

Les règles du rugby: une histoire pour penser le rugby de demain ?

Installant les règles dans une dynamique historique, **Joris Vincent*** montre en quoi elles constituent la meilleure garantie de l'évolution de la vie du jeu, mais aussi comment, progressivement, elles sont l'objet de l'influence des évolutions sociales dont certaines pourraient en dénaturer le sens.

Communément présenté comme une école de la vie, le rugby permet l'apprentissage du respect des autres à partir de son système réglementaire et surtout de l'esprit qui gouverne ses règles. La richesse du rugby viendrait de cette tension entre la soumission à des lois du jeu et la possibilité d'en exploiter les espaces de liberté au nom de l'esprit du jeu (caractérisé historiquement par la discipline, le contrôle de soi et le respect mutuel). Dans la charte du jeu rédigée par les responsables de l'International Rugby Board, cette singularité est d'ailleurs revendiquée: «le Rugby se joue à la fois à la lettre et selon l'esprit des Règles du Jeu». Il est précisé également que celles-ci sont sous la responsabilité et la nécessaire exemplarité des acteurs du jeu: entraîneurs, éducateurs, capitaines, joueurs et arbitres.

Par conséquent, il est légitime de penser qu'un des premiers enjeux de formation du rugby consiste à faire vivre et comprendre cette singularité réglementaire où le joueur est responsable tout à la fois de sa liberté et de sa soumission aux règles du jeu. Néanmoins, l'enjeu est complexe. Car cette tension entre la règle et l'esprit de la règle est souvent la source de confusions voire d'incompréhensions. Certes, une certaine inégalité apparaît dans la manière d'appliquer la règle dans l'instantanéité des actions. Mais, le sens commun oublie que la règle est le produit et le processus de trois principes fondamentaux: l'égalité des chances entre tous les joueurs, la continuité du jeu et la sécurité de ces derniers. Dans cette perspective, l'éducation au rugby (plus particulièrement pour le pratiquant) ne peut pas faire l'économie d'un apprentissage de l'histoire des règles et de la manière dont elles ont évolué.

L'histoire des règles du rugby: un incontournable pour comprendre l'esprit du jeu et la réalité du rugby moderne

Si les premières règles écrites ont été formalisées par les élèves de sixième du Collège de Rugby le 28 août 1845 (*Les règles du jeu Rugby 1845 et 1871*, 2007), elles avaient pour objectif d'apporter des réponses concrètes à l'organisation du jeu et aux conflits générés par les différences d'interprétation des situations d'opposition. Ce sont donc 37 règles qui déterminent les bases historiques du jeu, avant d'être complétées par 59 lois rédigées par les législateurs de la Rugby Football Union en 1871 (dont près de la moitié sont encore en vigueur au début du 21^e siècle). Régulièrement mises à jour, ces règles visent une évolution cohérente du jeu en s'adaptant aux enjeux de la société (par exemple la suppression du Hacking en 1871 vise à abaisser le degré de violence dans les affrontements) tout en préservant l'identité fondamentale du jeu: la lutte pour le gain du ballon et la conquête de terrain.

La pérennisation réglementaire de ces fondamentaux est mise en évidence dans l'histoire des lois du Rugby rédigées par l'Admiral Sir Percy Roysds (*The History of the Laws of rugby Football*, 1949). À partir d'une analyse détaillée de l'évolution des règles, il montre que celles-ci ne sont pas immuables et répondent aux problèmes posés au cours de l'évolution des rapports de force entre les équipes (en particulier lorsque des conflits apparaissent dans l'application et l'interprétation des règles). Dès lors, c'est une dynamique complexe de régulation réglementaire qui se met en place pour l'esprit du jeu. Par exemple, à la fin des années soixante, l'utilisation du jeu au pied dans le jeu courant est règlementée pour rétablir une continuité de mouvement au cours de rencontres jugées trop fermées (caractérisées par une succession d'arrêts du jeu et des remises en jeu désordonnées). À partir de 1969, il est donc interdit de botter directement le ballon en touche quand le joueur ne se situe pas dans ses propres 22 mètres. Mais la mise en place de cette règle conditionne l'aménagement d'autres composantes du jeu pour rendre fonctionnel les effets de cette règle. Ainsi, en 1972, la remise en jeu à la touche est-elle réorganisée en interdisant le soutien des partenaires au sauteur et l'action de gêne pour les adversaires du sauteur. Au regard de cette règle, on identifie le souci du législateur de conserver une égalité des chances entre tous les participants face à une adaptation réglementaire visant une meilleure continuité du jeu. C'est dans la même logique que l'arrêt de volée sur tout le terrain est interdit à partir de 1977 (dans la mesure où cette technique était une source nouvelle d'arrêt du jeu).

Au sens de Lacouture (2007), ces règles sont admirables «parce qu'elles se prêtent merveilleusement aux réformes incessantes et toujours créatrices». En effet, chaque adaptation réglementaire entraîne des reproblématisations techniques et tactiques (Vincent, 2006) qui génèrent de nouveaux rapports d'opposition nécessitant une adaptation du règlement. La réglementation du maul au cours de la dernière décennie est significative de cette dynamique. Considérant que l'écroulement des ballons portés était néfaste à la continuité du jeu et dangereux pour la sécurité des joueurs, les législateurs décident d'interdire cette technique d'arrêt par plaquage des participants au maul. Cependant, cette interdiction contribue à une «obstruction légalisée» (Groupe de travail IRB sur le maul, août 2009) qui déséquilibre le rapport de forces entre attaquants et défenseurs. Les législateurs vont donc revisiter la règle en précisant les droits et les devoirs des joueurs pour rétablir l'équilibre des chances.

Pour comprendre l'évolution des règles, il est nécessaire d'envisager celles-ci dans une logique d'interaction où un changement de règle a des conséquences sur l'ensemble du



« La règle est le produit et le processus de trois principes fondamentaux : l'égalité des chances entre tous les joueurs, la continuité du jeu et la sécurité de ces derniers »

système réglementaire. Si entre 1948 et 2002, les règles ont été modifiées à 18 reprises, ces modifications concernent plusieurs règles à la fois. En effet, c'est au total plus de 50 règles qui ont changé (S. Darbon, 2002). Cependant, il est important d'observer que ces changements se réalisent toujours en préservant les valeurs fondamentales. Les règles ne peuvent s'appliquer qu'à la seule condition où les joueurs font preuve de contrôle de soi, de discipline individuelle et collective. Sans cette philosophie, les règles perdent tout leur sens et ne permettent pas d'organiser le jeu de manière équitable, continue et sécuritaire.

Vers la mise en place de règles distinctives

Pourtant, si tout au long de l'histoire du jeu, les législateurs veulent garantir la préservation des caractéristiques uniques de lutte individuelle et collective représentées par les mêlées

ordonnées, les alignements en touche, les mauls, les rucks, les coups d'envoi et de renvoi, la fin du 20^e siècle marque une inflexion significative de cette idéologie historique. Par exemple, toutes les mêlées ordonnées ne sont plus les mêmes (du moins ne sont-elles pas réglementées d'une manière identique). Alors que le monde du rugby professionnel sauvegarde cette phase de lutte collective (en la réglementant par des commandements stricts pour qu'elle soit le plus sécuritaire possible et favorable à la continuité du jeu), le rugby amateur ne joue plus avec les mêmes règles. Selon la règle 20.9 (j), les joueurs de moins de 19 ans en mêlée ne doivent pas pousser la mêlée de plus de 1,5 mètres vers la ligne de but de son adversaire. Par ailleurs, les joueurs de « rugby loisir » (catégories fédérales C et D) ont l'interdiction formelle de pousser ces mêlées qui deviennent des remises en jeu simulées.



La rupture est significative, en particulier, dans le processus d'apprentissage et d'assimilation des règles historiquement construit sur la référence au modèle du champion. L'apprentissage du jeu et de ses règles s'effectuait lors de séances collectives après la retransmission des rencontres internationales radiodiffusées (Vincent, 2008). Le champion représentait le modèle d'excellence réglementaire, exécutant avec la plus grande correction et maîtrise les gestes individuels et collectifs autorisés par le règlement. Aujourd'hui, une grande partie des techniques du haut-niveau deviennent interdites pour l'amateur. Par exemple, le joueur n'a pas le droit de pratiquer le squeeze ball (c'est-à-dire d'aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran de manière à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire). Cette phase de jeu est jugée potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire et à la poussée de ses partenaires. Cette logique d'identification qui permettait historiquement l'apprentissage des règles par le plus grand nombre est donc à repenser. En effet il n'est plus possible d'imiter complètement les gestes du haut-niveau.

À l'image des années 1970 où les pédagogues du jeu développent un rugby éducatif (à 7 ou 8 joueurs) pensé en fonction des caractéristiques des jeunes joueurs, il apparaît aujourd'hui légitime de proposer un rugby avec des règles adaptées aux spécificités des pratiquants (se singularisant par leur niveau de pratique et leur niveau d'engagement ou de compétition). Dès lors, les règles historiques pensées et accessibles à une seule élite sociale et physique ne semblent plus totalement adaptées à un rugby revendiqué comme une pratique, a priori universelle et accessible au plus grand nombre (J. Vincent, « Le rugby avec et contre l'école ? L'histoire d'une lente et complexe mutation d'un rugby pensé pour une élite physique et sociale à un rugby conçu pour l'éducation du plus grand nombre », 2011)

Des règles historiques sous influence médiatique

Par ailleurs, les révolutions médiatiques des dernières décennies ont une influence non négligeable dans la compréhension, la diffusion et l'assimilation des règles. Diffusée et apprise à partir d'une transmission orale et

Les règles ne peuvent s'appliquer qu'à la seule condition où les joueurs font preuve de contrôle de soi, de discipline individuelle et collective.

théorique (conduisant à des incompréhensions viriles avec les anglo-saxons), la télévision a modifié le rapport à l'apprentissage des règles. En effet, l'image télévisuelle a permis une démonstration concrète et visuelle de la règle favorisant une explication plus fonctionnelle des droits et des devoirs du jeu. Elle permet donc de ne plus seulement faire appel au seul pouvoir et qualités d'abstraction du joueur (qui limitait, le plus souvent, l'intelligibilité de la règle) et facilite sa compréhension par le plus grand nombre. Il est intéressant de noter que l'image constitue aujourd'hui le complément incontournable de l'éducation réglementaire. Chaque règle ou changement réglementaire est ainsi démontré en image.

Mais une autre dimension médiatique interfère dans l'évolution des règles. En effet, le processus de spectacularisation vient modifier le temps réglementaire du jeu. Si les matchs de 1845 pouvaient durer jusqu'à cinq jours (avec des arrêts du jeu autorisés pour le sommeil), les temps de jeu sont restés identiques depuis plus d'un siècle. En 1905, la Rugby Union précise que « la durée de tous matchs de championnat peut correspondre au moins à 35 minutes (dans chaque sens) et que pour le match final, il est possible de jouer 40 minutes si l'arbitre pense qu'il est possible de le faire ». Cette organisation du temps reste encore aujourd'hui la référence comme le constituait également la durée de la mi-temps. Or, au 1^{er} janvier 2011, la règle 5.2 marque une étape importante dans cette codification du temps rugbyistique. L'IRB précise qu'à la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de 10 minutes, mais que la durée de l'interruption (fixée par l'organisateur du match, la Fédération ou l'entité reconnue comme ayant juridiction sur le match) peut autoriser un temps de repos d'un maximum de 15 minutes.

Il est donc légitime de penser que la décision n'est pas directement liée à l'égalité des chances entre tous les joueurs, la continuité du jeu et/ou la sécurité des joueurs. Les règles rugbyistiques du 21^e siècle semblent aussi et maintenant répondre aux enjeux économiques de lisibilité, d'espace et de temps publicitaires. ♦

* Joris VINCENT, Maître de conférences STAPS, Laboratoire ER3S EA 4110, FSSEP Université Lille 2

Bibliographie

J. Vincent, « Le rugby français à l'école des Néo-zélandais (1906-1964) : une identification complexe », in P. Clastres & P. Dietschy (Eds.), *Le rugby : une histoire entre village et monde*, Paris:Éditions du Nouveau Monde, 2011, 157-186.

J. Vincent, « Art, méthodes et sciences. Une histoire de l'entraînement en rugby au cours du 20^e siècle », D. Gomet et T. Bauer (Eds.), *Histoire(s) de la performance du sportif de haut niveau. Les entretiens de l'INSEP*, n° 46, Paris:INSEP, 2010, 129-142.

J. Vincent, « De 1888 à 1987 une histoire singulière de l'internationalisation du jeu rugby : De la logique discriminante de tournées internationales à la genèse

d'une coupe de monde de rugby », in J-Y Guillaïn (s/dir.), *Regards sur la planète ovale*, Tome 1, Paris:Atlantica / musée national du Sport, 2007, 149-176.

J. Vincent, « Une histoire revisitée du rugby : une cohérence dans les évolutions techniques », in L. Robène & Y. Léziart (Eds.), *L'homme en mouvement. Histoire et anthropologie des techniques sportives*, volume 2, Presses Universitaires de Rennes, 2006, 130-146.

J. Vincent, « Les plaisirs de l'enseignement rugbyistique : de l'intelligence tactique à la gestuelle rugbyistique », in G. Carlier (Ed.), *Si on parlait du plaisir d'enseigner l'EPS*, AFRAPS, 2004, 155-165.