

La modélisation du jeu de rugby

Coordination : Jacques Dury

Pour bien saisir l'importance des hypothèses Deleplaciennes dans l'histoire de la formation en éducation physique et sportive et dans les sports collectifs, il ne me semble pas inutile de faire un rapide retour sur ce que certains d'entre nous ont vécu tant à l'école qu'en club. On comprendra mieux alors le terme de révolution Deleplacienne parce que, après les années 1960, rien ne sera plus comme avant dans l'enseignement des sports collectifs et du rugby en particulier.

Il n'est certes pas le seul à avoir contribué à ces avancées décisives et il a toujours revendiqué la richesse des échanges avec des experts : nous citerons bien sûr Robert Mérand avant que le stage Maurice Baquet ne les éloigne, mais aussi des hommes de terrain comme Julien Saby et encore tant de joueurs acteurs du jeu qu'il a voulu implanter dans le Nord, et dont il s'était donné comme mission de le mettre à la portée de tous.

Dès le départ il s'agissait déjà de partir du jeu pour revenir au jeu...

1. Un peu d'histoire

Dans les années 1960 nous étions, au niveau de la formation, dans une conception très techniciste mettant en avant, en priorité, le développement des habiletés gestuelles comme préalable à la pratique du jeu¹. Pour jouer, il fallait d'abord, pensait-on, savoir passer le ballon, recevoir le ballon, frapper la balle du pied, conception qui, malgré tout, n'a toujours pas totalement disparu dans certaines écoles de rugby.

1.1 Une séance d'EPS à propos de rugby dans les années 1960

La **séance** d'éducation physique et sportive à propos de rugby était largement consacrée à du travail de passe par vagues et sans opposition. On explorait alors le porté de balle à deux mains, doigts sous le ballon, la passe sur appui extérieur au côté de la passe avec orientation du regard et des épaules vers le partenaire etc.

On faisait alors des kilomètres de passes, croisées, redoublées, avec analyses poussées des orientations de courses, des temps de départ, de l'organisation gestuelle du passeur, du

¹ Voir les *Instructions Officielles* du 20 Juin 1959, rédigées sous la houlette de Maurice Herzog et complétant les *Instructions* du 1^{er} Octobre 1945 à l'usage des professeurs et maîtres d'EPS : « [...] pour composer ses leçons tout professeur ou maître utilise des exercices que l'on peut à l'heure actuelle classer en 2 grandes catégories : - gymnastique construite, dont la gymnastique de maintien est la base - gymnastique fonctionnelle, qui comprend des gestes naturels, des jeux, *des gestes sportifs* (initiation sportive collective) ».



réceptionneur, avant de proposer une séquence jouée qui durait plus ou moins longtemps selon que l'on était dans une séance de plein air de trois heures ou une séquence plus courte de deux heures, auquel cas, le jeu était réduit à sa portion congrue !

On jouait alors avec tout le règlement fédéral, présenté in extenso avant, pendant, et après les rencontres. Séquence où l'éducateur mettait en avant les interdits du jeu : pas de passe en avant, pas de tenu debout ou à terre, pas de placage au niveau des épaules, pas de, pas de... On disputait mêlées et touches. Il fallait donc apprendre à se placer sur ces phases là, d'où le retour à la technique individuelle du lancer en touche, de l'attraper du ballon, du placement en mêlée...

Il n'est pas difficile d'imaginer le temps consacré au jeu lui même. Soyons honnêtes, il y avait quelques séances dans lesquelles la place du jeu était plus conséquente, mais quel jeu ! Les fautes de main dues à la présence d'adversaires succédaient aux fautes de main et donc les mêlées succédaient aux mêlées.

Voilà, à peine caricaturé, à quoi ressemblait une pratique scolaire à propos du jeu de rugby.

1.2 Une séance d'entraînement dans les années 1960

Dans les clubs, la formation partait du même postulat, à savoir que la technique individuelle était première, devait préparer à la technique collective, laquelle devait permettre un jeu plus conséquent en termes de volume. Si, chez les jeunes, le travail consistait encore à améliorer passe, réception, coup de pied, les équipes qui avaient à leur calendrier une compétition structurée, officielle, s'exerçaient à améliorer leur lancement de jeu sur phase statique : mêlées, touches, coups d'envoi et de renvoi, pénalités. En deux temps : après un échauffement fait de course autour du terrain, avants et arrières se séparaient pour préparer les phases statiques en ce qui les concernaient, sans adversaires puisque ceux-ci auraient « gêné » le bon déroulement du lancement du jeu ! Puis, toute l'équipe répétait ces figures de jeu à partir de codes de lancement de l'éducateur, au mieux du capitaine. Puis, dans le meilleur des cas, quinze minutes étaient consacrées au « jeu » en opposition très dirigée, opposition à laquelle on ne demandait ni de plaquer, ni de trop perturber le bon déroulement des lancements de jeu.

À ces conceptions de formation et de perfectionnement s'ajoutaient des règles parmi lesquelles certaines ne favorisaient pas le mouvement : sur phase statique, la ligne de hors-jeu se confondait presque avec la ligne de remise en jeu du ballon, mettant en grande difficulté



l'équipe chargée de lancer le jeu. Le coup de pied direct en touche était autorisé sur toute la longueur du terrain et non pas seulement dans ses propres 22 mètres. L'arrêt de volée qui, comme son nom l'indique, arrête le jeu, était autorisé sur tout le terrain et pas seulement dans ses propres 22 mètres. Trois exemples qui, s'ajoutant à la conception techniciste de la formation, laissent imaginer la physionomie d'une rencontre de rugby !

Ajoutons enfin que, stratégiquement, l'équipe était quasiment « coupée » en deux voire en trois, les avants étant chargés de gagner les ballons sur phase statique, les trois quarts devant les exploiter, demi de mêlée et d'ouverture chargés de faire le tri entre les balles exploitables par jeu de passes au large (très peu eu égard à la règle du hors-jeu) et les balles qu'il fallait jouer au pied, en touche très souvent, dans le champ de jeu plus rarement. Les joueurs de balle et les bons joueurs de balle se trouvent être à cette époque des joueurs de lignes arrières. Citons en France : Haget, Stener, André et Guy Boniface, Albaladejo, Bouquet, Martine. On demande alors aux avants d'être sacrificiels, courageux, l'habileté gestuelle et tactique n'étant qu'un plus... non obligatoire.

Voilà, rapidement brossé, le « contexte » rugbystique à une époque où René Deleplace, professeur d'EPS, mathématicien de formation, et également musicien de talent, se propose d'implanter le rugby dans une région où ce jeu était mal, voir pas connu du tout (le nord de la France). Il ne conçoit pas sa fonction d'enseignant autrement qu'agissant en milieu scolaire *et* en milieu sportif, pour la grande masse *et* pour l'élite. Il se propose « d'aider à l'accès de tous à une vie physique authentique consistante en qualité et en quantité, d'aider à l'acquisition, par tous, de tous les moyens personnels permettant la poursuite volontaire, éclairée et capable de la vie physique tout au long de l'existence individuelle ».

1.3 Le jeu de haut niveau à cette époque

Concernant le rugby, il observe toutes les rencontres de haut niveau de l'époque, rencontres hachées, nous l'avons vu, où les joueurs ont un rôle très spécifique (avant = pourvoyeur de ballons, arrière = exploitateur de ballons). Certaines équipes, toutefois, pratiquent un jeu plus en continuité : Lourdes, Le RCF, Agen, le PUC que René Deleplace avait souvent l'occasion de voir jouer puisqu'il en faisait partie, entraînant même l'équipe première pendant quelques années. Ces équipes « en avance sur leur temps », possédaient des avants ayant le « goût du jeu de ballon », relayant souvent le jeu des lignes arrières. Ils occupaient pour beaucoup la « place » de troisième ligne sur phase statique : citons Barthe, Domec, Prat, Moncla, Crauste, Krotoff avant les Spanghero, Dauga, Herrero pour n'en citer



que quelques-uns de notre championnat. René Deleplace n'invente pas un jeu, il observe, échange beaucoup avec Haget, Stener, Devaluez, joueurs brillants du PUC qu'il côtoie très fréquemment.

2. La révolution deleplacienne

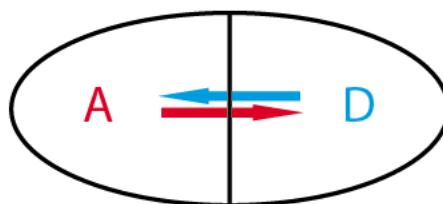
2.1 Les expériences de René Deleplace

Dans le contexte de formation techniciste qui ne reçoit pas un écho favorable dans les régions non rugbystiques, mais où René Deleplace a décidé d'implanter ce jeu qui lui a pourtant semblé très riche tactiquement, fait d'affrontement et d'évitement, où l'engagement physique est total, il lui revient de trouver « l'astuce » qui devrait permettre à tous les apprenants d'entrer dans un jeu de rugby authentique. Il n'échappe pas aux conceptions dominantes de l'époque qui ne génèrent pas un jeu consistant. La présentation du règlement officiel, très détaillée, ne le permet pas. Les explications théoriques quant à l'organisation des phases statiques, aussi avancées soient-elles, n'engendrent pas un jeu dynamique chez les débutants qui ignorent tout de ce jeu.

Les élèves de Chartres, de Troyes où René Deleplace enseigne, majoritairement footballeurs, ne se placent pas, ne se déplacent pas adéquatement au nouveau jeu.


« Jusqu'au moment où est mis à jour une première explication innovante concernant le point un de ce qui deviendra le noyau central du règlement » et encore : « contrairement au football ou, au pis aller, on peut toujours espérer arrêter le ballon à son arrivée dans la cible, au rugby, il faut l'arrêter le plus tôt possible sur le trajet de la cible, celle-ci se trouvant à 3m au-dessus du sol » (René Deleplace). D'un jeu adossé au but on passe à un jeu appuyé sur la ligne d'affrontement.


Il modélise alors l'activité rugby :



A représente les attaquants

D représente les défenseurs

 signifient que le jeu de A n'a de sens que par rapport au jeu de D au même instant et vice-versa

 représentent donc ce que l'on appellera les effets d'opposition, René Deleplace se proposant de les expliquer par la règle et par les conduites tactiques.

2.2 Le noyau central du règlement

Il propose un règlement qui contient à lui seul l'essentiel de l'activité (ce qui la définit) et qui permet à des joueurs n'ayant aucune connaissance de ladite activité d'y entrer de plain-pied « et simplifie pour l'enfant ce qui fait l'objet immédiat de son activité » (André Quilis). Le règlement est composé d'un noyau central très stable, qui définit le jeu de rugby, et de règles complémentaires susceptibles, elles, d'évoluer en fonction des possibilités nouvelles des joueurs.

Le noyau central définit un « esprit des règles » et met en regard des principes.

Les quatre règles fondamentales avancées sont :

- 1). La marque ;
- 2). les droits des joueurs ;
- 3). le hors-jeu ;
- 4). le tenu.

À quoi s'ajoute la règle de l'avantage.

- 1). La marque : 2 cibles à atteindre et à protéger.

L'une située à trois mètres du sol entre les poteaux que l'on peut atteindre pas un coup de pied partant du sol et donc que l'on ne peut défendre qu'au départ du coup de pied entraînant un premier comportement tactique directement lié à la marque.

L'autre, l'en but vulnérable sur toute la largeur du terrain et entraînant un deuxième comportement tactique : la nécessité de défendre à hauteur du ballon et sur toute la largeur du terrain.



2). Les droits du joueur.

L'esprit de la règle étant la liberté totale d'action sur le ballon, on peut le jouer à tout moment à la main ou au pied. Avec les mains, on peut le passer ou courir avec, mais alors, pour respecter un autre esprit de la règle qui doit sauvegarder l'entière égalité des chances entre les antagonistes, en toute logique, il y a droit au placage pour le défenseur sur le seul porteur du ballon. Et, pour respecter l'intégrité physique du porteur du ballon, on exige un placage sous ou au niveau de la ceinture. Cette règle, outre qu'elle protège le porteur de balle d'un éventuel placage au niveau du cou (la « cravate »), permet au porteur de balle de disposer de ses bras pour passer la balle ou amortir sa chute en cas de placage.

Avec la liberté totale d'action sur le ballon, on ajoutera le droit du joueur, en mêlée ouverte, de se mettre à plusieurs, pour faire progresser le ballon (en poussant le porteur de balle), ou pour arrêter la progression du ballon (aider le premier défenseur ayant ceinturé le porteur de balle à repousser celui-ci), le droit de jouer en Maul disparaissant dès lors que celui-ci n'avance plus.

3). La règle du hors-jeu.

L'esprit de cette règle est que ce jeu de rugby possède un parti pris athlétique. Ainsi, toute progression du ballon vers la ligne de but adverse doit être le témoin de la course des joueurs. Autrement dit, toute la distance vers l'avant parcourue par le ballon doit être parcourue par un joueur attaquant récupérant éventuellement le ballon. On ne peut donc se trouver en avant du porteur du ballon pour poursuivre le mouvement.

Corollaire : on ne peut donc être hors-jeu que si notre équipe a la balle (le cas des mêlées ouvertes ou des phases statiques ne faisant que confirmer cette règle, puisqu'il y a justement une incertitude sur qui aura le ballon au sortir de ces phases là. Et pour que le jeu soit dynamique dans ces cas-là, nous dirons : sur phases statiques ou regroupements, chacun dans son camp).

4). Le tenu.

La totale liberté d'action sur le ballon, et donc la possibilité offerte aux défenseurs de plaquer le porteur de balle, peut engendrer un arrêt total du jeu si on n'oblige pas le porteur de balle à la lâcher dès qu'il ne peut plus en faire usage.

L'esprit du jeu guidant cette règle du tenu est que le ballon doit toujours être libre pour le mouvement. Et l'on peut fort judicieusement, chez les débutants, remettre d'actualité la règle du tenu debout qui voulait que la balle devait vite sortir du maul lorsque celui-ci n'avancait plus et que le ballon devenait injouable.



Chapeautant l'ensemble de ces quatre règles fondamentales, on ajoutera tout de suite la règle de l'avantage qui veut que toute faute de l'une des deux équipes qui « profite » à l'adversaire ne soit pas sanctionnable. Il restera bien sûr à définir ce qui « profite » à l'adversaire (gain du ballon, gain du terrain ou les deux). Cette règle de l'avantage est fondamentale dès le début des apprentissages car elle est source de développement de l'intelligence, de la curiosité tactique et de la continuité du jeu.

Ces règles fondamentales, sur lesquelles il faudra revenir autant que nécessaire pour leur utilisation judicieuse et donc pour un éveil tactique indispensable dès les premiers apprentissages, vont permettre de rentrer dans une pratique authentique et structurer cette activité tant au plan tactique (les droits du joueur par exemple qui imposent d'eux-mêmes d'avoir une occupation défensive avec un front de jeu à reconstituer constamment couvert par un « arrière d'équipe » organisé pour récupérer les coups de pied ou les échappées balle en main), qu'au plan des réalisations gestuelles (se baisser pour plaquer par exemple). On parlera alors de « structure structurante » (René Deleplace) ou de « matrice réglementaire de la technique » (Serge Reitchess).

Le règlement n'est plus alors une liste d'interdits qui brident le débutant, mais au contraire une liste de possibles qui va dynamiser la prise d'initiative de l'apprenant. Il devient alors « un véritable outil, un authentique mode d'emploi qui explique pourquoi et à quelle condition le jeu peut exister » (Serge Reitchess : enjeux d'une nouvelle conception réglementaire des activités, voir chapitre V).

2.3 Les conduites tactiques.

Pour les « débutants » entrés dans l'activité par l'appropriation du noyau central du règlement, vient alors le moment de présenter la réalité complète de la vie du jeu d'une complexité absolument ahurissante. Il convient donc de définir un nombre limité « d'unités tactiques isolables » qui épuisent la réalité complète du jeu (René Deleplace).

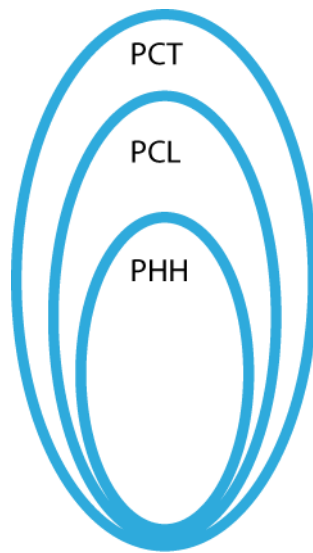
Celui-ci pose alors deux principes :

a- A tout moment, le joueur attaquant ou défenseur est impliqué dans un rapport d'opposition à l'adversaire avec toute son équipe contre toute l'équipe adverse (plan collectif total), en même temps avec une partie de son équipe contre une partie de l'équipe adverse (plan collectif de ligne ou plan collectif partiel), partie d'équipe qui peut-être trois quarts contre trois quarts et avants contre avants, ou partenaires proches contre adversaire proches, et



en même temps encore seul contre un adversaire direct ou avec un partenaire contre deux adversaires directs (plan homme pour homme), ces trois plans de l'action étant imbriqués les uns dans les autres.

Les effets d'opposition se ramenant, à chaque plan de l'action, à trois unités tactiques isolables :



Source : René Deleplace, *Rugby de mouvement, rugby total*, 1979

- Au plan collectif total :
 - la distribution défensive de l'ensemble de l'équipe ;
 - la réciprocité (compréhension) des relations entre jeu à la main et jeu au pied ;
 - la logique du jeu à la main résidant dans la réciprocité entre jeu groupé et jeu déployé.
- Au plan collectif partiel (ou de ligne) :
 - la compréhension des mécanismes du mouvement déployé et du premier (R1) et deuxième (R2) rideau défensif ;
 - la compréhension des mécanismes du jeu groupé et du premier et deuxième rideau défensif (R1 R2) ;
 - la compréhension du mécanisme du mouvement de poursuite de la balle bottée et du mécanisme des deuxième et troisième rideaux défensifs (R2, R3).
- Au plan homme contre homme, les effets de mouvement se résument à trois unités tactiques isolables :
 - 1 contre 1



- 2 contre (1+1)

- 2 contre 2

L'ensemble des effets d'opposition se ramène donc à 9 unités tactiques isolables qui sont emboîtées les unes dans les autres trois par trois dans l'instant du jeu

b- Toute séquence du jeu est décomposable en trois phases caractéristiques :

1). Les phases de mouvement : « tout bouge » joueurs et ballon.

2). Les phases de fixation (avec ou sans mêlées ouvertes) : le ballon est immobile et seuls quelques joueurs sont en mouvement.

3). Les phases statiques : ballon et joueurs sont immobiles, « plus rien ne bouge ».

La découverte absolument décisive de René Deleplace pour la transmissibilité de la logique profonde du jeu (son intelligence, son intérêt également) a été le renversement complet de la présentation des phases de jeu.

Alors qu'avant cette découverte, la formation consistait à expliquer en détail comment lancer un mouvement lorsque « rien ne bouge », c'est-à-dire à partir des phases statiques, en passant des heures sur les principes d'exécution de ces lancements, sans même poser ce que ces lancements allaient avoir comme conséquence sur l'équipe adverse, la phase mère devient, avec René Deleplace, la phase de mouvement général qui va donner toute la logique du jeu. Le bond qualitatif fait passer des principes d'exécution à la « logique vivante du choix tactique, lui-même compris comme premier par rapport à l'exécution » (René Deleplace). C'est la phase de jeu où chacun des acteurs a sous les yeux tous les éléments perspectifs significatifs de la situation. Que je sois attaquant ou défenseur, j'ai tous les éléments présents pour choisir et organiser mon action : direction du ballon dans la largeur et dans la profondeur, orientation des courses des adversaires, densité des adversaires, vitesse de déplacement des antagonistes...

Le rugby ne sera plus désormais une chanson de gestes. Les jeux de gestes ne suffisent plus et l'entraînement en opposition devient une nécessité pour apprendre à lire les mouvements du ballon et des adversaires.

Mieux encore, si on supprime momentanément les phases statiques de remise en jeu pour les remplacer par des remises en jeu rapides et dynamiques par l'éducateur ou les joueurs eux-mêmes, on crée véritablement les conditions d'une compréhension profonde de la logique du jeu. On multiplie les situations où le joueur apprend à percevoir les effets de son action sur l'action des adversaires ainsi que les transformations qui peuvent s'imposer en fonction des



réactions de l'adversaire.

À ce point du discours, je me permets de rétablir une vérité que certains contradicteurs ou malveillants ont voulu déformer. Il ne s'est jamais agi chez René Deleplace de faire du mouvement pour du mouvement, ce qui n'aurait aucun sens, ni justifié le renversement de la présentation des phases de jeu. C'est bien la compréhension des effets de mouvement qui permet à la fois de bien assimiler la logique du jeu, et de rendre intelligible y compris les lancements de jeu lorsque rien ne bouge !

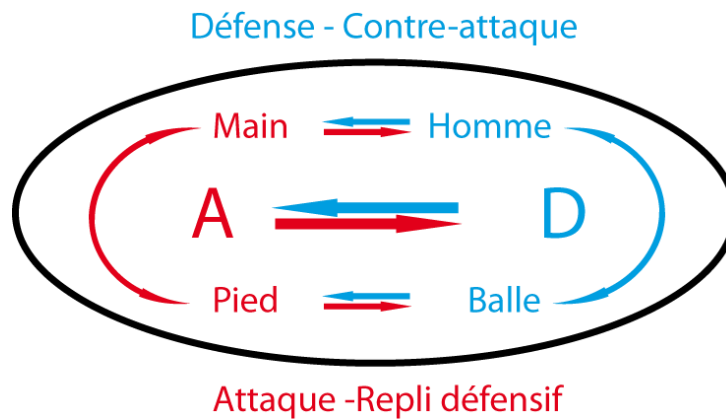
Dès lors, en croisant phases de jeu et plan de l'action, le professeur d'EPS ou l'éducateur et entraîneur de club dispose d'une véritable « grille de travail » dans laquelle il se doit de puiser judicieusement en fonction de l'évolution tactique de ses apprenants. Et cela même si l'on sait qu'il faudra sûrement agir sur d'autres leviers pour les progrès de l'apprenant, leviers qui peuvent relever d'un travail des techniques individuelles ou d'amélioration des qualités physiques et/ou mentales. Le plan tactique doit revêtir l'essentiel des pratiques à l'école parce qu'il possède, si il est judicieusement présenté, les germes de réalisation technique y compris de haut niveau. Les vidéos de jeunes pousses du département de la Seine-Saint-Denis (et sûrement d'ailleurs également) en attestent.

3. Les matrices du jeu

Davantage qu'une enveloppe ramassant toute la réalité du jeu, ce sont de véritables graines qui possèdent en elles tout le devenir du jeu. Le jeu de rugby, défini par le noyau central du règlement, se compose de deux matrices :

- c1- une matrice offensive qui explicite une loi de transformation du mouvement collectif ;
- c2- une matrice défensive qui explicite une loi de distribution de la défense à un instant donné.





Source : Note manuscrite prise par Jacques Dury d'après un schéma élaboré par René Deleplace
Stage d'Arras, 1975

3.1 La matrice offensive

- 1). jeu à la main ou jeu au pied.
- 2). jeu à la main groupé ou jeu à la main déployé.
- 3). jeu au pied court (en deuxième rideau R2) ou long (en troisième rideau R3).

Le jeu à la main groupé a comme objectif de regrouper sur la plus petite surface de jeu possible le plus grand nombre de défenseurs possible pour préparer un mouvement déployé sur la largeur du terrain.

Le jeu à la main déployé a pour objectif d'étirer sur la plus grande largeur possible du terrain une grande partie des défenseurs pour préparer un mouvement groupé sur la profondeur du terrain (ou un jeu au pied court ou long).

Le jeu au pied vient en complément des deux formes de jeu à la main pour prendre à rebours une défense très dense sur le front de l'attaque et donc plus « faible » sur la profondeur.

Les évolutions du mouvement collectif se faisant à la vitesse du jeu en fonction de l'évolution de la défense, ils ne sont efficacement réalisables que si tous les joueurs ont une totale liberté d'initiative individuelle lorsqu'ils sont en possession du ballon, les partenaires s'adaptant alors à la décision du porteur de balle.

Ceci apporte deux remarques.

3.1.1 L'entraînement en opposition

On comprend plus encore la nécessité du travail en opposition à la vitesse du jeu, la perception du mouvement collectif adverse et les décisions de poursuite du mouvement ou de



sa transformation exigeant un véritable entraînement tout au long de la formation et de la vie du joueur.

Parce que la vitesse ne cesse de s'accroître tout au long de l'apprentissage et de l'expérience, il faut voir toujours plus vite et décider toujours plus vite, parce que les quantités d'information ne cessent d'augmenter avec le développement des habiletés qui va de pair avec une compréhension toujours plus fine des effets d'opposition (matrice technique de la matrice tactique).

Par entraînement en opposition, absolument décisif pour la compréhension des effets d'opposition, il faut entendre opposition réelle avec droit de charge maximum allant jusqu'au placage, ou opposition raisonnée, le terme raisonné n'étant en rien synonyme « d'opposition plastron », à vitesse réduite qui faciliterait momentanément les prises de décision, ce que l'on ne pourrait absolument pas réinvestir à vitesse réelle. Il s'agit d'une opposition intelligente dans laquelle l'un des antagonistes, attaquant ou défenseur, fait travailler l'autre à la demande de l'éducateur. Exemple : pour multiplier les phases de jeu de mouvement de l'équipe attaquante, on interdira momentanément à la défense de ralentir les mouvements du ballon en supprimant toute action sur lui (blocage du ballon, interceptions...), et plutôt que d'interdire on obligera les placages sous la ceinture.

3.1.2 Notion de cascades de décisions

Selon l'évolution de la défense, il ne peut y avoir que deux alternatives au mouvement en cours : la première est entre sa poursuite ou sa transformation, celle-ci devant porter sur la forme : jeu à la main groupé ou déployé, ou jeu au pied ; la deuxième, qui peut se combiner avec la première, porte sur l'orientation de ce mouvement : en débordement ou en contre-pied. Ce qui constitue une véritable cascade de décisions à partir d'un choix simple de forme de jeu, main ou pied, et d'un choix simple d'orientation de jeu, débordement ou contre-pied.

3.2 La matrice défensive

Elle explicite une loi de distribution de la défense à un instant donné.

La marque, relevant d'une double cible, l'une verticale située à trois mètres du sol (entre les poteaux du but), l'autre horizontale sur toute la largeur du terrain (l'en-but où se marque l'essai), d'une part, les droits du joueur de jouer le ballon à la main ou au pied, d'autre part, imposent de constituer, à vitesse réelle du jeu, une défense à trois courants (ou rideaux).

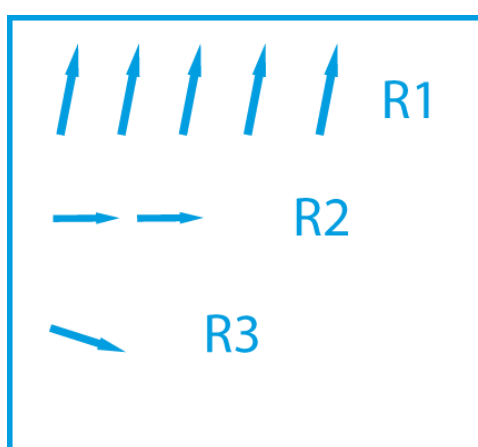
1). Un premier rideau (R1) chargé de défendre sur l'homme et éventuellement de contrer les



tirs au but. Il est constitué de beaucoup de joueurs (on dira « beaucoup » aux débutants et l'on « fixera » à un élément près le nombre de joueurs à engager en premier rideau à un niveau plus élevé). Leur course sera « droite » (en direction de la ligne de but adverse).

2). Un deuxième rideau (R2) chargé de défendre sur l'homme si R1 est transpercé et de récupérer les coups de pied courts (rasants ou lobés) délivrés par l'attaquant dans le dos de R1. Il est constitué de peu de joueurs, leurs courses sont « en travers ».

3). Un troisième rideau (R3) chargé de récupérer d'éventuelles fautes de défense sur l'homme en R1 ou en R2, et surtout de récupérer les coups de pied longs délivrés par l'attaquant dans le dos de R1 et R2. Il est constitué de peu de joueurs « balayant » le terrain sur sa largeur.



Ce schéma représentatif de la défensive collective sur un espace momentanément menacé doit pouvoir se reconstituer aussi longtemps que l'équipe en possession du ballon imposera des mouvements offensifs sur un autre espace en débordements du premier mouvement ou à contre-pied du premier mouvement, puis en débordements ou à contre-pied du second mouvement etc.

Là encore, ces mouvements collectifs défensifs n'auront une réelle chance de s'enchaîner efficacement que sur la base d'une totale liberté de circulation des joueurs d'un rideau dans l'autre, de la « réserve » dans les rideaux, des rideaux dans la « réserve ». La notion de « réserve » concerne les joueurs non impliqués dans les trois rideaux de défense et venant suppléer, à la demande du jeu, le dispositif collectif en trois rideaux.

Pour reprendre l'image de la graine qui va donner naissance à un tronc puis à des branches et enfin des feuilles, la matrice défensive va passer d'une organisation simple à une organisation plus complexe. Au début des apprentissages, il s'agit de défendre sur le porteur du ballon, tout en ayant une couverture du terrain pour récupérer les ballons joués au pied.



Cette organisation, suffisante au début de l'apprentissage, va devoir se complexifier pour répondre aux nouvelles « découvertes » des attaquants : les défenseurs vont découvrir la nécessité de s'organiser collectivement en trois courants PARCE QUE les attaquants vont utiliser toujours plus largement et plus efficacement ce que leur permet le règlement et notamment le jeu à la main ET le jeu au pied. Exactement comme les attaquants avaient découvert la nécessité de la passe pour avancer collectivement PARCE QUE les défenseurs étaient devenus plus efficaces sur le porteur du ballon. Et c'est l'initiative intelligente des défenseurs de circuler dans les 3 courants défensifs qui « sanctionnera » l'efficacité de son organisation.

Dernier élément de complexification de l'organisation défensive : il faut disposer d'une « réserve » de joueurs, non impliqués dans les trois courants et à l'intérieur de ceux-ci : cette « réserve » va compléter le dispositif initial si besoin dans le même sens (sur le débordement) ou sur le contre pied du premier mouvement offensif. Là encore c'est la libre circulation intelligente des défenseurs entre les trois courants et la « réserve » qui donnera son efficacité à cet ensemble « mouvant ».

À ce jour, la vitesse de déplacement des joueurs, leur habileté gestuelle ainsi que leurs moyens physiques sont tels que les joueurs en défense renforcent considérablement leur premier rideau de défense, la notion de « réserve » n'apparaissant clairement que sur les phases statiques dès que celles-ci prennent fin. Ensuite, tous les joueurs se déplacent « librement » dans les trois courants défensifs.

Lorsqu'enfin l'organisation collective défensive en trois rideaux sera nécessaire, il conviendra d'affiner le placement et le déplacement des joueurs à l'intérieur de chacun des rideaux, ainsi que les principes de circulation entre ces rideaux.

Attaquant et défenseurs étant susceptibles de changer à tout moment de statut en cas de perte de ballon pour les uns et de récupération du ballon pour les autres, il est nécessaire, tant pour l'efficacité du repli défensif que pour l'efficacité de la contre-attaque, de disposer de joueurs qui avancent dans le mouvement général d'attaque et de défense.

Pour plus de détails concernant matrice offensive et matrice défensive, notamment leur complexification, nous vous renvoyons à l'ouvrage de René Deleplace *Rugby de mouvement, rugby total*, disponible au format PDF sur le site de l'association « culture rugby de mouvement, témoignages » (www.fndr.fr).



Enfin, pour améliorer la capacité à faire des choix judicieux lorsque l'on est attaquant, l'entraînement à la capacité de circuler dans le système défensif collectif, adéquatement à la demande des attaquants, ne peut se réaliser efficacement qu'en s'exerçant en opposition, à la vitesse du jeu. L'opposition « raisonnée » consiste alors à ne pas plaquer ni à ralentir les mouvements du ballon pour faire durer les mouvements collectifs offensifs suffisamment longtemps pour « offrir » à l'organisation collective défensive autant d'occasions de se reconstituer que nécessaire. Les liens attaque - repli défensif et défense - contre-attaque doivent également faire l'objet d'un entraînement rigoureux.

Les matrices d'actions, offensives et défensives, et leur complexification interne constituent alors un véritable référentiel commun qui permet à chaque joueur de lire le jeu à partir d'éléments perceptifs significatifs des situations.

Si le travail de construction des matrices d'actions se fait essentiellement à l'école et chez les jeunes de clubs, l'entraînement à leur utilisation pour des prises de décision en plein jeu devrait se poursuivre tout au long de la pratique de ce jeu pour des raisons déjà évoquées. Le vécu des joueurs fait apparaître des possibilités d'actions toujours plus grandes, tant en attaque qu'en défense. La vitesse de jeu s'accélère, l'endurance à supporter de longues séquences de jeu augmente également ainsi que les moyens physiques d'une manière générale. Mais aussi, et cela est surtout vrai dans des sélections de joueurs venant d'horizons différents, le fait de changer de partenaires de jeu impose que l'on construise ensemble le référentiel commun qui permettra de lire la même partition en même temps ! Les matrices représentent également des outils de perfectionnement, outils qu'il convient d'apprendre à utiliser tant par les éducateurs, enseignants ou entraîneurs, que par les joueurs. Ce ne sont pas des recettes magiques que l'on s'approprie aisément et une fois pour toutes. L'entraînement à un collectif total, (attaquants et défenseurs) exige un long apprentissage. Pour ma part, professeur d'EPS, entraîneur de clubs à tous les niveaux d'âge, de sélection également, j'ai eu la chance de pouvoir « manipuler » cet outil presque quotidiennement, ce qui, bien sûr, accélère sa « bonne » utilisation.

Notons encore que l'on est parti du jeu, organisé par le noyau central du règlement, et que l'on s'entraîne, avec les matrices, à jouer. Avec René Deleplace, le jeu de rugby ne se construit plus en mettant bout à bout des fragments de jeu, mais il se construit en jouant. L'apprentissage aux prises de décision en plein jeu devient l'élément central de la formation. Les aspects techniques, physiques, énergétiques faisant bien évidemment l'objet d'un travail spécifique lorsqu'ils seront obstacles à des réalisations que, de toute évidence, l'entraînement



aux prises de décision laissait entrevoir comme possible ! Le processus d'apprentissage devient alors une longue vis sans fin dans laquelle on voit naître au cœur même de l'apprentissage des prises de décision, des réalisations techniques ou des embryons de réalisations techniques qu'il faudra travailler avec des exercices qui, cette fois, auront du sens pour les apprenants.

4. Mise en œuvre de la systématique

Nous l'avons dit avec René Deleplace, nous apprenons à jouer en jouant. Pour autant la notion d'exercice ne disparaît pas, mais il pose alors trois notions de base.

4.1 Le couple exercice

L'exercice est un couple qui possède une structure abstraite et une structure concrète.

La première est constituée par tout ou partie de la cascade de décisions propre à l'unité tactique isolable (UTI) considérée.

L'exercice de 1c1 balle en main au plan Homme contre homme a la structure abstraite suivante :

- CADRAGE OFFENSIF = CADRER le défenseur, pour le DÉBORDER ou le prendre à CONTRE PIED ;
- CADRAGE DÉFENSIF = être PLACÉ sur le contre-pied, et SE DÉPLACER sur le débordement.

Le but de l'exercice étant posé, la structure concrète obéit aux lois de l'exercice :

1. ESPACE et EFFECTIFS adéquats. L'organisation peut être réalisée autour de groupes autonomes de trois joueurs sur des terrains aux dimensions adaptées à l'âge et au niveau des joueurs : largeur allant de 3 m à 15 m, et surtout longueur allant de 10 à 30 m (et non pas aire de 2 m sur 2 m), car si on peut imaginer diminuer la largeur pour aider la défense, il est très dommage de limiter la longueur, ce qui empêche l'alternance des rôles (passage de l'état de défenseur à celui d'attaquant et inversement, ou possibilité de rattraper un placage manqué par la poursuite de l'attaquant et une nouvelle tentative de placage).
2. EFFECTIFS EQUILIBRÉS entre les antagonistes.
3. Avoir toujours une alternative de CHOIX. Exemple : dans le 1c1, l'attaquant choisira le DEBORDEMENT ou le CONTRE-PIED en fonction de la réaction du défenseur (retard ou avance du défenseur).
4. REVERSIBILITÉ des STATUTS. À tout moment l'Attaquant peut devenir Défenseur, et le



Défenseur Contre-attaquant. Par exemple, en cas de plaquage (défense efficace) laisser jouer la contre-attaque, et l'exercice deviendra un JEU.

5. LANCEMENT de l'exercice. Les joueurs doivent être en mouvement quand l'attaquant reçoit le ballon. La variation du lancement permettra de travailler le cadrage défensif : si vous voulez faciliter le travail de la défense (peu courageuse par exemple), vous allez réduire en largeur et lancer le défenseur « dans les bras de l'attaquant » avec le défenseur sur le côté (et non pas de face).

4.1.1 La notion de grappes d'exercice

Elle découle de la réciprocité entre les trois plans de l'action : total PCT (15 c 15), partiel PCL (ligne 5c5, 6c6, 7c7...), individuel PHH (Homme contre Homme 1c1, 2c1, 2c2), et aussi entre la tactique et la technique.

L'exercice du cadrage défensif à 1c1 ne prend tout son sens que replacé dans une opposition à effectif total (PCT). Cela consiste à rassembler en une unité de travail, dans un moment donné de la séance, un (ou des) exercice(s) s'adressant au plan collectif total, un (ou des) exercice(s) s'adressant au plan collectif de ligne (PCL), un (ou des) exercice(s) s'adressant au plan homme pour homme (PHH).

Pour maîtriser méthodiquement les effets de réciprocité entre les plans, le plan collectif total (PCT) reste toujours la base (à la fois point de départ *et* point de retour du travail d'approfondissement).

Cette unité commence dans un exercice concernant le plan collectif total et s'achève dans la reprise de ce même exercice au plan collectif total en intégrant les éléments travaillés dans les exercices de détail (PCL et PHH).

4.1.2 Exemple de grappe d'exercices :

Matrice défensive :

Le plan de référence (dont on partira) est toujours le **plan collectif total** où il s'agira :

- Pour l'éducateur : de « manipuler » les mouvements offensifs de l'équipe attaquante (qui n'a donc dans cet exercice aucune initiative autre que de répondre aux consignes de l'éducateur)
- Pour l'équipe qui défend collectivement : de circuler adéquatement dans les trois courants de défense (R1, R2, R3) pour, à la fois :

- Défendre la largeur du terrain,
- Stopper toute percée du premier rideau,



- Disposer de joueurs capables de récupérer des coups de pied longs (en R3)
- ET : Disposer de joueurs, au sein du dispositif collectif, capables de mener une contre-attaque.

Au **plan collectif de ligne** :

Le travail se fera à effectif réduit (6c6, 7c7) et à partir d'un jeu déployé à la main, l'équipe attaquante ne pouvant transformer ce jeu que sous forme déployée ou pénétrante, en débordement ou à contre-pied du premier mouvement (notion de cascade de décisions) : les défenseurs auront à opposer une défense sur la largeur de l'espace de jeu, tout en disposant de joueurs susceptibles de passer de R1 en R2 pour défendre sur une pénétration de l'attaquant.

Dans ces deux situations (PCT et PCL), la circulation des joueurs au sein du dispositif collectif défensif se fait sur initiative individuelle référencée aux possibilités de l'évolution offensive et au dispositif collectif défensif en train d'évoluer.

Au **plan homme contre homme** :

1c1 cadrage défensif : il s'agira dans cet exercice d'apprendre à « cadrer », c'est à dire de mettre le joueur attaquant dans son champ d'intervention la plus efficace possible. On affinera dans cet exercice le placement du joueur défenseur sur l'intérieur de l'attaquant ainsi que le rythme de montée défensive : VITE avant que l'attaquant n'ait la balle, RALENTIR alors pour mieux s'adapter aux réactions de l'attaquant, RÉACCÉLÉRER au moment du placage pour déséquilibrer l'attaquant.

4.2 La notion de progression

Elle intervient à deux niveaux :

- Dans l'exercice par enrichissement de la structure abstraite, la structure concrète restant identique.
- À travers la progression des exercices en une succession adéquate (complexification croissante en escalier).

De la même manière que René a renversé la présentation des phases de jeu en partant du jeu de mouvement vers les phases statiques, il a aussi renversé l'approche des plans tactiques et techniques.

Si la compréhension tactique est première, la dimension TECHNIQUE est seconde, mais JAMAIS SECONDAIRE. Il en est de même au plan du développement des MOYENS PHYSIQUES.



Ces composantes sont étroitement imbriquées, et leur développement nécessitant un travail spécifique n'a de sens qu'en liaison avec le plan TACTIQUE.

Ces hypothèses et propositions ont jalonné toute ma carrière de professeur d'EPS et mes prérogatives d'entraîneur de club. Si ces pratiques ont quelques valeurs de révélateur, l'adhésion de tous élèves, de toutes les équipes dont j'ai eu la responsabilité ainsi que la qualité de leurs réalisations (qui ne vont pas sans l'adhésion) atteste du bien fondé de ces hypothèses. Tout en sachant que les paramètres de la performance ne se résument pas à la place de l'une de ses composantes dans le processus de formation, la marginalisation de ces hypothèses continue d'intriguer l'éducateur que je me suis imposé d'être pendant plus de 40 années dans des milieux aussi variés que l'Université, le Lycée professionnel, le Club ou les Sélections.

À moins que ce ne soit le génie de René Deleplace qui a tout de même bousculé voire renversé les idées dominantes de l'époque, l'idée qui était largement partagée au Sud de la France, lui qui était originaire du Nord... et il n'est pas inutile, à ce point du discours, de rétablir quelques vérités bien malmenées pendant un demi siècle :

Non, René Deleplace n'a pas inventé un rugby théorique mais il a lu dans les réalisations des joueurs de l'époque ce que personne avant lui n'avait lu : les rapports d'opposition.

Non, René Deleplace n'a jamais écorné le nécessaire travail de technique individuelle pas plus qu'il n'a fait fi des qualités physiques qu'il convient d'exercer et de développer : il les a « seulement » resituées dans le contexte des sports collectifs en général et du rugby en particulier, c'est à dire dans le cadre du jeu et de ses astuces tactiques.

Oui, René Deleplace a modélisé certaines activités physiques et sportives dont le rugby et décrit finement une systématique qui permet à tout un chacun de rentrer de plain-pied dans le jeu de rugby avec des possibilités d'épanouissement qui n'ont de limite que dans l'« usure » physique des pratiquants.

Les hypothèses Deleplaciennes, maintes fois vérifiées sur le terrain des pratiques, mais loin d'avoir été expérimentées méthodiquement au plus haut niveau ont toutefois dès le début (milieu du XX^e siècle) laissé entrevoir ce qu'est le rugby d'aujourd'hui. La professionnalisation, l'évolution des règles, fruit des réalisations des joueurs toujours plus mobiles, plus rapides, plus habiles, y sont bien sûr pour beaucoup mais l'apport décisif à ces pratiques d'aujourd'hui n'était il pas déjà écrit il y a une cinquantaine d'années lorsque René Deleplace a fait du mouvement général la phase mère de l'apprentissage de jeu de rugby ? Et cela même si beaucoup d'entraîneurs de par le monde « font du Deleplace » sans le savoir.



