

La Coupe du Monde de Rugby

par Robert ANTONIN

Directeur du développement pour l'Europe
DTN de la FFR de 1992 à 1999

La première Coupe du monde de rugby (1987) a été organisée suite aux propositions « fortes » et à l'opiniâtreté d'Albert FERRASSE, Président de la FFR.

En Juin 1987, il fut le premier Président de l'International Rugby Board à remettre le précieux trophée au capitaine Néo-zélandais (David Kirk) qui, avec son équipe, avait battu l'Équipe de France en finale... Équipe de France de Serge Blanco, Pierre Berbizier, Philippe Sella, Eric Champ, Daniel Dubroca ... tous anciens internationaux scolaires en leur temps !

Les joueurs français qui vont se rendre en Australie en octobre et novembre 2003, pour la cinquième Coupe du monde étaient âgés en 1987 de 10 à 15 ans...

Tous, ou presque, avaient déjà été sensibilisés par la pratique de ce sport et en avaient découvert les vertus à l'école, et plus tard dans le cadre de la pratique associative du club : Raphaël Ibanez, Fabien Pelous, Damien Traille, Aurélien Rougerie et d'autres ... ont été internationaux scolaires !

À l'origine le rugby a trouvé sa place, au début du siècle, dans les *Public School* anglaises où se sont formés les « baronnets du nouvel empire ». Les deux grandes écoles, Oxford et Cambridge, rivales s'il en est, ont construit leur notoriété sur la victoire de leurs bateaux en aviron ou sur **celles de leur équipe de rugby**.

« Les valeurs intellectuelles et sportives se côtoyant dans les grandes universités, il est conseillé, pour être capable de représenter l'Etat dans ses plus hautes fonctions, d'avoir été un joueur de rugby qui a représenté son école »...

En France, c'est après la deuxième guerre mondiale et particulièrement avec les instructions officielles de 1960, 1962, et surtout 1967, que **les sports collectifs ont été considérés et utilisés comme finalité éducative**.

À ce titre, le rugby a été directement lié au monde de l'école, qu'il s'agisse d'initiatives isolées de collégiens, de lycéens, de professeurs ou d'actions plus officielles.

Dès les années 50, les enseignants ont été à l'origine de la création des « écoles de Rugby » en clubs.

Pouvons-nous citer ici quelques uns d'entre eux : R. Fonfrède créateur du rugby scolaire en Ariège avec M. Fines, Julien Saby dans les Alpes, René Deleplace à Paris et... Arras avec Alain Charlet !

Nous pouvons y rajouter ceux qui, en termes de recherche et de méthodologie, ont contribué à la formation des professeurs et des instituteurs « spécifiquement rugby » :

J. Devaluez, P. Conquet, R. Bru, A. Quilis... tout en s'appuyant sur les caractéristiques de ce sport de combat permettant à la fois la formation du joueur, celle de l'individu et surtout le développement de l'intelligence et du sens tactique.

Aujourd'hui, le rugby évolue, il change, il se transforme.

L'évolution du jeu tend à favoriser le spectacle tout en conservant les notions de luttes individuelles et collectives.

Le jeu va plus vite, les séquences sont plus longues, le temps effectif de jeu s'est considérablement allongé mais, si les phases statiques de conquêtes organisées (mêlées et touches) ont perdu un peu de leur « incertitude », le combat s'est accentué lors des phases de regroupements (mêlées spontanées et mauls) dont le nombre a été multiplié par 5 et qui sont source de perte de ballons et de réorganisation pour la possession.

Mouvement des hommes, mouvement du ballon, conquête de l'espace et comment marquer les points, sont restés, avec le combat, les notions fondamentales de notre jeu.

Robert Antonin-Octobre 2003

René Deleplace, mon maître, a utilisé une terminologie qui aujourd'hui fait référence.

Le Rugby c'est quoi ?

C'est un sport collectif de combat.

Quels en sont les principes fondamentaux ?

Avancer au contact : affronter

Avancer dans les espaces libres : éviter

Assurer la continuité du mouvement qui avance : soutenir

Quels sont les principes d'action ?

Jouer en mouvement

Créer du danger

Pour les utilisateurs : créer des espaces libres et conserver le ballon

Pour les opposants : fermer les espaces libres, arrêter le porteur du ballon, récupérer le *ballon*

Quelles sont les trois grandes phases de jeu ?

Le mouvement général qui est caractérisé par le mouvement des joueurs et celui du ballon en sachant que la pression exercée modifie en permanence le rapport de forces et détermine les formes de jeu.

Le mouvement des joueurs qui n'est pas figé par rapport au poste occupé mais plutôt, une fois le ballon en mouvement, commandé par des prises d'informations, des repères sur les courses des partenaires, celles des adversaires et la circulation du ballon.

Les phases statiques, ordonnées par l'arbitre, caractérisées par l'arrêt du ballon et des joueurs ce qui induit un grand nombre de règles complémentaires et, pour les joueurs, la spécialisation au poste.

Comment découvrir et conduire cette pratique ?

Le joueur se construit et construit son RUGBY en 4 grandes phases :

-l'entrée dans l'activité (sensibilisation du débutant),

-l'initiation (phase de découverte des principes d'action),

-l'entraînement (phase de renforcement et début de spécialisation),

-le perfectionnement (phase d'affinement vers la pratique du haut niveau).

Ces phases constituent les niveaux de jeu au cours desquels l'enseignant va identifier les comportements individuels et collectifs caractéristiques qui permettront le franchissement d'une étape vers l'autre.

Chacun des 3 premiers niveaux permet la résolution des problèmes posés par le jeu...

Les problèmes affectifs dus à la notion de double contact avec l'adversaire et avec le sol :

Niveau 1 : peu de plaquages, crainte de la chute au sol, regroupements anarchiques, 3 types de comportements de joueurs, ceux qui sont « dedans », ceux qui sont à côté et ... ceux qui sont loin par crainte ou par tactique !

Niveau 2 :Le joueur commence à « se placer » pour le contact : engagement de la tête et des épaules, jambes fléchies, mais, au moment du contact l'organisation pour imposer ou subir « le choc » reste anarchique. Au moment des contacts collectifs, la répartition des rôles apparaît, celui qui pousse, celui qui arrache...

Niveau 3 : L'organisation au contact est presque maîtrisée : poussée de bas en haut, stabilité sur les appuis. Le contact avec le sol est plus efficace avec, en plus, le souci de libération du ballon. Les soutiens ont un rôle : arrachage, poussée, « balayage »...

Les problèmes de continuité en avançant :

Niveau 1 : la maladresse, la non prise en compte du partenaire... on passe la balle pour s'en débarrasser ! On bloque plus que l'on ne plaque.

Niveau 2 : La passe apparaît au moment du blocage. Les joueurs en soutien sont dans l'axe mais ont du mal à s'organiser en soutien latéral. Les rideaux défensifs ont du mal à se structurer, on défend essentiellement sur le porteur du ballon

Niveau 3 : On passe avant d'être pris...les soutiens se placent sur la largeur et sur la profondeur. Il y a parfois utilisation judicieuse du jeu au pied. Les défenseurs commencent à s'organiser sur deux rideaux et peut être capable de récupérer le ballon et de contre attaquer.

Comment le jeu est il lancé ?

Niveau 1 : les lancements sont « peu intelligents »... Le blocage est immédiat : « la grappe » L'action la plus utilisée est le contournement et il n'y a pas d'anticipation, tout le monde va vers le ballon : « la grappe »...

Niveau 2 : le ballon est conservé mais souvent mal libéré. On n'exploite pas encore les points faibles de l'adversaire en particulier au plan de l'espace libre. Le soutien n'est pas en place (offensif et défensif).

Niveau 3 : les lancements commencent à devenir stratégique, des rôles sont distribués... On s'adapte aux points faibles de l'adversaire, le jeu au pied est stratégique, le soutien est judicieux et anticipé (pré-action).

La compréhension et le respect de la règle.

Niveau 1 : Méconnaissance des droits et des devoirs (loyauté et sécurité)

Beaucoup d'actions illicites : croc en jambes, cravates, gestes dangereux, jeu au sol illicite, manière de marquer en se débarrassant du ballon...

Niveau 2 : Les règles fondamentales sont intégrées : tenu, hors jeu, en avant, la marque, la touche (hors du terrain de jeu), l'en but (dans le terrain de jeu), les droits du joueur (placage).

Niveau 3 : Les règles des regroupements : liaisons, hors jeu. Règles du hors jeu dans le jeu courant par rapport au jeu au pied. Les devoirs du joueur : vie du ballon, égalité des chances.

La problématique posée par le jeu va induire, bien sûr, la mise en place
d'objectifs d'enseignement :

Pour le niveau 1, ils seront principalement au plan psycho-affectif :

- prendre du plaisir à combattre loyalement en respectant l'adversaire : jouer à se battre
- contrôler son énergie dans le combat collectif.

Ils seront aussi à propos des fondamentaux du jeu :

- apprendre les règles de base, tenu, hors jeu, marque,
- avancer, empêcher d'avancer, lutter seul ou collectivement.

Pour le niveau 2, ils seront aux plans psychologique et sociologique :

- plaisir du combat loyal,
- se réguler dans le jeu de contact collectif.

Et aussi au plan tactique :

- jeu avec le partenaire (2 x 1)
- s'investir dans les luttes collectives ou se placer pour assurer la continuité

Pour le niveau 3, on retrouve les aspects psychologique, sociologique, tactique mais aussi stratégique :

- jeu dans des phases de blocage (équilibre) : luttés ;
- jeu dans des phases de déséquilibres : continuer à avancer ;
- jeu sur des phases statiques ou ordonnées : placement pour vite franchir la

ligne d'avantage et « vite » créer le désordre.

Chaque niveau va impliquer la mise en place de situations tests, de situations pédagogiques, d'exercices spécifiques et de compétitions adaptées.

Niveau 1 :

- Jeu 4 x 4 ou 6 x 6. Terrain réduit à 15 m de large ; situation 1 x 1.
- Nécessité d'introduire un jeu de bataille.
- Exercices de lutte, de chutes avec ou sans ballon.
- Compétitions à 6 (terrain 15 x 20).

Niveau 2 :

- Situation de (1 + 1) x (1 + 1).
- Jeux de placages.
- Luttés, chutes, arrachages, poussées...
- Compétitions à 8 (terrain de 55 x 40) pas de mêlées et de touches.

Niveau 3 :

- (2 + 1) contre (2 + 1)
- Travailler sur la circulation des joueurs et du ballon (mouvement général).
- S'organiser sur les regroupements. Jeu au pied offensif.
- Jeu à 8, puis Jeu à 12 x 12 avec phases ordonnées.

L'activité rugby connaît aujourd'hui dans le milieu scolaire, quelques difficultés à retrouver la place qui était la sienne il y a encore peu de temps.

Les raisons évidentes à cette situation ne sont pas le sujet de cette brève présentation, nous pourrions les évoquer dans un autre document.

Ce qui est essentiel est de continuer à prouver que ce sport présente des vertus éducatives de l'école primaire à l'université.

C'est le seul sport collectif de course et de combat qui autorise à porter le ballon.

Il peut se pratiquer sur un *coin d'herbe*, avec un nombre fluctuant d'élèves (de 10 à 30) sans nuire à la qualité de la pratique. L'élève peut entrer de plain pied dans l'activité : courir, attraper, bloquer, passer...

Les règles fondamentales sont simples, l'ambiance y est chaleureuse.

Les règles de la mixité ne présentent aucune difficulté comparées aux autres sports.

Les dangers ne sont pas importants si la règle et la notion de droit et de devoir sont respectées rigoureusement..

Malgré des conditions difficiles (matériel et temps disponible), les enseignants ont suffisamment de savoir faire et d'imagination et, le rugby a suffisamment de qualités attractives pour lui redonner une place de choix dans les programmes de nos AS et de l'EPS.

Éduquer le Rugby dans la loyauté est un principe fondamental de son apprentissage.

L'enseignant doit agir pour rendre les joueurs capables de gérer les situations génératrices d'anxiété en leur rappelant tout simplement que l'anxiété est un phénomène humain que l'on ne peut nier !

Il ne faut pas redouter la blessure mais l'éviter par la technicité. Ne pas redouter l'échec mais en faire une étape positive vers la prochaine victoire.

Quelle chance dans ce sport de pouvoir gérer des émotions communes, ensemble, tous ensemble ! La confiance en soi viendra à travers les comportements rassurants et complémentaires des autres dans le cas de situation difficiles .
Technique individuelle, technique collective, intelligence tactique, mise en place de stratégies,
Qualités physiques et morales : Percevoir- Juger- Agir

Le Rugby n'est il pas l'école de la vie ?

Dans la pratique de ce sport, rien n'est laissé à « l'à peu près » et pourtant l'initiative est souveraine si elle engendre le succès dans une réponse finalement collective : j'entreprends et nous avançons ensemble ou bien « gagner le ballon et nous allons marquer l'essai » !
Il y a dans ce sport collectif de combat, le reflet de l'harmonie efficace entre ceux qui sont « les conquérants » et ceux qui sont « les exploitants »... Mais comme c'est un sport de mouvement, les deux statuts peuvent être pratiqués par tous, à tous moments, et c'est donc sur cette polyvalence et le phénomène de suppléance qui en découle, que se construisent la dynamique, le comportement et la « caste » si particulière du groupe des joueurs de Rugby.

Je suis heureux de l'avoir appris mais je suis surtout fier de l'avoir enseigné.

Robert ANTONIN
Directeur du développement pour l'Europe
DTN de 1a FFR de 1992 à 1999

Sources : CTR et DTN 1992/ 1999- Le Rugby de mouvement de René Deleplace