

ATTAQUE – DEFENSE en jeu courant, « le face à face des lignes » ou comment gagner le rapport de forces ?

Face à la situation d'égalité numérique dans laquelle la défense essaie à minima de maintenir l'attaque, **quels outils développés chez le joueur** pour gagner ce rapport de force ?

Ou

Comment « **casser le miroir** » **imposé par la défense** pour franchir et marquer ?

C'est **l'objectif de toute attaque** quel que soit le niveau de pratique :

Par une « transformation rapide » du dispositif spatial à l'instant T, on surprend la défense qui ne peut trouver la parade instantanée pour rétablir l'équilibre.

Il y a 2 façons de réaliser cette action :

- de manière spontanée
- de manière programmée

Les modalités d'action à construire : 3 OPTIONS

- soit le **Porteur** engage le duel
- soit un **Non Porteur** proche sort de son face à face avec son défenseur direct
- soit **2 joueurs ou plusieurs** interagissent ensemble

Le but de ce type d'action est d'effectuer une « manœuvre collective » susceptible de déséquilibrer une structure défensive, en jouant dans la défense, c a d par une action à plusieurs à haut risque et, si elle réussit, à haute probabilité de franchissement et peut être de marque (prise de risque collective)

Déroulement du processus de déstabilisation :

Si la lecture collective instantanée a permis de repérer une situation d'équilibre numérique (calque défensif = « miroir »), alors l'attaque va percevoir des espaces à conquérir.

Cette situation se répète inlassablement dans le jeu courant, la défense doit mettre en échec l'attaque.

Quand décider ? Qui décide ? Comment on procède ?

⇒ C'est toute la complexité de la situation et de la tentative de résolution

Quels sont les indicateurs à analyser pour la prise de décision ?

Il est facile de comprendre **l'impact du travail à propos des repères collectifs** qui vont considérablement améliorer la vitesse de réponse et la coordination des différentes actions ⇒ **la fameuse vitesse d'exécution collective (VEC)** condition et clé de l'efficacité d'une équipe.

(LIRE vite - DECIDER vite – AGIR) x ensemble

Si c'est une situation d'équilibre numérique..... ALORS »

- a) Focaliser sur le duel PORT / DEF, sur la distance entre les 2 JOUEURS
- b) Faire appel à des automatismes acquis à l'entraînement autour de cette forme de situation
- c) Reconnaître dans le contexte de duel un rapport de forces favorable ou défavorable (confiance dans son potentiel)
- d) Adhérer à la prise de risque collective de l'équipe, être en confiance
- e) Contextualiser à la position sur le terrain, à l'instant T du match, ou au score

Tout ceci dans un laps de temps très court qui complique fortement le choix du joueur.

A l'évidence entre le débutant, l'expert et les niveaux intermédiaires, l'analyse de la situation est totalement différente, puisque le nombre de paramètres mis en relation n'est franchement pas le même.

Exemple de mise en relation de paramètres selon le niveau :

DEBUTANT total	DEBUTANT situé
⇒ <u>1 seul indicateur</u> : ballon seul	⇒ <u>connexion d'indicateurs</u> : - ballon, être en arrière de celui-ci - la distance entre ballon et soi - la zone de marque
DEBROUILLE	DEBROUILLE UTILE + des partenaires, quelques défenseurs
⇒ <u>connexion d'indicateurs</u> - duel entre PB et DEF direct - distance entre moi et PB - nature de l'action du PB	⇒ <u>connexion d'indicateurs</u> + - le placement – déplacement de certains partenaires à proximité du porteur - la défense proche
CONFIRME	EXPERT
⇒ <u>connexion d'indicateurs</u> - la défense et son placement global - les espaces libérés (très lisibles) - des trajectoires de certains joueurs	⇒ <u>connexion d'indicateurs</u> - Tout le dispositif défensif - Beaucoup d'espaces libres - Des intervalles plus fins à déceler ou à créer

⇒ Par rapport aux 3 grandes étapes de profils de joueurs, on s'aperçoit que le thème abordé ne peut se travailler qu'à partir du **niveau DEBROUILLE UTILE (C a d M de 12 de bon niveau et surtout M de 14)**

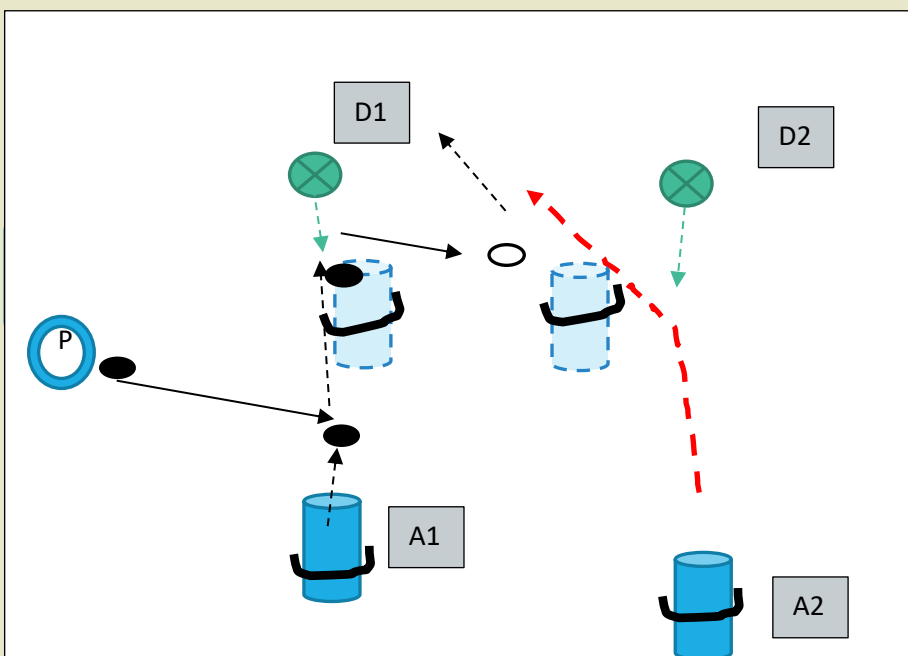
Pour démontrer la complexité de la situation nous allons faire une analyse d'un 2 contre 2 pour identifier la multiplicité des options qui s'offrent aux acteurs :

Etude de cas 2 c 2 : les options possibles

- 1 le **Porteur** engage le duel
- 2 le **Porteur** passe à hauteur et accélère pour redoubler A2 qui rentre sa course
- 3 le **Porteur** prend l'avantage sur l'extérieur de D1 (cadrage-débordement), s'engage dans l'intervalle entre les 2 DEF, ou joue au pied dans le dos ou encore passe à A2 qui s'est écarté (car D2 s'est rapproché pour bloquer A1)
- 4 le **Porteur** fixe à distance et soudain, engage une course oblique pour inciter A2 à croiser
- 5 le **Porteur** fixe, le **Non Porteur** change sa trajectoire de course
 - A2 rentre sa course pour jouer dans l'intervalle entre D1 et D2
 - A2 s'écarte en largeur pour sortir du face à face avec D2
- 6 le **Porteur** défie D1, le Non porteur converge pour aider
- 7 le **Porteur** passe et converge aussitôt vers **A2** pour défier ensemble
- 8 le **Porteur** passe à **A2** qui va fixer et remet axial à **A1** qui est venu avec une course oblique (jeu en pivot)

On constate donc la variété des solutions potentielles, sachant que le déclenchement est possible par le **P**, le **NP** ou les **2 à la fois**, avec une obligation de timing, de vitesse et de dextérité qui complexifient terriblement la résolution de la tâche. Dans cet inventaire, il est assez simple de déterminer la ou les solutions les plus faciles, c a d celles qui sont le plus économes en déplacement, le plus imprévisibles pour la défense, ou encore le moins risquées en termes de passes.

Celle que je retiens :



La course coupée d'A2 qui plonge dans l'intervalle (qd A1 a fixé D1)
Effet de surprise pour D2 qui sera en retard
⇒ Casser le miroir

Ce jeu « coupé » où la trajectoire est à contre-sens du jeu s'avère très efficace pour déchirer un rideau défensif ou mieux le traverser ; il est une arme fatale en zone de marque et ailleurs, mais à mon avis **il reste sous utilisé** car cette manœuvre exige un **timing parfait avec le Porteur et un changement de rythme pour sortir du marquage de son défenseur au bon moment** (ni trop tôt, ni trop tard) ; la lecture collective du duel est indispensable pour réussir.

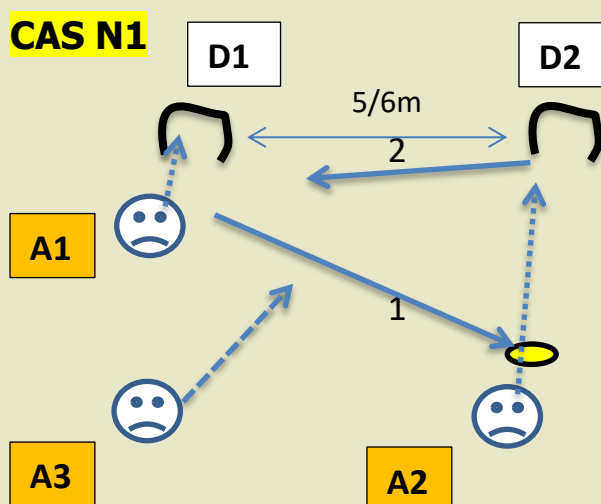
Si l'on se réfère à une étude sur la situation de 2 c 2 (D. BOUTHIER) portant sur des publics différents, débutant et expert notamment, il a été constaté que :

- si on s'adresse à des débutants, ils programment systématiquement leur combinaison à chaque passage
- par contre si on choisit des experts, ils sont dans l'improvisation – adaptation à l'initiative de l'un et aux types de défense.

Donc il est important de faire un **inventaire des possibles trouvées par les joueurs**, puis d'y ajouter d'autres solutions éventuellement, qui donneront un maximum d'outils à travailler ; **tester et expliquer** pourquoi certaines solutions sont plus faciles que d'autres, restent un champ qu'il convient d'aborder absolument.

Toutes ces situations doivent être travaillées avec des **joueurs mélangés Avants/Arrières** afin de développer cette fameuse « **reconnaissance situationnelle** » par **le joueur**, qui pourra ainsi faire appel à son **répertoire de réponses** propres à déstabiliser la défense. **Ce temps d'investissement** en cours d'entraînement est **fondamental pour affiner les ajustements** et ainsi, pour équiper son groupe d'armes collectives parfaitement adaptées **au jeu courant** qui prend de plus en plus de place dans le rugby moderne.

SITUATION DE (2 + 1) contre 2



La manœuvre collective implique les 3 attaquants

- A1 doit fixer et continuer sa course vers D1
- A2 doit à son tour fixer et remettre intérieur sans avoir regardé avant
- A3 surgit à hauteur à grande vitesse pour s'engager dans l'intervalle

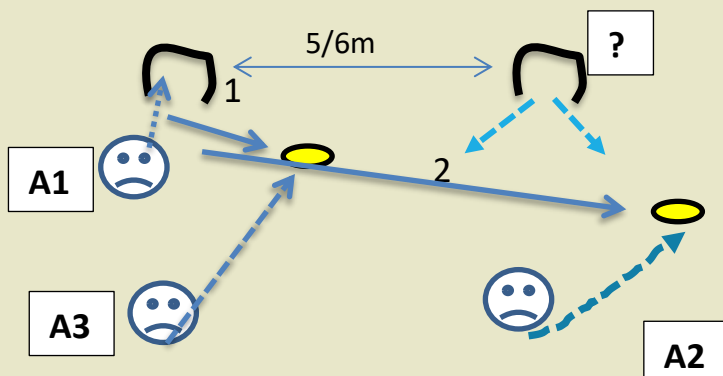
L'intervalle restera ouvert à peine 1 à 1,5 sec selon la qualité de la défense

2 TIMING très important :

- A1 et A2 TIMING DE FIXATION de D1 / D2
- A3 TIMING de prise d'intervalle intérieur

Ici le miroir est cassé par un 3^{ème} joueur A3

Sous la conduite de l'éducateur Ce type de résolution doit inciter les joueurs à trouver d'autres solutions de franchissement



2 OPTIONS pour A1

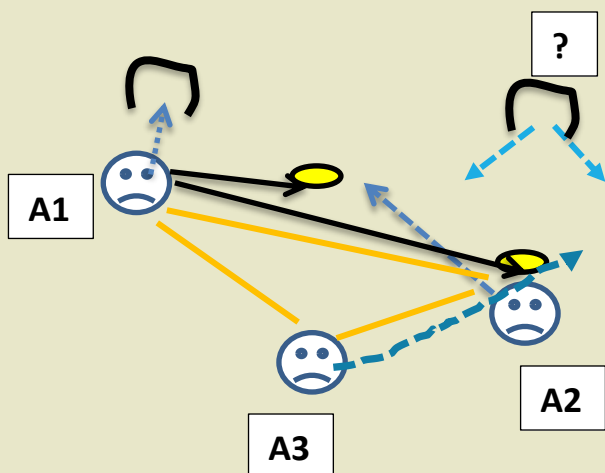
- Passe à A2 qui s'écarte
- Passe à A3 qui pénètre

Choix réalisé selon le comportement du défenseur D2 qui doit choisir sur qui il défend.

Ici le miroir est cassé par le joueur A2 qui s'écarte, ce qui fait douter D2 entre suivre ou rentrer pour bloquer A3

Illustration du JEU sans ballon qui crée l'incertitude

CAS N° 3



2 OPTIONS pour A1

- Passe à A2 qui rentre en jeu coupé (« Plonge au porteur »)
- Passe à A3 qui remplace A2 en s'écartant pour contourner

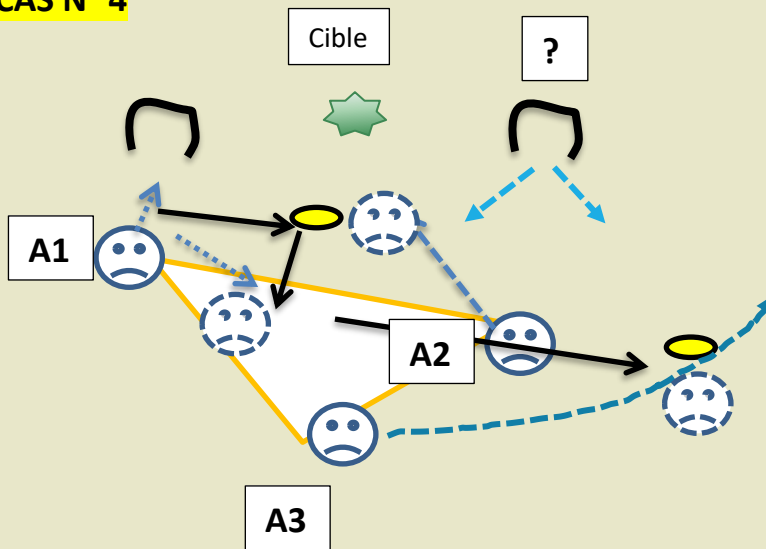
Choix réalisé selon le comportement du défenseur D2 qui doit choisir sur qui il défend, ou choix réalisé selon un choix tactique clair

Ici le miroir est cassé par le joueur A2 qui rentre dans l'intervalle, et est à la fois une **option ou un leurre**

En même temps A3 s'écarte en passant dans le dos d'A2, et reste une **autre option ou un leurre**

Cette manœuvre collective crée de l'incertitude par les angles de course des joueurs sans ballon, ce qui peut déséquilibrer la ligne défensive.

CAS N° 4



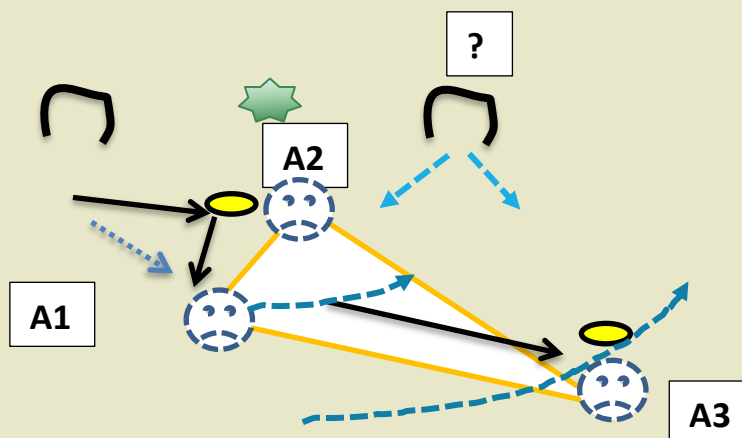
2 OPTIONS pour A1

- Passe à A2 qui rentre en jeu coupé
(en visant le milieu de l'intervalle)

Soit A2 remet aussitôt à A1 qui redouble ou soit A2 garde pour franchir

- Si A1 reçoit de A2, alors il redresse sa course, garde ou lâche vers A3 qui a engagé une course curviligne pour contourner

**JEU EN TRIANGLE
A DOUBLE OPTION**



Ici le miroir est cassé par le joueur A2 qui fait semblant de rentrer, ou qui choisit de rentrer dans l'intervalle ; il est à la fois une **option ou un leurre**

En même temps A3 s'écarte en passant dans le dos d'A2, et reste une **autre option ou un leurre** ; de plus A1 change aussi sa course pour redoubler.

Cette manœuvre collective crée de l'incertitude par les angles de course de joueurs sans ballon, ce qui peut déséquilibrer la ligne défensive.

Les CAS N°3 et N°4 sont assez proches dans leur conception tactique, tout en nécessitant beaucoup de vitesse et de timing dans la réalisation.

Ces différentes propositions montrent un degré de complexification progressif fonction des ressources et du niveau des joueurs ; d'un point de vue pédagogique il est intéressant d'amener les acteurs à se questionner et à rechercher des formes de réponses variées, puis de travailler avec précision sur les conditions pour réussir telle ou telle variante. Cette interactivité est essentielle pour construire et consolider de nouvelles réponses chez les jeunes joueurs et ainsi, développer un répertoire d'outils opérationnels en jeu.

Dans l'ETUDE DE CAS (2 + 1 contre 2) précédente, le lien avec le niveau est le suivant :

Cas N°1	M de 12 / M de 14
Cas N°2	M de 12 (bon niveau) / M de 14
Cas N°3	M de 14 (bon niveau) / M de 16
Cas N°4	M de 16

Pourquoi ces différences ? Parce que **les conditions de TIMING** sont plus compliquées et les ajustements pour réussir plus difficiles ; **c'est dans ce domaine que l'éducateur sera décisif pour donner les bons signaux et apporter les corrections nécessaires.** De toute façon la répétition et les nombreux essais seront le secret d'une acquisition durable.

Comparaison avec la SITUATION DE 3 contre 2 (très proche du 2+1 c 2)

C'est aussi **une situation de face à face dont la caractéristique est un surnombre**, mais **qui a contrario, doit être jouée en figeant le miroir** entre les 2 premiers attaquants et les 2 défenseurs afin de décaler le 3^{ème} attaquant. Cette fixation est ici la seule manière de battre la défense ; elle nécessite vitesse de course, timing de passe, aisance gestuelle et rectitude des courses pour libérer le JOUEUR 3.

Devant la multiplicité des situations auxquelles sont confrontés les joueurs, on comprend aisément l'importance de la lecture situationnelle pour résoudre les situations problèmes du jeu ; ceci renforce l'idée d'un travail à l'entraînement alternant des **contenus, certes toujours en opposition, complétés par des exercices de technique individuelle**, alternant intensité, nombre de joueurs mobilisés, ou encore espace et temps,. C'est donc ce jonglage avec cet ensemble de variables situationnelles qui constitue l'arsenal pédagogique de l'éducateur pour faire apprendre les jeunes et les équiper au niveau technico-tactique.

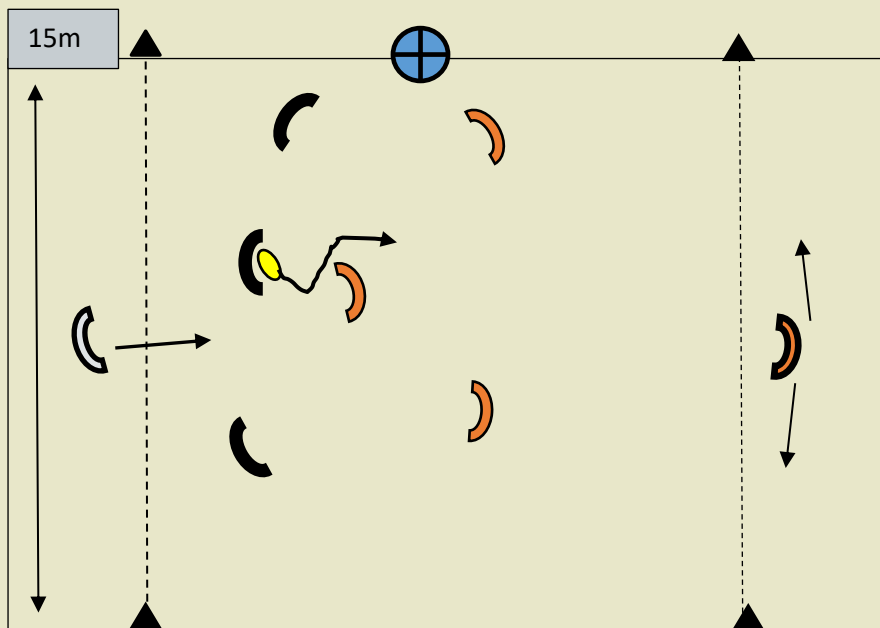
A l'évidence **développer cette capacité de lecture à différencier situation à égalité numérique et situation de surnombre** représente un défi pour l'éducateur, qui souhaite donner à ces joueurs ce pouvoir déterminant en jeu courant.

Les voies de complexification du « face à face, ligne contre ligne »

❖ M de 16

2 situations complémentaires : 3 contre 3 / (3+1) contre (3+1)

3+1 contre 3+1 (le joueur ATT en plus, offre une solution supplémentaire)




Éducateur ⊕ lance le ballon à 1 J et le jeu débute

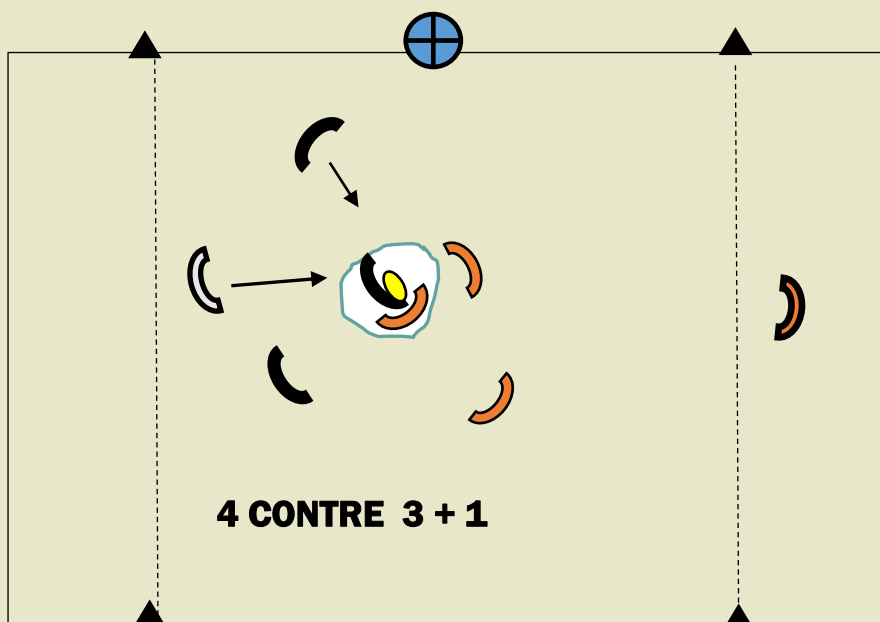
Même départ

D'abord circulation ballon dans chaque ligne

Au signal de l'E, l'équipe annoncée joue et le porteur doit obligatoirement engager un duel

Les 2 joueurs en plus,  

Seul l'attaquant peut s'inclure dans le jeu en avançant, **le défenseur reste dans sa zone pour défendre**



4 CONTRE 3 + 1

2 cas de figure :

Soit le jeu continue en passe après contact : **IDEAL (soutien axial)**

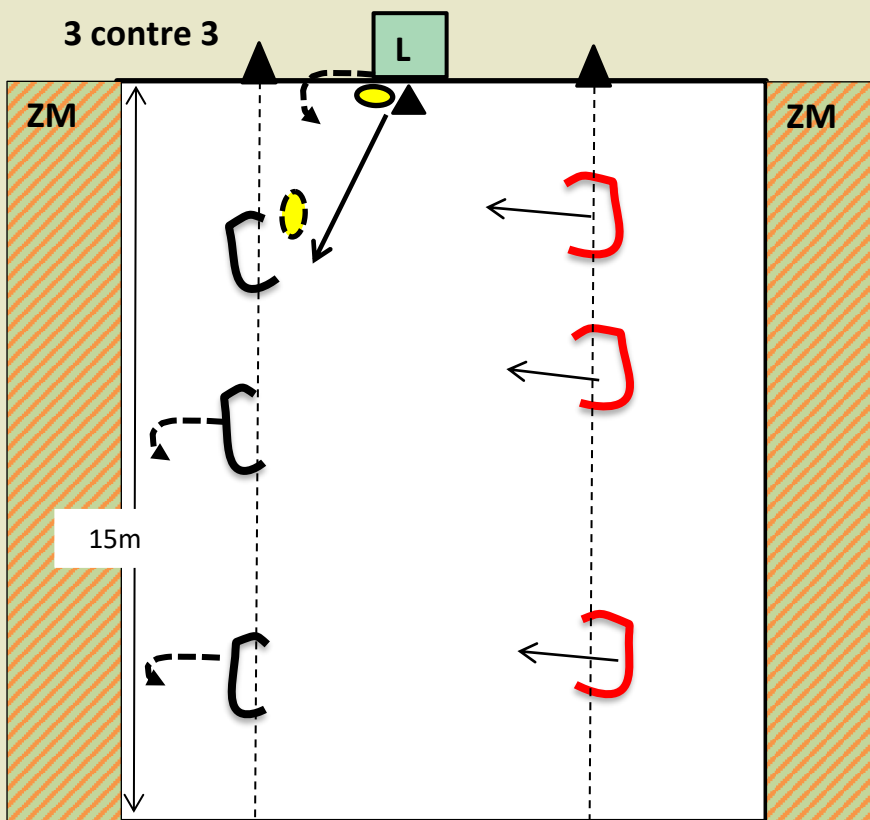
Soit le jeu s'arrête par passage au sol et création d'un ruck

D'où prise de rôle en attaque pour que le jeu continue :

On laisse l'action se dérouler tant qu'il n'y a pas de faute

VARIANTE / pré-tâche échanger indifféremment à 3 avec 3, puis au signal de l'E déclenchement du jeu en passant le ballon au **JOUEUR - PARTENAIRE** situé en zone arrière

- Remplacement actif ou passif ?
- Reprise de largeur ou attroupement vers le Porteur ?
- Appel de balle pour aider à continuer, pertinent, non pertinent ou rien ?
- Réorganisation défensive en largeur ou attroupement vers le duel ?



Au départ les 2 lignes de 3 sont face à face à (5/6 m)

L (lanceur) déplace le ballon de chaque côté du plot, puis l'arrête d'un côté = c'est l'équipe qui attaque

Déclenchement par **L** qui contourne le plot pour faire la passe, c'est le signal de la montée défensive

Remplacement des 3 attaquants dès qu'ils sont désignés par la pose du ballon

OBJECTIF : manœuvrer ensemble pour rompre l'équilibre et marquer

Ici on peut souligner l'importance de **l'attention visuelle de chacun vers le ballon** pour reconnaître son statut, et ainsi agir en fonction de la passe, **signal d'action pour l'attaque et la défense**

VARIANTE / le **LANCEUR** devient après sa passe un **LIBERO défensif** dans l'espace arrière des 3 défenseurs. La situation devient donc un **3 A contre (3+1) D**

Conclusion

Vu la vitesse du remplacement défensif à haut niveau notamment, **l'attaque rencontre souvent cette situation d'équilibre numérique en miroir** parce que la libération de balle est ralentie, voire retardée, ce qui donne du temps à la défense pour se repositionner. Chez les jeunes, la réorganisation défensive est bien moins efficace et pressante, ce qui offre plus d'opportunités à l'attaque.

Pour choisir l'option de jeu adéquate **la formation à la lecture du jeu est essentielle pour faire la différence entre la situation en miroir et la situation de surnombre** ; cette capacité à reconnaître la situation sera développée par des mises en jeu multiples, du simple vers le complexe, **mais toujours avec une opposition où l'éducateur régulera l'intensité, le nombre de participants, ou encore le temps disponible pour l'attaque.**

Nous touchons ici au cœur de l'acte pédagogique et à tous les ingrédients indispensables pour **faire apprendre par le jeu**. La recherche des réponses conduira **les joueurs à se doter d'un répertoire, véritable ressource opérationnelle**, auquel ils feront appel pour prendre la décision sur la « forme de jeu à choisir » pour résoudre le problème posé par la défense. Evidemment **cet outil deviendra de plus en plus collectif** en fonction des contenus d'entraînement et du vécu en match.

Par cette présentation nous souhaitons focaliser sur **l'élément clé de tout apprentissage** : **« la capacité à décoder le jeu et choisir la solution la plus juste »** pour déstabiliser l'adversaire. Pour nous, cette démarche dans la construction et la conduite des séquences de travail préparatoires contribue à atteindre les objectifs de formation visés, susceptible d'engager le joueur dans une pratique attractive et motivante du rugby.