
DANIEL LABETOULLE

LES RÈGLES DU RUGBY

INÉVITABLEMENT COMPLIQUÉES...

Que les règles du rugby soient compliquées, qui n'en conviendrait ? 25
Mais qui, y ayant réfléchi quelques instants, pourrait encore croire qu'elles peuvent être tout à fait simples ?

C'est que le rugby est constamment à la recherche d'un équilibre entre deux aspirations contradictoires.

Le jeu passe et, bien souvent, commence, par l'affrontement physique des joueurs, le heurt des corps: la mêlée, le placage. «Jeu viril», dit-on souvent; «violent» est plus exact, en dehors même de toute agressivité condamnable; il n'est que de voir – et, sur le stade, d'entendre – le heurt de deux athlètes puissants et rapides lancés l'un contre l'autre. On touche là à ce qui différencie le rugby des autres sports de balle. Au tennis ou au volley-ball, un filet qu'il est interdit de franchir sépare les joueurs. Le football, le basket, le hand-ball, comportent des «contacts», des heurts, qui peuvent être violents mais qui ne sont guère, pour des jeux où le principe est qu'on «joue le ballon et non pas l'homme», que d'inévitables «dommages collatéraux»: un peu ce que sont des collisions par rapport à la circulation sur une chaussée à double sens. Tandis qu'au rugby, on peut, dès lors qu'il porte le ballon, «jouer l'homme», chercher à arrêter sa course, à s'emparer de lui, à le faire tomber, le renverser, le retourner: bref, lui imposer une épreuve de force.

D'un autre côté, le rugby n'est lui-même que s'il comporte une dose suffisante de courses, de passes, d'esquives, de feintes nées de l'inspiration, de la fantaisie et du talent. L'affrontement physique et l'épreuve de force n'ont de sens que pour s'assurer la possession d'un ballon qu'il s'agit ensuite d'utiliser, de se passer, et de tenter de porter jusque dans l'en-but de l'équipe adverse.

C'est de la double nécessité de discipliner la violence de l'épreuve de force, de lui donner la rigueur qui la transcende (on peut n'aimer ni le catch ni la tauromachie et goûter l'âpre beauté d'une mêlée lorsqu'un peu plus de 800 kilos de force pure arc-boutés de part et d'autre, bloc contre bloc, luttent pour résister à l'adversaire ou le faire reculer de quelques centimètres et que, dans la fraîcheur d'une journée d'hiver, l'haleine des seize joueurs fait « fumer la mêlée »...) et de la faire coexister avec l'allégresse du mouvement ainsi qu'avec la circulation du ballon que naît la complexité – l'inévitable complexité – des règles du rugby.

Il faut savoir ce que l'on veut: c'est parce que le rugby à 15 n'est ni le football américain, qui donne la priorité à l'affrontement, ni le rugby à 7, qui le réduit à la portion congrue, que la recherche d'un équilibre passe par l'acceptation de quelques règles qui vont déconcerter le profane.

26

... MAIS SI LOGIQUES...

Ce qui fait difficulté, ce ne sont pas les conventions relatives aux différentes façons de marquer des points – l'essai, le coup de pied de pénalité, le drop¹ – à la prohibition de l'en-avant, à la signification et aux conséquences du coup de pied en touche².

Ce ne sont pas non plus les règles visant à prévenir les gestes dangereux (par exemple: la « cravate », c'est-à-dire le placage au-dessus des épaules, ou la « roulette », c'est-à-dire le fait de déséquilibrer le sauteur en touche) ou, *a fortiori*, « méchants ».

Ce qui fait difficulté, ce sont les règles visant à organiser les affrontements ou à faire que le ballon « vive » et que la disposition des joueurs sur le terrain n'empêche pas le jeu de mouvement de se déployer. Évoquons les principales.

Celles pour lesquelles le spectateur a le plus de mal à apprécier si elles sont bien appliquées par les joueurs et a tout avantage à s'en remettre à l'appréciation de l'arbitre sont celles relatives à la mêlée³.

1. Pour la façon de « compter » les points, le rugby est assurément moins simple que le football, où il suffit d'additionner les buts, mais ne diffère guère du basket qui module les paniers à 2 ou 3 points et les lancers francs; et que dire du tennis...

2. Ces règles-là ne sont pas plus compliquées que celles relatives à la plupart des sports de ballon et sont beaucoup plus vite assimilées que celles du bridge ou des échecs.

3. Voici la façon dont l'annuaire de la Fédération française de rugby définit – sans poésie mais avec précision – la mêlée: « L'objectif de la mêlée est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équitablement, après une faute mineure ou un arrêt de jeu. Une mêlée est

En elles-mêmes elles n'ont rien de mystérieux et se comprennent aisément dès la première lecture. Elles précisent la position que les joueurs doivent adopter, la façon dont ils doivent être « liés », les modalités selon lesquelles le ballon est introduit puis disputé. Il est néanmoins usuel de dire que, notamment pour les joueurs occupant les postes de piliers, la poussée en mêlée est un exercice très technique: ce qui, dit autrement, signifie qu'il y a matière à astuces et à filouteries... À quelque distance de l'action il n'est pas aisé de voir ce qui se passe dans une mêlée, ni de comprendre pourquoi l'arbitre vient à siffler une pénalité – un pilier s'est-il relevé? a-t-il « poussé en travers »? a-t-il tenté d'effondrer la mêlée? –, mais qu'on se rassure: les joueurs, eux, ne s'y trompent guère, même quand ils protestent de leur innocence...

La règle du hors-jeu est sans doute celle dont l'application au cours d'un match donne lieu au plus grand nombre de controverses. Elle correspond pourtant à une idée (on serait tenté de dire: une *ratio legis*...) simple: permettre à l'équipe qui possède ou va posséder le ballon de l'utiliser en disposant dans un premier temps d'un espace suffisamment dégagé dans lequel l'équipe adverse ne pourra pas faire action de jeu. Cette idée est déclinée selon les diverses phases. En dehors des phases de touche ou de mêlée: « un joueur est hors jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou devant un coéquipier qui a joué le ballon en dernier. Un joueur hors jeu ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu ». Mêlée: « lors d'une mêlée, la ligne de hors-jeu⁴ pour les demis de mêlée passe par la ligne du ballon dans la mêlée. Pour tout autre joueur, la ligne de hors-jeu passe par le pied du dernier joueur de son équipe dans la mêlée ». Touche: pour les joueurs qui ne participent pas à l'alignement « la ligne de hors-jeu est située à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ».

La règle selon laquelle le joueur plaqué et mis au sol alors qu'il portait le ballon doit lâcher celui-ci correspond à une autre idée simple: faire vivre le ballon, éviter qu'il ne soit « enterré », permettre aux joueurs de l'équipe adverse de tenter de s'en emparer. Le ballon, une fois ainsi lâché, peut être disputé par les joueurs, mais selon des règles

27

formée quand huit joueurs de chaque équipe, liés entre eux sur trois lignes, entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des premières lignes soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs de première ligne puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.»

4. La ligne de hors-jeu est parallèle aux lignes de but.

inspirées par le même souci et dominées par l'interdiction de lutter pour la possession du ballon si l'on n'est pas debout sur ses pieds et si l'on n'arrive pas en arrière du ballon. Peut alors se former une mêlée spontanée (ou *ruck*), qui se définit comme « une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, debout sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol » et qui est régie par les deux principales règles suivantes : d'une part, un joueur ne peut se joindre à une mêlée spontanée pour y épauler ses partenaires qu'en y arrivant par l'arrière et non par les côtés ; d'autre part, les autres joueurs doivent, sous peine de hors-jeu, se tenir en arrière de la ligne passant « ... par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant à la mêlée spontanée »...

28 ... ET SI INTELLIGENTES

On l'a dit : les règles du rugby sont conçues pour favoriser le jeu et l'esprit du jeu. Considérons les deux plus remarquables illustrations de cette idée : la règle de l'avantage et l'essai de pénalisation.

La règle de l'avantage : pendant qu'une action se déroule, un joueur d'une équipe commet une faute qui appelle normalement un coup de sifflet de l'arbitre, l'interruption du jeu et, au bénéfice de l'équipe adverse, une introduction en mêlée ou un coup de pied de pénalité ; mais si, malgré la faute commise à son encontre, cette équipe est en train de développer une attaque qui pourrait soit aboutir à un essai soit lui assurer un substantiel gain de terrain, le coup de sifflet sanctionnant la faute va interrompre cette attaque et, paradoxalement, avoir un caractère salvateur vis-à-vis de l'équipe fautive. Aussi l'arbitre peut-il différer son coup de sifflet, laisser la phase en cours aller à son terme : soit elle aboutit, par exemple, à un essai, et c'est le bénéfice de cet essai, supérieur à celui qui eût pu découler de la mêlée ou du coup de pied de pénalité qui sera acquis ; soit elle n'aboutit pas et – à moins qu'elle n'ait trop duré pour qu'il paraisse possible de revenir en arrière –, l'arbitre va « revenir à la faute » et la sanctionner à l'endroit où elle avait été commise. Le spectateur non averti sera surpris de ce qu'en revenant ainsi à l'endroit de la faute on ramène le jeu là où il ne se déroulait plus... Mais les joueurs – et les spectateurs attentifs ! – ne s'y seront pas trompés : dès l'instant où il décide d'appliquer la règle de l'avantage jusqu'à celui où, parce qu'un laps de temps trop important s'est écoulé, il considère que « l'avantage est terminé », l'arbitre a un geste du bras – tenu à l'horizontale – qui signifie : « avantage en cours ».

La règle de l'essai de pénalité est une autre caractéristique de l'idée selon laquelle l'esprit du jeu doit prédominer : une équipe est sur le point de marquer un essai ; pour l'en empêcher, un joueur de l'équipe adverse commet un acte d'anti-jeu grave ; par exemple, il plaque un adversaire alors que celui-ci n'a pas de ballon ou bien il provoque volontairement l'écroulement d'une mêlée alors que la poussée adverse allait conduire le ballon dans l'en-but ; en football, une faute de cette nature commise à proximité du but donnerait lieu à un penalty... que le gardien de but pourrait arrêter. Avec beaucoup de réalisme, les règles du rugby permettent à l'arbitre de rétablir les choses dans l'état où elles se seraient trouvées si une faute n'avait pas été commise, c'est-à-dire d'attribuer le bénéfice d'un essai : réparation plus que sanction.

Complexes, les règles du rugby ? Assurément. Trop complexes ? 29 Pour l'affirmer il faudrait dire que telle règle pourrait être supprimée, que telle autre pourrait être avantageusement simplifiée. Est-ce le cas ? À la marge, sans doute, comme pour tout corps de règles. Mais au-delà ? Et quelle branche du droit contemporain résisterait mieux à cette interrogation : y a-t-il des règles inutiles ?

Qu'on veuille bien aussi considérer ceci. Il peut arriver – et, fort heureusement, il arrive ! – qu'une équipe perde un match qu'elle aurait pu gagner, qu'elle avait les moyens de gagner, qu'elle gagnerait peut-être si on le jouait. Parfois ses joueurs ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes : ils n'ont pas osé, ou bien ils ont sous-estimé leurs adversaires, ou encore ils ont commis trop de fautes d'indiscipline ou d'inattention. Parfois aussi ils n'ont pas grand-chose à se reprocher, mais la chance n'était pas avec eux : le rebond du ballon ovale a ses caprices, qui peuvent faire basculer un match⁵. Mais il est extrêmement rare que la victoire aille à une équipe qui ne l'avait pas méritée et que le résultat bafoue la logique du match. Tous les sports peuvent-ils en dire autant ? Les règles n'ont-elles pas quelque part dans cette satisfaisante cohérence ?

Pour autant, les règles du rugby ne demeurent pas toujours ce qu'elles sont. Leur histoire témoigne au contraire d'un souci constant d'adaptation : il n'y a pas si longtemps qu'un essai ne « valait » que 3 points comme un coup de pied de pénalité ; la volonté d'encourager le jeu d'attaque a fait qu'on est passé à 4, puis à 5 ; pour les mêmes rai-

5. On n'y songe pas assez : mais comment des règles tout à fait simples pourraient-elles s'accommoder d'un ballon si insolite ?

sons, le coup de pied direct en touche ne débouche désormais sur un gain de terrain que s'il est tapé à l'intérieur de la zone des 22 mètres. Sans doute faudra-t-il s'interroger prochainement sur les mérites de la pénal-touche qui, jouée à 5 mètres seulement de la ligne de but, favorise à l'excès une façon de marquer des essais fort peu spectaculaire.

LES RÈGLES ET LES ARBITRES

Pour bien des raisons, on ne saurait dissocier les règles du rugby de ceux qui les font appliquer : les arbitres.

30 Les règles sont ainsi faites qu'elles confèrent à l'arbitre un large pouvoir d'appréciation. Souvent pour déterminer si une faute a été commise ou non. Parfois pour choisir la sanction : par exemple entre un coup de pied de pénalité et un coup de pied franc⁶, ou entre le coup de pied de pénalité et une mêlée avec l'avantage de l'introduction. Ou pour appliquer ou non la règle de l'avantage. Ou pour infliger à un joueur qui a commis une faute caractérisée un carton jaune (exclusion temporaire de dix minutes) ou – essentiellement pour sanctionner un geste dangereux – ou un carton rouge (exclusion définitive).

On pourrait sans trop d'artifice appliquer à l'arbitrage en rugby des notions classiques de droit administratif : compétence liée et pouvoir discrétionnaire, mais aussi distinction entre vices substantiels et non substantiels.

Ce pouvoir d'appréciation peut faire, bien entendu, que la même phase de jeu ne soit pas jugée de la même façon par deux arbitres. Plus profondément il explique que, d'un arbitre à un autre, le style change. Il peut, bien entendu, y avoir des arbitres moins bons que d'autres. Il y a surtout des arbitres différents les uns des autres : certains sont pointilleux, voire tatillons, en tout cas, stricts, enclins à siffler dès qu'ils constatent la moindre faute ; d'autres préfèrent laisser aller le jeu, pratiquent largement la règle de l'avantage, s'abstiennent d'intervenir pour des fautes vénielles. Tel s'en tient à la lettre des règles, tel autre à l'esprit. Certains sont particulièrement circonspects sur les mêlées, d'autres sur les touches, d'autres encore sur le *ruck*. Bien des amateurs de ma génération conservent – sans doute encore enjolivé par le temps ! – le souvenir émerveillé du style de direction de jeu que voici trois bonnes décennies pratiquait M. Gwynne Walters, un fluet arbitre

6. À la différence du coup de pied de pénalité, le coup de pied franc ne peut donner lieu à une tentative de conversion en but.

gallois guère plus haut que trois pommes, que n'intimidaient pas les armoires à glace des lignes d'avants mais qui, se gardant d'interrompre le jeu pour des vétilles et prenant un plaisir manifeste à voir le ballon voler de mains en mains paraissait encourager les équipes à se livrer sans retenue. Sa façon de faire passait pour s'accorder particulièrement avec ce qu'on aimait alors appeler le « jeu à la française » fait d'initiative, de prise de risque, d'inspiration – le *french flair* que craignaient les Britanniques –, de passes et de courses : aussi un journaliste avait-il eu ce mot : « quand M. G. Walters arbitre l'équipe de France, il prend tant de plaisir à la regarder jouer qu'il en oublie de siffler »...

Rassurons cependant ceux qui jugent l'idée de droit à l'aune de l'abstraction ou de l'apparence : rien n'est plus éloigné de la tentation de l'exercice solitaire du pouvoir que l'arbitrage en rugby.

Vous qui professez une incompréhension des règles de notre jeu, asseyez-vous donc devant un poste de télévision pendant la retransmission d'un match et attachez-vous à suivre les gestes et les paroles de l'arbitre : oui, ses paroles, car l'arbitre contemporain ne craint pas d'être nanti d'un micro grâce auquel rien de ce qu'il dit aux joueurs ne vous échappera. Et il en dit des choses ! Pour expliquer la décision correspondant à chaque coup de sifflet : « en avant du n° 12 blanc : mêlée avec introduction pour les rouges »... Plus remarquablement, en commentant, au regard des règles, l'action en cours : « jouez ! », ou : « il n'y a rien » pour marquer qu'il n'y a pas eu de faute et qu'il ne va pas siffler ; « lâchez ! » pour inciter à ne pas commettre la faute consistant, pour un joueur plaqué et tenu, à conserver le ballon. C'est que l'arbitre, plutôt que sanctionner la faute, préfère la prévenir, de la voix, mais aussi du geste et du regard : voyez donc la façon dont, quand, dans un regroupement, une équipe s'est assuré le contrôle du ballon et s'appête à le jouer, l'arbitre, tourné vers l'autre équipe, lui signifie, de l'index ou de la paume tendue, qu'elle ne doit pas franchir la ligne de hors-jeu. Écoutez-le aussi, quand un peu de tension monte, tenter de la faire baisser : « Messieurs, messieurs, calmez-vous... ça suffit... vous, le n° 4, vous m'entendez ? C'est le dernier avertissement... »

Et pour les spectateurs qui, dans le stade, n'entendent pas ses paroles, voyez comme l'arbitre explicite chacune de ses décisions par des gestes parfaitement codifiés. Application de la règle de l'avantage : un bras tendu à l'horizontale vers l'équipe non fautive ; les deux mains repliées sur la poitrine, comme pour tenir un ballon : c'est qu'un joueur est sanctionné pour n'avoir pas libéré le ballon alors qu'il était plaqué et tenu ; bras tendu vers le sol : c'est qu'au lieu de rester les pieds au sol

dans un regroupement un joueur a « plongé » ; une main déplacée à l'horizontale à la hauteur du cou ? Il y a eu un placage haut (au-dessus des épaules), déloyal et dangereux. Quel acte administratif est aussi clairement motivé ?

Et ce tout-puissant arbitre a la sagesse de savoir qu'il est faillible, et qu'il ne peut voir tout ce qui se passe au même instant sur un terrain. Aussi sait-il (beaucoup plus que jadis) s'appuyer sur ses assistants : les deux arbitres de touche et – innovation récente – les deux arbitres d'en-but, qu'il consulte volontiers et qui n'hésitent pas à prendre l'initiative de lui signaler tel fait ou tel geste. Il recourt aussi, lorsque le terrain est pourvu d'un tel équipement, à l'arbitrage vidéo, en demandant à un collègue placé devant un écran de contrôle de visionner l'enregistrement d'une action litigieuse.

32 Modeste, l'arbitre ? Essentiel en tout cas pour donner à un match son style, son allure et son caractère. Avec une façon d'être qui est plus celle d'un chef d'orchestre dirigeant ses instrumentistes que celle de l'arbitre de chaise d'un match de tennis.

Merci, messieurs les arbitres : sans vous il n'y aurait plus ni règles ni rugby...

Tout va-t-il pour le mieux dans le monde du rugby ? À chacun sa réponse.

On peut, quand on a des souvenirs sur quelques décennies, être déconcerté et chagriné par l'évolution qui privilégie la progression vers la ligne adverse par la recherche de contacts – se faire plaquer avec le ballon, le mettre au sol, créer un point de fixation, recommencer, une fois, deux fois, trois fois, en progressant chaque fois d'un mètre, peut-être de deux, un peu comme dans ce jeu à treize dont on se gaussait naguère... alors qu'en dehors des phases statiques de la mêlée et de la touche le rugby traditionnel mettait au premier plan de ses vertus la feinte, l'évitement de l'adversaire, la passe – surtout la passe, bien ajustée, ni trop tôt ni trop tard, au juste moment – et tenait presque pour une offense au jeu d'être plaqué sans avoir passé le ballon. On peut avoir la nostalgie du jeu que pratiquait voici un bon tiers de siècle l'équipe de Galles de G. Edwards, B. John ou J.P.R. Williams, avec ses vagues d'attaques sans cesse recommencées et ses inspirations toujours renouvelées.

Oui, le jeu a changé. Les joueurs aussi. Les huit avants courent presque aussi vite que les lignes arrière, qui ne leur cèdent guère en

taille et en muscles: on ne distingue plus, selon la vieille formule, ceux qui déménagent le piano et ceux qui en jouent... Tous jouent ou s'entraînent cinq ou six jours sur sept et dix mois par an. Ils ne sont plus étudiants, employés municipaux, commerçants ou professeurs de gymnastique, mais, à temps plein, rugbymen. Les plus connus ont des agents pour gérer leur image et leurs contrats. Le Tournoi des cinq nations, qui commençait invariablement dans la froidure du deuxième samedi de janvier au son des cornemuses écossaises et s'achevait en avril dans l'allégresse d'un gazon qu'on imaginait parsemé des premières fleurs du printemps, se joue désormais à six, avec l'Italie, selon un calendrier resserré sur quelques semaines, comme si l'on avait hâte de passer à autre chose: et, de fait, il retient moins l'attention que les confrontations avec les nations de l'hémisphère Sud et la Coupe du monde. Au championnat de France qui groupait jusqu'à 64 clubs, dont beaucoup correspondaient à un chef-lieu de canton, a succédé le Top 14 auquel ne peuvent prétendre que les équipes pourvues d'un substantiel budget.

33

Le jeu a changé, avec plus de rigueur et moins de fantaisie: jeu d'athlètes de haut niveau. On peut le regretter mais non s'en étonner ni s'en offusquer. Ni, surtout, mettre les règles en accusation. Le droit est rarement responsable de l'évolution du monde qu'il régit: ne tirez pas sur les règles du rugby...

R É S U M É

Le rugby n'est lui-même que si l'affrontement physique des joueurs coexiste avec l'allégresse du mouvement et la circulation du ballon. Parce qu'elles doivent organiser cette coexistence, ses règles ne peuvent pas être tout à fait simples. Cependant, elles remplissent leur mission; elles sont logiques; elles sont intelligentes; on n'en connaît pas d'inutiles. Leur bonne application et leur compréhension doivent beaucoup aux arbitres.