



Genre et styles de jeu en rugby

Comparaison de la Coupe du Monde 1999 et 2007

*Genre and styles of rugby playing : a comparison between the 1999 and 2007
World Cups*

Daniel Bouthier, Alain Mouchet, Paul Fontayne et Gilles Uhlrich



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/activites/2469>

DOI : 10.4000/activites.2469

ISSN : 1765-2723

Éditeur

ARPACT - Association Recherches et Pratiques sur les ACTivités

Référence électronique

Daniel Bouthier, Alain Mouchet, Paul Fontayne et Gilles Uhlrich, « Genre et styles de jeu en rugby », *Activités* [En ligne], 8-1 | avril 2011, mis en ligne le 15 avril 2011, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/activites/2469> ; DOI : 10.4000/activites.2469



Activités est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Genre et styles de jeu en rugby : comparaison de la Coupe du Monde 1999 et 2007

Gilles Uhlrich¹

Université Paris-Sud 11, UFR STAPS, Bâtiment 335, 91405 Orsay Cedex, France

gilles.uhlrich@u-psud.fr

Alain Mouchet

Université Paris-Est Créteil Val-de-Marne, Laboratoire REV/CIRCEFT (EA 4384), Département STAPS, 61 avenue du Général de Gaulle 94010, Créteil Cedex, France

mouchet@u-pec.fr

Daniel Bouthier

IUFM d'Aquitaine, Avenue Léon Duguît, 33608 Pessac Cedex, France

daniel.bouthier@aquitaine.iufm.fr

Paul Fontayne

Université Paris-Sud 11, Laboratoire CIAMS (Équipe RIME), UFR STAPS, Bâtiment 335, 91405 Orsay Cedex, France

paul.fontayne@u-psud.fr

ABSTRACT

Genre and styles of rugby playing: a comparison between the 1999 and 2007 World Cups. This paper is the continuation of a research project started in 1999 to identify "genre" and "styles" of playing by national rugby teams (Clot & Faïta, 2000). Using a technological approach, the research addresses clinical activity concepts from an educational viewpoint that may be useful for teachers and coaches. With the assistance of a data collection method (the match scenario), we compare various phases of the game during the 1999 World Cup with those observed in 2007. This comparison enables us to determine a "category" for each game. Furthermore, examination of how the teams' playing changed between 1999 and 2007 helps us to identify particular "styles". We then discuss our findings with a view to planning both initial and continuing training courses for sports teachers and rugby coaches.

KEYWORDS

Genre, styles, complexity, technical tool, skills.

Cet article s'inscrit dans l'approche technologique des Activités Physiques Sportives et Artistiques (APSA; Bouthier, 1993, 2008; Durey & Bouthier, 1994) qui s'intéresse à des questions de terrain en les soumettant à une approche scientifique susceptible de les éclairer. Nous contribuons ainsi à la constitution de savoirs sur la formalisation et la transformation des techniques corporelles. Plus particulièrement, il s'agit d'un programme de recherches amorcé en réponse à une commande de la DTN de la FFR en 1999, qui concerne l'analyse du jeu des nations performantes en rugby (Mouchet

1. La correspondance concernant cet article peut être adressée à Gilles Uhlrich, UFR STAPS, Université Paris-Sud 11, Bât. 335, 91405 – Orsay Cedex, France. Téléphone: 01 69 15 43 09; Fax: 01 69 15 62 22. Courriel: gilles.uhlrich@u-psud.fr

& Uhlrich, 2001 ; Mouchet, Marchet, Uhlrich, & Bouthier, 2007 ; Mouchet, Uhlrich, & Bouthier, 2005, 2008).

L'objectif principal de l'article est de caractériser l'éventuelle évolution de la dynamique de production du jeu efficace entre deux Coupes du monde (1999 et 2007). De ce fait, nous alimentons le débat sur l'idée répandue dans la noosphère (Chevallard, 1991) d'une uniformisation du jeu inhérente à la professionnalisation et la mondialisation du rugby (Duboscq, 1998).

L'objectif secondaire est de mettre en avant l'exploitation possible des résultats et des méthodes d'analyse du jeu pour optimiser la formation d'adultes dans le secteur sportif associatif (entraîneurs, éducateurs). Nous rejoignons en cela les préoccupations de la didactique professionnelle qui se caractérise, selon Pastré (2008), par l'analyse de l'activité à des fins de formation et ce, selon deux axes : (1) l'activité de travail, ce qui est en fait un outil puissant pour analyser les besoins préalablement à la conception d'une action de formation, et (2) l'activité d'apprentissage. Selon cette perspective l'analyse de l'activité devient alors une ressource privilégiée pour le formateur devant organiser des apprentissages.

Notre travail s'intéresse au premier de ces axes et même tout particulièrement à la dimension productive de l'activité. En effet, si la description de la Coupe du Monde 1999 avait permis d'affiner des concepts et de construire des outils pour l'observation du jeu de rugby (Mouchet, et al., 2005), nous faisons maintenant l'hypothèse qu'une analyse menée de manière synchronique par la comparaison des deux compétitions huit ans plus tard et diachronique par un état des lieux lors de la Coupe du monde 2007 devrait être favorable à la caractérisation de grandes tendances et de particularités dans le mode de production des techniques sportives. Nous proposons ici les premiers résultats significatifs de cette démarche.

1.- Approche théorique

L'approche technologique entretient un rapport dynamique avec les sciences constituées et mobilise des concepts issus d'autres champs. Ainsi, pour Bouthier (1993), les sciences constituées sont considérées comme des disciplines outils au service de la problématique et du projet technologique. Mais les concepts scientifiques ont besoin d'être restructurés, redéfinis en fonction du problème et de la demande spécifique pour pouvoir contribuer aux connaissances technologiques. Les sciences sont ainsi exploitées selon une dynamique, une rationalité et une finalité propres à la technologie, laquelle ne se réduit pas à une application de connaissances scientifiques » (Mouchet, Amans-Passaga, & Gréhaigne, 2010, p. 208). C'est dans cette logique que nous étudions l'activité technique des équipes de rugby comme collectifs au travail. Notre méthodologie d'analyse des techniques collectives ou des formes de jeu étant déjà éprouvée, il nous paraît maintenant important d'envisager, au regard de la dialectique uniformisation/différenciation du jeu, les concepts de genre et de style (Clot & Faïta, 2000) en les revisitant dans ce contexte d'activité particulier. Le rugby est un sport professionnel depuis 1995. Les progrès évidents de la préparation des joueurs comme l'investissement des collectifs d'entraîneurs dans la préparation des compétitions nous amènent à considérer le match comme le lieu d'expression d'une professionnalité, ce qui justifie une analyse de l'activité. En nous attachant à décrire ce qui s'y passe, nous adoptons alors des positions qui « ne sauraient trancher dans le vif les rapports entre l'efficacité et le sens des actions » (Clot, 1998, p. 134). Notre utilisation particulière des termes *genre* et *style* mérite par ailleurs quelques éclaircissements.

1.1.- Genre de jeu et styles d'équipes

1.1.1.- Un genre de jeu

Le genre est une partie commune de l'activité connue de ceux qui appartiennent au même horizon social et professionnel. Le genre social du métier est un genre professionnel, c'est-à-dire une obliga-

tion que partagent ceux qui travaillent (Clot, 2008). L'usage de la notion de genre pour Clot et Faïta (2000) est emprunté à Bakhtine (1984). Ce dernier illustre l'activité langagière en dégagant des « genres de discours » « dont le sujet doit parvenir à disposer pour entrer dans l'échange » (Clot & Faïta, 2000, p. 10).

Le genre technique, qui représente déjà une évolution conceptuelle par rapport à Bakhtine, se définit comme le « régime d'utilisation des techniques dans un milieu professionnel donné » (Clot & Faïta, 2000, p. 12). « Les genres de techniques » font alors « le pont entre l'opérationnalisation formelle et prescrite des équipements matériels et les manières d'agir et de penser du milieu » (Clot & Faïta, 2000, p. 12). Nous retrouvons cette interaction dans le monde sportif. Les genres de techniques se retrouvent à l'opérationnalisation d'un règlement (qui évolue) et des formes techniques, stratégiques et tactiques des équipes (Bouthier, 2000), qui s'adaptent à ces règles en les interprétant. L'approche technologique en Science et Technique des Activités Physiques et Sportives (STAPS) amène à une réflexion approfondie sur cette articulation (Eloi & Uhlrich, 2001). Le lien entre évolution réglementaire (pour le rugby, tous les quatre ans après chaque coupe du monde) et formes les plus efficaces du jeu peut se réaliser sur chaque événement. Pour nous, l'évolution comparée entre deux de ces événements (1999-2007) constitue une occasion privilégiée de distinguer un genre de jeu comme caractérisant une compétition. Ainsi, dans le cadre des activités physiques et sportives, nous déterminerons le genre de jeu comme le régime général d'utilisation des techniques individuelles et collectives à un moment donné. Cette caractérisation concerne les professionnels du monde du rugby dans une compétition donnée. Pour autant, si nous retrouvons la dynamique impulsée par Clot et Faïta (2000, p. 8) qui estiment que l'analyse du travail vise d'abord à seconder les collectifs (ici, les joueurs mais aussi les entraîneurs) dans leurs efforts pour redéployer leur pouvoir d'agir dans leur milieu (autrement dit, pour élargir leur pouvoir d'action), nous ne créons pas, par notre démarche, les conditions de nourrir ou rétablir le pouvoir d'agir des joueurs. La détermination du genre de jeu aura une incidence d'abord sur le pouvoir d'agir de l'entraîneur. Cette particularité, importante par rapport à la dynamique de la clinique de l'activité, nous incline à parler plutôt de genre de jeu plutôt que de genre de métier d'entraîneur ou de genre technique du rugby.

1.1.2.- Le style de chaque équipe

« Le style est une métamorphose du genre en cours d'action » (Clot & Faïta, 2000, p. 15). Nous pouvons retrouver cette caractérisation dans les sports collectifs. Par les initiatives particulières mais aussi coordonnées de ses joueurs, une équipe peut s'affranchir du genre de jeu d'une compétition en proposant des phases ou des enchaînements de phases singulières, des techniques individuelles et collectives originales ou privilégiées. Clot va plus loin en distinguant une unité dynamique du style à « l'intersection de deux lignes de sens opposées » (Clot, 2008, p. 112) : (1) une première qui libère le professionnel du genre par la voie de son développement, en le contraignant à se renouveler, et (2) une seconde qui émancipe la personne de ses invariants subjectifs et opératoires incorporés en s'inscrivant dans une histoire qui les reconvertis.

Nous trouvons des occasions d'illustrer cette unité dynamique en portant notre attention sur les pratiques sportives. Pour la première ligne, nous identifions, lors de chaque compétition, des techniques sportives nouvelles au service de la construction du jeu. En rugby, dans le mouvement général (Deleplace, 1979), moment particulier où joueurs et ballon sont en mouvement, les pratiquants sont maintenant capables de réaliser des passes au contact, passes retournées une main à l'amble². Les distinctions fines de ces inflexions de jeu peuvent nous amener à percevoir un affranchissement collectif de la manière générale de faire. Ce sont ces utilisations préférentielles d'une forme de jeu,

2. Les passes, en rugby se réalisent traditionnellement avant que le défenseur ne rentre au contact pour assurer l'équilibre du corps. En outre, elles se construisent en prenant appui sur la jambe inversée au côté de passe (jambe gauche pour une passe à droite ou jambe droite pour une passe à gauche) afin d'augmenter le chemin de lancement et donc la vitesse de passe. Maintenant les joueurs sont capables de réaliser une passe longue malgré le contact du défenseur et surtout en mettant de la vitesse même si le dernier appui n'est pas le bon (à l'amble, c'est-à-dire jambe gauche pour une passe côté gauche ou inversement).

les enchaînements de ces formes et l'origine des actions qui déterminent les stylisations des équipes. Pour caractériser la seconde ligne, les joueurs, en s'inspirant de styles différents, vont s'affranchir de leur propre histoire en tranchant avec un passé qui fait parfois l'identité reconnue du jeu d'une nation (ce qu'on appelle le « French flair » par exemple³).

Mais par rapport à la définition initiale, nous distinguons aussi des différences importantes dont il faut tenir compte. Ainsi, dans la première proposition, Clot (2008) évoque strictement l'activité d'un seul professionnel qui va réaliser des actions stylisées par rapport à un genre de métier. Le rugby se compose certes d'initiatives individuelles mais pour des réalisations qui sont souvent collectives. Nous parlons alors de technique collective⁴ (Uhlrich & Bouthier, 2003). C'est le cas lorsque les joueurs se passent le ballon de la main à la main dans la profondeur du terrain (jeu groupé) afin de réaliser une progression collective. Nous identifions alors une stylisation des actions collectives pour un ensemble d'individus (équipe) rassemblé autour d'un projet commun, imprégné d'une culture partagée (valeurs, formation). C'est pourquoi nous choisissons d'évoquer des styles d'équipes. C'est d'ailleurs ce qui est souvent évoqué dans le langage courant lorsqu'on parle du « style de jeu à la toulousaine » fait de passes et de prises d'initiatives ou bien encore « le style sud africain » basé sur le défi physique à tous les moments du match. Ainsi, tenterons-nous de dégager les éléments d'un genre de jeu pour la coupe du monde 2007 et des éléments de styles d'équipes en nous basant sur la distinction des évolutions dans les phases de jeu proposées d'une Coupe du Monde (CM) à une autre.

1.2.- Une visée de didactique professionnelle

Cette analyse descriptive de l'activité alimentant les concepts de « genre de jeu » et « de styles d'équipe » n'a pas pu être utilisée dans sa logique clinique habituelle au sens d'une évolution des pouvoirs d'action des sujets de la recherche. En effet, elle ne fait pas directement évoluer les joueurs ou les entraîneurs des équipes nationales (il faudrait alors proposer un nouveau protocole que nous envisagerons plus tard). Néanmoins, l'approche technologique qui caractérise notre travail participe au souci d'optimiser les procédures d'entraînement et de formation. Elle peut, en conséquence, infléchir la construction de modules de formation pour les futurs intervenants éducatifs en rugby. C'est ce qui nous rapproche de la didactique professionnelle. En reprenant Savoyant (2008), cette dernière présente deux étapes importantes : (1) elle vise à la définition de contenus de formation à partir de l'activité de travail elle-même [C'est ce que réalisons à partir de la description du jeu dans son contexte de maîtrise le plus élaboré puis en envisageant les conséquences de ces observations dans une dynamique de construction d'une compétence professionnelle à l'entraînement en rugby], et (2) l'appropriation de ces contenus par l'apprenant ne peut se passer que par l'activité de celui-ci, en situation réelle ou simulée [Nous envisageons, ailleurs, la mise en place d'éléments de formation par la simulation à l'observation du jeu pour les étudiants en STAPS (Uhlrich & Bouthier, 2008)].

Pastré (2008, p. 16) indique que la didactique professionnelle, dans le cadre délicat de l'intervention éducative, peut amener à la construction d'une structure conceptuelle de la situation de formation pour le formateur de formateur. La détermination d'un genre de jeu et de styles d'équipes par l'analyse de l'activité va nous amener à proposer quelques éléments qui pourraient déterminer cette structure conceptuelle.

2.- Méthodologie

La démarche technologique s'est développée en deux temps. D'abord, nous avons mené un travail systématique de description des phases de jeu en utilisant le scénario du match (Uhlrich, 2005 ;

3. Le terme « French flair » fut inventé par la presse britannique dans les années 1960. Il s'agissait de saluer ce que l'on ne trouvait pas outre-manche : des essais de cent mètres inscrits par de véloces trois-quarts. Ce terme qualifie depuis lors un jeu offensif, souvent pratiqué par l'équipe de France, et qui est très apprécié par les amateurs de rugby.
4. Moyens utilisés pour mettre en œuvre les stratégies et réaliser les choix tactiques qui engagent des relations à plusieurs joueurs.

Mouchet, Uhlrich, & Bouthier, 2005), qui permet de concrétiser le déroulement du match. Puis, nous avons mobilisé des outils statistiques nous permettant d'interroger nos données pour dégager un genre de jeu pour la CM 2007 en comparaison des chiffres de 1999. Cette deuxième étape nous a permis d'envisager aussi l'évolution du jeu de certaines nations nous permettant de distinguer des styles particuliers.

2.1.- Complexité du jeu de rugby : découpage par phases du rapport d'opposition

La technologie comme perspective d'intervention sur le réel est une position de recherche qui conserve la complexité de l'activité. Cette posture nécessite alors un travail préalable de modélisation de la pratique physique et sportive en envisageant les conditions d'efficacité dans le jeu par une rationalisation de sa dynamique de production. Dans le courant des années 1970, R. Deleplace a réalisé cette analyse méthodique du rugby en conservant les éléments de complexité par la prise en compte systématique du rapport d'oppositions collectif entre une attaque et une défense. En distinguant des plans de jeu (opposition en effectif total au sens équipe contre équipe, de ligne à 7/7, homme contre homme en 1/1) et des phases de jeu (statiques, fixations et plein mouvement), cet auteur a étudié la pratique dans une véritable perspective dialectique. Nous avons déjà caractérisé le jeu des équipes (Mouchet et al., 2005, 2008) en utilisant cette modélisation par phase (i.e., mouvement général, phases de fixation et phases statiques). Décrivons-les rapidement :

- les phases statiques : avec arrêt du ballon et des joueurs (par exemple, coup d'envoi, de renvoi, pénalités, mêlées, touches) ;
- les phases de fixations : avec arrêt du ballon mais avec mouvement des joueurs (par exemple maul et ruck⁵) ;
- les phases de mouvement général : avec mouvement du ballon et mouvement des joueurs.

Nous nous sommes attelés à l'analyse descriptive de ces phases de jeu des matchs. Si un genre de jeu correspond au régime général d'utilisation des techniques individuelles et collectives à un moment donné, alors la modélisation du rugby par phases et l'observation outillée qui en découle nous permet clairement de mettre en évidence les tendances partagées de la production des phases. La stabilité du genre de jeu est aussi éprouvée par la comparaison avec les données obtenues sur la CM 1999. Après la description systématique de tout le match, nous nous sommes intéressés aux phases de mouvement général. C'est en rugby, le moment le plus révélateur de la capacité des joueurs à prendre des informations et à réaliser des choix. Dans le mouvement général, la « triple variante fondamentale » (Deleplace, 1979) envisage trois formes de jeu en attaque, en fonction du rapport d'opposition : le jeu déployé, le jeu groupé⁶ et le jeu au pied⁷. La prise en compte de ces types d'action au regard de la configuration défensive adverse fait la richesse de l'analyse du mouvement général. Nous y distinguons des formes simples de jeu (un mouvement à la main, déployé ou groupé ou une forme de jeu au pied) et des formes complexes (à partir de deux formes différentes enchaînées).

-
5. Il y a maul lorsqu'un joueur portant le ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Tous les joueurs qui participent au maul sont sur leurs pieds et avancent vers une ligne de but. Un maul met fin au jeu courant. Le ruck ou mêlée spontanée est une phase de jeu dans le cadre de laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol.
 6. Pénétration dans l'axe profond du dispositif défensif qui occupe la largeur du terrain (le jeu groupé se caractérise par des passes courtes n'excédant pas un mètre ou des transmissions de la main à la main avec un mouvement orienté vers l'axe profond du terrain).
 7. Alternative de pénétration d'un dispositif défensif équilibré.

Lorsqu'on remplit les quatre feuillets représentant 4 x 20' de jeu, nous aboutissons à une frise descriptive de l'ensemble des phases de jeu d'un match.

2.2.4.- Construction de tableaux comparatifs par nation

Chaque scénario a été exploité par la suite, grâce à un regroupement des données sur les trois matchs des phases finales. Cette mise en tableau permet à l'observateur d'organiser la lecture des feuilles de scénario du match selon deux perspectives. Tout d'abord, dans une observation en « face à face » des équipes (par exemple, France pour un côté, Nouvelle Zélande pour l'autre). Ceci amène à repérer la singularité du jeu d'une équipe dans le rapport d'opposition, par exemple l'état de la domination d'une équipe, la Nouvelle Zélande, en volume de phases. Dans un deuxième temps, selon les périodes: 1 de la 1^{ère} à la 20^{ème} minute, 2 de la 20^{ème} à la 40^{ème} minute, 3 de la 40^{ème} à la 60^{ème} minute, 4 de la 60^{ème} à la 80^{ème} minute). Ce découpage permet de repérer les inflexions des volumes de jeu selon les moments du match.

Nous avons regroupé ensuite, par nations, les différentes données issues des tableaux. C'est sur ces totaux que nous avons mené nos analyses statistiques.

3.- Résultats

3.1.- Un genre de jeu pour la CM 2007

Afin d'identifier si un *genre de jeu* caractérise la CM 2007, nous avons procédé à une analyse de son « rythme de jeu⁸ » et des types de phases mobilisées comparées avec l'édition de 1999.

3.1.1.- Les rythmes de jeu

Pour repérer les éventuelles différences, nous avons procédé à une analyse de variance selon un plan factoriel 2 (année: 1999 vs 2007) X 4 (Période de jeu: P1, P2, P3, P4) avec comme variables indépendantes l'année et la période de jeu et comme variables dépendantes la moyenne des actions observées selon les années et les périodes de jeu. Les statistiques descriptives sont reportées dans le tableau 1.

Année	Période			
	P1	P2	P3	P4
1999	89,50 (10,63)	89,22 (14,78)	92,44 (8,77)	87,17 (12,94)
2007	87,67 (10,42)	86,54 (14,04)	82,79 (12,13)	91,25 (13,98)

Tableau 1. Moyennes et écart-types (entre parenthèses) des actions observées selon les moments du match.

Table 1. Means and standard deviations (in parentheses) of actions observed at specific points during the match.

Les résultats de l'ANOVA n'indiquent pas d'effets principaux ni concernant la période de jeu, ni concernant l'année de la Coupe du Monde. En revanche, il existe un effet d'interaction significatif, $F(3, 120) = 2,86$; $p = 0,04$; $\eta^2 = 0,07$. Les comparaisons planifiées ($p < 0,05$) nous indiquent que si les volumes moyens de jeu sont équivalents en P1 et P2 entre 1999 et 2007, il existe un changement significatif en P3 et P4 entre 1999 et 2007 (voir Tableau 1). Si le rythme global de match n'est guère différent, il existe une inversion du volume en période 3 et 4. En d'autres termes en 1999, les joueurs « accéléraient » en 3^{ème} période et s'écroulaient un peu en 4^{ème} période, alors qu'en 2007, après un

8. Le rythme de jeu correspond à l'addition de l'ensemble des phases de jeu réalisées par les deux équipes sur un match ou une période de jeu donnée. Son volume plus ou moins important renseigne sur l'intensité du match.

« creux » dans la 3^{ème} période, la 4^{ème} voit le volume global des actions remonter significativement. Un certain nombre d'éléments peuvent expliquer cette évolution des résultats. En premier lieu, on peut penser que l'amélioration générale de la préparation physique permet aux joueurs de « tenir longtemps » sur un rythme élevé. Également, les aspects stratégiques mieux maîtrisés par les entraîneurs les engagent sûrement à inciter les joueurs à plus de prudence en début de deuxième mi-temps afin de finir le plus fort possible. La gestion de sept changements possibles occasionne certainement la « réimpulsion » d'un volume de jeu plus important vers le milieu de la deuxième mi-temps (généralement autour de la 60^{ème} minute). C'est un aspect professionnel essentiel à développer chez les entraîneurs. La conceptualisation de l'action de coaching en match ne peut pas se réduire au changement de joueur lorsque ce dernier est fatigué. C'est une activité d'intervention qui implique : la planification, son adaptation en cours de match, la prise d'initiative voire la prise de risque dans les remplacements. Ce sont ces aspects qui pourraient constituer les éléments d'une structure conceptuelle de formation au coaching en match pour les futurs entraîneurs. Concernant le genre de jeu de la CM 2007, on peut donc dire que les équipes doivent être capables de produire un volume de jeu important avec une « accélération » sur la fin du match. Cet intérêt pour l'évaluation du rythme de la rencontre par l'entraîneur doit être plus largement envisagé en formation initiale ou continue. La capacité à observer l'évolution de la cadence du match correspond à un indice fiable utile au coaching.

3.1.2.- Les types de phase de jeu

Nous nous sommes intéressés ensuite aux différences qui pouvaient exister entre le volume moyen des différentes phases de jeu (statiques, fixations et mouvement général). Pour de nombreux observateurs, le jeu pratiqué pendant cette CM était « ennuyeux » et fermé. Nous proposons ici une analyse qui vient nuancer ce point de vue.

Afin de vérifier notre hypothèse, nous avons procédé à une analyse de variance à mesure répétée 3 (Phases de jeu : Statiques vs Fixation vs Mouvement Général) X 2 (année : 1999 vs 2007) avec comme variables indépendantes les phases de jeu et l'année (en mesure répétée) et comme variable dépendante les moyennes des actions observées selon les années et les phases de jeu. Les statistiques descriptives sont reportées aux trois dernières lignes du tableau 2. Les résultats rapportent un effet principal significatif du type de phases de jeu, $F(1, 10) = 12,77$; $p = 0,016$; $\eta^2 = 0,72$, les phases de mouvement général étant significativement (post – hoc de Scheffé à $p < 0,05$) plus nombreuses que les phases de fixation et statiques ; les phases de fixation étant elles-mêmes plus nombreuses que les phases statiques. Il existe également un effet d'interaction année X phase de jeu significatif, $F(2, 10) = 7,42$; $p = 0,010$; $\eta^2 = 0,60$. En d'autres termes, comme l'indiquent les statistiques descriptives du tableau 3 et les analyses en comparaisons planifiées ($p < 0,05$), il existe une augmentation significative du nombre de phase de mouvement général entre la Coupe du Monde 1999 et celle de 2007, alors qu'on observe, dans le même temps, une diminution du nombre de phases statiques, aucune différence significative n'étant observée au niveau des phases de fixation. C'est par cette distinction comparée que nous discernons alors le genre de jeu pour la CM 2007.

Pour cette CM, tout ce qui a été envisagé autour de la clarification des phases de regroupement (évolution réglementaire) amène l'équipe qui possède le ballon à le conserver plus longtemps, ce qui augmente le temps des séquences de jeu (d'un lancement du jeu à l'arrêt suivant). Le nombre de phases de plein mouvement s'en trouve augmenté. L'évolution des potentiels athlétiques permet également aux joueurs de supporter des temps de jeu de plus en plus longs. Cet aspect est à envisager en interaction avec les aspects stratégiques. Pour surpasser les défenses de mieux en mieux organisées, il convient de faire durer les séquences de jeu afin d'user au fur et à mesure l'organisation défensive adverse et se donner les chances de « franchir le barrage adverse »⁹.

9. D'autres explications moins rationnelles vis-à-vis du jeu peuvent être envisagées sur des angles plus sociologiques (rapport à la spectacularisation...). Sans les négliger, nous ne pouvons pas rentrer dans toutes les complexités du macrosystème.

Équipes	Année	Mouvement général					
		Statiques	Fixations	Total	Forme simple	Forme complexe	
					Main/pied	Main/main	
Angleterre	1999	150 23%	257 39%	248 38%	134 54%	77 31%	37 15%
	2007	125 19%**	227 35%	300 46%**	168 56%	118 40%*	14 5%***
Argentine	1999	153 30%	190 38%	161 32%	63 39%	78 48%	20 12%
	2007	115 20%***	167 30%***	283 50%***	149 53%**	123 43%	11 4%***
Australie	1999	135 27%	168 34%	195 39%	83 43%	86 44%	26 13%
	2007	106 20%**	184 35%	233 45%	136 59%***	75 32%*	22 9%
Fidji	1999	147 29%	166 32%	195 39%	82 42%	89 46%	24 12%
	2007	123 22%**	216 38%*	232 41%	147 63%***	75 33%**	10 4%***
France	1999	129 25%	179 35%	205 40%	100 49%	80 39%	25 12%
	2007	141 23%	191 31%	290 47%***	164 57%	80 39%	20 7%
Nouvelle Zélande	1999	169 28%	189 31%	251 41%	135 54%	81 32%	35 14%
	2007	103 15%**	289 42%***	304 44%	188 61%	91 30%	25 9%

Tableau 2. Nombre et pourcentages de phases observées suivant les équipes et l'année de Coupe de Monde.

Table 2. Number and percentages of phases observed, by team and World Cup year.

Note. Les comparaisons sont faites pour une même équipe entre les deux coupes du Monde 1999 et 2007. Les différences significatives sont reportées dans la ligne 2007; * $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$.

En ce qui concerne le genre de jeu, nous constatons donc que contrairement à ce que les médias (journalistes et consultants commentateurs) ont pu affirmer, les matchs de la CM 2007 proposent plus de phases dynamiques que ceux de 1999. Cette constatation est importante car elle interroge la conception de la préparation des matchs et des situations d'entraînement en rugby. Puisque ces phases de jeu sont en augmentation alors l'entraîneur doit y consacrer une part de temps conséquente lors des entraînements. C'est la composante tactique qui est mobilisée (Bouthier, 1988). Comment l'entraîneur peut-il intervenir pour entraîner à ces phases de jeu et donc amener son équipe vers ce genre de jeu efficace ? Nous retrouvons là la problématique théorique initiale autour de la conceptualisation en acte d'une activité éducative ou l'humain intervient sur d'autres humains (Pastré, 2008). Pour autant, cela ne signifie pas que l'entraîneur n'ait pas les moyens pendant la situation d'entraînement d'intervenir. Tout d'abord, la structure de la situation peut être proposée dans son articulation compréhension de la situation/réalisation. Deleplace (1983) parle d'ailleurs de « structure abstraite/structure concrète » qui amène le joueur à se construire une représentation de l'action grâce à sa présentation puis de confronter cette représentation à sa réalisation lors de mise en œuvre. Pendant

la situation, l'entraîneur à encore la possibilité d'interroger la mise en action des joueurs par des interventions individualisées ou des « arrêts sur image »¹⁰. Dans le même ordre d'idée, les situations d'entraînement, pour se rapprocher du match sont à faire durer afin d'obtenir un rythme élevé. Les situations amènent alors à confronter athlétiquement les joueurs à des enchaînements de phases de jeu de plein mouvement qui vont se rapprocher le plus possible du match. Entraîner au jeu de mouvement exige donc de passer d'une position très « techno-centrée » dans la conception des situations vers une conception plus « dialectique » (Braun Antony, 1998).

Un match de phase finale de CM 2007 propose donc en moyenne et en tenant compte du rapport d'opposition, 82 phases statiques (98 en 1999), 136 phases de fixations (128 en 1999) et 176 phases de plein mouvement (140 en 1999). C'est le genre de jeu de la CM 2007 puisqu'il décrit avec précision les actions de jeu réalisées par les équipes du meilleur niveau. Mais au-delà de la description brute, ce qui nous intéresse dans le travail, c'est la mise à jour d'une véritable dynamique d'évolution. La reconnaissance de ces évolutions dépasse la simple impression de surface. Nous voyons lors de ce travail qu'elle passe par la modélisation et l'observation outillée. Professionnellement, pour l'entraîneur, non seulement il s'agit d'appréhender le genre de jeu tel qu'il existe sur une période donnée. Mais encore faut-il qu'il soit en mesure d'aller chercher ce qui constitue une potentielle évolution de ce genre de jeu. Cette posture d'investigation existe déjà dans les structures d'équipes nationales ou professionnelles (par exemple la « Cellule Recherche Rugby » du Centre National de Rugby à Marcoussis). Mais, ce sont tous les entraîneurs qui auraient à s'installer dans cette dynamique. La connaissance éclairée de l'évolution du jeu a des conséquences notables sur la construction des situations d'entraînements par l'entraîneur. Il convient alors de dépasser le simple catalogue descriptif pour se placer dans une dynamique de construction et d'adaptation de la situation à chaque problème spécifique à résoudre. Les contenus de formation des cursus des futurs intervenants éducatifs sont à nouveau interrogés par cette position. Il ne s'agit pas seulement pour le futur intervenant éducatif d'être formé à reproduire le genre de jeu qui existe par un entraînement « réducteur ». Il serait au contraire intéressant d'installer les futurs intervenants dans des conditions de recherche et d'innovation afin de lui donner les moyens d'anticiper le genre de jeu « en germination ».

3.2.- Des styles particuliers d'équipes

Notre deuxième hypothèse avance qu'il existerait des choix préférentiels dans le jeu des différentes nations qui marqueraient ainsi une *stylisation du genre*. Cette question amène à une analyse plus fine du mouvement général. Nous devons envisager le cas où les évolutions seraient différentielles selon les équipes en distinguant formes simples et formes complexes dans les enchaînements ainsi que les types d'enchaînements (main/main ou main/pied).

Afin d'atténuer l'effet du nombre de rencontres disputé par chaque équipe, nous avons choisi de comparer les pourcentages deux à deux (chiffres de 1999 et de 2007 pour chaque équipe et chaque phase type d'enchaînement) en utilisant un calcul de l'écart réduit et en le comparant aux valeurs attendues dans la table de la loi normale (c'est-à-dire 1,96 pour $p < .05$; 2,58 pour $p < .01$ et 3,21 pour $p < .001$; voir Beaufils, 1996, pp. 86-90 pour plus détails sur ce type de raisonnement). Le tableau 2 présenté avant regroupait l'ensemble des éléments de comparaison des équipes. Le tableau 3 récapitule une description plus précise des inflexions de jeu dans le mouvement général.

Cette représentation croise trois types de données : la discrimination du jeu des équipes dans le mouvement général, la distinction de chaque équipe et la comparaison du jeu des équipes d'une CM vers l'autre.

10. Dans la conception deleplacienne d'entraînement dans le mouvement général, l'arrêt sur image constitue une adaptation de la situation de jeu qui amène tout les joueurs à s'arrêter sur place afin de distinguer une situation particulièrement significative pour un choix de phases de jeu pertinent.

Phases		Mouvement général			
Équipes	Année	Total	Forme simple	Forme complexe	
				Main/pied	Main/main
Angleterre	1999	248 38%	134 54%	77 31%	37 15%
	2007	300 46%**	168 56%	118 40%*	14 5%***
Argentine	1999	161 32%	63 39%	78 48%	20 12%
	2007	283 50%***	149 53%**	123 43%	11 4%***
Australie	1999	195 39%	83 43%	86 44%	26 13%
	2007	233 45%	136 59%***	75 32%*	22 9%
Fidji	1999	195 39%	82 42%	89 46%	24 12%
	2007	232 41%	147 63%***	75 33%**	10 4%***
France	1999	205 40%	100 49%	80 39%	25 12%
	2007	290 47%***	164 57%	106 36%	20 7%
N. Zélande	1999	251 41%	135 54%	81 32%	35 14%
	2007	304 44	188 61%	91 30%	25 9%

Tableau 3. Nombre et pourcentages de formes de jeu de plein mouvement observées suivant les équipes et l'année de Coupe de Monde.

Table 3. Number and percentages of types of playing style observed, by team and World Cup year.

À la lecture de nos résultats, nous constatons que l'équipe anglaise propose davantage de séquences de mouvement général avec une augmentation marquée des transformations complexes jeu à la main/jeu au pied. On remarque aussi que les séquences complexes dans les enchaînements main/main sont en nette régression. Le jeu dans sa dimension « occupation du terrain adverse par du jeu au pied » est privilégié. Notons qu'il avait été identifié pour cette équipe (voir Mouchet et al., 2005), lors de la CM 1999, une véritable volonté de privilégier des formes dynamiques avec des configurations particulières dans les soutiens au porteur de balle. Cet aspect semble avoir été abandonné. Quant à l'équipe d'Argentine, elle a considérablement fait évoluer son jeu. Elle a aussi énormément évolué dans le classement de la compétition (de 1/4 de finaliste en 1999 à 3^{ème} place en 2007). Les Argentins proposent plus de phases de jeu de mouvement dans des formes simples. Ce qui diminue vraiment, ce sont les séquences complexes avec des transformations de la main à la main. Le jeu est donc plus dynamique mais avec un risque contrôlé. En ce qui concerne le jeu Australien, sa structure du jeu n'évolue pas énormément d'une coupe du monde à une autre. On note une évolution timide (tendance $p < 0,10$) du nombre de séquences dans le plein mouvement et significativement plus marquée des formes simples. Cette stabilité du jeu n'amène pas à une progression dans le classement (vainqueur en 1999, éliminé dès les 1/4 de finale en 2007) ! L'évolution du jeu de l'équipe Fidjienne sur

huit années est très nette dans tous les domaines. Mais cette transformation se réalise dans le sens d'un style qui prend le contre-pied de l'image véhiculée depuis de nombreuses années par ce pays. Ces joueurs sont souvent considérés comme des « créatifs » issus d'une culture du rugby à 7 avec beaucoup de transformations complexes. Cette particularité tend à s'estomper. Les séquences qui augmentent sont les points de fixations et les formes simples du jeu de mouvement. Les Fidjiens se rapprochent vers le genre de cette coupe du monde. Notons également que cette équipe participe en 2007 aux 1/4 de finale alors qu'elle perd en barrage de poule en 1999. Le jeu de la France ne se transforme pas considérablement. On peut même estimer en observant les indices des autres équipes que c'est la permanence qui caractérise le plus cette équipe. Les variations portent sur les séquences simples qui deviennent prédominantes dans un volume plus important de jeu de mouvement. Cette équipe passe d'une place de second en 1999 à une place de quatrième en 2007. Enfin, la Nouvelle-Zélande est une nation qui se distingue des autres, car c'est la seule à ne pas offrir une transformation très significative des séquences de plein mouvement. Ce qui est remarquable, c'est l'augmentation importante des phases de fixations. On peut quand même noter plus de jeu de mouvement dans les formes simples. C'est une équipe qui garde une certaine permanence entre 1999 et 2007. Cette nation est troisième en 1999 et éliminée en 1/4 de finale en 2007. De ces résultats, nous pouvons tirer la conclusion générale que les équipes qui font évoluer leur jeu d'un événement à un autre ont de réelles chances de progression dans le classement de cette compétition. Il est alors intéressant de constater que le genre de jeu est à identifier mais aussi à interroger dans le sens de nouveautés possibles. Un entraîneur ne peut donc pas se contenter d'immobilisme.

4.- Conséquences pour l'action

4.1.- Utilité de la détermination des styles d'équipes

Identifier des styles d'équipe impose une analyse très fine du jeu. C'est, en fait identifier ce qui fait la particularité des joueurs qui composent l'équipe au service de son jeu et sans doute des conceptions des entraîneurs. Nous sommes là au cœur de la question qui anime les sports collectifs dans la recherche de l'efficacité d'une équipe.

L'entraîneur doit-il imposer un schéma de jeu à ses joueurs sans forcément tenir compte de leur histoire dans le jeu, des influences culturelles qu'ils véhiculent ni de leurs aspirations ? Ou, au contraire, doit-il ne s'intéresser qu'aux particularités de ces joueurs sans forcément s'appuyer sur un projet de jeu clairement identifié ? Ces deux propositions s'articulent dans l'activité de l'entraîneur qui bien entendu cherche le plus souvent à faire correspondre projet de jeu et aspirations des joueurs. En connaissance de cette mise en adéquation, l'entraîneur peut agir sur : (1) la libération de la prise d'initiative des joueurs et le fait de favoriser les singularités [nouvelles techniques de passes évoquées plus haut. Il s'agit à l'entraînement de protéger ce qui est nouveau tout en le faisant partager au plus grand nombre (essai des nouvelles techniques de passes)], (2) la création du lien au-delà des histoires particulières de joueurs [C'est tenter de faire comprendre aux joueurs « l'imprégnation culturelle » du jeu de cette équipe. C'est alors en maîtriser les contours mais aussi connaître la socio-histoire de cette équipe. On peut à ce titre se poser la question de l'efficacité d'entraîneurs qui de plus en plus, au niveau international, sont des entraîneurs étrangers avec leur propre culture du jeu], et (3) le refus du « décalque » d'un projet de jeu d'une autre équipe (souvent la reproduction du jeu de l'équipe qui gagne sur le moment) sans tenir compte de la particularité des joueurs qui composent l'équipe.

4.2.- Utilité de ce travail dans une logique de formation de formateur

En reprenant Bakhtine (1984), nous pensons que chaque domaine d'activité, en convoquant un genre, permet le passage de ce genre à d'autres selon l'évolution de l'activité. Pour les APSA, cette dynamique s'accélère avec les évolutions réglementaires. Ces dernières amènent à de nouvelles adapta-

tions. Cette constatation peut être utile pour l'entraîneur sur deux niveaux :

- pendant le match : comment le « coach » gère-t-il son plan de jeu, ses changements, ses consignes et quelle est la formation sur ces aspects au-delà de la sensation, du « feeling » ?
- pendant l'entraînement : comment préparer les joueurs à cette dynamique du match ?

Nous percevons là ce qui peut correspondre à une compétence professionnelle à développer pour les futurs intervenants éducatifs en rugby (entraîneurs, enseignants). L'analyse de l'activité permet la perception de l'évolution générale du jeu. Elle amène à anticiper sur ce que pourrait être le « genre de la prochaine compétition ». La structure conceptuelle des situations de formation peut inciter les futurs intervenants éducatifs à adopter des « postures professionnelles » prometteuses : par un coaching qui croise les informations sur le jeu, par une dynamique de construction des situations d'entraînement qui prend en compte les évolutions du jeu, par une posture d'investigation du jeu qui dépasse l'immobilisme pour aboutir à des propositions innovantes.

4.3.- Problèmes théoriques soulevés par la recherche

4.3.1.- La vie des concepts

En comparant notre travail à la démarche en clinique de l'activité, et particulièrement aux propositions de Clot (2008), les caractérisations ne sont pas suffisantes pour conclure sur genre et style.

Nous retrouvons l'intérêt et la difficulté de la mise en œuvre d'une approche technologique par son rapport dynamique et fonctionnel aux sciences d'appui. Ici nous mobilisons les concepts de genre et style mais pas les méthodes habituellement utilisées en clinique de l'activité. Le caractère adapté de la démarche qui se construit pas à pas et l'emprunt de concepts théoriques à d'autres domaines scientifiques fait que les résultats sont à nuancer au regard de la transformation des concepts. Pourtant, c'est peut-être cet aspect de la redéfinition des concepts dans le cadre de l'intervention sur les APSA qui permet de constituer progressivement une démarche technologique de recherche. C'est dans cette dynamique de vie des concepts que nous proposons pour les sports collectifs les notions de genre de jeu et de styles d'équipes.

4.3.2.- Le complément nécessaire de la démarche par des méthodes indirectes

Ainsi, nous avons vu que le dispositif de description du jeu pourrait s'accompagner d'une confrontation avec la deuxième modalité méthodologique, une auto confrontation croisée avec les staffs des équipes utile pour la recherche comme pour les entraîneurs concernés (Mouchet, 2003). Nous pourrions aussi proposer une démarche en instruction au sosie pour les entraîneurs mais aussi pour les joueurs. Nous arriverions alors dans une perspective technologique à envisager un protocole associant instrument de description du jeu, outils de validation statistique et démarche développementale pour les entraîneurs mais aussi pour les joueurs afin d'améliorer l'efficacité des collectifs (du staff et de l'équipe). La démarche technologique s'enrichirait alors de concepts clefs de l'analyse du travail.

4.4.- Des conséquences en formation initiale et continue des futurs intervenants éducatifs en sport

Dans cette perspective, pour les formateurs des futurs intervenants éducatifs en rugby, il convient alors d'envisager deux compétences professionnelles à construire : un cadre d'analyse du jeu qui permet de distinguer un genre de jeu comme forme de jeu du moment et une posture qui amène à rechercher les innovations, ainsi que les évolutions possibles dans une perspective de détermination du style de son équipe.

En réinscrivant ces conclusions dans une logique de recherche technologique nous pouvons affirmer

que : (1) la première compétence s'inscrit dans un registre de technicité¹¹ de lecture comme évolution des techniques de lecture des langages techniques (Martinand, 1992 ; Durey & Bouthier, 1994). C'est le registre principal de cette recherche et que, (2) la seconde compétence alimente un registre associé en interaction. Le registre de transformation qui renforce les connaissances sur la formation des habiletés sportives, ici la « stylisation » des innovations techniques, tactiques et stratégiques.

RÉFÉRENCES

- Bakhtine, M. (1984). Les genres du discours (1953), In *Esthétique de la création verbale* (pp. 263-308). Paris: Gallimard.
- Beaufils, B. (1996). *Statistiques appliquées à la psychologie. Tome 2 : Statistiques inférentielles*. Paris: Bréal.
- Bouthier, D. (1988). *Les conditions cognitives de la formation d'actions sportives collectives*. Thèse non publiée, Université Paris V, Paris.
- Bouthier, D. (1993). *L'approche technologique en S.T.A.P.S. : représentations et actions en didactique des APS*. Diplôme d'habilitation à diriger des recherches, Université Paris-Sud.
- Bouthier, D. (2000). « *La coordination des décisions individuelles* » ; *contribution de l'intelligence tactique*. Colloque « L'évolution de la pensée tactique » à l'initiative de la préparation olympique, Noisy le Grand.
- Bouthier, D. (2008). Technologie des APSA : évolution des recherches et de leur place dans le cursus STAPS. *eJRIEPS*, 15, 44-58.
- Brau Antony, S. (1998). *L'évaluation des jeux sportifs collectifs. Des conceptions des enseignants d'EPS à la démarche de mise en œuvre du projet d'enseignement/évaluation*. Thèse non publiée, Université Paris XI, Orsay.
- Chevallard, Y. (1991). *La transposition didactique : du savoir savant au savoir enseigné* (2^{ème} éd.). Paris: La pensée sauvage.
- Clot, Y. (1998). *Le travail sans l'homme ? Pour une psychologie des milieux de travail et de vie* (2^{ème} éd.). Paris: La découverte.
- Clot, Y. (2008). *Travail et pouvoir d'agir*. Paris: PUF, Collection Le Travail Humain.
- Clot, Y., & Faïta, D. (2000). Genre et style en analyse du travail. Concepts et méthodes. *Travailler*, 4, 7-42.
- Deleplace, R. (1966). *Le rugby, Analyse tactique et pédagogique*. Paris: Armand Colin.
- Deleplace, R. (1979). *Rugby de mouvement, rugby total*. Paris: Edition EPS.
- Deleplace, R. (1983). La recherche sur la spécialisation sportive, l'entraînement, la performance. In *Actes du colloque « la recherche en STAPS »*, Nice, 19-20 Septembre, pp. 93-151.
- Duboscq, P. (1998) : *Rugby parabole du monde*. Paris: L'harmattan.
- Durey, A., & Bouthier, D. (1994). Technologie des activités physiques et sportives. *Impulsions*, 1, 117-126.
- Eloi, S., & Uhlrich, G. (2001). Contribution à la caractérisation des sports collectifs : les exemples du volley ball et du rugby. *STAPS*, 56, 109-127.
- Martinand, J. L. (1992). Organisation et mise en œuvre des contenus d'enseignement. *Recherches en didactiques : contribution à la formation des maîtres*. Paris: INRP.
- Martinand, J. L. (1993). La didactique des sciences et de la technologie et la formation des enseignants. *ASTER*, 19, 61-75.
- Mouchet, A. (2003) : *Caractérisation de la subjectivité dans les décisions tactiques des joueurs d'élite 1 en rugby*. Thèse, Spécialité STAPS, Université V. Segalen. Bordeaux 2.

11. Il s'agit « de registre et non de niveaux car il n'y a pas de hiérarchie sur une dimension ». (Martinand, 1993).

- Mouchet, A., Amans-Passaga, C., Gréhaigne, JF. (2010). *L'approche technologique en STAPS*. In M. Musard, G. Carlier, & M. Loquet (Eds.), *Sciences de l'intervention en EPS et en sport : résultats de recherches et fondements théoriques* (pp. 201-222). Besançon: Presses universitaires.
- Mouchet, A., Marchet, F., Uhlrich, G., & Bouthier, D. (2007). Rugby, style de jeu, identité locale et mondialisation. In J.P Callède, & A. Menaut (Eds.), *Les logiques spatiales de l'innovation, quelques problématiques appliquées au sport* (pp. 117-133). Bordeaux: Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.
- Mouchet, A., & Uhlrich, G. (2001). *Repères pour la continuité du jeu de mouvement : analyse comparative entre nations, Coupe du Monde 1999*. Paris: Rapport de recherche F.F.R./M.J.S.
- Mouchet, A., Uhlrich, G., & Bouthier, D. (2005). La continuité du jeu en rugby : théorie et méthodologie d'une étude comparative entre nations. *Impulsion*, 4, 79-99.
- Mouchet, A., Uhlrich, G., & Bouthier, D. (2008). Dynamique de production du jeu de mouvement en rugby : tendances communes et particularités au niveau international. *Science & Motricité*, 64, 93-102.
- Pastré, P. (2008). La didactique professionnelle : origines, fondements, perspectives. *Travail et apprentissage*, 1, 9-21.
- Savoyant, A. (2008). Quelques réflexions sur les savoirs implicites. *Travail et apprentissage*, 1, 92-100.
- Uhlrich, G. (2005). *Rôle des artefacts matériels et cognitifs dans le développement des compétences de l'intervenant éducatif et rugby*. Thèse non publiée, Université Bordeaux 2, V. Segalen.
- Uhlrich, G., & Bouthier, D. (2003). *Repères pour la continuité du jeu de mouvement : analyse des entretiens des entraîneurs de l'élite 1*. Paris: FFR/MJS.
- Uhlrich, G., & Bouthier D. (2008). Efficacité d'une situation de formation, par la simulation, à l'observation du mouvement général en rugby. *eJRIEPS*, 15, 198-215.

RÉSUMÉ

Ce travail s'inscrit dans la poursuite d'une recherche initiée en 1999 qui visait principalement à identifier le « genre » et les « styles » (Clot & Faïta, 2000) de jeu d'équipes Nationales de rugby. Par une approche technologique, cette recherche interroge des concepts de la clinique de l'activité avec des visées de didactique professionnelle utiles pour les intervenants éducatifs en sport. À l'aide d'un outil de recueil de données (le scénario du match), nous comparons les phases de jeu de 1999 avec celles observées lors de la Coupe du Monde 2007. Cette confrontation entre les données des deux événements nous permet de déterminer un « genre » du jeu pour la coupe du monde 2007. De plus, une analyse de l'évolution du jeu de chaque équipe entre 1999 et 2007 nous conduit à identifier des « styles » particuliers d'équipes. Nos résultats sont alors discutés afin d'envisager des pistes pour la formation des enseignants ou entraîneurs spécialisés en rugby.

MOTS-CLÉS

Genre, styles, complexité, outil technique, compétence

RÉFÉRENCIEMENT

- Uhlrich, G., Mouchet, A., Bouthier, D., & Fontayne, P. (2011). Genre et styles de jeu en rugby : comparaison de la Coupe du Monde 1999 et 2007. *Activités*, 8(1), pp. 62-76, <http://www.activites.org/v8n1/v8n1.pdf>
Article soumis le 17 Février 2010 accepté pour publication le 29 novembre 2010