

RUGBY sport de combat: « Une équipe de rugby c'est huit mecs qui se battent pour la conquête de la balle, et sept guirlandes autour, pour faire joli. C'est une affaire de mecs ».

Combat

(Sous le combat l'intelligence)

Ce jeu n'est pas la guerre, même si des termes entendus et lus comme : «Dimanche, nos valeureux guerriers vont aller au front, tous ensemble pour représenter notre ville, notre village». «On va les recevoir comme ils le méritent, ça va tomber comme à Gravelotte». «Il va falloir poser les cerveaux»; «Aujourd'hui, c'est Verdun, ça passe pas». «En face, il faut que ça couine, un qui tient, un qui tue». «Demain c'est la loi du talon, un œil, deux yeux, une dent, la mâchoire» donnent une image simpliste et un peu passéiste de notre sport (quoi que). Voila ce qu'on peut entendre, pourvu qu'on dresse un peu l'oreille dans le monde de l'ovale.

Dans une société où le doute s'installe chez les « mâles dominants» quant à la reconnaissance de leur virilité, le rugby représenterait le lieu où pourraient s'exprimer et s'expérimenter les formes les plus débridées de cette aspiration à la violence toute virile, si les règles ne les y empêchaient. La médiatisation à outrance du combat emprunte hélas cette dangereuse voie. Faire du rugby un sport de combat convoque une représentation à ce point fausse qu'un joueur qui s'y abandonne (exemple du placage « cathédrale») est immédiatement exclu du terrain.

Pourtant, la logique interne de ce jeu n'est donc pas le combat. On peut être surpris, encore aujourd'hui, du mythe « combat de gladiateur» entretenu par les médias qui veulent « faire de l'audience». Cette critique ne date pas d'hier. Nombres d'illustres prédécesseurs, Julien Saby, René Deleplace, Jean Devaluez, André Quilis, Pierre Villepreux, pour ne citer qu'eux, ont dès les années 1960, été de véritables précurseurs d'une culture du rugby de mouvement, alternance entre affrontement et évitement.

Ils ont mis en évidence les trois maux du Rugby :

Les pré-requis techniques : acquérir le geste juste avant de pouvoir jouer. («tu reviendras quand tu sauras faire une passe»).

Les pré-requis tactiques : postes et positions figées (« tu joues pilier, tu n'as pas à toucher la balle»).

Les pré-requis physiques : («Tu n'es pas assez gaillard pour combattre avec nous»).

La révolution culturelle du rugby fondée par ces précurseurs reste à faire dans les pratiques pour mettre la logique intelligente du jeu au centre des apprentissages.

Le rugby, c'est la conquête du graal (l'en-but), sur un terrain limité, en respectant trois principes fondateurs.

L'égalité des chances entre attaquants et défenseurs (comme

dans tous les jeux intelligents).

Le parti pris athlétique (personne n'attend tranquillement dans l'en-but une passe décisive) entraînant la nécessité de la règle du hors-jeu.

La liberté si rare de pouvoir jouer avec toutes les parties du corps (rien ne vous empêche de ramper si vous pensez y trouver un avantage).

Trois principes, c'est peu, et c'est beaucoup.

La rencontre entre les deux équipes se fait au point crucial (ligne de front de jeu passant par la balle organisant les deux camps). Elle permet l'affrontement pour la vie du jeu. (D'ailleurs, le règlement protège le joueur de toute agression par les cartons rouges ou jaunes, l'exclusion momentanée ou définitive du joueur fautif et certifie un affrontement loyal. Ce n'est pas la guerre). Le but de ce jeu est donc de gagner du terrain en utilisant intelligemment le pied ou la main, en respectant les principes ci-dessus.

Cet héritage des précurseurs permet, par l'analyse du rapport d'opposition et l'initiative individuelle, la transformation du jeu en attaque et l'adaptation de celui-ci en défense.

Initiative individuelle et intelligence collective dans le « mouvement général», quand balle et joueurs sont en mouvement.

Initiative individuelle et intelligence collective quand le ballon est arrêté et qu'il faut relancer le mouvement interrompu.

Initiative individuelle et intelligence collective après intervention de l'arbitre (envoi, renvoi, mêlée et touche).

Cette conception du jeu permet d'éviter de retomber dans ses maux endémiques et de clarifier ses caractéristiques modernes :

Une technique gestuelle ouverte et adaptable au jeu.

Une cohérence collective des lancements de jeu.

Un engagement physique adapté aux contraintes du niveau de jeu.

Nous, enseignants, sommes tous concernés pour nous dégager des caricatures dans nos pratiques. De nombreuses initiatives défendant ces valeurs et conceptions se développent dans les cycles EPS, au sein de l'UNSS, la FNSU, dans les clubs (même de haut niveau), dans la formation fédérale, voire en équipe de France (cf. finale)...

Rendre les pratiquants et le jeu intelligents, c'est un défi, et c'est aussi un combat. ♦

Patrick Ladauge