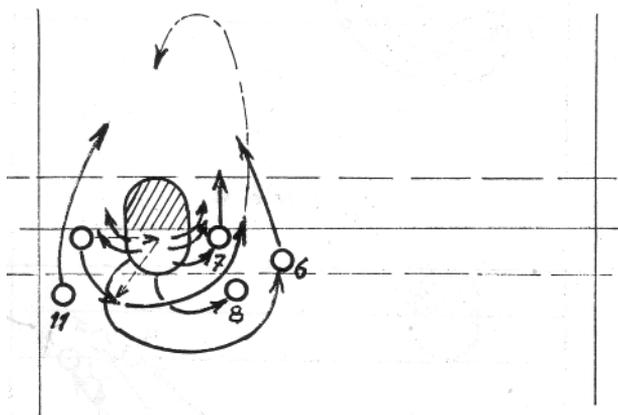


Fig: 124.C



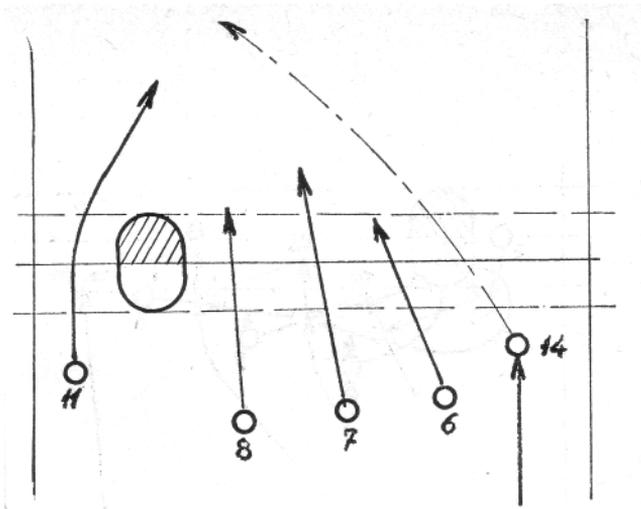


Fig: 124.d

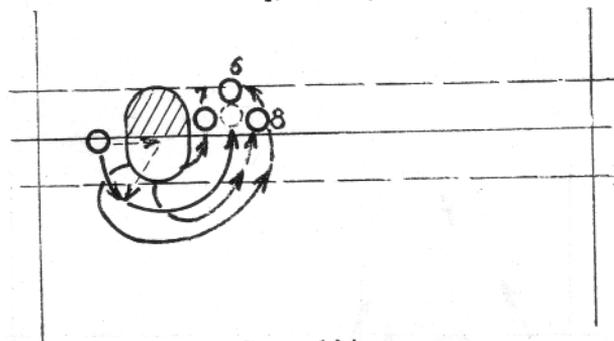


Fig: 124.a

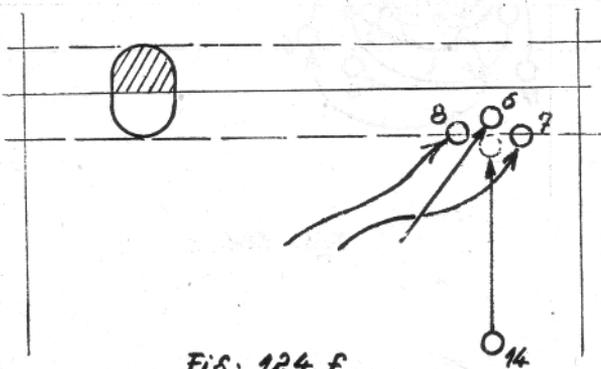
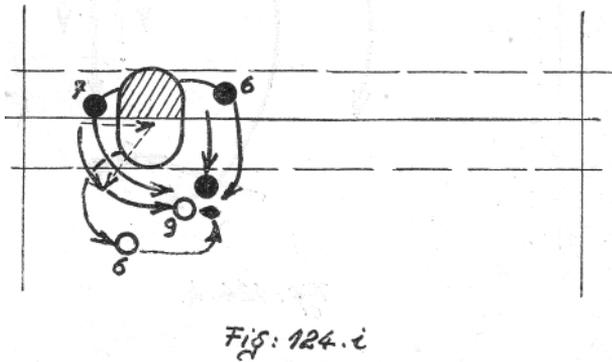
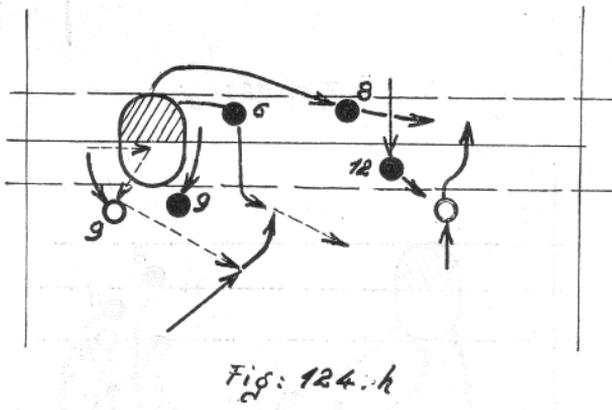
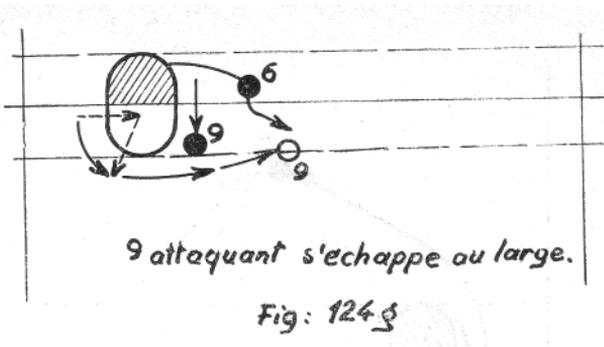


Fig: 124.f





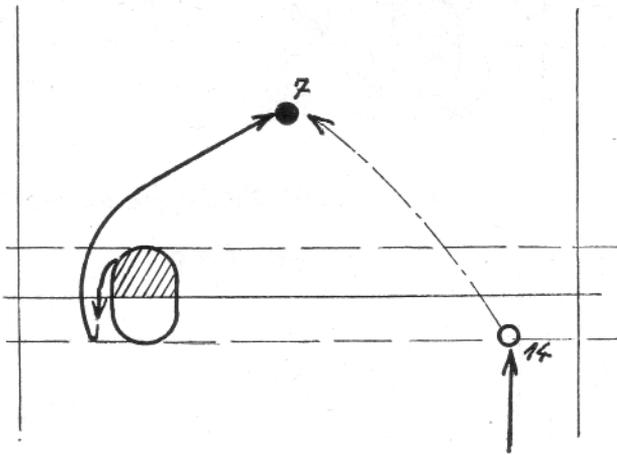


Fig: 124. j

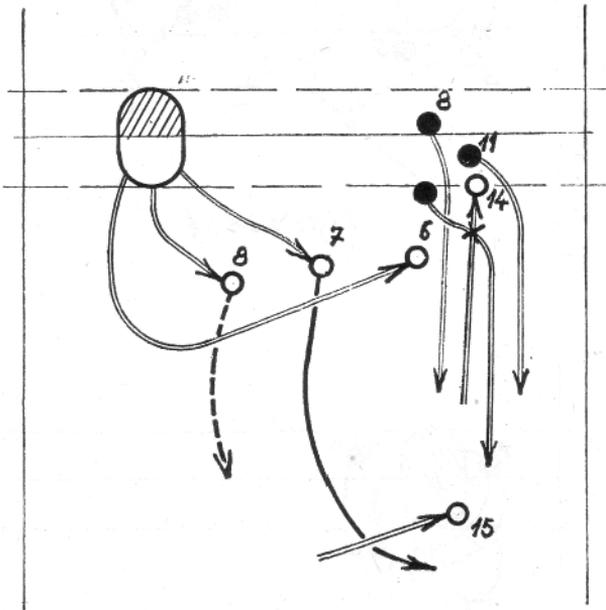


Fig: 124. k



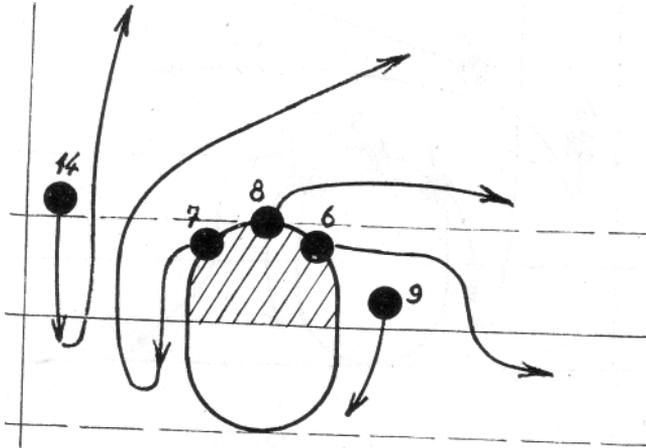


Fig: 124.l

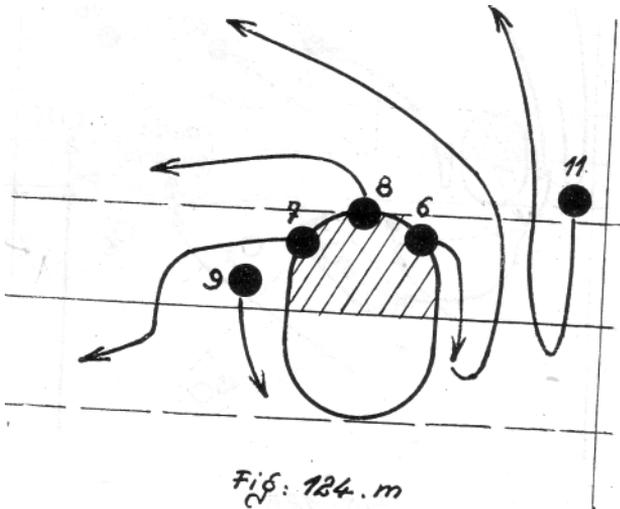


Fig: 124.m



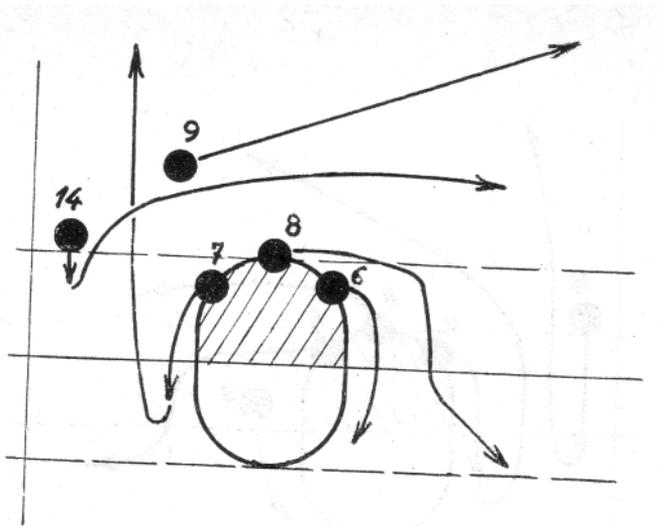


Fig: 124. n

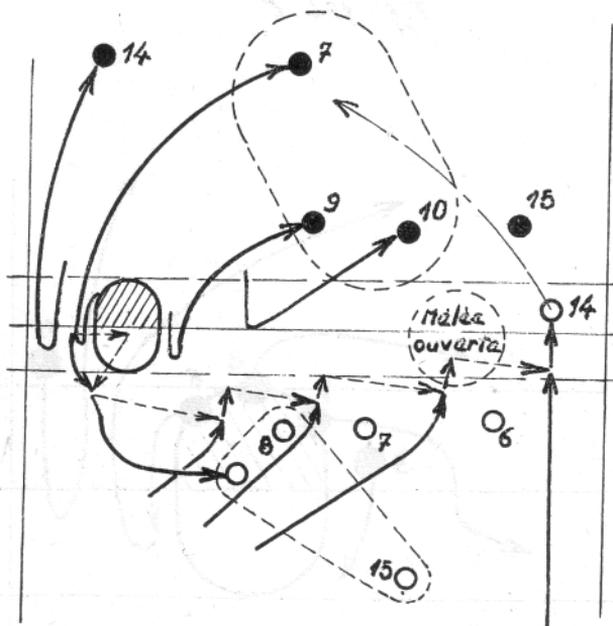


Fig: 125



à suivre vers les 2^e et 3^e rideaux défensifs ; on peut aussi, sans qu'elle soit rendue nécessaire par le changement de rôles aux flancs du pack, réaliser une telle permutation dans la circulation vers les rideaux de soutien. Par exemple :

- 7 et 6 assurent la tenaille,
- 9 reste en réserve et couvre 7,
- 8 « rabote » devant la ligne de trois-quarts,
- 14 « rabote » derrière (à la place de 8),
- 7 revient dans l'angle mort,
- 9 se porte vers la portion axiale du terrain.

Des permutations peuvent aussi se faire dans le rôle de soutien en attaque. Par exemple l'utilisation d'un « n° 8 » (troisième ligne centre) en 1^{er} appui du développement à la main en trois-quarts.

REMARQUE

Il y a des repères de principe intéressants à connaître pour les éléments ayant à circuler en cas de développement d'attaque sur la ligne de trois-quarts adverse. Dans le cas du système défensif que nous avons pris en exemple :

- l'ailier côté fermé et le 3^e ligne aile côté fermé, qui bouclent d'abord ce côté en défense avancée, partent vers la défense profonde quand le demi de mêlée fait sa passe à son ouverture ;
- le 3^e ligne centre abandonne le soutien côté fermé à ce même moment ;
- le trois-quarts aile côté ouvert reste en repli dans la défense profonde jusqu'au moment où le 1^{er} centre adverse transmet sa balle à son 2^e centre ; il remonte alors aussitôt en position normale de défense de ligne à hauteur de son propre centre.

Il faut enfin souligner que dans tous les cas où le jeu démarre avec un développement de l'attaque le long de la ligne de trois-quarts, il faut — tant côté attaque que côté défense — que des éléments demeurent en réserve dans la portion axiale du terrain. Ces éléments pourront aussi bien venir compléter l'action au terme du développement que se reporter à l'opposé en cas de « recentrage » du mouvement. C'est ce que l'on pourrait appeler la « couverture axiale » (cf. (fig. 125 et 125 a), dans laquelle les demis ont un rôle important.

b) Réciprocité entre les 3 plans de l'action.

On conçoit bien qu'à tout moment du mouvement général de jeu, le joueur contrôlant momentanément le ballon (le portant ou le dribblant), ou poursuivant le premier le ballon, dispose, pour son action individuelle, de certaines « conditions au départ », et crée à son tour, par cette action les « conditions au départ » pour l'action de celui (ou de ceux) qui va (ou vont) le relayer dans le mouvement. Semblablement aux attaquants, les défenseurs se créent mutuellement des conditions particulières d'action par le jeu de leurs interventions individuelles successives.

Mais il nous semble important de souligner en plus que

1) Les « conditions au départ » de l'action d'un joueur, bien que créées pour une part essentielle par le jeu réalisé par l'ensemble de ceux (attaquants et défenseurs) qui l'ont précédé dans le mouvement, ne sont pas uniquement le résultat de l'action de ces joueurs. Mais ce joueur lui-même y apporte simultanément sa part, et cela dans la liaison même qui l'unit à son adversaire



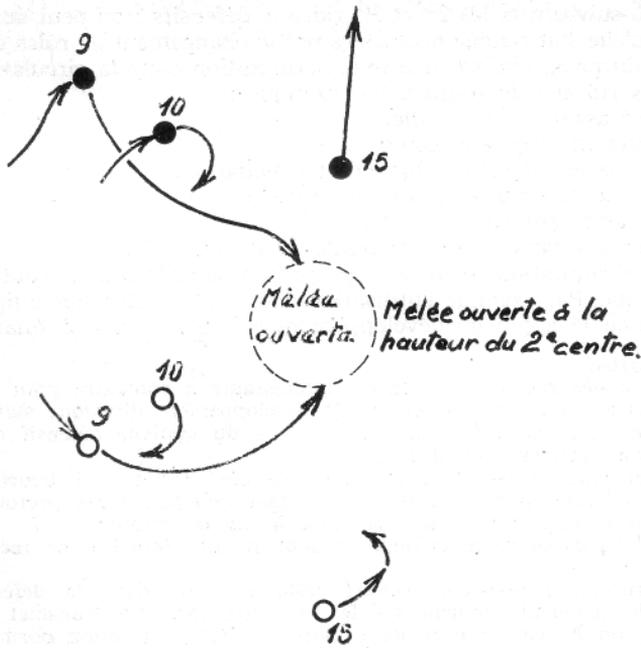


Fig: 125. a

direct, par son placement plus ou moins juste en regard de ce qui s'est passé depuis la mise en jeu du ballon jusqu'au moment de son intervention personnelle.

2) dans la création des « conditions au départ » à l'action qui va suivre la sienne, d'une part ce joueur ne fait qu'ajouter sa part aux conditions créées par tous ceux qui sont intervenus avant lui, et d'autre part les joueurs qui suivent y ont eux aussi leur part, dans la liaison qui les unit aux adversaires qui viennent s'opposer à eux.

3) il n'y a pas addition simple, mais transformation continue par une véritable « intégration » de chaque effet individuel à l'ensemble de conditions existant déjà, si bien qu'une part d'initiative est inéluctable à hauteur de chaque joueur particulier. Pour chacun des acteurs successifs, au moment de son intervention, il y a toujours à estimer, dans sa situation particulière, ce qu'est devenue la situation d'ensemble, et la *réciprocité jouant entre les deux situations*, pour choisir sa décision en conséquence. Et cela demeure, même quand le choix de la forme d'action collective par le capitaine se trouve être particulièrement adéquat. Il y a en effet création continue de cette action choisie au travers des exécutants successifs, et non exécution mécanique d'une tâche parcellaire par chacun : c'est que, « en face », l'adversaire développe



une réaction « articulée » et non une réaction « en bloc ».

Autrement dit la complexité même du développement du mouvement général, quelle que soit la forme prise par ce mouvement, en entraînant certains degrés d'incertitude, fait que chaque joueur a besoin de pouvoir, en pleine action, « réaliser » ce qui est en train de se dessiner tant à l'échelle de l'action d'ensemble et de ligne, qu'à l'échelon de sa propre action individuelle, *pour faire — car c'est lui seul qui peut faire cela — l'intégration la plus valable de son action à l'action d'ensemble.*

On peut donc, à notre avis affirmer ce qui suit :

1) un code de jeu, dont l'utilisation est effectivement précieuse à partir d'un certain niveau de jeu, doit n'être utilisé que pour ce qu'il est : un moyen de s'avertir pour entamer collectivement la tentative d'une action particulière, et non pas constituer une commande presse-bouton pour joueurs robots.

2) une capacité d'initiative constante alliée à un ferme esprit de discipline chez chaque joueur, telle est bien la meilleure garantie d'efficacité collective sur laquelle puisse compter un capitaine.

3) le travail d'initiation, puis celui de perfectionnement et d'entraînement, doivent constamment viser à réaliser dans chaque sujet cette double caractéristique, et pour cela comporter

- un véritable enseignement théorique du jeu, seul capable, par son action généralisante, de permettre au joueur d'atteindre aux idées forces du jeu, donc de le rendre capable de penser en pleine action ;

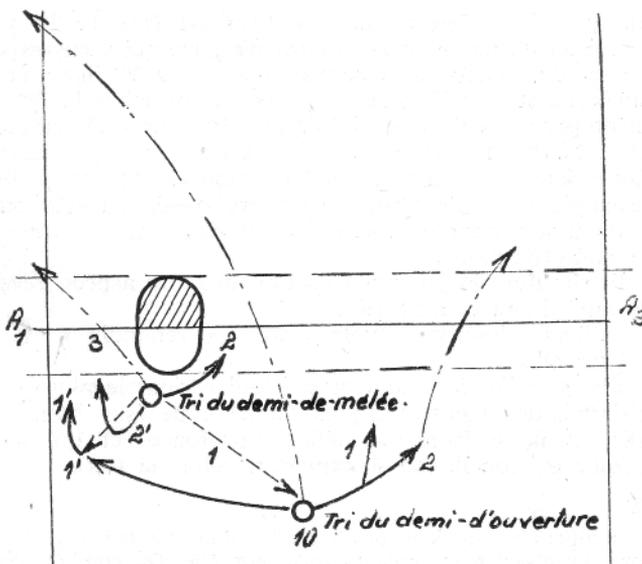


Fig. 125 b



- une détermination tactique particulière pour chaque match, la plus juste possible, à la fois précise et souple, c'est-à-dire qu'il faut trouver le moyen de faire en sorte que la formation à des comportements de base poursuivi à l'entraînement, ne constitue pas un « corset de fer » pendant le match, mais un appui solide permettant au joueur d'élaborer lui-même sa conduite en jeu avec à-propos et initiative.

4) il devient évident que le capitaine est indispensable mais doit savoir utiliser des hommes et non vouloir faire jouer des rouages aveugles, et encore plus évident que le manager ne peut absolument pas prétendre « télécommander » le jeu de la touche.

2. Distribution du jeu (figure n° 125-b)

Quel que stable que puisse demeurer, dans l'ensemble du match, le rapport des forces en présence, et quel que puisse être le degré de justesse avec lequel ce rapport a pu être évalué à l'avance, il n'en demeure pas moins que chaque situation d'ensemble que le jeu crée sur remise en jeu, sur mêlée ouverte, ou sur changement de main brusque du ballon, exige une décision qui lui est particulière.

Autrement dit les balles « gagnées » imposent, tout au long du match, une « distribution » du jeu, qui comporte essentiellement :

- le « tri » des ballons fournis en mêlées, en touches et sur remises en jeu par coup de pied, entre ballons jouables (ceux pour lesquels la 1^{re} partie du rapport du temps est suffisant) et ballons à expédier en touche,
- la décision sur la forme d'attaque à adopter pour chaque balle jouable (selon ce que se trouvent être la 2^e partie du rapport de temps et le rapport d'espace qui y correspond).

Ce rôle revient aux deux demis, aidés de la 3^e ligne, et plus particulièrement par l'un des joueurs, en principe le 3^e ligne centre (de par sa position en mêlée). Ce 3^e ligne « distributeur » du jeu doit faire ce travail tant dans les départs sur phase statique que pour les enchaînements de mouvements en plein jeu (par exemple cristalliser une nécessaire mêlée ouverte ou impulser un mouvement de regroupement des avants pour « percuter » collectivement).

La distribution du jeu revêt encore un autre aspect, revenant celui-là aux ailiers et à l'arrière :

- les ailiers doivent savoir faire « rebondir » le jeu de leur aile.
- les ailiers et l'arrière sont ceux à qui revient le plus souvent l'initiative des contre-attaques du 2^e type (sur balles récupérées dans le front de défense profonde, et qui sont à expédier en touche ou à exploiter, selon le cas).

NOTES

1. Les ailiers ne doivent pas craindre d'aller aussi chercher des occasions, éventuellement ailleurs qu'à leur aile. On conçoit toute la richesse et en même temps toute la complexité du rôle de ces joueurs



qui doivent être à la fois les meilleurs « puncheurs » et des « distributeurs » avisés et sûrs, tout en excellant dans tous les chapitres de la défense.

2. La distribution du jeu (dans sa 2^e partie : utilisation des balles jouables) doit normalement « se couler » dans la tactique préalable arrêtée, la corrigeant et la complétant « sur le vif » ; mais cette correspondance ne se retrouve que dans la mesure où l'estimation préalable du rapport des forces a été suffisamment perspicace et juste, au regard de la réalité qui se manifeste dans le match même.

3. Le rôle correspondant à un poste

Le « bagage » du joueur.

Le jeu homme contre homme, tant dans son aspect attaque que dans son aspect défense, constitue un tout indissociable, et représente, pour chaque joueur une base qu'il convient de posséder en totalité et toujours mieux dans chacun de ses éléments : c'est le « bagage » commun à tout rugbyman digne de ce nom. Le bagage de chaque joueur en fonction du poste qu'il occupe complète ce bagage commun par les éléments correspondant à la spécialisation du poste.

Le bagage commun, nécessaire aux 15 joueurs, peut être avantageusement étendu avec, pour les avants, une certaine connaissance pratique du jeu déployé des lignes arrières, et pour les arrières avec la capacité d'intervenir, éventuellement et à titre exceptionnel, dans un jeu d'avants (les exemples les plus typiques justifiant cela étant le demi de mêlée et l'ailier posté côté fermé).

Par ailleurs, à chaque poste, il faut intervenir en attaque, en défense, en contre-attaque, en repli défensif, et cela dans des situations différentes. C'est justement un dernier aspect du travail à faire : atteindre à une vue *totale* de son rôle. Cette nécessité s'ajoute à celle de l'initiative individuelle irremplaçable pour justifier une part théorique au travail d'entraînement, tandis que d'autre part nous avons défini plus haut (au (1) - (a) - organisation à double effet) la « base technique » de l'alternative.

2 - Étude des actions de jeu prises en elles-mêmes

Nous nous limitons, ici comme dans le jeu homme contre homme, à quelques exemples (les ouvrages descriptifs des actions de jeu, mettant leur catalogue à jour, ne manquant pas, en nombre comme en qualité) notre but étant de montrer comment s'articule la technique avec la tactique par l'intermédiaire du lien de jeu.

1. Jeu collectif des avants

MÊLÉE FERMÉE

L'importance fondamentale du jeu en mêlée fermée dans la stratégie générale du jeu a été mise fortement en relief. Il est intéressant de voir par ailleurs l'organisation technique faite en



réponse à cette nécessité. L'expérience montre que la force de poussée collective est l'élément de base. Il conditionne effectivement à la fois

- la réalisation du travail technique de la 1^e ligne pour le gain du ballon
- l'acheminement aisé de la balle à travers la mêlée
- la maîtrise de toute manœuvre dans laquelle il faut garder la balle en mêlée
- la mobilité générale de la 3^e ligne dans toute phase de jeu commençant sur une mêlée fermée
- une parade importante à la mobilité générale de la 3^{me} ligne adverse, dans ce même cas de jeu
- la réalisation d'un freinage non négligeable sur la montée en défense de la ligne de trois-quarts adverse, dans ce même cas de jeu ¹.

Nous commencerons donc par l'étude de cet élément, pour ne passer qu'ensuite aux autres :

- le gain du ballon (travail de la 1^e ligne) et l'acheminement du ballon au travers de la mêlée,
- la mobilité de la 3^e ligne.

a) Force de poussée.

A l'échelon *individuel* la poussée est produite à la fois par le poids du corps et la poussée des jambes, et elle est transmise par le tronc. On sait que cela se réalise au mieux en adoptant une position rapprochée pour l'appui des deux pieds au sol. De cette façon, en effet, le corps dispose d'un appui antérieur et supérieur par les épaules et d'un appui postérieur et inférieur par l'ensemble des deux pieds, dont résulte à la fois l'utilisation maximum du poids et l'utilisation des deux jambes pour pousser, alors que l'adoption d'appuis écartés dans le sens antéropostérieur fait perdre une partie importante du poids (qui va au sol par la jambe avant et non plus contre l'adversaire par les épaules) et réduit pratiquement à la seule jambe arrière la possibilité de pousser.

Par ailleurs, on sait aussi que le tronc, pour faire bloc de transmission, doit être plat. Arrondi aux reins il doit fournir un travail musculaire très pénible tandis que le jeu en flexion absorbe une part importante de l'effet de poussée. Suffisamment redressé, le tronc « encaisse » sans souffrir l'effet de tassement dans l'appui par empilement des segments thoraciques les uns sur les autres et leur appui direct sur le bassin ; la part de poussée inévitablement absorbée dans ce tassement des épaules et du tronc est le minimum in supprimable d'ailleurs nécessaire au corps du joueur lui-même. Toute position plus ou moins en flexion latérale est également fort pénible pour les mêmes raisons.

1. Un pack qui serait repoussé, balayé par le pack adverse, ne permettrait plus du tout la constitution du front défensif. C'est tout autre chose que de jouer ce que l'on appelle « mêlée battue ».



Pour réaliser cette position adéquate des reins et du dos, on sait qu'il faut aussi redresser la tête suffisamment, cette position de tête ayant en même temps l'avantage énorme de donner au cou sa position de puissance maximum et de permettre au joueur de voir le ballon, où qu'il soit (dans les mains du joueur qui l'introduit en mêlée, partout dans la mêlée, au moment où un joueur le ramasse derrière, et semblablement si le ballon part dans la mêlée adverse).

Enfin, la position de départ des jambes la plus favorable à la fois à encaisser sans décrocher des appuis toute poussée venant de l'adversaire, et à développer aussitôt la meilleure poussée se trouve aussi être celle qui, plaçant les fesses assez haut au-dessus du sol et donnant une position verticale de la cuisse de la jambe arrière, fournit le meilleur appui pour l'épaule du joueur venant pousser derrière : il s'agit d'une flexion optima des jambes (cf schéma n° 125-c).

A l'échelon *collectif* les poussées individuelles s'additionnent, mais dans une certaine proportion seulement. Au tassement des corps s'ajoutent les angles différents des poussées individuelles. Les conditions pour réaliser la meilleure somme possible des poussées individuelles sont :

- l'adoption, aux différents postes, d'un angle de poussée adéquat, ce qui ressort de l'orientation générale du corps et du placement des appuis différemment selon le poste dans la mêlée ;
- l'action énergique et adéquate des bras, tant sur le (ou les) voisin de côté que sur celui de devant, la base de cette action étant un serrage ;
- le meilleur « encrage » des pieds au sol (par la « carre » interne).

Mais ici comme pour n'importe quelle action de jeu, il ne faut pas raisonner en dehors de l'opposition vivante. Et ce qui caractérise ici le problème, c'est que précisément chacun des deux packs est non seulement constitué d'éléments humains, c'est-à-dire capables à tout moment de réagir et de transformer leur action, mais encore constitué de façon « articulée ». Cette articulation donne justement à chaque pack une grande souplesse d'adaptation à la poussée mouvante du pack adverse, mais elle pose en même temps un problème complexe de cohésion.. On retrouve encore une fois une contradiction. L'opposition des deux packs « articulés » crée tant pour l'ensemble de chaque pack, que sur chaque joueur particulier dans chaque pack des poussées et des tirées multiples, d'orientations et de puissances variées. Cet ensemble d'actions reste changeant et pour chaque pack pris dans son ensemble et pour chaque élément de chaque pack, .et tend à le désagréger.

La cohésion du pack, tant au moment de la formation de la mêlée, que pendant toute la durée de la lutte en mêlée elle-même, qu'au moment enfin où, le mouvement de jeu naissant, la 3^e



ligne a besoin de pouvoir quitter aisément le pack, incombe donc à la responsabilité de chacun.

On insiste à notre avis toujours trop peu sur l'importance conjuguée des bras et du jeu des appuis pour assurer à la fois : la cohésion au pack auquel on s'incorpore et, *en retour*, sa propre mobilité à soi pour répondre aux à-coups que reçoit le pack et aux mouvements voulus de ce pack réclamés par le jeu.

Un aspect de l'attitude constamment active, qui doit être celle de tout avant jouant une mêlée fermée, est qu'il faut, si nécessaire savoir lutter des appuis, des épaules, des bras et des reins, pour se replacer convenablement en mêlée s'il se trouve que les poussées et tirées dont on est l'objet ont fait perdre la bonne position. Ce genre de réaction, qui doit se réaliser avec l'énergie de tout le corps, doit être brusque et puissante pour réussir.

Une dernière notion très importante pour la poussée, et aussi pour la mobilité et le jeu du ballon au pied dans la mêlée, est que chacun des deux appuis fournis par les pieds au sol assure en fait un appui pour l'épaule qui lui est opposée (nous avons vu cela pour le choc d'épaule dans le placage) : pied droit appuie épaule gauche et pied gauche appuie épaule droite. Si bien que, selon la position des pieds, on a les modifications suivantes (figure n° 126) :

- pieds sur la même ligne 2 épaules également appuyées, ligne de poussée dans l'axe du corps ;
- pieds décalés à gauche : épaule gauche plus appuyée, ligne de poussée oblique vers l'épaule gauche, pied droit « fixé », pied gauche libre pour jouer le ballon ;
- pieds décalés à droite : épaule droite plus appuyée, ligne de poussée oblique vers l'épaule droite, pied gauche « fixé », pied droit libre pour jouer le ballon ;

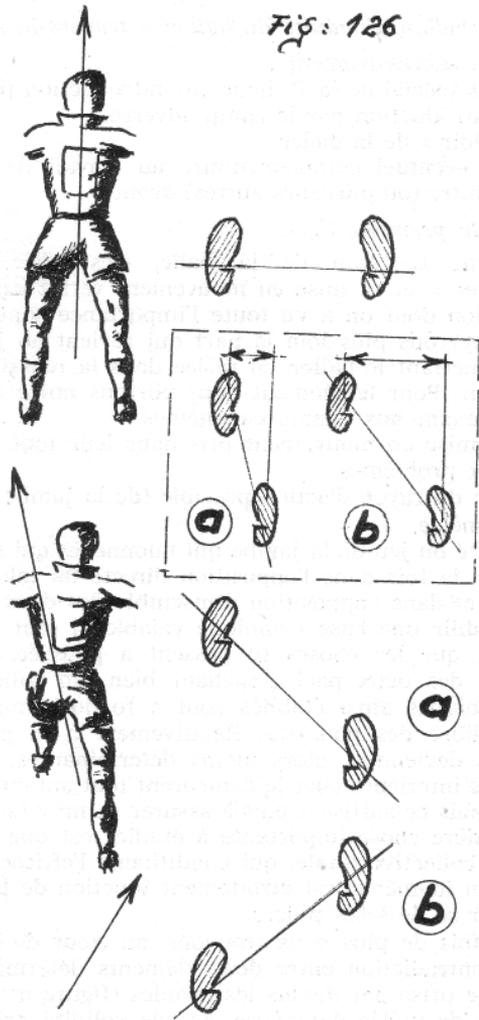
tandis que par ailleurs, et pour un écart latéral des deux appuis restant à l'intérieur d'une valeur optimale, pour un même décalage des deux pieds, plus les pieds sont en ligne, moins l'équilibre latéral est aisé à conserver, mais plus la poussée de chaque jambe est utilisée ; moins les pieds sont en ligne, plus l'équilibre latéral est aisé à conserver, mais moins la poussée de chaque jambe est utilisée, et selon les besoins en cours de mêlée chaque avant doit savoir passer aisément d'une forme d'appui à une autre en utilisant bien successivement, les possibilités de chacune.

Pour terminer sur la poussée, étant donné les situations et les rôles dans la mêlée en liaison avec le reste du jeu, on a :

- une 1^{re} ligne ayant besoin d'être fortement appuyée pour pouvoir faire son travail spécial : le gain du ballon,
- une 3^e ligne ayant besoin que ça tienne déjà bien devant elle pour caler efficacement et être mobile au maximum (ce qui ne la dispense nullement, de pousser), en un mot pour « étayer ». C'est-à-dire que la deuxième ligne — quelle que soit la formation adoptée (3-4-1 ou 3-2-3) — demeure un appui



Fig: 126



central qui doit avoir pour qualité première sa solidité inébranlable. La deuxième ligne est l'« âme » de la poussée collective.

Au regard des autres tâches que ces joueurs doivent assumer (talonner, répondre aux tiraillements pour maintenir la cohésion de la mêlée, réaliser les changements d'appuis nécessaires), on saisit aisément l'importance de leur gabarit (taille et poids).

b) *Gain du ballon. Conduite du ballon à travers la mêlée.*

On verra successivement :

- le travail spécial de la 1^{re} ligne sur introduction par son camp et sur introduction par le camp adverse,
- le « couloir » de la mêlée
- l'apport éventuel complémentaire au travail de la 1^{re} ligne, par un autre (ou plusieurs autres) avant.

Travail de la première ligne.

Talonneur. Le gain de la balle, c'est-à-dire le fait de l'« accrocher », et sa mise en mouvement vers l'arrière (chemin T 9' du ballon dont on a vu toute l'importance) sont étroitement liés. Nous verrons plus loin la part qui revient au joueur (demi de mêlée) mettant le ballon en mêlée dans la réussite du travail du talonneur. Pour le moment nous portons notre attention sur la part revenant aux avants eux-mêmes.

Gain et mise en mouvement pris dans leur tout indissociable posent deux problèmes :

- l'étendue du rayon d'action possible (de la jambe qui talonne) sous la mêlée,
- la rapidité du jeu de la jambe qui talonne, et qui sont à appréhender à la fois dans l'opposition directe du talonneur à son vis-à-vis et dans l'opposition d'ensemble des deux packs.

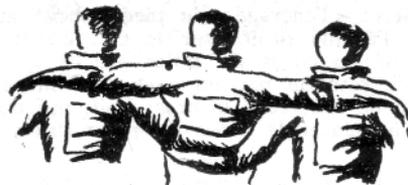
Pour établir une base technique valable, il faut la définir en considérant que les choses se passent à poussée sensiblement équivalente des deux packs, sachant bien par ailleurs que les règles techniques ainsi établies sont a fortiori valables en cas de déséquilibre des poussées. Relativement à la poussée supérieure elles deviennent alors moins déterminantes, relativement à la poussée inférieure elles le demeurent tout autant pour le gain du ballon mais ne suffisent plus à assurer sa mise en mouvement.

La première chose importante à étudier est que la valeur de la poussée collective totale, qui conditionne l'efficacité du talonnage pris en lui-même, est étroitement fonction de la façon dont le talonneur se lie à ses piliers.

Et une fois de plus nous trouvons, au cœur de l'action complexe, la contradiction entre deux éléments déterminants :

- la double prise par *dessus* les épaules (figure n° 127-a) donne une tête de mêlée d'une très grande solidité, très homogène quant à la transmission de la poussée au pack adverse, mais est moins favorable à un rayon d'action important de la jambe;
- la double prise par *dessous* les épaules (figure n° 127-b) donne une tête de mêlée beaucoup moins solide, beaucoup moins





(a)



(b)

Fig: 127

homogène pour transmettre la poussée au pack adverse (le talonneur a tendance à « reculer » par rapport à ses piliers), mais permet un rayon d'action beaucoup plus étendu à la jambe sous la mêlée.

A chaque première ligne de trouver sa solution propre, en fonction d'elle-même, du pack auquel elle appartient et aussi du jeu recherché par l'équipe dont elle fait partie.

On sait que les springbocks, recherchant avant toute chose la puissance de poussée du pack, aiment pouvoir utiliser un talonneur grand et puissant, à grandes jambes rapides, aux épaules souples et solides, qui utilisera alors la double prise par dessus (exemple d'un tel type de talonneur en France : Labuschagne).

La prise de bras à adopter est donc fort importante. Mais d'autres éléments restent à voir sur cette question.

REMARQUES

Nous livrons au lecteur différents avis dont la confrontation est intéressante et permet une utile réflexion.

D'après D. Craven, quelle que soit la solution adoptée pour la prise des bras, le talonneur est toujours gêné par l'accrochage du bras opposé à l'introduction (bras droit) dans le cas où la balle est introduite par son camp. En effet, dans le lancer de la jambe pour aller « accrocher » le ballon, tout comme dans la frappe avec accompagnement du ballon vers l'arrière, le talonneur a besoin de pouvoir faire tourner sa hanche droite autour d'un axe oblique pied gauche - épaule droite. Cet axe, qui doit être extrêmement solide, est assuré par



2 appuis essentiels : « l'encrage » du pied gauche au sol, et l'appui du moignon de l'épaule droite sur le cou du talonneur adverse ; le bras gauche lié au corps du pilier gauche complète ce double appui de l'axe de rotation par un effet de « suspension » après ce pilier. A l'inverse de tout cela, le bras droit, qui doit réglementairement continuer à enlacer le corps du pilier droit, est un véritable obstacle.

Il n'est pas inutile de se souvenir qu'une première ligne connue, comme celle où talonna Robert Paul, à l'A S M, jouait alors en libérant le bras droit du talonneur qui se tenait au pilier droit, par la main, et « bras dessus - bras dessous ».

Et peut-être est-ce le règlement, devenu formel (bras liés pendant toute la durée de la mêlée) qui amena Vigier à adopter la position de bras en rotation interne qui tout en mettant les articulations du bras droit moins « à la traverse » du mouvement de rotation de la hanche droite renforce la solidité du moignon d'épaule appuyé.

Mais Conquet (cf. son livre « Contribution à l'Étude Technique du Rugby ») pense :

— qu'il faut enlacer et serrer fortement le pilier droit ;
 — que c'est à gauche plutôt que le bras pourrait être gênant, mais qu'en définitive il vaut mieux, pour le talonneur, avoir les deux bras dessus afin de pénétrer au maximum dans la mêlée adverse, les deux piliers se liant entre eux directement sans tenir eux-mêmes le talonneur.

Et Conquet cite aussi l'exemple d'Obadia qui prenait son pilier droit bras dessus et son pilier gauche bras dessous, et à qui il arriva dans un match de prendre 7 balles à Pascalain.

L'appui gauche au sol est, bien sûr, à trouver par le talonneur lui-même, mais pour trouver cette position personnelle adéquate il n'y a qu'une règle : c'est l'aisance d'action de la jambe et du pied droit. L'encrage du pied gauche par la carre interne, avec ouverture adéquate de ce pied, va dans le sens même du travail de la jambe droite.

La jambe droite, pour atteindre au maximum de vitesse doit partir d'une position suffisamment rapprochée par rapport à la jambe gauche, tout en respectant la règle : le corps du talonneur

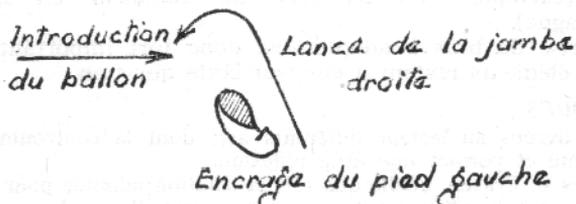


Fig: 128

en position de poussée. Elle sera lancée au ballon et en même temps le pied droit fera barrage au pied adverse de par la position même de l'accrochage du ballon (cf. figure n° 128).

A noter au passage qu'il est très souvent nécessaire de faire comprendre aux débutants (aussi bien talonneur que joueur d'un autre poste de la mêlée) que le contrôle du ballon au sol dans le talonnage nécessite absolument qu'on ne soulève jamais le pied, mais qu'on le glisse au ras du sol. Ainsi, quoi que fasse la balle, on est certain de l'atteindre, du pied ou de la jambe.

Une bonne image pour le travail du pied droit est celle-ci : le pied agit comme une main qui ramasse des pièces de monnaie sur une table.

Voyons alors le cas de l'introduction adverse : le geste consiste à lancer la jambe en avant, en direction du pilier gauche adverse, pour piquer le pied droit talon au sol, pointe levée, ce pied venant faire barrage au pied du talonneur adverse (figure n° 129) Pour le réaliser, le talonneur doit s'accroupir sur la jambe gauche et non pousser dessus, aussi la position de pied gauche à adopter sera forcément plus rapprochée de l'axe transversal de la mêlée.

Cette façon de faire, pointe levée, recherche en fait par simple rebondissement un service favorable du ballon au talonnage du pilier droit qui doit effectivement talonner. Ce rebondissement favorable est obtenu de la façon suivante : la pointe levée empêche que le ballon saute le pied du talonneur, et si ce dernier envoie son pied de telle façon que la surface de contact entre pied et ballon quand celui-ci touche le sol soit non pas le bord de la semelle de la chaussure, mais la surface externe du dessus de la chaussure, le ballon rebondit au mieux vers le pied du pilier droit (figure n° 129).

Il reste, pour terminer, à dire un mot des détails de coordination.

Qu'il s'agisse de la concordance indispensable entre l'introduction du ballon par le demi de mêlée et l'accrochage du ballon par le talonneur, ou de la concordance entre le travail du talonneur et celui de l'un de ses piliers selon le cas, à notre avis tout est subordonné au geste du talonneur, avec sa forme et son rythme particuliers (lequel talonneur devra agir selon la « vie » de la mêlée comme dit J. Saby, ce qui signifie que c'est lui qui doit commander le moment de l'introduction).

La forme commande :

- sur introduction pour soi, le point où le demi de mêlée doit « piquer » le ballon au sol, le geste d'aide du pilier gauche (que nous voyons ci-contre) ; ampleur du geste ;
- sur introduction adverse, le geste d'aide du pilier droit (que nous voyons ci-contre) ; ampleur du geste.

Le rythme commande :

- sur introduction pour soi, le rythme de mise en mêlée du ballon par le demi de mêlée, le moment relatif d'intervention du pilier gauche,



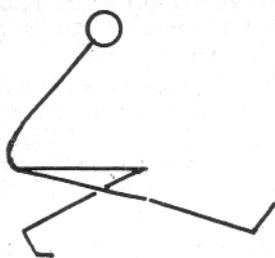


Fig: 129

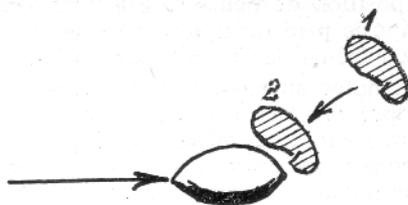
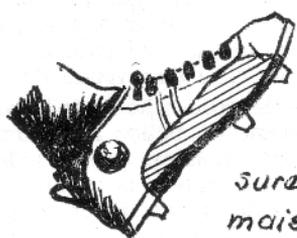


Fig: 129''



- La pied doit
toucher la ballon
non pas par la
bord de la chaussure
(trait noir plain),
mais par la surface
hachurée.

Fig: 129'

— sur introduction adverse, le moment relatif d'intervention du pilier droit.

Demi de mêlée. Il reste encore au demi de mêlée, en dehors du « piquage » du ballon au sol au bon endroit et d'un rythme adéquat d'exécution de l'introduction, à faire que la balle arrive au sol orientée de la façon qui convient à celle que le talonneur adopte pour entrer en contact avec le ballon.

Pour ce point particulier, qui est beaucoup plus important qu'il n'apparaît au premier abord, nous pensons que tout dépend de la position du pied (en orientation) lorsqu'il atteint son maximum de force. Ce maximum se situe non pas au moment précis où le pied atteint le point ultime de son lancer vers l'avant mais au début du retour de la jambe et du pied droit vers l'arrière. Or, entre ce dernier moment et le moment de frappe maximum, le pied a tourné vers la gauche d'un certain angle.

A la fois pour assurer au pied la maîtrise la plus grande possible du ballon au moment du contact et pour placer au maximum le ballon « en protection » de ce pied par rapport au



Tata de malze :

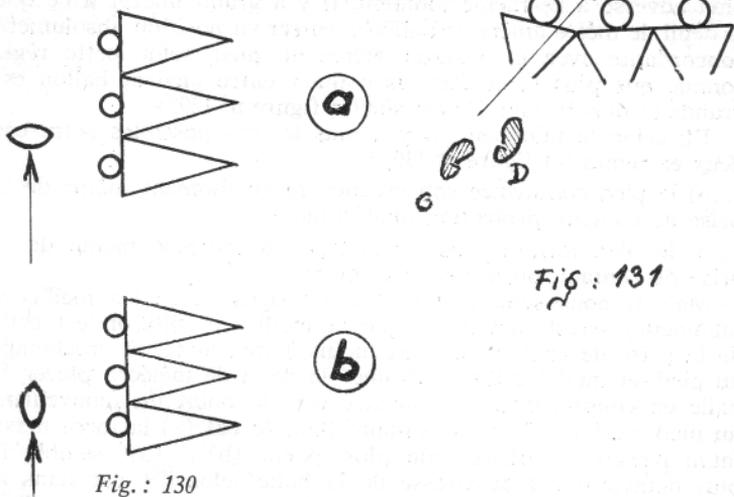


Fig: 131

Mouvement du pied gauche.

Mouvement du pied droit.

Pied droit du pilier gauche.

Pied gauche du talonneur.

Fig: 132

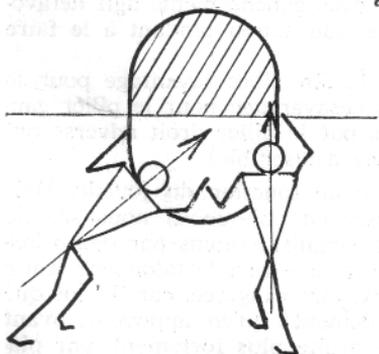


Fig: 132.a

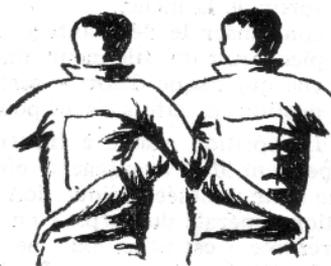


Fig 132 b



pied adverse à ce même moment, il y a grand intérêt à ce que le demi de mêlée amène le ballon à entrer en position absolument concordante avec la position même du pied, selon cette règle connue que plus la surface de contact entre pied et ballon est grande et plus le contrôle est sûr (cf figure n° 129")

Et, selon le talonneur, il y a tous les cas possibles entre ces deux extrêmes (cf figure n° 130) :

- a) le pied commence son crochetage au moment même de la prise de contact, protection quasi-nulle ;
- b) le pied termine son crochetage au moment même de la prise de contact, protection maximum.

Mais il nous semble (une étude sérieuse avec les meilleurs talonneurs serait fort utile) que la meilleure solution est celle de la prise de contact plus ou moins à mi-course du crochetage du pied, et qu'il faudrait entraîner le demi de mêlée à placer la balle en conséquence : c'est-à-dire vers le point du mouvement du pied où il y a force maximum. Dans le cas (a) la force maximum n'est pas utilisée, non plus qu'en (b) ; (a) semble le plus défavorable à la vitesse de la balle selon T9' car dans le cas (b) l'augmentation de vitesse de toute la jambe vers l'arrière, alors que le pied pousse le ballon, compense la perte sur la force de frappe du pied.

Enfin, pour l'introduction par l'adversaire, le talonneur peut parvenir à sentir lui-même le rythme d'introduction de cet adversaire et s'adapter en conséquence. Cette éventualité devrait peut-être, comme nous le faisait remarquer Boutines (de l'ASM), à l'occasion d'un stage à l'I.N.S., amener à entraîner un demi de mêlée et sa première ligne à pouvoir choisir entre deux, voire trois rythmes différents de mise en mêlée du ballon, pour varier, en match, à la demande.

Pilier gauche. (Figures n° 131 et 132).

Concernant sa position en mêlée, celle-ci doit à la fois :

- faciliter le travail d'aide au talonnage du talonneur,
- assurer à celui-ci la meilleure prise du bras gauche auquel il est « suspendu » alors que ce bras gauche même agit défavorablement sur le pilier gauche, son action tendant à le faire sortir de la mêlée,
- compenser le désavantage de la tête libre (avantage pour le pied droit du talonneur, mais désavantage pour le pilier gauche qui risque d'être « sorti » par le pilier droit adverse qui profite des effets de la poussée d'ensemble).

La position exacte à trouver reste fonction du joueur. Mais cependant il a avantage à pousser en oblique. Il nous semble que cette poussée oblique doit être réalisée moins par une orientation générale du corps « en rentrant » vers le talonneur (cette « l'entrée » est utile, mais ne peut être exagérée, car il faut que le 2e ligne puisse soutenir solidement) qu'en appuyant, avant l'introduction du ballon, l'épaule droite plus fortement, par placement du pied gauche en arrière. En utilisant des appuis légèrement



décalés, il est possible de reporter la charge sans difficulté sur le pied droit et de libérer ainsi le pied gauche pour participer au talonnage, cela étant fait seulement au moment où la jambe gauche doit être portée en avant. Il faut en outre, mais sans l'exagérer, adopter un écart latéral entre les appuis permettant la stabilité : ainsi, avec le mouvement court qu'il a à faire, le pilier gauche réduit au minimum le risque d'une sortie défavorable du ballon (entre les pieds du pilier côté introduction).

Pour ce pilier aussi : travail du pied en crochétant, avec l'aide d'un abaissement de la hanche gauche, lui-même aidé par un abaissement de l'épaule gauche, et qui facilite le mouvement de la jambe vers l'arrière. Cet abaissement est beaucoup moins ample que pour le talonneur : le pied gauche du pilier part après le pied droit du talonneur, pour le rejoindre dans son mouvement et non pas arriver en même temps que lui à la balle. Ce pied gauche, faisant un mouvement court, « boucle » à la fois le retour du ballon vers l'entrée de la mêlée et sa sortie entre les pieds du pilier. L'instant précis pour lancer ce pied gauche est à trouver avec précision à l'entraînement : c'est la coordination pilier gauche — talonneur. Là aussi le pied glisse *au ras du sol* évidemment.

Pilier droit. Tête prise, et la mêlée ayant naturellement tendance — par le décalage des têtes à gauche — à tourner vers la gauche, ce pilier doit pousser droit (et non en oblique). Notons que le talonneur une fois la balle mise en mouvement et passée derrière lui, doit se remettre lui aussi en position de mêlée et pousser droit.

Pour l'aide au talonneur sur introduction adverse, la jambe droite du pilier droit doit partir, cette fois encore, après la jambe du talonneur, et le pied de ce pilier aller moins loin, mais les deux « lanciers » partent cependant à intervalle plus rapproché (relativement car dans les 2 cas le tout se passe très vite) que pour le cas où le talonneur joue avec son pilier gauche. Les 2 points où aboutissent les mouvements en avant des pieds sont aussi plus rapprochés l'un de l'autre.

Cette fois encore aide au mouvement de la jambe vers l'arrière par abaissement de la hanche droite, aidée de celui de l'épaule (qui elle, pour ce pilier, prend appui sur le cou du pilier gauche adverse), mouvement dont l'ampleur est plus importante que chez le pilier gauche, le pilier droit ayant réellement à talonner (c'est-à-dire donner sa vitesse et son mouvement à la balle) et devant aller chercher le ballon plus loin.

La coordination pilier droit — talonneur comporte deux choses :
— mettre au point le moment du lancer de la jambe
— sentir juste le rebondissement du ballon sur la surface externe du dessus du pied du talonneur.

Couloir de la mêlée.

Nous n'insisterons pas sur cette notion, parfaitement connue, de l'absolue nécessité d'un couloir libre de tout obstacle, axial



ou latéral selon la formation (3-2-3 ou 3-4-1). Nous soulignerons seulement quelques unes des difficultés auxquelles le 2^e ligne doit faire face. Nous nous plaçons dans le cas de la formation 3-4-1, avec couloir latéral.

Pour les 3^e lignes ailes, il n'y a pas de difficulté réelle :

- le 3^e ligne aile gauche, en cas d'introduction par son camp, encombrera d'autant moins le couloir qu'il a intérêt à adopter une orientation oblique de tout le corps afin d'aider au contrôle du mouvement tournant naturel de la mêlée à gauche (et cela protège licitement le demi de mêlée)
 - le 3^e ligne aile droit, qui, pour aider au contrôle du même mouvement naturel, a au contraire intérêt à pousser droit, dispose d'une liberté totale de mouvement qui lui permet de réaliser, en cas d'introduction adverse, toute modification d'appuis et d'orientation du corps pouvant être momentanément utile à la libération d'un passage pour la balle. (cf figure n°132-a).
- Pour les 2^e lignes, le problème se pose ainsi :
- le décalage des pieds, avec pied « intérieur » (pied le plus près de l'axe longitudinal de la mêlée) avancé, est la position d'appuis assurant naturellement le couloir latéral ;
 - mais ce décalage entraîne une poussée vers l'épaule intérieure ;
 - cela est très favorable à la cohésion de la mêlée tant que la première ligne offre aux épaules intérieures des deux secondes lignes un appui ferme, c'est-à-dire tant que le talonneur reste en position de poussée ;
 - mais précisément, dans le moment où la force de poussée est le plus indispensable, quand le talonneur s'en va « accrocher le ballon », le mouvement de ce joueur crée plus ou moins « un trou » pour les deux épaules intérieures de la seconde ligne.

On conçoit alors aisément l'importance primordiale des éléments suivants :

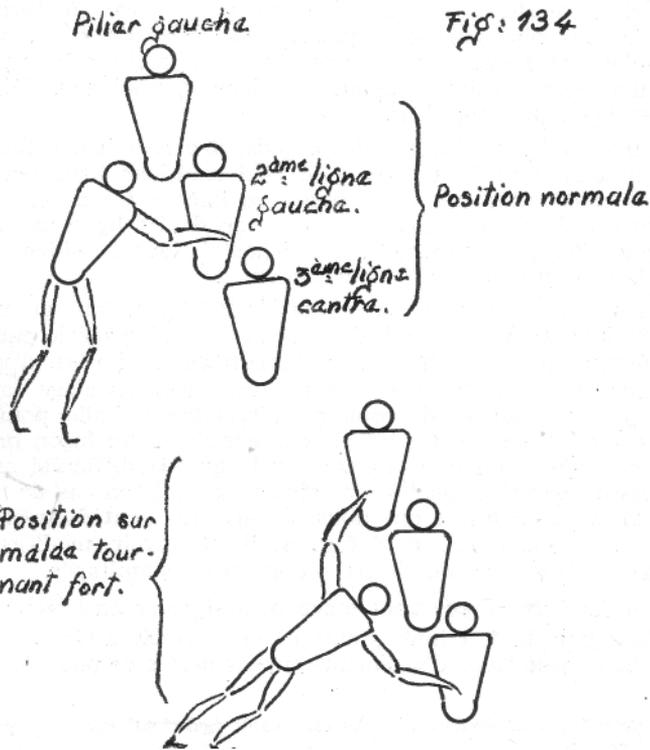
- l'appui ferme de la jambe gauche pour le talonneur, en cas d'introduction « pour lui », qui laissant un appui favorable à l'épaule intérieure du 2^e ligne gauche et ne créant de trou réel que pour celle du 2^e ligne droit ;
- le retour immédiat du talonneur en position de poussée réelle aussitôt la balle accrochée et glissée derrière (déjà signalé plus haut comme favorable au travail de la 1^{re} ligne) ;
- le « liage » des deux secondes lignes l'un à l'autre par les bras ¹ ;
- la tenue au pilier (pour le 2^e ligne) par son bras extérieur ;
- le décalage latéral des appuis (qui, selon son importance, corrige plus ou moins la poussée oblique créée par le décalage antéropostérieur).

1. Rappelons la technique préconisée par J. Saby dans les stages F. F. R. double point de liaison (épaules-hanches). (Voir fig. 132 b, p. 227).





Fig: 133



Nous nous arrêterons un peu sur les deux derniers points

- pour le *bras extérieur*, il y a une difficulté technique à surmonter, provenant du fait que l'épaule doit venir s'appuyer dans le pli fessier du pilier tandis que la main doit accrocher à la hanche pour ne pas gêner le jeu de la cuisse, qui doit être entièrement libre ; *ce point d'accrochage à la hanche est plus haut que le point d'appui de l'épaule*. A cela s'ajoute que le 3^e ligne aile appuie son épaule intérieure également contre le pilier. Si bien que si le 2^e ligne veut conserver la main en position directe, il lui faut une grande souplesse d'épaule (sinon il aura vite une douleur intolérable dans l'épaule extérieure), et le 3^e ligne ne peut que se placer en-dessous de cette épaule, risquant fort de faire glisser cette épaule du 2^e ligne jusque sur le dos du pilier, ce qui est catastrophique (pas d'appui pour le 2^e ligne que le pilier vient gêner en plus et « écrasement » du pilier par le 2^e ligne).

Au contraire, en tournant la main pouce vers l'extérieur pour saisir la hanche du pilier paume de la main vers l'arrière et en abaissant le coude de façon à « enchausser » littéralement la face externe de la cuisse du pilier dans le V formé ainsi par tout le bras, le 2^e ligne replace son épaule dans une position à la fois très naturelle et très forte ; trouve, sur le pilier, une prise de tout le bras plus puissante que la seule prise de main, et qui cependant libère au maximum le jeu de la jambe extérieure de ce pilier ; donne enfin un appui le meilleur qui soit pour l'épaule du 3^e ligne aile¹ (fig. 133).

- Pour le *décalage latéral des appuis*, il arrive justement souvent qu'il faille « rentrer » le pied extérieur fortement, les deux pieds étant alors presque « en ligne ». On conçoit dans ces conditions l'importance du calage du 2^e ligne par le 3^e ligne aile, qui compense cette difficulté, tout en aidant aussi à la stabilité du pilier correspondant.

Mais le problème demeure pour le 2^e ligne, tout au moins en cas de poussée forte de l'adversaire et quand la mêlée parvient difficilement à se stabiliser. D'où l'éventuelle utilisation d'appuis sans décalage antéropostérieur et avec large décalage latéral, « en pont » au-dessus du couloir à réserver à la balle, pour l'un ou l'autre 2^e ligne, voire les deux ensemble. Cette façon présentant par contre un désavantage par la grande difficulté qu'il y a alors à libérer un pied pour agir sur la balle en cas de nécessité. Mais rappelons ce que nous disions plus haut, à savoir que tout avant en mêlée doit être actif et savoir modifier ses appuis selon les besoins divers successifs ou simultanés.

Ces derniers propos nous amènent à signaler au lecteur :

- d'une part la fort intéressante étude entamée à Grenoble par J.Saby avec l'aide d'ingénieurs sur les pertes de poussée réelle

1. Cette façon de prendre du bras est valable également pour les deux bras du 3^e ligne centre.



- selon le poste en mêlée et la direction de poussée adoptée par chaque avant ;
- d'autre part l'étude toujours riche d'enseignement, malgré qu'elle appartienne à un passé assez lointain, faite sur cette question par M. Gallaher, capitaine des All-Blacks, en 1905 et 1906 dans un petit livre « Football-rugby ».
 - d'autre part encore la qualité exceptionnelle du travail en mêlée obtenu à l'A.S. Béziers par Raymond Barthez.

Action, au talonnage, des avants autres que le talonneur.

Tout avant, en mêlée doit être capable d'utiliser, pour agir sur le ballon, aussi bien le pied intérieur que le pied extérieur, et pour chaque pied aussi bien l'intérieur que l'extérieur du pied. La rapidité du talonnage ne laisse pas le choix : le pied le plus fixé reste en appui. Selon le moment et les circonstances le ballon devra être « talonné » par l'intérieur ou par l'extérieur.

Il peut se faire d'ailleurs qu'il faille libérer un pied pour le lever et éviter la balle dont le mouvement propre est justement bon pour le jeu. Enfin ce pied libéré peut avoir à freiner le ballon.

Que ce soit pour pousser ou pour freiner le ballon, les principes techniques sont connus : en particulier il faut toujours chercher une large surface de contact et accompagner suffisamment le ballon, aussi bien après l'avoir frappé (quand on le « ré impulse » en le dirigeant) qu'après être allé le chercher (quand on le freine en le dirigeant).

Quant au talonneur lui-même, il doit pouvoir s'adapter à toutes les sortes de difficultés.

c) Mobilité de la 3^e ligne.

Cette mobilité ne doit pas être au détriment de la poussée. Il s'agit donc de trouver un placement d'appuis adéquat, allié à une orientation convenable de l'axe du corps par rapport à l'axe longitudinal de la mêlée, et permettant également une poussée la plus efficace possible en mêlée et un départ le plus aisé possible de cette mêlée.

Les 3 joueurs de 3^e ligne ont une action prépondérante tant pour stabiliser la mêlée que pour déclencher un mouvement tournant de cette mêlée (en neutralisant ou en utilisant son mouvement tournant naturel à gauche ou en le contrecarrant). Et particulièrement le 3^e ligne centre, (le « n° 8 ») placé sur l'axe longitudinal même. Pour lui, le décalage latéral absolu des appuis est la position la plus rationnelle : appuyant ainsi également les deux secondes lignes il peut, par une action en concordance des deux bras et des deux jambes, réagir à tout moment *contre* tout mouvement de la mêlée dans une quelconque direction et inversement agir *pour* tout mouvement de la mêlée dans une quelconque direction. Il est en même temps placé pour se porter aussi bien d'un côté que de l'autre de la mêlée au moment où il la quitte. .

Pour les 3^e lignes ailes (les « flankers ») le problème n'est pas le même pour le gauche et pour le droit :



— *direction de la poussée* (figure n° 134). Il s'agit de compléter le contrôle du mouvement tournant naturel de la mêlée. *Le 3^e ligne placé à gauche* neutralise ce mouvement en poussant obliquement, appuyant le 2^e ligne et « rentrant » le pilier ; il peut accentuer cette action pour aider à faire tourner la mêlée à droite, ou la relâcher pour laisser faire le mouvement tournant vers la gauche. Dans ce dernier cas sa place pose à ce joueur un problème particulier qui ne se réduit pas au seul relâchement de sa poussée oblique. La position normale est prise, malgré l'obliquité, avec appui de l'épaule droite contre le pilier. Il peut arriver que la tendance de la mêlée à tourner soit telle qu'il faut au 3^e ligne aile gauche pousser de la tête contre le seconde ligne, et agir des deux bras (se tenant du bras gauche sur le pilier tout en le rentrant et repousser le 3^e ligne centre du bras droit, pieds en décalage latéral absolu).

Le 3^e ligne placé à droite neutralise le mouvement tournant naturel à gauche en poussant droit sur le pilier, épaule gauche venant contre ce pilier.

Appuis. Il faut tenir compte, pour chaque cas (introduction pour soi et introduction contre soi), de la possibilité de gagner ou de perdre la balle. Pour se porter en avant directement le plus rapidement possible bien que poussant aussi longtemps qu'il le faut et le plus sérieusement possible en mêlée, il est certain que pour l'un comme pour l'autre 3^e ligne aile la position d'appuis la plus favorable est pied intérieur en arrière, pied extérieur en avant (figure n° 135). Le pied extérieur, avec la jambe correspondante ramassée, donne aussitôt un excellent appui de départ, pour un démarrage rapide, tout en maintenant la direction de course naturellement le long de la mêlée, aidant donc au mieux à prendre de l'intérieur un adversaire surgissant au ras de la mêlée et à le pousser vers l'extérieur pour aller le plaquer là tout en lui interdisant de jouer sur son intérieur (passer lui-même ou redonner à un partenaire venant sur son intérieur).

Pour se porter sur le côté (c'est-à-dire s'écarter d'abord de la mêlée) la position pied intérieur avancé, pied extérieur en arrière (figure n° 136) est la plus favorable.

Pour se porter en retrait (c'est-à-dire pour revenir d'abord en arrière de la mêlée), la position la plus favorable est encore la première des deux positions possibles, surtout si elle va de pair avec une orientation oblique de tout le corps par rapport à l'axe longitudinal de la mêlée.

Mais en même temps, avec la première des deux positions d'appuis l'épaule la plus « poussée » est l'épaule extérieure, celle-là même qui n'est pas « appuyée » contre le pilier, tandis que la poussée globale du joueur devient du même coup plus « fermée » par rapport à l'axe longitudinal de la mêlée (figure n° 137).



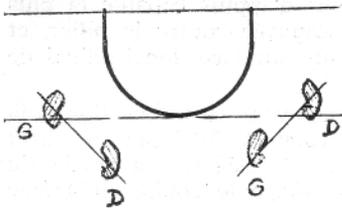


Fig: 135

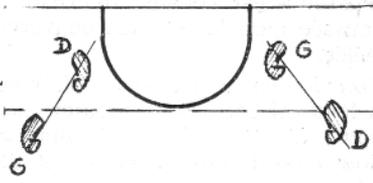


Fig: 136

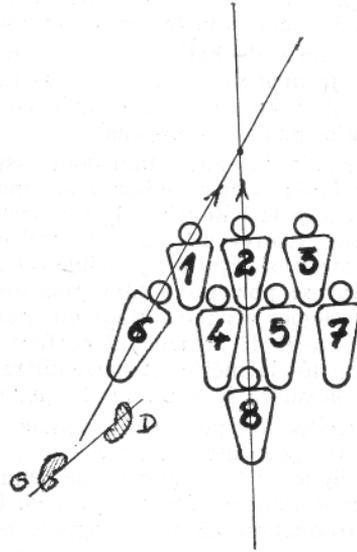
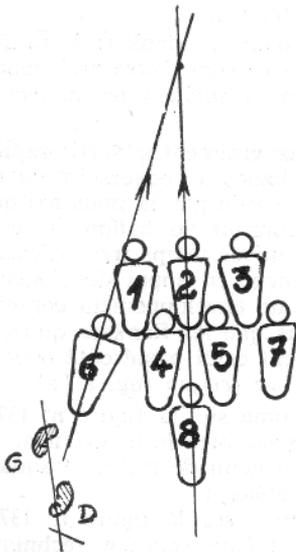


Fig: 137

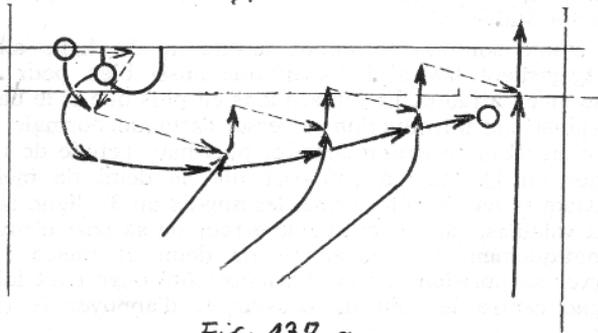


Fig: 137.a



Avec la seconde des deux positions d'appuis l'épaule la plus « poussée » est l'épaule intérieure, appuyée contre le pilier, et la poussée globale est plus convergente sur l'axe longitudinal de la mêlée.

Pour le dégagement du couloir nous avons vu la question déjà plus haut. Il convient d'ajouter que (pour le 3^e ligne aile droit surtout) la 2^e position d'appuis achève d'évaser la sortie du couloir latéral tout en couvrant davantage le couloir lui-même par le pied intérieur avancé.

Il semble donc permis de conclure, dans l'état actuel des choses (gain difficile sur introduction adverse), comme nous le faisons ci-après ; avec le système de défense déjà pris en exemple (tenaille du demi de mêlée posté toujours côté ouvert et du 3^e ligne côté fermé) et compte tenu que :

- sur perte du ballon il y a intérêt pour les flankers à quitter tôt la mêlée dans tous les cas (cela cessant d'être vrai quand on détache d'avance le n° 8 comme y incitent les nouvelles règles pour certains cas).
- sur gain du ballon, tant pour assurer vraiment la sortie rapide du ballon (en ne laissant aucune chance à l'adversaire de reprendre le ballon ou d'en gêner la sortie par la poussée) que pour assurer au demi de mêlée courant au ballon la seule protection régulière possible (et en même temps très efficace). Pour se porter d'autant plus aisément en appui des joueurs des lignes arrières attaquant (dans un enveloppement complet du trajet de la balle) il ne faut pas que les flankers quittent trop tôt la mêlée, et particulièrement celui posté côté ouvert. Si la mêlée se situe sur la *gauche du terrain* (fig. 137 a) ;
- introduction pour soi : appuis comme sur la figure n° 137-b le 3^e ligne aile gauche enveloppe aussi bien le mouvement de la ligne de trois-quarts que celui du demi de mêlée attaquant sur le flanc « côté ouvert » de la mêlée ;
- introduction adverse : appuis comme sur la figure n° 137-c, c'est-à-dire sans changement ; la même solution technique assure au 3^e ligne aile gauche son action défensive (en tenaille avec le demi de mêlée) et d'éventuel appui en attaque sur balle prise à l'adversaire.

La même solution technique assure au 3^e ligne aile droit son dégagement latéral indispensable aussi bien pour agir en défense qu'en attaque. Et remarquons en plus que si le ballon est gagné ainsi sur introduction adverse, l'attaque normale est une attaque en ligne de trois-quarts (cf plus haut l'étude de l'attaque classique en I). Mais à supposer que le demi de mêlée s'en aille attaquer par le côté fermé, les appuis du 3^e ligne aile droit restent valables, car ce serait une erreur de sa part d'envelopper systématiquement le mouvement du demi de mêlée : il doit conserver sa position sur la charnière côté ouvert, et laisser au 3^e ligne centre le soin de couvrir et d'appuyer le demi de mêlée.



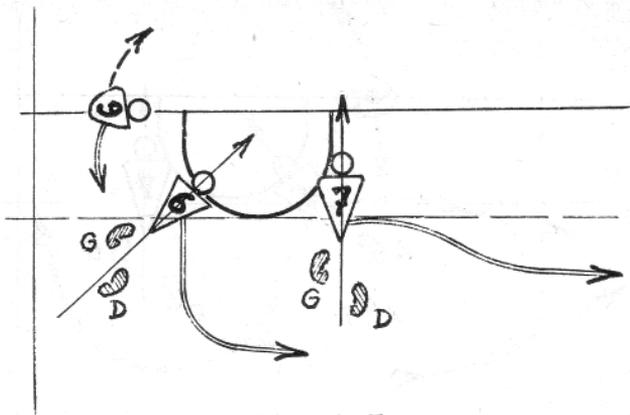


Fig: 137. b

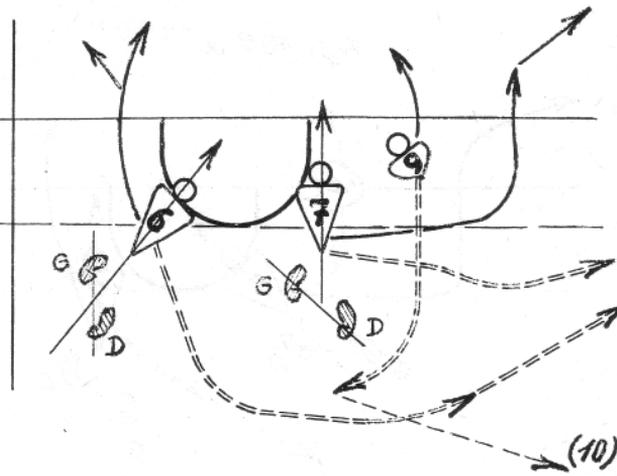


Fig: 137. c

Si la mêlée se situe à *droite* du terrain,
 — introduction pour soi : appuis comme sur la figure n° 137-d ; le 3^e ligne aile gauche est à même de suivre aussitôt une attaque du demi de mêlée par le côté fermé, et en cas d'attaque classique, ne venant qu'à l'intérieur du 3^e ligne aile droit, il a le temps d'agir (la position d'appuis compte moins). Il n'y a que sur balle perdue que ses appuis ne sont pas favorables, mais alors que le demi de mêlée adverse doit réaliser



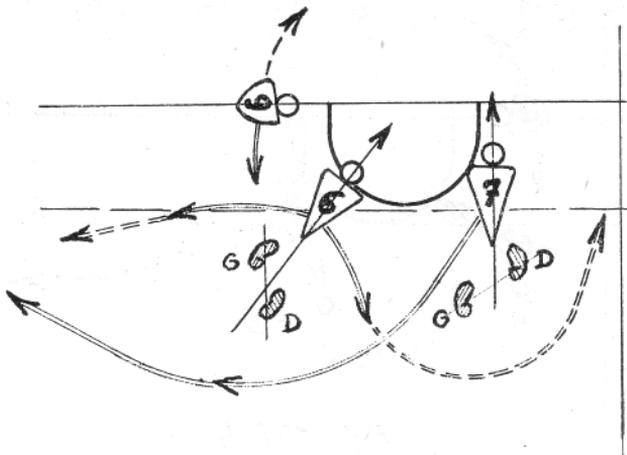


Fig: 137.d

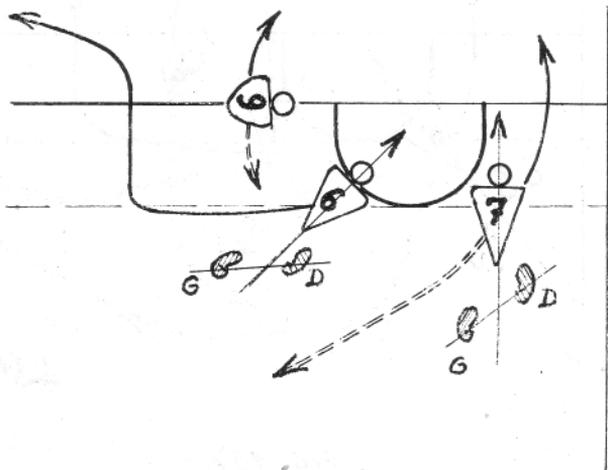


Fig: 137.e

une passe pour laquelle l'enchaînement ramassage — déclenchement du geste de passe ne se place pas sur une course continue (il court ramasser le ballon en contournant sa mêlée de la gauche vers la droite et doit ensuite ouvrir l'appui gauche à gauche pour lancer son ouverture : cela prend plus de temps que dans le cas normal). La poussée



moins rentrante du 3^e ligne aile droit n'est pas gênante, car si la mêlée tourne un peu à gauche, cela constitue une protection naturelle de l'ouverture de 9 à 10.

introduction adverse : appuis comme sur la figure n° 137-e ; le 3^e ligne aile gauche a des appuis lui permettant de se porter rapidement de côté, ce qui le place aussi bien pour défendre que pour suivre l'attaque de ses trois-quarts. Et semblablement pour le 3^e ligne droit.

Au total, on pourrait donc, pour chaque flanker, adopter deux positions d'appuis différentes en fonction du jeu :

3^e ligne aile gauche toujours pied gauche en avant, pied droit en arrière, sauf sur mêlée à droite, introduction contre soi ;

3^e ligne aile droit, mêlée à gauche, pied gauche en avant, mêlée à droite, pied droit en avant.

S'il est certain qu'il y a, pour chaque joueur, un phénomène de latéralité qui fait que la position de démarrage naturelle est droite ou gauche (pied droit en avant toujours ou pied gauche en avant toujours), il est cependant possible, et par conséquent souhaitable, nous semble-t-il, de former les flankers à cette souplesse d'adaptation des appuis.

MÊLÉE OUVERTE

En mêlée ouverte la valeur d'une poussée collective efficace demeure. Mais par le fait que la mêlée ouverte est une action en regroupement en plein mouvement, la mobilité même modifie les données :

- le surnombre (rapidité relative des éléments d'un pack par rapport à l'autre pack à se regrouper au point où doit être jouée une mêlée ouverte) compte beaucoup,
- mais cependant à la condition que surnombre en présences au point de regroupement signifie surnombre effectif dans la poussée collective elle-même (pour la poussée les mêmes règles demeurent pour le comportement individuel et pour le comportement collectif : se baisser, tronc plat avec tête redressée pour la solidité et le regard, liaison énergétique des bras...).

Les différents éléments accourant ne peuvent se former préalablement. Le premier arrivé doit gagner la balle en passant en avant d'elle, quelles que soient les circonstances, et les suivants s'amalgament à lui et les uns aux autres au fur et à mesure qu'ils arrivent, arrivés et arrivants s'enlaçant mutuellement par les bras au fur et à mesure. Chacun doit apporter à la mêlée l'avantage supplémentaire que lui donne la mobilité en percutant dans l'entrée en mêlée même, depuis le premier jusqu'au dernier arrivant (Craven exprime cela à l'aide d'une expression-image : on « plonge » dans la mêlée ouverte).

Par ailleurs, et quelle que puisse être la rapidité avec laquelle la balle gagnée en mêlée ouverte doit pouvoir être dégagée pour le demi de mêlée, il faut que la mêlée ouverte enferme réellement la balle et la rende inaccessible à l'adversaire. Cela n'est réalisable



que par l'attention individuelle de chaque avant, qui doit aller se porter sur le côté où le front de la mêlée ouverte doit être complété (cf. figure n° 138), l'un des derniers arrivants devant boucler la mêlée ouverte.

Pour tout élément arrivant trop tard à la mêlée ouverte (cas du joueur marqué d'une croix sur la figure) la règle est de ne pas risquer de gêner l'action du demi de mêlée (ouverture ou départ à hauteur de la mêlée ouverte) alors que de toute façon on ne peut plus être utile à la conquête du ballon, en se précipitant pour s'incorporer à retardement à la mêlée ouverte ; mais on peut par contre être fort utile alors en appui du mouvement qui naît de cette mêlée ouverte.

Et semblablement en défense un tel élément en retard doit se porter en couverture défensive sur un flanc ou l'autre de la mêlée ouverte.

Rappelons aussi qu'il peut y avoir lieu de suppléer le demi de mêlée.

Enfin il ne sert de rien à un élément hors-jeu de revenir s'amalgamer directement sur le côté de la mêlée ouverte, car il ne peut avoir ainsi aucune efficacité (sans compter qu'il peut éventuellement commettre la faute d'entrer en mêlée par le côté de l'adversaire). Il aura beaucoup mieux à faire à revenir très rapidement en retrait pour entrer ensuite en mêlée ouverte avec un bon élan.

MÊLÉE TOURNÉE

On sait que la technique collective pour faire tourner une mêlée est complexe et dépend de la formation adoptée. Tourner vers la droite est un peu plus difficile que tourner vers la gauche (il faut contrecarrer le mouvement tournant naturel dû au décalage des têtes à gauche et non s'en servir).

Pour le cas d'une mêlée en formation 3-4-1, on trouve dans le livre de Craven une analyse fort intéressante de la mêlée tournée.

Ce qui est certain c'est que toute mêlée peut tourner par une utilisation adaptée de ses articulations avec un jeu adéquat de chaque joueur sur ses appuis et ses épaules (la correspondance croisée entre les épaules et les pieds et l'orientation du corps lui-même permettent de réaliser un système de poussées).

Nous renvoyons le lecteur aux ouvrages comme celui de Craven, de Tom Potter, ou le manuel de rugby édité par la Fédération française de Rugby et, nous soulignons aussi la connaissance particulièrement affinée de cette technique qu'en possède R. Barthez et l'étude sérieuse qu'en présente P. Conquet dans son livre.

Nous noterons seulement ici que, avec la 3-4-1, le problème difficile est celui du 3^e ligne aile du côté où la mêlée tourne. Craven indique une solution : ce joueur reste lié au paquet



Fig: 138

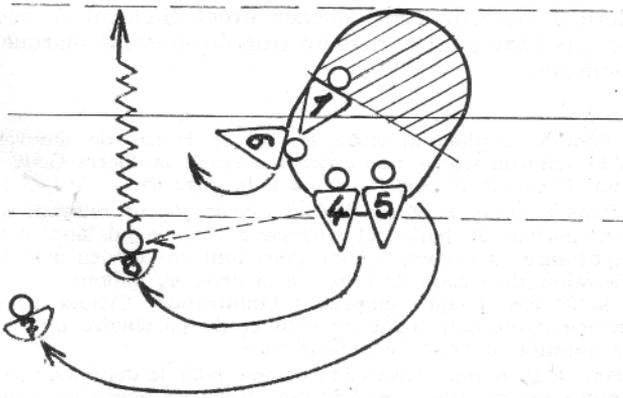
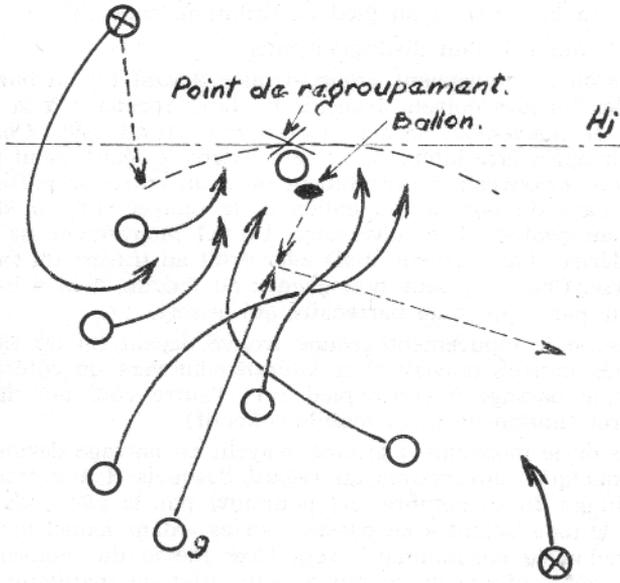


Fig: 139



très longtemps et, poussant d'abord de plus en plus en travers vers le talonneur, pivote ensuite complètement sur lui-même avant de se détacher de la première ligne pour se joindre au dribble qu'il couvre à l'intérieur (cf. figure n° 139).

MOUVEMENTS GROUPÉS
(à la main ou au pied en dribbling collectif)

1) *A la main*. Il faut distinguer entre

- le cas où le mouvement groupé trouve devant lui un barrage que les joueurs doivent franchir ou faire reculer ; à la base d'un tel mouvement on a le démarquage vu au (A). Chaque joueur après être intervenu se remet dans le mouvement pour pouvoir à nouveau, à un moment ou à un autre, se présenter dans l'axe du porteur du ballon et le relayer sur son demi-tour au contact d'un adversaire. Un tel mouvement ne doit pas dériver latéralement, mais aller droit au travers du rideau adverse. Chaque joueur doit gagner du terrain, à la prise du ballon, par rapport au partenaire qui le sert.
- le cas où le mouvement groupé trouve devant lui un rideau que les joueurs doivent tirer latéralement vers un côté pour créer le passage à contre-pied vers l'autre côté aux lignes arrières (notion de pivot mobile collectif).
- le cas où le mouvement groupé, n'ayant en barrage devant lui que quelques adversaires au regard desquels il a nettement l'avantage du surnombre, est poursuivi par le pack adverse. C'est le mouvement « en passes courtes » dans lequel la balle est redonnée constamment vers l'axe même du mouvement direct en profondeur, ce qui a pour effet de maintenir une véritable poussée directe en profondeur, de jouer le démarquage latéral par rapport aux quelques adversaires faisant barrage et de réaliser un zigzag efficace contre l'action des adversaires poursuivant le mouvement.

Ce dernier objectif peut amener éventuellement à ne pas redonner vers l'axe à un partenaire trop étroitement marqué par un poursuivant.

REMARQUES

1. — Pour la distinction entre les 1^{er} et 2^e cas de mouvement groupé à la main on trouve une excellente étude de Pierre Gelly dans « Éducation Physique et Sport » n° 62 à la page 65.

2. — Dans le 1^{er} et le 3^e cas il faut que le joueur relayant arrive de l'axe du porteur du ballon et surgisse à côté de lui lancé à fond. D'où l'importance, là encore, comme dans tout cas de jeu à la main, de l'accélération, du « coup de reins » à la prise du ballon.

Dans le 2^e cas, il faut empêcher l'infiltration. Chaque relayeur arrive un peu moins vite, reste au contact du partenaire qu'il relaie et tourne aussitôt la prise de balle assurée.

3. — Pour le demi-tour percussif comme pour le demi-tour contact le demi-tour lui-même doit être fait sans perte de temps en tournant entièrement en un seul appui et en engageant énergiquement l'épaule qui attaque le demi-tour.



4. — Dans tout le développement du mouvement groupé à la main, 1^{er}, 2^e ou 3^e cas, le porteur du ballon doit être appuyé à droite, à gauche, et derrière (formation dite en vol de canard).

2) *Au pied.*

Le dribbling collectif est la correspondance des mouvements vus ci-dessus dans le jeu au pied. On peut encore avoir un dribble collectif véritablement offensif qui va droit devant lui, ou un dribble tactique qui dérive plus ou moins.

La particularité du dribbling (pas de placage possible) fait que le dribbleur peut fort bien rester à la pointe du mouvement pendant toute sa durée. Il n'empêche que l'existence de la défense oblige :

- à la même formation d'appui en vol de canard,
- à dribbler très court (bien que vite) et en « protégeant fortement le ballon sous les genoux, corps incliné en avant quant on franchit un barrage, alors qu'on peut dribbler long et corps relevé dans un espace libre, et alors que les adversaires pouvant intervenir sont essentiellement des joueurs poursuivant les dribbleurs,
- à savoir éventuellement annihiler l'intervention d'un défenseur en glissant le ballon plus ou moins latéralement à un partenaire qui poursuit le dribbling hors de portée de ce défenseur (véritable démarquage au pied).

Les mouvements à la main avec demi-tour et le dribbling collectif avec dribble court peuvent devenir utiles en tout point du front offensif dans le 1^{er} temps du mouvement général. Le mouvement à la main par petites passes et le dribbling collectif avec dribble long peuvent devenir utiles dans le 2^e temps du mouvement général.

L'intérêt du surnombre au départ dans un mouvement groupé est évident. Et l'on retrouve une fois de plus l'importance de la mobilité du pack qui suffit seule en cas de déclenchement nécessaire d'un tel mouvement sur front offensif déjà en mouvement (1^{er} ou 2^e temps du mouvement général) ; mais qui suppose la supériorité en poussée (ou au moins valeur égale à celle de l'adversaire), indispensable à la promptitude de la 3^e ligne, en cas de déclenchement d'un tel mouvement sur une mêlée fermée.

L'opposition défensive aux mouvements groupés nécessite, avant tout, la mobilité et la combativité des avants, qui doivent plaquer net ou se coucher énergiquement sur le ballon (ou le ramasser très promptement et en résistant bien à la charge) pour qu'un regroupement rapide, arrêtant le mouvement adverse enrayé par l'action du joueur, puisse se réaliser.

Soulignons aussi l'importance, pour le 3^e ligne aile côté défense et posté sur le côté vers lequel tourne la mêlée, à se détacher aussitôt que le mouvement s'amorce et à se porter latéralement à bonne distance pour pouvoir s'opposer au départ même du dribbling (tout en ne se laissant pas mettre hors-jeu).



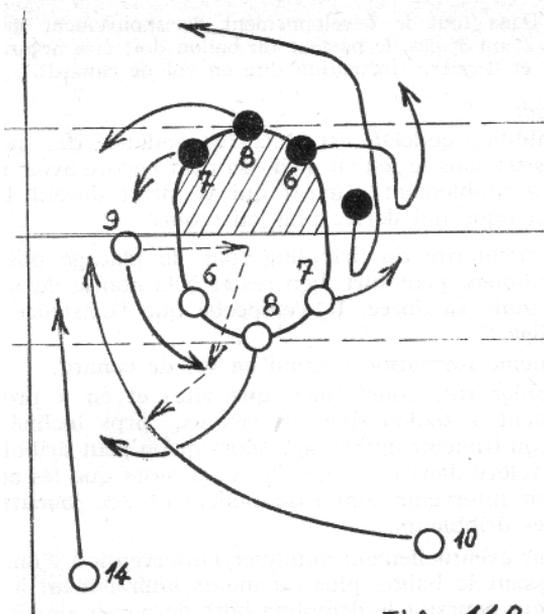


Fig: 140

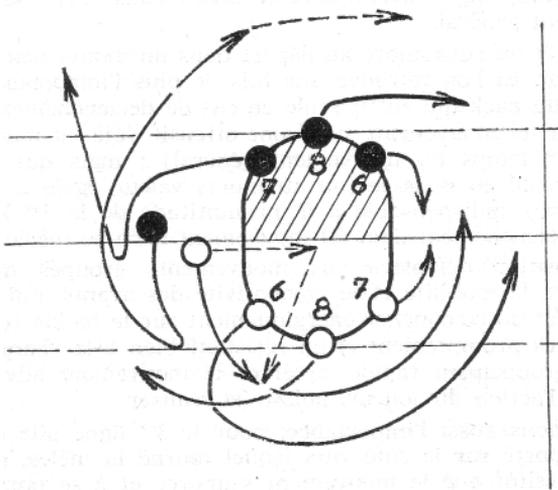


Fig 140 bis



JEU DÉ LA 3^e LIGNÉ.

Nous n'avons pas à revenir sur le déploiement de la 3^e ligne en attaque comme en défense, cette étude ayant été faite plus haut avec l'organisation à « double effet ». Mais il nous semble utile de souligner un point particulier que nous avons soulevé en examinant la question des appuis des 3^e lignes en mêlée selon la situation : c'est la nécessité de maintenir, en règle générale, un homme en réserve sur la charnière quand le mouvement part sur le côté fermé.

Nous pensons que, selon le cas, cet homme peut être le 3^e ligne aile posté côté ouvert, ou le 3^e ligne centre (nous prenons deux exemples particuliers sur la figure n° 140). Nous retrouverons une précaution comparable avec les remises en jeu par coup de pied.

4. Jeu collectif des trois-quarts

JEU EN DÉFENSE

Nous avons noté, dans l'étude de l'attaque classique, la nécessité de l'alignement des défenseurs les uns par rapport aux autres pour réduire à la largeur minima les dimensions des « brèches », chaque joueur de la ligne couvrant la brèche intérieure par sa position (relative à l'attaquant direct et au sens de déplacement transversal du ballon) et la brèche extérieure par sa course. Nous avons aussi noté, avec l'étude des attaques commençant en développement classique puis utilisant un pivot, que la ligne des défenseurs (ligne D), si elle monte vite, est de ce fait plus ou moins « fixée » dans son ensemble.

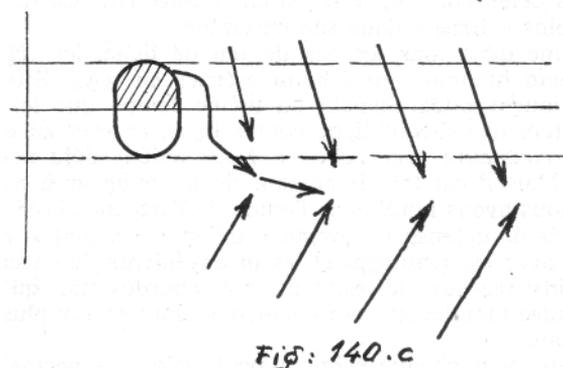
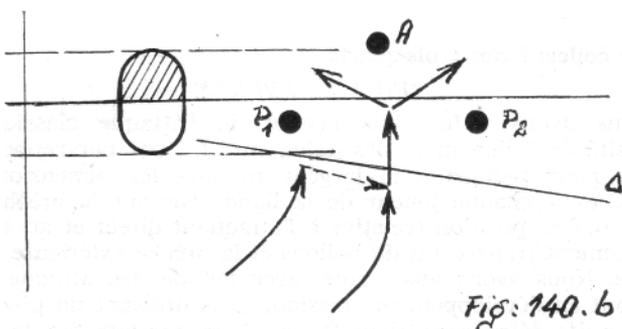
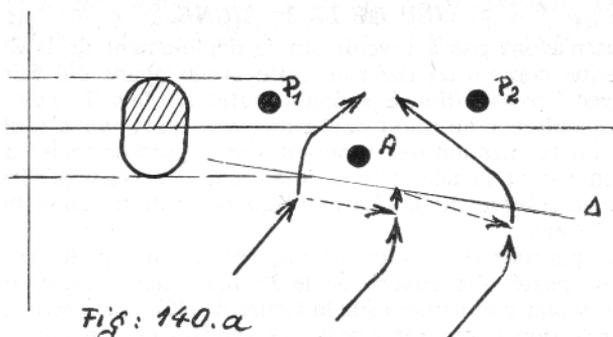
Ici comme dans tous les cas de jeu de ligne, les règles du comportement homme contre homme (vues en (A) Étude préliminaire) jouent intégralement en même temps que les règles du comportement collectif ligne contre ligne, *entrant en effet de réciprocité constante avec celles-ci*. Nous avons déjà noté cela plus haut. Mais il est très important de le souligner à nouveau.

Enfin, nous avons noté, dans l'étude de l'attaque classique, les 3 possibilités de défense « ouverte », défense « à plat », défense « fermée » avec les avantages et les inconvénients de chacune.

Ayant ainsi regroupé les éléments déjà abordés mais qu'il nous faut reprendre maintenant, nous pouvons alors entrer plus avant dans le détail.

A tout moment chaque élément peut, selon les nécessités du jeu, se désincorporer de la ligne et apporter alors, à l'effet de ligne des autres éléments demeurés en ligne, soit un soutien, soit une couverture, ou exploiter la situation particulière créée en tel point par l'action de ligne. Et inversement, à tout moment un élément extérieur à la ligne peut venir la compléter d'une façon ou d'une autre, et un élément sorti de la ligne s'y réincorporer. Pour que cela soit réalisable, donnant à la défense de la ligne sa souplesse et du même coup une emprise beaucoup plus difficile à surprendre, il faut que chaque joueur comprenne bien les effets de réciprocité. C'est ce que nous allons essayer d'analyser.





- Effet d'alignement. (figures n° 140-a, 140-b, 140-c)
- 1^{er} aspect : réduction des dimensions des brèches au minimum possible.

Prenons le cas général : joueur A montant en ligne ayant à son intérieur le partenaire P1 et à son extérieur le partenaire P2.
 Si A est en avance sur l'alignement de P1 P2 (A se lance « en franc tireur » comme on dit) : il ouvre la brèche extérieure de P1 et la brèche intérieure de P2, permettant à l'attaque, selon le cas, soit de battre P1 (son adversaire direct le débordant dans le dos



de A) soit de battre P2 (son adversaire direct rentrant à l'intérieur dans le dos de A).

Si A est en retard sur l'alignement de P1 P2, il ouvre ses propres brèches intérieure et extérieure.

— 2^e aspect : « poussée » transversale, vers la touche, de l'ensemble de la ligne d'attaque.

On comprend aisément que cet effet est obtenu par la conjugaison du mouvement (les lignes A et D courant à la rencontre l'une de l'autre tandis que le ballon court transversalement entre ces deux lignes) et du placement individuel sur l'intérieur (repérage facile : pour une balle courant de gauche à droite, chaque défenseur de la ligne plaque avec l'épaule droite, et vice-versa). Il fait dériver le mouvement de développement de la ligne, il contrecarre le redressement de l'attaque détruisant en même temps le couloir pour déborder et la facilité à recentrer le jeu à la main. On comprend très aisément aussi que le rôle du joueur courant en couverture (entre les deux lignes) n'est pas seulement de chercher à plaquer l'ouverture avec le ballon (ce qui est difficile surtout avec un demi de mêlée ayant une longue passe) mais aussi d'amorcer puis d'aider au maximum cet effet de « poussée » vers la touche. Mais ce qu'il faut bien voir c'est que cet effet n'est ni automatique ni toujours le même quelle que soit la montée défensive.

Tout d'abord, l'effet de poussée réalisable par le fait de l'alignement ne peut jouer qu'à partir d'un certain degré de rapprochement des deux lignes opposées.

Par ailleurs, à partir du moment où cette poussée commence à pouvoir exister, le degré d'importance de son effet dépend de la vitesse à laquelle le serrage défensif s'opère :

si ce serrage se fait très vite, la poussée, jouant moins longtemps, fait dériver d'autant moins la ligne d'attaque ; si ce serrage se fait moins vite, la poussée est prolongée dans le temps et peut faire dériver d'autant plus la ligne d'attaque vers la touche.

L'idée simple tout d'abord retenue avec l'étude du lien fondamental de jeu en attaque classique, rapport de temps entre déplacement du ballon selon 9 T 9' et rapprochement D D' de la ligne prend, vue du côté de la défense, une forme maintenant plus précise, plus élaborée. Non seulement la ligne D doit monter vite, dans le moment correspondant au trajet 9 T 9' du ballon, pour porter la ligne A le plus loin possible vers le but adverse, mais elle doit en plus agir ainsi également pour établir son emprise sur la ligne d'attaque et faire jouer alors son effet de ligne dans une poussée de cette ligne vers la touche.

Et ce n'est pas tout.

D'une part il faut tout de suite noter la contradiction existant entre « fermer » rapidement (aller vite de D vers Δ) ce qui contrecarre au maximum le développement à la main le long de la ligne A mais fait moins dériver cette ligne, et « fermer » moins rapidement (aller relativement moins vite de D vers Δ),



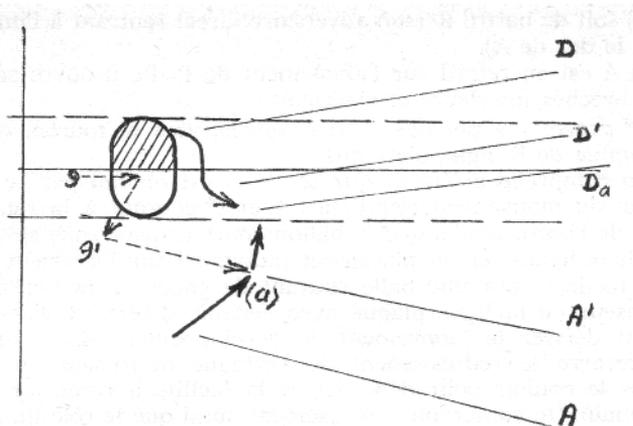


Fig: 141

ce qui fait davantage dériver la ligne A mais en la laissant venir plus avant dans le terrain et en lui laissant plus de latitude pour le développement à la main et pour une éventuelle action directe homme contre homme par tel ou tel de ses éléments.

On sait que, dans la relativité de la situation totale ligne A contre ligne D, les défenseurs peuvent tenter d'utiliser à leur profit cette contradiction (serrer la défense de la triplette 10-12-13 pour obtenir des coups de pied qu'attendent l'arrière et les ailiers, particulièrement celui du côté ouvert — ou « laisser venir » un peu, pour mieux acculer l'attaque à la touche). Les attaquants peuvent, eux, tenter d'utiliser à leur profit cette contradiction (par exemple en recherchant une action avec un pivot).

D'autre part, il faut aussi noter que la notion vue en (A), à savoir que l'attaquant est « fixé » par la passe même qui lui est adressée dans tout le temps qui court de l'instant où le passeur déclenche son geste de passe à l'instant où l'attaquant entre en possession du ballon, s'étend à toute la ligne par l'intermédiaire de l'opposition jouant entre le demi d'ouverture attaquant et le couple de défenseurs agissant sur lui (dans le système défensif pris ici pour exemple il s'agit du 3^e ligne aile côté ouvert et du demi d'ouverture).

C'est dans l'élément de temps correspondant au trajet 9'a du ballon que la ligne D peut achever d'établir son emprise sur la ligne A pour faire jouer son effet de ligne, *et cette possibilité aura un degré de réalité qui est directement fonction de ce qu'aura pu être le rapprochement DD'*.

Dès lors, on peut concevoir clairement la notion importante du rythme de la montée défensive. La partie DDa de cette montée est une véritable lutte de vitesse par rapport au jeu 9T9' a des avants adverses et du demi de mêlée adverse. Nous distinguons (figure n° 141) une partie DD' puis une partie D'Da pour



faciliter la compréhension en profondeur. Mais il est certain que dans la pratique ces deux parties se tiennent car le temps correspondant à DDa est court. Et par conséquent, dans ce temps, les défenseurs de la ligne D doivent simultanément s'approcher le plus possible et se placer convenablement homme à homme (cf. au (A) la notion de « situation » et ci-dessus le 1^{er} paragraphe du jeu en défense).

A partir du moment correspondant à la position Da de la ligne D, opposition ligne à ligne et opposition individuelle homme à homme se mettent à jouer directement et simultanément (avec effet réciproque).

Dans le 1^{er} temps, la montée défensive sera donc nécessairement rapide. Le placement homme contre homme est relativement facile à assurer vu la distance à laquelle est encore l'attaquant et vu que tant que l'ouverture adverse n'entre pas en possession du ballon les attaquants ne peuvent pas réaliser une manœuvre (de course) réelle. La cohésion de ligne dans ce 1^{er} temps demande que tous s'alignent et conduisent leur course par rapport à un chef de file qui est le premier de la ligne naturellement, c'est-à-dire le demi d'ouverture.

A partir de l'instant Da il devient nécessaire que chaque défenseur puisse bien réagir à toutes les actions de son adversaire direct. Le rythme d'ensemble de la défense doit baisser pour permettre la réserve d'action et de réaction individuelles. Et par ailleurs, avec la distance maintenant réduite entre les lignes D et A, l'effet de ligne se conserve aisément par les rapports d'alignement ou d'intervalle entre partenaires immédiats, c'est-à-dire que le demi d'ouverture cesse d'être un chef de file indispensable. Or ceci correspond avec le moment où ce joueur peut avoir éventuellement à se retirer de la ligne pour se reporter ailleurs dans le jeu.

C'est dans ce 2^e temps de la montée défensive que, pour chaque défenseur de la ligne, les règles de comportement (placement sur l'intérieur, rythme de course « en réponse » au rythme de course de l'attaquant direct, utilisation du « temps de fixation » de cet attaquant par la passe qui lui est adressée) du jeu homme contre homme deviennent primordiales et prennent une efficacité qui demeure fonction, quelle que soit la valeur personnelle des deux adversaires directs, de l'effet de ligne dans lequel elles se trouvent pouvoir jouer. Cela veut dire que ce que peut être la valeur de la défense des trois-quarts dans le 2^e temps (efficacité et souplesse) est à la mesure de ce qu'aura valu le 1^{er} temps de cette montée défensive. Ce qui caractérise alors ce 2^e temps de la défense en ligne des trois-quarts est que la nature « articulée » de cette ligne se met à jouer. Il y a « articulation » en rythme, et il y a « articulation » en placement.

L'articulation en rythme correspond au fait que les temps de fixation par la passe sont successifs pour chacun des trois-quarts attaquants et non simultanés. De sorte que c'est successivement et non simultanément que chaque défenseur ré accélère sa course



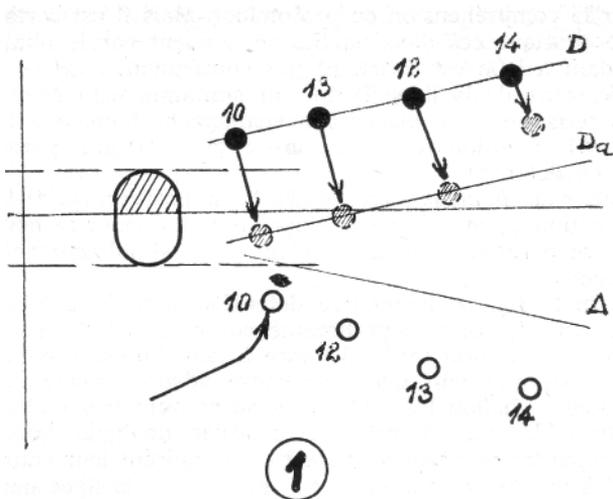


Fig. 142

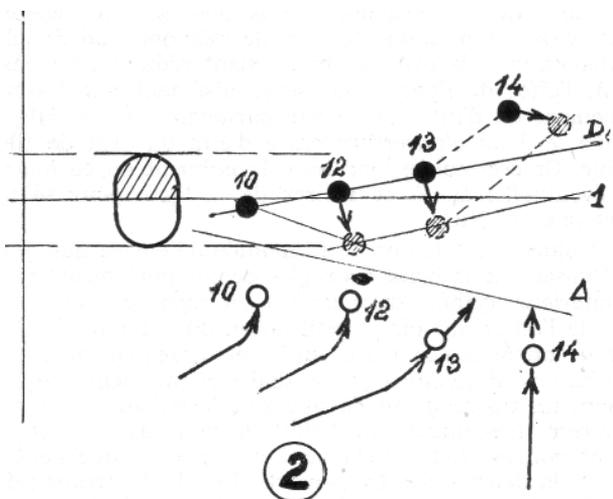


Fig. 142

vers l'adversaire direct, après le ralentissement collectif opéré au moment Da. Et cela a pour effet de « fermer » progressivement la ligne D des défenseurs (figure n° 142) qui, par conséquent, selon le cas, passera :

- soit d'une position « ouverte » en Da à une position à plat en Δ.



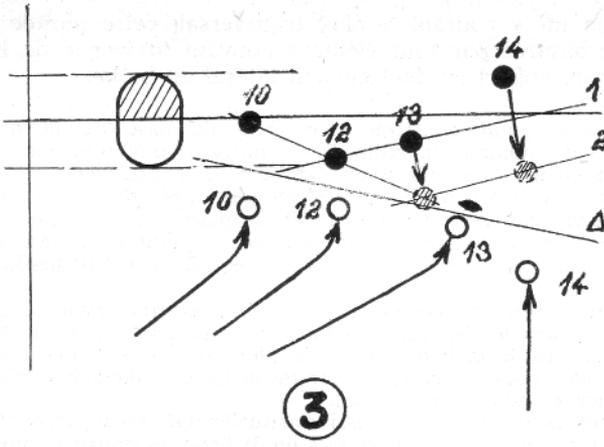


Fig: 14.2

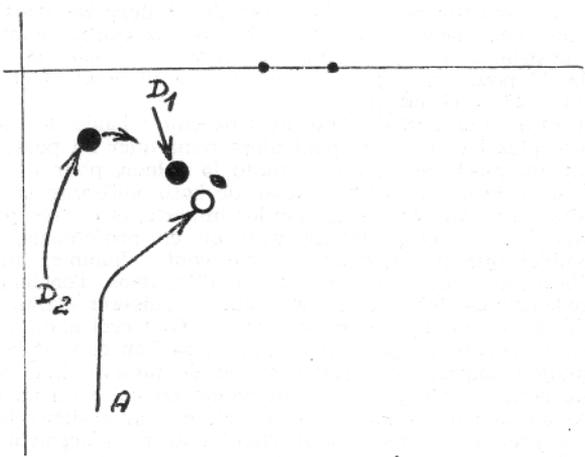


Fig: 14.2'

soit d'une position « à plat » en Da à une position « fermée » en Δ
 soit d'une position « fermée » en Da à une position encore plus « fermée » en Δ

L'articulation en placement correspond, on le sait déjà, à l'organisation en action, homme contre homme, d'une parade contre l'alternative de base: prise à contre-pied—prise de vitesse. Et on sait déjà, également, que l'action collective permet de renforcer cette parade par une parade complémentaire en soutien,



selon un « courant » plus transversal, cette parade pouvant être assurée par tout élément pouvant arriver « de l'intérieur » (par rapport au déplacement latéral du ballon).

NOTE

Ce dernier point constitue une règle de base de la défense collective sur l'homme, la règle du 2 contre 1, que tout joueur, se trouvant pouvoir intervenir pour défendre en couple avec un autre partenaire, doit être à même de réaliser (cf. figure n° 142'). Le défenseur D2 se repliant pour venir aider D se placera et se déplacera de façon à assurer une fermeture transversale de l'intérieur vers l'extérieur de l'attaquant A, en retrait du défenseur D montant directement sur A.

Et cette action complémentaire peut être assurée, selon le cas et le moment, dans la défense en ligne des trois-quarts, par un joueur pour l'ensemble de la ligne (action la plus souvent systématique) ou par un joueur pour un autre joueur de la ligne seulement (action de circonstance et non systématique).

Ces deux actions peuvent aussi éventuellement se superposer. Par exemple, dans une ligne appuyée par un 3^e ligne, le centre en position de 2^e centre peut fort bien, en plus, venir appuyer en retrait de son ailier. Et une action, en appui, de l'ouverture à ses centres peut devoir remplacer l'appui du 3^e ligne retardé au pack...

Ainsi donc l'articulation en placement de la ligne de trois-quarts comporte déjà deux choses : le placement homme contre homme lui-même, la possibilité d'appui complémentaire de proche en proche (10 pour 13, 13 pour 12, 12 pour 14, ou encore 10 pour 13 et 12, ou encore 12 pour 13 et 14, etc.).

On peut en ajouter tout de suite un troisième : l'aide des ailiers à l'arrière (vue plus haut). Et on peut alors remarquer au passage que l'articulation en placement souligne toute la valeur, pour un joueur de la ligne de trois-quarts, d'une vitesse de base suffisante en course réelle, rendue nécessaire bien plus par les importants et très prompts changements de placement (latéralement ou en profondeur, ou les deux ensemble) que par l'action homme contre homme, qui, elle, nécessite beaucoup plus une grande qualité dans l'enchaînement freinage - redémarrage (changement brusque et puissant d'allure et de foulée) alliée à un grand équilibre en course. Tout ceci étant d'autant plus vrai qu'on occupe un poste plus à l'aile. Et l'on conçoit la valeur d'une formation soignée d'un véritable jeu de jambes, tant pour la défense que pour les récupérations du ballon de volée ou au rebond (étude faite au (A)) que pour l'attaque (comme nous allons le voir).

Dans ces premiers aspects de l'articulation en placement de la ligne D il faut encore remarquer :

- d'une part que l'effet de fermeture de la ligne D de D_a à Δ facilite, pour le demi d'ouverture, le passage de sa position en ligne avec les centres à son soutien en retrait de ces centres, ou son retour, en soutien du pack et de l'ailier côté fermé, c'est-à-dire le passage de sa position en ligne à sa position en couverture axiale (figure n° 143) ;
- d'autre part que la responsabilité homme contre homme des centres est telle que le soutien complémentaire de leur part ne peut être qu'exceptionnel.

Il reste à voir un dernier aspect de l'articulation en placement, et qui est *la réponse au surnombre*.

Ce surnombre dans l'opposition ligne contre ligne des quatre joueurs postés sur le côté ouvert peut être l'effet *soit* d'un décalage dans la correspondance homme à homme entre les deux



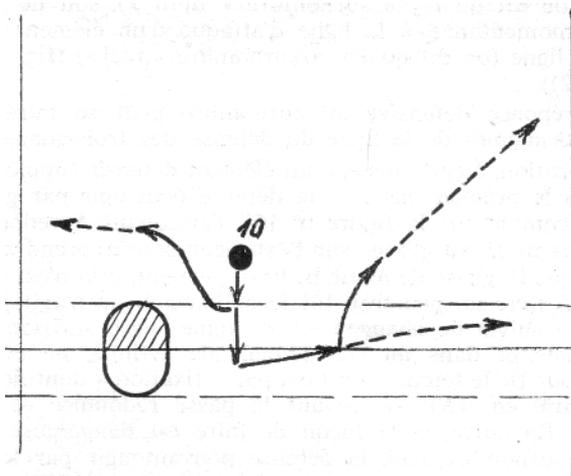


Fig: 143

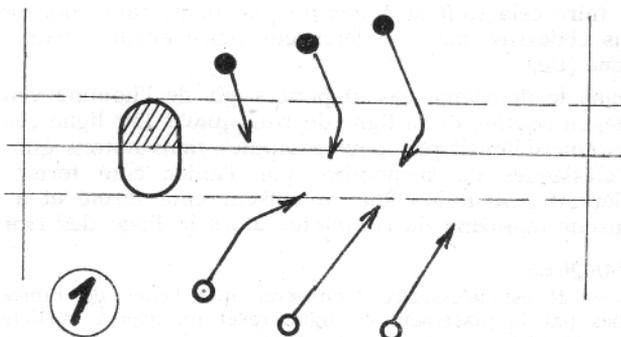


Fig. 143 a

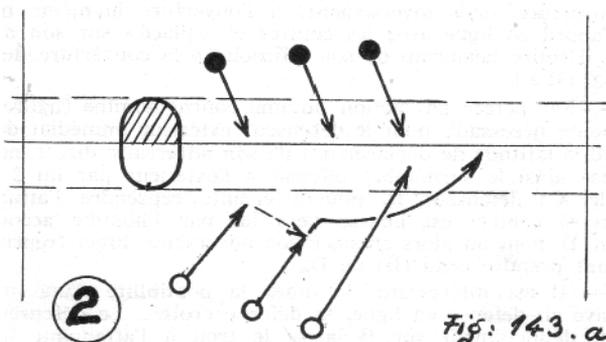


Fig: 143. a



lignes (on dit qu'il y a surnombre « fictif »), soit de l'incorporation momentanée, à la ligne d'attaque d'un élément extérieur à cette ligne (on dit qu'il y a surnombre « réel ») (fig. 143 a, cas (1) et (2)).

La réponse défensive au surnombre peut se faire par les éléments mêmes de la ligne de défense des trois-quarts, ou par incorporation, à cette ligne, d'un élément défensif supplémentaire.

Dans le premier cas : — la défense peut agir par glissement direct, comme sur la figure n° 144, l'attaquant A redoublant B, le défenseur D2 va glisser sur l'extérieur pour reprendre A en A', tandis que D1 glisse de A sur B. Pratiquement, cela n'est réalisable que si A livre un peu trop tôt le ballon à B ou n'agit pas (dans sa passe suivie de changement de ligne) avec suffisamment de soudaineté et dans un changement de rythme, ne créant pas alors pour Di, le temps de retard par « fixation » dont nous avons déjà parlé en (A) en voyant la passe redoublée et la passe croisée. En outre, cette façon de faire est dangereuse dans un cas de surnombre réel, la défense pouvant agir par le passage de D1 en soutien, pour reprendre A lui-même en A' (figure n° 145).

Mais pratiquement, si cela est valable aussi bien sur un surnombre fictif que sur un surnombre réel, ce n'est pas D1 qui peut faire cela sauf si A commet la même faute que nous indiquons ci-dessus, mais le défenseur placé encore avant lui dans la ligne (Do).

Dans le deuxième cas, il peut s'agir de l'homme venu, de la mêlée, en soutien de la ligne de trois-quarts (3^e ligne centre avec le système défensif pris pour exemple), mais notons que dans les cas classiques de surnombre par l'ailier côté fermé ou par l'arrière il revient à l'ailier défenseur côté fermé et à l'arrière défenseur lui-même de compléter alors la ligne des trois-quarts.

REMARQUES.

1. — Il est nécessaire d'observer que l'effet de limitation des brèches par le placement en ligne revêt un aspect particulier qu'il faut aussi bien comprendre. La brèche intérieure de l'ouverture est très grande, et la « couverture » de cette brèche par le 3^e ligne aile côté ouvert (ou un autre joueur) est indispensable à l'action même de l'ouverture, mais inversement, si l'ouverture lui-même ne monte pas d'abord en ligne avec les centres et « placé » sur son adversaire direct, il retire beaucoup de son efficacité à la couverture du 3^e ligne aile (fig. 145 a).

2. — Sur percée par action homme contre homme (figure n° 146), il demeure nécessaire pour le défenseur extérieur immédiat de réduire d'abord la latitude de déplacement de son adversaire direct, ne permettant pas ainsi le surnombre offensif à l'extérieur par un 2 contre 1 nuisible. Ce défenseur D2 pourra ensuite reprendre l'attaquant A, surtout si celui-ci est chassé vers lui par l'homme accourant en soutien, D pouvant alors changer son adversaire direct (repris par D2) en allant prendre celui (B) de D2.

3. Il est intéressant de noter la possibilité d'une manœuvre défensive en défense en ligne, la défense croisée. Le défenseur D1, en partant délibérément sur B laisse le trou à l'attaquant A, que le



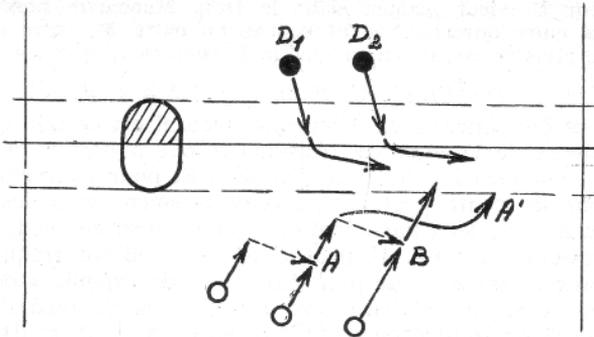


Fig: 144

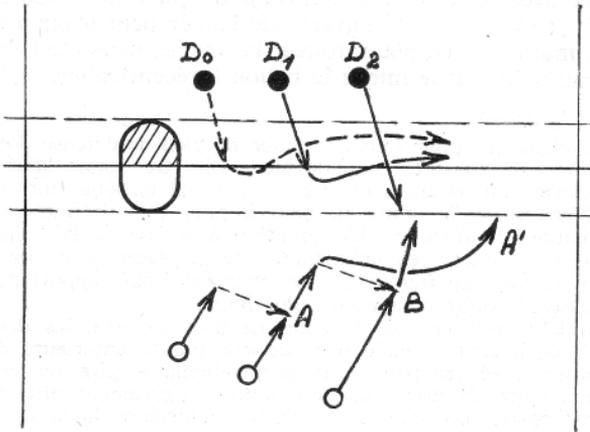


Fig: 145

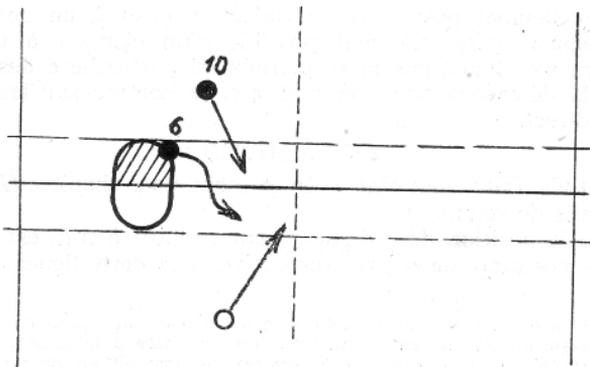


Fig: 145.a



défenseur D2 vient plaquer dans le trou. Manœuvre possible par exemple entre ouverture et 1^{er} centre, ou entre 2^e centre et ailier. Dans le premier cas, il y a en plus la 3^e ligne toute proche ¹(146 a).

DÉFENSE AU PIED (fig. 146 b, c, d)

En ce qui concerne la défense au pied, il est certain que tous les joueurs de la ligne de trois-quarts ont à botter en touche, et pas seulement les demis ou l'arrière. Et pour l'ouverture comme pour les centres, et encore plus sûrement pour les ailiers, il y aura, dans leur participation à la défense au pied, souvent à intervenir en repli. Il peut donc se produire fréquemment l'obligation d'un coup de pied difficile, « de l'épaule » ou même « retourné ». Cela s'ajoute aux cas de coup de pied d'attaque pour justifier le placement d'un droitier (pour le pied) à l'aile droite et d'un gaucher à l'aile gauche, ce placement étant aussi un avantage pour l'angle de vision de la trajectoire du ballon en rapport avec la difficulté du coup de pied de défense correspondant : c'est sur côté ouvert que l'ailier peut avoir à se servir de son mauvais pied pour trouver la touche, mais c'est dans cette situation qu'il voit le mieux le ballon à réceptionner.

NOTE (fig. 146 e)

Rappelons que pour tous ces coups de pied de défense donnés plus ou moins « de dos », le coup de pied doit être donné haut (la balle doit s'élever suffisamment et être le plus vite possible hors de portée de l'adversaire, et la jambe ne peut frapper vers l'arrière qu'à partir d'une hauteur suffisante). L'orientation à donner à la balle par les mains est toujours très importante : balle placée « en travers » par rapport au pied qui frappe, pointe antérieure (par rapport au terrain) plus basse et pointe postérieure plus haute.

Semblablement en cas de coup de pied rabattu, les deux mains tiennent également la balle par dessous, pointe antérieure du ballon plus basse, pied frappant à la perpendiculaire (axe du cou-de-pied perpendiculaire au grand axe du ballon), légèrement plus près vers la pointe postérieure que vers la pointe antérieure, la jambe fauchant (genou rentrant vers le sol et vers l'avant).

Pour conclure sur cette étude de la défense, soulignons une dernière fois la souplesse d'articulation permettant le passage continuellement possible d'un rideau défensif à un autre, avec suppléance continuellement possible d'un élément à un autre tout en n'oubliant pas la responsabilité particulière des centres dans la défense avancée homme contre homme sur leur adversaire direct.

JEU EN ATTAQUE

L'étude faite au point I du présent sous-chapitre (B) nous a permis de retenir

— que la position de la ligne Δ , par rapport à A1 A2 est fonction des positions de départ respectives des deux lignes (A et D)

1. On a eu une variante de cette idée à l'occasion du France-Springbok de 1962, l'ouverture et les centres montant très vite, face à la manœuvre adverse (passe croisée de l'ouverture au 1^{er} centre) qui amenait en fait le 1^{er} centre Springboks dans les bras des 3^e lignes français.



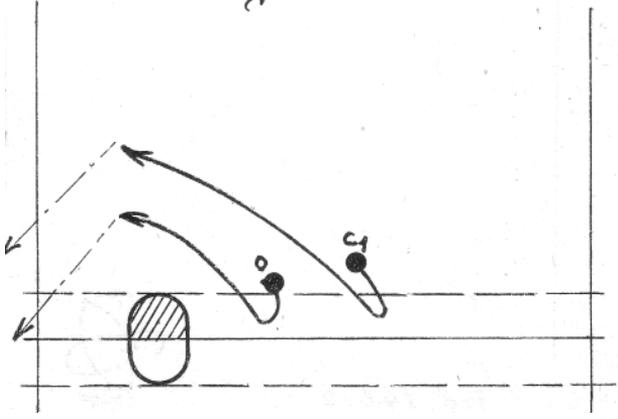
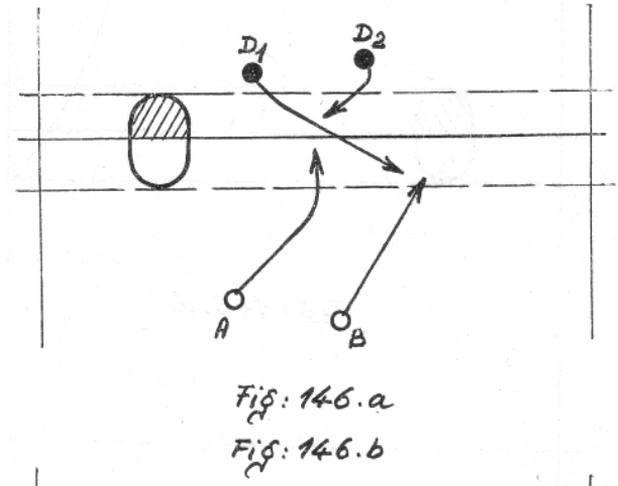
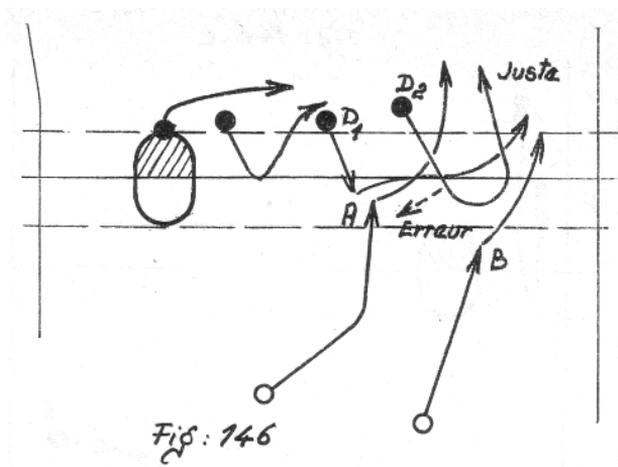


Fig: 146.c

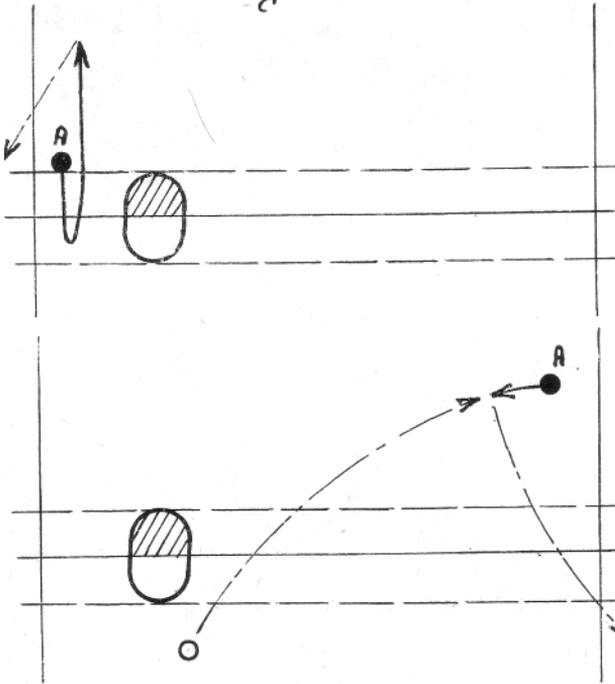


Fig: 146.d

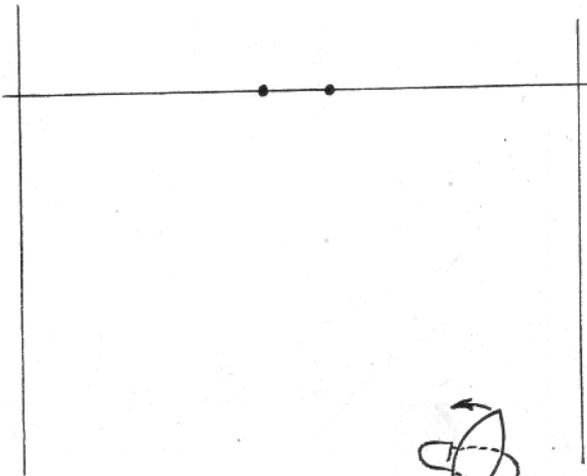


Fig: 146.e



et de la vitesse relative de la montée collective (A et D l'une vers l'autre)

- que tout le trajet a b c d ... h de la balle s'inscrit en « négatif » dans le rapport de temps.

Une conséquence immédiate de ces deux lois du mouvement de jeu A D est que la possibilité de développer plus ou moins loin l'attaque le long de la ligne, c'est-à-dire de porter plus ou moins vers l'aile le point (c) du mouvement général, dépend, pour une position de la ligne Δ donnée par la 1^{re} partie (réalisée) du rapport de temps : entre la durée des trajets balle portée (ab, cd, etc...) et la durée des trajets balle libre (bc, de, etc...). C'est-à-dire, en fait, du nombre de foulées dont a besoin un joueur de la ligne A pour recevoir la balle et la passer d'une part, et de la vitesse de la balle libre (c'est-à-dire de la « raideur » des passes successives) d'autre part.

Et précisément il y a une certaine contradiction entre les deux choses : une passe très tendue augmente sensiblement la difficulté pour l'enchaînement réception - déclenchement de la passe, c'est-à-dire que plus une passe est tendue (donc plus on gagne sur la durée du trajet balle libre) et plus il est difficile de réaliser, sur réception de cette passe, une transmission rapide (donc plus on risque de reperdre sur la durée du trajet balle portée qui suit).

De plus, il est évident que le redressement de l'attaque est

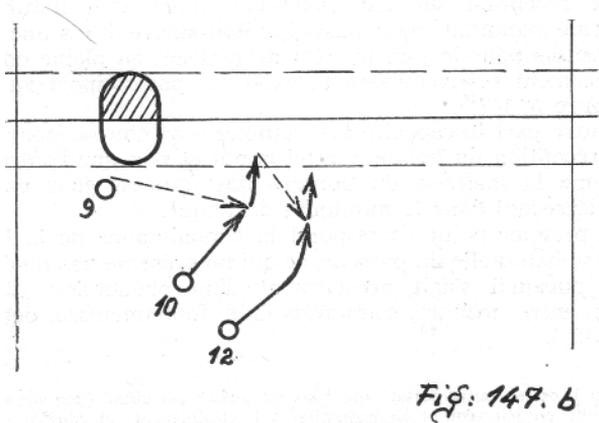
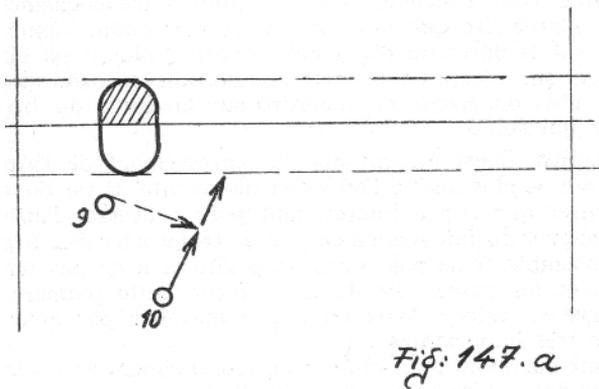
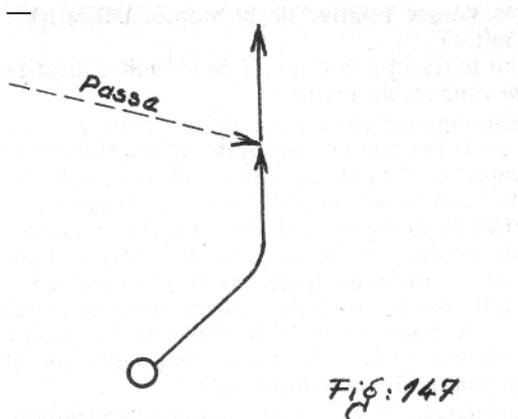
- en soi — plus aisé si l'on court moins vite. Il est donc naturel de penser que l'on a intérêt, tant pour redresser l'attaque que pour gagner en fait réellement sur le trajet a b c d ... h pris dans son ensemble, à ne pas courir trop vite et à ne pas tendre exagérément les passes. Et de toute façon cette manière de voir conserve sa valeur. Mais on doit remarquer par ailleurs deux choses très importantes :

- d'une part, tant pour obtenir un redressement en quelque sorte automatique de sa propre course d'attaque que pour réaliser une réception sur l'intérieur entraînant tout naturellement l'armé instantané de la passe qui doit suivre, il y a une solution effective pour le joueur, c'est de réaliser, en pleine course, un placement suffisamment à l'extérieur par rapport au passeur (figure n° 147) ;
- d'autre part la capacité à « rythmer » sa course, pour réaliser la réception du ballon sur tel appui et non sur l'autre, conditionne la maîtrise du nombre des foulées, pour passer (la balle reçue) dans le minimum de temps.

Au premier point correspond la connaissance de la longueur de passe habituelle du passeur, ce qui ne présente pas de difficulté réelle puisqu'il s'agit précisément d'un phénomène d'accoutumance entre joueurs, caractéristique fondamentale des sports collectifs ¹.

1. Et il est en outre certain que plus un joueur est affiné (par son expérience personnelle en jeu réel et sa formation à l'entraînement) et plus il est apte à





Au second point correspond un affinement moteur très réalisable également, et qui reste basé comme le placement à l'extérieur ci-dessus sur la même estimation du trajet de la balle libre qui arrive. Cette maîtrise du rythme même des foulées se retrouve dans la course au ballon pour la réception d'un coup de pied, dont nous avons déjà parlé de même que dans le jeu homme contre homme : dans le sous-chapitre (A), (analyse du placage), nous avons considéré, pour l'étude, les trois possibilités d'un choc porté à l'attaquant

- dans la première phase de l'appui
- dans la seconde phase de l'appui
- dans la phase de suspension.

Mais un attaquant qui, en rugby, se fait plaquer dans la phase de suspension est un attaquant qui ne sait pas rythmer sa propre course par rapport à celle du défenseur. Un attaquant digne de ce nom est à même de se présenter au choc avec un appui. Personnellement nous avons jusqu'alors remarqué que jamais, dans les grands matches de rugby, cela ne se produit qu'un joueur soit plaqué dans la phase de suspension de sa course alors qu'on peut l'observer avec des jeunes joueurs (par exemple en école de rugby).

La réalisation d'un placement à l'extérieur à la distance juste et d'un appui adéquat simultané est le véritable problème technique correspondant au problème de jeu posé par la 2^e partie du rapport de temps. Sa réussite à vitesse de course de plus en plus élevée est une question de travail de perfectionnement moteur, non une impossibilité rédhitoire. On retrouve l'importante question de l'acquisition et de l'affinement constant d'un véritable jeu de jambes, déjà mis en évidence avec l'étude de la défense, et par ailleurs le travail de souplesse des bras, des épaules et du tronc allié à l'habileté des doigts pour réceptionner aisément des balles mêmes « très raides ».

Il demeure enfin, à ce sujet, que, selon que le joueur (en fonction du jeu) veut transmettre en fixant, ou transmettre et glisser en soutien derrière le réceptionnaire, il pourra recevoir sur appui extérieur pour transmettre sur appui intérieur en 2 foulées, ou bien recevoir sur appui intérieur pour transmettre sur appui extérieur en 2 foulées, et trouver dès la 3^e foulée un appui intérieur pour glisser en soutien aisément dès la passe réalisée.

Pour un joueur moins affiné (eu égard à la vitesse de déplacement dans laquelle il exécute cette action) il faudra inverser l'appui de réception pour réaliser les mêmes choses avec une foulée supplémentaire.

Par ailleurs, dans le I du sous-chapitre (B), l'étude du rapport d'espace n'a été faite que dans ceux de ses aspects qui étaient utiles à ce moment de notre étude. Il convient maintenant

juger rapidement la force de passe d'un joueur, la portée d'un coup de pied, la distance qui le sépare d'un adversaire et le temps que celui-ci va mettre pour l'atteindre et le plaquer...



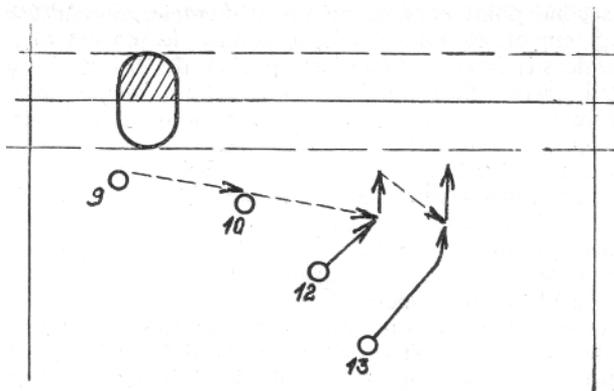


Fig: 147.c

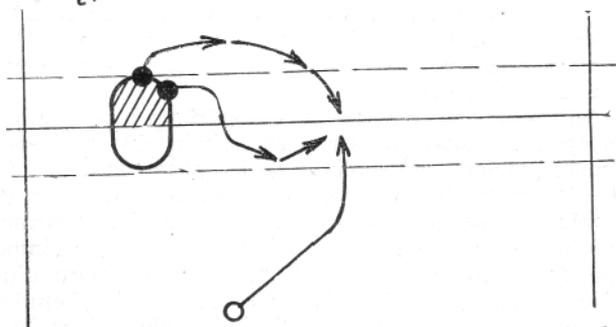


Fig: 147.d

de l'achever. Ce que nous avons réservé à ce moment-là c'est le « courant transversal » de la défense collective.

En définitive, pour le jeu en ligne en attaque, le problème à résoudre est posé par 3 éléments défensifs jouant simultanément :

— 2 éléments à caractère collectif :

le courant direct qui forme un barrage. Il s'agit, ou de le faire traverser au ballon dans une brèche (ballon porté) ou de le faire déborder à son extrémité extérieure, ou de le « sauter » par le ballon (ballon botté, c'est-à-dire qu'on se dessaisit du ballon).

Le courant transversal. Il s'agit de parvenir à empêcher que la défense de ce courant arrive à « tirer le verrou » dans la brèche ou à récupérer le ballon botté.

Un élément à caractère individuel : la « souplesse » de l'action individuelle, relativement indépendante, du défenseur incorporé à la ligne en défense.



C'est au problème posé par les deux éléments à caractère collectif que répond l'articulation interne de la ligne en attaque, tandis que la même relative indépendance d'action, qui existe aussi pour l'attaquant dans son jeu homme contre homme devant son adversaire direct, répond à l'élément à caractère individuel.

Organisation interne de la ligne.

Articulation.

La base d'organisation de la ligne correspond au développement normal de l'attaque classique. C'est sur ce jeu classique en effet (par le jeu de l'expectative avec autre chose en début de ligne ou en bout de ligne) que toute autre action possible du jeu d'attaque en ligne se greffe. Dans le jeu actuel — particulièrement en France — il y a articulation entre le début de ligne (ouverture et 1er centre) et le bout de ligne (2^e centre et ailier). Le début de ligne O - C1 ayant pour action essentielle (dans le 1^{er} temps du mouvement général en développement classique) de fixer ou au moins de retarder le courant transversal de telle façon qu'une situation normale de 2 contre 2 soit réalisée pour le bout de ligne C2 - A.

Le début de ligne O - C1 crée cette situation à la fois : par le redressement de l'attaque et par la transmission très rapide du ballon (dans le minimum d'appuis et avec balle à la vitesse optima).

Le redressement de l'attaque vise quatre effets simultanés

- contrecarrer l'effet de poussée vers la touche recherché par la défense de ligne,
- retarder le courant transversal (le fixer),
- conserver au bout de ligne C2 - A le champ de jeu latéral (indispensable pour la réalisation de toute manœuvre face aux deux adversaires directs),
- fixer suffisamment leurs propres vis-à-vis pour leur rendre la moins réalisable possible toute action défensive complémentaire.

La transmission rapide vise deux effets simultanés :

- prendre de vitesse le courant transversal (effet conjugué avec celui du redressement de l'attaque sur ce même courant transversal),
- conserver au bout de ligne C2 - A le maximum de profondeur de champ de jeu devant leurs vis-à-vis (indispensable pour la réalisation de toute manœuvre exactement au même titre que le champ latéral entre A et la touche).

Le bout de ligne C2 - A joue en fonction « des conditions de jeu au départ » qui lui sont ainsi créées, c'est-à-dire un rapport d'espace comportant : la profondeur du champ de jeu, la largeur de couloir restant le long de la touche et la situation relative du courant transversal et aussi la situation relative (en pouvant avancer ou en devant reculer) des partenaires appuyant le mouvement.

Cela nous amène à traiter deux choses : le redressement et l'impulsion du rythme de l'attaque en ligne et les principes de l'attaque en ligne.



Redressement et impulsion de l'attaque collective en ligne.

Il convient de noter tout d'abord que le conditionnement du jeu des lignes arrières par celui des lignes avants dans la mêlée fermée ne se limite pas au seul aspect que nous avons jusqu'à présent mis en évidence (vitesse de la balle selon 9T9' par rapport à vitesse de rapprochement correspondant entre ligne A et ligne D).

Dans la mesure où, dans la bataille de puissance qui se livre tout au long du match entre les deux packs, l'un d'eux peut prendre l'avantage à la poussée en mêlée fermée, il retarde de façon importante, voire totale (3^e lignes « fixés au paquet » selon l'expression consacrée) les éléments prépondérants du courant transversal, et qu'il s'agisse de couvrir la défense en ligne ou d'appuyer l'attaque en ligne de leurs propres trois-quarts. Tel est le deuxième aspect de cette loi fondamentale du jeu de rugby que nous avons appelée « conditionnement du jeu des lignes arrières par les lignes avants ». Dans le cas d'un tel avantage pris par le pack de l'équipe qui lance une attaque classique, la tâche des joueurs O – C1 se trouve facilitée d'autant.

A l'occasion des journées d'étude tenues à l'I.N.S. en septembre 1964 sur les perspectives ouvertes au jeu par les nouvelles règles, Raymond Barthez soulignait que, sur mêlée fermée, c'est surtout la liberté de mouvement du demi d'ouverture qui allait se trouver augmentée, mais avec des avantages et des inconvénients (cf. « Miroir du Rugby n° 44 de janvier 1965). Nous étions d'accord avec lui. Et la saison 1964-1965 montre que cette appréciation semble se confirmer dans les faits.

Toutefois, le courant défensif direct a une importance équivalente à celle du courant transversal, et dans la mesure où la ligne des défenseurs peut être parvenue suffisamment près de la ligne des attaquants à l'instant (a), le couple de joueurs O — C1, même libéré du courant transversal adverse retardé au paquet, et par conséquent en situation normale 2 contre 2, ne peut disposer d'assez de champ devant les vis-à-vis pour que orientation et impulsion de la ligne d'attaque puissent être réalisées par la seule action du joueur O.

Cela appelle d'ailleurs une analyse plus approfondie.

Nous savons que l'effet de ligne de la défense des trois-quarts (poussée de l'ensemble de la ligne A vers la touche) ne peut jouer qu'à la condition que la ligne D soit parvenue suffisamment près de la ligne A au moment (a). Si D est trop loin, le joueur O peut évidemment tout à la fois orienter et impulser toute l'attaque à lui seul, et aussi « manœuvrer » lui-même en action homme contre homme sur son vis-à-vis. Si D peut approcher assez pour avoir un effet de ligne, mais sans s'approcher suffisamment cependant, le joueur O ne peut plus manœuvrer lui-même en homme contre homme, mais il peut encore tout à la fois orienter et impulser l'attaque. Il a encore avantage à partir d'une position profonde et vite (fig. 147 a).



Pour D encore plus rapproché, il devient nécessaire que O fixe en donnant la première impulsion et que C1 achève impulsion et fixation tout en orientant (fig. 147 b).

C'est alors qu'une position plus rapprochée, avec départ relativement moins rapide du joueur O, devient avantageuse, rapprochant la ligne Δ de A1 A2 tout en facilitant l'action sur le courant transversal, tandis que le joueur C1 observe, par rapport à O, la position en profondeur et serrée qui est celle du joueur O par rapport au demi de mêlée dans le cas précédent.

Et on sait que les choses peuvent aller encore « un cran » plus loin, avec une ligne D encore plus rapprochée (toujours parce que pour l'orientation de l'attaque il faut du champ au joueur qui l'assure, tandis que par ailleurs il faut rechercher autant que possible une position de Δ suffisamment rapprochée de A1 A2) (fig. 147 c).

Le joueur O fait pivot (deuxième demi de mêlée), cela permet au joueur C1 de fixer en donnant la première impulsion (rôle de O dans le cas précédent) et au joueur C2 d'achever la tâche de C1 (fixation et impulsion) tout en orientant l'attaque.

D'autre part, il faut noter que le redressement, pour contrecarrer l'effet de ligne, est effectivement une solution beaucoup plus valable que celle qui consisterait à partir droit en utilisant seulement l'accélération de course à la réception du ballon. En procédant ainsi on conjugue deux effets destructifs de la situation défensive (fig. 147d d) :

le redressement brise d'autant plus sûrement la direction de course de chacun des défenseurs de la ligne (particulièrement les deux premiers, l'ouverture et le 1^{er} centre) qu'ils ont d'abord été « tirés » en travers ;

l'accélération brusque du rythme de course au moment (a) ajoute à cela ;

pour le joueur courant en travers devant les trois-quarts en défense, l'effet du redressement brise aussi direction et rythme de course, tandis que pour celui qui couvre en retrait il y a essentiellement un effet de ralentissement dans le glissement vers l'aile de la ligne, mais ce retard prend toute sa valeur pour l'attaquant si la balle est en même temps transmise très vite.

Principes de l'attaque en ligne.

1) Principes de l'attaque homme contre homme.

Nous avons noté un peu plus haut la possibilité d'une action individuelle relativement indépendante du joueur incorporé à une ligne. De la même façon que, pour la défense, cette possibilité constante d'initiative individuelle est indispensable à l'action collective à laquelle elle donne toute son efficacité parce qu'elle apporte la souplesse d'adaptation continuelle aux situations nouvelles qui naissent dans le jeu, cette même possibilité constante d'initiative est indispensable à l'efficacité réelle de l'attaque par la création de situations qu'elle permet et l'exploitation aussi de ces situations.



Il est très important de bien comprendre que le lien entre organisation, discipline collectives dans le jeu de ligne — tant pour les avants que pour la ligne de trois-quarts, tant pour attaquer que pour défendre — et l'initiative, l'adaptation individuelles est, cette fois encore, un lien réciproque.

L'initiative individuelle n'est possible que sur la base d'une organisation collective intelligente et bien disciplinée, et ne sert que si elle constitue une création profondément imprégnée de la compréhension des lois générales du jeu. En attaque, pour tout élément de la ligne de trois-quarts, toute situation amenant un cas de rapport momentané homme à homme exploitable peut et doit être exploitée.

Nous avons vu ce genre de rapport au paragraphe A dans le détail. Soulignons seulement ici que le principe qui anime l'action homme contre homme est basé sur l'alternative suivante :

- ou bien le défenseur est mal placé, et par changement de rythme, avec ou sans changement d'orientation de la course d'attaque, l'attaquant fait passer la situation en barrage à une situation à la poursuite ;
- ou bien le défenseur est bien placé, et par changement de rythme avec ou sans changement d'orientation de la ligne de course, l'attaquant détruit cette situation pour exploiter alors l'avantage qu'il s'est ainsi créé lui-même, tandis que la possibilité lui reste encore, si le défenseur réussit à ne pas se laisser battre, ou de servir un partenaire (si cela est faisable) ou de botter le ballon (coup de pied d'attaque ou coup de pied en touche) ou de jouer le tenu.

Et ce qui est très important, c'est de comprendre que l'on ne peut dissocier ces diverses solutions les unes des autres, mais que le travail d'éclaircissement et de perfectionnement doit conserver — par des formes d'exercices appropriées à trouver — ce lien vivant de jeu sans le tuer.

Notons enfin sur ce point que l'action homme contre homme au point (c) du mouvement général peut être éventuellement conçue comme un élément tactique dans un cas de supériorité certaine de tel joueur de la ligne par rapport à son vis-à-vis.

Mais il faut alors souligner que, généralement, les compensations du jeu collectif de la défense ne permettent pas de faire, d'une telle supériorité, une utilisation tactique isolée et décisive en tant que telle, mais plutôt un point d'appui pour entamer ailleurs la désorganisation de la défense.

Aussi on peut dire que :

- tant pour pouvoir exploiter collectivement un exploit homme contre homme recherché ou fortuit,
- que pour créer l'occasion quand aucune supériorité nette ne peut être utilisée en homme contre homme (comme c'est le cas courant) il existe un principe de base de l'attaque en ligne à la main la recherche systématique du surnombre au point (c) du mouvement général, dont nous allons maintenant



faire l'étude avant d'achever celle des principes de l'attaque par coup de pied.

2) Principes d'attaque de l'action collective à la main en ligne.

Le surnombre d'un seul élément et non de plusieurs est à rechercher sur le même point du front d'attaque. En effet, ce surnombre d'une unité étant réalisé au point (c) du mouvement général pour une attaque développée classiquement en ligne, cet homme en surnombre, servi au bon moment (c'est-à-dire de telle façon qu'il se trouve réellement démarqué) prend un trou du front défensif et passe donc aussitôt au-delà de la ligne zzz. Nous avons vu plus haut que cela a aussitôt pour effet de faire passer tout un ensemble de défenseurs d'une situation individuelle en barrage dans le mouvement général à une situation à la poursuite. Autrement dit quand cet homme aura à relancer le jeu sur des partenaires, le mouvement général aura atteint une situation profondément modifiée dans les rapports individuels attaquant - défenseur par rapport à ce qu'elle était au moment où l'homme en surnombre a été servi. Les éléments qui auraient pu faire surnombre aussi au point (c) ont mieux à faire à se placer de façon à reconstituer le plus aisément possible une ligne d'attaque aux côtés du joueur qui peut parvenir à percer.

Certains parlent de surnombre fictif quand le surnombre d'une unité créé au point (c) est créé par une manœuvre des trois-quarts entre eux amenant l'un d'eux à se trouver démarqué, et surnombre réel quand ce surnombre d'une unité au point (c) est réalisé par un joueur n'appartenant pas à la ligne de trois-quarts elle-même et s'y incorporant brusquement. Nous retiendrons cette terminologie qui nous semble commode et nous allons alors analyser dans l'ordre :

- les principes d'utilisation du 2 contre 1 (le 2 contre 1 en défense a été vu plus haut),
- les principes de la réalisation (et de l'exploitation) du surnombre fictif et la notion fondamentale du 2 contre 2,
- les principes de la réalisation (et de l'exploitation) du surnombre réel.

Le 2 contre 1.

Le défenseur ne peut adopter que l'une des deux attitudes suivantes :

- ou bien prendre résolument le porteur du ballon, cet attaquant doit alors jouer le démarquage latéral (vu plus haut au paragraphe A — Le démarquage) ;
- ou bien « flotter » dans sa défense, restant apparemment en défense sur le porteur du ballon tout en s'appêtant à partir sur le deuxième attaquant avec la passe, l'attaquant porteur du ballon doit alors garder le ballon et poursuivre lui-même ballon en main, en envoyant au besoin plus sûrement par une feinte de passe le défenseur vers l'homme en surnombre. Devenir capable, par une estimation toujours plus affinée de la situation et de la distance et de leur évolution dans le rapport



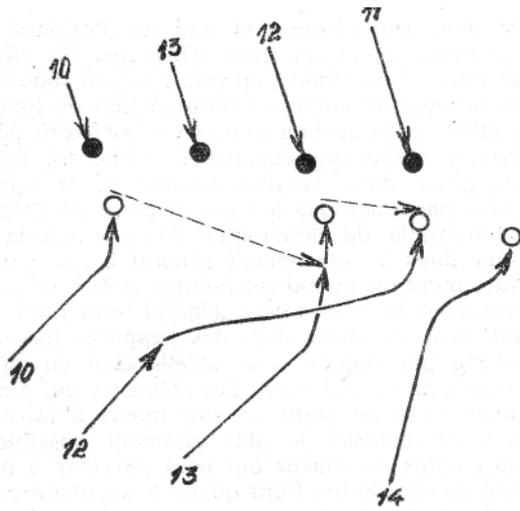


Fig: 148

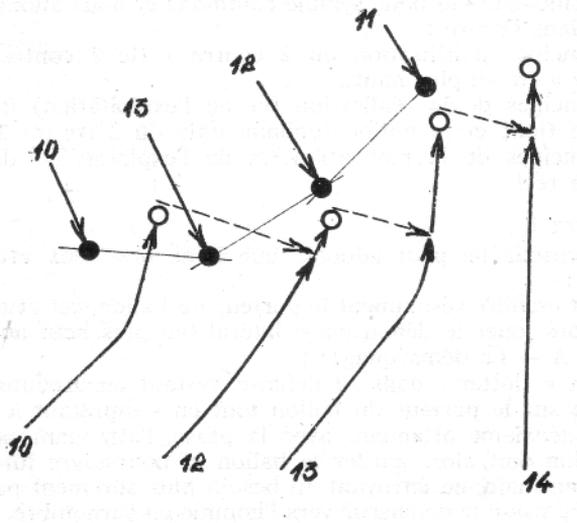


Fig: 149



avec son propre adversaire direct, de toujours mieux déceler les intentions de ce défenseur pour, toujours plus sûrement, jouer le 2 contre 1 est précisément un apprentissage fondamental du joueur de rugby, beaucoup moins malaisé à réaliser qu'on serait tenté de le croire a priori.

Il est bon ici de rappeler un principe d'organisation élémentaire en attaque : assurer le soutien systématique du porteur du ballon à droite et à gauche.

Enfin il faut remarquer que le 2 contre 1 avec démarquage latéral peut se présenter ou être créé en tout point du front offensif (voir plus loin le sous-chapitre (D) — Combinaisons).

Surnombre fictif.

Nous pensons qu'il convient de distinguer le décalage simple et le jeu 2 contre 2.

— *Décalage :*

a) *Par une passe sautant un joueur de la ligne* (voir figure n° 148).

Cette manœuvre permet la réalisation du redoublement, c'est-à-dire du surnombre à l'extérieur, amenant soit débordement immédiat, soit décalage créant débordement ou service dans le trou (selon la hauteur à laquelle la passe sautante est faite dans la ligne et la réaction de l'adversaire).

C'est au fond la solution pour réaliser la passe redoublée face à une défense directe trop rapprochée pour qu'on puisse utiliser le redoubleur avant son glissement derrière le pivot de la manœuvre. Notons à ce propos la position de ligne qu'on peut recommander pour réaliser cette manœuvre (voir schéma additif à la figure n° 148).

Le retrait de A2 est favorable à la fois à la passe de A1 à A3 et à la ligne de course croisée de A2 derrière A3.

b) *par action directe homme contre homme* (voir figure n° 149)

Un joueur jouant en début de ligne (ouverture ou 1^{er} centre) qui peut battre son adversaire direct et prendre la brèche extérieure alors que la défense adverse se présente encore en défense plus ou moins ouverte crée le décalage dans le dos même du défenseur opposé à son partenaire extérieur immédiat.

c) *par l'orientation de l'attaque au départ* (voir figure n° 150)

Ce décalage provient de ce que l'ouverture attaquant va sur le 1^{er} centre adverse, le 1^{er} centre attaquant va sur le 2^e centre adverse, le 2^e centre attaquant va sur l'ailier adverse.

Ce décalage, qui était de plus en plus rarement réalisable avec les défenses de plus en plus serrées, va-t-il recommencer à exister avec les nouvelles règles ? Nous pensons que oui.

Le 2 contre 2.

C'est le jeu classique du 2^e centre avec son ailier contre leurs deux vis-à-vis ; mais ce complexe d'actions de jeu. peut se retrouver aux différentes hauteurs du front d'attaque. L'idée est de réaliser le 2 contre 1 à partir de cette situation à 2 contre 2.



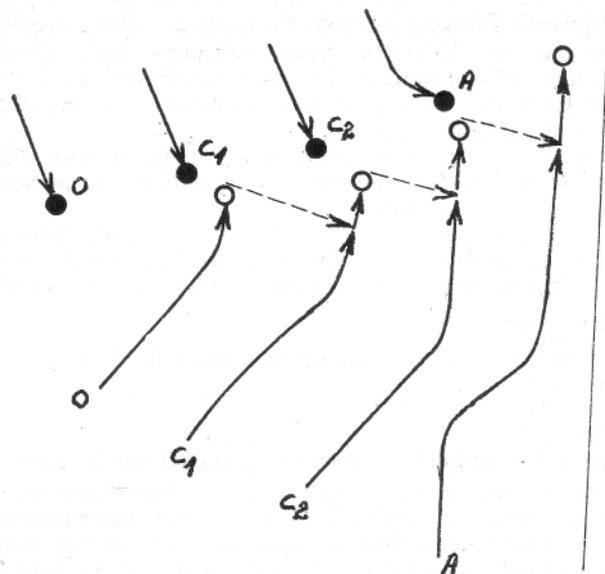


Fig: 150

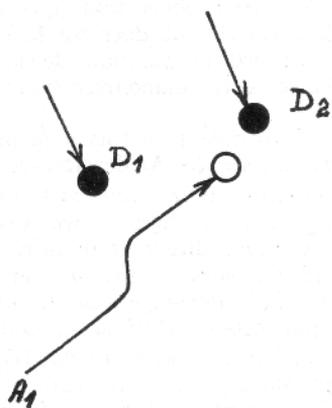


Fig: 151

La manœuvre qui se situe à la base de la création du surnombre dans ce cas est représentée sur la figure n° 151: le premier attaquant A1, servi avec suffisamment de champ, réalise contre son vis-à-vis D le « cadrage - débordement » (fixation par crochet intérieur suivi de crochet extérieur de débordement) faisant ainsi

1. Voir article très intéressant de P. Goyffon dans le n° 63 de la Revue « Éducation Physique et Sport pages 37, 38 et 39.



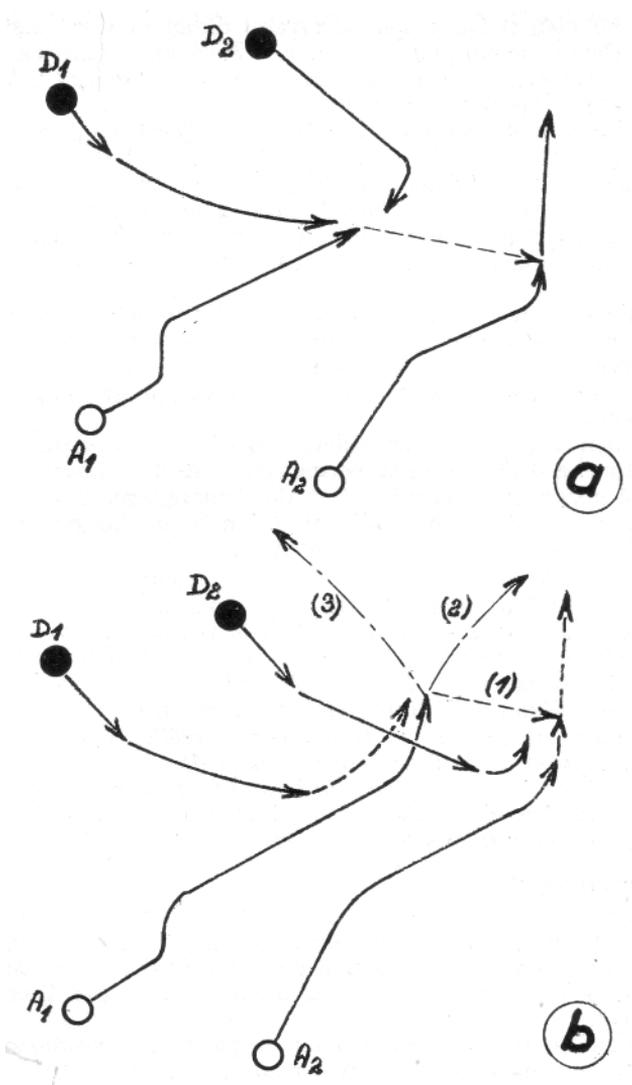


Fig: 152

prendre à cet adversaire un temps de retard ayant pour effet de l'obliger à accélérer pour « recoller ». Il est ainsi « lié » à l'attaquant A1 qui l'aiguille vers le défenseur D2 en courant lui-même obliquement sur ce défenseur D2 (voir figure n° 152) :



- a) — ou bien il lâche son adversaire direct et vient sur et c'est le démarquage classique, le surnombre fictif étant créé à l'extérieur (pour les détails de comportement revoir au (A) — Le démarquage) ;
- b) — ou bien il conserve son adversaire direct, et il laisse ainsi passage à A1 dans la brèche extérieure de D1.

Dans cette deuxième éventualité, il demeure que D1 peut parvenir à remonter A1 dans le trou. Celui-ci alors, coupé des partenaires courant à son intérieur (non seulement par la présence de D1 mais aussi par sa course plus ou moins en travers), peut

- ou bien jouer avec A2 (passe : passe dans le dos de D2 ou sautant D2, par une trajectoire en cloche, ou coup de pied, véritable service au pied par demi-volée) ;
- ou bien déplacer le jeu vers l'intérieur par un coup de pied recentré.

Il demeure aussi, par ailleurs, que dans l'éventualité (a), si la touche trop proche ne permet pas à A2 de trouver le champ latéral nécessaire à l'exploitation du démarquage sur l'extérieur, il y a aussi démarquage utilisable à l'intérieur par passe croisée (cf. plus haut (A) — le démarquage).

Cette fois encore l'ensemble des éléments de l'alternative sont inséparables et la situation du 2 contre 2 est cet ensemble complexe de possibilités. Nous le schématisons fig. 152 a.

Variante principale : D2 VIENT sur A1 ; D2 NE VIENT PAS SUR A1. Variantes secondes : D2 vient sur A1 : démarquage extérieur, démarquage intérieur (passe croisée).

D2 ne vient pas sur A2, trou : percée réelle, A1 repris service à A2 (main ou pied) : recentrage (au pied).

Le 1 contre 1, le 2 contre 1, le 2 contre 2 : autant de complexes vivants de jeu à travailler comme éléments fondamentaux du bagage de base du joueur de rugby.

Surnombre réel.

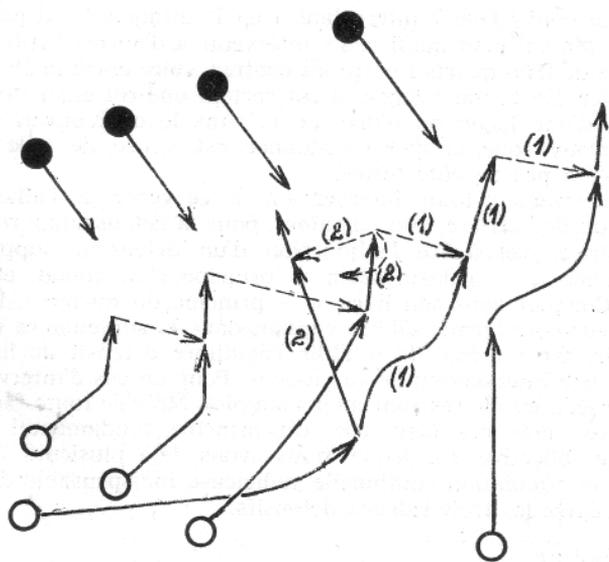
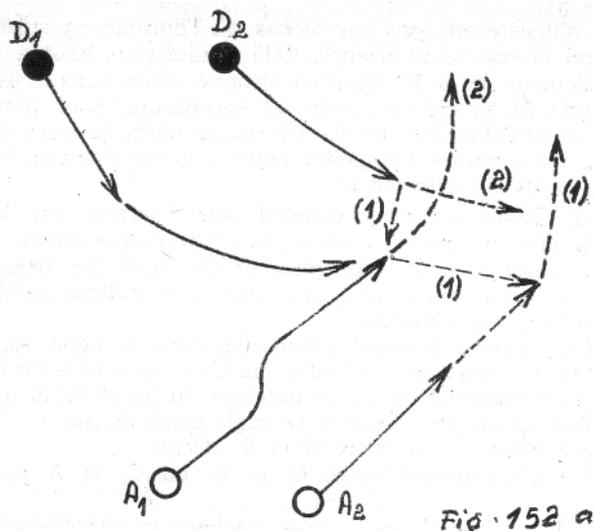
Cette étude a déjà été entamée avec les attaques utilisant un pivot sur un développement préalable en attaque classique. Et nous avons alors étudié l'action du pivot ainsi que le placement et l'action du joueur prenant la brèche libérée par l'action de ce pivot.

Ce qu'il faut noter en plus ici c'est que le joueur prenant ainsi le relais du joueur faisant pivot peut :

- soit prendre la brèche à l'intérieur du pivot (et renverser le mouvement en principe),
- soit prendre la brèche à l'extérieur et percer lui-même ou créer le décalage avec démarquage à son extérieur ¹ (figure n° 153).

1. Les conditions du jeu imposent alors à cet homme qui crée le décalage la transmission très rapide du ballon. En effet, l'homme en surnombre réel ajoute un chaînon sur le chemin total de la balle, alors que les rapports de temps et d'espace ne changent absolument pas pour l'ensemble de la ligne.





Nous n'insisterons pas sur le cas où l'homme en surnombre réel prend la brèche intérieure, déjà étudié plus haut à propos du déploiement de la 3^e ligne en attaque. Mais nous insisterons sur l'intérêt de la création d'un tel surnombre, pour percer ou décaler, en utilisant l'un ou l'autre de ces deux joueurs particulièrement intéressants à solliciter pour ce genre d'action, l'arrière et l'ailier posté du côté fermé.

Arrière. Nous noterons d'abord que l'arrière est le seul joueur de l'équipe qui ne trouve pas d'adversaire direct. Il faut d'ailleurs ajouter, pour être plus précis, qu'il ne trouve pas d'adversaire direct posté d'avance dans le 1^{er} rideau, celui de la défense directe sur l'homme.

Son intervention brusque éventuelle, dans la ligne, fait donc surnombre très aisément ; d'autre part, son rôle sera de décaler ou de percer essentiellement en fonction du point de la ligne où il intervient, et on peut énoncer en règle générale que :

l'arrière s'intercalant entre O et C1 décale

l'arrière s'intercalant entre C et G ou C2 et A perce en principe.

Il convient aussi de ne jamais négliger la suppléance indispensable dans le 3^e rideau (défense profonde sur tout cas de contre-attaque adverse prenant l'attaque, arrière intercalé, à revers) par l'ailier côté fermé ou un joueur de 3^e ligne ou encore le demi de mêlée éventuellement.

Ailier côté fermé. S'intercalant « en 1^{er} attaquant » il perce ou décale. Mais il peut aussi venir intervenir à d'autres hauteurs de la ligne de trois-quarts : entre les centres, voire entre le 2^e centre et l'ailier. Et de toute façon, il est certain que cet ailier doit être utilisé, d'une façon ou d'une autre, dans le côté ouvert quand il se trouve que la mêlée ordonnée est située de telle façon qu'il n'y a pas de côté fermé.

Bien entendu, toute intervention de ce genre de l'ailier côté fermé ou de l'arrière, doit entraîner, pour la défense, une réaction appropriée, c'est-à-dire l'adjonction d'un défenseur supplémentaire dans le 1^{er} rideau, selon le principe bien connu, et dont parle Conquet dans son livre, le « principe du miroir ». L'ailier défenseur côté fermé, s'il est vigilant dans la surveillance de son vis-à-vis, est à même de rétablir l'équilibre défensif de la ligne contre une intervention de ce vis-à-vis. Pour un cas d'intervention de l'arrière, les choses sont moins simples. Mais de toute façon on retrouve, dans ces deux cas, un principe fondamental de la défense collective, sur lequel nous avons déjà plusieurs fois insisté : la circulation continue et judicieuse indispensable des éléments entre les trois rideaux défensifs.

REMARQUES

1. *L'action propre du pivot.*

Nous avons noté plus haut, sans entrer alors dans le détail, que le joueur faisant pivot dans une action en ligne avec surnombre doit à la fois :



- adopter un placement adéquat au départ et conduire convenablement sa course,
- être très vif dans son « service ».

La conduite de course est à voir d'un peu plus près. C'est d'elle que dépend la part de création qui revient au pivot dans les rapport de temps et d'espace du relayeur.

Tout d'abord, au moment de servir, il faut pouvoir indifféremment répondre à la demande, qu'elle se trouve être intérieure ou qu'elle se trouve être extérieure ¹. Il apparaît d'abord que pour être à même d'agir ainsi le joueur-pivot doit se trouver, au moment de servir, courir suffisamment droit. Il peut réaliser cela soit en courant droit déjà au moment où il reçoit lui-même le ballon, soit en courant en travers et en redressant sa course (à la réception ou un peu après). Cette seconde façon de faire fixe d'autant mieux l'adversaire direct, mais il faut un peu plus d'espace disponible ; la première par contre présente l'avantage, en cas de surnombre fictif, de dégager plus vite le passage à l'homme qui vient croiser derrière.

C'est ainsi que le 2^e centre peut :

- ou bien serrer son 1^{er} centre au départ et glisser vers l'extérieur dans le déploiement en ligne,
- ou bien desserrer son 1^{er} centre et partir droit, l'une ou l'autre solution étant intéressante et donnant la possibilité de réaliser diverses manœuvres tandis que pour l'ailier, plus près de la touche et touchant le ballon plus tard, il semble bien préférable de partir, dans tous les cas, décalé et courant droit aussitôt (figures n° 154).

La première façon de faire du 2^e centre, mais en partant droit permet aussi, par une passe sautée, de réaliser le redoublement du 2^e centre par le 1^{er} centre (figure n° 155). Mais par ailleurs, le démarquage classique de l'ailier, avec son pendant la passe croisée, montre que la même possibilité de servir à la demande sur l'extérieur ou sur l'intérieur peut être réalisée avec une course en travers du joueur-pivot.

C'est une idée que l'on peut utiliser avec un rapport d'espace serré : la course en travers permet d'allonger le rapport de temps tout en créant éventuellement le trou sur l'intérieur, tandis que le service peut aussi s'effectuer réellement « au contact ». Idée concrétisée il y a quelques années au R C F (figure n° 156).

2. — Il est intéressant de mentionner la forme très particulière d'utilisation de l'arrière en surnombre et en débordement, que les Lourdais firent réaliser à l'équipe de France devant les Springboks durant la tournée 1958 en Afrique du Sud. Façon originale, de prendre à son propre piège, une défense de ligne très stricte, qui illustre bien notre étude sur les liens fondamentaux du jeu (fig. 156 a).

3. — Il est, enfin, intéressant ici aussi de noter le principe de jeu de l'ailier qui doit toujours se réserver systématiquement, une fois servi, le couloir pour déborder le long de la touche, en allant droit sur son vis-à-vis pour ne se jeter de côté qu'au bon moment (c'est-

1. Sur cette question des points de finesse à bien mettre en lumière dans les actions brèves, de détail, mais décisives, qui interviennent en un point crucial d'un mouvement, il est toujours très intéressant d'entendre un homme d'expérience tel que Cl. Dupont. Dans le cas particulier d'une telle action avec pivot, Cl. Dupont insiste justement sur l'importance de la demande par le relayeur et donne pour règle de comportement :

- pour intervenir dans la brèche intérieure, appeler la passe juste quand la balle est adressée au pivot ;
- pour intervenir dans la brèche extérieure, appeler la passe au moment où la balle parvient au pivot.



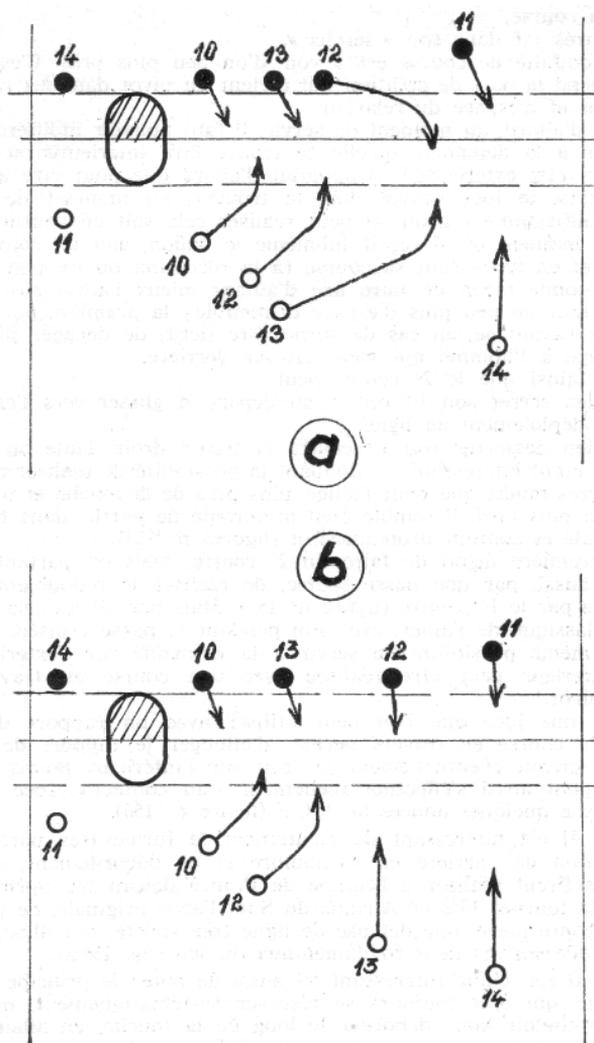


Fig: 154

à-dire juste avant d'atteindre la distance de placage immédiat). Un ailier peut, dans ces conditions, parvenir à déborder même dans un couloir très étroit.

4. — Par ailleurs encore, noter que le meilleur moyen d'échapper au retour d'un défenseur se repliant et venant obliquement alors qu'on vient de déborder est non pas de s'en éloigner, mais de s'en



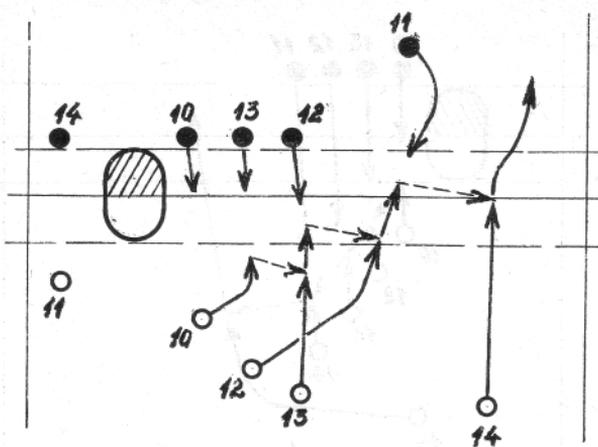


Fig. 155

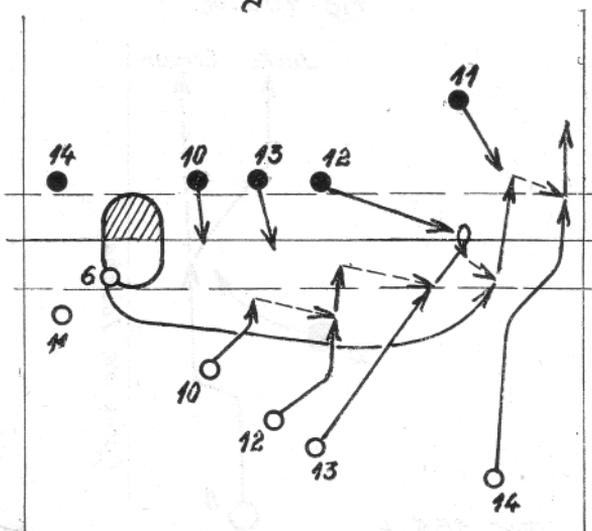


Fig. 156

rapprocher dans une course courbe qui l'oblige à tourner lui-même tellement court qu'il ne le peut plus à cause de sa vitesse (fig. 156 b).

3) Principes de l'attaque collective utilisant un coup de pied d'attaque.

Les actions correspondant à l'utilisation d'un coup de pied d'attaque dans une attaque déclenchée par la ligne de trois-quarts



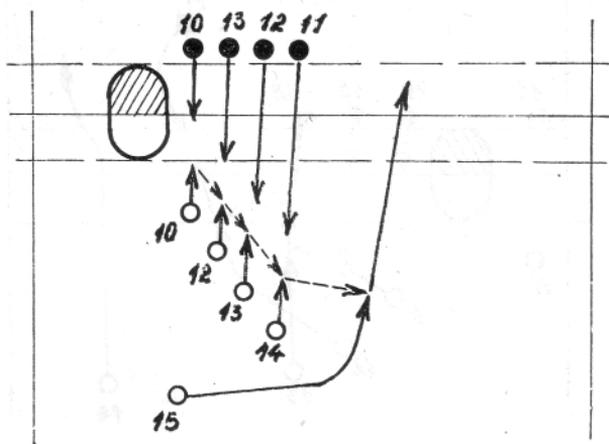


Fig: 156.a

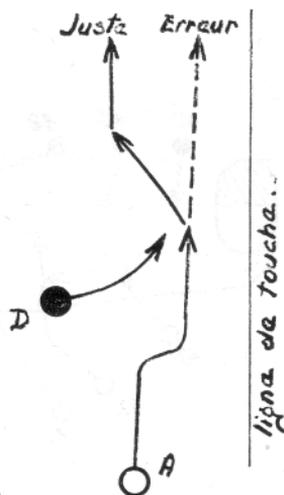


Fig: 156.b

ont été en grande partie étudiées plus haut. Mais il nous reste ici à noter que pour tout coup de pied tactique tiré par l'ouverture (ou le 1^{er} centre), trois éléments de comportement importants entrent en ligne de compte :

- l'ailier sollicité doit adopter, au départ, un placement juste,
- le joueur servi doit sentir la distance du coup de pied tiré,
- le serveur doit « tirer au cordeau ».

Voyons chacun de ces éléments.



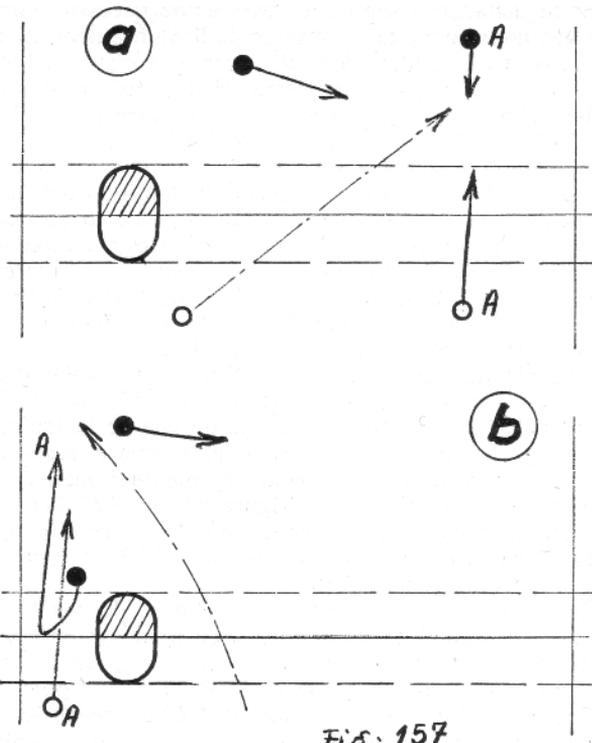


Fig: 157

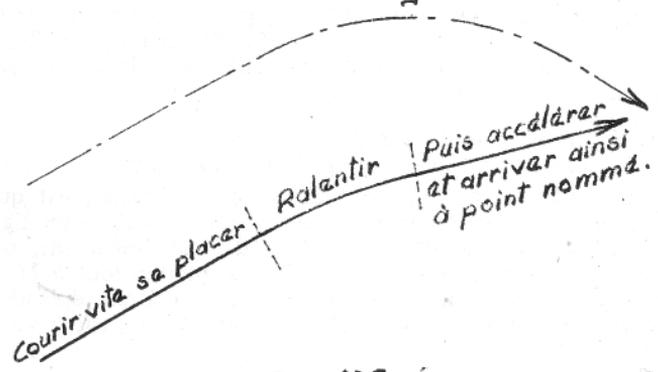


Fig: 157.a

Pour le placement au départ de l'ailier côté ouvert, il s'agit de partir « du plus près possible », c'est-à-dire à la limite du hors-jeu. Pour celui côté fermé, de partir en jeu, donc de se poster à la hauteur de l'ouverture. On conçoit qu'ici un signal par code de jeu est utile et nécessaire.



Pour la distance à sentir, il s'agit d'une nécessité comparable à celle que nous énoncions à propos de l'entente demi de mêlée — demi d'ouverture. L'ailier doit se placer à la distance (de l'ouverture ou du 1^{er} centre) qui lui permet d'atteindre le plus aisément le ballon, et non point, à l'inverse, l'ouverture (ou le 1^{er} centre) botter plus ou moins fort pour répondre à la distance à laquelle l'ailier part par rapport à lui.

Cela ne contredit absolument pas l'affirmation qu'il faut « tirer au cordeau ». Le serveur doit en effet « tirer au cordeau » par rapport aux éléments du rapport d'espace ; c'est-à-dire qu'il s'efforce de donner l'avantage sur ce plan à son partenaire en mettant la balle à la bonne distance hors de portée de l'adversaire à battre ou à charger et en bottant à une hauteur adéquate pour l'arrivée à point nommé du partenaire.

Il faut par ailleurs souligner les trois choses suivantes :

- dans le cas d'un tir oblique (figure n° 157 (a)) l'ailier attaquant a l'avantage quant à l'angle de vue de la trajectoire du ballon, mais l'avantage du rapport d'espace reste à l'ailier défenseur replié, ainsi que celui du meilleur pied de frappe ;
- dans le cas d'un tir croisé (figure n° 157 (b)), il n'y a guère d'avantage d'angle de vue pour l'un des deux ailiers, mais le rapport d'espace est à l'avantage de l'ailier attaquant, l'ailier défenseur devant reculer ;
- la balle en l'air ne se déplace pas, dans le sens vertical, à vitesse constante, si bien que, tant pour un attaquant que pour un défenseur, il faut conduire la course au ballon en conséquence, le ballon a une ascension ralentie, puis sa vitesse s'annule, et la descente est uniformément accélérée.

Il convient donc de profiter de l'ascension pour venir rapidement en bon placement sous la balle, puis ralentir pour mieux suivre la trajectoire et pouvoir alors ré accélérer convenablement pour atteindre la balle facilement dans sa chute accélérée (fig. 157 a).

3. Considérations complémentaires

sur les demis, l'arrière, l'ailier posté côté fermé.

La particularité du rôle de chacun de ces joueurs est qu'ils ne sont pas systématiquement intégrés à l'une des deux lignes organisées. L'efficacité de leur action dépend justement, pour une part importante, de leur aptitude à exploiter tout à la fois et en concordance l'une avec l'autre leur autonomie épisodique et leur incorporation momentanée plus ou moins entière au jeu de ligne.

Demis.

Leur participation au jeu de ligne a été obligatoirement abordée avec l'analyse du jeu collectif, le demi de mêlée étant plus spécialement rattaché au pack, le demi d'ouverture étant le chef de file de la ligne de trois-quarts. L'entente entre ces deux joueurs est un élément fondamental déterminant du jeu de toute l'équipe.



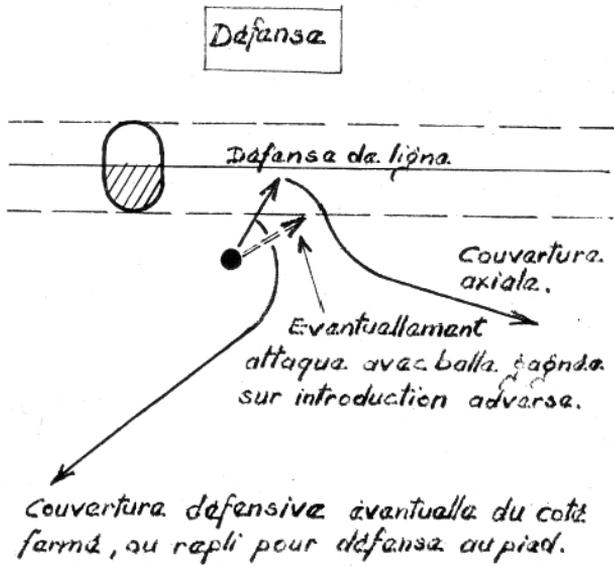
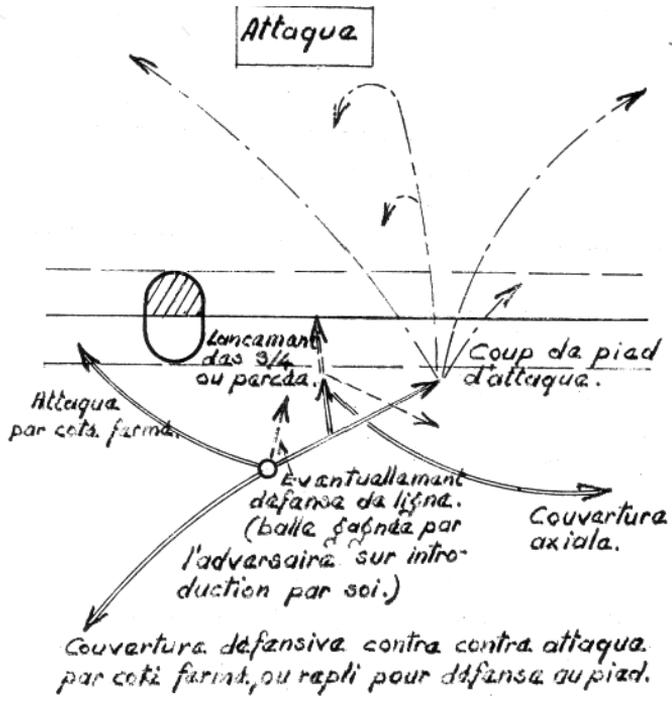


Fig: 157.b

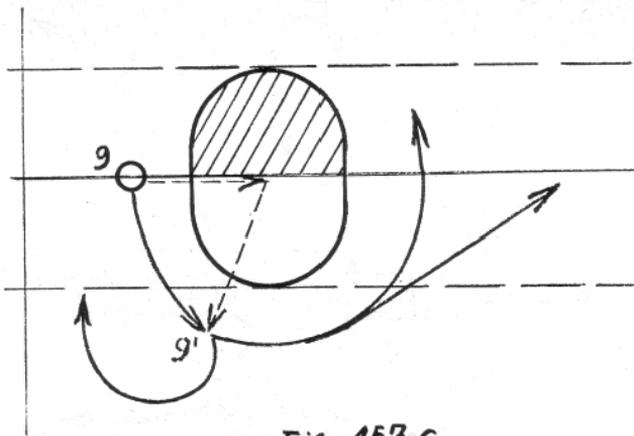


Fig: 157.c

Cette entente doit jouer en particulier

- dans le tri des balles, donc en même temps dans la défense au pied,
- dans la couverture axiale défensive,
- dans la distribution du jeu, et donc en même temps dans la réalisation de tous les services du demi de mêlée au demi d'ouverture, la distribution du jeu comprend en particulier le choix judicieux dans l'alternative entre les initiatives à prendre pour le demi de mêlée autour de la mêlée et les tentatives revenant au demi d'ouverture (ou aux centres en cas de mêlée dans la zone axiale du terrain), par exemple vers le côté fermé. En ce qui concerne le point de cohésion que constitue la transmission, point particulièrement important de l'entente entre les demis, nous pensons qu'elle repose sur un partage précis des responsabilités.

Dans le *service long* (cas classique du service sur le côté ouvert) le demi de mêlée est responsable de la direction prise par la balle et non de la distance, le demi d'ouverture est responsable de la distance et non de la direction.

Expliquons-nous :

- le demi de mêlée doit tirer, par rapport à la course vers l'avant du demi d'ouverture, de telle façon que celui-ci puisse réceptionner dans la foulée, sans brisure de sa course, la passe à recevoir le « lançant » ; le demi d'ouverture doit savoir se placer à la bonne distance du demi de mêlée de telle façon que celui-ci n'ait jamais à ajuster la longueur de sa passe, qu'il puisse toujours utiliser pleinement l'énergie déployée dans un geste toujours le même.

Cela est juste tactiquement (éloignement du demi d'ouverture au maximum possible par rapport au courant transversal de la défense) et techniquement (le demi de mêlée n'a à faire que



l'ajustement d'un appui pour lancer dans la bonne direction, tirant par ailleurs à « sa distance »)

— les rattrapages éventuels ne doivent jamais être qu'une réception même basse (pour le demi d'ouverture : cf Beni Osler demi d'ouverture de l'équipe Springboks venue en 1938 en Grande-Bretagne et qui disait que même sur les pieds la passe est bonne et à prendre : seul un service trop haut, au-dessus de la poitrine étant mauvais et imputable au demi de mêlée) ou un service à allonger par une passe plongée (pour le demi de mêlée quand le demi d'ouverture se trouve un peu loin).

Le catalogue des passes diverses utilisées selon l'orientation à donner est connu (passes directes, passes retournées, passes de revers).

Il demeure enfin un problème : celui du travail des bras. Ils exécutent, dans la passe longue de pied ferme, un travail très différent. On dit que le bras arrière pousse réellement, impulse la balle, le bras avant la guidant essentiellement. Ce n'est vrai qu'en partie. En réalité chaque bras pousse et guide tout à la fois mais avec prédominance de l'une des deux actions pour l'un et pour l'autre. Et si cela nous est apparu, c'est que nous nous sommes aperçu que, alors qu'il semblerait logique que le joueur droitier soit plus à l'aise avec bras droit bras arrière, cela n'est pas toujours vrai. Ce qui semblerait montrer qu'il y a deux façons de se servir du bon bras dans la passe longue, soit en bras d'impulsion, soit en bras guideur.

Et de fait nous avons pu obtenir des améliorations très importantes de rendement en passe longue vers le côté faible en utilisant sur ce côté aussi le meilleur bras comme bras commandant l'autre. Mais alors que vers le bon côté, il impulsait tout en commandant le guidage du mauvais bras, vers le mauvais côté, nous demandions au joueur de guider du bon bras et de faire commander l'impulsion du mauvais bras par le bon bras guideur.

Dans le *service court* (cas de tout départ en croisant autour de la mêlée) les choses sont très différentes :

le demi de mêlée est responsable à la fois de la direction et de la distance, ce qui est faisable car il s'agit cette fois d'une passe bien inférieure en puissance à la passe la plus longue possible et qu'en plus elle se fait de pied ferme ; le demi d'ouverture est responsable de son propre départ.

Ce départ au bon moment (et cela est identique s'il s'agit d'un centre), pour atteindre à point nommé la bonne place pour le « service à plat » permet de prendre immédiatement l'avantage mais est une action très délicate. Le repère théorique fourni par Craven pour aider cette action précise est le suivant : « partir à fond au moment où le talonneur accroche la balle à l'introduction ». Il va de soi que dans ces conditions il reviendra aux autres joueurs, et tout particulièrement au demi de mêlée (à qui il ne restera souvent pour seule ressource que de botter en touche), de régler la difficulté si la balle s'attarde quelque peu en mêlée, ou



sort trop fort. La situation de jeu très fugitive recherchée est détruite aussitôt par la moindre anicroche dans le trajet 9T9' du ballon. Nous soulignons là encore une chose déjà dite plus haut parce qu'elle nous paraît importante.

Notion de rôle.

Tout joueur doit, pour son action pratique en plein jeu, se faire une idée précise, et en même temps commode de l'ensemble du rôle correspondant au poste particulier qui lui revient dans l'équipe. Nous pensons qu'un tel schéma de rôle peut être fourni effectivement. Prenons l'exemple du demi d'ouverture dans tous les cas de mêlée fermée (figure n° 157-b).

Gains de temps pour le demi de mêlée.

Nous avons déjà noté avec le demi d'ouverture (lancement de l'attaque classique) et avec la 3^e ligne (étude des appuis en mêlée) que des gains de temps minimes mais cruciaux se réalisent par le choix judicieux de l'appui. Tout particulièrement avec l'étude des appuis pour les joueurs de 3^e ligne en cas de mêlée fermée. Nous avons cherché à définir une base technique d'adaptation à la loi de l'alternative, dans la conjugaison des appuis, du placement et des déplacements (ou des gestes) différents pouvant se greffer, sans aucun temps mort, sur ce placement de départ.

Le jeu du demi de mêlée, au point de ramassage du ballon à la sortie de la mêlée fermée, nous semble pouvoir donner lieu lui aussi à une telle recherche de gain de temps. Nous avons d'ailleurs eu l'occasion de travailler dans le sens que nous précisons ci-dessous, avec Debru, lorsqu'il jouait au P.U.C., et cela nous avait semblé fort utile alors à lui comme à nous.

Nous considérons les deux cas de mêlée jouée vers la touche gauche et de mêlée fermée jouée vers la touche droite. Il est bon de rappeler que, s'il prend l'initiative d'attaque à hauteur du pack, le demi de mêlée peut partir de trois façons différentes (correspondant évidemment à des possibilités tactiques différentes) :

- partir vers le côté opposé au côté d'introduction, soit au ras de la mêlée, soit au large,
- partir par le côté de l'introduction (pratiquement irréalisable avec la défense actuelle), et de noter en outre que, en cas de passe, le demi de mêlée doit, au ramassage, placer et déplacer le haut du corps au-dessus des appuis de telle façon que « l'armé » de la passe se réalise dans le ramassage du ballon lui-même et non après (fig. 157 c).

En cas de mêlée vers la touche gauche (figure n° 158 et 158 a) la seule question d'appui se posant pour le demi de mêlée au point de ramassage va être l'appui du pied gauche pour service court sur coté fermé ou l'appui du pied droit-pour tout le reste.

En effet, l'appui droit au point de ramassage permet :

- pour la passe de pied ferme, de présenter le dos à la charge venant du flanc droit de la mêlée adverse, de bien voir la



Fig: 158

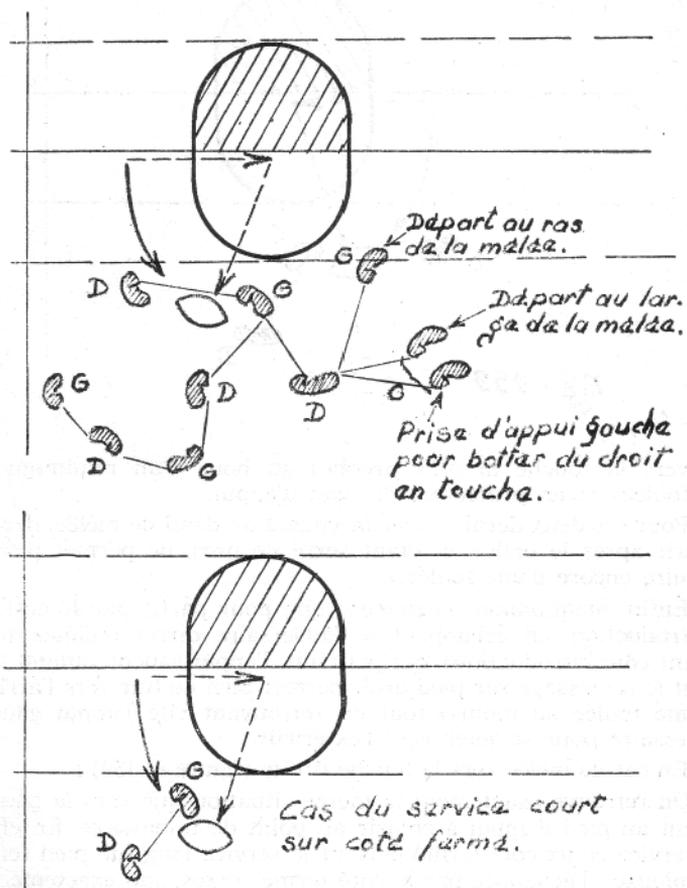


Fig: 158.a

charge venant du flanc gauche tout en lui opposant la protection de l'épaule gauche (épaule du bras avant de la passe à l'arrêt) et de bien voir toute la ligne de trois-quarts ;

- pour la passe plongée, de partir sur une seule foulée (appel pied gauche) et en protection d'épaule gauche ;
- pour l'attaque vers le côté opposé à l'introduction (tant au ras qu'au large de la mêlée), de trouver l'appui droit indispensable au bout d'un minimum de foulées ;
- pour le coup de pied de défense, de trouver l'appui gauche pour botter pied droit (pour tirer croisé ou tirer de l'épaule

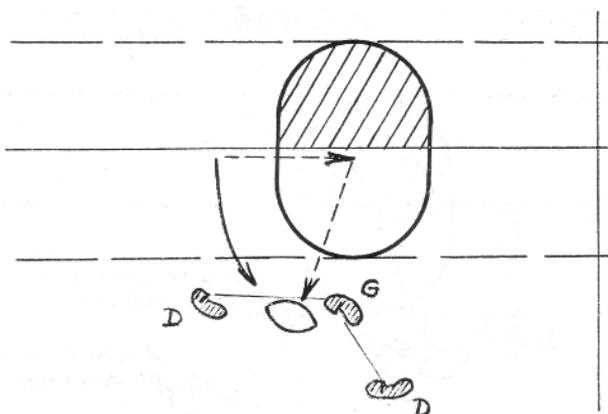


Fig : 159

vers la touche la plus proche) au bout d'un minimum de foulées et en protection du côté d'appui.

Pour ces deux derniers cas, la vitesse du demi de mêlée, devant courir après le ballon et étant serré de près, ne permet pas de réduire encore d'une foulée.

Enfin, mentionnons également que pour partir par le côté de l'introduction, en échappant à l'adversaire direct (celui-ci marquant coté introduction), qui poursuit, l'appui gauche obtenu aussitôt le ramassage sur pied droit permet bien de fuir vers l'arrière (d'une foulée au moins) tout en retrouvant vite l'appui gauche nécessaire pour se jeter vers l'extérieur.

En cas de mêlée vers la touche droite (figure n° 159) :

On retrouve exactement la même situation que vers la gauche quant au pied d'appui à choisir au point de ramassage. En effet, le service court coté fermé devient le service long (de pied ferme ou plongé), l'échappée par le côté fermé correspond exactement à celle de tout à l'heure vers le côté ouvert, le coup de pied en touche est d'autant plus facile qu'il est direct et non croisé cette fois, le service court sur côté fermé est le service long de l'autre cas.

Ailier côté fermé.

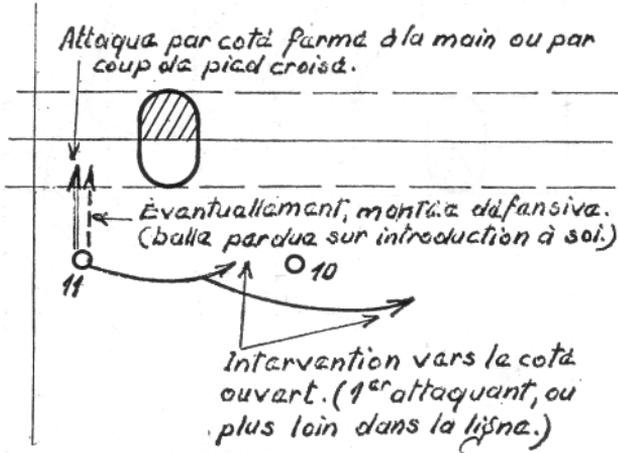
Il est intéressant, pour ce cas, de tracer, comme nous l'avons fait pour le demi d'ouverture, un schéma de son rôle (figure n° 159-a).

Arrière.

Le schéma de son placement en mouvement dans la couverture profonde de l'équipe (en situation défensive comme en situation offensive) est comme nous l'indiquons sur la figure n° 159-b.



Attaqua.



Défense.

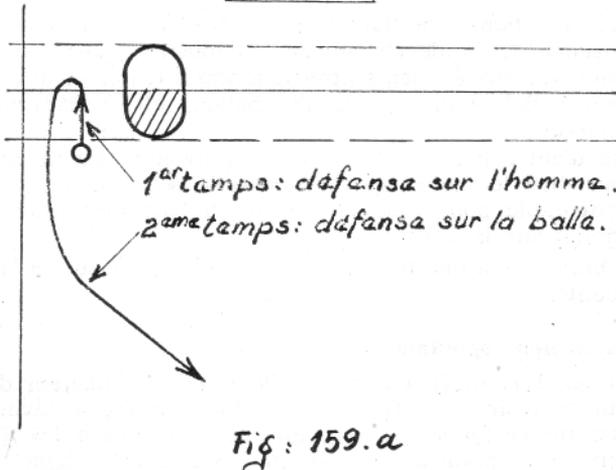


Fig: 159.a

Il faut noter que le placement au départ est quand même fonction du meilleur pied.

Pour terminer sur ce paragraphe particulier, ajoutons :

- qu'il est bon qu'en début de match les demis, l'arrière et les ailiers repèrent le plus rapidement possible le meilleur pied de frappe des demis, de l'arrière et des ailiers adverses ;

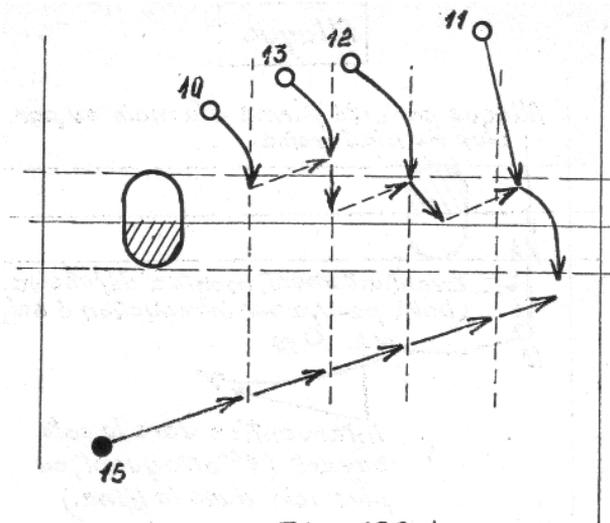


Fig. 159.b

- qu'il est bon, simultanément, d'estimer aussi la puissance moyenne de tir de chacun de ces joueurs ; ces deux choses s'ajoutant aux éléments atmosphériques (force et direction du vent, soleil, pluie, poids du ballon, etc...) habituellement observés;
- que d'autre part il faut, pour ces joueurs, savoir se placer pour être le moins souvent possible sous un angle de vue défavorable pour tous les cas où il leur faut intervenir en défense sur la balle ;
- qu'enfin il y a une technique appropriée pour suivre les balles lobantes.

4. Jeu en ligne spontané

En cas d'échappée, comme d'ailleurs aussi à hauteur du pack, il peut y avoir, la défense s'y prêtant de façon favorable, à réaliser un véritable jeu en ligne spontané, avec les éléments présents en ce point du terrain, qu'ils soient de la ligne de trois-quarts ou du pack ou demi ou arrière, et en respectant les principes essentiels d'une attaque en ligne.

Nous nous contenterons, à ce propos, d'un exemple classique près de la mêlée, souvent indiqué par Raymond Barthez (cf. figure n° 160) : le n° 9 attaque vers un large côté fermé, le 6 qui enveloppe le mouvement constitue avec l'ailier n° 11 une ligne d'attaque spontanée sur le 9, le n° 7 appuie le mouvement de cette ligne.



C. -Les remises en jeu autres que la mêlée fermée : touche, coups de pied de remise en jeu.

Nous noterons, avant de commencer ce sous-chapitre C, que tout match de rugby est une succession de phases, chacune d'elle commençant par la mise en jeu du ballon et s'achevant sur ballon mort, c'est-à-dire, selon le cas, par arrêt du jeu par l'arbitre sanctionnant une faute ou par suite de la sortie du ballon hors des limites du terrain. Les trois sortes différentes de remise en jeu du ballon sont : par mêlée, par touche, par coup de pied.

Le schéma le plus général de toute phase de jeu peut être ainsi représenté :

- Temps statique : Mise en jeu du ballon, gain du ballon ;
- Temps dynamique : mouvement de jeu.

La remise en jeu par mêlée ordonnée, qui intervient comme sanction d'une faute contre le règlement, base la lutte pour le gain du ballon essentiellement sur la force de poussée collective.

La remise en jeu par jet de la touche base la lutte pour le gain du ballon sur la capacité de « détente » et en même temps sur la mobilité collective.

La remise en jeu par coup de pied comporte deux aspects différents :

- les coups de pied où la balle doit être bottée vers l'avant (envoi, renvoi, coup franc), qui déclenchent effectivement une lutte pour le gain du ballon, entre la capacité à récupérer le ballon (des joueurs du camp ne bottant pas) et l'habileté à suivre et à réceptionner ou à plaquer (des joueurs du camp qui botte) ;
- le coup de pied de pénalité (sanction d'une faute grave contre l'esprit du jeu) qui donne possession entière du ballon au camp qui en bénéficie : si bien qu'ici il n'y a lutte effective pour le gain du ballon remis en jeu que si le botteur tire en avant, dans le terrain et au-delà des 10 mètres (jeu par coup de pied d'attaque ou parade nécessaire à une tentative de but qui échoue ou à un tir en touche ne trouvant pas la touche).

Mais s'il est bon de distinguer nettement entre ces trois formes de remise en jeu du ballon, il faut d'autre part souligner la particularité la plus singulière du rugby, comparé aux autres sports collectifs : la mêlée c'est-à-dire non pas seulement cette forme particulière du jeu groupé que constitue la mêlée fermée, ordonnée par l'arbitre, mais d'une, façon générale tout le jeu sous forme groupée. Et de fait, c'est elle qui, en définitive, caractérise la lutte pour le gain du ballon. Cette lutte est toujours une

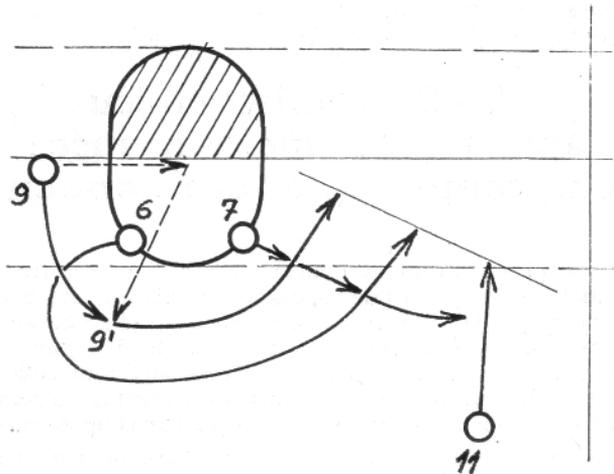


Fig: 160

lutte en puissance, qui se manifeste dans l'effort de poussée collective ou dans la rapidité à se regrouper pour assurer, à la demande, une poussée collective ou un encerclement numériquement supérieur du ballon (figures n° 161 (a), (b), (c).

Dans les trois cas, il y a donc regroupement au point d'arrivée du ballon (regroupement effectué d'avance, pour la mêlée fermée, ou avec la mise en jeu du ballon, pour la touche ou le coup de pied), pour le gain du ballon, puis il y a décision du mouvement (dans la triple variante fondamentale et avec le tri obligatoire des balles jouables). Ce que nous avons appelé le premier lien fondamental du jeu le traduit mathématiquement, c'est le rapport de temps avec ses deux parties :

1 ^{re} partie	$\frac{9 \text{ T } 9' \text{ (a)}}{D \rightarrow D'}$	dans le cas où le ballon est mis en jeu par mêlée d'arbitre
	$\frac{11 \text{ S } 9' \text{ (a)}}{D \rightarrow D'}$	dans le cas où le ballon est mis en jeu par touche
	$\frac{10 \text{ C } 9' \text{ (a)}}{D \rightarrow D'}$	dans le cas où le ballon est mis en jeu par coup de pied en avant

2^e partie Vitesse de course des attaquants à partir de (a) (dans le gain direct réel de terrain vers A1 A2) en regard de vitesse de course des défenseurs à partir de la position D'

Cette 2^e partie du rapport de temps assortie d'un rapport d'espace ayant une forme différente selon le genre d'attaque :



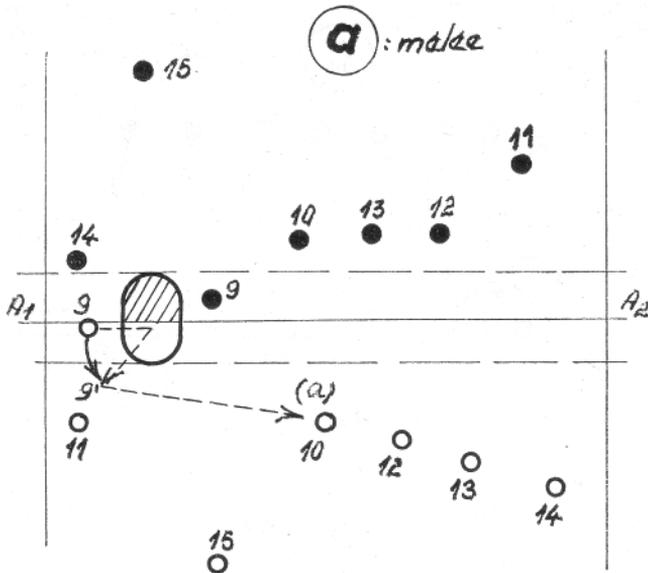


Figure 161

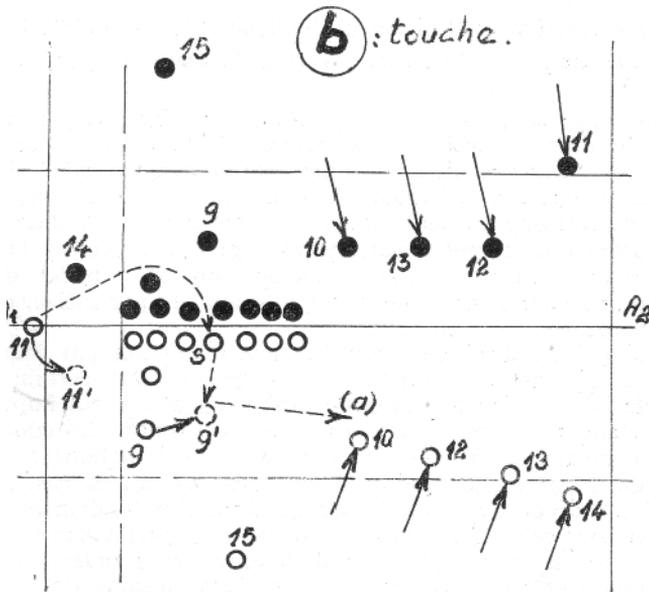


Figure 161

(voir page suivante la 3^e partie de ce croquis)

les modalités de remise en jeu diffèrent de celles de la mêlée d'arbitre. Ces formes particulières, si elles ne changent pas les liens fondamentaux, modifient cependant certains aspects du rapport d'espace attaché au rapport de temps.

Aussi nous reste-t-il seulement à voir maintenant les compléments d'étude nécessaires des liens fondamentaux pour la touche, puis pour les coups de pied de remise en jeu, avant d'aborder le sous-chapitre (D), celui des « combinaisons ».

I - LE JEU SUR TOUCHE

10 - Étude du rapport de jeu

« ATTAQUE ↔ DÉFENSE »

Les éléments fondamentaux mis en évidence avec l'étude du jeu sur mêlée se trouvent confirmés :

- dans la 1^{re} partie du rapport de temps se créent les « conditions au départ » du mouvement de jeu (2^e partie du rapport de temps et rapport d'espace correspondant), tout à la fois pour le 1^{er} attaquant du mouvement et pour le jeu de ligne pouvant se greffer sur l'action de ce 1^{er} attaquant (en ligne ou en formation groupée) ;
- dans le 1^{er} temps du mouvement général [du moment (a) au moment (c)] se crée le rapport des situations individuelles, important au moment (c) (situations en avançant et en reculant).

Par ailleurs

- la 1^e partie du rapport de temps pose, avec la touche comme avec la mêlée, un problème particulier : la relation existant entre ce que peuvent être les conditions au départ et les conditions posées au gain de la balle lui-même, par les conventions régissant la mise en jeu ;
- le rapport d'espace, avec la touche, présente les particularités suivantes : l'espace entre les positions A et D des deux lignes de trois-quarts est de 20 mètres. C'est-à-dire que le champ de développement possible à la main pour la ligne de trois-quarts attaquante est considérable tandis que, bien mieux que cela ne l'est pour la mêlée fermée, l'espace et le temps dont dispose le demi d'ouverture (ou le 1^{er} attaquant), de même que la position relative que peut prendre la ligne A par rapport à la ligne A1 A2 sont nettement améliorés au regard de ce qu'il en était avec les anciennes règles.

Par ailleurs

- il est toujours possible à tout élément de l'une ou l'autre équipe de franchir la ligne A1 A2 en même temps que la balle quitte cette ligne, c'est-à-dire de réaliser l'infiltration au départ même.



Donc

- s'il s'agit d'un défenseur, de créer d'emblée pour l'adversaire des difficultés dans le jeu à la main.
- s'il s'agit d'un attaquant, de réaliser d'emblée un rapport très avantageux dans les situations individuelles réciproques, avec quinze attaquants avançant tous dans le mouvement, tandis que tous les défenseurs postés sur A1 A2 au moment du franchissement doivent aussitôt reculer dans le mouvement général. Et il faut souligner que tout cela, qui était déjà vrai avec les anciennes règles devient encore plus important avec les nouvelles, de par le jeu combiné des 3 lois du « verrouillage », du « relayeur », des 10 mètres et de celles définissant quand commence et quand prend fin la remise en jeu à la touche.

Enfin

chaque équipe, étant largement étalée sur toute la largeur du front de jeu, est particulièrement vulnérable à une attaque groupée.

En définitive, il y a donc à traiter :

- 1) le problème même des conditions posées au gain de la balle et qui doivent viser
 - à la clarté du jeu pour conquérir le ballon et à la sauvegarde d'une expectative suffisante, à permettre effectivement la création d'un mouvement de jeu par la conservation de l'effet de réciprocité au départ du mouvement, entre action par déploiement en ligne et action groupée. Nous verrons ce problème spécialement dans le sous-chapitre (E).
- 2) le problème des actions de jeu permettant, à partir d'un gain de balle dans les conditions de la touche, de jouer, comme nous l'avons déjà noté avec l'étude de la mêlée,
 - sur la contradiction entre couverture défensive effective aux flancs du pack et couverture complémentaire (courants transversaux proche et profond de la défense) variante entre attaques type (a) et attaques type (b)
 - sur la contradiction [entre renforcement maximum de la couverture défensive proche sur l'homme et complément le meilleur et le plus complet à la défense profonde de l'arrière sur la balle ; variante entre attaques type (a) ou (b) et attaques type (c)] et réciproquement, à partir de la perte du ballon, de parer à toute éventualité.

En fait, il n'y pratiquement pas de différence entre les cas de remise en jeu sur mêlée ou sur touche, pour les actions de jeu en attaque concernant la seconde contradiction. Mais, par contre, il y a matière à une étude particulière du jeu du paquet pour les actions de jeu en attaque concernant la première ainsi que pour le jeu de ligne correspondant à la conquête du ballon prise en elle-même, et pour l'organisation collective de la défense assurée par le pack.



2° - Actions de jeu correspondantes

Commençons par le jeu de l'attaquant, et prenons (comme nous avons fait pour l'analyse du jeu sur mêlée) le cas où l'équipe qui remet en jeu gagne elle-même le ballon et l'utilise dans une attaque de type (b).

1 - Organisation de base

L'action collective des avants à la touche va devoir répondre à la nécessité de l'organisation « à double effet » (il faut assurer à l'action d'attaque un appui qui puisse constituer aussi, instantanément, le premier barrage à toute contre-attaque du type 1), en même temps qu'elle doit fournir la meilleure solution aux trois impératifs :

- conquête du ballon (dans le saut),
- consolidation de la conquête du ballon (parade à l'infiltration près du point de conquête),
- utilisation du ballon.

L'utilisation du ballon repose — nous venons de le dire un peu plus haut sous une autre forme — sur l'alternative :

- ou transmission directe au demi de mêlée pour une action en ligne par les trois-quarts),
- ou attaque aux flancs du pack (c'est-à-dire, ici, à l'une des extrémités du rideau de touche) pour une action groupée ou un pivot collectif préalable à une autre action (en ligne ou groupée).

Et l'on retrouve, avec simplement des conditions de concrétisation différentes, des problèmes déjà vus avec la mêlée :

- avec l'ouverture directe : vitesse de la balle selon S9', contrôle et déclenchement de la transmission 9' a, responsabilités du demi de mêlée et du demi d'ouverture pour la réussite de la liaison 9'a ;
- avec les attaques à hauteur du pack, la variante seconde entre action sur l'extrémité « intérieure » du « rideau de touche » et action sur l'extrémité « extérieure » du « rideau ».

La mêlée ouverte tactique, qui — avec les anciennes règles — constituait, pour le cas de touche, un élément supplémentaire dans la variante seconde attachée aux actions à hauteur du pack, perd pratiquement cette valeur. Cela permettrait en effet, dans les nouvelles règles, la remontée de la ligne de trois-quarts en défense jusqu'à la hauteur de la ligne des derniers pieds de leur mêlée au lieu de maintenir cette ligne à 10 mètres de la ligne A1 A2.

Avec les nouvelles règles la mêlée ouverte ne constitue donc plus qu'une parade éventuelle (toujours nécessaire, elle) à tout enrayement, sur la ligne A1 A2 ou près de cette ligne, d'une tentative d'action.

Les attaques à hauteur du pack justifient une étude à part que nous faisons ci-dessous. Nous achevons d'abord l'étude de l'organisation de base.



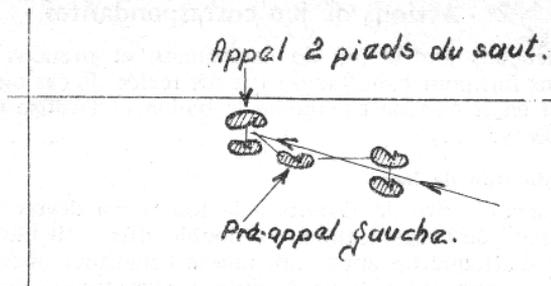


Fig. 161. a

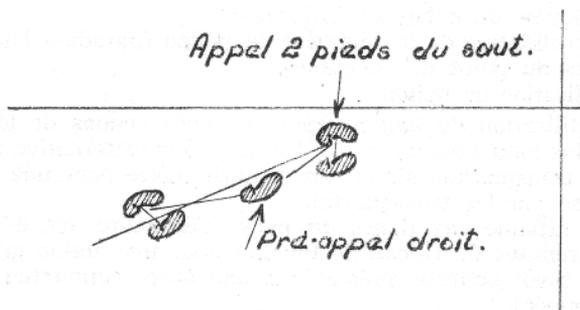


Fig. 161. b

Conquête du ballon (figures n° 161-a, b, c, d (1 et 2).

L'action pour la conquête du ballon doit répondre à deux nécessités inéluctables : bondir haut, être le moins vulnérable possible à l'action sur l'homme, étant encore en l'air et en possession du ballon.

Le saut au ballon avec un pas d'élan, mieux encore le saut avec élan oblique, nous a toujours bien semblé être la meilleure solution. L'exigence actuelle du couloir entre les deux alignements formés pour disputer le ballon permet automatiquement cet élan oblique.

La prise du ballon doit pouvoir se faire « bras fermés » sur le tronc (il faut donc sauter d'autant plus haut et être servi en conséquence), et le corps en l'air doit présenter, vers le côté où se trouve l'adversaire, un « appui de hanche », comparable à ce que l'on réalise pour la passe en course « au contact »¹

Il est bien certain qu'ici, comme pour la mise du ballon en mêlée, le service du tireur de touche en parfaite cohésion avec le sauteur est primordial : endroit et hauteur ou est envoyée la

1. Le seconde-ligne anglais Marques illustrait parfaitement cela lorsqu'il jouait dans son équipe nationale.



Fig: 161.c



2 Fig: 161.d



1



balle (en fonction de la détente et de la façon d'agir du sauteur dans sa prise d'élan), rythme du geste du lanceur, possibilité de voir le ballon (pour le sauteur) ...

Consolidation de la conquête.

Il faut à la fois parer à l'infiltration d'éléments adverses à proximité du sauteur (ce qui rend irréalisable toute transmission directe au relayeur et inefficace tout relais, quel qu'il soit, par un avant ¹⁾ et parer à l'isolement du sauteur entraîné, avec le ballon, dans le camp adverse par son adversaire direct. D'où le principe du regroupement des avants vers le point de prise du ballon avec l'organisation particulière revenant aux joueurs postés aux côtés mêmes du réceptionnaire ; le sauteur, de son côté, ne doit pas commettre l'erreur d'aller lui-même s'isoler chez l'adversaire en s'enfonçant volontairement.

Voyons d'un peu plus près l'action des hommes d'appui immédiat. Le placement au contact doit se réaliser au moment où le sauteur S (figure n° 162) entre en possession du ballon de telle manière qu'il ne soit pas gêné dans son action par les joueurs A1 et A2 chargés de l'appuyer. Aussi pensons-nous qu'il est préférable de procéder de la façon suivante (figure n° 163) :

- le joueur A1, constitue le point de regroupement même ; il se place à volonté face à la ligne de touche, ou face à l'adversaire selon ce qu'il préfère. Il constitue en même temps un point de visée pour le joueur tirant la touche et pour le sauteur (repère pour le tireur : à l'aplomb de la tête du joueur A1).
- le sauteur S (sautant avec élan de S1 ou de S2) vient sauter juste à côté de A1, pour saisir la balle à l'aplomb de la tête de A1.
- le joueur A2 qui laisse S placé devant lui (qu'il parte de S1 ou de S2) le suit dans son déplacement et se retrouve tout près de lui au moment où ce joueur atteint le ballon.

Notons que, exactement comme pour la réception d'une balle expédiée en l'air par un coup de pied, chaque joueur participant à l'action en touche se guide, dans son placement et ses déplacements, sur la trajectoire du ballon qu'il estime à tout instant, tout en tenant compte aussi des placements et déplacements des partenaires et des adversaires autour de lui.

Utilisation du ballon.

Le regroupement des éléments du pack vers le point de prise du ballon, dont nous venons d'entamer l'étude de détail avec l'étude du jeu particulier du trio de joueurs assurant la conquête du ballon, doit permettre à la fois :

- la protection du relayeur, tant pour les cas de transmission directe que pour le déclenchement d'un mouvement des avants
- la formation instantanée de la mêlée ouverte en cas de besoin,

1. Il convient de noter ici toute la valeur de l'alternative entre garder la balle sur l'alignement du point de remise en jeu ou le lui faire quitter à la réception, qui peut provoquer finalement pour l'adversaire cherchant à s'infiltrer la faute de se mettre hors jeu.



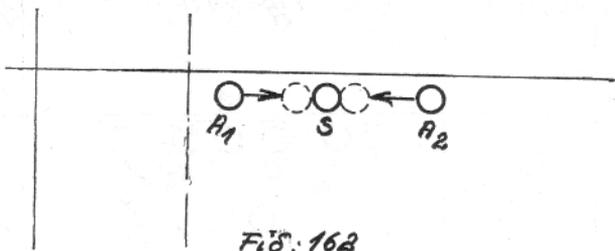


Fig. 162

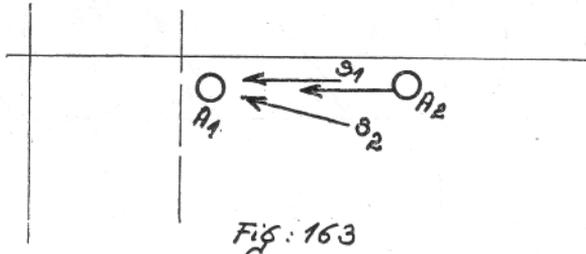
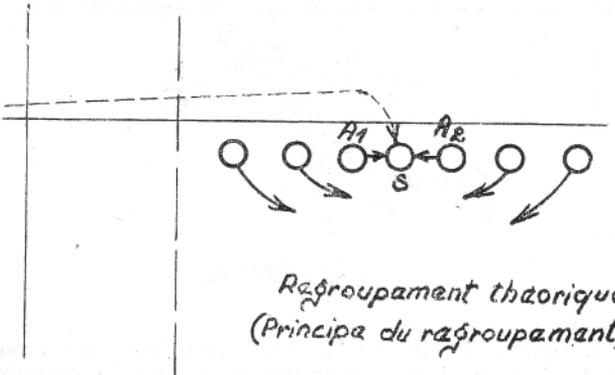


Fig. 163



Regroupement théorique
(Principe du regroupement)

Fig. 164

— l'enchaînement aisé et rapide d'un mouvement groupé d'avants éventuellement.

Dans ces conditions, le principe du regroupement est ce que nous représentons sur la figure n° 164. Dans le cas d'une transmission directe du joueur S au demi de mêlée, les défenseurs sont obligés de passer aux extrémités du rideau étanche des joueurs regroupés sur S en une sorte de V, tandis qu'ainsi une mêlée ouverte est vite constituée et que, pour un mouvement d'avants, les éléments arrivant de l'intérieur (c'est-à-dire, dans le



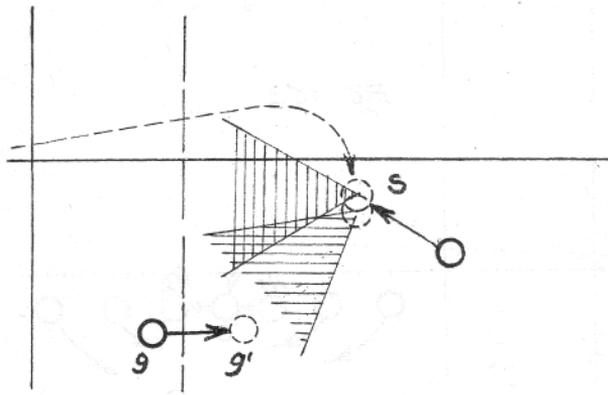
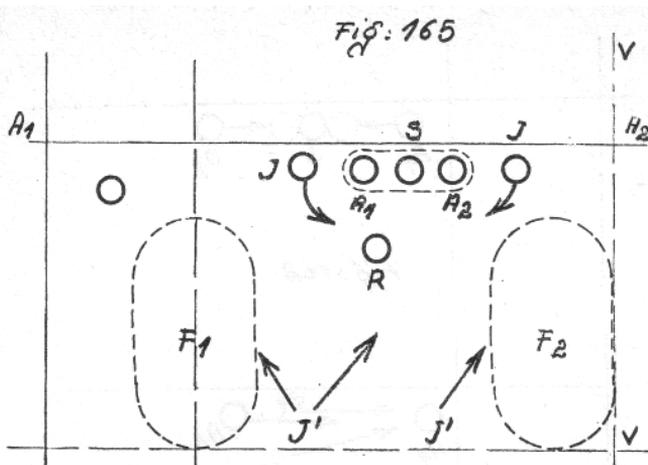


Fig: 165 a

cas de la figure, arrivant de la touche vers l'axe du terrain) continuent tout naturellement leur propre course de regroupement elle-même.

Mais le regroupement du pack doit aussi répondre à tout revirement possible de situation (organisation que nous avons appelée « correspondante »)

- perte du ballon lors de la conquête même
- perte du ballon dans le moment où est entamée son utilisation.

Le regroupement sur le joueur S y pallie automatiquement, parce qu'il amène systématiquement des joueurs en retrait sur S. Mais si tous les joueurs du pack observent systématiquement ce regroupement fondamental du jeu offensif sur touche, l'équipe reste alors complètement dépourvue contre tout à-coup de la première sorte (où, bien que faisant la remise en jeu, celle-ci



devient aussitôt l'équipe défendante) et aussi le pack ne peut appuyer convenablement une éventuelle initiative des demis à partir d'une mêlée ouverte jouée sur le rideau de touche. Nous retrouvons pour le cas du jeu à la touche un principe déjà énoncé plus haut à propos des mouvements groupés et à propos de tout jeu du paquet : la couverture des flancs du pack.

L'organisation collective de base doit donc assurer (fig. n° 165) :

- la conquête du ballon (joueurs S, A1 et A2)
- la protection contre l'infiltration (tant défensive qu'offensive) et contre la perte du ballon au moment de l'utilisation, de même que l'utilisation du ballon conquis (joueurs j et j') ;
- la couverture systématique des flancs du pack (zones F1 et F2)

REMARQUES

1. — Sur toute perte du contrôle du ballon en arrière de S il revient aux éléments J d'enrayer immédiatement toute contre-attaque et non pas au demi de mêlée qui doit, dans ce cas plus que jamais, demeurer disponible et non pas se trouver pris sous la charge adverse. Si le relayeur est un avant c'est alors fort différent évidemment.

2. — Les springboks (cf. Craven dans son livre « Rugby »), concevant comme une des bases essentielles de leur jeu sur touche la reconstitution de la mêlée, plaçaient leurs deux flankers aux postes F1 et F2 tandis qu'ils faisaient fermer la touche (dans les anciennes règles) par le « joueur n° 8 », alors que leur talonneur jouait vers le centre du rideau de touche.

Enfin, avant de passer à l'étude plus particulière des actions de jeu construites sur le rideau de touche lui-même, voyons le problème du demi de mêlée (ou du relayeur).

Nous pensons qu'il n'est pas seulement dicté par le point choisi pour jouer le ballon et par la distance à laquelle lui imposent de se tenir, pour le cas de transmission directe, la longueur et la puissance habituelles de la passe du sauteur, mais également par les conditions de jeu de ce joueur. Celui-ci, en effet, commence son saut face à la ligne de touche et pivote déjà en l'air alors qu'il doit encore regarder le ballon et conserver son propre équilibre contre les charges adverses. Il faut donc que ce joueur trouve tout naturellement le relayeur (demi de mêlée ou autre joueur) dans son champ visuel au moment il veut lui adresser la balle.

Il nous semble que la meilleure solution est donc que le relayeur se poste sur l'intérieur de ce joueur et se déplace ensuite de l'intérieur vers l'extérieur juste ce qu'il faut pour être placé à point nommé, réglant ce petit déplacement à la fois sur la trajectoire du ballon et sur le saut du sauteur (fig. n° 165-a).

Ce principe de placement demeure valable dans tous les cas ; seule la distance en profondeur change selon qu'il s'agit de transmission du ballon de la main à la main ou de passe ou que le relayeur vient de plus ou moins loin de l'intérieur et aussi selon qu'il s'agit, pour le relayeur, de transmettre directement à un atta-



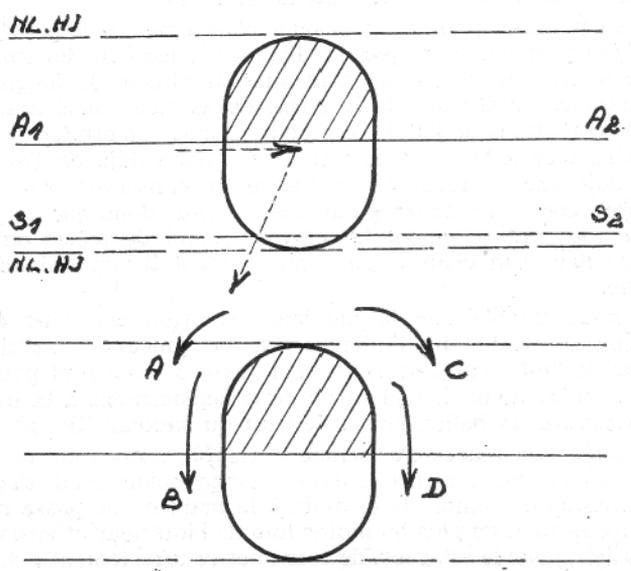
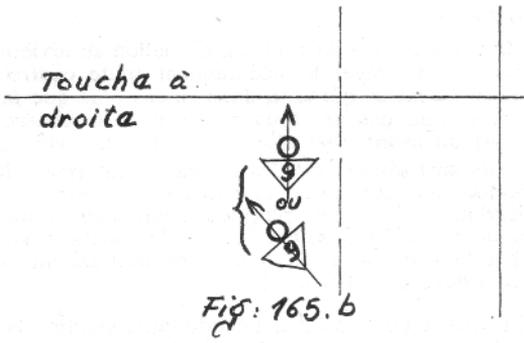
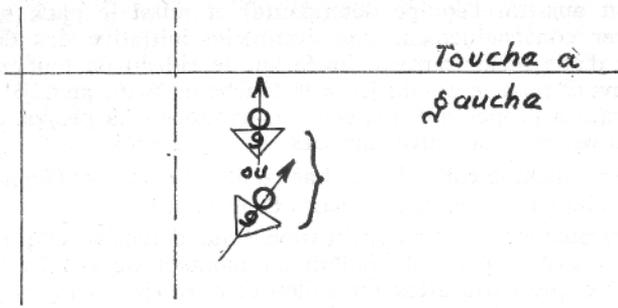


Figure 165 C



quant posté aux 10 mètres ou de se lancer lui-même en 1^{er} attaquant ¹.

Considérons, d'autre part, la durée du geste en 9'

Qu'il s'agisse pour le demi de mêlée (ou le relayeur) de transmettre le ballon derrière (pour un déclenchement d'attaque ou pour un dégagement en touche) ou de botter en touche lui-même, la possibilité de réduire au minimum la durée de l'enchaînement de geste, réception-action, se situe, comme pour le ramassage au sol derrière mêlée (cf plus haut), dans un placement d'appuis adéquat par rapport au point de réception manuelle du ballon, placement qui assure l'arrivée automatique du ballon.

Mais ici, si ce placement « dans le sens horizontal » revient à la responsabilité du relayeur, le joueur du pack qui, lui, sert le ballon a celle de ne pas donner un temps de retard au relayeur non pas seulement par la précision de sa passe qui est grandement aidée par le placement adéquat du relayeur mais bien plus encore en livrant une balle qui « descende » suffisamment pour que le relayeur reçoive le ballon « en bas des bras » au lieu d'avoir à le réceptionner haut, puis à descendre les bras à la position convenable pour l'exécution du geste de passe ou du lâcher pour le coup de pied. Cela est particulièrement vrai en cas de transmission directe faite « d'en haut » (c'est-à-dire du point même où le sauteur réceptionne la balle au-dessus de sa tête)

D'autre part encore, tant pour la double vision du pack et de la ligne de trois-quarts que pour être mieux placé pour botter du pied extérieur (pied droit en cas de touche à gauche et pied gauche en cas de touche à droite), le demi de mêlée a intérêt, en règle générale, à s'orienter épaules obliques par rapport au rideau de touche ou parallèles à ce rideau (schéma n° 165-b).

Cela aussi reste vrai pour tout autre joueur venant jouer le rôle de relayeur pour ouvrir sur le demi de mêlée placé aux -10 mètres en vue de créer le surnombre en trois-quarts ou pour assurer le déclenchement d'une attaque de type (b).

Cette orientation du corps est en même temps celle qui favorise au mieux le départ dans le déplacement que peut brusquement commander le jeu, et celle qui permet de voir la trajectoire 11 S du ballon sous le meilleur angle.

2 - Actions construites directement sur le rideau de touche

Il s'agit des attaques de la catégorie (b) dans les conditions particulières de la touche.

Pour le cas de la mêlée nous avons été amenés à définir deux aspects pour le rapport d'espace :

— la densité défensive posant le problème du franchissement de la distance S1 S2 → A1 A2 et déterminant donc les conditions du lancement du premier attaquant,

¹. Tout ce que nous venons de dire était déjà valable avant les nouvelles règles ; mais cela prend plus d'importance avec ces nouvelles règles, celles-ci incitant à utiliser largement la déviation de balle de préférence au contrôle effectif suivi de transmission.



- l'organisation collective de la défense aux flancs du pack posant le problème de l'action sur la « tenaille » B-D (pivot fixant cette tenaille à la mêlée même ou la tirant au large, ou échappée directe) (fig. 165 c).

Dans le cas de la touche, les choses sont quelque peu différentes. Comme pour la mêlée, et sans faire cette fois non plus l'étude complète de l'organisation collective de la défense (qui sera faite un peu plus loin), il faut cependant retenir deux aspects de cette organisation qui nous sont nécessaires pour analyser valablement les actions d'attaque, que nous sommes en train d'étudier.

La défense doit d'abord parer à toute échappée individuelle, et par conséquent assurer une garde homme à homme sur chacun des joueurs se plaçant à proximité de la ligne de remise en jeu A1 A2. On sait que ce marquage individuel se fait « dans le dos » de l'adversaire dont on a la charge (figure n° 166), cela permettant de suivre ses mouvements et aussi éventuellement de sauter au ballon en opposition avec lui ou de lui porter un placage. Il faut d'ailleurs noter aussi que marquer ainsi « dans le dos » n'implique pas une orientation spéciale (face à la touche) mais seulement un placement relatif (D1 est un peu plus loin de la touche que A1, D2 que A2, etc.). Et en particulier le marquage « dans le dos » mais en faisant face au rideau des adversaires est excellent, car il permet de voir le départ du ballon, l'adversaire direct, l'ensemble du rideau (partenaires et adversaires). Cette dernière façon de faire n'est d'ailleurs pas non plus forcément celle qui s'impose toujours, ou en tous les points du rideau. Enfin, avec la règle du verrouillage, le cas du dernier défenseur est particulier : il ne peut être, au plus, qu'à la hauteur de la ligne de verrouillage.

Pour en revenir à l'organisation collective de la défense, il est donc certain que la première caractéristique qu'elle présente est un alignement de joueurs à la mesure même du nombre d'attaquants prenant position pour sauter au ballon. Il faut, en outre, pour que la parade à l'échappée individuelle soit effective, le regroupement au point de chute, répondant au regroupement des avants adverses (du camp entrant en possession du ballon).

Dans ces conditions, une attaque au flanc du pack à partir d'une remise en jeu à la touche ne peut se réaliser que de deux façons :

- ou bien en envoyant le ballon, à la remise en jeu, à l'une des extrémités du rideau de touche, sur laquelle on fera naître directement une telle attaque ;
- ou bien en formant, en un point du rideau de touche (où le ballon devra alors être envoyé), une mêlée ouverte sur laquelle une attaque sera portée au flanc du pack ainsi regroupé en mêlée. Nous venons de souligner plus haut pourquoi cette dernière idée cesse d'être rentable.

L'étude du premier moyen fait apparaître, par contre, par rapport au cas d'une attaque déclenchée sur mêlée d'arbitre, certains avantages :



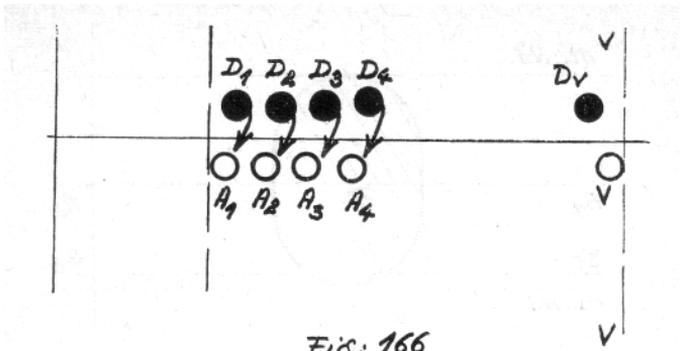


Fig: 166

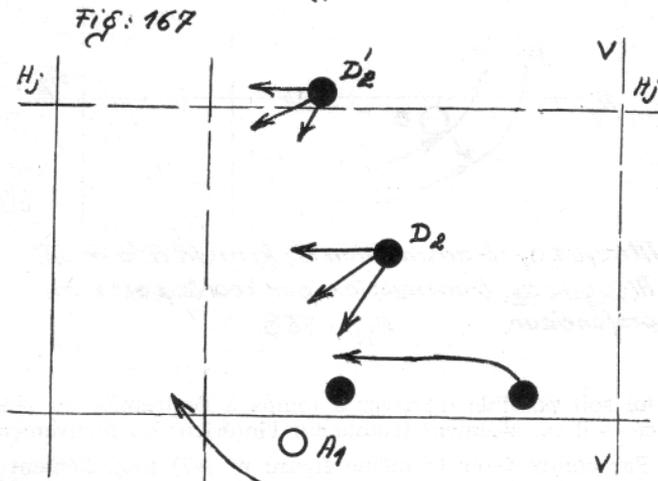


Fig: 167

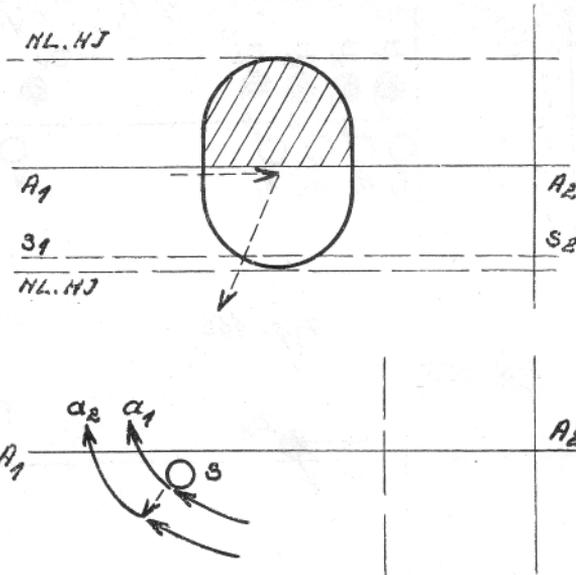
1) la distance $S1 S2 \rightarrow A1 A2$ n'existe plus pratiquement (figure n° 168). A priori, cela donne un rapport de temps bien meilleur, d'autant meilleur que la balle est jouée en S à la main et non au pied, ce qui donne une rapidité et une sûreté d'action de toute façon supérieure ;

2) par ailleurs, et ceci est le deuxième aspect du rapport d'espace qu'il nous faut noter ici :

Tout élément défenseur posté sur A1 A2 au moment de la remise en jeu et venant pour couvrir l'extrémité du rideau de touche sur laquelle est tentée l'attaque adverse (figure n° 167) est obligatoirement un élément posté loin du point de chute (les éléments postés plus près devant assurer le regroupement indispensable contre l'infiltration immédiate).

Il est également, et par voie de conséquence très en travers (soit à cause de son retard même sur le mouvement d'attaque, soit à cause du règlement qui l'oblige à longer l'alignement tant que la touche n'est pas terminée). Ce qui veut dire que — bien





Attaque α_1 : transmission de la main à la main.
 Attaque α_2 : transmission par courte passe en profondeur. Fig: 168

qu'il lui soit possible d'arriver à temps à l'extrémité du rideau menacé — il est aisément fixable sur l'intérieur du mouvement

3) Par contre (voir la même figure n° 167) tout élément défenseur posté en retrait du rideau de touche (défenseur en D2 ou en D'2) dispose d'une latitude beaucoup plus grande dans son intervention défensive.

Ainsi donc les deux aspects que nous venons de retenir pour l'organisation collective que la défense oppose à une action de type (b) sur remise en jeu à la touche nous amènent à comprendre que cette fois encore il y a une réalité de caractère contradictoire dans l'organisation correspondante de l'action offensive :

— il est bien certain que les éléments du pack en attaque, qui n'ont pas à assurer soit la conquête soit la protection contre l'infiltration, et qui de ce fait vont partir les premiers dans le mouvement d'attaque, ont un avantage réel, pour leur propre départ pris en lui-même, à se poster en retrait du rideau de touche ¹.

1. Ce sont les techniciens français qui ont bien clarifié cette notion qu'à la touche les avants se divisent en deux groupes : ceux qui ont mission d'assurer le gain du ballon et ceux qui sont chargés de l'utiliser.



- mais en même temps, et ceci empêche de pouvoir se contenter de prendre la question du départ isolément, tout élément du camp faisant la remise en jeu qui se poste en retrait du rideau de touche permet à un élément de la défense de se poster en D2 (ou en D'2) au lieu de D1 avec les avantages que cela lui donne.

Le problème étant toujours, pour l'attaquant, de créer au défenseur un retard dans le rapport de temps qui le lie à lui, ou un désavantage de situation dans le rapport d'espace qui les lie tous les deux simultanément au rapport de temps (et souvent les deux à la fois) on conçoit toute la réciprocité existant, dans le jeu à la touche, entre les éléments qui se postent sur A1 A2 et éléments qui se postent en retrait, quant aux conditions, éventuellement favorables d'un envahissement effectif du camp adverse (pour les joueurs de l'équipe faisant la remise en jeu).

D'autre part, dans le cas de la touche, la variante à l'ouverture directe par attaque au flanc du pack se ramifie, comme c'est le cas pour le jeu sur mêlée, dans une série de variantes secondes. Mais il n'y a pas correspondance totale entre le cas de la touche et celui de la mêlée ; une partie conséquente des variantes secondes existant pour la mêlée disparaît ici : celle provenant du fait que les joueurs pouvant jouer le rôle de premier attaquant au flanc de la mêlée peuvent venir de positions de départ plus diverses et que simultanément l'attaque peut être conduite de façon à tirer au large la défense pour la battre à l'intérieur ou à la fixer au ras du pack pour la battre à l'extérieur.

Avec la touche, il peut seulement y avoir, comme pour la mêlée :

- attaque sur l'une ou l'autre extrémité du rideau (variante correspondant à l'attaque sur un flanc ou sur l'autre de la mêlée), la variante jouant ici sur le fait que les deux actions à assurer en correspondance l'une avec l'autre (regroupement contre l'infiltration, bouclage de l'extrémité attaquée du rideau) doivent s'organiser dans un sens exactement opposé pour un cas et pour l'autre,
- percée d'un joueur ou action collective du pack en jeu à la main.

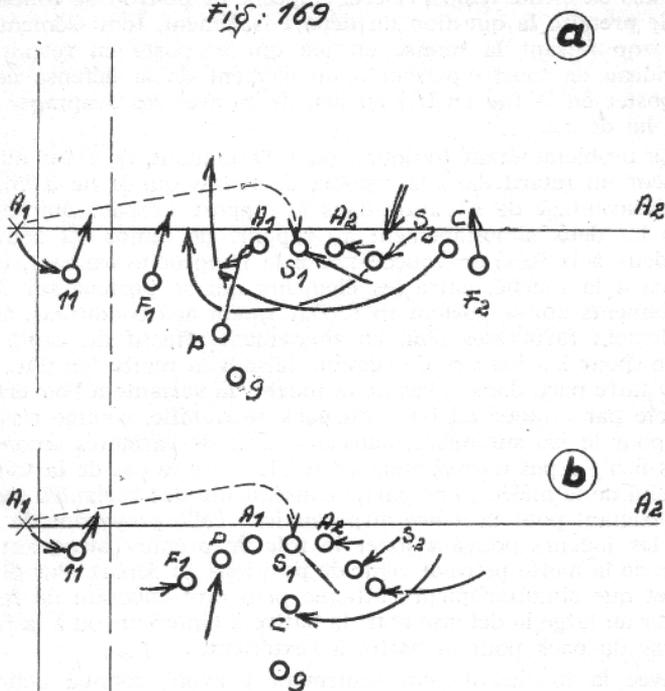
La percée peut être le fait soit du joueur contrôlant le ballon à la touche, rare et guère possible qu'en fond de touche dès qu'il ne s'agit plus de néophytes et que l'alignement est assez encombré (5 joueurs, ou plus, de chaque camp) ; soit d'un avant servi directement par le sauteur ; soit d'un avant servi par un joueur assurant le relais du sauteur.

De toute façon, sauf dans le dernier cas, une telle percée n'est réalisable qu'en fond de touche. Et sur l'échappée d'un avant à la touche, les éléments du pack doivent toujours être en mesure d'embrayer aussitôt un mouvement collectif à la main (ou éventuellement au pied).

Nous retrouvons ici un point comparable à celui que nous avons vu avec l'étude des appuis des joueurs de 3^e ligne en



Fig: 169



mêlée (la base technique de la variante). La distribution des rôles doit viser à apporter une solution de départ unique à tous les problèmes pouvant se présenter.

Nous avons déjà noté plus haut les « articulations » du pack jouant la touche en attaque, avec les raisons. Il nous suffit de compléter et de préciser. C'est pour la touche, précisément, que les nouvelles règles ont — nous semble-t-il — apporté les modifications les plus importantes.

D'une part, comme nous l'avons déjà souligné plus haut, les rapports de Temps et d'Espace sont améliorés pour les attaques type (a) [et donc type (a')]. Il s'ajoute la possibilité de préserver réellement la largeur de champ nécessaire pour le développement de l'attaque, par le fait qu'on peut limiter absolument comme on le veut la profondeur d'alignement sur la ligne A1 A2. Il s'ajoute aussi que les éléments du pack ayant dans leur rôle de venir en soutien offensif aux trois-quarts peuvent, à volonté, se poster sur A1 A2 ou aux 10 mètres (ou en retrait des 10 mètres). Indiscutablement, dans le cas où un tel élément adopte cette seconde façon de faire, il est fort bien placé pour se porter aisément et rapidement où le jeu lui commande d'aller ; il peut tout aussi aisément remonter pour se joindre, en cas de besoin, aux joueurs postés à l'alignement.

D'autre part, en ce qui concerne les attaques de type (b), les utilisateurs voient leurs conditions de jeu modifiées, et là aussi dans un sens nettement favorable.

Dans l'ensemble des façons de procéder qui avaient cours avec les anciennes règles, on utilisait un homme en retrait, qui cherchait à assurer un pivot en fixant sur lui son homologue posté dans une situation D2, tandis que le véritable premier attaquant (celui qui avait ses chances de percer) venait de plus loin, et partant de l'alignement (plus ou moins en retrait de A1 A2 mais relativement près de cette ligne quand même).

On cherchait ainsi à obtenir pour ce dernier joueur l'avantage de temps et l'avantage d'espace :

- l'avantage de temps provenait du fait que l'attaquant, ayant l'initiative, partait avec une légère avance sur son vis-à-vis (qui, lui, devait réagir au lieu de décider) ;
- l'avantage d'espace se produisait dans toute la mesure où le défenseur ne parvenait pas à se créer pour lui-même une situation D2 pour son intervention « à la sortie de la manœuvre adverse.

Il ne nous paraît pas inutile de reprendre, pour mieux comparer, deux schémas d'action dans le style des anciennes règles. a)

Mouvement des avants sur le début du rideau (figure n° 169).

Le schéma (a) proposait l'organisation suivante :

- un sauteur S1 appuyé par les deux joueurs A1 et A2,
- un joueur-pivot P posté en retrait du rideau et assurant la transmission du joueur S au premier avant lancé dans le mouvement, le joueur C,
- le joueur S2 serrant contre A2 à la prise de balle pour protéger, au passage, contre toute infiltration adverse venant par « l'extérieur » la transmission P → C, et, du même coup, la suite du mouvement pouvant être construit sur la lancée de C.
- deux joueurs en F1 et en F2 couvrant les flancs du mouvement,
- le demi de mêlée étant prêt à recevoir le ballon de ses avants à tout moment et de la meilleure façon possible selon ce que crée le jeu des avants.
- l'ailier posté côté fermé étant prêt également à intervenir à tout moment,

Le schéma (b) montre comment la mêlée ouverte pouvait instantanément se réaliser de façon très efficace parce que très organisée, si le jeu l'exigeait. On trouve ici les principes d'organisation que préconisait Raymond Barthez (et qui conservent leur valeur) : les mouvements demandés aux avants à la touche devaient être tels que la mêlée ouverte (voulue tactiquement ou imposée par le jeu) sur le rideau de touche fût « équilibrée » (c'est-à-dire constituée d'un nombre égal de joueurs de part et d'autre du ballon) et réalisée dans cet équilibre des forces par le minimum de déplacements.

On peut constater ici que

- le flanc gauche de la mêlée ouverte était bien réalisé dans le minimum de temps, par le déplacement minimum qu'était celui des deux éléments P et F1,



— le flanc droit de la mêlée ouverte était également bien réalisé dans le minimum de temps par le déplacement minimum qui était celui des éléments A2 et F2, car l'élément C, parti de toute façon pour le mouvement 1, se trouvait naturellement placé de ce fait pour boucler et consolider la mêlée, et assurer le « service au pied » au demi de mêlée.

b) *Mouvement des avants sur le fond du rideau* (figure n° 170). Le schéma (a) proposait une organisation en tous points comparable à celle du mouvement sur l'intérieur.

Le schéma (b) montre comment la mêlée ouverte éventuelle-pouvait être constituée aussi équilibrée et aussi aisément que pour l'autre mouvement.

Avec les nouvelles règles il y a une modification très importante pour le Rapport d'Espace

— *les utilisateurs ne peuvent plus compter que sur un seul homme dans la zone des 10 mètres, entre la ligne des 5 mètres et la ligne de verrouillage ; mais la défense est soumise à la même règle ;*

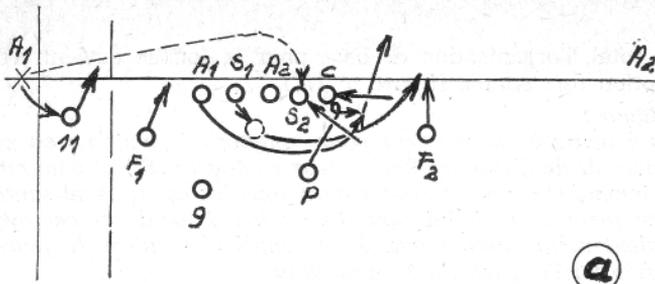
— *plus aucun joueur ne peut être à l'affût, côté défense, « à l'extérieur » de la ligne de verrouillage ; si bien que le « temps d'initiative » (cf. cette notion dans le livre déjà cité de Pierre Conquet) joue plus pleinement, tant dans l'opposition liant le relayeur attaquant à son homologue défenseur que dans l'opposition liant entre eux les éléments attaquants postés aux 10 mètres et leurs homologues de la défense, alors que les défenseurs ne peuvent plus partir de plus près que les attaquants par rapport à la ligne A1 A2 ;*

— *s'ajoute à cela le fait que le joueur posté en « verrouilleur », qui ne peut plus être marqué « dans le dos », devient tout naturellement le capteur de balle sur touche longue, le joueur A2 du « bloc » A1 - S - A2 n'étant plus nécessaire sur cette extrémité du rideau de touche, tandis que le dernier homme de l'alignement dans l'équipe qui ne fait pas la remise en jeu est pratiquement obligé de sauter contre son adversaire direct dans ce cas. Dès lors, non seulement le rapport d'espace, mais aussi le rapport de temps sont tous les deux largement à l'avantage du camp attaquant pour toute action provoquée en fond de touche, surtout si le verrouilleur utilise la déviation de balle à l'adresse du relayeur ¹.*

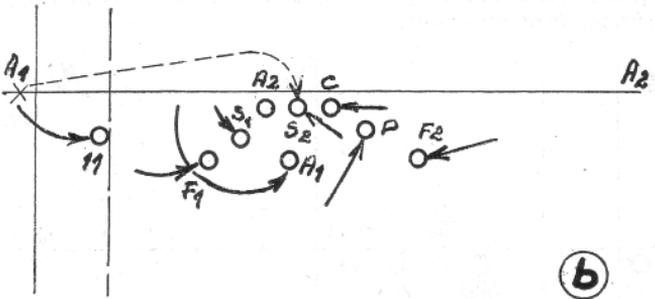
Tant pour couvrir les flancs de l'attaque que pour couvrir les flancs de la défense s'y opposant, la même équipe va précisément disposer, pour la zone F2, d'un joueur (ou de joueurs) fort bien placé, s'il s'en trouve un (ou plusieurs) aux 10 mètres. Pour la zone F1, le joueur posté en début d'alignement et celui qui a le droit d'être dans le couloir des 5 mètres en avant des 10 mètres jouent le même rôle que par le passé.

1. Si l'équipe qui ne remet pas en jeu s'empare du ballon en fond de touche, elle trouve pour elle-même les mêmes avantages de Temps et d'Espace qu'aurait eus l'adversaire en captant le ballon, ou peu s'en faut, et il s'y ajoute un certain effet de surprise chez cet adversaire.





(a)



(b)

Fig: 170

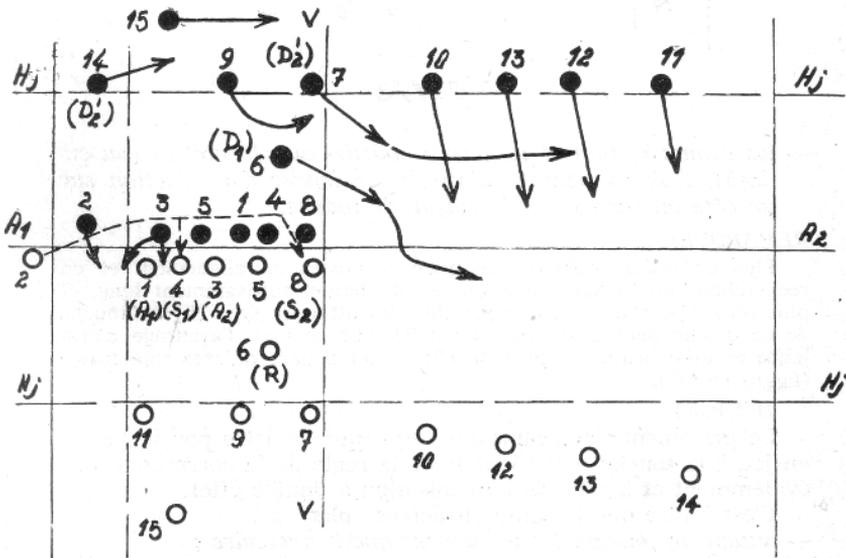


Fig: 171



Au total, l'organisation de base pour la touche devient d'une conception fort simple (figure n° 171).

Attaque :

- des joueurs à l'alignement pour conquérir le ballon ; on peut concevoir de disposer d'un sauteur en courte (S1) et d'un autre en longue (S2), ou de mettre dans tous les cas un seul sauteur avec juste ce qu'il lui faut d'éléments d'appui (et cet appui devient même inutile quand on réduit le nombre de joueurs postés sur l'alignement au minimum) ;
- un relayeur R ;
- un joueur remettant en jeu (et qui maintenant peut fort opportunément être un avant) ;

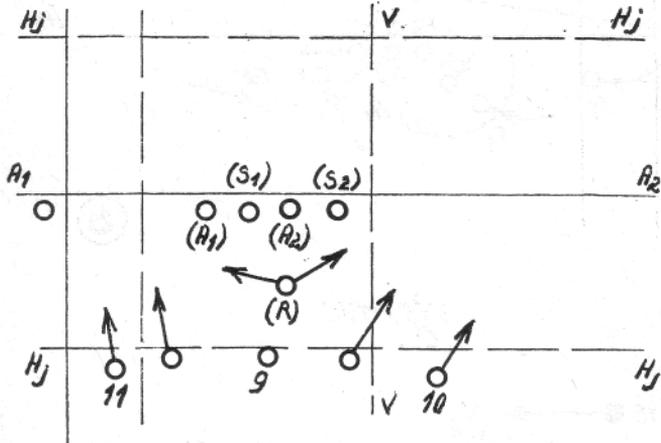


Fig. 172

- les avants restent et les autres joueurs aux 10 mètres (ou en-deçà), d'où ils peuvent aisément se lancer dans l'action sur un côté ou sur l'autre du rideau de touche.

REMARQUE

Plus on réduit l'effectif des joueurs postés en alignement et en recherchant un tir de remise en jeu du ballon suffisamment long, et plus on rapproche la variété possible des attaques type (b) en touche de ce qu'elle peut être avec une mêlée. Et ce avec l'avantage d'être lancé et avec beaucoup plus de champ au départ qu'avec une mêlée (figure n° 172).

Défense :

Le placement des avants du camp qui ne jette pas le ballon en jeu à la touche doit répondre à la règle de la correspondance évidemment et à celle de l'organisation à double effet.

C'est à dire que le camp en défense placera :

- autant de joueurs à l'alignement que l'adversaire ;
- un relayeur (en situation D2, le seul y ayant droit) ;



— le reste des joueurs aux 10 mètres, placés homme pour homme par rapport aux attaquants correspondants.

Cette organisation selon la « loi du miroir » permet de répondre en tout point, en ce qui concerne le rapport d'espace, aux actions type (b) pouvant être tentées par le pack adverse.

Il reste à voir maintenant comment doit être achevée cette organisation pour que puisse se faire la nécessaire articulation avec la couverture défensive éventuelle des trois-quarts, en cas d'ouverture directe chez l'adversaire.

Dans les anciennes règles tous les hommes de ce dispositif défensif, mis en place pour « boucler » les sorties du rideau de touche puis développer la défense complémentaire transversale, partaient pratiquement de l'alignement. On pouvait trouver par exemple une organisation comme celle que rappelle la figure n° 173 :

D'une part, chacun son homme sur l'alignement A1 A2, tandis qu'à tout avant attaquant posté en retrait devait correspondre un défenseur posté en retrait.

D'autre part, le regroupement au point de chute, symétrique à celui de l'adversaire, permettait :

- la protection du ballon pour le cas où il se trouvait capté par les défenseurs,
- la formation aisée et rapide de la mêlée ouverte éventuellement nécessaire.

Tandis que, pour la couverture des flancs du rideau, deux hommes devaient rester disponibles :

- les joueurs 1, 3, 4 s'opposant à la tripléte A1 S1 A2, le joueur 5 achevant la protection contre l'infiltration ;
- le joueur D correspondant au joueur P ;
- les joueurs 2 et 8 aux attaquants F1 et Fa ;
- le joueur 6 au joueur C.

Ainsi, en dehors de la réponse point pour point aux actions type (b) que pouvait tenter le paquet adverse, en cas d'ouverture directe on retrouvait un dispositif défensif comparable à celui de la mêlée fermée :

- les joueurs 2 et 6 assuraient la tenaille sur 9 ;
- le joueur 8 exerçait la poussée sur 10 et la ligne de trois-quarts ;
- le joueur D était disponible pour aller couvrir sa propre ligne de trois-quarts.

Avec les nouvelles règles le problème central, et nouveau, est le « bouclage » rapide et efficace du fond de la touche. Il semble bien que dans tous les cas les hommes ayant à prendre cette partie cruciale de la défense sont le relayeur et un homme posté aux 10 mètres (les n° 6 et 7 pris en exemple sur la figure n° 171). Lesquels peuvent — en cas d'ouverture directe adverse — poursuivre alors comme il est indiqué sur la figure afin d'assurer le 2e rideau, tandis que le 9 et le 14 peuvent entrer, le premier dans la couverture axiale, le second dans la défense profonde, le n° 8 pouvant revenir lui aussi après coup dans la couverture axiale.



La couverture du côté fermé peut se faire avec les joueurs n° 2 et 3.

Dans le cas où l'adversaire qui remet en jeu à la touche garde 8 avants sur l'alignement, la couverture en retrait doit venir alors soit du trois-quarts aile côté fermé, soit d'un homme parti de l'alignement. Mais de toute façon, personne d'autre que le relayeur ne peut venir boucler la « sortie » qui se présente sur l'extérieur immédiat de la ligne de verrouillage.

REMARQUES

1. — Le choix entre les hommes du pack pour les différents rôles doit évidemment se faire en fonction des qualités correspondantes.

2. — Il y a un point de discussion, le point de discussion essentiel des possibilités du jeu sur touche, que nous avons déjà abordé plus haut, et que nous pouvons préciser davantage tout en rappelant que nous avons décidé de reprendre à part cette question un peu plus loin, dans le dernier sous-chapitre du présent chapitre II.

Il s'agit de savoir si un défenseur D posté en D1 (c'est-à-dire sur la ligne A1 A2) a ou n'a pas le temps de passer de cette position à une position D2 avant de devoir intervenir vers l'extrémité menacée du rideau de touche (schéma n° 173 a).

Tout dépend du lien fondamental mathématique entre vitesse de déplacement en course du joueur D relativement à ses possibilités de jugement du ballon en l'air (de 11 à S) et temps 11 S du ballon, la réalité essentielle au point S étant le temps de suspension du sauteur.

Notons, sans entamer pour autant l'étude à venir au sous-chapitre E, que les springboks précisément, dans les conditions des anciennes règles, s'efforçaient de ramener plus vite leur sauteur au sol en le tirant à eux, comme on put s'en rendre compte au fameux match de Colombes de 1961. Notons aussi à ce propos que précisément :

— il n'y a guère d'échappée directe du joueur s'emparant du ballon en touche que pour une prise réalisée pieds au sol (sans sauter), donc en un endroit du rideau de touche où les intervalles sont moins resserrés (c'est-à-dire pratiquement toujours en fond de touche dans les conditions actuelles) ;

— quand on joue une touche très rapidement, sans attendre le placement organisé des joueurs, il faut servir le joueur « appelant » le ballon de telle façon qu'il bénéficie du rapport de temps le meilleur pour son action individuelle immédiate, donc, surtout, ne pas le faire sauter (ce qui en plus le rendrait très vulnérable, à la charge) et le servir à hauteur d'utilisation immédiate et omnivalente, c'est-à-dire à hauteur de ceinture ;

— la méthode de placement par petits paquets avait été abandonnée depuis longtemps parce que devenue inopérante. La mobilité des avants à la touche permettait de compenser tout placement préalable fractionné du fait que la qualité du service n'était pas à même de créer l'avantage du rapport de temps. Dans cet ordre d'idées, il faut noter que les choses pouvaient progresser dans les anciennes règles mêmes, comme nous l'ont montré en quelques occasions les Britanniques en tournoi des cinq Nations (avec service direct au demi d'ouverture et action consécutive réalisée à cause de cela dans d'excellentes conditions) ainsi que les All Blacks.

3. — Sur touche, une attaque au pied efficace peut aussi être déclenchée, comme l'explique M. Dupont, si le preneur de balle envoie, d'un petit coup de pied rasant, la balle comme sur le schéma n° 173 b. La balle peut même, sur terrain boueux, être envoyée directement



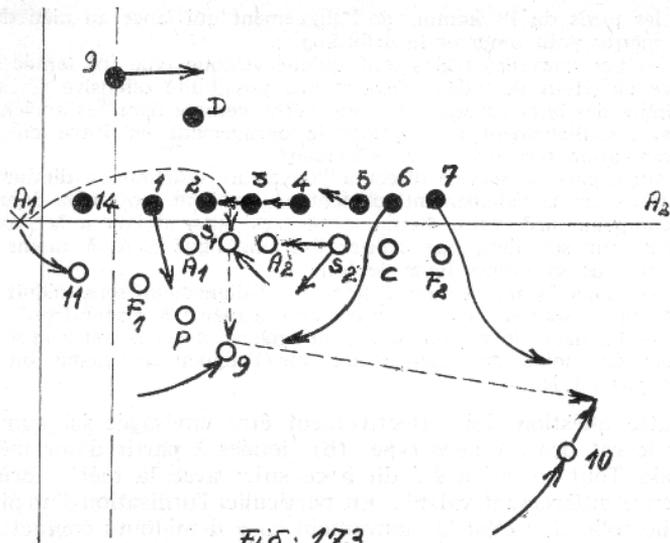


Fig: 173

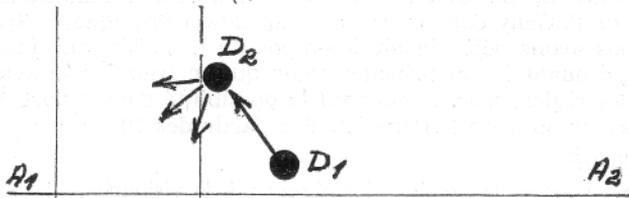


Fig: 173.a

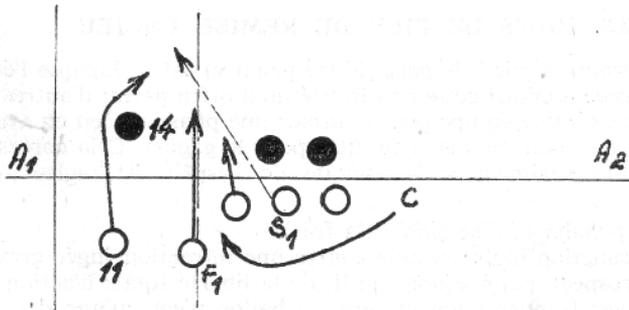


Fig: 173.b



dans les pieds du 1er homme de l'alignement qui lance au pied dans les 5 mètres pour amorcer le dribbling.

4. — Les nouvelles règles font qu'une attaque type (b) tentée sur service en début de rideau devient une possibilité offensive réelle à proximité des buts adverses, au lieu d'être, comme dans les anciennes règles, essentiellement une action de dégagement en force en cas de domination territoriale de l'adversaire.

D'autre part, le service direct à l'ouverture (surtout en diminuant la profondeur de l'alignement) devient un excellent moyen de dégager son camp au pied, voire d'attaquer de ses buts, si l'on a la remise en jeu pour soi alors que celle-ci fixe une ligne A1 A2 à moins de 10 mètres de sa propre ligne de but.

5. — Dans la mesure où l'effectif à l'alignement sera réduit au minimum, le soutien au sauteur est appelé même à disparaître.

6. — La ligne de verrouillage peut amener aussi à jouer avec un homme de moins que l'adversaire sur l'alignement quand on ne remet pas en jeu.

Cette question doit effectivement être envisagée ici comme pour le cas des attaques type (b) jouées à partir d'une mêlée fermée. Tout ce qui a été dit à ce sujet avec la mêlée fermée demeure entièrement valable. En particulier l'utilisation d'un pivot mobile collectif : c'est le mouvement en « demi-tours contact » à partir d'une touche, avec service en fond de touche, étudié dans cet article de P. Gelly dans la revue « Éducation Physique et Sport » que nous avons déjà signalé à propos de la mêlée, qui demeure inchangé quant à son principe, mais qui se transforme avec les nouvelles règles, celles-ci donnant la possibilité d'un départ direct au relayeur ou à un homme lancé à partir des 10 mètres.

REMARQUE

Nous avons eu la possibilité d'observer à la visionneuse à l'I. N. S. la défense de Marqués sur le sauteur adverse. Ce remarquable joueur de touche sautait dans le dos du sauteur adverse, en même temps que lui et, s'il ne pouvait lui prendre le ballon, saisissait l'adversaire en l'air, au coude de son bras intérieur et sous l'aisselle de son bras extérieur, essayant ainsi de l'amener dans le camp anglais, pendant la descente même.

II - LES COUPS DE PIED DE REMISE EN JEU

Le coup de pied de pénalité (le penalty) est — lorsque l'équipe concernée a choisi cette possibilité qu'il offre parmi d'autres — le seul cas où une équipe peut entamer une phase de jeu en ayant le ballon en main sans aucune lutte pour le gagner. Cela correspond d'ailleurs vraiment à la logique de l'esprit du règlement du jeu :

Le penalty réalise ainsi à la fois :

- la sanction indispensable contre une infraction jugée grave ;
- le respect, pour le non fautif, de la liberté totale d'action (conserver la possession entière du ballon n'est qu'une des possibilités, elle n'est pas imposée).

Quand l'équipe bénéficiant d'un coup de pied de pénalité n'utilise pas cette possibilité particulière (en ne bottant pas en retrait



ou en avant à moins de 10 m), on se trouve ramené, pour le penalty, à un cas similaire à celui d'un engagement, la seule différence (mais importante) étant le droit que l'on a d'envoyer la balle directement en touche ou de passer directement un but.

La forme d'utilisation du penalty « à la main » pose un problème de jeu absolument à part, que nous verrons à la fin du présent paragraphe II, après avoir étudié d'abord les coups de pied de remise en jeu dans le cas général, c'est-à-dire quand il y a lutte effective pour le gain du ballon.

1° Étude du rapport de jeu " attaque ← → défense"

Nous n'avons pas à recommencer ici toute l'analyse déjà faite, avec l'étude des coups de pied d'attaque (attaques types (c) et (a')), du mouvement général et du point (c') défini à cette occasion. Mais il nous faut, par contre, noter que tout se ramène, pour tout coup de pied de remise en jeu entraînant lutte pour le gain du ballon, à deux conceptions possibles :

1^{re} *conception* : provoquer le regroupement des avants adverses en un point de leur zone de couverture, en bottant plus ou moins « court », ce qui ramène à une situation comparable à celle d'une mêlée ouverte sur touche, mais avec un mouvement de regroupement du pack se faisant dans un sens différent de celui de la touche (tant côté attaquants que côté défenseurs), mouvement dont l'étude va être faite au « 2° — Actions de jeu ».

2^e *conception* : mettre le plus de joueurs défenseurs (et en tout cas tous les avants) dans l'obligation de reculer, en bottant « long », ce qui ramène pratiquement au cas du coup de pied tactique [attaques catégorie (c)] ou au cas du coup de pied de recentrage [attaques catégorie (a')], mais avec une différence non négligeable, — d'une part, il n'y a pas de déplacement des joueurs adverses, ils sont tous « en position » au moment où est donné le coup de pied, et les possibilités de contre-attaque du type 2 jouent donc pleinement ;
— mais d'autre part, les joueurs du camp qui botte, et en particulier les avants, sont tous en jeu.

RAPPORT DE TEMPS

Dans ce rapport, en particulier dans sa première partie, un seul élément joue un rôle important : la façon de botter. Quelle est la condition à réaliser ? Donner aux attaquants chargés de reprendre possession du ballon (dont on se dessaisit forcément en bottant) le temps d'arriver, à point nommé, c'est-à-dire exactement avec le ballon.

RAPPORT D'ESPACE

Pour le cas présent, la question se résout à ceci : où placer le ballon (par rapport à la couverture défensive et aux réactions possibles de contre-attaque) ?



D'une part, il y a le choix entre botter court et botter long, dicté non seulement en fonction des caractéristiques comparées des deux équipes (et en particulier des deux paquets d'avants dans ce genre d'action collective), mais aussi en fonction de l'état relatif momentané des antagonistes.

D'autre part, il y a des considérations tactiques plus particulières :

- pied de frappe le meilleur du joueur dont on vise la zone de couverture,
- joueur plus particulièrement visé comme étant le moins sûr en réception ou le moins viril à la charge,
- éléments extérieurs tels que : place et hauteur du soleil, aide ou difficulté par un vent plus ou moins en diagonale,

2° Actions de jeu correspondantes

a) Organisation correspondante (figure n° 174)

Nous avons pris le cas de l'engagement au centre. Mais tout se retrouve avec un renvoi, un coup franc, ou un coup de pied en avant au-delà de 10 m sur penalty.

Nous ne nous étendrons pas sur cette double organisation correspondante, bien connue, et que l'on trouve dans toute la bibliographie du rugby. Nous soulignerons simplement que l'on doit toujours adopter, tant côté défense que côté attaque, du fait même que l'on est dans un cas où il y a mouvement général dès que la balle est bottée, une disposition permettant non seulement de retrouver aussitôt la double opposition des groupes de joueurs.

- paquet <----> paquet (hachures sur le schéma)
- ligne <----> ligne (lignes sur le schéma)

mais encore la nécessaire couverture axiale, dont nous avons mis en relief l'importance et l'organisation très souple à l'occasion de l'étude de la mêlée fermée (joueurs rattachés entre eux par un trait sur le schéma). En particulier le 3^e ligne aile, (7 pour l'attaque et 6 pour la défense) garde l'axe du terrain au lieu de se porter à la chute du ballon, où il n'ira qu'ensuite, si le jeu le lui commande alors.

b) Effets du coup de pied « court ».

Ce genre de mise en jeu a pour effet de réaliser un regroupement des packs, avec un léger désavantage au pack défenseur dont quelques uns des éléments seront obligés de se replier, alors que le pack attaquant a tous ses éléments en jeu. Cela a toujours de fortes chances de créer une véritable lutte pour la possession du ballon, mais, en ce qui concerne les lignes arrières, la ligne de trois-quarts défendant ne peut pas, au moment même où les deux packs se rejoignent au ballon, se trouver postée en position avancée. Dans ces conditions, si le ballon est capté et sorti rapidement, les trois-quarts peuvent attaquer dans de bonnes conditions.



Mais encore faut-il ne pas oublier qu'il faut non seulement que le pack gagne effectivement le ballon et le sorte sans retard, mais encore que ce procédé alterne avec le coup de pied long pour garder son efficacité.

3° Cas particulier du penalty " joué à la main "

On peut indifféremment lancer le premier attaquant en le servant en retrait (de volée ou au ras du sol) ou en avant (petit coup de pied oblique de volée vers l'avant). Il n'y a pas là grande différence ; toute l'équipe adverse devant céder 10 m. de terrain, le lancement est aisé à assurer, sauf maladresse inadmissible du botteur ou du réceptionnaire. Mais, si les adversaires sont à 10 m, ils y sont tous et tous en barrage.

Le problème se ramène donc à une question concernant le rapport d'espace :

- ou bien lancer tout de suite le jeu en ligne, loin de la zone où se trouvent les éléments du pack adverse,
- ou bien, en partant plus ou moins droit, attirer le pack adverse en un point, et l'y fixer (s'il ne se laisse pas culbuter) pour ouvrir (c'est-à-dire le prendre de vitesse vers l'extérieur),
- ou bien tirer le pack adverse plus ou moins en travers vers un point de fixation puis ouvrir vers l'intérieur de ce mouvement de pivot collectif (c'est-à-dire le prendre à contre-pied vers l'intérieur).

Comme partout ailleurs dans le jeu, l'alternance entre ces possibilités et aussi avec la tentative de but ou le tir simple en touche ¹ constitue le principe tactique de base.

Mais il demeure que le premier procédé est peu utilisable par le fait de l'avantage initial du pack défenseur. Ses 10 mètres en retrait lui donnent à la fois vision du jeu et espace pour couvrir au mieux la défense de ligne des trois-quarts.

Pour les deux autres procédés, il importe de comprendre deux choses :

- d'une part, il faut bien entendu porter l'action vers un des flancs du pack adverse pour obtenir un effet de regroupement qui, permettant un éventuel débordement (comme dit fort justement Pierre Conquet : « on traverse les lignes, mais il faut contourner les paquets »), donne effectivement son efficacité à la manœuvre au lieu d'aller « se noyer » au sein du pack adverse (cf. fig. n° 174-a) ; et bien entendu il y a alternative seconde d'une fois sur l'autre par le fait d'attaquer sur l'un ou l'autre flanc ;
- d'autre part, il se produit un phénomène du même genre que pour l'action en ligne des trois-quarts en défense (cf. plus haut sous-chapitre (B), III) : ce n'est qu'à partir d'un degré suffisant de rapprochement entre le porteur du ballon et les adversaires que la manœuvre prend son effet de tirage sur le pack adverse.

1. On peut aussi éventuellement servir au pied un partenaire qui, lui, botte alors en touche d'une meilleure position.



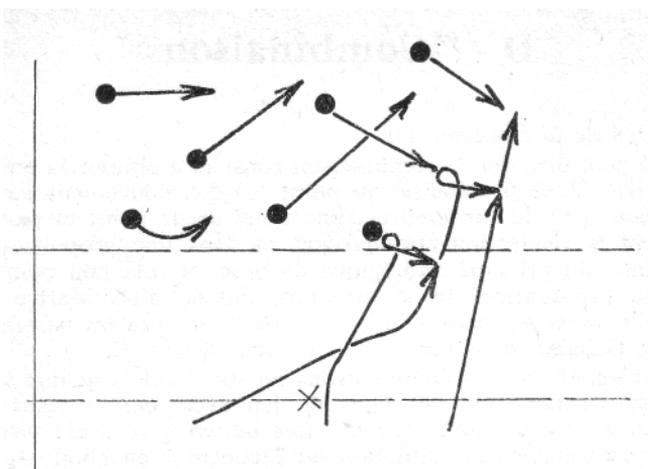


Fig. 175

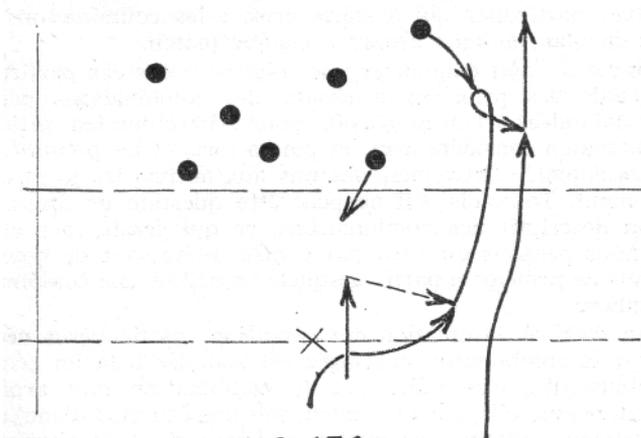


Fig. 176

On peut concevoir — ce qui se fait le plus souvent actuellement — de lancer un premier attaquant chargé d'aller jusqu'au contact et donc d'orienter lui-même l'attaque groupée, comme par exemple sur la figure n° 175.

Nous pensons quant à nous qu'on peut aussi utiliser le relais d'un second attaquant surgissant de l'axe de course du premier au moment précis où l'écart qui sépare les antagonistes atteint la distance la plus favorable (figure n° 176).

REMARQUE

On peut aussi réaliser ce qui est noté dans la note page 320, en servant au pied (par le coup de pied de pénalité lui-même) un joueur fixe qui sert à la main le joueur ayant mission de dégager en touche.



D - " Combinaisons "

Principe de la combinaison.

On peut dire que la combinaison consiste à obtenir la création d'un trou dans la défense, au point (c) du mouvement général, amenant donc le surnombre d'une unité en ce point et par conséquent la réalisation automatique, et dans une proportion importante, du principe stratégique de base, et cela non point par simple exploitation de la situation laissée à l'initiative individuelle, *mais par action collective convenue avec les partenaires* (cf. D. Gallaher dans son livre « Football-Rugby »).

Autrement dit, les combinaisons ne sont jamais qu'une forme prévue d'exploitation des liens de jeu avec leurs variantes diverses, mais elles sont *toujours une action à la main* visant à créer exactement une situation de 2 contre 1 en aboutissement du premier temps du mouvement général. Elles sont en outre spécifiques au cas singulier du match qui se joue, avec le rapport de forces particulier qui le caractérise : les combinaisons font partie du plan tactique propre à chaque match.

Comme il s'agit d'apporter une solution à des cas particuliers avec l'aide des principes généraux, des combinaisons peuvent être échafaudées à l'infini, n'ayant pour critère que leur efficacité dans le match considéré avec les points forts et les points faibles que présentent, relativement les uns aux autres, les joueurs qui s'affrontent. Toutefois, s'il ne peut être question de dresser un tableau descriptif des combinaisons, ce qui serait vain et peu utile, nous pensons qu'il est par contre intéressant de noter les éléments de principe à partir desquels on définit une combinaison particulière.

Tout d'abord, la création des conditions particulières nécessitées par la combinaison envisagée est soumise à la loi générale de l'alternative, c'est-à-dire que la combinaison doit avoir en alternative avec elle, dans le match, soit une (ou plus d'une) autre combinaison, soit une (ou quelques) forme d'action n'ayant pas spécialement le caractère d'une combinaison, mais assurant par contre véritablement une préparation des conditions favorables au déclenchement brusque de la combinaison recherchée.

Ce premier aspect fondamental de toute combinaison, à savoir qu'elle ne saurait spontanément surgir « par effet de miracle », mais de son imbrication étroite et adéquate à tout l'ensemble du jeu, appelle encore deux remarques :

- une combinaison doit être réservée pour un moment clé du match, soit pour prendre un avantage décisif au moment d'une situation qui le permet, soit pour amener cette situation à un moment où on la sent tout à coup possible ;
- l'action particulière correspondant à la combinaison nécessite également, en dehors de conditions générales (effet de surprise par l'alternative avec les actions de préparation qui l'ont

amenée, moment adéquat dans l'évolution générale du rapport de forces, moment adéquat dans l'évolution psychologique chez tous les joueurs au fil du match), certaines conditions particulières dans les rapports de temps et d'espace qui lui correspondent, c'est-à-dire qu'il faut que soient aussi réalisées, coûte que coûte, les « conditions au départ » de la combinaison.

D'autre part, il y a deux sortes de mécanisme général d'une combinaison :

- ou bien la combinaison est conçue pour réaliser le surnombre au point même du front de jeu sur lequel elle est jouée ou à son voisinage immédiat,
- ou bien la combinaison est conçue pour le réaliser plus ou moins loin du point du front de jeu sur lequel elle est jouée.

Le premier genre de mécanisme est en général plus facile, plus sûr quant au succès de la tentative. Mais cela ne retire rien à l'intérêt que peut éventuellement présenter le deuxième genre de mécanisme.

Par exemple :

(1) On peut combiner (figure n° 177) feinte de départ de l'ouverture côté fermé avec départ réel de l'arrière côté ouvert. Cette combinaison pouvant amener soit percée de l'arrière, soit service dans le trou de l'arrière au premier centre.

(2) On peut combiner (figure n° 178) passe directe de l'ouverture au 2^e centre sautant le 1^{er} qui redouble le 2^e pour démarquer l'ailier.

Par ailleurs, encore, la combinaison peut utiliser selon le cas :

(1) une « action-pivot » portant le jeu « devant » et visant à créer le surnombre soit « devant » dans un mouvement dynamique du pack provoquant l'échappée d'un avant, comme par exemple le départ du demi de mêlée au ras de la mêlée (à la Lacroix) avec sa 3^e ligne provoquant l'échappée du 2^e relayeur ; soit « derrière » permettant l'échappée d'un arrière, comme par exemple, sur touche, un pivot collectif sur balle jouée au fond du rideau permettant ensuite le départ de l'ouverture à contre-pied vers le côté dégagé par le mouvement transversal des avants.

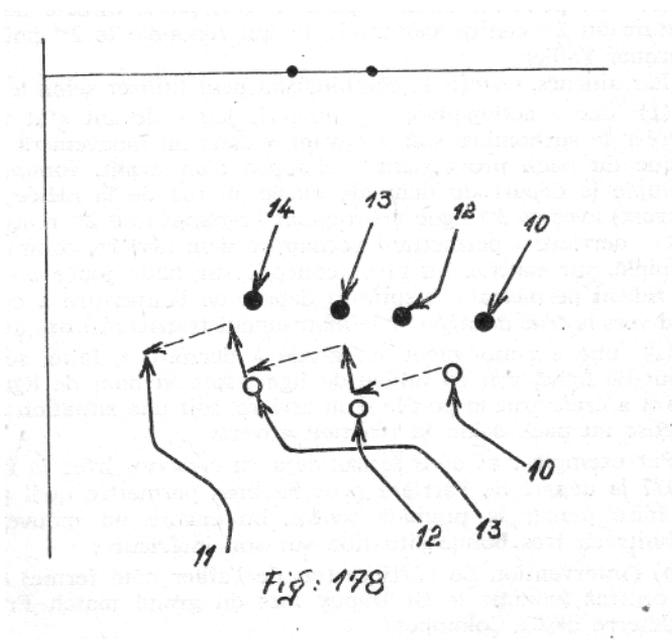
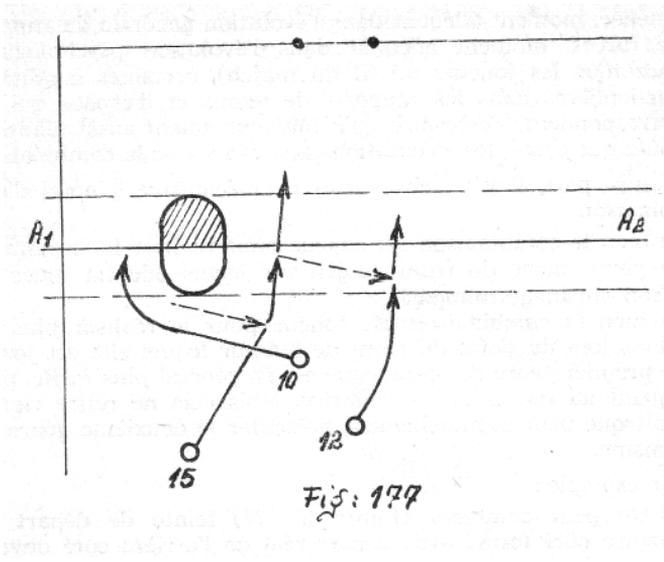
(2) une « action-pivot » réalisée « derrière », faite, soit en début de ligne, soit en milieu de ligne, soit en bout de ligne, et visant à créer soit la percée d'un arrière, soit une situation avantageuse au pack selon la réaction adverse.

Par exemple : a) dans le cas déjà vu ci-dessus avec la figure n° 177 le départ de l'arrière peut ou bien permettre qu'il perce ou faire percer le premier centre, ou encore un mouvement d'avants en très bonne situation sur son intérieur ;

b) l'intervention de l'arrière (ou de l'ailier côté fermé) entre les centres (comme le fit Dupuy lors du grand match France-Angleterre 1962 à Colombes).

c) le cas de la figure n° 178, ou le cas classique mais non moins valable de la passe croisée entre le 2^e centre et l'ailier.





Enfin, la combinaison n'utilise bien entendu rien d'autre, quant au mécanisme particulier qui lui est nécessaire, que les actions-types déjà vues dans l'analyse stratégique du jeu :

- fixation d'un élément de la défense,
- tirage en travers d'un ou plusieurs éléments de la défense,
- conjugaison de ces possibilités de diverses façons, dans une action individuelle ou dans une action multiple.

Au total, la combinaison devra cependant consister en une action de jeu qui demeure suffisamment simple. Mais on peut justement parvenir à déterminer une action simple quant à sa forme et susceptible d'entraîner en même temps les effets divers visés par la combinaison.

E - Les conventions à la mise en jeu du ballon.

SOMMAIRE

Elles sont extrêmement importantes car elles déterminent le degré de difficulté de la naissance du mouvement de jeu. Ces conventions jouent en définitive sur deux éléments :

- le degré d'expectative effectif quant au gain du ballon à sa mise en jeu,
- les dimensions que peut avoir, au départ, le rapport d'espace pour les joueurs du camp s'emparant du ballon.

Et cela se réalisant par :

- les règles régissant la mise en jeu du ballon selon les cas de mêlée, touche, coup de pied,
- la règle du hors-jeu particulière à la mise en jeu et déterminant à quel moment les joueurs du camp perdant le ballon peuvent se mettre à envahir le camp adverse.

C'est-à-dire que les conventions déterminent avec précision à quel moment commence et à quel moment se trouve achevée la mise en jeu.

Un examen attentif de ces affirmations (qui apparaissent d'abord comme de simples évidences) montre que :

(1) ces deux éléments de la création d'un mouvement de jeu dans ces cas ne fournissent pas la solution d'une façon absolue, mais restent relatifs au degré d'habileté des joueurs. Dans cette optique nous pensons que le règlement du jeu de rugby, au moins pour les modalités de mise en jeu du ballon (en mêlée, en touche et par coup de pied de mise ou de remise en jeu) et la forme correspondante de la loi du hors-jeu reste relatif à la valeur technique momentanée des joueurs pris dans leur ensemble ; il est donc toujours susceptible d'évolution ;



(2) ces deux éléments sont liés l'un à l'autre de façon réciproque. C'est-à-dire que plus vite peuvent être réalisés captage et guidage du ballon, moins il est nécessaire que le hors-jeu retarde le moment où les joueurs du camp qui perd la balle sur la mise en jeu peuvent envahir le camp adverse, étant entendu que l'infiltration d'un élément de la défense dans une ligne d'attaquants (ligne groupée ou ligne déployée) est une arme qui a son revers, dès l'instant où celle-ci est suffisamment lancée dans son mouvement. Si, en effet, ce défenseur infiltré est très favorablement placé pour intercepter ou contrer une passe, il l'est très mal par contre pour agir sur le porteur du ballon si celui-ci garde la balle ou joue un coup de pied.

On sait, par ailleurs, que l'idée directrice fondamentale des législateurs du rugby a toujours été de ne jamais instituer — en dehors des conventions qui donnent à ce jeu ses caractéristiques les plus générales (2 cibles verticales à 3 m. du sol, vulnérabilité de toute la ligne de but) — aucune règle « artificielle » c'est-à-dire aucune règle qui ne soit pas rendue absolument nécessaire par l'indispensable maintien d'un équilibre normal des chances entre les deux antagonistes. C'est-à-dire encore que ce qui compte en dernière analyse c'est le rapport très objectif existant — à une période donnée de l'évolution des capacités des joueurs — entre les éléments purement mécaniques suivants :

- vitesse des courses fournies par les joueurs,
- données mécaniques des sauts,
- vitesse de la balle libre (lancée ou bottée).

Examinons cela avec chacune des trois manières retenues pour effectuer les mises en jeu du ballon en rugby.

1 . Mêlée fermée.

Pour ce cas de mise en jeu, nous pouvons dire que la relation entre vitesse de la balle traversant la mêlée de T à 9' et quantité de chemin que peut faire la défense, ne pose pas de problème. L'action d'organisation de l'équipe gagnant la balle (sauvegarde d'un couloir dans et par la cohérence et la force de la poussée) correspond à celle de l'équipe perdant le ballon (valeur de la poussée pouvant disloquer ou contrecarrer l'organisation du pack adverse), d'autant plus que l'action en T est une action par les pieds et non point par les mains. Mais par contre la relation entre expectative vraie en T et barrière du hors-jeu sur la ligne même du ballon posait un problème, l'attaque classique ne pouvant pratiquement jamais amener une ligne Δ ailleurs que dans le camp attaquant. Les nouvelles règles apportent une solution à ce problème. Pour chacun des trois grands types d'attaque le déclenchement de l'action est incontestablement plus aisé.



2 - Coups de pied.

Aucun d'entre eux ne pose de problème, tout simplement parce que, même dans les cas les plus serrés (renvoi aux 22 m. et coup de pied franc), la solution est automatiquement fournie par les variantes multiples : taper plus ou moins court ou plus ou moins long, taper directement en profondeur, ou obliquement (aux avants ou pour les trois-quarts)

- l'incertitude au captage même du ballon (pour peu que le botteur ait tapé suffisamment haut relativement à la longueur de son coup de pied).
- et surtout le fait que, au moment du captage du ballon, il y a déjà mouvement important de la majorité des trente joueurs.

3 - La touche.

Le trajet S9' (ou SR), étant une transmission à la main, le rapport de vitesse entre le trajet suivi par le ballon et le déplacement des défenseurs ne pose pas de problème par lui-même, comme l'ont toujours prouvé tous les cas où la balle se trouvait gagnée avec netteté par le sauteur et transmise sans aucun retard.

Mais, par contre, la possibilité de porter un arrêt sur l'homme encore en l'air, au moment précis où ses mains viennent au contact du ballon présente des difficultés difficiles à surmonter. Il nous semble que ces difficultés proviennent essentiellement du fait que, dès que le sauteur décide (ou est contraint) de revenir au sol pour fournir alors seulement le ballon, il est absolument impossible objectivement d'obvier, par quelque action de jeu que ce soit, à l'agglutinement des défenseurs au point S et à tous les retards que cela entraîne dans la mise en mouvement effectif du ballon. Tout simplement parce que le sauteur ne revient au sol que sous l'effet de la pesanteur. Et ce temps de retour au sol

— qui paraît pourtant bref — est cependant tel que, s'ajoutant à celui qui correspond aux longueurs des jets actuellement utilisés, tout joueur peut, à condition simplement de partir quand la balle quitte la main du joueur remettant en jeu, arriver sans difficulté au voisinage du sauteur.

Avec les conditions mises au jeu par les anciennes règles, les deux solutions possibles pour sortir, techniquement, de cette , impasse étaient :

- soit la déviation de balle sur un avant « balayant » derrière le rideau de touche (à la manière de Mas), en alternative avec la prise réelle de la balle par le sauteur ;
- soit parvenir à former des lanceurs de touche capables de tirer très loin. Ce qui permettrait de créer en même temps :
- l'impossibilité de gagner, dans un déplacement de course à partir d'un point de l'alignement à la touche, sur le temps total (course 11 S de la balle + retour de S au sol) ;
- les variantes réellement utilisables entre jets très longs, jets longs, jets moyens et jets courts.



Les nouvelles règles ont cherché à agir par convention portant sur le Rapport d'Espace pouvant exister au moment où la balle est captée. Ces conventions semblent bien parvenir à faire en sorte que, dans l'état actuel de l'évolution des capacités des joueurs, se trouve détruite suffisamment, pour ceux qui deviennent défenseurs, la possibilité « d'enliser » sur la ligne A1 A2, tandis que demeure, pour ceux qui deviennent les attaquants, la possibilité de disposer aisément d'hommes « lancés » pour franchir la ligne A1 A2 aussitôt que leur parvient la balle captée par le sauteur.



INITIATION ET ENTRAÎNEMENT

Nous avons consacré nos deux premiers chapitres à des analyses portant sur le jeu pris en lui-même :

- le premier chapitre tend à montrer que toute modification sur l'effectif des joueurs, ou sur les dimensions du terrain, ou sur les deux à la fois, entraîne obligatoirement certaines modifications caractéristiques du jeu ; il importe par conséquent de connaître avec précision ce qu'ils ont ensemble de commun si l'on veut utiliser le jeu réduit pour faciliter et accélérer l'accès au grand jeu dans sa meilleure conception et non en faire un nouveau jeu à part, ayant sa vie autonome propre ;
- le second chapitre a cherché à analyser les liaisons profondes qui s'établissent entre les antagonistes et qui constituent le fond même des actions de jeu, qui, elles, ne sont que l'aspect extérieur des réactions des joueurs en lutte.

Ces deux analyses préalables nous étaient indispensables pour aborder les problèmes d'entraînement et d'initiation, dans une optique que nous allons essayer d'expliquer maintenant.

Pour nous, le joueur de rugby, comme tout pratiquant d'un quelconque autre sport collectif, n'est joueur que quand il participe effectivement à un match réel, le joueur n'est joueur qu'en jeu. Exactement d'ailleurs comme l'athlète, ou le gymnaste, ou ... n'est athlète, ou gymnaste, ou ... qu'en compétition. C'est dans le jeu même que le joueur trouve matière à progrès ; c'est par la succession des matches (officiels et amicaux) auxquels il participe qu'il peut progresser.

Par rapport à cette pratique du jeu, qui constitue la seule réalité vivante, l'entraînement (ou l'initiation) n'est qu'un moyen d'intervenir sur cette réalité pour essayer d'aider, de faciliter, d'accélérer, de porter plus loin qu'elle n'irait d'elle-même la transformation qui de toute façon s'opère dans le joueur au fur et à mesure qu'il pratique. L'entraînement (ou l'initiation) n'est pas, ne peut jamais être cette réalité vivante elle-même.

Les deux questions qui se posent alors sont :

- 1) l'entraînement (ou l'initiation) est-il ou n'est-il pas un moyen important pour agir sur la réalité du joueur, autrement dit faut-il s'entraîner ou est-ce un leurre et n'y a-t-il qu'à jouer ;
- 2) si l'entraînement peut agir effectivement, quel contenu et quelles formes faut-il lui donner pour qu'il en soit ainsi. Nous répondons tout de suite à la première question : on peut

effectivement agir sur la réalité du jeu et des joueurs à condition de respecter, et donc de connaître, les lois de l'adaptation de l'être humain vivant placé, comme on dit, « en situation » dans

un milieu donné. Notre développement se propose d'achever de répondre à la première question et de répondre en même temps à la seconde.

Une telle façon de concevoir les choses entraîne toute une première série de conséquences :

(1) L'expérience que vit le joueur d'un sport d'équipe est « singulière », son contenu même ne peut pas être autre chose que ce que l'équipe à laquelle il est incorporé d'une part, les équipes contre lesquelles il entre en compétition d'autre part, permettent que soit ce contenu.

(2) En corollaire

- les changements de composition intervenant dans l'équipe dont il fait partie, de même que ceux intervenant dans les équipes qu'il rencontre, modifient ce contenu d'ensemble de l'expérience vécue du joueur et par voie de conséquence la transformation qui en découle dans le joueur lui-même ;
- le joueur changeant d'équipe ou de club, de même que, à l'inverse, le joueur restant dans un même club, dans une même équipe, mais avec une transformation des effectifs, une composition de poule différente d'une saison à l'autre, le contenu de l'expérience vécue change aussi (augmente et se transforme).

(3) Le contenu de l'expérience vécue du joueur est le produit des efforts d'adaptation qu'il lui a fallu faire devant les liens objectifs de jeu s'établissant dans l'opposition créée par les matches.

Il faut s'appuyer sur cette expérience vécue, s'en servir, si l'on veut « trouver prise » et pouvoir faire progresser le joueur, faire progresser l'équipe.

Par ailleurs, le joueur lui-même est un être vivant réel, humain, c'est-à-dire que dans la pratique du rugby, comme dans n'importe quelle autre situation vivante réelle, il réalise son adaptation à la situation en mettant en jeu simultanément tous ses moyens d'investigation du réel et tous ses moyens d'action sur le réel, et cela dans une intégration constante pour une réaction totale unifiée.

Autrement dit on ne peut disséquer — pour l'entraînement ou l'initiation — cette adaptation en tranches mortes, pour les remettre bout à bout ensuite. Il faut saisir la vie même, c'est-à-dire la totalité et l'unité du joueur en action ; semblablement et simultanément, la totalité et l'unité de l'équipe en action devant une autre équipe. Et encore, bien saisir cela non seulement pour chaque équipe prise séparément mais aussi pour deux équipes prises ensemble dans l'opposition qui les lie étroitement l'une à l'autre et qui crée une réciprocité constante entre équipes et individus.

A la base de l'adaptation motrice à une situation (comme par exemple aux situations qui se créent pour le joueur dans un jeu) il y a une forme de réaction, la réaction dite conditionnelle.



Un certain nombre de « renseignements » (ou « signaux » ou « informations ») parviennent au sujet en action, lequel répond à ces signaux par une action qui comporte une composante motrice — laquelle n'est pas toute la réponse —, réponse élaborée par le système d'intégration de l'être humain, son système nerveux central, et particulièrement le cerveau.

Les sciences humaines nous apprennent que les réactions conditionnelles obéissent à certaines lois, non seulement dans leur fonctionnement pris en lui-même mais aussi dans leur établissement, leur affinement, leur conservation ou leur disparition. Les chercheurs explicitent ces lois objectives de façon de plus en plus précise et détaillée. L'une d'entre elles, très importante, stipule que la réaction d'adaptation est indissociable de la situation complexe qui la provoque, ce qui nous a amené aux affirmations qui précèdent.

Une seconde loi précise que :

— d'une part, au fur et à mesure qu'une situation identique (ou suffisamment proche) se répète, la réaction se modifie par rapport à la première fois, dans le sens d'une amélioration dans la correspondance entre réponse fournie et but visé (résoudre au mieux le problème posé par la situation). Il y a, comme disent les physiologistes et les psychologues,

Apprentissage ;

— d'autre part, que ce processus d'amélioration en précision est en même temps un facteur qui finit par jouer contre la faculté d'adaptation elle-même, car il tend à stéréotyper la réaction à une seule situation élective, laissant le sujet d'autant plus désadapté devant une situation nouvelle, même très voisine, mais non identique.

De cela, il s'ensuit à notre avis que :

— le joueur, pour progresser, a besoin de connaître une suffisante stabilité (d'équipe et aussi de poste joué) ;
— le joueur, pour progresser, a simultanément besoin de voir modifier les conditions dans lesquelles il prend l'habitude d'évoluer ; il lui faudra, demeurant lui-même au même poste, trouver à ses côtés des partenaires différents, et se trouver face à des équipes différentes, à des adversaires différents ; il lui faudra changer de poste, se livrer à des sports et activités complémentaires.

Sur ce plan de l'analyse des fondements généraux d'une méthode de travail en sport, nous nous bornons à ces quelques indications très succinctes, soulignant seulement pour finir que :

— tout un ensemble de techniciens, de spécialités les plus diverses, s'efforce actuellement, chacun dans sa spécialité, de trouver, d'imaginer une organisation et une conception de l'initiation et de l'entraînement qui répondent concrètement à ces conceptions ; ils sont actuellement en contact les uns avec les autres grâce au Cercle d'Etudes Techniques de la F.S.G.T. ; le début de ces efforts remonte à 1950 (Robert



Mérand a joué et joue toujours un rôle déterminant dans l'impulsion de cet effort ;

- ces techniciens poursuivent, parallèlement à leur action pratique sur le terrain, et en liaison avec elle, un travail d'approfondissement théorique indispensable ; certains ouvrages ayant servi et servant encore à ce travail sont mentionnés dans la bibliographie relative à la présente étude.

En dehors de cette grande loi dont nous venons de parler (la nécessité des « ensembles stables et homogènes », mise fortement en lumière à côté d'autres par Robert Mérand, professeur de basket et d'après à l'E.N.S.E.P.), d'autres lois semblent régir le phénomène de l'apprentissage du joueur, en particulier :

- il faut, pour progresser le plus aisément, des adversaires constituant une équipe plus forte que la sienne, mais pas trop ;
- il y a effectivement un phénomène de « forme collective » pour une équipe de sport collectif, avec un profil variable de cette « forme » tout au long de la saison ;
- pour tirer pleinement profit des enseignements d'un match, la simple observation visuelle directe de l'éducateur ne suffit pas, ce qui ne veut absolument pas dire d'ailleurs qu'elle soit à rejeter pour autant. Mais on doit pouvoir se référer à un compte objectif, exact, statistique, des faits se produisant dans le match, obtenu avec des moyens d'investigation suffisants. Mais en même temps, si l'enregistrement fidèle est nécessaire, le travail de synthèse qu'opère le sujet procédant à l'observation directe est un travail très précieux. Ce travail de synthèse de la mémoire humaine se réalise de toute façon même pour un observateur ayant la mémoire fidèle du détail. Sans ce travail, il n'est guère possible non seulement de faire aisément la synthèse des renseignements fournis par les moyens d'investigation objective, mais encore et surtout d'en dégager vraiment une signification.

Tout cela trace un plan pour un effort de recherche à la fois technique et pédagogique :

1. rechercher et définir les conséquences de l'activité nerveuse supérieure et de toute la vie psychique de l'individu pour les exercices d'entraînement (ou d'initiation) et la façon de travailler tant du point de vue tactique que du point de vue technique ;
2. chercher à élaborer des moyens d'investigation pour l'observation la plus pénétrante possible des matches et pour une analyse la plus méthodique possible du jeu.

Ayant personnellement entamé ce genre de travail, nous tentons de rendre compte le plus fidèlement et le plus clairement possible des premiers résultats atteints dans cette démarche.

Revenons tout d'abord une fois encore sur la notion de l'unité vivante du jeu. L'unité fondamentale d'où il faut toujours partir et aussi à laquelle il faut toujours revenir est donc l'opposition qui lie l'une à l'autre les deux équipes pendant toute la durée du



jeu. Et nous pouvons schématiser ce que nous disions plus haut (cf. ci-dessus la première série de conséquences : points 1 et 2) en parlant d'un premier complexe de liaisons réciproques qui entraîne, *dans le temps*, un processus, c'est-à-dire une transformation, avec évolution de la physionomie du jeu fourni par chaque équipe et évolution de la physionomie du jeu fourni par chaque joueur dans chaque équipe :

Mais ce complexe de liaisons fondamentales est assorti d'un second complexe de liaisons réciproques interférant avec lui, entraînant lui aussi un processus d'adaptation se déroulant dans le temps : c'est le complexe que crée le lien indissoluble existant entre les règlements de jeu (et ce qu'ils deviennent en tant que règlements vivants par l'action de l'arbitre, des arbitres) et les réactions de jeu.

Il convient ici d'entrer un peu plus dans le détail. Le long de ce chemin que suit l'équipe, chaque match est un moment. On caractérise au mieux ce qu'est un match pris en particulier en utilisant la formule de Robert Mérand : « le score du match est le résultat du rapport de forces qui se manifeste durant ce match ». On peut dire qu'au moment où commence le match le rapport de forces est à l'état potentiel. Le problème, pour chaque équipe, est de parvenir, durant le match, à utiliser ce rapport de forces à son avantage, et non pas à laisser, en quelque sorte, le rapport de forces agir tout seul, automatiquement.

C'est alors que se pose le problème de la préparation du match : il ne s'agit pas de se préparer au match « en général », mais de se préparer à intervenir de façon précise et efficace sur un rapport de forces particulier, celui qui va exister dans le match particulier qui va être joué. Il faut donc, d'une part, pouvoir atteindre, à l'avance, à une estimation la plus juste possible du rapport de forces, la plus proche possible de la vérité, et d'autre part, cette estimation étant faite, décider du plan d'action à adopter en conséquence et pour la mise en oeuvre duquel on va se préparer alors pratiquement à l'entraînement. Ce plan d'action doit effectivement être un plan pour l'action, il doit se ramener à des directives essentielles, peu nombreuses : c'est la tactique.

Il faut bien comprendre la différence entre la stratégie, qui donne le tableau d'ensemble, avec les rapports de cause à effet, de tous les éléments pouvant compter dans le rapport de forces, et la tactique, qui, elle, définit — en déduction de la stratégie — l'effort principal à développer durant le match pour faire jouer, à son avantage, le rapport de forces. C'est-à-dire faire effectivement jouer en sa faveur ses propres points forts et les points faibles adverses (points forts et points faibles relativement aux équipes concrètes en présence) et parer au rapport défavorable pouvant exister entre ses points faibles et les points forts adverses. La mise en oeuvre de l'effort tactique se fait, quant à elle, par le moyen d'exécution que représente la technique que l'équipe considérée est à même d'employer.



S'il était possible de déterminer la stratégie exacte d'un match, serait-il possible de déterminer une tactique absolument juste pour le match ? Pas pour autant car la réalité recèle une autre source de difficultés : le rapport de forces ne demeure pas exactement le même d'un bout à l'autre du match. Il évolue au cours du match, tant par le fait de la réadaptation tactique voulue par l'adversaire (avec les réactions qui sont celles de l'équipe considérée aux réadaptations adverses) que par les modifications dans les moyens purement physiques des joueurs au cours du match (modifications pouvant être d'ailleurs prévues dans la mesure des informations que l'on peut avoir).

Mais alors, est-il juste et même est-il simplement possible, dans ces conditions, de s'organiser d'avance en vue d'un match ? Pour notre part, nous pensons qu'il faut effectivement une détermination la plus exacte possible du tableau stratégique, ainsi que la définition de la tactique précise à adopter pour commencer le match. Nous pensons que ce n'est que dans la mesure où, d'une stratégie suffisamment exacte, on déduit une tactique suffisamment juste et précise qu'il est possible aisément — pour le capitaine — de faire tout au long du match et sur la base de l'expérience collective de l'équipe et de la discipline acquise par cette équipe, les rectifications, voire les véritables corrections, de la tactique de jeu. Et nous pensons encore que c'est seulement par le moyen d'un tel plan que l'on peut non seulement définir un contenu valable et efficace à l'entraînement, mais encore faire fructifier, par le moyen de l'entraînement, l'expérience individuelle accumulée par chacun des membres de l'équipe et l'expérience collective accumulée par l'ensemble de ses membres.

Cette affirmation, que l'expérience vécue nous a amené à considérer comme une vérité fondamentale, doit être reconnue et utilisée dès la première initiation. Nous nous expliquons plus en détail sur ce point ci-dessous. Nous devons aussi reprendre dans notre optique la notion selon laquelle il y a deux moments dans la vie d'un joueur : l'initiation, puis la pratique proprement dite (compétitions officielles et entraînement).

Le chemin que parcourt un joueur est absolument continu, du premier jour où il joue au moment où il cesse de pratiquer. En tant que joueur, il suit un processus d'apprentissage qui — nous venons de le dire — est le produit de tout un ensemble de conditions, conditions évoluant elles-mêmes et dans lesquelles comptent la personnalité et la conscience du joueur lui-même. En fait, le joueur même « confirmé » ne cesse pas de se transformer.

Mais il n'en demeure pas moins que tout au long du processus entier se marquent des étapes. Noter cela n'est nullement dé-couper pour autant le processus total en morceaux sans vie, mais simplement reconnaître une autre grande loi des phénomènes vivants : les progrès par bonds, à savoir qu'il ne se produit



une transformation qualitative palpable et surtout stable qu'après une certaine quantité de travail, d'accumulation quantitative, et que le phénomène est réversible. Il est donc tout à fait normal de distinguer l'initiation puis le perfectionnement à condition de comprendre ces termes dans un devenir ininterrompu.

Nous pensons que l'on demeure au stade de l'initiation en rugby tant que l'on n'a pas fait parcourir entièrement, aux joueurs pris « à zéro », le chemin qui les fait parvenir à la connaissance simple mais totale de la triple variante fondamentale dont il est parlé au chapitre II. Chemin que les joueurs ne peuvent effectivement franchir qu'à travers l'expérience concrète qu'ils se créent à eux-mêmes en jouant entre eux, chemin dont nous allons parler plus loin.

Ensuite commence aussitôt le perfectionnement qui, lui, pourra, selon les circonstances et les sujets, avancer, stagner, régresser, réavancer, etc... La différence entre initiation et perfectionnement, entre « formation » et « entraînement proprement dit » n'est donc pas, pensons-nous, de nature mais de degré, car il y a toujours apprentissage.

L'initiation comme l'entraînement ont pour but de faire appréhender la logique profonde du jeu dans sa totalité et d'entraîner simultanément un engagement physique indispensable. Il faut cependant tenir compte que l'initiation correspond à la première appréhension de la chose avec utilisation des moyens physiques tels qu'ils sont. Tandis que le perfectionnement correspond à l'effort qu'il s'ensuit aussitôt.

- d'abord effort d'augmentation continue du degré de subtilité de la connaissance de la logique du jeu aux trois niveaux : collectif total, collectif de ligne, individuel, et dans leurs implications réciproques.
- Ensuite effort d'accumulation continue correspondante d'expérience *explicitée*.
- Enfin effort d'augmentation continue des capacités motrices (niveau athlétique et condition physique). Ces trois choses jouant en réciprocity constante l'une avec l'autre.

Sachant qu'il n'est jamais inutile, pour ne pas être trahi dans l'expression d'une idée, de la traduire différemment, nous utiliserons le schéma suivant pour expliquer d'une troisième façon ce que nous voulons dire :

- Formation -* acquérir une forme de réaction normale (établissement de la liaison proprement rugbystique entre jugement de situation et réponse motrice donnée).
- Entraînement --> sentir de mieux en mieux, et de plus en plus vite, les situations dans leur complexité et réaliser des réponses motrices de plus en plus justes et de plus en plus rapides, face à un rapport de temps et un rapport d'espace de plus en plus resserrés.



Nous allons alors voir successivement :

- les liaisons règles \longleftrightarrow jeu ;
- les deux moments de la vie du joueur : initiation et perfectionnement ;
- le problème de l'observation objective du jeu, en liaison avec son observation subjective.

A - Liaisons règlement \longleftrightarrow jeu.

SOMMAIRE

Que les réalisations des joueurs dépendent directement des règles qui régissent ce jeu apparaît comme une banale vérité d'évidence, voir une Lapalissade. Il faut pourtant, dès qu'on y regarde d'un peu plus près, constater que le jeu est bien produit à partir des règles mais que cependant il constitue une réalité à part, à la fois dépendante et indépendante du règlement. Le jeu lui-même a une vie propre, il se transforme petit à petit avec la pratique des joueurs au fil du temps, il évolue de sa propre évolution.

Dans ce mouvement d'évolution propre du jeu lui-même, s'il s'ensuit — et cela demeure l'essentiel — un enrichissement du jeu, preuve à la fois de la fécondité des règles ou de certaines d'entre elles, et des capacités d'imagination et d'adaptation des joueurs, on remarque un autre fait important : par certains côtés, ces mutations vont jusqu'à entrer en contradiction avec les règles existantes, à s'opposer à telle ou telle partie de ces règles, voire une seule de ces règles.

L'apparition de telles contradictions, qui viennent briser la concordance indispensable entre règlement et jeu, entraîne la nécessité d'une remise en ordre qui ne peut revêtir que les deux aspects suivants :

- ou bien viser à faire disparaître la nouveauté qui, dans le jeu, fait naître la contradiction ;
- ou bien viser à une réadaptation du règlement, intégrant la nouveauté amenée par la vie du jeu, quitte à ouvrir encore à partir de là de nouvelles perspectives d'évolution du jeu. En regard de quels principes des législateurs doivent-ils se placer pour faire un tel travail de remise à jour du règlement ?

1. Un joueur formé « dans la rue », sans aucun conseil d'aucun éducateur averti, n'est pas pour autant, comme on le penserait volontiers, sans initiation. Cette initiation s'est forcément faite, et la valeur des gosses qui ont ainsi « sucé le rugby avec le bitume » est un fait, mais elle s'est effectuée en dehors d'un guidage pédagogique, au hasard des occasions de la vie ludique spontanée de l'enfant. Il y a un grand enseignement pour l'éducateur à tirer de l'analyse du processus suivi par ce genre de joueur, fréquent dans les régions rugbyistiques de France.



Pour ouvrir toujours plus et mieux les perspectives d'enrichissement du jeu ?

Nous n'avons pas à faire, nous autres éducateurs, le travail revenant aux législateurs ; encore moins devons-nous avoir la sottise prétention de leur faire la leçon. Mais nous pensons qu'il est indispensable, pour un éducateur — et aussi d'ailleurs pour le joueur qu'il doit former — de comprendre profondément un tel problème pour saisir toute la signification de son propre travail.

Il nous semble que les lignes directrices de cette compréhension sont au nombre de deux :

1. l'histoire du jeu montre qu'il y a, dans ses règles, deux choses à distinguer :

- des règles fondamentales, voire des principes fondamentaux, diffus dans plusieurs règles (dans plusieurs des règles numérotées de l'aide mémoire de l'arbitre) ;
- des règles complémentaires.

Nous explicitons cela ci-dessous.

2. Comme nous l'avons vu au chapitre II, les mouvements que crée le jeu se ramènent, en dernière analyse, à un rapport de temps, assorti d'un rapport d'espace, jouant entre les vitesses et les directions relatives des déplacements des joueurs et du ballon. Le rapport existant, à un moment donné de l'évolution du jeu, entre les possibilités permises par le règlement et les capacités effectives des joueurs fixe les dimensions possibles de ces rapports de temps et d'espace. Nous avons tenté, au chapitre II (fin du chapitre, sous-chapitre (E)) d'entamer l'élucidation de cette seconde ligne directrice. Venons-en donc aux enseignements que nous croyons pouvoir tirer de l'histoire même du rugby.

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 M. Wakefield et Marschall (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 d'esprit 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.

A ce premier enseignement de l'histoire s'en ajoute immédiatement un second : si le jeu a existé avant le « code », c'est ce jeu vivant, dans son évolution propre, qui en a cependant démontré l'absolue nécessité. De même qu'avec le temps c'est aussi le jeu lui-même qui a imposé tout le développement pris par le code et la présence d'un referee. Et l'apparition historique de différents détails essentiels du code est significative.



Le but, la « cible » dans laquelle il faut tirer pour marquer les points, marque la naissance même du jeu, tandis que l'apparition de limites précises pour le terrain, et en particulier d'une limitation géométrique définie dans sa forme et sa mesure est beaucoup plus tardive.

Le jeu selon des règles très générales, fluctuantes, faisant l'objet d'une convention entre les capitaines au moment de jouer, a précédé le jeu selon un code unique rédigé, ayant seul valeur de référence pour tous et à tout moment.

Le jeu sans arbitre a précédé le jeu avec arbitre.

L'arbitre a d'abord aidé les capitaines ; il était alors muni seulement d'un drapeau. Ce n'est que plus tard qu'il est devenu le directeur de jeu, muni d'un sifflet, et maître absolu de la partie.

Et surtout, c'est bien l'histoire même du jeu qui montre ce que nous disions ci-dessus : l'existence de deux catégories de règles, les règles (ou principes) fondamentaux et les règles complémentaires. Et l'on retrouve au fond, dans cette histoire, une règle pédagogique fondamentale que nous aurons souvent l'occasion d'illustrer dans le présent chapitre : il faut aller à la fois du simple au complexe et du général au particulier. L'histoire du rugby, en matière de règlement, a bien évolué du simple au complexe et du général au particulier.

Il faut procéder ainsi également pour saisir l'esprit du règlement actuel dans toute sa profondeur, qu'il s'agisse de sa compréhension d'ensemble, de la compréhension de groupes de règles, ou de la compréhension de chaque règle prise en particulier. Pour le joueur, l'approfondissement toujours plus poussé de la compréhension du règlement est aussi indispensable que l'entraînement technique. Et ces deux aspects du travail de formation continue du joueur doivent être reliés entre eux de façon vivante tout au long de la carrière du joueur. De plus, ce travail suppose une collaboration constante entre le technicien et les joueurs, qui doivent participer activement et avec toute leur intelligence pour progresser au mieux, et non pas recevoir passivement l'enseignement d'un maître absolu à penser et à jouer.

Nous pensons enfin qu'une présentation du règlement de jeu — dans la forme de compréhension pour laquelle nous optons — nous semble devoir être utile à tous, arbitres compris, tant pour répondre au travail de chacun que pour aider à une harmonie toujours plus grande entre ces différents acteurs d'une même action que sont joueurs, arbitres et éducateurs. Ce que nous exposons ici doit, comme tout le reste, animer la réflexion et la recherche pédagogique et non pas être pris comme affirmation péremptoire.

Il nous semble que ce que nous allons dire maintenant n'est pas montré par le seul jeu de rugby, mais aussi par un jeu comme le football (qui a une histoire parallèle et comparable à celle du



rugby) et également par un jeu comme le basket-ball, créé volontairement. Les règles fondamentales donnent au jeu ses caractéristiques essentielles. Elles sont peu nombreuses, ont un caractère très général ; elles définissent un cadre de base à l'action de jeu, leur ensemble constitue des idées fondamentales. Les règles complémentaires sont beaucoup plus nombreuses ; elles ne concrétisent pas des idées fondamentales, mais sont destinées à assurer l'application des règles fondamentales dans le détail pratique du jeu. Elles se regroupent donc autour des règles fondamentales.

On peut donner de cela une représentation schématique comme celle-ci :

- Une modification à une règle (ou principe) fondamentale modifie à coup sûr de façon importante les caractéristiques essentielles propres du jeu.
- Une modification à une règle complémentaire ne peut que très exceptionnellement entraîner pareille transformation.

Quels sont donc alors les principes fondamentaux pour le rugby ? Nous pensons qu'ils sont au nombre de 4, qu'ils s'enchaînent dans un ordre précis et qu'ils sont par ailleurs chapeautés par un principe spécial, la règle de l'avantage. Voici comment, actuellement, nous pensons pouvoir énoncer ces principes.

Principe I : la marque

Le but ultime du jeu est la réussite d'un but. Il existe deux « cibles » verticales aux deux extrémités du champ de jeu, chacune de ces cibles revenant à une des deux équipes dont les joueurs essaient de faire traverser la cible au ballon en le frappant d'un coup de pied, les joueurs de l'autre équipe s'opposant à cette action et vice-versa.

Pour qu'un tir au but soit valable, il faut encore que le ballon soit effectivement en la possession de l'équipe qui fait cette tentative. D'autre part l'équipe adverse doit pouvoir « protéger » ce but. Le ballon sera en la possession des attaquants si le joueur s'appêtant à tirer est porteur du ballon, ou si le ballon est momentanément donné à cette équipe par l'arbitre. Cette seconde éventualité se produisant soit par le fait de l'adversaire qui commet une faute grave que l'arbitre sanctionne par un coup de pied de pénalité, soit par le fait des attaquants eux-mêmes qui, en marquant un essai, acquièrent le droit de tenter un but de transformation.

La protection du but par les défenseurs n'est réalisable que dans la mesure où ceux-ci peuvent intervenir sur le tir. Or, la cible est hors de portée des hommes, puisqu'elle commence à 3 m du sol. Le ballon n'est à portée des hommes que du sol à la hauteur accessible dans un saut, mains levées au-dessus de la tête. Il apparaît donc en toute logique que le ballon botté vers le but doit

— pour que le passage éventuel entre les poteaux et au-dessus de la barre compte comme but réussi — partir du sol. Ainsi les défenseurs peuvent protéger leur but non pas à l'arrivée du tir, sur la cible, comme c'est le cas au football, mais au départ du tir, en avançant vers le botteur, loin de la cible. Notons qu'on



trouve là une première raison à cette caractéristique du jeu de rugby qui consiste à jouer toujours « à hauteur du ballon », avec une organisation « appuyée » sur la ligne mouvante du ballon et non avec une organisation « adossée » au but (comme au football ou au hand-ball). En outre, les législateurs ont pensé que la cible reste assez difficile à couvrir même avec l'obligation pour le tireur de faire partir le ballon du sol. Et ils ont ajouté qu'il suffit que le ballon soit touché pour que le but ne soit pas marqué, même si le ballon franchit la cible.

Pour le botteur, il est bien évident qu'en plein jeu il ne peut respecter la règle du tir au but que par le moyen du drop, tandis que dans le cas du coup de pied de pénalité (qui le libère entièrement de la charge adverse) ou dans le cas de transformation d'un essai (qui lui donne du temps par rapport à cette charge) le botteur peut, s'il le veut, placer son ballon au sol au lieu de tirer par drop.

L'histoire de l'essai — pour lequel à l'origine aucun point n'était accordé — montre bien que cet acte de jeu est bien avant tout la conquête du droit (et non l'obligation) de pouvoir tenter un but dans des conditions favorables. Valorisé d'abord à 1 puis à 3 points, il récompense le fait de réaliser un mouvement qui bat complètement la défense adverse.

Il faut enfin remarquer que les essais, d'abord marqués sur la ligne de but, se marquent maintenant dans une surface (l'en-but) qui n'est que l'élargissement de la ligne de but. On saisit toute l'utilité de cette image (correspondant à une réalité historique d'ailleurs) dès que l'on doit aborder, avec des néophytes (et même des joueurs déjà initiés) la clarification des règles régissant le jeu dans l'en-but et les sorties du ballon par la ligne de ballon mort ou les touches d'en-but. L'existence de l'essai, c'est-à-dire la vulnérabilité de la ligne de but sur toute sa largeur (de 66 m à 68 m 57) est une seconde raison de jouer « à hauteur du ballon ».

Principe II : les moyens d'action du joueur

Les principes II, III (hors-jeu) et IV (tenu) concrétisent les deux idées fondamentales qui président au règlement de jeu en rugby :

- 1 — liberté la plus totale possible d'action pour les joueurs, et, en conséquence de cette première idée,
- 2 — ballon toujours disponible pour le jeu effectif.

Le rugby, jeu d'attaque, donne toute liberté d'action sur le ballon et pour la conquête du ballon. Le ballon peut être porté, dribblé, botté de toutes les façons, lancé avec la ou les mains ... Cette liberté dans l'action sur le ballon va jusqu'au droit de disputer un ballon libre au sol à la poussée, c'est le droit à la mêlée ¹ (1 contre 1, 2 contre 1, 2 contre 2, 3 contre 1, ... ad libitum y compris 15 contre 15).

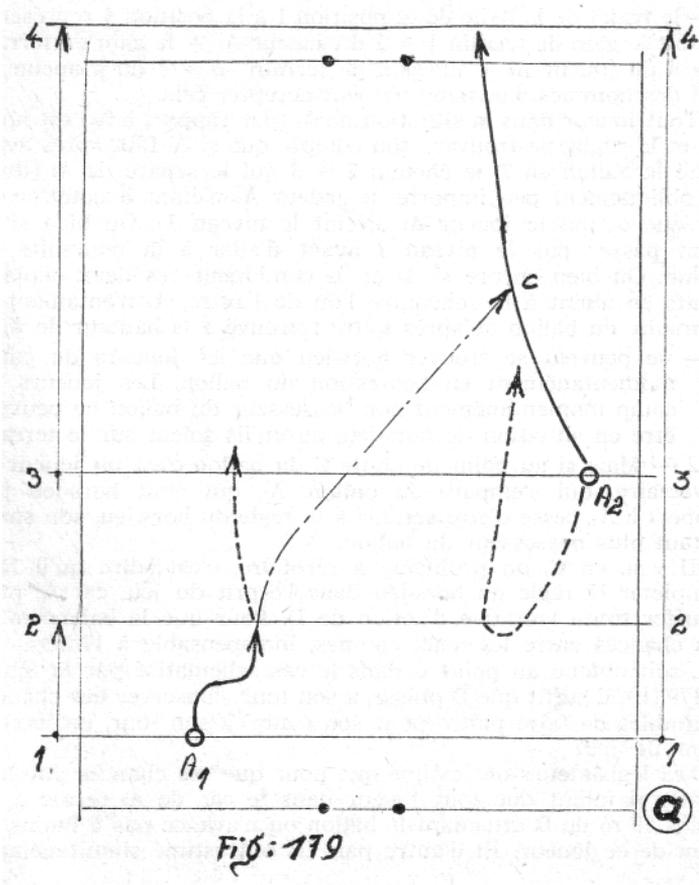
1. L'expérience nous a montré combien il est fructueux de faire comprendre tout de suite aux néophytes que la mêlée est avant tout un moyen de jeu en plein jeu, et seulement ensuite une forme de remise en jeu après arrêt de jeu.



Une seule restriction conventionnelle : l'en-avant.

En conséquence, pour la défense, s'il ne peut être question de lui donner des droits particuliers dans tous les cas où le ballon peut être reconquis par intervention directe sur lui (ainsi on peut reprendre une balle que dribble un adversaire sans droit particulier d'action), il est obligatoire de donner le droit d'arrêt sur l'homme lorsque celui-ci est porteur du ballon car alors il n'y a pas d'autre moyen, pour le défenseur, d'enrayer la course du ballon vers sa propre ligne de but.

Mais l'arrêt sur l'homme, acte viril, doit être loyal : c'est une « appréhension » réelle de l'adversaire, le défenseur prenant une part de risque et de difficultés comparable à celle prise par l'attaquant qui tente de forcer le passager. Un croc en jambe ou un coup délibéré pour stopper est une faute grave, sanctionnée d'un penalty, et non un arrêt sur l'homme. L'expérience montre



que plus un homme est lancé et plus il est difficile à arrêter. Troisième raison donc que l'arrêt sur l'homme pour jouer « à hauteur du ballon », et qui se conjugue avec la seconde (car en allant à l'adversaire pour l'appréhender étant le moins lancé possible, on reporte du même coup le plus près possible de la ligne de but adverse et le plus loin possible de sa propre ligne de but le point où le ballon doit être joué).

Principe III : le hors-jeu

1. L'idée de départ qui amène la règle du hors-jeu est le parti-pris athlétique. Les gains de terrain que réalise le ballon tantôt vers un but, tantôt vers l'autre, dans la lutte que se livrent les hommes, ne peuvent être, dans l'esprit du rugby, pris en eux-mêmes, mais dans la mesure où ils traduisent l'effort effectif des hommes eux-mêmes.

La figure n° 179 (a) traduit cette idée fondamentale dans un schéma facile à comprendre :

a — le trajet de la balle de la position 1 à la position 4 représente en fait le gain de terrain $1 \rightarrow 2$ du joueur A1 + le gain de terrain $3 \rightarrow 4$ du joueur A2 + un gain de terrain $2 \rightarrow 3$ dû à aucun effort des hommes. Le rugby ne peut accepter cela.

Tout joueur dans la situation de A2 (par rapport à A1) est hors-jeu et le rugby ne trouvera son compte que si A1 fait, après avoir botté le ballon en 2, le chemin $2 \rightarrow 3$ qui le sépare de A2 (droit ou obliquement peu importe, le joueur A2 n'étant à nouveau en jeu que quand le joueur A1 atteint le niveau 3). Ou bien si A2 vient passer par le niveau 2 avant d'aller à la poursuite du ballon. Ou bien encore si A1 et A2 combinent ces deux déplacements en allant à la rencontre l'un de l'autre, A2 n'entamant la poursuite du ballon qu'après s'être retrouvé à la hauteur de A1.

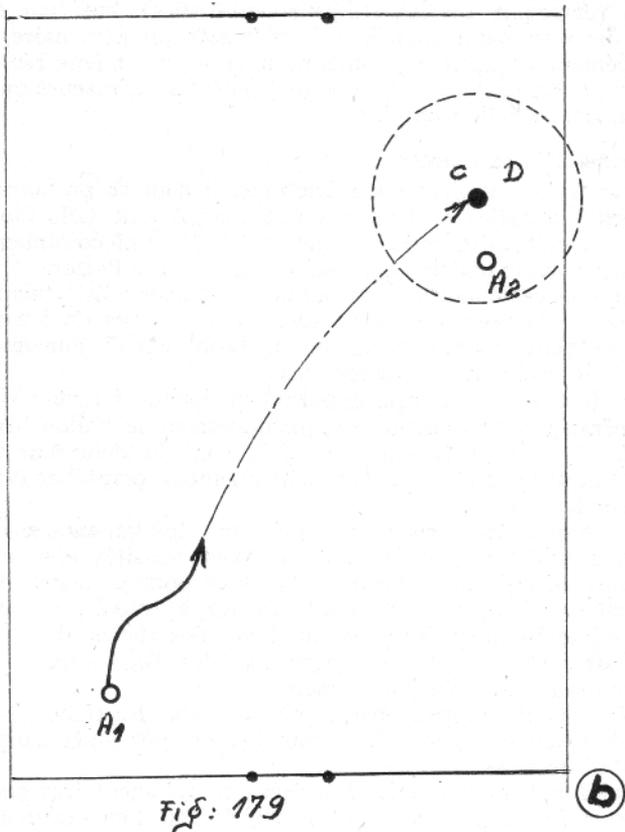
b — ne peuvent se trouver hors-jeu que les joueurs du camp momentanément en possession du ballon. Les joueurs du camp momentanément non possesseur du ballon ne peuvent être en situation de hors-jeu, où qu'ils soient sur le terrain.

2. Mais si au point de chute C du ballon c'est un joueur D, adversaire, qui s'empare du ballon, A2, qui était hors-jeu par rapport à A1, cesse d'être soumis à la règle du hors-jeu, son camp n'étant plus possesseur du ballon.

Il y a, en C, un problème à résoudre, c'est-à-dire qu'il faut compléter la règle du hors-jeu dans l'esprit du jeu, car A2 peut étouffer toute tentative d'action de D. Pour que le balancement des chances entre les deux équipes, indispensable à l'intérêt du jeu, soit obtenu au point C dans le cas schématisé par la figure n° 179 (b), il suffit que D puisse, à son tour, conserver des chances équitables de faire naître pour son camp, à son tour, un mouvement de jeu.

Les législateurs ont estimé que pour que ces chances puissent exister il fallait que tout joueur dans le cas de A2 recule à au moins 10 m de D attendant le ballon ou n'avance pas à moins de 10 m de ce joueur. Et d'autre part ils ont estimé simultanément





que dans ce cas le joueur D doit être considéré comme ayant usé de ces chances à partir du moment où il a soit raté lui-même le contrôle du ballon, soit, ayant contrôlé le ballon, fait acte de jeu. C'est-à-dire ou couru lui-même 5 m avec le ballon, ou passé le ballon, ou botté le ballon.

3 Reste à résoudre les cas où, le jeu ayant été arrêté, le ballon va être remis en jeu (par mêlée, touche, ou coup de pied).

En fait, au moment de la remise en jeu on ne sait pas lequel des deux camps va entrer en possession du ballon d'une part, et d'autre, part il serait paradoxal de faire en sorte que le mouvement de jeu que pourrait faire naître l'équipe gagnant la balle puisse être étouffé sans aucune chance de pouvoir être seulement déclenché. D'où l'obligation pour les deux équipes de se tenir



entièrement du côté de leur camp par rapport à la ligne A1 A2. de remise en jeu du ballon ¹.

A remarquer que si, sur une tentative de but (par exemple par drop en plein jeu), le ballon heurte un partenaire, celui-ci (forcément hors-jeu) fait ainsi annuler le but, même réussi. Cela complète ce qui a été dit au point I pour les défenseurs parvenant à toucher le ballon botté.

Principe IV : le « tenu »

Par le fait de l'arrêt sur l'homme, il peut se produire que le porteur du ballon se trouve « appréhendé » de telle façon qu'il ne peut plus faire action de jeu, c'est-à-dire ni continuer à progresser avec le ballon, ni passer le ballon, ni le botter.

Si dans ces conditions on permet au joueur ainsi « neutralisé » de garder la possession du ballon, il n'y a plus de jeu possible et il ne peut se produire qu'une agglutination de joueurs absolument improductive et dangereuse.

D'où le « tenu », règle imposant au joueur « tenu » de lâcher lui-même volontairement et immédiatement le ballon afin de le rendre libre pour tous les autres joueurs. Le défenseur neutralisant cet attaquant ne peut, symétriquement, empêcher celui-ci de libérer le ballon ².

Le seul exposé des quatre principes fondamentaux ci-dessus nous a toujours permis de faire jouer aussitôt des néophytes absolus en les enthousiasmant d'emblée pour ce sport. Avec des joueurs évolués, ces références faciles à retenir, rendent plus accessible la compréhension du détail des règles, de l'esprit du jeu ainsi qu'une pleine pénétration des liens étroits existant entre les règles et le jeu lui-même.

Nous pensons précisément que ces trois directions de compréhension sont indispensables à tout joueur pour jouer dans l'esprit et pour s'amuser.

Semblablement ensuite les règles complémentaires sont abordées au fur et à mesure que le jeu en fait tout-à-coup ressentir le besoin (pour les néophytes) ou en fournit l'occasion concrète (pour les non néophytes). On les abordera dans un certain ordre sur le chemin allant du simple au complexe et du général au particulier.

Cela ne veut absolument pas dire d'ailleurs que les règles complémentaires qui doivent être données les dernières, en ce qui

1. Comme nous l'avons dit (chapitre II (E) des modalités particulières fixent pour chaque cas (mêlée, touche ou coup de pied) la barrière du hors-jeu et le moment à partir duquel la barrière du hors-jeu tombe pour l'équipe qui n'a pas gagné le ballon. Ces modalités — selon ce qu'elles sont — concourent avec celles du jet dans le jeu du ballon lui-même pour permettre un rapport de temps et un rapport d'espace, au départ, plus OU moins serrés en regard des capacités actuelles des joueurs pris en général.

Avec des joueurs néophytes, ces modalités ne deviennent nécessaires, dans certains détails, qu'après un certain temps.

2. Les détails complémentaires de cette règle seront apportés au néophyte seulement à l'occasion des situations de jeu où il sera engagé au cours de son initiation.



concerne la présentation et l'explication, sont à négliger ensuite dans la conduite du jeu par l'éducateur comme s'il s'agissait de règles moins importantes. Mais ce qui est certain, c'est que, le long du chemin d'apprentissage du joueur, ces règles pédagogiques régissant la présentation et l'approfondissement du règlement de jeu doivent être respectées si l'on veut avancer sûrement et efficacement.

Par exemple les règles complémentaires régissant les sorties (par le côté et par le fond du terrain) ainsi que celles régissant les mises en jeu (mêlée, touche coups de pied divers) viennent les toutes premières après les principes fondamentaux.

Par exemple aussi la sortie par le fond du terrain est d'abord présentée fort simplement et en s'efforçant essentiellement de montrer, là encore, la logique profonde qui lie entre elles tout un groupe de petites règles de détail. On sera amené ainsi à une compréhension aisée de ces détails qui apparaîtront puissamment logiques en regard de la situation de jeu, fournissant à l'éducateur l'occasion de les aborder enfin. Ce qu'il fera de la façon suivante :

- La ligne de but ne fait pas partie du terrain ;
- l'en-but est la ligne de but élargie ;
- le ballon, une fois dans l'en-but, est déjà hors du terrain.

Si le ballon sort alors complètement (par la ligne de ballon mort ou par les touches d'en-but qui sont la fin de la ligne de but et non le prolongement des lignes de touche) :

- si c'est par le fait du défenseur il y a mêlée à 5 m ;
- si c'est par le fait de l'attaquant il y a renvoi aux 22 m (au besoin la comparaison est établie avec corner et coup de pied de but du football).

Le touché en but est semblablement utilisé comme l'acte identique donnant essai ou droit de dégager son camp, selon que ce touché-à-terre — de toute façon réalisé sur ballon parvenu dans l'en-but par le fait de l'attaquant — est réalisé par un attaquant ou par un défenseur.

Le reste de ce qui concerne l'en-but (fautes dans l'en-but, cas d'essai de pénalité, etc.) vient après. Nous verrons au paragraphe B ci-dessous, la présentation pédagogique de la liaison vivante : règlement de jeu ↔ actions de jeu vues sous l'angle stratégique et tactique.

En définitive, de la façon dont nous voyons les choses, le chemin d'apprentissage du joueur, en ce qui concerne la connaissance du règlement de jeu (connaissance inconcevable, rappelons-le, autrement qu'en liaison vivante et étroite avec l'action en jeu), comporte deux grandes étapes. Une première étape correspondant essentiellement à l'initiation (connaissance des règles dans leur ensemble, dans leurs réciprocity essentielles en même temps que dans le tout unifié qu'elles constituent). Une deuxième étape correspondant au perfectionnement (connaissance progressivement plus profonde, plus détaillée, plus subtile, du



règlement de jeu, avec comme perspective constante de l'exploiter au maximum (non de le « contourner »).

Arbitrage.

Cette question nous semble indispensable à aborder pour terminer ce paragraphe (A).

Nous pensons que l'expression « l'arbitre est un directeur de jeu » est une très grande vérité. Reconnaître cela, c'est du même coup reconnaître la complexité de sa tâche et par conséquent la nécessité d'œuvrer toujours plus valablement à rassembler et créer les conditions indispensables à la naissance de vocations nombreuses, et encore et surtout à une véritable formation et un véritable perfectionnement méthodiques des arbitres ainsi découverts.

Nous pensons qu'il n'y a pas, pour cet homme, de règles différentes de celles qui régissent la formation du rugbyman. L'arbitre progresse en arbitrant, mais il reste toujours à faire tout un travail d'observation critique, de réflexion et d'approfondissement, tandis que, d'autre part, la confrontation suffisamment fréquente, sur tous les problèmes du jeu, des points de vue différents du joueur, de l'éducateur-technicien et de l'arbitre, demeure — nous l'avons déjà dit plus haut — un des moyens les plus heureux pour faire progresser ensemble chacun des acteurs du jeu et dans une salutaire compréhension réciproque.

Nous pensons par ailleurs qu'il y a une véritable technique de placement et de déplacement, spéciale à l'arbitre, et que cette technique doit être à la fois enseignée aux arbitres stagiaires et constamment améliorée par un travail d'approfondissement collectif tant pratique que théorique.

Il ne revient pas aux éducateurs-techniciens de régler ces questions. Mais ils ne peuvent pas, *pour leur propre travail*, se contenter pour eux-mêmes d'une connaissance succincte de ce côté du rugby. Il leur faut au contraire en avoir une connaissance la plus approfondie possible.

Les arbitres français indiscutablement — et bien que critiquables eux aussi comme tous ceux qui agissent — constituent un corps qui, pris dans son ensemble, est dépositaire d'une somme d'expérience précieuse et importante. En son sein des idées nombreuses et précises se sont déjà explicitées sur ce problème de la technique de l'arbitrage. Mais — du moins à notre connaissance — le bilan critique de toutes ces idées commence seulement à se faire, et à être consigné par écrit, tandis qu'elles ne font pas encore l'objet d'un enseignement systématique, a fortiori d'une recherche collective systématique.

Il nous semble que le nœud du problème pratique se situe au point suivant : il y a dans une grande mesure contradiction entre le placement et le déplacement les plus favorables au jugement du jeu dans les larges envolées, où le hors-jeu, les charges irrégulières et les en-avants appellent une vision totale du champ de jeu, donc éventuellement de se tenir à une grande



distance du ballon, et les placement et déplacement les plus favorables au jugement des phases fermées, qui d'ailleurs demandent, en même temps, de voir de très près le jeu près du ballon et le hors-jeu sur toute la largeur du terrain et pour les deux équipes. De plus, il y a le problème peu commode des hors-jeux en cas d'échange de coups de pied successifs entre les adversaires.

Pour ces raisons, nous adoptons personnellement une technique fort simple consistant à nous poster, à chaque remise en jeu (mêlée fermée, touche, remise en jeu par coup de pied), sur le côté fermé,

- à hauteur du relayeur en cas de touche,
- près de la mêlée au moment de l'introduction, en cas de mêlée,
- sur la ligne de touche en cas de coup de pied.

Et nous prenons ensuite par le côté de la défense pour nous tenir constamment à hauteur de la balle et nous rapprocher de cette balle au fur et à mesure du développement du jeu. De cette façon, nous pouvons très rapidement parvenir à l'endroit même où, à tout moment, un paquet de joueurs peut se former autour du ballon pour bien voir ce qu'il s'y passe, pour à nouveau repartir — toujours par le côté de la défense et selon les mêmes principes — dès que le ballon est extrait de ce paquet et remis en mouvement.

Ajoutons encore ceci :

1 — Quand la balle se trouve en mêlée (fermée ou ouverte), l'arbitre a intérêt à s'orienter légèrement vers le camp qui a la possession de la balle. Il nous semble qu'ainsi il voit très bien tout ce qui se passe quant au jeu effectué sur le ballon lui-même et que tout joueur adverse passant la ligne de hors-jeu apparaît aussitôt dans la partie périphérique de son champ visuel (fig. 179 d).

2 — En touche comme en mêlée, s'il constate des tentatives de tricherie, l'arbitre peut alors (même si cela ne le laisse pas sur le côté fermé en cas de mêlée) modifier son placement de principe pour être à même de juger de très près ce qui, momentanément, se trouve devoir être sa raison de vigilance essentielle.

3 — Quand il y a coup de pied d'attaque ou échange de coups de pied, il est très important de bien repérer les joueurs hors-jeu et le botteur, afin d'éviter à tout prix de briser cette belle astuce de la remise en jeu par la course directe du botteur. Pour cela nous pensons que le mieux est de s'efforcer de suivre le jeu en montant vers la balle mais en demeurant à hauteur du botteur, et pour le cas d'échange de coups de pied s'arrêter sur une position fixe moyenne entre les deux camps.

Nous insistons à nouveau, en refermant cette parenthèse ouverte sur l'arbitrage, sur le fait que l'éducateur, conduisant l'initiation ou l'entraînement, doit « faire jouer » et ne peut donc pas ne pas atteindre lui-même un niveau élevé de qualité d'arbitrage. D'autre part enfin, pour l'arbitre (comme pour le joueur et comme pour l'éducateur) le film de son propre arbitrage



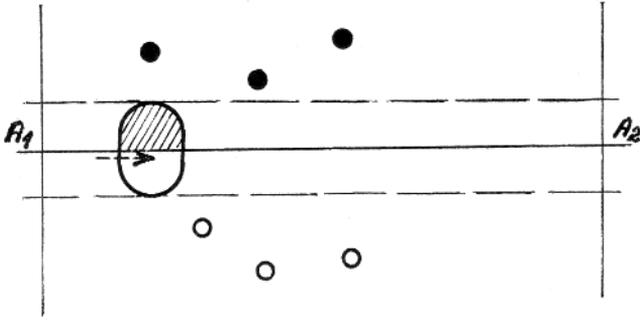


Fig: 179.a

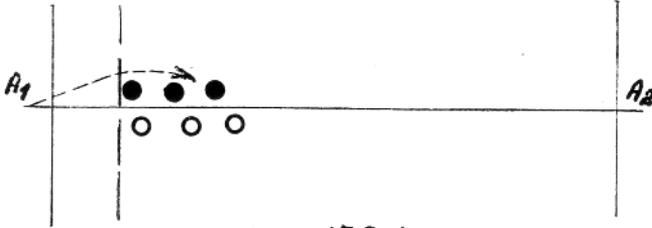


Fig: 179.b

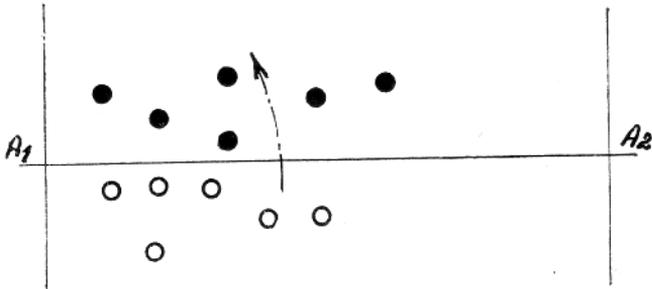


Fig: 179.c

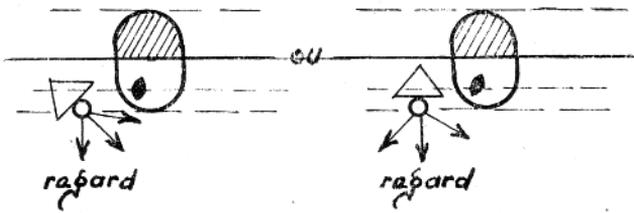


Fig: 179.d



comme de l'arbitrage d'arbitres de grande valeur constitue un moyen très intéressant et très efficace pour progresser. Et puis, il peut être profitable, tenant précisément compte de l'histoire du règlement, d'utiliser éventuellement, et pour une période évidemment fort limitée, une forme ancienne de règle parce qu'elle cadre mieux avec le degré d'évolution du jeu des joueurs néophytes en cours d'initiation. Bien entendu cela n'est plus valable au niveau du perfectionnement.

B - Travail technique

SOMMAIRE

Il s'agit maintenant de voir comment les différents principes que nous avons énoncés en abordant notre chapitre peuvent se traduire dans les formes concrètes d'un travail effectif d'initiation ou d'entraînement.

Rappelons ces principes

1 — Le jeu est l'unique réalité vivante

- d'où il faut partir,
 - à laquelle doit ramener le travail (d'entraînement ou d'initiation).
- 2 — Le joueur a besoin, pour tirer profit de sa propre expérience vécue du jeu, d'être incorporé à un ensemble stable et homogène.

3 — Il faut arriver à concilier deux nécessités en apparence

contradictoires :

- le besoin de retrouver pratiquement les mêmes problèmes un nombre suffisant de fois,
- la nécessité, pour ne pas « mécaniser », de les varier quand même suffisamment.

En termes pratiques, cela veut dire qu'il y a intérêt tout à la fois

- à rencontrer une même équipe un nombre de fois suffisant,
- à ne pas rencontrer une seule équipe en tout et pour tout. Et pour le joueur,
- à jouer pendant une durée suffisante toujours au même poste,
- pour avancer dans la connaissance du jeu « en profondeur »,
- à changer suffisamment de poste pour avancer dans l'assimilation de la richesse, de la variété du jeu, et devenir lui-même un joueur complet bien que spécialisé sur un poste particulier.

4 — Le jeu lui-même, dans son règlement et sa pratique, constitue un tout qu'il ne faut pas disséquer, mais conserver dans son unité et dans sa totalité, la règle pédagogique étant de faire aller la prise de connaissance de cette totalité, constamment saisie dans sa profonde unité, du simple au complexe et du général au particulier. C'est-à-dire faire progresser dans la connaissance du



jeu par niveaux successifs de jeu total et non par tranches distinctes de jeu.

A tout niveau de jeu existent :

- des liens règlement <---> comportement en jeu
- des liens logiques entre les différentes actions de jeu possibles pour une situation de jeu donnée, et ceci à hauteur de chacun des 3 plans :

Jeu collectif total, jeu collectif de groupes : groupes de l'organisation de base (avants, trois-quarts, demis, arrières), groupes momentanés et fortuits (par exemple échappée d'un demi de mêlée avec un ailier et un 3^e ligne) — jeu individuel (homme contre homme).

- des liens logiques, et jouant en réciprocité, entre la logique fondamentale et générale du jeu, la tactique du moment, la technique au service de cette tactique.

5 — La participation consciente des joueurs est un facteur important d'efficacité du travail.

I - INITIATION

1° Réalité du jeu.

L'expérience nous a montré qu'il n'est pas nécessaire de fournir la réalité du jeu à des joueurs recevant la première initiation par le moyen de rencontres avec des équipes « extérieures ».

Tout au contraire il y a le plus grand intérêt à ce que l'éducateur puisse connaître à tout moment toutes les données de ce jeu, et toute son évolution, s'il veut pouvoir agir effectivement sur et par ce jeu réel, ce qui veut dire qu'il est essentiel que la première initiation se fasse tout entière intériorisée à l'école elle-même. Les ensembles stables et homogènes, assurant une compétition fructueuse et contrôlable, avec une large émulation pour le travail de formation offert parallèlement, doivent être constitués au sein de cette école par une juste répartition des éléments entre plusieurs « clubs », ayant soit une seule équipe chacun, soit une équipe première et une équipe seconde. Les permutations d'éléments entre équipes I et II assurent l'émulation à l'intérieur du club et des modifications utiles pour le rapport de forces jouant entre équipes I comme entre équipes II dans les matches qui opposent les clubs, équipe à équipe, à intervalles réguliers.

Le nombre de clubs et la formule de club sont à décider par l'éducateur, qui ne doit pas oublier que la complexité du système en matière d'évaluation du niveau et de détermination du contenu du travail ne croît pas simplement en proportion directe du nombre de clubs et d'équipes mais beaucoup plus fortement.



2° Organisation du travail.

Comment mener alors le travail sur cette base d'organisation de la compétition ? Nous livrons à la critique féconde de nos collègues ce à quoi nous sommes actuellement parvenus.

Le moteur de l'évolution est donc la compétition. Cette compétition nous la réalisons dans une série de « test-matches », véritables matches officiels se déroulant en principe toutes les 6 semaines (pour une école fonctionnant une fois par semaine). Cet intervalle de principe de 6 semaines nous est petit à petit apparu comme un minimum pour qu'une étape d'initiation puisse effectivement être franchie entre un test-match et le suivant. Mais il faut bien comprendre que cet intervalle ne doit pas être fixé arbitrairement et une fois pour toutes. Il doit toujours être déterminé expérimentalement de telle sorte qu'il concrétise, pour l'école particulière considérée, une étape franchie. On peut fort bien être amené à allonger, ou éventuellement raccourcir cet intervalle, en fonction des progrès mêmes des joueurs.

Les moyens qui vont permettre à l'éducateur d'utiliser ces tests-matches pour aider à l'évolution de ses joueurs vont être :

- l'ambiance créée grâce à eux (le « climat de réussite » dont parle Mérand¹),
- l'analyse du test-match, qui permet de tirer un enseignement de ce match, de relier cet enseignement aux enseignements déjà tirés des tests-matches antérieurs, de relier toutes les conclusions tirées de l'expérience totalisée dans l'ensemble des tests-matches déjà joués au test-match à venir, de déterminer ainsi tout le travail technique à faire.
- le travail technique lui-même, dans lequel tous les exercices proposés ont pour visée essentielle d'agir sur le lien attaque *H* défense en intervenant successivement sur l'attaque pour que de nouveaux problèmes se posent à la défense, sur la défense qui, en les résolvant, pose de nouveaux problèmes à l'attaque.
- les matches amicaux qui constituent la dernière partie de chaque séance de travail.

D'une façon générale, l'ensemble d'une saison d'école de rugby donnant une première initiation complète, comporte les étapes que nous allons maintenant décrire.

1re étape : ouverture de l'École, création de l'ambiance (dès le début), démarrage du travail.

La séance d'ouverture de l'école consiste uniquement à faire jouer tout de suite les élèves avec seulement l'explication des

1. Nous ne nous étendons pas ici sur ce sujet particulier très important, mais pour lequel on peut trouver des documents à la F. S. G. T. Signalons seulement que nos élèves ont leurs couleurs de club, qu'ils s'offrent des petits cadeaux, souvenirs confectionnés par eux-mêmes, à chaque test-match, et qu'à chaque test-match un club à tour de rôle est le club qui reçoit. Celui-ci pénètre le dernier sur le terrain et, le match terminé, fait une double haie d'honneur à son adversaire devant ses vestiaires, applaudissant sa rentrée.



principes fondamentaux, explication qui demande de vingt à trente minutes au maximum. Aucune indication n'est donnée concernant une organisation quelconque. Les enfants après avoir écouté l'explication des principes fondamentaux, constituent eux-mêmes les équipes et ils jouent aussitôt.

Les séances qui suivent immédiatement consistent elles aussi à jouer en conservant les équipes tirées à la première séance. Les principes fondamentaux sont rappelés à l'occasion de décisions d'arbitrage ou de certaines phases de jeu réalisées par les élèves eux-mêmes qui fournissent matière à commentaire. Simultanément et à mesure :

- les règles complémentaires commencent à être données,
- les réactions les plus fondamentales et en même temps les plus simples sont mises en place en regard des lois fondamentales du jeu.

Tout cela se réalise en pleine action, en arrêtant les opérations juste ce qu'il faut pour fournir telle explication et reprendre aussitôt, parfois même sans arrêter le jeu. Dans le même temps, l'éducateur observe ses joueurs et compose finalement avec précision des équipes cette fois constituées par lui. Ces affectations précises avec postes fixes cette fois marquent la fin de la première étape. Les joueurs qui se sont révélés les plus habiles et les plus complets au cours de cette première étape sont mis aux ' postes de demi. Puis ce sont les premières lignes qui sont aussitôt composées, puis l'arrière et le (ou les) joueur en dernière ligne de la mêlée.

Enfin les joueurs restants sont répartis sur les autres postes. De toute façon pour tous les postes on s'efforce de réaliser un équilibre suffisant de valeur entre l'homologue ou les homologues des autres équipes, soit par correspondance stricte, soit par compensation (par exemple une paire de demis plus forte est opposée à une dernière ligne de mêlée plus forte).

Les réactions fondamentales que l'on met tout de suite en place dans cette période de démarrage sont de deux sortes.

- a — des réactions à l'échelon individuel mais correspondant au bagage commun du rugbyman, comme par exemple, comprendre — et réaliser — qu'une balle au sol n'est pas à jouer au pied (dribbling ou coup de pied dans la balle) ou à la main (ramassage) indifféremment, selon le bon plaisir (ou la peur), mais en fonction de la situation.

Sur ce point on explique tout d'abord qu'une balle libre au sol qui roule selon un sens qui la rapproche de la ligne de but que l'on doit défendre, ou qu'on se trouve devoir venir chercher derrière ses propres coéquipiers, *doit toujours être ramassée à la main*. Et on exige la réalisation de ce principe dans le jeu.

Comprendre également qu'il faut en règle générale commencer par' avancer pour agir positivement, tant pour attaquer que pour défendre et que, au moment où l'on intervient en attaque, on le fait en plaçant un puissant « coup d'accélérateur » dans sa course.



REMARQUE

Une dernière remarque importante sur ce point : l'expérience nous a montré que, en fait, et malgré les apparences, très rares sont les enfants ayant la crainte du placage. Très souvent, l'enfant ne plaque pas, simplement parce qu'il veut entrer en possession du ballon. Dans sa logique il pense qu'en restant sur ses pieds il a le plus de chances de profiter de la première occasion de récupérer le ballon. Et nous obtenons toujours très rapidement des placages nombreux et très volontaires en expliquant que le plaisir du rugby n'est pas seulement de courir mais tout à la fois de courir et de tomber pour se relever et reprendre part à l'action quitte à retomber à nouveau, etc.

b — des réactions à l'échelon collectif mais correspondant à un parallélisme des actions individuelles et non à une organisation entre actions individuelles diverses et complémentaires, c'est-à-dire préciser les mouvements les plus généraux. Exemple : jouer tous à hauteur de balle et toujours suivre collectivement le partenaire porteur du ballon.

Autre exemple : comprendre qu'avec chaque remise en jeu il va falloir, si l'on entre en possession du ballon, se lancer collectivement vers le barrage adverse et parvenir à le traverser coûte que coûte.

Autre exemple encore : symétriquement comprendre que si l'on perd le ballon à la remise en jeu, il faut « monter » comme si on l'avait, et tenter de s'en « réparer » dans les rangs mêmes de l'adversaire pour l'emmener alors vers la ligne adverse dans le même mouvement de course.

c — Une attention toute spéciale est portée sur la mêlée dont on doit (et dont on peut rapidement) faire comprendre et assimiler l'importance fondamentale dans l'articulation de mouvements de jeu successifs.

Et bien entendu tout ce travail ne peut se réaliser qu'en aidant les joueurs à juger valablement, et dans ce qu'elles ont d'essentiel, les situations de jeu qu'ils vivent, et non à porter l'effort sur des réponses toutes faites, stéréotypées.

Enfin certaines précautions devront être prises (et pendant longtemps, pour ne pas dire toujours) pour éviter de briser le dynamisme propre de chaque joueur. Nous prendrons l'exemple qui nous paraît le plus important pour cette période de démarrage : les cas de hors-jeu.

On entend dire, par des éducateurs (en rugby ou en tout autre sport collectif), qu'avec des débutants il faut « arbitrer large ». Par ailleurs, un homme comme Müntz soulignait toujours fortement qu'il n'y a pas plusieurs façons d'arbitrer en rugby, la façon du match amical ou du match « pas sérieux », et celle du match officiel, mais une seule, l'application précise des lois du jeu en pénétrant toujours bien l'esprit (l'arbitre *directeur* de jeu).

Nous pensons que les deux attitudes ne s'opposent absolument pas à condition simplement que, dans l'esprit de l'éducateur, il s'agisse d'adapter la sévérité d'application des règles complémentaires ou de certains détails des lois fondamentales, au niveau



d'habileté et d'accoutumance des joueurs qu'il arbitre, et non de transiger avec les lois fondamentales et en particulier avec les points les plus essentiels de ces lois qui donnent sa physionomie particulière au jeu.

Personnellement nous nous montrons intraitable dès la première minute de jeu pour la règle du hors-jeu que nous considérons comme une poutre maîtresse du règlement. Nous sommes par contre beaucoup moins dur, pendant une longue période, sur les en-avants de réception et même les petits en-avants de passe. Mais nous avons constaté qu'il est toujours très important, en même temps qu'on sanctionne tout hors-jeu si minime soit-il, de recommander au joueur de ne pas se laisser prendre dans la hantise d'être sifflé hors-jeu. Et de lui expliquer qu'il n'a qu'à jouer avec tout son dynamisme, avec toute sa volonté de participation et d'engagement en acceptant d'être, momentanément, souvent sanctionné pour hors-jeu, et que l'adaptation se fera petit à petit. La durée de cette première étape est fonction de la vitesse à laquelle le groupe d'élèves considéré réalise cette première adaptation.

Une dernière chose caractérise cette première étape. Comme nous l'avons souligné, la notion d'organisation interne de l'équipe est volontairement laissée de côté. Et on laisse les joueurs former leurs mêlées et se poster à la touche ou sur les coups de pied de remise en jeu comme ils l'entendent. Cependant, avec les explications qui sont données à partir des faits marquants du jeu et qui visent à faciliter l'établissement des réactions fondamentales de jeu dont nous parlons ci-dessus, la notion d'organisation est peu à peu dégagée du jeu lui-même et sous une forme très simple, accrochée à l'idée la plus générale du mouvement général de jeu : gagner le ballon -> se mettre en mouvement vers le barrage adverse.

A savoir, des avants pour gagner le ballon et éventuellement entamer eux-mêmes le mouvement (si l'un d'eux peut s'échapper), des arrières toujours disponibles pour entamer les premiers le mouvement dans la grande majorité des cas.

REMARQUES

La dissociation — pour l'étude — du jeu à la main d'avec le jeu au pied n'est justifiable — à notre avis — qu'à un moment déjà avancé de l'apprentissage. Il importe, dans l'initiation, de respecter l'unité du « champ de jeu », situation complexe vivante et évolutive dans laquelle est placé le joueur. Cela est juste tant du point de vue du jeu lui-même (dans lequel jeu à la main et jeu au pied sont en réciprocité et non en équivalence) que du point de vue des lois de l'apprentissage elles-mêmes. Et l'on constate que même une lenteur momentanée de démarrage avec cette façon de faire n'est pas un handicap, car le temps passé d'abord à l'accumulation des expériences de « champ de jeu entier », avec sa logique réciproque main-pied, donne tout à coup un résultat très important, l'assimilation de cette réciprocité vivante, ce que ne permet pas le travail séparé. On retrouve là une loi connue : les progrès par bonds. En pédagogie, il faut savoir être à la fois audacieux et patient au regard des idées



fausses, mais bien ancrées dans les habitudes d'enseignement existantes.

2e étape : l'attaque classique

L'organisation la plus élémentaire avec des avants (équivalents) et des arrières (également équivalents entre eux dans l'esprit des joueurs) marque donc l'aboutissement de cette « introduction au jeu par le jeu ».

Cette première organisation entraîne très rapidement un second degré dans l'organisation, à savoir la distinction d'une paire de demis et d'un arrière dans les lignes arrières. C'est alors que l'on en vient à refaire les équipes selon les principes énoncés plus haut. C'est alors aussi que l'on entame l'étude de la triple variante fondamentale.

Cette seconde étape sera essentiellement caractérisée par

- un premier approfondissement du jeu statique des avants (c'est-à-dire par la recherche des moyens de gagner le mieux possible la balle sur les remises en jeu, et surtout blocage du mouvement de jeu sans arrêt du jeu),
- un premier approfondissement du jeu déployé,
- un premier approfondissement du jeu 1 contre 1 et 2 contre 1,
- une première clarification du rôle des demis et de l'arrière.

Tout cela est fait d'emblée, en s'attachant à bien clarifier dans l'esprit des joueurs que les actions se conditionnent mutuellement.

Rien n'est fait concernant la défense, sauf une amélioration systématique de la volonté défensive individuelle, et de la capacité de plaquer par un apprentissage du placement et de la technique elle-même (les deux choses étant étroitement liées comme on sait). Autrement dit on amène chaque joueur à augmenter son efficacité de défense individuelle, mais on laisse exprès ces joueurs continuer leur action défensive purement individuelle, l'un après l'autre, sans « action de ligne ». C'est seulement en fin de deuxième étape, quand un progrès suffisant est réalisé en attaque, que l'on mettra en place une défense collective organisée de la ligne de trois-quarts. Cette introduction — avec étude suffisamment poussée — de la défense de ligne des trois-quarts, marque la fin de la 2^e étape et l'introduction à la 3^e étape.

Quelles sont les idées et observations pédagogiques qui guident cette façon de procéder ?

La façon même de se placer sur les remises en jeu permet les larges développements à la main : les joueurs néophytes, une fois comprise la nécessité de retrait- des arrières pour se lancer en attaque, se placent toujours en retrait, car pour eux l'expectative pour le gain de la balle est totale. Ils saisissent très vite tout l'intérêt d'un large développement du jeu à la main car face à cela la défense sans ordre qu'ils pratiquent se fait d'autant plus aisément mettre en mouvement et direct et transversal, créant les occasions d'alternative entre prise par débordement et prise par contre-pied.



Le problème au point (C), quel que soit le niveau où se place ce point (C) sur le chemin 9' a b c ... h du ballon, est toujours un problème simple de 1 contre 1 ou de 2 contre 1. De plus dans le 2^e temps du mouvement général ils retrouvent aussi beaucoup de cas de 2 contre 1. Éventuellement il faudra faire une première clarification en ce qui concerne le rôle du coup de pied de défense, mais cela est rarement nécessaire à cette étape du travail de formation.

Les avants assurent d'abord le gain de balles, et de balles *jouables*, puis ils interviennent dans le jeu ouvert comme dans l'étape antérieure. Aucune indication ne leur est pour le moment fournie. Il est très net qu'il n'est pas nécessaire du tout d'interdire l'usage du coup de pied à cette étape de l'initiation, mais seulement de montrer toute la logique du jeu, presque constamment à la main, face à la défense existante.

Enfin, pour le travail au niveau de l'exécution technique, l'explication (en termes appropriés bien entendu) du lien fondamental de jeu permet toujours d'aborder en bloc toute une grappe d'actions de jeu, celles-là mêmes qui s'articulent logiquement le long de ce lien fondamental, comme nous l'avons montré au chapitre II. Cela reste vrai pour toutes les autres étapes à venir.

3^e étape : les actions à hauteur du pack

Ces actions sont donc introduites en réponse au progrès défensif permis par l'apprentissage de la défense de ligne et la suppression de l'illusion de l'expectative totale au gain de balle, conséquence objective directe du travail réalisé dans la technique des mises en jeu avec les actions correspondantes du « captage » du ballon par action collective organisée (vue dans la 2^e étape simultanément au jeu déployé). On fait prendre conscience tout de suite aux élèves de la réciprocité jouant entre les deux genres d'attaque, qui se conservent mutuellement, dans leur alternance toujours possible, des possibilités de réussite.

Et ainsi se trouve introduite la notion du jeu groupé en mouvement ¹, tandis que simultanément :

- l'approfondissement du jeu statique des avants doit être poursuivi, tant parce qu'il faut livrer une bataille toujours plus serrée pour gagner la balle que parce que les actions par la ligne de trois-quarts exigent maintenant des balles meilleures face à une défense améliorée resserrant d'autant le rapport de temps et le rapport d'espace,
- l'approfondissement en finesse du jeu déployé doit être assuré, l'introduction de notions de jeu déployé comme le 2 contre 2 devient nécessaire,
- les demis voient leur rôle progresser en responsabilité et en subtilité (les notions de distribution du jeu et aussi de couverture axiale commencent à être appelées par le jeu),

1. Ce jeu groupé en mouvement a déjà été amorcé dans l'étape précédente, à l'occasion des échappées sur touche qui sont nombreuses à ce moment de l'initiation.



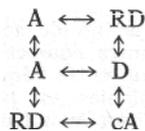
- la défense au pied doit être améliorée,
- l'utilisation tactique de la mêlée doit être de plus en plus maîtrisée.

Au moment opportun (quand le nouveau genre d'actions d'attaque aura atteint un degré d'efficacité introduisant un déséquilibre excessif à l'avantage de l'attaque) l'éducateur aborde alors le problème de la défense à hauteur du pack. C'est alors qu'en toute logique on atteint à la fin de la troisième étape, où la réalisation d'une couverture défensive directe organisée sur toute la largeur du front, à laquelle s'ajoute un premier travail de mise en place de couverture défensive proche en travers, introduit la quatrième étape, celle de la mise en valeur des coups de pied d'attaque.

4^o étape : les coups de pied d'attaque

Bien entendu, l'introduction progressive, tant de moyens d'attaque nouveaux que d'une organisation défensive pas à pas plus différenciée, et tout cela en suivant les besoins logiques nés au cours des matches amicaux et des tests-matches, amène parallèlement

- une spécialisation progressive des postes, mais recouvrant (et non pas contrecarrant) le comportement commun de base d'abord mis en place,
- l'introduction, puis l'approfondissement, de la correspondance entre organisation pour l'attaque et organisation demeurant contre la contre-attaque adverse, organisation pour la défense et organisation demeurant pour la contre-attaque, c'est-à-dire ce qui correspond au lien



(notion de « grille » utilisée dans notre analyse du chapitre II).

Il s'agira, dans cette étape ultime du premier apprentissage, de fournir le moyen d'attaque nouveau des coups de pied tactiques en début de mouvement [les attaques catégorie (c)] d'une part, et d'autre part aussi les attaques catégories (a'), tant à la main qu'au pied.

Selon les cas, on se trouve devoir entamer les attaques a' en 3^e étape déjà, pour achever en 4^e étape, ou au contraire on n'aura à les aborder qu'en 4^e étape seulement.

Ainsi se trouve achevée la première clarification de la loi de base de la triple variante. En fermant cette liaison triangulaire on est amené par la logique des choses :

- à l'achèvement du premier aperçu donné sur le rôle total des avants (jeu statique et jeu dynamique), avec compréhension dès le départ, des liens entre leurs deux genres d'action d'attaque, entre leur action offensive et leur action défensive, entre leur action et celle des lignes arrières (notion du « nettoyage » périodiquement nécessaire du terrain),



— à quelque chose d'absolument semblable pour les arrières.

Tandis que les possibilités d'attaque au pied mises en œuvre amènent tout aussi naturellement l'introduction de l'étude de la couverture profonde (actions complémentaires à celle de l'arrière), et, allant de pair avec tout cela, un approfondissement de la notion de couverture axiale, une étude plus spéciale des contre-attaques du type 2, la clarification de la notion de circulation entre les rideaux, la nette différenciation de l'attaque au pied et de la défense au pied.

REMARQUES

Notons tout de suite que le tableau que nous venons de donner ne vise qu'à définir la ligne générale des étapes de l'apprentissage, en conséquence directe d'ailleurs de l'analyse faite au chapitre II. Mais il ne constitue, dans notre esprit, rien d'autre qu'un guide pour agir, sur lequel le travail effectif d'une école peut s'appuyer, et non un moule immuable dans lequel ce travail doit s'enfermer toujours de la même façon. Ce qui compte, en dernier ressort, c'est la marche réelle que suivent les élèves de l'école¹. Cette marche vivante d'une école vivante peut entraîner :

— des durées éventuellement fort différentes pour les diverses étapes,
— des imbrications plus ou moins importantes des étapes successives entre elles.

Avant de passer à la question du travail technique pris dans son détail, il convient de souligner également, pour en finir avec l'organisation à laquelle nous avons été conduit pour le fonctionnement de nos écoles de rugby :

— que l'observation et la critique des matches ne diffèrent pas essentiellement, *quant à la méthode*, de ce qu'elles sont pour les matches de joueurs confirmés,
— que les matches amicaux de fin de séance peuvent être réalisés, selon le cas et le moment, entre équipes correspondantes de clubs, ou à l'intérieur d'un même club entre l'équipe première et sa réserve. Les deux formules sont valables et permettent des réalisations différentes dont il convient d'user au mieux des nécessités.

3° Technique du travail.

Notre conception du rugby, dans sa vie, dans son mouvement nous conduit à orienter notre travail technique proprement dit d'une certaine façon également. Nous devons achever d'explicitier maintenant les points suivants :

1 — l'importance décisive de la compréhension théorique de tous les joueurs (compréhension de leur point de vue et pour le rôle qui est le leur, et qui ne sont pas du tout ceux de l'éducateur);

2 — l'importance du lien vivant d'action jugement de la situation <---> réponse motrice sur lequel il convient de ne jamais cesser de travailler ;

3 — l'importance du travail avec opposant (la réalisation de formes d'exercices avec opposant pose des problèmes complexes) ;

1. Et bien sûr cette marche est différente, tant dans sa rapidité que dans les chemins qu'elle emprunte, selon l'âge des joueurs.



- 4 — la place et la valeur du travail sans opposant ;
- 5 — la place et la valeur du jeu réel à effectif réduit.

Voyons d'abord les points 1 et 2 qui sont effectivement à voir tout à la fois ensemble et séparément.

Jamais la réponse motrice (sur laquelle on cherche effectivement à agir) ne doit être coupée du jugement de la situation, lequel implique (quelle que soit la rapidité de l'action) :

- le rassemblement et « l'intégration », en un instant, par le joueur, du complexe d'« informations » qu'il reçoit du jeu à ce moment,
- le « traitement » de cette information complexe, c'est-à-dire à la fois l'évaluation la plus exacte possible de la situation et le choix de la réponse à y faire,
- enfin la commande motrice volontaire (au niveau des centres nerveux supérieurs) des actes à accomplir pour réaliser cette réponse ;
en dessous seulement, le domaine de la régulation nerveuse automatique assure l'exécution dans le détail.

Chercher à agir sur la réponse motrice elle-même directement, voire au seul niveau de la régulation automatique, comme le préconise la méthode classique, ne peut permettre d'atteindre à une réelle efficacité.

Revenons au jeu lui-même : à tout moment du jeu, le caractère collectif du jeu se matérialise par le fait qu'il y a simultanément

- 1 (ou quelques) acteur direct côté attaque avec 1 (ou quelques) acteur direct s'opposant côté défense (même si cet acteur est encore loin) ;
- 1 (ou plusieurs) acteur proche côté attaque avec 1 (ou plusieurs) acteur proche côté défense ;
- les acteurs éloignés côté attaque avec les acteurs éloignés côté défense.

Tant côté attaque que côté défense, les acteurs proches bâtissent leur action en fonction directe de ce que crée l'opposition des acteurs-directs, et les acteurs éloignés bâtissent leur action à la fois en fonction de ce que crée cette opposition des acteurs directs et du comportement d'ensemble des acteurs proches (évolution des placements). Et simultanément l'acteur (ou les acteurs directs) doit s'efforcer de décider en fonction de sa situation propre dans l'opposition directe et en fonction de la situation d'ensemble des autres acteurs (proches et éloignés).

Au fur et à mesure que l'action d'ensemble se développe et quel que soit le sens de ce développement, les différents joueurs passent — ou ne passent pas — d'une situation éloignée à une situation proche ou directe, d'une situation directe à une situation proche ou éloignée, d'une situation proche à une situation directe ou au contraire éloignée.

De la concordance ou de la discordance entre les jugements des divers acteurs, avec comme résultat la cohérence ou la plus ou moins grande incohérence des décisions d'action concomitantes ou successives, dépend le degré d'efficacité finale de



l'action d'ensemble. Ce problème de la cohérence de base de l'équipe en action est un problème essentiel. Il est délicat, et — ce qui nous paraît crucial — c'est qu'il ne se réduit pas du tout à la technique.

Sur ce problème de la cohérence d'action voici notre avis sur quelques points qui nous paraissent importants.

- *Il faut essentiellement travailler sur les liens qui unissent les trois plans de l'action (action collective totale, action collective de ligne, action individuelle), c'est-à-dire sur les lois de concordance entre ces trois plans, qu'il faut expliciter toujours mieux, afin d'obtenir toute l'efficacité du travail particulier relatif à chaque plan, lequel n'est pas à rejeter mais ne peut suffire à lui seul.*
- *La personnalité d'un joueur s'exprime par sa façon à lui de juger et de répondre à une situation complexe donnée, et il convient de faire en sorte que ses décisions d'action n'entrent pas en contradiction avec l'ensemble des décisions d'action des autres joueurs, mais leur apportent au contraire le supplément le plus positif possible.*
- *Le moyen d'intégrer l'expression de l'épanouissement de la personnalité de chacun dans l'harmonie des actions collectives est le développement constant, parallèlement à la pratique des matches et à l'exercice concret de l'entraînement, de la compréhension théorique de la logique profonde du jeu. Et non pas du tout la mécanisation de rouages aveugles, obéissant passivement (sur le plan du jugement, de la décision) aux ordres d'un code. Et là encore, ne pas obéir passivement aux ordres du code ne veut pas dire qu'il faille supprimer ce moyen de cohérence que constitue le code de jeu pour une équipe. D'une part, nous pensons (nous l'avons déjà dit plus haut) que le code de jeu doit être maintenu à sa vraie place: facilité du commandement des joueurs les plus responsables, le capitaine en particulier, facilité d'entente augmentée entre joueurs manœuvrant ensemble, et non pas remplacement total du jugement et de l'initiative des joueurs autres que le capitaine, voire équipe entière téléguidée de la touche par son manager. Le code ne peut aider que des joueurs à qui l'on demande de jouer avec tout leur être « tête » comprise et non exclue.*
- *A cette compréhension théorique toujours plus élaborée chez chaque joueur s'ajoute bien évidemment la connaissance de plus en plus poussée des façons d'agir des partenaires au fur et à mesure que l'on joue davantage ensemble et que s'unifie davantage la conception de jeu. Cette connaissance des partenaires ne s'acquiert pas seulement par la force des choses : on l'augmente considérablement elle aussi en joignant. à la pratique les explications approfondies qui donnent conscience au joueur et à ses partenaires de ce qu'il faut, de ce qu'il peut faire, de ce qu'il peut permettre aux autres de faire. Autrement dit, et pour rassembler cet assez long développement dans une formule, nous énoncerons :*



sans compréhension théorique minimum de la logique du jeu par le joueur, pas de décision individuelle vraiment juste de façon stable ; sans compréhension théorique minimum de la logique du jeu par les partenaires, pas de véritable efficacité de l'initiative individuelle même la plus juste, mais gaspillage en pure perte.

Nous donnerons deux exemples, l'un concernant l'indispensable compréhension théorique, l'autre la nécessité inéluctable de ne jamais détruire le lien chaînon sensitif — chaînon moteur de l'action.

1^{er} exemple. Prenons l'attaque classique et voyons-la d'abord au moment de l'initiation.

Comme nous l'avons dit plus haut, ce moment vient aussitôt après le premier dégrossissage, qui a permis de faire réaliser aux joueurs, à chaque fois que leur équipe perd la balle, un barrage mobile sur la largeur du terrain et qui monte à la rencontre de l'adversaire au lieu de l'attendre.

Si l'on s'en rapporte à ce qui se passe chez des joueurs confirmés, on est persuadé que cette façon de faire est un non sens, qui consiste à « serrer la défense au maximum ». Mais précisément il s'agit de joueurs inexpérimentés pour lesquels nous avons bien soin de réserver pour plus tard la création de la défense collective cohérente ainsi que la conduite du placement sur l'homme dans l'action défensive homme contre homme. Nous obtenons par ce procédé :

- la réalisation d'un comportement défensif juste dans son orientation la plus générale, monter à l'adversaire, défendre avec l'esprit offensif (la montée défensive vise à reconquérir le ballon et à enchaîner la contre-attaque dans le mouvement même de la montée défensive) ;
- la réalisation d'un barrage réel, mais à la mesure des possibilités offensives des joueurs qui attaquent ce barrage. Car ce barrage sera efficace par certains de ses éléments, et il faut qu'il soit suffisamment efficace, sinon il n'y a ni jeu, ni problèmes pour les attaquants ; cette efficacité provenant de la combativité et des placements heureux momentanément réalisés inconsciemment par le fait de la montée offensive. D'autre part, il présentera constamment des fissures par suite de l'incohérence que garde l'action collective (on monte ensemble mais c'est tout) et des placements mauvais (tout aussi inconscients chez les défenseurs que les placements heureux). Ces fissures sont nécessaires pour que les mouvements d'attaque réalisent suffisamment souvent le cycle complet : 1^{er} temps -> point (c) -> 2^e temps sans renversement de situation (ou, ce qui est encore pis, stagnation des deux équipes dans une bande de terrain).

Cela étant, nous abordons l'attaque classique comme prolongement logique de ce qui a précédé :

- dans leur jeu même, les joueurs font l'expérience de la valeur du jeu lancé, et on leur en fait d'abord prendre conscience à



partir de leurs réalisations spontanées (positives et négatives) pour aboutir à ces mêmes actions de plus en plus délibérées (notion de lancement du partenaire, valeur du relais, etc.) ;

— dans leur jeu même, les joueurs font aussi l'expérience qu'on peut agir sur une défense dont tous les éléments sont en mouvement, et on leur en fait aussi prendre conscience à partir de leurs réalisations spontanées.

Dans les conditions de jeu qu'ils continuent à connaître, à savoir essentiellement l'expectative réelle quant au gain du ballon, l'attaque classique est bien la première grande solution pour réaliser la mise en mouvement de toute la défense adverse et le lancement général de tous les partenaires.

A partir du moment où toute cette prise de conscience est atteinte (et cela ne demande pas tellement longtemps), se pose le problème du développement de l'attaque, face au barrage montant adverse, pour créer à l'aide de la ligne de trois-quarts un point (c) éloigné. Nous fournissons précisément à ce moment-là, et avant toute autre chose, l'explication du lien fondamental de jeu. Et l'expérience nous confirme toujours le bien-fondé d'une telle démarche pour l'apprentissage. Cette explication, donnée de façon très concise, insiste seulement sur :

- la véritable lutte de vitesse entre l'action des attaquants devant faire parvenir très vite la balle vers l'aile alors que la défense n'a qu'à monter directement ;
- le chaînon déterminant du chemin de la balle, 9 T 9', le seul où ballon et barrage adverse vont dans le même sens et où par conséquent la balle peut effectivement prendre de l'avance dans la lutte de vitesse.

Il faut noter ici, pour l'éducateur, que non seulement l'expectative pour le gain du ballon fait que la ligne Δ ne se trouve pas généralement reportée de façon importante dans le camp en attaque, mais encore du fait des caractéristiques du barrage défensif le franchissement de l'espace $\Delta \rightarrow A1 A2$ par les attaquants après le point (c) ne pose pas, à ce niveau du jeu, de problème difficile. Sur cette explication, les joueurs réalisent d'emblée un premier progrès très important sur le plan de l'action tant dans sa décision que dans son exécution matérielle, cela par voie de conséquence directe car depuis longtemps déjà ils font, dans leur vie quotidienne, le lien entre but visé et gestes et actions à réaliser pour atteindre ce but.

Autrement dit en avançant dans la compréhension du jeu, les joueurs réalisent déjà d'eux-mêmes des progrès à l'échelon technique lui-même.

Deux autres conséquences se font jour également aussitôt

1. — le lien de jeu rassemble un ensemble d'actions de groupe (technique de ligne) et d'actions individuelles (technique individuelle) en un tout cohérent où les diverses actions isolées s'impliquent réciproquement et ont donc un sens clair. Le contenu même de la séance s'éclaire complètement du même coup.



2. — l'action, au niveau individuel, est saisie par le joueur comme reliée entièrement à une situation particulière, celle qu'ont créée les joueurs qui ont précédé dans l'action, et une situation à créer pour ceux qui vont suivre dans l'action. Le sens même de chaque exercice de la séance s'éclaire lui aussi complètement du même coup.

Si nous conservons le même exemple à l'étape du perfectionnement, nous retrouvons exactement le même phénomène, mais à un échelon plus élevé. La base même du rapport de temps pris globalement et dans sa première partie est comprise et assimilée. L'éclaircissement théorique qui devient nécessaire est celui du rapport d'espace attaché à la seconde partie du rapport de temps,

- d'une part il devient nécessaire compte tenu de l'efficacité défensive réalisée par l'organisation en ligne et le placement individuel, de montrer que le retrait de la ligne d'attaque ne peut plus être pris en lui-même mais en liaison avec l'intervention des avants dans le mouvement et l'appui des trois-quarts eux-mêmes à leurs camarades de ligne ;
- d'autre part il devient simultanément nécessaire, du fait de l'existence d'un courant transversal proche non plus spontané mais organisé et maîtrisé dans son rythme de course et son placement relatif, de montrer que la vitesse de fuite du ballon vers l'aile ne peut plus être prise en elle-même mais en liaison avec la « fixation » des éléments défensifs intervenant en travers ou pouvant cesser d'intervenir directement pour intervenir en travers.

Ici encore l'expérience pratique nous confirme de plus en plus dans la conviction que cette explication — à condition qu'elle soit donnée dans une forme appropriée — déclenche d'emblée une amélioration jusqu'à l'échelon de l'exécution technique inclus, et éclaire tout le travail d'apprentissage par exercices, à proposer par ailleurs.

2e exemple. Prenons l'action homme contre homme.

Au niveau de l'initiation, l'expérience montre que c'est d'abord sous cette forme seulement que se présente le plus souvent le problème crucial du point (c) du mouvement général. Au niveau du perfectionnement ce lien de jeu conserve toute sa valeur avec les deux aspects sous lesquels a été faite l'analyse du paragraphe A du chapitre III, action proche et action à distance.

Si l'on adopte la méthode classique par découpage des actes de jeu, on fait travailler chacun de ces actes possibles séparément:

- le crochet dans ses différents aspects,
- le raffut,
- la passe;
- le coup de pied de défense,
- le coup de pied d'attaque,
- le dribbling individuel ;

et symétriquement

- les différents placages,
- les contrôles de balle au sol,



— les contrôles de balle en l'air.

Par la logique même de la méthode :

- on est amené à ne pas travailler, ou presque jamais, avec opposant;
- quand on travaille avec opposant, celui-ci ne peut agir que selon des consignes conventionnelles et extrêmement contraignantes (l'opposition dite « raisonnée »), sinon il gêne le travail ... et autrement il joue seulement le rôle d'un poteau mobile.

Et que se passe-t-il en fait ?

Si l'on examine les choses d'un œil suffisamment critique, les remarques suivantes s'imposent :

- le travail n'est réellement efficace qu'avec les éléments ayant par ailleurs atteint un niveau minimum de connaissance du jeu ;
- cet effet du travail se traduit, avec de tels sujets, dans la rapidité et la précision plus grande du geste, mais ne change rien quant à la subtilité dans le choix des actions de jeu en plein jeu ;
- la quantité de travail à produire est très importante relativement aux résultats qui sont finalement atteints avec ces sujets, pourtant déjà débrouillés rugbystiquement parlant.

Nous nous expliquons cela, quant à nous, de la façon suivante : le travail sans opposant, et même avec opposant (mais opposant-figurant et non opposant-acteur), ne peut pas, de toute façon, être un travail portant sur le seul chaînon moteur de l'action. Tout simplement parce que le joueur reste toujours un être vivant. Et si les éléments qui constituent le « complexe de signaux » appelant, en jeu, telle action, ne sont pas conservés, le sujet en exercice doit quand même partir de signaux concrets pour façonner sa réponse, dont il ne choisit pas le genre, mais dont il modèle cependant la forme et le rythme. Généralement il part de ce qu'il reste du complexe de signaux du jeu, et qui sont les éléments seconds du complexe lui-même. Par exemple les appuis.

Alors, chez un joueur auquel le jeu a déjà appris à régler ses appuis *d'abord par rapport à la charge*, puis en plus par rapport à la direction dans laquelle il veut faire la passe, et à régler aussi encore ses appuis par rapport à la distance et à la situation pour déclencher une passe ou une manœuvre par crochet, la transposition d'un exercice dispensant de ce réglage premier des appuis peut se faire. (Cela n'est toutefois pas obligatoire pour autant). Mais chez un joueur qui n'a pas atteint ce premier apprentissage, l'exercice à vide remplace en lui le réglage indispensable au jeu par un réglage par rapport à des appuis libres d'eux-mêmes. Dès que la charge réelle est réintroduite, il ne s'y retrouve plus car la perturbation est bien trop forte ; pis, son exercice le gêne, qui a substitué à une investigation juste (la charge) une investigation mal orientée (les appuis pris par rapport au sol).



Quelles sont les conséquences de cette façon de voir sur le plan du travail pratique, dans une séance de formation ou d'entraînement, de l'action homme contre homme prise en exemple ici ?

Pour définir un exercice se rattachant au jeu, il faut d'abord bien définir les éléments premiers du complexe de stimuli renseignant le joueur sur sa situation de jeu dans son rapport avec l'adversaire direct. Nous avons noté (cf. A chapitre II) que ces éléments se ramènent à 2 : la distance et la situation.

Ces deux éléments se représentent aisément sur un schéma (figure n° 180) :

- la distance d est la distance réelle séparant, à un moment donné, D de A.
- la distance S est la distance à laquelle se trouve D, à un moment donné, de la ligne de jeu momentanée de A.

Pour chacune des distances successives d , c'est-à-dire pour chacune des positions relatives successives de A par rapport à D, il y a une valeur de S qui fait que, à partir d'un certain rapprochement A - D :

- si A crochète vers l'intérieur, il vient se jeter de ce fait dans les bras de D sans que celui-ci ait à changer sa course ;
- si A crochète vers l'extérieur, il suffit à D de le poursuivre sur l'extérieur pour le rejoindre aisément et le plaquer.

Cela se réalise par la façon dont D règle sa course, en vitesse et en direction, sur celle de A (vitesse et direction).

Il y a, à la base de l'établissement de cette sensibilité spéciale, une évaluation à la fois visuelle, et kinesthésique (sensation ressentie dans le choc d'épaule du placage et qui finit par faire évaluer aisément la distance à laquelle poser l'appui qui permettra la projection du corps pour aller toucher l'adversaire de l'épaule).

Cette distance, légèrement différente selon l'angle sous lequel le défenseur est amené à plaquer, définit la « zone de placage immédiat ».

Si à un certain moment, la distance étant d , la situation est

- $S_1 < S$: le joueur D est imbattable sur l'extérieur par A mais entièrement battable sur l'intérieur (par , crochet intérieur) ;
- $S_1 > S$: le joueur D est imbattable sur l'intérieur par A mais entièrement battable sur l'extérieur (soit par vitesse pure, soit par accélération, soit par crochet extérieur).

Avant d'atteindre la zone de placage immédiat, A peut modifier brusquement le placement absolument juste de D (par accélération ou ralentissement ou crochet intérieur, ou en conjuguant ces actions entre elles) et mettre ainsi D dans l'une des deux fautes de placement (trop avancé ou en retard) et le battre alors — c'est-à-dire franchir son barrage défensif — sur cette faute.

Le fondement même d'un exercice pour l'apprentissage de ce perfectionnement de l'action homme contre homme sera donc le nécessaire développement de cette habileté à juger le rapport



d + S et à l'exploiter. Ce rapport ne peut être saisi, et progressivement mieux connu par le joueur, qu'en l'isolant mais en même temps en le conservant.

Pour cela, il faut encore ne pas perdre de vue que :

- le chaînon complet comprend d'une part l'alternative entre passage de l'attaquant dans la brèche intérieure et passage dans la brèche extérieure, sur faute du défenseur ou par manœuvre de l'attaquant détruisant préalablement et au bon moment le placement juste du défenseur, d'autre part, et en même temps, le passage en puissance par le raffut et également la fixation avec passe à un partenaire, l'acceptation du placage pour jouer le « tenu », le coup de pied (de défense ou d'attaque) ;
- le joueur devra prendre conscience de ce lien complexe dans sa totalité mais selon une démarche et avec une forme d'explication qui l'aide à agir et non pas qui le paralyse.

L'exercice en 1 contre 1 qui, au niveau de l'initiation, demande simplement au joueur attaquant de chercher à passer d'un côté ou de l'autre à la façon dont on joue à chat, est ensuite repris en proposant petit à petit des actions complémentaires à celles trouvées par le joueur lui-même et en le faisant entrer de plus en plus dans une subtilité plus grande (tant sous le rapport de la multiplicité des solutions que sous celui de la finesse d'exécution de chaque moyen). Et dans ce genre d'exercice, s'il peut être utile certaines fois de limiter par convention l'alternative à certains de ses éléments, de toute façon il faut conserver précieusement et non détruire l'existence de cette alternative.

Par ailleurs, le lien de cette sorte d'exercice rugbyistique que constitue le 1 contre 1 avec d'autres chaînons de jeu est immédiat, comme par exemple le 2 contre 1 et le 2 contre 2, où, comme le montre la figure n° 180' le chaînon du 1 contre 1 intervient tout entier au sein d'un complexe de situation plus grand.

Ce genre d'exercice fait travailler le défenseur tout autant que l'attaquant et permet de conserver, à l'échelon de l'exercice particulier, fortement centré, le même moyen de progrès qu'à l'échelon plus général : obliger l'attaque à progresser par une défense adverse mieux armée, et obliger en retour la défense à progresser par les nouveaux problèmes que pose l'attaque. Par exemple dans le 1 contre 1 au moment où l'attaquant utilise le raffut, le défenseur doit faire un progrès justement décisif pour la qualité de sa défense : basculer le haut du corps au bon moment dans l'élan vers l'attaquant à plaquer. L'éducateur peut et doit agir sur l'investigation même qu'effectue le joueur dans le champ de son évolution. A ce propos, nous avons pu constater à quel point il est important de préciser le rôle du regard. Et il y a bien d'autres éléments à mettre en lumière.

Par exemple, dans la conduite de l'action par rapport à l'adversaire direct : à une certaine distance, encore grande, de cet adversaire direct, le joueur porte le point central de son regard sur cet adversaire. Puis il détache son regard de ce joueur pour



porter son attention visuelle sur le reste du champ de jeu, ce qui lui permettra de voir à qui passer ou vers où botter et de contrôler finalement son « service ». L'adversaire direct ne sera plus vu que sur l'extérieur du champ visuel ou même pas vu du tout. L'évaluation, avec l'aide primordiale de l'œil, de la situation par rapport à cet adversaire direct quand il était encore loin permet de « sentir » (sans conserver ensuite le regard fixé sur lui) le moment et l'endroit où il faut déclencher la passe en opposant la « poussée de hanche » à sa charge. Exactement comme le piéton regarde à gauche, évalue la vitesse et la distance de la voiture venant vers lui, et s'engage alors sur la chaussée en ne regardant plus cette auto, mais vers l'autre côté.

Semblablement on doit d'abord éduquer directement la sensation de la distance et du choc dans la conduite de la course avec changements de rythme pour changer la situation par rapport au défenseur.

Semblablement on doit faire trouver le rôle du regard dans une course au ballon qu'il faut arrêter de volée sous la charge, etc.

Et on retrouve constamment le principe déjà énoncé plus haut : ayant à agir d'abord et avant tout par le moyen de la perception, on part d'une clarification du champ perceptif, donc de l'étude des situations pour aller aux solutions motrices et non l'inverse.

Point 3 : travail avec opposant.

L'opposant réel, agissant avec un minimum de conventions, sauvegardant le lien situation à juger — réponse motrice à choisir (puis à exécuter) est la condition nécessaire de l'efficacité de tout exercice se situant soit au plan collectif total, soit au plan collectif de ligne, soit encore au plan individuel.

Cette idée est aisément admise, mais la pratique montre tout de suite que son passage à la réalité n'est pas facile. Le problème qui se pose en définitive est le suivant :

d'une part, comment circonscrire le travail à une situation limitée à un moment de la chaîne générale du jeu ; autrement dit comment prendre une tranche de la totalité vivante sans la tuer, car l'expérience montre qu'il ne suffit pas de mettre en jeu un opposant réel ; et cela qu'il s'agisse de prendre à part un rouage de l'organisation collective interne de l'équipe (par exemple le pack, ou le centre et son ailier), ou de prendre un aspect particulier du jeu collectif total (par exemple la fermeture des angles sur coup de pied récupéré par l'adversaire) ;

d'autre part, comment conserver, à l'intérieur de cette tranche de jeu isolée, une situation vivante sans l'altérer et la rendre artificielle.

Pour répondre à la première question, il faut faire démarrer l'exercice en trouvant le moyen de créer les mêmes conditions au départ qui sont celles de la tranche de jeu réel qu'on cherche à travailler.



Si par exemple nous prenons l'attaque classique des trois-quarts, nous pouvons créer, face à la ligne en attaque, une défense reproduisant les conditions du jeu :

- en faisant partir la ligne D d'une position correspondant à l'intervalle A - D normal du jeu ;
- en reproduisant une certaine équivalence des signaux déterminant les deux départs de la montée défensive et de la montée offensive.

Personnellement, nous avons toujours trouvé une solution qui nous a semblé donner satisfaction en convenant que, la balle étant posée au sol, le signal équivalent au gain du ballon (à son « accrochage » par le talonneur vainqueur) était un petit coup de pied donné à la balle, par l'éducateur (ou le joueur lorsqu'on utilise le demi de mêlée) qui ramasse ensuite et ouvre exactement comme dans le jeu, une zone « tabou » (au besoin matérialisée) remplaçant la mêlée.

Ainsi non seulement — même avec des débutants — les réactions de l'ouvreur attaquant ne se ramènent pas à une continuelle action individuelle sur l'intérieur de son vis-à-vis, mais encore, la réalité du départ délibéré des défenseurs et du départ après coup (démarrage réel au ramassé de la balle par le demi de mêlée) des attaquants est reproduite avec suffisamment de fidélité. Et puis on peut (en assurant soi-même le rôle de demi de mêlée) jouer sur le temps correspondant à T9'a pour le faire varier et entraîner les joueurs à répondre à un champ de jeu qui change d'une attaque à l'autre.

Pour répondre à la seconde question, il faut conserver les conditions d'espace et la réversibilité de l'opposition, c'est-à-dire

- fixer des limites latérales donnant une largeur de champ convenable correspondant aux réalités d'exécution dans le jeu de la tranche de jeu que l'on isole pour l'étude ;
- matérialiser l'opposition par deux lignes de marque donnant une profondeur de champ suffisante pour que le 1^{er} temps du mouvement se résolve effectivement, en un seul ou même en plusieurs assauts successifs, dans un 2^e temps amenant l'un des deux antagonistes ou l'un des deux groupes d'antagonistes à l'extrémité du champ d'exercice délimité.

On peut ici aussi, en jouant sur les limites, resserrer le rapport d'espace progressivement (en largeur, ou l'allonger pour prolonger l'action de lutte, etc.).

Nous avons été amenés à rechercher divers exercices conçus en accord avec les principes que nous nous sommes efforcés de dégager. Nous en donnons quelques-uns encore en exemple ci-dessous.

1^{er} exemple

L'action 1 contre 1 : (figure n° 180 a) dans un en-but, les deux lignes de marque sont la touche d'en-but et l'alignement du poteau de but, les limites latérales sont la ligne de ballon mort



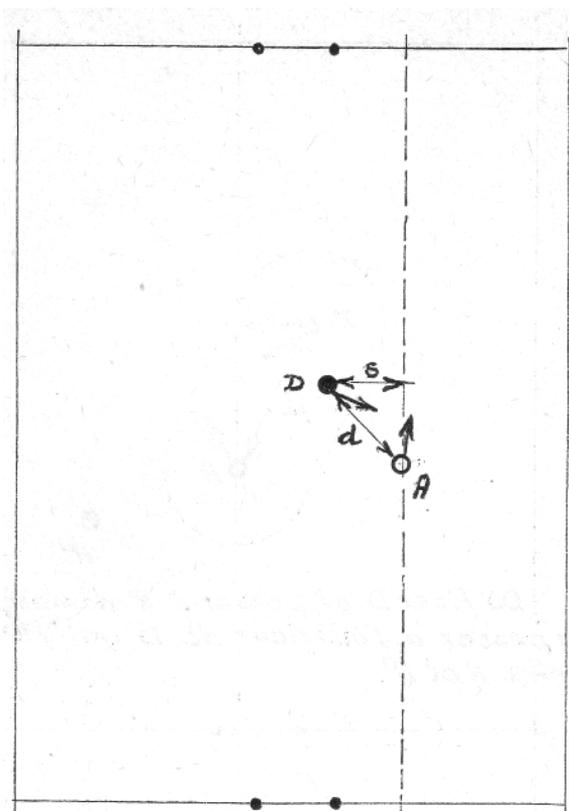


Fig: 180

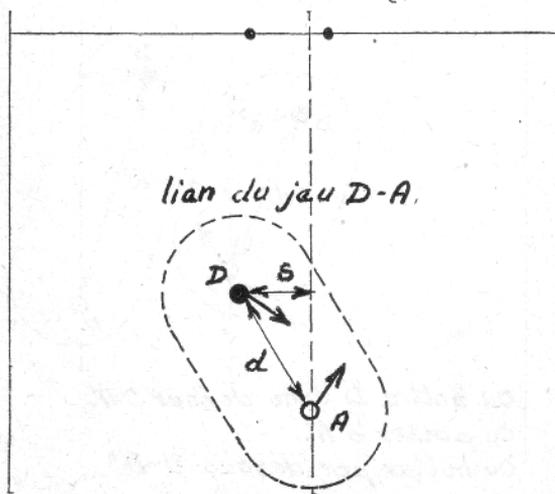
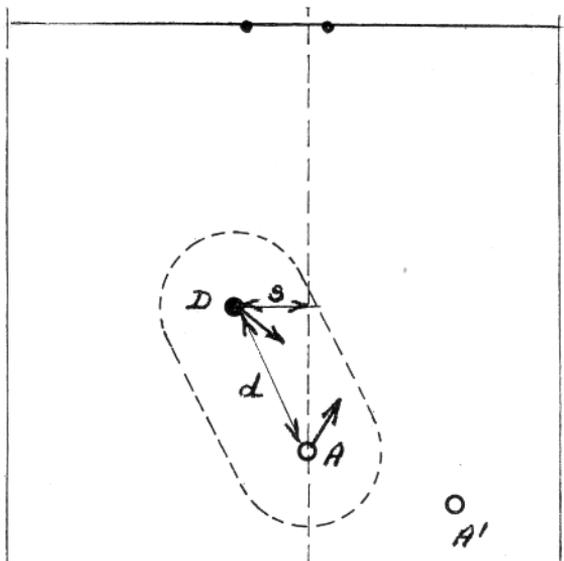
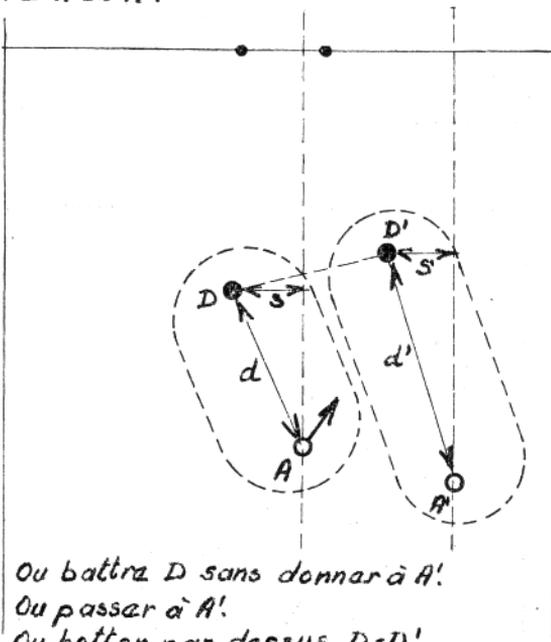


Fig. 180' 1^{re} partie
369





*Ou fixer D et passer à A' démarqué,
ou passer à l'intérieur de D qui "flotta"
entre A et A'.*



*Ou battre D sans donner à A!
Ou passer à A'.
Ou botter par dessus D-D'!*

Fig. 180' - 2' et 3' parties
370



et la ligne de but ; signal de départ pour les 2 antagonistes : le ramassé de la balle au sol par l'éducateur 1'.

L'éducateur peut servir à la main par passe tendue normale, par passe plus ou moins en cloche, ou faire rouler la balle au sol d'un coup de pied rasant, ou envoyer un coup de pied vers A1, plus ou moins direct. Ces possibilités pouvant être répétées exprès une à une ou au contraire alternées pour augmenter la qualité de réaction des joueurs.

2^e exemple

-La défense au pied :

On peut aussi utiliser l'opposition 1 - 1 en prenant les 22 m d'une touche à l'autre, pour travailler symétriquement la fermeture des angles par le (ou les) joueur chargeant et la défense par coup de pied de l'épaule, etc., en situation difficile (en reculant).

3^e exemple

Le 2 contre 1 (figure n° 180-b)

Dans un en-but pris sur toute sa longueur (par exemple) au ramassé de balle ; les joueurs A1 et A2 s'élancent A1 est servi en course. Les joueurs D1 et D2 s'élancent aussi : A1 et A2 s'efforcent de jouer le 2 contre 1 sur D1, puis sur D2 s'ils franchissent effectivement le barrage de D1. D2 s'efforce de couvrir efficacement, bien que de loin, la défense de D1, puis D2 battu se replie et l'opposition est poursuivie jusqu'à conclusion de l'action sur Ta ou sur Td. Ainsi sont travaillés simultanément le 2 contre 1 en attaque et la couverture défensive transversale.

4^e exemple

— Les actions à hauteur du pack

Dans un 22 m (en travers du terrain) avec deux mêlées complètes et 2 demis ; départ d'action sur mêlée ou touche et poursuivre avec des mouvements groupés, des mêlées ouvertes, des ouvertures sur un demi qui s'est posté à l'écart du pack. On convient d'un hors-jeu plus sévère qu'en jeu normal (interdiction de quitter la mêlée avant la sortie complète du ballon de la mêlée même pour rester en retrait de HJ) pour la mêlée et de l'interdiction d'appréhender le sauteur en l'air (comme il est convenu au jeu à 8) pour la touche.

5^e exemple

— L'aptitude générale à comprendre et à réaliser rapidement la réciprocité entre jeu groupé et jeu déployé (figure n° 180-c)

1. On peut aussi, et ceci est encore mieux à notre avis (mais il faut allonger un peu le terrain d'exercice), prendre pour signal un pousser au pied de la balle au sol par l'éducateur, celui-ci ramassant ensuite le ballon alors que les opposants sont déjà en mouvement l'un vers l'autre (ou les uns vers les autres) pour effectuer le service. Cette remarque est valable pour tous les autres exemples d'exercices donnés.



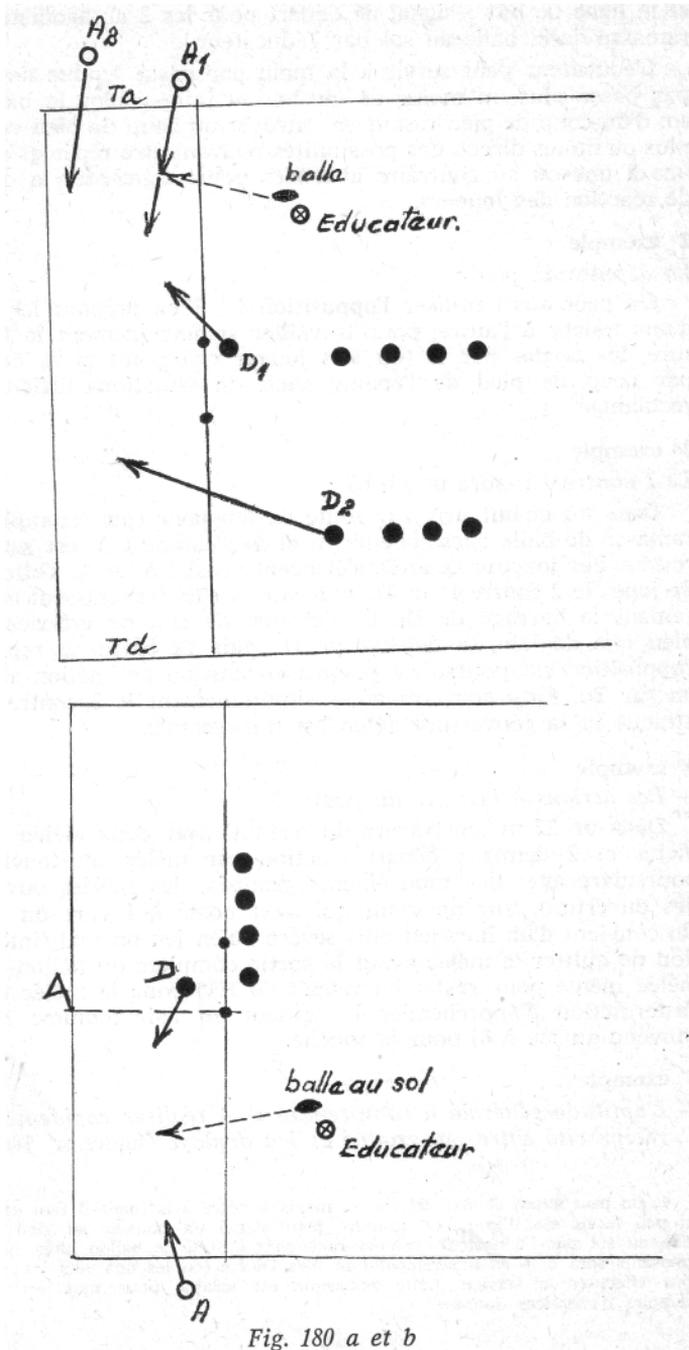


Fig. 180 a et b



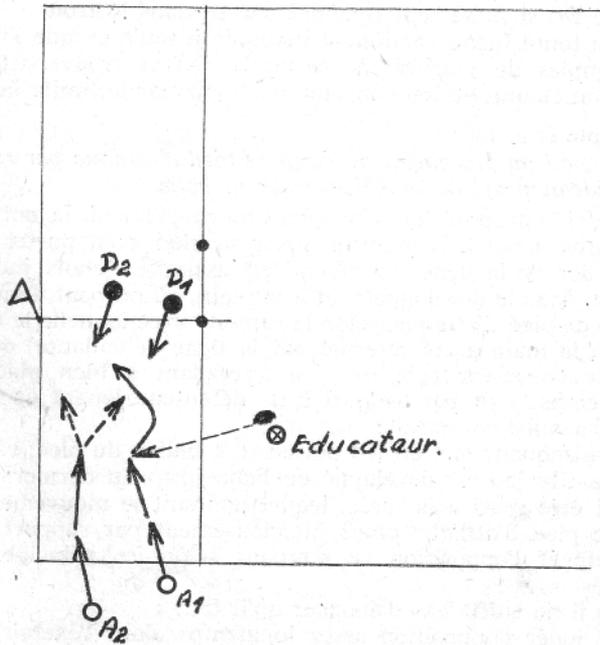
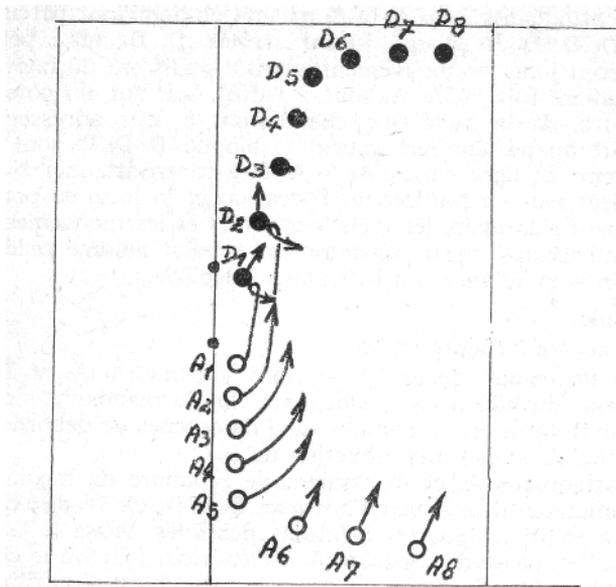


Fig. 180 c et d



Les 5 attaquants A1 A2 A3 A4 A5 partent en demi-tour percussion contre D1 D2 D3 D4 D5, qui jouent arrêtés. D1 D2, etc. peuvent se replier et jouer en mouvement aussitôt qu'ils ont dû intervenir une première fois. A6 A7 A8 sont à l'affût, soit sur un côté, soit sur l'autre, de la balle que chercheront à leur adresser leur partenaire quand leur mouvement se bloque. D6 D7 D8 sont prêts à intervenir en ligne contre A6 A7 A8 et à contre-attaquer si leurs partenaires leur en fournissent l'occasion et la lutte se poursuit uniquement à la main, les mêlées ouvertes et les mouvements en percutant visant à venir constamment à point nommé « redégager » le terrain pour relancer un mouvement déployé.

6^e exemple

— *Le 2 contre 2 (figure n° 180-d)*

Dans un en-but, départ des quatre joueurs (A1 A2 et D1 D2) au ramassé du ballon par l'éducateur. Sur la manœuvre de base de A1 sur D1 (crochet de fixation suivi de crochet de débordement dans lequel A1 se lance en direction de D2).

Les attaquants A1 et A2 essaient de répondre de façon juste à la réaction des deux joueurs adverses D1 et D2, c'est-à-dire choisir la bonne solution dans les solutions possibles. Passe à A2 si D2 vient sur A1 ; passe démarquant A2 à l'extérieur (s'il y a le couloir suffisant) ; ou passe croisée à A2 (si le couloir est insuffisant).

Percée de A1 entre D1 et D2, si D2 garde son vis-à-vis avec, éventuellement, service de A1 à A2 (au pied ou à la main, « dans le dos » de D1) si A1 se sent remonté par D1 dans le trou.

Et de toute façon l'action se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux couples de joueurs (A1 A2 ou D1 D2) se trouve atteindre le fond du champ de jeu convenu, ou sortir par la limite latérale.

7^e exemple (fig. 180 e)

— *Le travail du placement du coup de pied d'attaque par rapport au rideau profond de défense sur la balle.*

L'exercice proposé ici correspond au moment où la notion de l'alternative jouer à la main ou jouer au pied, pour porter le jeu dans le dos de la ligne qui défend est assimilée (choix judicieux du point, dans le développement à la main, où on peut donner un tel coup de pied d'attaque, selon la rapidité avec laquelle le champ de jeu à la main a été refermé par la ligne défendante) et où il s'agit de conserver cela tout en apprenant à bien placer en même temps le tir par rapport à un défenseur jouant en retrait (placé d'avance en retrait).

Le 9 attaquant met en jeu poussant le ballon du pied, ramasse et ouvre ; le jeu est développé en ligne jusqu'au dernier joueur pouvant être servi à la main, lequel poursuit le mouvement par coup de pied d'attaque placé judicieusement par rapport au 15 défenseur et l'opposition se poursuit selon les principes déjà soulignés.

Mais il ne suffit pas d'énoncer qu'il faut :

— faire jouer l'opposition assez longtemps, dans l'exercice avec opposant, pour qu'il y ait un mouvement général complet, au



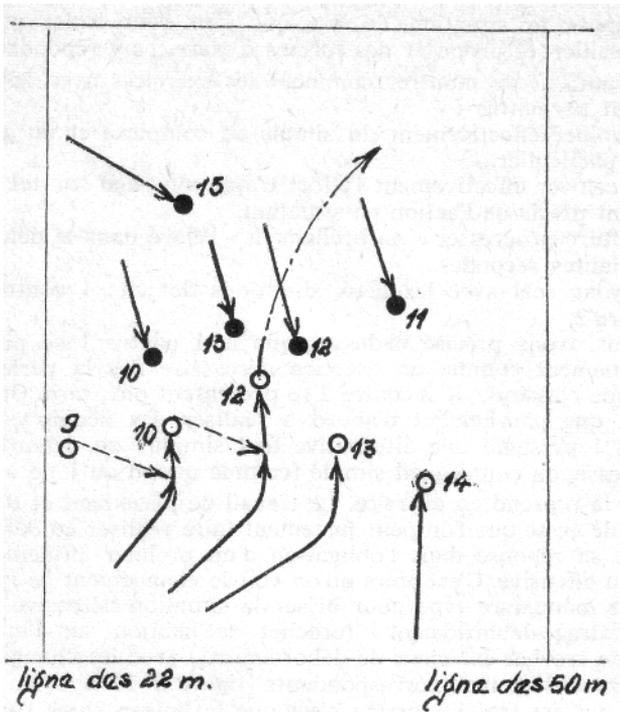


Fig: 180.e

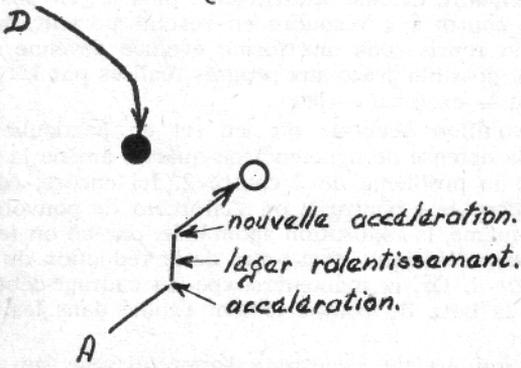


Fig: 181

minimum (1er temps, solution au point (c), et 2^e temps ou nouveau 1^{er} temps de mouvement) — trouver les moyens de créer les « conditions au départ » que



suppose la situation de jeu que l'on veut isoler pour la travailler, et proposer des formes d'exercices y répondant.

Il faut encore montrer comment les exercices avec opposant peuvent permettre :

- d'évoluer effectivement du simple au complexe et du général au particulier,
- de centrer effectivement l'effort d'apprentissage sur tel ou tel point précis de l'action en situation,
- de faire progresser « naturellement » l'élève dans le détail des variantes secondes.

Voyons cela avec les deux situations de jeu : 1 contre 1 et 2 contre 2.

Nous avons précisé ci-dessus que le 1 contre 1 se présente pratiquement comme un exercice nécessaire dès la période de l'attaque classique, le 2 contre 2 se présentant plus tard. Or, dans le jeu que parviennent d'abord à réaliser des néophytes, le 1 contre 1 présente une alternative fort simple : ou débordement en vitesse, ou contre-pied simple (comme quand on joue à chat).

On la reprend en exercice. Le travail de placement et de technique de geste que l'on peut justement faire réaliser au défenseur trouve sa réponse dans l'obligation d'un premier affinement de l'action offensive. C'est alors qu'on voit le changement de rythme, puis la manœuvre type pour briser la situation défensive juste : le « cadrage-débordement » (crochet de fixation sur l'intérieur suivi de crochet extérieur de débordement) avec les changements de rythme de course correspondants (figure n° 181).

Ce qui est très important c'est que la liaison entre l'exercice et le jeu lui-même est réciproque. L'exercice fait évoluer le jeu vers une meilleure défense individuelle, puis le jeu pose le problème de 1 contre 1 à résoudre en restant porteur du ballon. L'exercice est repris sous une forme évoluée devenue à la fois nécessaire et possible grâce aux progrès réalisés par les premiers échanges jeu — exercice — jeu.

Mais l'évolution générale du jeu (et en particulier l'introduction de la défense de ligne en trois-quarts) amène la nécessité de résoudre le problème de 2 contre 2. Ici encore, comme au démarrage pour le 1 contre 1, on s'efforcera de pouvoir relever, dans le jeu même, la réalisation spontanée, par tel ou tel joueur, du démarquage classique, c'est-à-dire de la réduction du 2 contre 2 au 2 contre 1. Or, la manœuvre-type du cadrage-débordement est aussi à la base du comportement évolué dans les cas de 2 contre 2.

Pour ce qui est de « centrer » l'apprentissage sur un point précis d'une action en situation, il faut distinguer.

- d'une part ce qu'il en est au niveau de la décision, du jugement, et ici il faut un exercice avec opposant
- d'autre part ce qu'il en est au niveau de l'exécution améliorée par l'acquisition d'un réglage automatique supérieur ; ici l'exercice sans opposant, pratiqué en relation étroite avec l'exercice avec opposant, trouve toute sa valeur.



Pour l'exercice avec opposant, on va alors cette fois centrer en réduisant conventionnellement le nombre des options sur lesquelles on va permettre de jouer dans le groupe complexe d'actions de la variante attachée à la situation travaillée.

Par exemple pour le 2 contre 2, voulant achever de donner efficacité et précision à la manœuvre de base, on peut interdire de jouer autrement qu'à la main et avec seulement le droit à démarquage classique ou passe croisée.

La progression « naturelle » de l'élève dans le détail des variantes secondes se fera aisément au moyen d'exercices avec opposant dans la mesure où l'on saura faire coïncider l'évolution de l'exercice déjà utilisé ou l'apparition d'un nouvel exercice en concordance exacte avec les problèmes venus à maturité dans le jeu lui-même.

On voit par ces précisions comment initiation et perfectionnement ne se différencient que par le degré de complexité, et non par nature, qu'il s'agisse

- du niveau de la connaissance du règlement,
- du niveau du lien entre règlement et comportement en jeu,
- du niveau de l'organisation de l'équipe,
- du niveau de l'action de jeu, tant en jeu même qu'en exercice.

Pour terminer sur ce point notons qu'il peut être juste, dans la nécessaire correspondance entre niveau du jeu fourni et moyens d'actions, d'adopter, très momentanément, mais d'adopter quand même, certaines formes anciennes d'action, comme par exemple la ligne de trois-quarts à 45°, pour un jeu avec défense inorganisée et passes encore molles et plus ou moins en cloche.

Point 4 : travail sans opposant

Rappelons que nous avons vu ci-dessus comment se servir de l'opposition, une fois créées les conditions nécessaires, pour faire progresser la réponse motrice elle-même de façon accélérée et contrôlée :

- connaître les éléments de l'information première, c'est-à-dire celle qui fait décider d'un choix entre plusieurs solutions, et en faire prendre une conscience claire aux joueurs,
- conserver l'alternative réelle de la situation particulière travaillée.

La valeur limitée du travail sans opposant provient de la modification radicale qu'il représente pour le complexe d'informations, les éléments de l'information première, celle donnant la situation de jeu, disparaissant totalement pour ne laisser que les informations secondes, celles qui n'interviennent pas ou très rarement et très secondairement pour déterminer le jugement, le choix de l'action, et qui n'interviennent seulement que pour définir la forme de cette réponse.

Autrement dit le travail sans opposant ramène à remplacer un « jugement » de placements et déplacements relatifs en un « jugement » de conditions physiques et mécaniques comparable au cas des exercices d'athlétisme par exemple.



Ce genre de travail conserve une valeur indiscutable parce qu'il permet de concentrer l'attention, à un moment donné du processus d'ensemble de l'apprentissage, sur le point particulier des informations secondes modelant la forme et le rythme des gestes. Mais il ne peut être que cela : il aide à la subtilité de l'exécution motrice, non à celle de la subtilité de jugement du jeu, sur laquelle il ne peut agir qu'indirectement et éventuellement seulement.

Point 5 : place et valeur du jeu à effectif réduit

L'étude particulière (cf. chapitre I) du jeu à effectif réduit prouve que nous attribuons une valeur réelle à ce moyen pédagogique. Plus précisément nous pensons que, vu sous l'angle pédagogique, ce jeu présente l'avantage d'obliger chaque joueur non seulement à participer de façon toujours intense à l'attaque mais aussi à plaquer plus souvent et sous tous les angles possibles bien plus sûrement qu'au jeu à 15 en ce qui concerne des débutants.

Par contre, il présente un inconvénient essentiel : celui d'un déséquilibre certain entre les possibilités de l'attaque classique (l'ailier n'ayant pas de champ latéralement comme à 15) et l'efficacité de toute attaque à hauteur du pack (où la densité défensive est trop réduite).

II - PERFECTIONNEMENT

Il s'agit maintenant d'un travail qui s'adresse à des joueurs ayant au moins la connaissance la plus simple de la triple variante fondamentale du jeu, et se trouvant plus ou moins avancés dans la connaissance plus détaillée des variantes secondes et également plus ou moins avancés dans la capacité à décider et à exécuter à rythme de jeu plus élevé (avec rapports de temps et rapports d'espace plus serrés).

Le travail ne peut plus être mené de la façon que nous avons décrite pour l'école de rugby, où l'on peut, par la méthode que nous employons, décaler en partie le travail de l'attaque et celui de la défense de façon à obtenir des « amorces » naturelles mais successives pour les différentes catégories d'attaques qu'il s'agit de faire découvrir. Ici le travail doit toujours porter en même temps sur les quatre chaînons de la liaison de jeu : attaque, défense, contre-attaque, repli défensif.

Dans le contenu limité de la séance tout comme dans la marche complète suivie au fil de la saison, l'importance à donner au travail pour chacun de ces quatre chaînons est déterminée par l'analyse des matches successifs de la saison.

Une question fondamentale du travail avec opposant à l'étape du perfectionnement est la reconstitution la plus exacte, possible de l'opposition qui sera celle du prochain match qu'on prépare. A ce sujet on peut citer au passage la façon de faire des



basketteurs américains. Leurs coaches considèrent l'accoutumance à tous les signaux qui fournissent la « situation » pendant le jeu comme tellement importante pour la qualité des réactions des joueurs dans le match, que non seulement ils font travailler leurs joueurs contre des hommes reconstituant l'opposition (système de défense, place des shoots, etc.) mais encore ils vont jusqu'à faire habiller ces hommes exactement des mêmes couleurs de maillots et de chaussettes, et même les faire s'appeler entre eux par les noms qui sont ceux des futurs adversaires.

En école d'initiation au rugby, on a cet avantage d'avoir sous la main l'opposition qu'il faudra bientôt affronter : il suffit de faire travailler face à face les opposants à venir dans le test-match prochain. Et en même temps, on peut introduire aussi les variantes nécessaires en changeant entre eux les opposants du club adverse, ou en utilisant les (ou des) éléments de l'autre équipe du club lui-même.

Cet avantage ne dure que pour la période de l'initiation. Il faut, dès qu'elle est close, trouver d'autres opposants que ceux, maintenant déjà assez connus, de l'école elle-même. Il faut commencer à jouer des matches contre l'extérieur, trouver des adversaires posant des problèmes nouveaux, à la mesure des progrès à réaliser. De la même façon que c'est en fonction des particularités à prévoir pour le rapport de forces à venir que l'on détermine la part d'importance à réserver, dans le travail, pour chacun des quatre chaînons, c'est en fonction des modifications à prévoir pour les rapports de temps et d'espace sur les trois plans de l'action que l'on définira le contenu du travail et les exercices particuliers pour ces trois plans.

Ces modifications ne sont pas uniformes, tant aux trois plans de l'action qu'à tous les niveaux de l'organisation interne. D'un match à l'autre il peut y avoir resserrement plus important pour tels secteurs, et de ce match au suivant pour tels autres, tandis que d'autres encore ne seront pas modifiés...

Il s'agit ici de parvenir à supputer ces modifications, puis à utiliser au mieux ces problèmes nouveaux à résoudre pour le progrès général et particulier tout à la fois. C'est-à-dire :

- augmentation de la capacité de l'équipe à varier son jeu sur chaque point de la triple variante ;
- augmentation de la capacité à conserver une organisation défensive sans faille, quelles que soient les attaques, organisation permettant alors de jouer le « contre » toujours plus sûrement ;
- augmentation de la capacité des joueurs à réaliser leur action dans des rapports de temps et d'espace toujours plus serrés, cela se faisant : 1. par l'augmentation de la valeur motrice (nous en avons parlé plus haut), aspect du travail maintenant très important ; 2. par la recherche et l'élimination des « temps négatifs » dans les gestes (par exemple : en jeu en ligne, armer une passe, étant pivot d'action, par le placement



en course pour la réception « sur l'intérieur » au lieu de recevoir devant soi et de devoir armer après ; en jeu groupé réaliser le demi-tour au contact sur un seul appui au lieu de 2 ou 3) ;
3^e par l'affinement du comportement individuel, par exemple apprendre à solutionner adéquatement la situation quand on prend un « trou » de la défense qui « se referme » sur soi (faire rebondir sa propre initiative au lieu de la faire finir en touche, en glissant la balle vers l'avant d'un coup de pied rasant ou en jouant le « tenu » selon ce qui est le mieux), etc...

Les formes de travail technique sans opposant seront utilisées conjointement aux formes avec opposant selon des proportions convenables à étudier pour l'équipe considérée. Nous sommes en accord avec les principes énoncés dans l'ouvrage soviétique paru en 1960: « *Bases physiologiques et biochimiques de la théorie et de la méthode de l'entraînement sportif* » (Iakovlev - Korobkov et Iananis) qui définit un travail au plan de l'habitude motrice principale (le jeu lui-même), un travail au plan des exercices complémentaires spéciaux (travail-technique concernant le jeu lui-même), un travail au plan des exercices complémentaires généraux (condition physique, affinement dans les rythmes de course, sports complémentaires, etc...).

III - CONDUITE DU TRAVAIL

Il est certain que, tant en école de rugby qu'en section de club, l'acte de commandement ne doit pas toujours revenir à l'éducateur, le capitaine et les leaders de ligne (lorsqu'on en utilise en plus du capitaine) doivent apprendre à exercer l'autorité qu'ils n'auront plus à partager dans le déroulement des matches. Bien sûr il faut de toute façon la présence constante du technicien éducateur, car c'est lui qui assure de façon permanente un travail valable, organisé, dosé, bien conduit, et qui fournit toutes les indications et conseils techniques indispensables.

Notre conception du travail nous fait apparaître comme absolument rationnel que le même entraînement soit suivi non pas seulement par le 15 majeur, mais par l'équipe complète (15 majeur + les équipiers premiers remplaçants) et sa réserve entière. D'autre part, du fait qu'il y a un important travail de ligne à réaliser en séparant avants et trois-quarts, et des exercices particuliers pour certains joueurs (comme l'arrière), il est clair que pour réaliser un travail valable sur un tel groupe (d'au moins quarante joueurs) dans un club, il faut plusieurs techniciens faisant équipe. Par exemple un technicien responsable assisté de deux autres éducateurs. L'utilisation des leaders eux-mêmes comme aide-éducateurs est excellente. Plus proches des joueurs, ils complètent leur formation de leader, et portent encore plus profondément en chacun des joueurs les effets de la direction technique de l'éducateur. Il apparaît souhaitable d'ailleurs que,



lorsque l'on utilise ainsi des joueurs leaders, ceux-ci soient mis au courant du travail prévu avant la séance elle-même.

Nous avons pu personnellement constater tout l'intérêt d'une telle conception de la collaboration des joueurs soit au PUC (tant avec des joueurs d'équipe première comme Haget, Siné, Frémeaux, etc... qu'avec des juniors A) soit avec les Roumains, soit avec les joueurs du Comité des Flandres.

SOMMAIRE

C - Analyse du jeu

Si l'on considère le jeu qui se réalise dans un match comme le résultat du rapport de forces existant et évoluant durant ce match par le fait de l'opposition des deux équipes alignées, le résultat du match, le score, est la traduction chiffrée du résultat brut. Mais il est certain que, deux matches opposant entre elles d'une part deux équipes et d'autre part deux autres équipes, et ces deux matches se soldant par le même score, on n'en conclut absolument pas que le rapport de forces de l'un des matches est identique à celui de l'autre match.

Le rapport de forces, chiffré dans le score, demeure un cas particulier propre au match considéré, et il convient donc bien de déterminer les caractéristiques particulières qui expliquent ce score, qui l'ont produit, et qui sont différentes pour un match et pour l'autre.

Il demeure cependant qu'il y a relation directe et entière, de cause à effet, entre le score chiffré et le rapport de forces, qui demeure une réalité objective dont il faut arriver à se donner une représentation théorique la plus vraie possible. Cette représentation n'est pas donnée d'emblée, son élaboration posant réellement des problèmes complexes.

A notre avis, deux éléments fondamentaux entrent en ligne de compte pour qu'on puisse avoir prise sur cette réalité :

- 1 — l'établissement du score au fil du match ;
- 2 — la façon dont chaque marque successive (pour ou contre) a été amenée, avec la phase de jeu dont elle a été la conclusion.

Nous pensons personnellement qu'une marque, même apparemment due à un heureux hasard, s'explique toujours objectivement, dans le match pris dans son ensemble, par certaines particularités du rapport de forces plus constantes qu'un hasard momentané. Si l'on a pu parvenir à noter avec suffisamment de vérité

- d'une part tout un ensemble de détails marquants, durant le temps de jeu qui sépare l'engagement (ou la marque précédente) de la première marque (ou de la marque suivante) ;



— d'autre part la phase de jeu particulière qui a abouti à cette marque, on constate que, très souvent, cette phase de jeu résume en quelque sorte les caractéristiques qui ont marqué le rapport de forces et son évolution durant toute la période correspondante.

Par ailleurs, on peut se convaincre de la même manière que les marques successives donnent la synthèse de cet ensemble complexe plus vaste qu'est le développement du rapport de forces sur toute la durée du match. Bien entendu on ne peut atteindre au sens recherché qu'en faisant l'analyse comparée des périodes et des phases de marque correspondantes pour le score total. Il est rare, en outre, que les raisons profondes qui expliquent la marque finalement réalisée se ramènent à la seule action qui lui correspond directement. Les racines profondes du déséquilibre dans le rapport de forces, qui finit par se traduire dans une marque, sont souvent situées loin de cette action même, le long du lien de jeu qui sous-tend la phase de jeu correspondante ou se situent sur un autre plan de l'action.

Exemple, une équipe domine territorialement et monopolise le ballon ; brusquement elle perd une balle, apparemment bêtement, et se fait marquer un essai de contre-attaque. A s'en tenir à l'action elle-même, cela se réduit à une erreur d'un joueur de l'équipe qui domine, quant au jeu ou à la réception du ballon, et un contre efficace d'un joueur adverse. Mais l'erreur réelle est généralement ailleurs : n'avoir pas su jouer adéquatement par percussive groupée des avants, pour empêcher l'étalement défensif favorable à l'interception et au contre des fautes de main, par excès d'impatience à profiter de la domination, ou lenteur d'action des avants dans la livraison du ballon derrière, ou etc...

Il faut rechercher les raisons profondes dans la multiplicité des détails notés. Il nous semble que c'est précisément la notion de lien profond du jeu qui permet de retrouver le plus aisément l'explication intrinsèque des événements du jeu.

Nous touchons du doigt ici une particularité de l'observation pour les sports collectifs de grand terrain, comparée à celle qui peut être faite pour les sports de petit terrain :

- dans un jeu comme le basket-ball, l'enregistrement du score — n° des shooteurs, places d'où partent leurs tirs avec le pourcentage des réussites selon la place, nature de ces tirs d'attaque (ou de contre-attaque) — donne déjà très directement un aspect synthétique et significatif du score ;
- dans un jeu comme le rugby (ou le football), les marques sont l'aboutissement de phases de jeu beaucoup plus longues dans le temps, avec une bataille ardue et prolongée pour la conquête du terrain (gain, perte, reconquête, etc...) ; l'endroit d'où part le marqueur de l'essai ou le tir au but ne permettent pas en conséquence de déduire aussi directement qu'en basket ou en hand-ball une conclusion essentielle sur le rapport de forces.



Une autre chose est encore à noter — qui correspond au fait qu'il n'y a pas de profit possible pour les joueurs quand le déséquilibre de valeur est trop grand entre les deux équipes opposées — : l'observation sur un match au score fleuve, dans lequel un des deux antagonistes est écrasé, est non seulement beaucoup plus difficile à réaliser matériellement, mais en plus — si l'on prend quand même la peine d'enregistrer les faits de jeu — on constate que les joueurs de l'équipe qui domine en viennent à utiliser, et de plus en plus au fil du match, des moyens d'action très en marge des règles de comportement qu'impose un rapport de forces serré. On ne peut pas tirer de conclusions valables de l'observation enregistrée.

Même en s'efforçant de « scorer » au maximum, l'équipe qui domine voit son jeu se dégrader au fil des minutes au regard d'un match serré. Et dans un tel cas le vainqueur est toujours — quel que soit le score chiffré — très déçu d'avoir tant commis d'erreurs et d'avoir encore manqué tant d'occasions.

Nous pensons donc qu'une méthode d'observation peut être définie pour le rugby à partir des principes suivants :

- 1 — d'une part réaliser un enregistrement statistique des actions de jeu prises dans leur détail au fil du match et permettant d'établir la valeur de l'équipe dans le gain du ballon, la valeur de l'équipe dans l'utilisation du ballon, la valeur défensive de l'équipe dans la défense sur l'homme, sur la balle et dans la défense au pied ;
- 2 — d'autre part, un enregistrement le plus précis possible de la physionomie du score total, avec les 3 éléments suivants étalé dans le temps, détails de la phase correspondant à chaque marque, évolution de la domination territoriale.

Reste à résoudre les problèmes que pose l'enregistrement des éléments de jeu nécessaires à l'analyse du match, c'est-à-dire les moyens pratiques d'enregistrement (ordre et code d'observations), les hommes dont il faut bien disposer pour faire l'enregistrement.

Nous pensons que le travail correspondant au (2) peut être fait par l'éducateur lui-même, en regard des notes personnelles qu'il prend par ailleurs. Pour le reste, il essaiera de s'adjoindre un ou plusieurs collaborateurs.

Nous achèverons en nous limitant aux fiches d'enregistrement d'actions de jeu. Nous cherchons personnellement une formule. Nous en donnons une ici uniquement pour ce qu'elle vaut, c'est-à-dire un premier essai. Nous signalons que, parmi les travaux actuellement poursuivis par le cercle d'études techniques de la F.S.G.T., un genre de réalisation spécial a été mis sur pied en 1964 : un stage d'expérimentation comparée. Ce premier séminaire de recherche concertée a permis d'atteindre à cette idée qu'il ne peut y avoir de modèle de fiche unique, mais des formules adaptées au niveau de jeu à observer.



MÊLÉES	X X X X X X etc....				
TOUCHES	X X X X X etc....				
COUPS DE PIED D'ATTAQUE	I		11 ↘	10 ↘	I
	I			14 ↗ 10 ↘	I
	AVANTS	1/2 MÊLÉE	1/2 OUVRE	TROIS-QUARTS	ARRIÈRE
MAUVAISE PASSE	6.1.6.2.3	III	II		
MAUVAISE RÉCEPTION					II
MAUVAIS DRIBBLE	3				
JOUEUR PLAQUÉ AVEC LE BALLON	2	II	I	12-14-	
CONTRE-ATTAQUES	MÊLÉES SPONT.(DEF.)	X X etc...		A C ₂ C ₁ O A	A O C ₁ C ₂ A
	DÉVELOPPEMENT DES ATTAQUES	A C ₂ C ₁ O A			
	AVANTS	1/2 MÊLÉE	1/2 OUVRE	TROIS-QUARTS	ARRIÈRE
MAUVAIS RAMASSAGE		III	II	13.13	I
MAUVAIS COUCHÉ SUR DRIBBLE	2-4-7-	II		12	
MAUVAIS ARRÊT DE VOLÉE				14	III
MAUVAIS PLACAGE	1-3-6-7				II
COUPS DE PIED EN TOUCHE	I	15 ↗			I
	I		15 ↘ 15 ↘ 15 ↘	14 ↘	I



Voici la fiche que nous avons personnellement étudiée et qui nous a aidé au niveau des matches internationaux et des grands matches en France (voir pp. 384-385).

Sur ce document nous enregistrons 1 mi-temps pour 1 équipe. Le 1^{er} tableau donne l'enregistrement correspondant aux 20 premières minutes. Le 2^e tableau donne l'enregistrement correspondant aux 20 dernières minutes.

La partie haute de chaque tableau donne les gains de balle sur mise en jeu par l'équipe enregistrée (on a le complément avec les fiches tenues pour l'équipe adverse) : une X pour chaque mise en jeu, (x) quand on gagne la balle sur cette mise en jeu.

La partie moyenne donne les actions de jeu en attaque. D'abord le tableau des coups de pied d'attaque (numéro du joueur et efficacité du coup de pied). La notation donne le n° du joueur auteur du coup de pied, la flèche indiquant le sens du tir (recentrage, ouverture, ...), l'efficacité du coup de pied est notée ainsi 11 \, pas de situation favorable créée, (10) / situation favorable créée et la situation dans le terrain est donnée par les lignes de repère.

Ensuite le tableau des fautes individuelles (mauvaise passe, etc.) en distinguant les « rouages » de l'équipe.

Puis le tableau de développement des attaques, avec (par le numéro du joueur) les interventions en surnombre dans la ligne de trois-quarts, qu'il y ait action vers la gauche ou vers la droite (il y a 2 petits tableaux différents pour les 2 cas, de part et d'autre du petit trait).

Enfin le tableau des mêlées sur situation d'attaque : x pour chaque mêlée survenant ainsi, et (x) chaque fois que l'équipe considérée regagne la balle sur la mêlée ouverte.

La partie basse (sous le trait « en chicane ») donne de façon similaire les actions en situation défensive

- tableau de la défense au pied (situation, joueurs intervenant, efficacité),
- tableau des fautes dans l'action individuelle, en distinguant les « rouages »,
- tableau des actions de contre-attaque, en notant la hauteur à laquelle chacune se situe et par qui elle est entamée,
- tableau des mêlées ouvertes jouées sur situation défensive (avec le résultat).

N.-B. — Il faut signaler les essais de Vigier : enregistrement de faits de match avec un magnétophone portatif.

Avant de conclure, nous devons encore nous expliquer sur une dernière question : la connaissance du rugby « en général ».

En affirmant la réalité objective du match concret joué par le joueur, nous avons souligné en même temps que les matches successifs, tout en étant chacun un cas particulier — le propre de la réalité concrète est justement le morcellement en cas particuliers —, ne restent pas sans lien entre eux, mais bien au contraire s'intègrent dans un processus total. C'est seulement



ainsi qu'il peut y avoir évolution. Nous avons aussi souligné que cette évolution n'est pas une progression régulière, mais une marche oscillante avec ses moments de progrès et ses régressions ou des stagnations momentanées toujours possibles.

Cette notion de l'accumulation des profits particuliers à chaque match conduit à une autre notion tout aussi fondamentale : l'accumulation, par la totalité des joueurs, sur une période de temps, de toute une expérience qui permet, dans la mesure où une conscience claire en est prise et où une expression explicite en est donnée, d'élaborer une théorie du rugby pris dans sa généralité.

Donner une expression théorique de la réalité vécue du rugby, c'est précisément ce que s'efforcent de faire tous ceux qui ont écrit sur ce jeu. L'apport de cette théorie est irremplaçable : elle éclaire les matches présents, permet d'en saisir beaucoup plus aisément et beaucoup plus rapidement l'enseignement, permet aux joueurs actuels, de tirer profit de l'expérience vécue par tous ceux qui les ont précédés. Mais nous pensons que pour qu'il y ait effectivement un tel apport il faut que cette théorie

— permette de saisir le sens profond commun aux réalités concrètes morcelées,

-- devienne utilisable dans la réalité concrète morcelée. Ce qui ne peut se produire qu'à deux conditions :

1. — la théorie ne doit pas rester descriptive, donner seulement l'aspect extérieur, et surtout unilatéral, des réponses motrices qui apparaissent comme les plus subtiles, les mieux adaptées : celles des grands joueurs. La théorie doit tendre à l'explication des relations cachées entre la réalité vivante des grandes rencontres et les réponses données par les joueurs qui y participent. Elle doit aussi expliquer les différences entre ce niveau de jeu et les niveaux inférieurs par la logique profonde du jeu, et expliquer comment un joueur gravite les différents niveaux jusqu'au plus élevé.

2. — la théorie générale doit être apportée au joueur en partant de sa propre expérience vécue, pour lui faire atteindre à partir d'elle une compréhension plus générale. Celle-ci lui permettant de répercuter le mieux possible cette expérience dans les autres matches à venir pour peu que cette théorie énonce, en plus, des règles logiques de comportement à partir de cette analyse. Autrement dit la théorie du jeu en général doit « passer » par le canal de l'expérience vécue du joueur, en utilisant la capacité de généralisation des réactions conditionnelles et celle du langage.

Nos chapitres I et II sont un essai pour apporter, dans un tel sens, à la théorie du rugby. On conçoit alors aisément le rôle que nous attribuons à la critique du match :

1. _ qui doit rendre compte de la façon la plus exacte possible, non pas seulement du rapport de forces décrit dans ses traductions en actes isolés successifs, mais de la logique profonde de ce match particulier ;



2. — qui doit ensuite confronter les remarques précédentes avec les lois immuables de la théorie générale ;

3. — qui doit déduire alors le programme à suivre dans le travail à venir jusqu'au prochain match, compte tenu du nouveau rapport de forces prévisible, compte tenu aussi de la façon dont le profil de saison prévu s'est réalisé ou ne s'est pas réalisé jusqu'à ce moment.

Pour agir réellement ainsi il faut, à l'échelon du club, pouvoir mettre en place une organisation. Mais est-ce insurmontable ? Nous ne le pensons pas si les responsables se mettent d'accord sur la méthode.

CONCLUSION

Les leçons de notre expérience d'homme de terrain nous ont amené à des conceptions qui régissent le travail technique d'une section de club. Mais nous les croyons susceptibles aussi d'affecter des sphères plus générales.

Si le progrès s'obtient par la lutte que peut livrer une équipe donnée contre une autre équipe de valeur proche, pour le progrès général du rugby les formules de classement et de reclassement systématique des valeurs ont une importance décisive à tous les niveaux.

1 - Importance à l'échelon du club

Où la ventilation la plus juste possible des valeurs individuelles dans les diverses équipes nécessite de plus en plus un travail « planifié », méthodique, qui n'est pas réalisé actuellement. Particulièrement dès que l'effectif d'un club atteint une certaine importance, ce travail, dont dépend toute l'efficacité des autres tâches (l'entraînement technique en tout premier lieu), doit être conçu et passer dans les faits sous forme collective, un collectif de dirigeants s'y consacrant uniquement ou essentiellement, et avec des méthodes adaptées, à imaginer puis à perfectionner avec l'expérience.

2 - Importance à l'échelon des comités et à l'échelon fédéral

Où une étude approfondie et permanente est indispensable pour trouver les meilleures solutions d'harmonisation faisant que le club, la compétition régionale, la compétition nationale deviennent de plus en plus efficaces dans les effets de leur vie sur le progrès général du jeu, sur le progrès de l'ensemble des joueurs. Il y a sur ce plan matière à une véritable étude scientifique des lois internes de l'évolution propre au sport.

3 - Importance à l'échelon international

Où le développement continu est également une nécessité. Ce développement devra porter à la fois sur l'expansion de la pratique du rugby à tous les pays du monde et sur la recherche de formules toujours meilleures de confrontations internationales, tirant l'enseignement de l'efficacité de celles existant déjà (tournoi des 5 Nations, tournées traditionnelles,...).



Parallèlement, les rencontres, colloques, séminaires d'étude, la correspondance entre éducateurs devraient être recherchés et développés beaucoup plus systématiquement qu'actuellement, tant à l'intérieur d'un même pays qu'avec les pays étrangers.

Le rugby ne peut que s'enrichir de la sorte et sous tous ses aspects. Ce sport magnifique, dont nos amis britanniques peuvent à juste titre s'enorgueillir pour la vie féconde qu'ils lui ont donnée, auquel nos compatriotes ont si originalement apporté, ne peut que concourir, aux côtés des autres sports, et parallèlement à de nombreuses autres activités, au développement des contacts pacifiques et amicaux entre tous les hommes.



APPENDICE

Dans l'étude que H. Coupon présentait à l'occasion du stage national F.F.R. 1960 sur les possibilités d'organisation défensive autour de la mêlée, les conventions suivantes étaient adoptées :

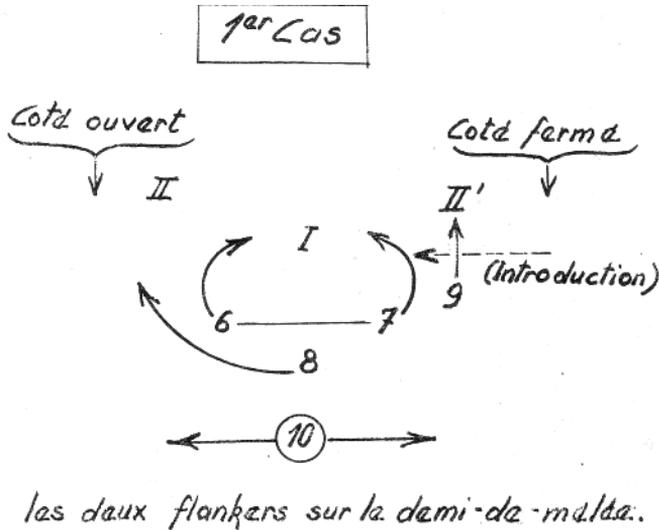
les défenseurs étaient numérotés normalement, à savoir :

demi d'ouverture	10	
demi de mêlée	9	
3e lignes	6	flanker gauche
	8	centre
	7	flanker droit ;

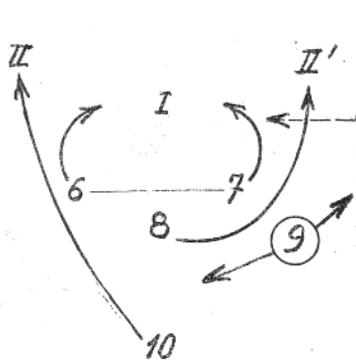
les attaquants étaient désignés de la façon suivante :

- I l'attaquant s'emparant du ballon à la sortie de mêlée
- II l'attaquant servi par I (ou suivant le mouvement de I).

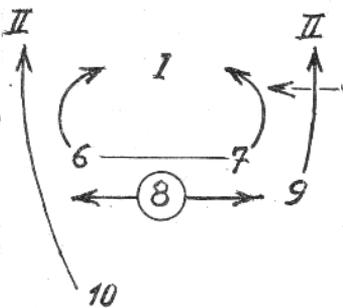
Henri Coupon avait établi tous les cas possibles, puis éliminé les cas trop particuliers et ne présentant réellement aucune valeur (comme par exemple d'envoyer le demi d'ouverture défendre sur le demi de mêlée adverse). Et il nous avait donné le tableau des 11 cas possibles justifiables. Nous les redonnons en schémas.



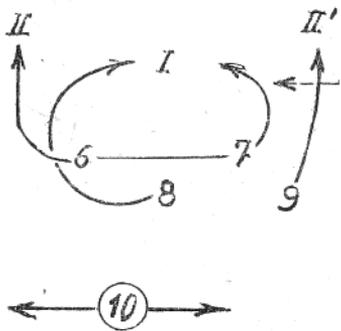
2^{eme} Cas



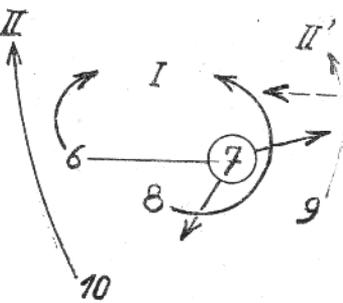
3^{eme} Cas



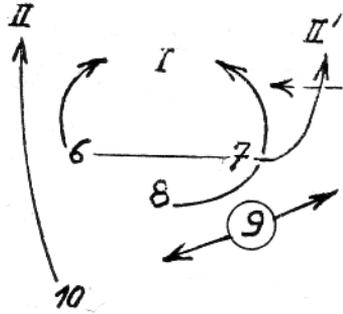
4^{eme} Cas



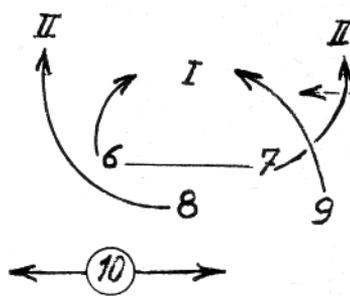
5^{eme} Cas



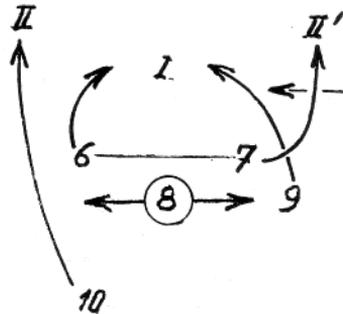
6^{eme} Cas



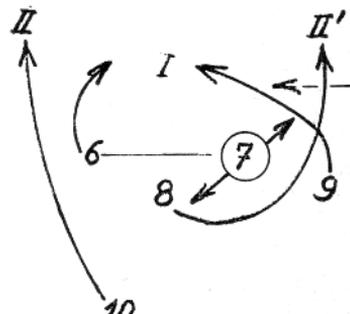
7^{eme} Cas



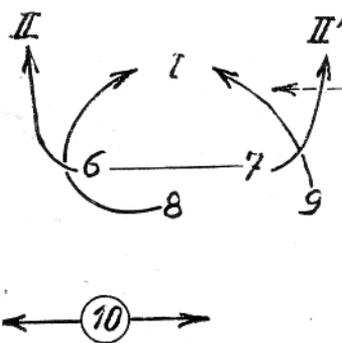
8^{eme} Cas



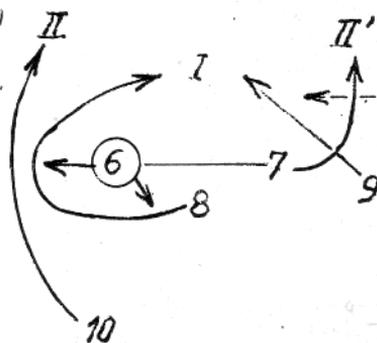
9^{eme} Cas



10^{eme} Cas



11^{eme} Cas



Achevé d'imprimer sur les presses de l'IMPRIMERIE CHIRAT à Saint-Just-la-Pendue (Loire)
 Dépôt légal 2 trimestre 1966 N° 573 - N° A. Colin : 3775



