

Rugby de mouvement et combat: Quelle approche ? Quelles spécificités ?

Dans notre approche, le rugby de mouvement non seulement n'exclut pas le combat mais l'intègre à part entière comme un des fondements de l'activité!

Seulement pour nous, offensivement, la recherche de l'espace libre, de l'intervalle, de la vie du ballon et du mouvement perpétuel sont fondamentaux et prioritaires.

Tant que l'on peut déplacer le ballon et les joueurs, on le fait !

3 formes de jeu s'offrent au collectif: le jeu déployé, le jeu groupé et le pied.

Le porteur peut donc passer sur l'axe latéral (déployé), longitudinal (groupé), botter ou affronter.

Et quand le duel s'impose comme une évidence (une nécessité), alors on cherche à prioriser la continuité à la conservation, selon bien évidemment le rapport de force, le temps de jeu, le score... (et autres paramètres cruciaux dans la prise de décision)

Cela implique que le porteur de balle recherche "l'espace dans le contact" en attaquant entre 2 défenseurs ou sur l'épaule "faible" de son vis à vis (intérieure si défenseur en avance, extérieure si en retard). Si le défenseur est à l'équilibre, on cherche à raffûter ou s'enrouler pour créer des espaces de manipulation et de transmission du ballon.

La volonté de rester debout, de continuer d'avancer y compris dans le contact, de gagner ces centimètres ou mètres précieux, c'est ça pour nous le combat.

Et s'il nous amène au sol, on travaille !

Le combat ne s'arrête donc pas au passage au sol car là aussi on doit être dans la logique de transformer (continuité vs conservation) le plus vite possible afin de profiter du déséquilibre momentané qui plus le niveau de pratique augmente, plus il est court.

À chaque action du porteur, doivent donc répondre des actions des soutiens offensifs.

Il faut très vite créer la cellule d'attaque permettant de continuer, transformer le jeu ou conserver...

À cet instant, il n'y a plus de postes mais des rôles que chaque joueur doit être capable d'endosser quel que soit son numéro.

Le combat est donc présent tout le temps !

Notre volonté est d'éviter au maximum l'arrêt du ballon afin de rendre le rapport de force le plus favorable possible en profitant des mouvements défensifs pour jouer les espaces libres.

Nous ne faisons donc pas la guerre des rucks mais la guerre au ruck !

Aussi, dans les analyses de match que nous avons pu faire, nous nous sommes appuyés sur le nb de rucks assimilables à du jeu de mouvement (<2"?) et ceux évitables ou rendant la continuité "impossible".

Pour nous c'est là que se fait la différence offensivement entre les équipes tournées vers un combat en mouvement (notre credo) et celles plus tournées vers un combat en défi, multipliant le jeu au sol pour mener une guerre d'usure ou de déplacement des défenses sur plusieurs temps de jeu.

On peut associer à cette analyse, les relances de jeu privilégiées et animations offensives mises en place après ruck.

Dans le jeu de mouvement, on cherche la transformation la plus rapide possible.

Et en cas d'équilibre, les cellules offensives mettent de l'incertitude avec plusieurs sorties possibles (y compris celle du défi ! Cf essai de Penaud sur passe au pied de NTK) quand le jeu de défi propose une seule alternative, celle de jouer "haut et fort" pour "briser le mur" à l'usure.

Le jeu de mouvement n'exclut donc pas un peu de programmation mais dont les joueurs doivent être capables de sortir à tout moment selon les effets du mouvement offensif sur la défense.

C'est donc un jeu TRÈS exigeant en termes de lecture (tactique), de compréhension, de technique et de physique.

Défensivement, notre philosophie est: "on défend pour attaquer!"

Cela signifie organiser notre système de défense bien sûr pour empêcher l'adversaire d'avancer et de marquer mais aussi et surtout pour le pousser à la faute ou "l'obliger à rendre".

On ne peut donc dissocier l'acte défensif de la contre attaque "organisée ou improvisée". Là encore, on voit bien que le combat est fondamental car on va chercher dès que cela est possible, à étouffer l'adversaire en lui mettant une pression très forte.

Cela demande un engagement total et sans limites ainsi qu'une capacité à "revenir au jeu" très marquée.

C'est en cela que nos méthodes d'entraînement, très inspirées des lois de l'exercice de Deleplace, sont originales et particulières.

On peut bien sûr donner une thématique de travail, c'est même essentiel, mais ne jamais perdre de vue que le jeu et sa dynamique doivent rester premiers.

Donc si la dominante de travail est l'attaque, on manipule la défense pour inciter des comportements toutefois re-contextualisés très vite en jeu réel.

Si la dominante est la défense, on manipule l'attaque pour obtenir des comportements adaptés en défense.

Et on laisse jouer les Turn-over voire on les provoque en intégrant par exemple un 2ème ballon qui remplace le 1er!

Et à cet instant précis, le coach doit savoir s'effacer pour laisser place au jeu, à l'initiative individuelle et collective.

C'est peut-être là aussi une des spécificités de l'entraînement au rugby de mouvement parfois mal interprété ou mal compris.

Sous prétexte que c'est parfois un peu anarchique, on assimile ça à un manque de rigueur, de maîtrise alors que c'est tout le contraire !

Réussir, dans un désordre le plus complet, à remettre de l'ordre pour exploiter la faille.

Ex: Romain NTK face aux Blacks, Toto Dupont face à l'Ecosse, Saint André face aux blacks en 94...