

COMITÉ DE RUGBY DU LYONNAIS

---

# L'A.B.C. du RUGBY

PAR.

C.K. SAXTON

---

Première édition :  
1950 Édition révisée : 1961

TRADUCTEUR : H. COUPON  
C.T.R. DE RUGBY — ACADEMIE DE GRENOBLE DÉCEMBRE 1968-

ORGANIGRAMME DU RUGBY

Connaissance des Règles

Travail d'Équipe

Les 3 P

Placement

Possession

Pace  
(Allure)  
(Évolution)

Placement :

Avants : Attaque  
Défense  
Soutien

Arrières: Attaque  
Défense  
Soutien

Possession :

Mêlées  
Regroupements  
Touches  
Arrêts de rush  
Balle libre  
Comment et quand passer  
Comment garder la possession :  
– Passer pour garder la possession  
– Subir un placage pour garder la possession  
– Jouer tactiquement au pied pour garder la possession  
– Dribbler pour garder la possession  
– Botter en touche pour repartir ou gagner du terrain

Pace : (Évolution) :

Accélérer pour recevoir une passe  
Ne jamais ralentir pour donner une passe  
Vitesse au démarrage  
Vitesse sur la balle Vitesse  
pour suivre  
Vitesse de repli sur coup de pied adverse  
Vitesse en attaque  
Vitesse en défense Accélérer  
pour plaquer

### ***A B C du RUGBY***

Le Rugby est un jeu d'attaque, et les joueurs ne peuvent jouer valablement que s'ils pensent ou parlent en termes d'attaque.

Ils ne doivent jamais au cours d'un match penser qu'ils sont uniquement en train de défendre. Ils doivent avoir en tête qu'ils sont là d'abord pour attaquer. En d'autres mots, ils doivent apprendre la première leçon du Rugby " "Donner le ton".

Le but du Rugby est de marquer des essais. Ceux-ci ne seront pas marqués par des joueurs qui pénètrent sur le terrain en pensant qu'ils ne devront que défendre. Ils le seront seulement par des joueurs qui pensent le jeu en termes d'attaque et qui mettent ces pensées en pratique.

Une équipe qui aime le succès doit s'entraîner à attaquer, attaquer toujours et attaquer encore. Les Règles actuelles de la touche, des mêlées ordonnées et spontanées offrent des facilités pour l'attaque.

Un bon et plaisant rugby pour les joueurs et les spectateurs ne provient que des tactiques basées sur un placement en attaque, un travail sérieux en mêlée ouverte et ordonnée, et un placement permanent dans l'intention de gagner et garder la balle.

Mais lorsque les joueurs pénètrent sur le terrain avec le seul souci d'empêcher l'adversaire de jouer, l'esprit du jeu est complètement perdu. Le Rugby perd son aspect plaisant pour les joueurs et les spectateurs, et qui plus est, la prestation fournie est incroyablement basse ; jusqu'à ce qu'un niveau soit atteint où avec un talent particulier pour jouer valablement ces défauts disparaissent totalement.

William Webb Ellis de l'École de Rugby ramassa la balle et couru avec elle donnant ainsi le caractère particulier de notre jeu. Conservons cet état d'esprit.

Il n'y a pas de plus grande sensation en Rugby que de jouer dans un match où la balle est rapidement talonnée de toutes les mêlées et passée vivement jusqu'à l'ailier et, si nécessaire, ramenée avec tous les joueurs (avants et 3/4) correctement placés, se remplaçant tout de suite, et recevant et passant de façon correcte.

Ce genre de Rugby est juste l'A B C et c'est vraiment tout ce qu'il y a dans le jeu.

#### **Team Work - Travail d'équipe -**

Le travail d'équipe est le secret du succès de toutes les grandes équipes. Placement, possession et évolution (pace), les 3 P du Rugby constituent le travail d'équipe.

Après un bon travail d'équipe, les actions individuelles et les mouvements se déclenchent automatiquement.

Lorsqu'un joueur mène une action personnelle, ou perce, ou botte, cela ne dépend plus que de ses connaissances en Rugby et de la situation présente.

Tous les joueurs doivent connaître le jeu. En d'autres mots, chacun doit savoir comment se développe le jeu et être capable de reconnaître d'avance les occasions de marquer qui se présentent. Cette connaissance vient avec l'expérience, un bon entraînement et un bon éducateur.

Si vous avez une adresse naturelle pour réaliser certaines choses (crochets, feintes, pas de côté, raffut, etc...) développez cette adresse, mais n'oubliez jamais que vous devez être un chaînon idéal dans le déroulement des événements tant que le travail d'équipe est concerné.

### **Condition physique -**

Elle est également la base de la réussite en Rugby. De nombreux joueurs et entraîneurs mésestiment l'importance de la préparation physique.

Le Rugby est un jeu fatigant particulièrement pour les avants. Un avant n'est pas bon pour son équipe s'il ne peut pas s'emparer de la balle avant son adversaire, puis être assez préparé pour exploiter cet avantage obtenu en étant le premier sur place.

Les arrières ne dépensent pas la même somme d'énergie que les avants, mais leur rôle dans le jeu doit être tenu à la vitesse maximum. Ils doivent arrêter des rushes, plaquer résolument et vigoureusement, et être capables de résister à de tels placages.

Les joueurs doivent être pénétrés de l'idée qu'au plus ardemment ils s'entraîneront et joueront, au plus leur condition s'améliorera pendant la saison, ce qui est nécessaire pour le succès.

En théorie, ce n'est pas le rôle des coaches de préparer physiquement les joueurs, mais je crains que les coaches aient à résoudre ce problème.

Parler de tactique avec les joueurs est une nécessité, si la connaissance du jeu et la mise au point l'exigent, mais la majeure partie de ces discussions doit se dérouler aux vestiaires. Parler au cours de l'entraînement sur le terrain devrait être réduit au strict minimum et se produire seulement au moment du repos.

L'équipe la plus en condition gagne généralement les matches, ainsi donc la première condition pour un joueur est d'être physiquement prêt : soyez prêt.

Le but est de commencer une partie à fond et de maintenir cette allure sans relâche aussi longtemps que possible. Vous vous rendrez compte généralement que si vous employez cette tactique l'adversaire sera le premier à se fatiguer. Cherchez à marquer des points le plus rapidement possible.

## ***LES FONDAMENTAUX***

Les fondamentaux du jeu sont simples et peu nombreux. Pour l'individu il y en a 6 seulement :

- 1 - Aptitude à recevoir et donner un ballon correctement
- 2 - Dribbling
- 3 - Aptitude à contrôler la balle venant d'en haut ou au sol
- 4 - Aptitude à botter des deux pieds
- 5 - Savoir plaquer
- 6 - Savoir arrêter un rush.

Il n'est pas excessif de demander à un joueur de maîtriser ces quelques fondamentaux individuels. Nous étudions la majeure partie d'entre eux lorsque nous sommes très jeunes car nous commençons à botter et passer à partir du moment où nous sommes assez âgés pour "tirer les camps".

Les fondamentaux de l'équipe sont encore moins nombreux ; en fait, il y en a seulement deux :

- 1 - le soutien (replacement)
- 2 - le travail d'équipe.

Tous les fondamentaux sont contenus dans les 3 P du Rugby : Placement, Possession et Évolution (Pace). (Voir l'Organigramme du Rugby).

### **Position - (Placement) -**

Le premier "p" est Placement.

Tout avant et arrière doit connaître son placement. Il doit connaître ce que serait son placement correct en fonction de la situation du jeu. Il doit se dire à tout moment "je dois me placer, je dois rester placé".

Tout joueur débute un mouvement avec un bon placement. Un fois qu'il a accompli son premier travail, il doit immédiatement se replacer pour être en place pour amorcer un autre mouvement. Ce n'est que par une attention permanente que la continuité du jeu peut être maintenue et que la pression sur l'adversaire ne sera pas relâchée.

Faites toujours ce qu'il faut pour être placés. Ne vous arrêtez pas avant d'être placés en mêlée, touche, etc.. Faites le à la plus grande vitesse, tout joueur doit se replier à la vitesse maximum, même si un coup de pied a été accordé à l'adversaire que ce soit un renvoi aux 22, un coup de pied franc, une pénalité ou tout autre chose.

Si vous êtes au sol avec un adversaire, efforcez-vous d'être debout avant lui. Si votre adversaire est un arrière pris dans une mêlée spontanée ou un maul, donnez la balle derrière pour votre équipe avant que ce dernier se replace. Cela signifie que votre équipe a un joueur de plus en place et qu'un essai peut en découler.

Arrières : Après chaque petite phase de jeu, vous devez retrouver votre placement décalé immédiatement de telle sorte que vous êtes prêts à tout moment à maintenir la continuité du jeu (schéma N° 1).

Dans ce schéma, j'ai formé un alignement classique en décalage en joignant les positions occupées par les arrières. Les "X" représentent la place de chaque joueur en formation au départ. Les flèches montrent la direction de course de chacun et les pointillés la transmission de la balle.

En position normale le 1er 5/8ème (1/2 0) se tient approximativement à 10 m à l'écart de son 1/2 (1/2 M), en fonction, cependant, de l'aptitude à passer de son 1/2 et également de l'endroit où se joue la mêlée par rapport aux lignes de touche. Il se tient à 8 m ou 10 m en profondeur.

Les autres arrières se tiennent 5 à 8 m à l'écart, en fonction du sol et du temps. En profondeur, le 2ème 5/8ème se tient à peu près à 2 ou 3 m en retrait du 1er 5/8ème et ainsi jusqu'à l'ailier.

Pour être en position correcte, chaque arrière doit être capable de lire le n° du maillot du joueur devant lui. Si vous voulez, vous pouvez placer le 3/4 aile côté ouvert plus en profondeur.

J'aime le placer ainsi pour qu'il puisse donner son maximum de vitesse en attaque et également récupérer les coups de pieds tactiques côté ouvert de l'adversaire.

Toutes les passes doivent être latérales (juste en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de but).

Tous les arrières doivent courir aussi droit que possible. Le 1er 5/8ème peut courir en s'écartant, mais c'est le rôle du 2ème 5/8ème et du centre de redresser l'attaque.

En courant droit, vous rendez difficile pour les arrières en défense la possibilité de vous pousser latéralement. Également vous le placez en face de vous avec la conséquence qu'il ne peut se lancer à l'allure maximum ou presque. Vous pouvez le faire hésiter et le déséquilibrer ou le prendre sur le mauvais pied. Cela vous place en position pour percer soit à l'intérieur, soit à l'extérieur, par-changement de pied ou déplacement en face de lui emmenant son soutien extérieur avec lui et créant le débordement de votre ligne.

Vous fixez l'adversaire et réduisez la défense de couverture en courant droit.

L'aptitude à percer à l'intérieur ou à l'extérieur et à évoluer face à un adversaire sont des valeurs intéressantes dans le jeu des arrières. A moins de n'encourager l'équipe à passer la balle au moment opportun, la valeur de ces qualités n'est jamais complètement utilisée.

Le décalage (formation en escalier) est important si le mouvement doit être créé dans la ligne des arrières. Vous ne pouvez lancer une ligne si vous êtes placés sur une ligne ou en avant du porteur du ballon.

En défense le décalage ne laisse pas de trou dans la ligne et vous pouvez obliger l'adversaire à courir vers l'extérieur, vers la ligne de touche, une situation facile pour défendre.

Ceci est valable pour tous les joueurs ; ne vous placez jamais en ligne ou devant le porteur de la balle. Comme idée de base souvenez-vous que vous devez toujours être capables de voir le n° du maillot du porteur du ballon. Un arrière montant en défense ne doit jamais être en avant du joueur intérieur.

Avants : Tous les avants doivent connaître leurs places en mêlée ordonnée ou en touche. Ils doivent aussi apprendre les places qu'ils doivent occuper lorsque des mouvements se développent à partir des phases ordonnées ou spontanées.

Leur travail n'est pas terminé quand la balle a été gagnée ou perdue sur mêlée ordonnée, mêlée spontanée et touche ; ils doivent apprendre les positions qu'ils doivent adopter aussi bien en attaque qu'en défense, lorsque les mouvements sont lancés.

Il est plus facile d'expliquer le placement que les avants doivent adopter aussi bien en défense qu'en attaque, en employant des schémas. Ces placements ne sont pas seulement applicables aux mêlées ordonnées, mais également aux mêlées spontanées où le joueur qui arrive accomplit le travail d'un avant d'aile quelle que soit sa place en mêlée ordonnée.

Schéma n° 2 - Ce schéma ne sert qu'à donner une idée générale de la façon de soutenir lorsque la balle a été gagnée.

Le n° 7 est du côté ouvert et doit, par conséquent, être l'un des premiers à quitter la mêlée... Il suit un tracé le plaçant directement derrière ses arrières.

Le n° 8 va plus en profondeur, puis revient vers le jeu. Le n° 4 s'étant rendu compte que la balle a été gagnée, tourne autour de la mêlée et vient vers le jeu.

Les n° 5 et 6 sont les 2èmes lignes et pour cela plus lents à partir de la mêlée. Ils vont également vers le jeu.

Les n° 1, 2, 3 sont les derniers à quitter la mêlée, ils se rendent également vers le jeu.

En conséquence du modèle d'évolution suivi par les 8 avants, le champ de jeu est maintenant occupé par des joueurs dispersés en profondeur depuis à peu près l'endroit d'où ils partent jusqu'à l'endroit où ils s'arrêtent ou bien ils soutiennent.

Tous ont pris position à l'endroit où ils pourront recevoir une passe ou un coup de pied de recentrage. Tous sont habilement placés pour rétablir la situation si le mouvement est arrêté.

Schéma n° 3 - Il montre l'évolution des avants pour leur placement en défense.

En défense, les avants doivent être conscients du repli sur le drapeau de coin.

A remarquer que les n° 4 et 7 ne poursuivent pas le 1/2 ou le 1er 5/8ème à moins que la balle ait été cafouillée ou que le 1er 5/8ème soit très loin et devant eux. Si les avants sont battus, ils doivent se replier rapidement en direction du drapeau de coin. Tous les deux doivent également s'assurer que le demi adverse ne part pas.

Le N° 7 ayant vu que le 1/2 ne part pas ou que la balle a été cafouillée, court en travers des arrières adverses, sur une ligne en arrière de ses propres arrières. Il est fréquemment là pour récupérer une balle perdue ou être le 1er sur la balle si un adversaire est plaqué, ou pour arrêter une percée. S'il est resté en arrière, il doit se rendre vers le drapeau de coin.

Le n° 8 commence à courir en profondeur vers son drapeau de coin et décide de ce qu'il doit faire. Il a la possibilité de continuer sur son trajet, ou de se diriger vers le jeu si un homme est plaqué.

Le n° 4, se rendant compte que le 1/2 n'a pas couru, ou utilisé le côté fermé, part en direction du drapeau de coin, ou monte vers le jeu s'il y a au un arrêt.

La direction du drapeau de coin est également prise par les n° 5, 6, 1, 2, 3. Naturellement ils le font en sachant ce qui se passe et si le jeu est arrêté, ils sont en position pour se rendre à l'endroit dans le plus petit laps de temps possible.

Ici encore les avants couvriront le terrain en profondeur et très près du jeu depuis son début jusqu'au drapeau de coin si cela est nécessaire.

La couverture par les avants, montrée dans les deux schémas, est enseignée pour les rendre conscients de leur placement, de leurs responsabilités dans le soutien et dans le travail d'équipe. Ces enseignements sont élastiques, mais corrects en principe.

### **POSSESSION**

Le deuxième "p" est Possession.

Il est nécessaire d'avoir la balle pour marquer des essais. Gagnez la sur mêlée ordonnée, spontanée, touche, mauvais coup de pieds adverses et mauvais jeu. Lorsque vous l'avez gagnée gardez la.

Passez, bottez, subissez un placage, dribblez et arrêtez des rushes pour la possession de la balle. Avants et arrières doivent tous deux réaliser tous ces points.

En refusant de laisser la balle à l'adversaire votre équipe peut donner le ton. Les adversaires ne peuvent pas marquer sans balle. Mais pour garder la possession il faut des possibilités qui doivent être travaillées continuellement.

1) Les joueurs doivent être capables de passer à tout moment, pas de mauvaises passes précipitées, pas de passes risquées au dessus de la tête spécialement pour les avants qui sont les principaux fautifs.

S'il y a risque de perdre la balle ou que le possesseur de la balle trouve qu'il ne peut que passer à un soutien dans une plus mauvaise position que lui, il doit subir le placage.

La suite consiste pour les avants à se regrouper rapidement, talonner la balle ou la ramasser et passer en retrait à des joueurs qui sont venus se placer pour le soutien.

Rappelez-vous : ne jamais passer à un joueur dans une plus mauvaise position que vous.

2) Les joueurs doivent apprendre à botter parfaitement avec chacun des deux pieds. Ils doivent d'abord botter pour la possession, puis continuer vers l'avant, derrière une ligne arrière en position plate, coup de pied croisé ou recentré, de telle sorte que la balle puisse être reconquise et que la continuité du jeu se déroule.

Ensuite les joueurs bottent en touche pour la sécurité (ou pour gagner du terrain). La balle doit sortir du terrain de telle façon que l'énergie de votre équipe soit conservée. Il faut donner du temps pour se mettre en place et avoir une chance égale de gagner la balle de nouveau.

Rappelez-vous : un mauvais jeu au pied donne la balle à l'adversaire et place vos joueurs, surtout les avants, en mauvaise position.

Lorsqu'une équipe a la balle et attaque, l'aptitude à passer et à dribbler la balle correctement sont les deux fondamentaux principaux pour conserver la possession.

Je dis, sans hésiter, que nous avons permis au jeu de se détériorer à tous les niveaux parce que nous sommes si persuadés que la passe et le dribble sont parties intégrantes du Rugby que nous avons oublié la pratique de ces actions.

Une familiarisation avec celles-ci, comme actions fondamentales en Rugby, e fait naître la croyance qu'elles ne devaient pas être pratiquées à tous moments.

### ***PACE - (EVOLUTION)***

Le 3ème "p" est Pace (Evolution).

Le Rugby est un jeu qui devrait être joué à grande vitesse à tout moment. La vitesse à laquelle il se déroule dépend de chaque joueur, à qui il appartient d'imposer le rythme auquel il doit se dérouler.

Chaque joueur doit être totalement prêt pour être capable de jouer à la vitesse maximum pendant les 80 minutes du match. Il peut augmenter sa vitesse, s'il s'entraîne à partir plus vite de ses positions et à être plus rapide lorsqu'il atteint son maximum cela doit être fait.

Les arrières en particulier, devraient exploser et s'entraîner toutes les fois que l'occasion s'en présente.

Placez-vous sur le terrain, comme si vous alliez recevoir la balle (c.à.d. en légère perte d'équilibre sur vos orteils avec votre pied intérieur en avant) et dites-vous "go" à vous même. Un usage constant de cette pratique ajouté à une intensité et une vivacité vous rendra plus rapide.

Un autre exercice qui vous apportera un bénéfice consiste à courir 5 m, puis revenir lentement sur 5 m en place, puis courir 10 m et revenir en position, puis 15 m et ainsi de suite.

En variante et pour améliorer vos possibilités essayez un crochet,

un pas latéral, une feinte, un changement d'allure, etc. Ces exercices peuvent être faits sans balle mais il est préférable que le joueur en ait une.

Les avants peuvent améliorer leur allure en courant 5 m et en marchant 5 m, de haut en bas du terrain ; en s'entraînant à courir pour une touche, se plaçant eux-mêmes sur les orteils, en sautant puis en continuant par une action de soutien.

Entraînez-vous toujours comme si vous preniez part à un match.

Il appartient à chaque joueur de se préparer personnellement de telle sorte qu'au moment de la saison l'entraîneur puisse aborder son travail. Il ne devrait pas avoir à perdre du temps pour mettre les joueurs en condition, mais je crains fort que dans de nombreux cas il ait à le faire.

Si vous êtes 100 % prêt, vous serez capable de sprinter à tout moment en jouant, et vous trouverez plus facile de donner et de recevoir des passes. Les passes doivent être données et reçues alors que les joueurs sont à leur vitesse maximum.

Les joueurs doivent apprendre à comprendre les 3 "p" : placement, possession et évolution (pace), et comment le jeu est attaché à ces 3 principes.

Les fondamentaux d'un bon travail d'équipe sont d'être en place pour gagner la balle et par le moyen de l'entraînement augmenter l'allure et connaître le moment de départ. En possédant ces fondamentaux une équipe peut attaquer continuellement dans son jeu.

### ***BUT DU JEU***

Comme cela a été dit précédemment, le but du Rugby est de marquer des essais, et en les marquant, de poser la balle le plus près possible des poteaux de but pour que les essais puissent devenir des buts.

Les joueurs, ainsi que cela a été également précisé, doivent avoir une tournure d'esprit pour le jeu les amenant à penser qu'ils doivent d'abord attaquer et non pas défendre.

Comment d'abord attaquer ?

- 1) Nous passons et nous courons avec la balle vers la ligne de but de l'adversaire.
- 2) Nous dribblons et bottons la balle vers cette ligne.

Si le niveau de jeu en **Nouvelle-Zélande** à l'heure actuelle est descendu si bas c'est, je pense, parce que nous avons négligé à partir du début de nous entraîner continuellement aux fondamentaux de la passe et du dribble de la balle.

Je suis certain que si les joueurs actuels font un retour en arrière, ils comprendront qu'ils auraient pu passer plus de temps à travailler les fondamentaux de la passe et du dribble de la balle.

Il est remarquable que dans d'autres sports - cricket et baseball - les joueurs ne négligent pas de pratiquer les fondamentaux de leur jeu. Le Rugby, comme ces exemples, est également un jeu de balle.

Je suis certain que la réception et l'exécution d'une passe correcte est le plus important de ces fondamentaux. Les joueurs doivent prendre le temps de s'entraîner à cet art avant et après les entraînements d'équipe et à tout moment également.

Je crois qu'il est vrai de dire qu'avant que l'entraînement ne commence et lorsqu'il est terminé les joueurs bottent plus facilement qu'ils ne passent la balle.

Ce que ces joueurs ont appris à l'entraînement est révélé dans les matches car ils jouent par habitude. Au plus le subconscient enregistre, et les habitudes se manifestent.

Ce que le joueur fait à l'entraînement, il le reproduit presque automatiquement en match. Je suis certain que c'est la raison pour laquelle on voit des joueurs botter la balle à jet continu au lieu de courir pour amorcer un mouvement de passe, ou de passer immédiatement lorsque la possibilité d'un mouvement de passe apparaît.

Ces joueurs bottent car ils passent la majeure partie de leur temps à l'entraînement à botter, au lieu de passer. On devrait leur inculquer que le rugby est un jeu dans lequel la balle est passée pour marquer des essais et bottée pour gagner du terrain.

Dans notre jeu actuel, nous ne travaillons pas assez la balle à la main, que cela soit en jeu ouvert ou fermé, parmi les avants ou les arrières. Nous abandonnons trop facilement la possession, soit par jeu au pied, soit par mauvaise passe. La façon la-plus habile de conserver la possession pour l'équipe est de passer la balle convenablement.

### ***LES PASSES***

Il y a fort longtemps la Nouvelle-Zélande enseignait l'art de la passe aux autres Nations jouant au Rugby dans le monde ; maintenant, nous pouvons être classés à la dernière place parmi celles-ci dans ce compartiment de jeu.

La raison de la disparition du jeu de passe en Nouvelle-Zélande est à chercher dans nos clubs et écoles, car nos joueurs ne sont pas assez formés ni encouragés à manier la balle. Tous les dirigeants entraîneurs et joueurs ont le devoir de savoir si cette situation est modifiée.

Une équipe qui obtient la plupart des balles en jeu devrait gagner.

Par exemple, si une équipe gagne 60% des balles, cela lui permet d'avoir une marge de 20% pour les fautes, alors qu'elle a encore le même pourcentage de balles que l'adversaire.

Pour une équipe, l'exploitation de la possession pour obtenir le plus grand avantage nécessite une plus grande allure que celle de ses adversaires. Cette allure (Pace) peut être résumée en 3 chapitres :

- a) Allure dans le service : talonnage net et rapide
- b) Allure en mouvement : vitesse d'évolution de chaque joueur
- c) Allure dans le passage de la balle (non la vitesse de la balle voyageant de l'un à l'autre, sauf pour la passe du 1/2, mais dans le temps pris entre la réception de la balle et sa transmission correcte).

La bonne transmission est basée sur de solides principes fondamentaux qui doivent être observés par tous les joueurs et conformes à un modèle (dans certaines parties du jeu, l'individualisme est à encourager, mais il n'y a aucune place pour l'individualisme dans la passe).

Ces principes constants doivent être appris de telle sorte qu'ils soient utilisés sans réflexion préliminaire ; ils doivent être appris de telle sorte qu'ils soient automatiques. Quand les joueurs ont appris ces principes, la façon dont ils passeront la balle dépend du temps qu'ils auront passé à les travailler.

Quand ces principes fondamentaux ont été appris, il y a de nombreuses autres leçons à absorber avant d'être valablement utilisées.

Les joueurs doivent apprendre comment et quand passer (très peu de mots, mais quelle importance dans le jeu), que la vitesse de déplacement d'une balle est plus grande que celle d'un joueur parcourant le terrain - et que ces passes doivent être prises et transmises alors qu'ils se déplacent à la vitesse maximum (ne jamais ralentir pour passer et accélérer pour recevoir).

Le bon Rugby peut être ramené à un jeu de fractions de secondes ; sur le terrain on considère habituellement qu'un joueur peut couvrir 8 m en 1 seconde. Cela signifie qu'en un quart de seconde il parcourt 2 m, pas beaucoup de temps mais quelle quantité de terrain.

Un joueur en possession de la balle doit réaliser que non seulement il est en train de couvrir le terrain à la vitesse de 2 m par 1/4 de seconde, mais que son adversaire s'approche de lui à la même vitesse. L'écart entre deux joueurs se comble à la vitesse de 4 m par 1/4 de seconde.

Il devient donc doublement important de coordonner la vitesse de mouvement en donnant et en recevant les passes de telle sorte que les secondes ou les fractions de secondes puissent être gagnées et de précieux mètres sauvés pour manœuvrer vers l'ultime but du mouvement de passe : un essai.

Lorsque vous avez la balle ne vous arrêtez pas pour chercher un soutien, gardez votre vitesse maximum, un partenaire vous fera savoir s'il est avec vous, ou s'il désire une passe. Si vous entendez un appel pour la balle, tournez la tête pour situer votre partenaire et donnez lui la balle immédiatement.

Il est essentiel de se souvenir qu'il faut passer la balle immédiatement après avoir entendu l'appel et après avoir situé le partenaire. Celui qui appelle est toujours en meilleure position pour continuer l'attaque à moins qu'il ne commette l'erreur grossière de demander la balle alors qu'il est dans une plus mauvaise position que le porteur.

Un des aspects important, souvent oublié par les joueurs est l'allure à laquelle la possession peut être exploitée alors que l'adversaire est désorganisé, en allant vers la balle à la vitesse maximum, en la gagnant rapidement et en amorçant un mouvement de passe à allure accélérée.

Il n'est pas nécessaire pour les joueurs en possession de la balle de courir loin pour donner l'allure. Si le réceptionnaire se place en profondeur et que le passeur lui donne la balle alors qu'ils vont à toute vitesse en avant du réceptionnaire, l'allure sera automatiquement augmentée.

Rappelez-vous : allure rapide, mais courte possession par les premiers 3/4, allure rapide avec possession plus longue pour le 3/4C et allure la plus rapide et possession la plus longue pour l'ailier.

### ***Principes que le passeur doit apprendre et travailler :***

1) La balle doit toujours être portée avec les doigts écartés et bien placés sous la balle. Celle-ci est portée de telle façon que son grand axe soit parallèle au sol et à angle droit avec le corps, les bras sont plus ou moins tendus, mais souples. La balle, en conséquence, est portée presque à hauteur de la ceinture et près du corps (cela signifie qu'elle est protégée contre l'intervention adverse et tenue en bonne position pour amorcer une passe). Entraînez-vous toujours à porter ainsi la balle quand vous courez à grande vitesse. Tous les joueurs arrières et avants devraient porter ainsi la balle, sauf lorsqu'ils se préparent à écarter un adversaire.

2) La puissance nécessaire pour passer une balle provient des muscles abdominaux et du bas du dos, au travers des bras qui agissent comme des pendules.

3) Avec la balle ainsi portée le joueur est prêt à la passe. Pour obtenir la puissance nécessaire le moment de départ est un balancé des bras en direction opposée du réceptionnaire (le degré de balancé et de l'effort dépendent de la distance que doit parcourir la balle. Généralement seul le balancé naturel des bras en course est nécessaire. En fin de retour du balancé vers le réceptionnaire, le mouvement de passe est complété par une poussée du poignet vers l'avant suivie des doigts qui sont pointés en direction de la passe. La main la plus éloignée du réceptionnaire accomplit le plus de travail. Le mouvement du corps est une rotation sur le hanche avec l'épaule proche pointant vers le réceptionnaire.

Pendant tout ce mouvement les bras sont tendus plus ou moins, sans être raides ; ils ne sont certainement pas fléchis aux coudes. Les coudes fléchis limitent les mouvements et donnent des passes sans amplitude qui sont mauvaises et à l'origine de la majeure partie des erreurs dans la passe. L'action de la passe est très rapide, et la seule partie délibérée est la continuation avec les bras, les mains, les doigts à la fin du mouvement.

4) Balancez toujours le corps légèrement en opposition au réceptionnaire. Cela sert à redresser l'attaque et fixe l'adversaire du passeur, en le retenant hors du système défensif du moment. Rappelez-vous qu'un adversaire, même à 5 m en arrière, est fixé s'il est amené à hésiter.

5) Passez toujours sur le pied correct. La passe est une question de fraction de seconde. Une passe à gauche se fait quand le pied droit arrive au sol et sur le droite quand le pied gauche arrive au sol. C'est une synchronisation naturelle avec les bras.

6) La vitesse de passe (sauf pour le 1/2, qui doit normalement passer le plus rapidement possible) devrait être suffisante pour que cela ne soit pas un lob mais une passe rapide.

7) La passe est adressée entre la ceinture et la poitrine du réceptionnaire, mais devant lui, de telle sorte qu'il doive accélérer pour la prendre et qu'il la reprenne sur son corps.

8) Assurez-vous que la balle est bien dirigée devant le réceptionnaire. C'est le devoir du passeur de contrôler que cela se réalise. Les yeux sur la passe et le réceptionnaire et non sur l'adversaire.

9) Dès que le passeur a donné sa balle, il doit se replacer en jeu.

10) En passant l'action du corps est la même que si un objet tenu entre les dents était lancé sur une épaule avec la plus grande force possible.

11) La façon dont passe un joueur découle de la façon dont il s'entraîne. L'action de passe doit devenir instinctive et les joueurs doivent gagner la confiance dans leur aptitude à passer et adresser en toutes directions, la balle, dans la fraction de seconde voulue.

### ***Principes pour l'entraînement du réceptionnaire .***

1) Au moment de recevoir une passe, courez avec les mains en avant des épaules et à hauteur de la ceinture. Elles devraient être aussi relâchées que possible, avec les doigts aussi écartés que possible. Le mouvement des bras dans la course devrait être arrêté au moment de recevoir une passe.

2) Avant de recevoir la passe le joueur devrait avoir fait le bilan des événements. Il doit essayer de se placer dans la position la plus avantageuse, en surveillant son adversaire, quant à son placement par rapport au porteur du ballon. Ne courez pas vers la balle, écartez-vous légèrement quand la balle arrive (sauf dans le cas où le réceptionnaire est en train de changer la direction de l'attaque].

3) N'ayez les yeux que sur la balle à partir du moment où vous sentez qu'une passe va vous être faite. Sachez que le passeur ne donnera pas la balle à un joueur en plus mauvaise position que lui.

4) Le réceptionnaire doit surveiller la balle et rien d'autre jusqu'à ce qu'elle soit dans ses mains, puis ramenée vers le corps. Il doit laisser venir la balle vers lui et s'assurer que les mains vont vers celle-ci au moment où le contact s'établit. Cette action aide à éliminer les gestes brusques vers la balle et les passes manquées.

Le placement et le relâchement des bras permettent également la récupération de mauvaises passes. Le geste de réception d'une passe est identique à celui du garde-guichet, à part que le réceptionnaire en Rugby reçoit la balle de côté et la ramène au corps. La réception de la balle en la ramenant vers le corps permet au réceptionnaire de placer ses mains pour porter la balle correctement et lui permet de la passer correctement à son tour sans perdre de temps.

5) Quand le réceptionnaire a la balle, il doit, pendant qu'il court à la vitesse maximum, ajuster la balle et se placer lui-même pour passer de façon à ce que la continuité du mouvement de passe soit maintenue.

Rappelez-vous : vous passez pour marquer des essais ; ne ralentissez pas pour passer ; accélérez pour recevoir une passe.

### ***LES HOMMES-CLES***

Maintenant les deux hommes-clés dans ce jeu d'équipe de passe sont les demis. Le 1/2 Met et le 1er 5/8ème. Je préfère le terme de "1/2" (mêlée et ouverture), car il explique les fonctions de ces deux joueurs mieux que 1/2 et 1er 5/8ème.

La liaison entre les avants et les arrières dépend des 1/2. Les 3/4 participent ou ne participent pas selon les aptitudes des 1/2. Une équipe avec un bon paquet d'avants, de bons 1/2, mais des 3/4 moyens, pourra gagner de nombreux matches, mais une équipe qui a de bons avants, de bons 3/4, mais des 1/2 faibles, manquera la victoire assez souvent.

Il sera rentable pour le 1/2 et le 1er 5/8ème de s'entraîner chaque fois ensemble et pour les entraîneurs de n'importe quel niveau d'apporter autant d'attention que possible à ces joueurs.

La façon, pour ces joueurs, d'assurer la liaison entre avants et arrières est simple :

Des demis dépend la tâche importante de lancer le mouvement à la vitesse maximum. Les autres arrières attendent un service rapide derrière la mêlée comme des sprinters dans leurs marques et sur leurs orteils. Le talonnage de la mêlée correspond au "Prêt" du starter. Le signal de départ est la passe du 1/2.

- le 1er 5/8 part à "go"
- le 2è 5/8 part à 1
- le centre part à 2
- l'ailier part à 3

Ce sont en réalité des 1/2 secondes. L'homme à l'extérieur suit l'homme à l'intérieur de lui - une réaction automatique pour un départ valable.

Le 1/2 M est le joueur qui lance l'attaque à la vitesse voulue mais le 1er 5/8ème est l'homme qui détermine la vitesse de déroulement de l'attaque.

On dit que la surface couverte par un avant pour son équipe correspond au carré de la distance de la balle (car, s'il est à 1 m de la balle il peut couvrir tous les mouvements dans un mètre carré, mais s'il est à 2 m de la balle il doit couvrir une aire de 4 m<sup>2</sup> et ainsi de suite.

La rentabilité d'un 1er 5/8ème varie avec le carré du temps qu'il prend pour recevoir et donner la balle.

Mais ces deux points de distance et de temps s'appliquent au 1/2. Il devrait toujours être près du théâtre des opérations, gardent la balle à l'intérieur d'un espace qu'il contrôle, et il doit également être prêt à tout moment de faire une passe aussi rapidement que possible.

### ***La passe du 1/2 - (de mêlée)***

Le demi doit être capable de passer de plusieurs façons, dans toutes les directions, quand la nécessité s'en fait sentir, aussi rapidement que possible et à toute distance raisonnable, et ceci dans un certain espace en avant de la ceinture du réceptionnaire - une passe latérale.

Un demi peut se placer du côté fermé de la mêlée, à la distance approximative d'un bras de la base, de telle façon qu'il peut commander ses avants à la main et également obtenir la plus grande protection légale possible de l'extrémité de sa mêlée.

Les 4 passes que le demi doit posséder sont : la passe normale, la passe plongée, la passe renversée et la passe du côté fermé.

#### 1) La passe normale .

C'est la passe faite à partir d'une position arrêtée en opposition de la passe plongée.

Le corps doit rester bas et les yeux sur la balle.

Au moment de la passe le pied le plus éloigné du réceptionnaire devrait être dirigé vers sa mêlée.

Ce pied est placé en arrière de la balle, les mains se refermant sur la balle pour amorcer le balancement qui lancera la balle au loin.

La main la plus éloignée du réceptionnaire devrait être bien sous la balle, car c'est cette main qui fait le plus grand travail presque une passe à une main.

Ainsi qu'avec le corps, le tête et les yeux, le pied le plus près du réceptionnaire est placé dans la direction de la passe, et les bras, qui sont tenus droits en bas, suivent vivement jusqu'à la totale limite d'extension, dans la direction du regard vers le réceptionnaire. Si la passe n'est pas parvenue devant le réceptionnaire faites en sorte que la suivante y parvienne.

#### 2) La passe plongée .

Dans la passe plongée le 1/2 place sur la même ligne son corps, la balle et le point à atteindre.

Puis il plie le genou de la jambe qui va lui donner la puissance de passe. Le pied de cette jambe doit être assez près de la balle. Les deux mains se placent immédiatement sous la balle. La jambe avant est puissamment étendue pour faire plonger le 1/2. Le plongeon continue et la balle est envoyée sur sa trajectoire, les bras s'étendant à leur limite extrême sur la ligne allant des yeux au réceptionnaire.

La chute est amortie par les bras, qui vont ensuite aider le 1/2 à se remettre sur ses pieds le plus rapidement possible.

De nouveau, si la passe n'est pas devant le réceptionnaire, assurez vous que la prochaine y soit.

Les avantages de la passe plongée sont :

- a) elle est très pratique quand le demi doit passer en mouvement (c'est à dire quand il va vers la balle pour passer) ;
- b) c'est la plus recommandée car elle va plus vite et plus loin que toute autre passe ;
- c) c'est la passe idéale lorsque le 1/2 doit passer après s'être dirigé vers la balle au lieu de l'attendre comme cela se passe normalement ;
- d) c'est la passe idéale pour transformer une situation défensive en attaque, car elle permet au 1/2 de récupérer la balle devant un rush d'avants adverses ;
- e) c'est la passe idéale pour échapper à des avants pressants, car elle permet au demi d'envoyer la balle au loin, même s'il va être plaqué ou bousculé ;
- f) après un entraînement valable, on se rendra compte que c'est la plus facile à exécuter.

### 3) La passe renversée :

Quand le 1/2 se rend compte qu'il doit se tourner de presque 180° pour passer la balle à ses arrières, la passe renversée est la réponse au problème.

Se diriger rapidement vers la balle en plaçant le pied le plus près possible de la ligne de but adverse entre la ligne et le ballon. Au même moment la tête doit être baissée et les mains bien sous la balle.

Le 1/2 est en place pour balancer son corps pour adresser soit une passe arrêtée, soit une passe plongée selon ses préférences bien que la passe plongée soit la plus conseillée et la plus facile à exécuter.

La passe devrait se diriger vers le but à atteindre, en avant du réceptionnaire ; si celle-ci n'y arrive pas, faites en sorte que la suivante y parvienne.

### 4) La passe côté fermé :

Il faut se souvenir pour adresser une balle côté fermé que celle-ci doit être très lente, car elle est reçue près du demi et que le temps juste de passe est un facteur essentiel.

Ces 4 types de passe conviennent pour le 1/2 quand la balle est au sol, sur touche, suivant les circonstances les passes suivantes peuvent être employées :

1. La passe normale arrêtée avec ou sans rotation supplémentaire
2. La passe plongée
3. La passe renversée

Les principes d'exécution sont les mêmes que ceux qui existent au moment de la passe avec une balle au sol.

Il a été dit que toutes les passes devraient être adressées en avant du réceptionnaire pour les quatre raisons suivantes :

- a) de telles passes obligent le réceptionnaire à accélérer pour les prendre, créant ainsi l'allure ;
- b) le réceptionnaire n'a pas à regarder en arrière, il ne perd pas de vue même pendant une fraction de seconde la zone dans laquelle il va travailler
- c) le réceptionnaire peut récupérer de mauvaises passes qu'elles soient hautes ou basses
- d) et si par hasard les passes sont si mauvaises qu'elles ne peuvent pas être contrôlées, le 1er 5/8ème ou le 2ème 5/8ème peut encore les jouer au pied. Si la balle rebondit il y a encore la possibilité de la reprendre pour l'un des deux 5/8èmes. Il est relativement facile de jouer une balle qui arrive devant le réceptionnaire, mais il est impossible de le faire si elle va en arrière du réceptionnaire.

### ***Le placement des demis -***

Un demi devrait toujours se rappeler que sa rentabilité pour l'équipe varie en fonction du carré de la distance qu'il se trouve de la balle et du carré du temps qu'il emploie pour passer la balle sur mêlée, touche, etc.

Il est essentiel pour un demi d'être toujours derrière la balle et il ne doit avoir aucune hésitation pour passer. Toute hésitation, tout tâtonnement, toute action en deux temps avec la balle et chaque déplacement au moment de la passe signifient la perte de secondes précieuses.

Un demi en action doit ressembler à un boxeur - sur ses orteils, tête baissée, yeux sur la balle, le corps fléchi et les mains alertes pendant tout le match. Il doit se replacer tout le temps.

**Placement sur mêlée ordonnée** : toujours se tenir à côté du 1/2 adverse quand celui-ci introduit la balle en mêlée. Les raisons en sont les suivantes

- a) la balle peut être mieux vue ;
- b) le 1/2 est sur place dans le cas où la balle sort sur le côté ;
- c) il est en place pour bousculer le demi adverse s'il pense en tirer un avantage. Dans le cas contraire, il peut se retirer derrière ses avants pour se préparer à défendre en profondeur.

Le demi, si son équipe gagne la balle en mêlée ordonnée, ne devrait pas se tenir derrière la mêlée lorsqu'il attend la sortie de la balle. Il devrait se tenir sur le côté de la mêlée en direction de son 1er 5/8ème, de telle sorte qu'il peut régler son mouvement pour ramasser la balle quand elle est talonnée.

**Placement sur mêlée ouverte** : toujours se placer côté fermé, qu'il soit attaquant ou défenseur.

Si le demi ne peut pas avoir la balle en mêlée spontanée [cela signifie généralement que son équipe n'a pas la balle], il peut se reculer d'un mètre pour lui permettre d'avoir une meilleure vision de ce qui se passe derrière les avants adverses. Il est alors placé pour défendre en profondeur (concéder du terrain, mais pas des points).

Placement sur pénétration des avants : quand ses avants pénètrent, le demi devrait toujours soutenir le mouvement en se plaçant du côté fermé avec le 1er 5/8ème se plaçant du côté ouvert. Le demi est ainsi prêt à, soit continuer l'attaque du côté fermé, soit si le mouvement des avants est arrêté, être prêt à lancer ses arrières en action.

**Départ sur la mêlée** : ce ne devrait se produire que lorsque l'occasion s'en présente et pas trop souvent pendant le match car le principal travail d'un demi est d'ouvrir.

La même occasion de départ pour un demi se présente quand une mêlée (ordonnée ou spontanée) tourne dans la direction dans laquelle le demi se déplace pour avoir la balle et quand la balle sort sur le côté de la mêlée et que le demi va dans cette direction.

Si le demi part, le mouvement doit créer une certaine surprise pour être valable.

Un demi doit apprendre à partir :

- a) dans les trous quand ils se produisent,
- b) pour soutenir ses arrières,
- c) pour soutenir ses avants.

En supplément à b) et c) les coups de pied tactiques pour les avants offrent une possibilité de variation de jeu du demi, spécialement sur terrain mouillé et boueux.

Un demi doit apprendre à parler et à diriger ses avants. Il doit également être certain que les signaux et les codes qu'il emploie sont connus des ailiers et du 1er 5/8ème également.

Avant d'abandonner le demi pour aller vers le 1er 5/8ème, il y a 4 choses qu'un demi doit s'entraîner à faire pour améliorer son jeu :

1. s'entraîner autant que possible avec son 1er 5/8ème
2. travailler à passer les balles dans les façons décrites plus haut sur une cible
3. travailler également avec toute la ligne des arrières
4. lorsqu'il travaille avec l'équipe, il doit chercher à assurer la liaison entre avants et arrières aussi rapidement que possible, et aussi correctement que possible.

### ***Le Premier Cinq-Huitième -(demi d'ouverture)***

Rappelez-vous : l'utilité du 1er 5/8ème pour son équipe varie en fonction du carré du temps dont il a besoin pour recevoir et donner une balle.

Ce joueur détermine la vitesse à laquelle une attaque se développe. Il détermine le principal pour l'allure des lignes arrières. S'il se déplace lentement, l'homme à l'extérieur ne peut se lancer à la vitesse maximum pour recevoir la passe ; s'il va à l'allure maximum alors toute la ligne ira également à cette allure.

Le 1er 5/8ème doit toujours être sur ses orteils, se déplaçant vers l'endroit en anticipation de la passe du demi, avec ses bras pendant librement et prêts avec son pied intérieur en avant, un œil sur le demi et un autre sur l'adversaire pour faire l'analyse de la situation avant de recevoir la balle.

Imaginez que vous êtes dans le champ de jeu : vous êtes le 1er 5/8ème prêt à l'action et la balle est en train de vous parvenir.

Placez-vous sur vos orteils..., pied intérieur en avant..., la balle est sortie..., dans les mains du demi..., "poum" ! Le pistolet a retenti... sur votre lancée aussi rapidement possible..., elle est presque dans vos mains, et le jeu est sur vous... prendrez-vous la balle ?

Rappelez-vous les leçons apprises précédemment sur la façon de faire et de recevoir une passe. Pour recevoir une passe, partez en direction de celle-ci au dernier moment, accélérez pour la recevoir avec les mains relâchées dans la direction de la balle. Ramenez la balle devant le corps et placez les mains en position correcte pour la porter et pour la passer au suivant alors que vous courez à la vitesse maximum pendant tout le temps.

J'aime voir la balle tenue contre le corps, car c'est la seule façon que je connaisse pour placer les mains correctement pour porter et passer la balle. En direction... au dessous... et vers l'extérieur, constituent la succession et cela doit être dans un seul mouvement classique.

Le 1er 5/8ème détient la clé du placement des autres arrières en fonction de la situation de jeu. Ceux-ci règlent leur placement sur celui utilisé par le 1er 5/8ème.

A son tour le 1er 5/8ème se place en fonction du 1/2 et ce placement est déterminé par 4 facteurs

1. l'endroit du terrain où il se trouve
2. la rapidité et la longueur de la passe de son demi
3. la vitesse des avants adverses et l'attention particulière qu'ils portent au 1er 5/8ème
4. le mouvement qu'il est en train d'exécuter au moment où il réceptionne, se rappelant toujours qu'il doit être capable d'accélérer assez rapidement s'il n'est pas en profondeur avec l'intention de botter la balle.

Le 1er 5/8ème a un grand espace pour travailler et il doit varier son placement en fonction de la situation à tout moment.

Par exemple, au milieu du terrain, la passe du demi est assez courte, mais si le jeu est lancé à partir d'une touche, le demi lancera une passe aussi longue que possible. Du côté fermé, il prend une passe très près.

Les pénétrations des avants sont d'autres mouvements dans lesquels il doit toujours être placé, car il doit les soutenir du côté ouvert. Lorsque des touches se déroulent, il doit se tenir à l'extérieur des avants, jamais à l'intérieur de l'alignement, s'il le fait il est en mauvaise position, et c'est une cible offerte à l'adversaire.

Lorsque vous devez botter en touche par mesure de sécurité, tenez-vous en profondeur de telle façon qu'il y ait peu ou pas de chance de voir le coup de pied contré. Lorsque vous bottez par tactique, déplacez-vous à une allure légèrement plus lente pour laisser monter la défense et permettre à vos propres arrières de monter pour pouvoir suivre le coup de pied.

Généralement le 1er 5/8ème essaie d'amorcer un débordement en courant vers le 2ème 5/8ème adverse (ou au moins dans sa direction, pour se placer à l'extérieur de son propre défenseur). Il pourra parfois prendre l'intérieur, mais quand il le fera, il devra se souvenir que 9 fois sur 10 il devra ensuite revenir à l'extérieur retrouver une fois de plus le contact avec ses 3/4 extérieurs.

Le 1er 5/8ème doit se rappeler qu'il peut partir pour lui, lorsqu'il est près de la ligne, surtout s'il a fait courir la balle pendant tout le match et que son adversaire en conséquence s'oriente à l'extérieur de lui.

Il devrait aussi, connaître le moment où il faut appeler l'ailier côté opposé dans la ligne, soit à l'intérieur de lui, soit à l'extérieur pour percer la défense.

Dans le but d'aider un 1er 5/8ème à faire rapidement le point, les situations suivantes lui seront d'un bon guide :

1. quand la balle vient rapidement (une bonne sortie par les avants), passez-la sans perdre de temps
2. quand l'adversaire est désorganisé, prenez une longue passe pour franchir la défense des avants adverses et ensuite de nouveau passez sans perdre de temps
3. quand la balle sort lentement, faites quelque chose de tactique.

**Le Premier Cinq-Huitième en défense -**

Je pense que la tâche du 1er 5/8ème en défense est de marquer tout le temps son vis-à-vis. En fait, cela devrait s'appliquer à tous les arrières, avec peut-être quelques exceptions. Une des exceptions étant, ce qui se produit quand vous êtes dans une situation désespérée, près de votre ligne de but et que vous ne voulez pas concéder du terrain, ni des points.

En défense, le 1er 5/8ème juge la vitesse avec laquelle se met en mouvement son vis à vis au moment de l'attaque. Si le 1er 5/8ème monte lentement en défense sur son vis à vis, les autres 3/4 seront également obligés de monter lentement ou alors la formation sera perdue et il y aura des trous dans la défense.

**En conclusion sur les hommes-clés en jeu :**

l'habitude est une grande chose en Rugby et le joueur paraîtra d'autant meilleur qu'il respectera son travail.

***LES POINTS A SÉ RAPPÉLER POUR LÉS ARRIÈRES -***

1. Le 1er 5/8ème ne doit pas se tenir tellement en profondeur (sauf pour botter) qu'il reçoive une passe alors qu'il est encore en profondeur. Le facteur le plus important est sa place au moment où il reçoit la passe. Il doit évoluer pour recevoir une balle juste en arrière de la ligne parallèle à la ligne de but ;
2. Les autres 3/4, hormis le 1er 5/8ème, doivent calculer leur profondeur à partir du 1er 5/8ème et non du 1/2. Soyez assuré de respecter votre placement aussi bien en attaque qu'en défense.

Il est essentiel que le 1er 5/8ème suive le trajet de la balle dans la mêlée, et que tous les arrières le suivent s'ils doivent défendre, et se replacent en position s'il se représente une possibilité d'attaquer. En défense restez à l'intérieur de votre adversaire, en attaque courez droit.

Par dessus tout, gardez votre formation et soyez prêt à passer de la défense à l'attaque. Les arrières ne peuvent que se placer en fonction de l'homme qu'ils ont à l'intérieur.

3. Rappelez-vous que le 2ème 5/8ème et le centre doivent redresser les attaques ;
4. Hommes en soutien, surveillez votre placement. Placez-vous pour marquer votre vis à vis quand vous défendez et en attaque placez-vous par rapport au joueur porteur du ballon. Soyez assez en arrière de telle façon que lorsque la balle vous est passée - assez rapide pour être un lob - vous ayez à accélérer pour prendre la balle. Retrouvez l'homme à qui vous allez passer et donnez-lui la balle immédiatement sans ralentir votre allure.
5. Ne bottez pas la possession de la balle. les coups de pied en touche doivent y parvenir. Les autres coups de pied, employés modestement, devraient l'être vers des espaces libres, sauf s'il s'agit d'utiliser tactiquement le soleil ou le vent. Par temps humide, il est intéressant de botter légèrement en avant de vos avants ou derrière les 3/4 adverses.

6. Attaquez en profondeur avec un remplacement permanent. Ne vous étendez pas en ligne. Demandez la-balle quand vous êtes encore derrière le porteur. Placez-vous en fonction de vos adversaires, de vos 3/4 à l'intérieur, et de la situation à tout moment.
7. Rappelez-vous : si vous percez à l'intérieur, repartez à l'extérieur à nouveau et prenez la direction du drapeau de coin. Il peut y avoir un endroit de rencontre quelque part dans le secteur avec vos 3/4 en soutien.
8. Subissez un placage si vous ne pouvez pas exécuter une bonne passe en avant de l'homme en soutien. Vos avants pourront alors être rapidement sur la balle de telle sorte que votre équipe gardera la balle. A certains moments, il pourra être plus judicieux pour les avants d'amorcer un dribble ou de ramasser la balle pour continuer le mouvement de passe.
9. Ne soyez pas personnel. A moins d'être certain de marquer, passez la balle immédiatement. De rapides mouvements de la balle avec les changements de direction qui en résultent en attaque seront de plus grande importance pour votre équipe que les quelques mètres que le joueur personnel peut avoir gagnés de lui-même.
10. Éliminez les fautes élémentaires de votre jeu. Induisez l'adversaire en erreur et ensuite utilisez vos combinaisons et vos efforts pour marquer pendant que les adversaires sont 6 ou 7.
11. Jouez intelligemment au Rugby. Pensez à votre placement personnel pendant tout le jeu, surveillez le placement de vos adversaires, analysez la situation et combinez avec vos partenaires pour obtenir le meilleur résultat. Si les choses vont mal, ne perdez pas de temps à grogner, mais aidez à redresser et agissez rapidement.
12. Ne réclamez jamais la balle à moins d'être certain de vous trouver en meilleure position pour utiliser la balle que le joueur la portant. Si quelqu'un vous réclame la balle, donnez la lui immédiatement, mais ne pensez pas que l'on doit vous réclamer la balle pour que vous la passiez. L'appel signalé ici, se rapporte à une situation inhabituelle qui peut se produire, avec le soutien, le changement de direction en attaque, etc.
13. Utilisez le côté fermé. Un emploi occasionnel de ce côté rend la défense plus difficile à l'adversaire. Le demi peut courir et attirer sur lui ou peut passer au 1er 5/8ème qui court par le chemin le plus court pour lancer une attaque côté fermé. N'oubliez pas occasionnellement la passe à l'intérieur sur les avants au lieu de la passe à l'extérieur sur l'ailier, si l'ailier adverse refuse de se laisser entraîner. Attirez l'arrière dans ) l'attaque du côté fermé.
14. Par temps humide, jouez plus près les uns des autres, et passez plus lentement. Jouez au pied si la balle va au sol et dribblez. Si vous faites des passes, amenez la balle contre le corps et pas juste dans les mains.

15. Une bonne défense est très importante. Plaquez dur et bas. Gardez vos yeux ouverts, et montez sur votre homme en le gardant si possible sur un côté. Dans l'arrêt d'un rush couchez vous vivement, puis mettez vous à ramper hors de la mêlée qui s'en suit pour retourner vous placer aussi rapidement que possible. Soyez attentif pour attirer la couverture de défense.
16. Demandez vous si vous êtes tous suffisamment prêts pour jouer le jeu comme il doit être joué - des démarrages rapides pendant les 80 minutes sont essentiels.

### ***LES AVANTS***

Les avants détiennent la clé du succès de toutes les équipes. Ce ne sont pas que des fournisseurs de balle ou des laboureurs. Ils préparent le chemin aux arrières pour marquer des essais.

Sans jeu d'avants puissant et compétents une équipe ne peut "donner le ton". Un pack compétent donne à l'équipe les moyens de gagner la balle dans de bonnes conditions. L'efficacité du travail d'une ligne arrière dépend du travail des avants. Arrières et avants doivent comprendre cela.

Les arrières doivent respecter les avants pour ce qu'ils sont et ne pas les considérer comme des laboureurs capables seulement de pousser, de grogner et de gémir.

Pour leur part, les avants doivent sentir "venir l'essai", et ils doivent apporter leur aide par l'allure. Ce qui compte le plus c'est de gagner la balle quand il y a de grandes chances de l'employer avec un résultat.

Les avants doivent contenir leurs adversaires ; autrement les avants adverses mettront en difficulté vos arrières, faisant ainsi disparaître leur confiance. Cette confiance doit être obtenue, car elle est la clé du bon jeu des lignes arrières.

Le moyen de contenir les avants adverses consiste à leur appliquer une pression qui les forcera à rester devant votre pack, ce qui les fixe et les fatigue. Tour à tour cela diminue leur efficacité et leur aptitude à couvrir et à soutenir.

L'agressivité doit être développée chez les avants.

Les avants d'aile - ceux qui généralement arrivent les premiers en mêlée spontanée doivent être aussi efficaces que des premières lignes pour passer au dessus de la balle.

Les 1er avants en mêlée spontanée, doivent chercher à mettre hors d'état d'intervenir leurs adversaires, en les fixant avec leurs épaules et leurs bras. Ils doivent rester sur leurs pieds et se placer en mêlée sur une ligne parallèle à la ligne de touche, de telle sorte que les avants suivants pourront se joindre à eux. Ceci, avec une liaison serrée, crée une force qui est la base du succès des mêlées spontanées et des regroupements.

Le gain de la balle sur mêlée spontanée n'est pas assuré par des avants qui se tiennent droits et attendent de talonner la balle vers l'arrière, mais par des avants, dont le corps est placé bas, les yeux sur la balle, passant au dessus de cette balle.

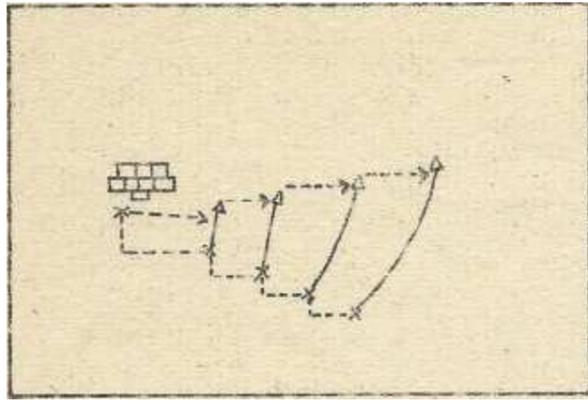


Schéma n°1

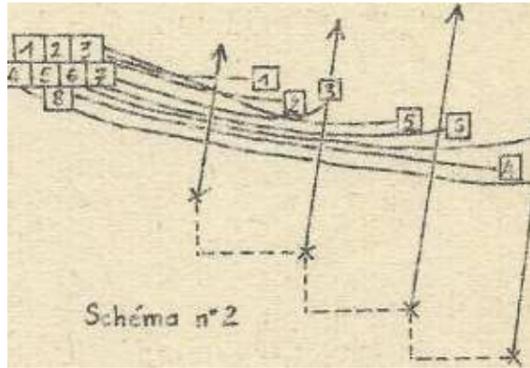


Schéma n°2

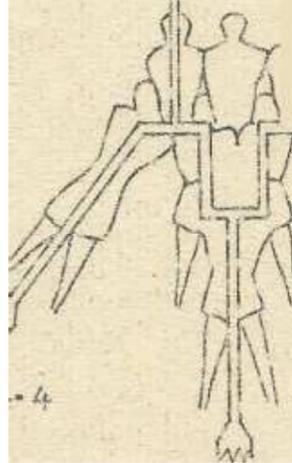


Schéma n°4

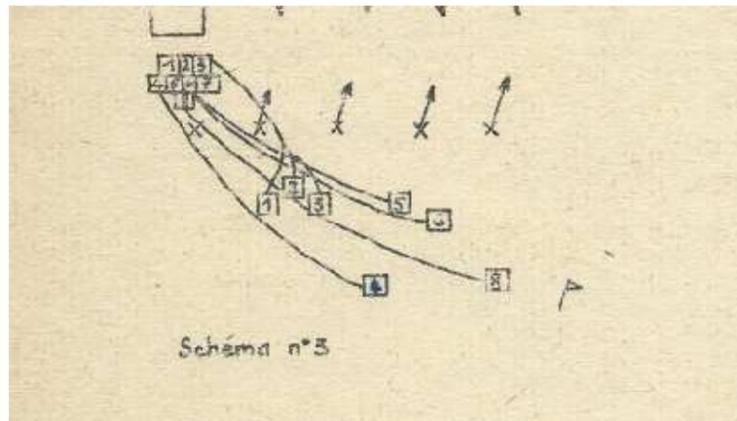


Schéma n°3

Un pack d'avants bien entraîné a la possibilité d'assurer la possession et également de placer ses arrières en position. Un tel pack peut aussi mettre l'adversaire hors position en pénétrant puis en sortant la balle au bon moment.

Le placement du corps est la première chose essentielle qu'un avant doit étudier. Il doit être bien en déséquilibre avant - genoux fléchis, mais le dos droit - et passer au dessus de la balle aussi bas que possible. Si les 8 avants font cela, leur puissance de pénétration est terrible.

Ce placement du corps est essentiel, car il indique qu'un avant est toujours en position pour dribbler la balle, pour arrêter un rush, pour plaquer, pour former des mêlées spontanées et pour talonner la balle.

Si les 8 avants peuvent être entraînés à agir ensemble, alors leurs efforts combinés seront plus grands et plus utiles que ceux des 8 avants agissant individuellement.

Les principes dont les avants doivent se rappeler sont : allez ensemble, les yeux sur la balle ; liez-vous aussi rapidement que possible ; donnez une poussée au-dessus de la balle pour la talonner ensemble, et, pour ceux qui sont devant, conserver la poussée jusqu'à ce que la balle soit sortie.

Il doit y avoir une entente entre avants et arrières. L'énergie des avants doit être conservée et non perdue. Les arrières doivent donner l'avantage à leurs avants en se mettant à jouer dès que possible.

Les avants s'ils jouent intelligemment avec une position correcte du corps et en condition physique optimum peuvent produire un jeu mobile et continu, ce qui est le but de tout bon XV.

**Les avants doivent être pénétrés de la nécessité :**

- a) d'un effort commun de poussée
- b) de créer individuellement une faille chez l'adversaire, dans laquelle les autres suivront
- c) d'un effort commun et individuel de dribbling
- d) de faire des attaques en passes courtes
- e) d'être sur place pour continuer le mouvement soit en prenant la balle, soit en la talonnant, suivant les nécessités du moment.

Si les avants ne peuvent pas faire ceci, ils se trouveront sans balle et en train de se battre contre l'adversaire pendant tout le match.

**Schéma n° 4**

**Mêlée ordonnée :**

1. La poussée est dirigée de telle sorte que le talonneur est libre pour faire son travail. Le schéma montre la direction dans laquelle la poussée est appliquée par les autres 7 avants.
2. Les jambes sont en arrière et à 45° entre les lignes parallèles du tronc et du sol. Cela libère une bonne portion du postérieur sur laquelle on peut se placer
3. relever la tête pour redresser le dos et garder les yeux sur la balle
4. se lier si solidement que cela fasse mal
5. pousser tous ensemble jusqu'à ce que la balle soit sortie.

**Touche** entraînez-vous le plus possible avec les deux ailiers lançant la balle.

1. connaissez les règles
2. quand vous êtes alignés, ne tournez pas le dos à l'adversaire.. Faites lui face on permanence
3. ayez des sauteurs entraînés
4. soutenez ces sauteurs des deux côtés. Ces soutiens ne sautent pas
5. 5 hommes doivent soutenir le preneur de la balle dès que possible.  
Si la balle est nette pour une passe directe en arrière, laissez un passage au moment où vous vous groupez pour qu'elle puisse être donnée (le preneur est généralement enfermé à ce moment précis). Si la balle n'est pas nette pour être passée, ou si elle est sur le sol, regroupez-vous très près (le preneur est généralement en tête au moment de la poussée en avant).  
Remarque : le 1er et le dernier homme dans la formation doivent regarder ce qui se passe. Mais ils doivent ne pas attendre trop longtemps pour respecter la Règle.
6. une déviation est valable, mais elle doit être contrôlée et être exécutée en bout d'alignement. Apprenez à prendre la balle à deux mains.

**Mêlée spontanée et Regroupement :**

1. quand une mêlée spontanée se forme, la balle doit être au sol ou y être mise
2. les deux 1ers hommes doivent se lier et fixer l'adversaire avec leurs épaules et leurs bras
3. ils doivent se tenir sur leurs pieds et se placer parallèlement à la ligne de touche, libérant une base sur laquelle leurs partenaires pourront se placer. un passage au moment où vous vous groupez pour qu'elle puisse être donnée (le preneur est généralement enfermé à ce moment précis).
4. ces deux hommes pourront être poussés au dessus de la balle et de tout joueur au sol par un regroupement solide et bas des avants les plus proches
5. tous doivent rapidement se lier pour rester sur leurs pieds (yeux sur la balle) pour passer au dessus de la balle et de l'adversaire jusqu'à ce que la balle soit derrière.

Une des plus grandes aides pour faciliter cette coordination parmi les avants et permettre d'assurer le contrôle, consiste pour chaque avant à s'entraîner à garder son corps aussi bas que possible et ses yeux sur la balle .

**Points à ne pas oublier pour des avants :**

1. la possession est vitale. Obtenez la balle
2. les avants n'existent pas que pour gagner la balle pour les arrières. Apprenez à contrôler la balle en mêlée. Employez la force pour enfoncer un paquet adverse qui a des avants volants. Recherchez les failles dans la touche adverse aussi bien que vous donnez une protection légale à votre demi lorsque vous lui passez la balle.
3. jouez en paquet, spécialement quand l'adversaire a fait une faute et que vous les avez sur votre chemin. Lorsque vous attaquez ou vous soutenez, recherchez une position en point de flèche dès que possible. Ne vous placez jamais en ligne.
4. Pendant un dribbling collectif, restez en profondeur et augmentez l'allure. Ne courez pas avec la balle devant vos pieds, mais lancez la devant vous et poursuivez la très dur de telle sorte qu'elle ne s'éloigne jamais de vous. Donnez à la balle une vive allure et soutenez le dribbleur en formation de points de flèche.
5. En mêlée, assurez-vous que vous voyez la balle ; creusez votre dos en relevant la tête très fort ; gardez bien les pieds en arrière ; soyez bas, et liez-vous très serrés avec les bras. N'oubliez pas de garder un bon couloir pour la balle pendant que vous faites ceci.
6. Établissez rapidement une tête de pont quand vous construisez une mêlée spontanée et poussez la balle en arrière.
7. n'oubliez pas le tunnel en mêlée constituée sur touche et sur arrêt de jeu
8. Force, Poussée et Allure employées avec détermination révèlent un bon avant. En allant au travers d'un groupement adverse, utilisez vos épaules et travaillez de votre corps avec votre force et votre poussée. La poussée n'est pas bonne sans animation et force
9. après que la balle est sortie de la mêlée, les bons avants sont prêts à partir rapidement pour soutenir les arrières ; les bons avants qui partent se dirigent plus tard vers la balle, ils l'approchent par derrière. N'attendez pas que la balle soit à votre hauteur, mettez-vous en jeu en soutien de l'attaque ou de la défense. Ne quittez jamais la mêlée jusqu'à ce que vous soyez certains que la balle est sortie ; continuez à pousser surtout si l'adversaire talonne la balle.
10. suivez - placez-vous dans les "up and under". Dans les bonnes équipes, le coup de pied en touche sera exécuté vers la ligne la plus près de vous et sortira. Les coups de pieds de recentrage seront un minimum et ne seront employés que lorsque votre équipe a une grande chance de reprendre la balle en suivant rapidement. N'oubliez pas de vous écarter légèrement, gardant de la profondeur en même temps, comme dans un dribble collectif, de telle sorte qu'il soit dur pour vos adversaires de vous échapper. Les slogans du succès sont . "suivez, soutenez".

11. N'oubliez jamais que c'est une équipe (avants et arrières ensemble) que vous attaquez ou contre qui vous défendez. Les avants doivent arrêter les rushes à leur début. L'homme à l'arrière de la mêlée se lance sur la balle si les adversaires amorcent un départ au pied. Vous avez besoin de tous les arrières sur pieds si vous manquez ce but et pour l'attaque si vous réussissez.
12. Les bons avants arrêtent les dribbles collectifs, plaquant dur et bas dès le début d'un mouvement adverse. C'est important car cela préserve les avants et les arrières d'un travail inutile en défense de couverture et transforme rapidement la défense en attaque. Cela secoue les os et le moral de vos adversaires.
13. Sortez la balle le plus rapidement possible dès regroupements, mêlées et touches dans 90% des situations qui se présentent. Une sortie rapide permet aux arrières de travailler alors que l'opposition est désorganisée, cela élimine le travail de destruction des avants d'aile adverses et cela fait disparaître le risque de perdre au dernier moment la balle après l'avoir d'abord gagnée.
14. De bonnes variations des tactiques précédentes consistent à tenir parfois la balle en mêlée et à la contrôler soit pour une mêlée tournée ou pour mettre l'adversaire hors jeu, ou pour retarder la sortie pour le demi.
15. Essayez de laisser un jeu ouvert sur coup d'envoi de l'adversaire. L'homme qui reçoit la balle ne doit pas courir ; les autres membres de l'équipe se placent en position et le réceptionnaire passe la balle immédiatement sur le côté ouvert où d'autres joueurs se sont placés en décalage pour pouvoir lancer un mouvement de passe. L'emploi occasionnel d'une passe longue et bien adressée aux arrières est une bonne tactique.
16. Placez-vous, pour établir la supériorité parmi les avants. Attaquez avec les avants, les arrières ou les deux en même temps.
17. Soyez toujours le premier sur la balle. Ne restez pas au second plan derrière l'adversaire.

### ***TRAVAIL D'ÉQUIPE***

Une équipe de Rugby ne peut gagner sauf si elle développe son aptitude à jouer comme une unité. Chaque joueur doit comprendre l'importance de chaque homme dans chaque unité (avants et arrières) dans le plan de l'équipe.

Lorsque l'une de ces unités est en attaque ou engagée autrement avec l'adversaire, l'autre unité est en réserve. Si l'unité d'attaque est arrêtée, celle en réserve vient prendre la relève, donnant à la première unité d'attaque le rôle de réserve en se mettant en place pour soutenir. C'est une succession continue et c'est le travail d'équipe, car il donne la continuité au jeu et c'est la base du succès.

Le vieux dicton disant "Battez-les en avant et vous les battrez partout" est encore une vérité aujourd'hui comme lorsque la phrase fut lancée.

Les avants doivent savoir que leur travail est de contrer l'adversaire, et d'ouvrir la voie aux arrières pour marquer des essais. Cela peut être réalisé s'ils travaillent toujours serrés et bas de telle sorte que l'adversaire ait à résister à la puissance combinée de tous dans l'unité.

Le placement du corps d'un avant est essentiel pour le contrôle du corps et augmente également la puissance de pénétration de chacun des membres du pack. Le pack doit être agressif non seulement pour gagner la balle aussi rapidement que possible, mais aussi pour lancer des dribblings ou des attaques à la main. Lorsqu'elle est lancée, cette attaque désorganise souvent la défense la mieux organisée.

Les avants doivent agir ensemble, car une force divisée perd beaucoup de son efficacité : allez ensemble, poussez ensemble, talonnez ensemble : 3 principes fondamentaux dont les avants doivent se souvenir.

Les arrières doivent s'efforcer de porter la balle en avant de leurs avants le plus tôt possible, car ceux-ci pourront soutenir l'attaque ou couvrir en défense si l'attaque rate et que l'adversaire lance une contre-attaque.

Ce but de porter la balle en avant des avants peut être réalisé par les arrières qui peuvent recevoir et donner des balles correctement en courant à la vitesse maximum et en courant droit.

Rien ne peut donner plus de satisfaction aux avants qu'une ligne d'arrières se montrant capable d'exploiter les facilités fournies par le pack. Sécurité dans le travail à la main, vivacité dans l'attaque, et régularité dans la défense permettront aux arrières de tirer le maximum de toutes les occasions.

Les arrières doivent accélérer pour recevoir une passe et toujours soutenir. Ce n'est qu'au travers d'une série d'attaques qu'une équipe peut être raisonnablement sûre de marquer des essais.

Les rugbymen ne peuvent se reposer sur une individualité pour mener l'équipe. Ils devraient travailler et jouer ensemble avec l'intention de marquer des essais d'équipe. S'ils le font, alors chaque membre de l'équipe aura l'occasion de développer et d'améliorer son jeu.

Les équipes ne sont pas plus fortes que le plus faible maillon et c'est pour cela que chaque joueur doit s'efforcer de ne pas pénaliser l'équipe par une faute de main, un mauvais placage, un mauvais arrêt de dribble, un mauvais coup de pied ou une faute de préparation physique. Tout joueur qui s'efforce de s'améliorer dans les fondamentaux du rugby est certain de parcourir un grand chemin dans le jeu.

Jouez un rugby rude et rapide. Soyez conscient de la balle. Gardez vos yeux sur la balle. Soyez en POSITION, obtenez et gardez la POSSESSION. Utilisez au maximum l'allure (PACE). Soutenez chaque phase de jeu. Toutes ces choses signifient "travail d'équipe".

L'entraîneur joue une part importante dans le développement de ses joueurs et de son équipe. Voici quelques principes qu'il peut adopter :

- 1) - il doit s'assurer que ses joueurs sont en condition physique et qu'ils y restent,
- 2) - il doit enseigner aux joueurs les Règles du jeu et être lui-même au courant des dernières règles et leur interprétation (ce n'est pas le moment de subir des pénalités par manque de connaissance),
- 3) - il doit enseigner les fondamentaux du Rugby à chaque joueur et s'assurer qu'ils sont entraînés à développer les fondamentaux.
- 4) - il doit développer le jeu d'équipe à son plus haut degré d'efficacité,
- 5) - il doit diriger des exposés sur le jeu pour leur donner sa théorie du jeu,
- 6) - il doit préparer son travail à l'avance de telle sorte qu'il puisse communiquer à ses joueurs ses connaissances et gagner leur respect et admiration,
- 7) - il doit être partisan de la ponctualité et insister sur la discipline du rugby, sur et hors du terrain,
- 8) - il doit être un exemple dans sa tenue, son comportement, ses rapports avec les joueurs dans et hors du vestiaire.

Les équipes heureuses et bien disciplinées sont de bonnes équipes. Toutes les équipes ne gagnent pas, mais cela serait surprenant si vous perdiez longtemps en jouant bien.

Une équipe devrait s'efforcer d'améliorer son jeu, et montrer un progrès dans le déroulement de la saison, mais cela demande un effort supplémentaire permanent à l'entraîneur et aux joueurs.

On ne peut pas affirmer trop fort que les efforts mis dans la production d'un jeu d'équipe valable et intéressant sont plus que juste valables. L'effort est une chose qui représente également la continuation et la préservation des grandes lois "non écrites" du Rugby - l'esprit du jeu, sans lequel le Rugby ne peut pas prospérer ou même continuer à vivre comme sport qui amène le plaisir et toute sa suite.

### ***QUELQUES ORIENTATIONS MODERNES/***

Tout ce qui précède a été écrit avec l'intention de montrer que le Rugby est un jeu simple. Il devient complexe seulement lorsque joueurs et équipes ignorent l'importance des fondamentaux individuels et collectifs du jeu. Une trop grande importance ne doit pas être placée dans le fait que le Rugby le plus attractif qu'il soit possible de pratiquer, ne peut l'être que par les joueurs et les équipes pratiquant le jeu en fonction de vraies règles fondamentales.

Seulement la position du demi et du 1er 5/8ème a été analysée dans les premiers chapitres. La majeure partie de ceci a été écrit à propos d'exposés faits à des joueurs et des équipes.

Qu'autant d'intérêt ait été porté à ces deux premiers arrières provient du fait que ce sont les deux postes-clé, pour qu'une équipe joue et pour sa façon de jouer. En résumé, ce qui a été écrit sur le jeu du demi et du 1er 5/8ème était le sujet d'exposés faits aux participants du cours d'entraîneurs nationaux tenu au début de la saison 1959 en Nouvelle-Zélande.

Le but des autres chapitres a été d'expliquer les 3 "p" du travail d'équipe : POSITION - POSSESSION - PACE - et la façon correcte de recevoir et de donner une balle. Tous les chapitres ont été seulement axés sur les fondamentaux individuels et collectifs de l'équipe, laissant le maximum de possibilités aux joueurs, capitaine et entraîneurs d'employer des tactiques personnelles pour utiliser ces fondamentaux.

On affirme que cela permet à deux équipes de pratiquer un jeu très intéressant. Les deux équipes peuvent avoir le désir d'attaquer et de permettre à l'adversaire de disposer d'un temps raisonnable pour utiliser un ballon gagné loyalement.

Il n'est d'aucun intérêt de cacher que quelques aspects du jeu moderne en Nouvelle-Zélande, résultant peu ou pas de la façon de jouer qui est utilisée en d'autres pays où des avants volants sont encouragés à étouffer le jeu des arrières, sont en train de causer des dommages dans le standard du jeu des arrières au niveau des Dominions.

On ne peut pas nier que la tendance a apporté quelques succès aux équipes les employant, mais au plus, est-ce un succès seulement temporaire, et à la longue, ils trouveront quelque chose qui sera plus bénéfique au jeu. Déjà, il y a une tendance très nette pour faire disparaître l'esprit d'aventure qui peut toujours être plus ou moins présent en Rugby. Une fois cet esprit d'aventure perdu, le Rugby cesse d'être le jeu qui a eu un effet si bon et si salutaire sur des générations de Néo-Zélandais.

Quelles sont ces méthodes? Il n'y en a pas beaucoup, mais leur effet combiné sur le jeu en ce pays est un mal incalculable, de l'avis de ceux qui jouent et de ceux qui gravitent autour du jeu.

La première de ces méthodes est celle qui a son origine dans la théorie qui voudrait que le joueur en possession doit être abattu dès que possible, que cela soit par son vis à vis ou non. En d'autres mots, le placage du porteur du ballon devient le premier but de tout défenseur même s'il doit abandonner le joueur qu'il surveille pour le faire.

C'est peut-être la raison principale qui fait que nous voyons tant d'arrières se tenant en ligne plate au lieu d'une position en profondeur, si utile pour développer valablement le jeu des arrières. Tant d'intérêt est porté à la théorie que le porteur de balle doit être plaqué dès que possible, que les arrières pour atteindre leur objectif, pensent qu'ils doivent monter sur leurs adversaires.

Si un arrière montant sur l'homme qu'il marque manque le placage, on considère dans cette théorie que c'est à l'arrière suivant de venir et de tenter le placage. Il en résulte que l'adversaire est en débordement si le joueur plaqué est capable de donner le ballon. La théorie énonce qu'il est important de conserver autant que possible du terrain et que plus rapidement le porteur de balle est plaqué, plus on aura sauvé de terrain.

Les joueurs utilisant cette théorie la développent à un tel degré que ces actions sont gouvernées par leur subconscient. Il a été très tôt établi que les joueurs très souvent jouent par habitude ; monter en défense commence également à influencer sur la formation des arrières en attaque. Mais non seulement ils montent, mais ils montent dans une position qui rend impossible l'utilisation de la balle gagnée par leurs adversaires. Il n'est pas anormal en ce cas de voir le 2ème 5/8ème se tenir en avant de son 1er 5/8ème et le centre en avant de son 2ème 5/8ème.

La théorie d'avoir des arrières marquant leur vis à vis en défense est bien meilleure et permet aux arrières de garder leur formation en profondeur bien que la façon de procéder semble permettre au porteur de balle de courir un peu plus loin qu'il ne pourrait le faire autrement.

Cependant l'occasion peut se présenter, lorsque le porteur de la balle est près de la ligne de but et qu'un essai est imminent, il faut qu'il soit plaqué par le 1er joueur se présentant. Mais en général, un bon principe de défense est de concéder du terrain, mais pas de point. La théorie voulant que le porteur de balle doit être plaqué dès que possible par n'importe quel défenseur sauve certainement du terrain mais augmente le risque de subir des points. Ce qui compte en Rugby, ce sont les essais et non la totalité du terrain préservé.

Le résultat de cette pratique a un effet opposé sur le développement du jeu des arrières en Nouvelle Zélande, mais il y a ici une autre méthode, celle qui oblige les arrières à se tenir moins en profondeur, ce qui a encore des effets plus nuisibles.

Le but principal de cette théorie est que les arrières devraient porter la balle devant leurs avants aussitôt que possible, avant d'être plaqués. Il n'y a rien de faux dans ce principe, mais quand l'accent est mis sur le fait que la balle doit être portée vers l'endroit voulu au moment où elle arrive au 2ème 5/8ème, alors le but du jeu de passe est strictement limité et le jeu ne peut être développé sur de tels thèmes de jeu.

Ce type de jeu est basé sur la conception que la balle ne peut être portée loin à partir des avants, qui sont parfaitement placés pour gagner la bataille de la possession. Dans l'intention d'achever ce but, les arrières doivent se tenir dans une forme plate, une formation qui ne permet pas à une équipe d'agir comme elle pourrait agir et ne permet pas aux XV joueurs de donner leur maximum.

Les arrières doivent avoir l'intention de courir avec la balle et la transmettre du demi jusqu'à l'ailier et à l'intérieur ensuite avec les avants intervenant dans l'attaque par un placement permanent. Les avants doivent être préparés pour permettre aux arrières le maximum de course avec la balle et doivent être préparés à suivre le jeu où qu'il se développe. En d'autres mots, le jeu ne peut pas être systématiquement confiné dans certaines zones, seulement à proximité des avants, il doit être fluide dans ses recherches des faiblesses de la défense adverse et doit être développé pour utiliser au maximum ces faiblesses qu'elles soient près des avants ou non.

Une 3ème méthode dans le Rugby Néo-Zélandais actuel, qui a un effet restrictif sur le développement du jeu des arrières est l'habitude toujours grandissante de reprendre le jeu en touche en lançant la balle au 2ème ou au 3ème homme en touche sans tenir compte si l'équipe est en position d'attaque ou de défense. L'idée principale de cette pratique, est qu'elle permet plus facilement de refuser la possession à l'adversaire que lorsqu'on lance aux joueurs en fin d'alignement.

Mais la manœuvre est vraiment négative s'il s'agit de lancer des arrières à partir de la touche. Le demi recevant la balle du 3ème homme doit être capable d'adresser une passe anormalement longue - en fait presque impossible - à son 1er 5/8ème, si ce dernier est en position pour éviter les événements adverses de la fin de l'alignement.

C'est de loin une meilleure pratique, si l'intention est de développer un mouvement d'attaque chez les 3/4, que de lancer la balle aux avants en fin d'alignement. Cela permet un jeu très clair qui autorise le 1/2 à adresser une balle à son 1er 5/8ème avec moins de risque d'être pris par les avants adverses et d'amener également le jeu suffisamment à l'intérieur du terrain pour permettre d'utiliser également le côté fermé.

Il n'y a aucune raison valable pour qu'un ailier ne soit pas capable de lancer une balle de façon certaine à n'importe quel joueur de l'équipe. Plus le ballon est lancé loin, plus grand est le risque d'erreur. Mais ce risque peut diminuer si l'ailier passe assez de temps pour s'entraîner à l'art de lancer la balle. C'est l'un des fondamentaux du jeu de l'ailier et pour cela doit être pratiqué aussi souvent que possible.

Toutes les méthodes signalées ici ont causé du tort au standard du jeu des arrières en Nouvelle-Zélande à tous les niveaux. Il y en a d'autres qui ont un effet contraire sur le jeu. Parmi celles-ci, il y a tendance chez certains entraîneurs à assurer un rôle de contrôle ou de dictature sur leurs joueurs plutôt que d'agir comme guide ou conseiller et d'encourager et de former des capitaines qui joueront leur rôle complet dans le jeu, et tendance pour les clubs, les entraîneurs, joueurs et supporters à oublier l'importance de l'esprit du jeu dans le Rugby.

Puissent tous les joueurs et les entraîneurs chercher à préserver cet esprit dans lequel le Rugby doit être joué ; alors le Rugby sera basé sur de vrais principes et sera intéressant pour les joueurs et les spectateurs.

Fondamentalement, le Rugby est un jeu simple à jouer correctement, bien que les règles actuelles tendent à le compliquer. Si toutes les équipes au-delà des mers comme en Nouvelle-Zélande avaient fait de la préservation de l'esprit du jeu, leur première intention, les règles ne seraient pas devenues si complexes. Cela ne s'est produit que parce que de mauvaises pratiques se sont développées en conséquence des débordements par les joueurs des intentions de la Règle. Les législateurs ont essayé de freiner l'activité de tels joueurs et les Règles du jeu ont augmenté en conséquence.

Mais même avec des Règles aussi complexes que celles de nos jours, il est encore possible de jouer un Rugby intéressant. Cela a été prouvé par le niveau de jeu fourni dans les matches amicaux de ces dernières saisons, quand les joueurs n'étaient pas inhibés par leurs idées ou par celles des entraîneurs qui prévalent souvent dans le contexte d'une plus sérieuse importance.