

# LE « FRENCH FLAIR »

PIERRE VILLEPREUX

# C

omment aborder la représentation de l'expression « french flair » ? Elle a donné lieu à tellement d'interprétations singulière parfois réductrices pour s'avérer satisfaisantes. Entre ceux qui

nient son existence et ceux qui en feraient le paradigme opératoire du « rugby à la française » - qu'il s'agirait alors de définir- trouver sa vraie place devient complexe. Ceci nous impose d'accepter que le « flou » qui entoure le sens du mot « flair » soit bien en phase avec le jeu, sa logique interne, sa réalité. Dans ce voyage conceptuel, nous sommes conviés à s'exercer à un éclaircissement pour le moins problématique qui reste donc discutable.

Ce « flair », qui, dans un passé pas si lointain a été attribué aux français par la presse britannique, était illustré par des actions et séquences de jeu exprimant tout à la fois et entre autres, une originalité, un don, un charme, un art, un panache et in fine un style. Du même coup, il était accepté qu'il ne pouvait s'exprimer que de manière innée, par un jeu sans structures réelles, mais nécessitant des compétences singulières sur lesquelles se greffaient des habiletés tactiques et techniques pouvant paraître de l'extérieur fantaisistes. Un jeu en pleine liberté qui était « jouissif » pour les acteurs comme pour ceux qui le regardaient. Autant de caractéristiques qui, ipso facto, ne semblaient pas pas accessibles aux équipes d'outre manche ancrées dans un rugby conformiste, celui qui les avaient conduit,

dans le temps, à dominer régulièrement le rugby français. La qualification « flair » pouvant être comprise comme une louange mais aussi comme une connotation dépréciative puisque ne répondant pas à leurs armes tactiques et techniques, celles qui permettaient de gagner.

Face à cette représentation complexe, chercher une vision réduite pour exprimer les savoir-faire des français et pas celui des autres nations de la planète ovale devient alambiqué. Pour installer cette réflexion faut il encore placer le « french flair » sur ce qui fonde la pratique sportive et rugbystique, à savoir s'interroger sur sa nature, celle qui concerne la performance engendrée et son efficacité en termes de résultats, sans laquelle le fameux flair perdrait son intelligibilité. En situant d'abord où quand et pourquoi « ce flair » se déploie, c'est déjà accepter qu'il n'est représentatif que d'une partie du jeu caractérisée par des situations qui sont significatives de la réalisation d'un « jeu de mouvement » efficace que l'on définit comme la capacité de déplacer le ballon dans les zones de moindre pression défensive. C'est bien, de fait, le porteur de balle de par son initiative qui va créer un rapport de force favorable pour les partenaires assurant, dans la continuité de cette première initiative intuitive la cohérence des actions collectives successives. L'enchaînement des actions et tâches, grâce à l'avancer et au soutien, rendant justement efficace le mouvement en cours et la performance qui va avec.

Notons à ce propos, qu'au départ, c'est bien la capacité des français à produire, sous la pression défensive, des séquences de jeu présentant un fort degré d'incertitude donc à risque. C'est bien ce jeu audacieux, qui a interpellé les Britanniques, particulièrement celui que les français osaient impulser depuis leur propre camp, mouvements générateurs d'essais ou à des gains de terrains significatifs. Ces options « libertines » n'étaient jamais choisies par leurs adversaires. Ils préféraient, utiliser le jeu au pied pour occuper le camp adverse, espace plus rassurant où ils pouvaient se hasarder à proposer du mouvement dans un cadre préétabli. Cette structuration du jeu très schématique, du même coup, mettait en avant une construction intellectuelle du jeu tendant à ancrer dans leur esprit qu'ils n'avaient pas les moyens de résoudre, ou mal, des situations plus inattendues, plus incertaines. Nous entendons par là que la stratégie collective qui présidait à leur formation, apprise de manière très protocolaire, ne pouvait les conduire à « s'adapter » à la mise en œuvre d'un jeu plus dynamique générateur de circonstances particulières. En conséquence, ils ne se sentaient capables, quelles que soient les particularités propices de la situation, de maîtriser le jeu de « plein mouvement », leurs habiletés et savoir-faire, s'en trouvaient limités.

Le « Flair français », à contrario, était à même de s'exprimer sur l'exploitation des potentialités existantes entretenues par les expériences de jeu multiples et variées vécues par les joueurs de l'époque dans « le jeu libre ». Entendons par là, cette formation initiale, véritable apprentissage naturel, qui était un mode de vivre le jeu dans la réalité de l'opposition et dans le respect de la libre initiative individuelle. Une activité très ludique qui se déroulait dans un cadre non institutionnalisé,

dans la cour de l'école, la place du village ou le stade. De manière intuitive, il s'agit bien pour le joueur d'essayer... de se tromper... de créer... en même temps qu'il découvre, décrypte et in fine... assimile le jeu.

Cette approche culturelle d'un « rugby en liberté » très formatrice, avec des règles simples, permettait aux français de développer leur sens du jeu et d'évoluer dans la maîtrise de comportements adaptés à la variabilité des situations rencontrées. Autant de comportements qui au fil du temps se sont transformés en capacités au pouvoir de plus en plus grand. Ce qui tend à expliquer qu'en jeu dans les mêmes circonstances situationnelles, relativement à la formation très structurée développée dans les pays anglo saxons, la performance attendue par les uns et les autres pouvait se révéler être divergente.

Ce « french flair » pourrait donc être caractéristique de la gestion de situations de jeu particulières, celles rencontrées dans la dynamique qu'impulse « le jeu de mouvement » ; là où le collectif va exploiter, « hic et nunc », la contingence singulière et unique de la situation de jeu. L'option de jeu choisie dans le cadre du rapport de force attaque-défense momentanée deviendra originale pour les utilisateurs du ballon si elle génère un déséquilibre défensif qui, exploité se devra d'être entretenu avec pertinence. En jeu, il s'agit d'être capable de comprendre l'évolution du rapport de force en fonction des mouvements de l'attaque et de la défense et de leurs enchaînements les uns aux autres. La réponse réactive et cohérente des partenaires qui s'ensuivra devient déterminante pour que le jeu du porteur de balle devienne le jeu de tous. « Le JE entrant en relation étroite avec le NOUS » la performance peut surgir. Le talent s'exprimant par les potentialités de chacun. Pour préserver cet avantage initial, il convient

bien en effet que le jeu produit dans la continuité fasse sens, non seulement pour celui qui l'a créé, mais aussi et surtout pour tous les partenaires capables de répondre de manière juste et adéquate aux problèmes situationnels qui se présentent. La richesse d'expression naît alors d'une connaissance ou reconnaissance des situations successives dans le cadre des rapports de force aléatoires et mouvants rencontrés. La liberté d'initiative accordée pour agir et réagir permettra à chacun d'exprimer ses potentialités et son talent.

Cette liberté d'initiative est conditionnée par la mise en place d'un système conscient de représentations permettant pour tous des interprétations communes, ce que René Deleplace a appelé « le référentiel commun de décision ». Les décisions et choix de jeu pris par le porteur de balle et les partenaires, dans la dynamique du mouvement, au même instant prendront du sens. Il s'agit bien en l'occurrence, précisons le, d'accéder pour tous à la même compréhension tactique des rapports de force qui se présenteront, ce qui tendra à assurer, la cohérence des actions successives, donc la vie du ballon. Le joueur n'est pas pour autant libre de faire n'importe quoi. Faire valoir cette liberté c'est bien choisir les meilleures options face aux situations qui se présentent et évoluent.

Soulignons que le contexte aléatoire et imprévisible dans lequel la performance se construit contribue à élargir profondément le plaisir pris. Le collectif en toute liberté créatrice s'installant dans un partage fructueux avec

les circonstances que le jeu procure. Partager ce sens du jeu, ce flair, rend heureux ceux qui le vivent et les rendent plus autonomes. La compréhension de ce qui se passe en plein mouvement permet de s'approprier le jeu. S'il arrive que le résultat ne soit pas au rendez-vous, l'acte de compréhension relativise l'échec, il sert de leçon et indirectement produit sur le joueur les mêmes effets de transformations que la réussite. Mieux, dans les deux cas, ce sens du jeu contribue à élever le degré de confiance en soi et en conséquence l'estime de soi-même.

A cette aune, peut-on clarifier la notion de flair comme « la capacité d'apporter une réponse tactique adaptée à toutes situations de jeu » ? Ce flair n'en doutons pas révèle une connaissance du jeu traduite par une pensée tactique supérieure. Celle-ci s'exprime « à la vitesse du jeu », par une lecture juste ouvrant tout en même temps la porte à la mobilisation de toutes les autres facettes qui composent le rugby et gèrent la performance (Daniel Bouthier cf l'action sportive comme unité totalité complexe). Ainsi les progrès réalisés dans la facette tactique, la réalisation de ce qui a été compris, retentissent favorablement sur les autres composantes de la performance notamment l'exécution motrice, le potentiel physique, la vigilance, la maîtrise de soi, les motivations et valeurs. En interaction, les progrès ou limitations dans ces dernières composantes retentissent sur la prise de décision. La facette tactique /exécution motrice(

technique ) reste la priorité de formation sur lesquelles viendront se greffer les autres composantes. René Deleplace parlait de « rotation des dominantes » pour exprimer quand et comment ajuster et travailler les diverses composantes pour qu'elles produisent les effets attendus sur la prise de décision. Cette acception serait aussi une façon d'identifier les meilleurs joueurs. « Les génies du jeu » semblent en effet savoir tout faire, mieux et plus vite que les autres.

Choix d'une méthodologie de formation du joueur et au jeu

Apporter au joueur ce « sens du jeu » nécessite le choix d'un mode d'enseignement. Il s'agira bien en effet de construire de « manière dialectique le jeu et le joueur » afin de concilier la cohérence collective et l'indispensable liberté d'initiative et d'action nécessaire à chacun. Le perfectionnement de la pensée tactique grâce à l'appropriation toujours plus grande du facteur perceptif reste notre priorité. Une quête qui permet au collectif de « comprendre le jeu et de se comprendre » avec intentionnalité. Alors « l'art de jouer devient un art de vivre et l'art de vivre un art de jouer » (François Bigrel cf Les rencontres du Creps en Aquitaine).

Notre démarche pédagogique ne consiste pas à livrer un rugby « Kit clef en main », un jeu qui se monterait par petits bouts de jeu se collant les uns aux autres. Il s'agit bien « d'apprendre à jouer en jouant » en fonction des exigences situationnelles rencontrées qui se heurteront à des exigences nouvelles dans « le désordre » dont chaque situation est porteuse.

Le débat des techniciens actuellement très présent concerne cette construction à la fois du jeu et du joueur. Sans entrer dans la querelle des styles, les analyses faites de l'activité

des joueurs par les uns et les autres mettent régulièrement en avant leurs faveurs pour un jeu appelé « en lecture » ou pour un jeu qualifié de « programmé ». Il apparaît d'ailleurs que ces deux notions semblent ou soient souvent perçues comme incompatibles pour ne pas dire contradictoires.

Cet antagonisme, interpelle les formateurs, influe sur la formation des jeunes joueurs jusqu'au plus haut niveau de pratique. Sans entrer dans un débat sémantique, une explication à défaut d'une définition de ces deux notions nous apparaît nécessaire :

Le jeu en lecture implique le joueur dans des comportements et attitudes en relation avec des indices et repères pris dans les actions développées au même moment par ses partenaires et par les adversaires.

Le jeu programmé, pilote, implique le joueur dans des actions (caractérisées par un positionnement préétabli) liées aux obligations que lui impose le système offensif ou défensif choisi par l'entraîneur.

Au regard de ces précisions peut-on dire que le jeu programmé créé par l'entraîneur à partir des phases statiques ( mêlées et touches), conçu comme un type d'attaque défini à l'avance, recherchant la multiplication de temps de jeu (arrêt du mouvement du ballon sans déstabilisation de l'adversaire) soit un obstacle à la création de sens ? Certainement, puisque c'est tacitement admettre que les formes planifiées n'atteignent pas l'efficacité utile pour créer les conditions favorables pour enchaîner le jeu avec efficacité. Indirectement, est recherchée une capacité collective à conserver le ballon en attendant une opportunité, le coup gagnant, pour débloquent la situation ou bénéficier d'une pénalité. Il me paraît patent que les joueurs engagés dans ce

type de jeu, sont invités à appliquer au jeu un sens à priori. Certes le collectif s'exprime mais chacun garde une certaine réserve dans son action. Le respect du programme sabotant la capacité à décider soi-même donc d'accéder au sens relativement aux opportunités exploitables qui surgissent. On peut cependant accepter avec René Deleplace que les phases statiques ( mêlées et touches) soient un cas particulier des phases de mouvement à condition que le premier temps de jeu planifié ne soit pas une contrainte pour le joueur l'empêchant de s'adapter aux aléas qui pourraient se présenter. L'imprévu qui pourrait naître risque de devenir un intrus qui briserait l'ordre attendu donc la perfection espérée.

En sport collectif, il s'agit d'être capable de comprendre l'évolution du rapport d'opposition au travers des mouvements de l'attaque et de la défense référencés les uns aux autres.

La mise en œuvre du « flair » s'exprime dans les situations qui portent en elles, du fait des phénomènes interactionnels qui régissent les rapports d'oppositions, une potentialité désorganisatrice qui est source de désordre. En rugby il s'agit donc de déstabiliser l'organisation adverse et de créer chez l'adversaire des perturbations ( désordre) qu'il s'agira de maintenir, mieux d'accentuer. La justesse d'exploitation et de maîtrise réduit les chances des opposants pour retrouver l'équilibre défensif initial voire sa transformation en situation favorable. Ce qui est désordre pour les défenseurs, devient ordre pour les utilisateurs

. Cette capacité de créer ou recréer un ordre opérationnel efficace à partir du désordre, nécessite, d'avoir une connaissance ou reconnaissance du jeu à faire. Comme nous l'avons précisé plus haut, il convient d'avoir, à « la vitesse du jeu et en plein désordre », des « références communes ».

Dans notre démarche de développement de cette intelligence tactique, il s'agira bien, dans les entraînements, de placer les acteurs du jeu face à des situations problèmes. Elles visent à stimuler optimalement les mécanismes perceptifs, considérant que les situations proposées devront être en harmonie avec le niveau de jeu du joueur, c'est-à-dire en accord avec ce que sa mémoire a déjà enregistré au cours d'expériences précédentes ou du moins qui en soient voisines. Ainsi sera reliée la nouvelle expérience née du désordre à la totalité de ce qui a été acquis et maîtrisé ( ordre). Les progrès réalisés dans ce désordre générant un ordre intentionnel seront dans la continuité soumis à un désordre plus complexe. On transforme ainsi une méconnaissance du moment en connaissance opérante. Selon Edgar Morin, « nos vies baignent dans un "bruit de fond" grouillements d'événements insignifiants qui n'accèdent pas à l'information, voire en perturbent la perception. Toutefois, ce qui est bruit pour l'un peut être information pour un autre, et vice versa ». Une assertion applicable en rugby aux caractéristiques du jeu de mouvement dans toute sa complexité.

Justement, le rugby dans cette complexité et réalité compétitive possède des propriétés propres qui n'existent pas quand on le découpe en tranches. Ces « bouts de jeu » que l'on isolerait et travailleraient, reliés les uns aux autres ne sauraient expliquer la totalité et la vie complexe du jeu. Ce qui ne veut pas dire pour autant qu'il ne faille pas s'y intéresser, ils présentent en interaction certaines propriétés que l'on retrouve dans la totalité mais en contrepartie en perdent d'autres.

Ceci pour dire que l'unité globale du jeu dans le système Attaque /Défense présente des multitudes de situations où le « flair » en tant que sens peut s'exprimer en intégrant tout les aléas qui ne manquent pas de se manifester d'une situation à une autre dans la mouvance des rapports de force rencontrés. En effet c'est bien dans la complexité des situations, donc, comme nous l'avons précisé, de leur connaissance et reconnaissance, à la vitesse du jeu, qui peut désarçonner les joueurs, les rendant alors aveugles à des évidences qui ne leurs sont pas momentanément intelligibles. Si l'on veut qu'il y ait communication possible entre les acteurs, donc compréhension, il ne faut pas que les situations rencontrées présentent une surcroît d'informations en nombre et hétérogénéité sous peine de voir le désordre se transformer en incohérence et confusion. La surcharge d'imprévisibilité et d'originalité pouvant conduire au « mal jouer », l'antonomie du « jeu juste et adapté »

Choisir, dans l'acte de formation du joueur, de privilégier le désordre, c'est l'amener à prendre de l'information activement en intégrant des variétés de comportements, parfois aléatoires mais qui seront progressivement assimilés de manière plus fine dans le programme moteur du joueur. La connaissance conduisant à plus de certitude sur le message que la source fournit, réduit du même coup la

part du doute.

Trop dépendant de la planification du jeu à produire, la disponibilité de certains joueurs se limite à des phases de jeu dans laquelle ils peuvent d'ailleurs exceller (ordre), surtout parce qu'ils n'y voient que ce qu'ils maîtrisent, devenant en conséquence, peureux pour s'investir dans ce qu'ils ne dominent pas (désordre)

En intégrant dans la continuité de formation du joueur de manière chronologique, « désordre et ordre », on agit sur les capacités de prise d'information : décider, agir, réagir, anticiper s'adapter... Capacités qui sont le fondement essentiel de sa disponibilité pour sortir du prévu en inventant du sens dans les situations rencontrées concrétisant l'émergence de comportements qu'il ne pensait pas forcément être capable de produire.

Le jeu de mouvement présente plus d'états-appelons-les « désordonnés »- que ceux appelés « ordonnées ». Dans « le plein jeu » le désordre est inhérent à la mouvance offensive et défensive. Il en est autrement dans les phases de jeu où le mouvement du ballon est arrêté (les phases de regroupements associées à la lenteur de libération). Ce contexte permet à la défense de présenter un rapport de force équilibré comme c'est, à fortiori, le cas sur les phases ordonnées mêlées et touchées. Cette ordonnance nécessite souvent une relance ou lancement préétabli qui quand il fonctionne permet d'assurer dans la continuité la vie du ballon, sans prendre d'initiative incongrue. Quand le plan ne fonctionne pas ou... plus, le joueur doit s'adapter aux variations situationnelles que lui propose les défenseurs, ce qui appelle une autre compréhension du jeu successif donc la mobilisation d'autres comportements à même de répondre justement à l'imprévu.

Pour que ce « flair s'exprime dans le rugby actuel comme un moyen d'expression, faut il encore, dans la formation, que la place accordée au jeu de mouvement et au travail collectif en opposition soit adaptée et abordée avec cohérence. Le sujet dans l'action doit y rencontrer des obstacles, des aléas qui seront constitutifs de son expérience. Ce qui nécessite pour l'entraîneur de définir le jeu que l'on ambitionne et quel type de joueurs recherche t-on pour le pratiquer. L'ambition, c'est bien de former des joueurs qui aiment jouer. La liberté qui leur est offerte les guideront pour inventer du sens y compris par des comportements surprenants porteurs de dépassements de soi.

Si on accepte que c'est dans le désordre que procure le jeu de mouvement que s'exprime le mieux la disponibilité motrice et tactique des joueurs, la capacité d'un collectif à faire face et exploiter avec justesse toutes les situations qui se présentent réclame des capacités :

- Etre le plus présent possible sur le plus grand nombre d'action possible
- Au plan tactique par la mise en œuvre des capacités de prise d'information et de son traitement dans les situations rencontrées, ce qui met en jeu les notions d'anticipation, de prédiction.
- Etre capable de choisir vite et juste

en fonction des connaissances acquises, en fonction de la richesse des expériences vécues relativement au degré d'incertitude temporelle et événementiel que propose le jeu.

- Etre capable de réaliser avec vitesse et justesse, dans le cadre des rapports d'espace et de temps de plus en plus contraignants, le processus de continuité du jeu. La cohérence des actions tant individuelles que collectives, la mise en œuvre d'habiletés gestuelles adaptées et variées garantissant l'efficacité de la séquence. Ce qui nécessite, dans le respect des principes fondamentaux du jeu la reconnaissance par tous du jeu à faire, guidée par des références communes.

- Etre capable au plan énergétique par les capacités à mettre en œuvre tout son potentiel physique

- Etre capable de maîtriser la pression émotionnelle suscitée par l'importance du résultat mais aussi en relation directe avec le degré d'affrontement physique existant. La gestion de ce facteur pression est capitale pour maintenir une dynamique psychologique optimale traduite par un niveau d'attention, de vigilance, de concentration constant.

Enfin ... être capable, en plus de ce qui précède, dans les actions de transformation du jeu situationnel, de changer ce que qui est

prévu tant au plan tactique qu'au plan des réalisations et ceci dans des contraintes de temps de plus en plus courtes. Ce qui signifie que la disponibilité du joueur n'est jamais achevée, elle est en perpétuelle amélioration.

Précisons que dans la dynamique du jeu de mouvement où sont mobilisés tous les joueurs, chaque porteur de balle de par son positionnement momentané est amené à choisir le jeu successif en endossant des rôles qui diffèrent des compétences que lui confèrent le jeu au poste. Cette polyvalence s'avère dans le jeu actuel indispensable quel que soit le poste occupé.

### Conclusion

Dans cette démarche qui embrasse la complexité il s'agit bien d'entretenir le patrimoine du rugby français et de rendre toujours plus compétitif le joueur en pariant sur le perfectionnement de son intelligence tactique. Apprendre en restant sur des bases essentiellement technicistes, de combinaisons gestuelles, de réponses structurées conduit à asservir le joueur, le rendant dépendant du jeu planifié, ce qui limite sa réflexion, certainement le rassure, le place en situation de confort, mais l'exempt d'être confronté à des situations d'incertitude qui sont celles de l'essence du jeu, de sa réalité. Hors d'un cadre logique d'un système de compréhension de l'activité le pouvoir adaptatif du joueur sera logiquement limité et l'émergence de comportements créatifs auront beaucoup plus de mal à naître. Les capacités pour anticiper le jeu successif qui dépendent de la compréhension situationnelle donc de la vitesse de la réponse sont également réduites, or on sait que ces capacités d'anticipation sont la marque du bon fonctionnement d'un collectif.

In fine, le modus operandi de notre proposi-

tion de formation au développement des habiletés perceptives, décisionnelles et motrices « au flair » requiert « d'apprendre à jouer en jouant », quel que soit le niveau de pratique. La fonction de l'entraîneur va consister à guider le joueur et le collectif grâce à la mise en scène de situations problèmes adaptées au niveau de jeu auquel on s'adresse. En fonction des réponses, elles seront complexifiées ou simplifiées. Il s'agit bien en accord avec Edgar Morin de comprendre la performance sportive et rugbystique « comme créativité inexplicable hors du cadre qui permet son apparition ».

**Pierre Villepreux**