



PRÉFACE

LA RÈGLE (DU JEU) DOIT RESTER LA RÈGLE (A SUIVRE) !

A lors que j'introduis pour la première fois ce livre des Règles du jeu, je souhaite que chaque lecteur et chaque arbitre s'interroge d'abord sur son rôle. Cela permettra à chacun de mieux « digérer » ensuite l'épaisseur de ce livre et la densité de son contenu.

Doit-on siffler toutes les fautes que l'on voit ? Retenir uniquement celles qui influencent le jeu ? Contribuer à la réussite d'un spectacle ? Gérer les psychologies des joueurs ? Réussir sa « carrière » d'arbitre ? ...

Quelle est la mission principale de l'arbitre ? Et plus particulièrement celle de l'arbitre de rugby ?

Sans doute doit-il répondre à toutes ces interrogations en même temps ! D'où la difficulté (mais aussi l'intérêt) de notre passionnante activité.

Il est périlleux de vouloir, avec le sifflet, remplir toutes ces missions avec le même bonheur. Car le danger est alors de négliger la règle et de dénaturer le jeu. Le danger qui guette les arbitres et qui peut les « détruire » est de gérer LEUR match plutôt que LE match au détriment de l'appréciation purement technique des faits se déroulant sur le terrain et sous leurs yeux.

Alors, plus que jamais, les FAITS seuls doivent guider l'arbitrage...

On a connu la « mode » du nombre minimal de pénalités, celle qui encourageait à limiter le nombre de pénalités sifflées, et ce, quels que soient les matches, l'intensité et la clarté des débats : les arbitres doivent-ils avoir peur de trop siffler ? Peur de hacher le jeu ou peur du « jugement » qui pourrait freiner leur carrière ?

Comme mon prédécesseur, je tiens à rassurer les arbitres sur ce point et les encourage à siffler autant qu'il le faut, sans le souci de déplaire.

Oui, on peut siffler plus de vingt pénalités dans un match si celui-ci le mérite. Oui, il faut punir l'équipe qui triche le plus. Si on ne le fait pas, on nivelle les valeurs et on peut alors influencer dangereusement le déroulement d'un match... voire son issue ! La lecture du match, c'est comprendre qui « joue » le plus et qui « triche » le plus. La gestion du match, c'est trouver pendant quatre-vingt minutes le bon dosage entre la prévention et la sanction ; entre la parole et le silence ; entre la complicité et l'hostilité. C'est distribuer les cartons comme une suite logique d'un scénario qui se déroulerait sans l'arbitre alors qu'un carton inopiné ou trop rapide bouleverse ce scénario.

La cohérence de l'arbitrage, c'est siffler (ou ne pas siffler) la même chose pour les deux équipes. La cohérence, c'est garder un fil conducteur tout au long d'une action, tout au long d'une même partie.

*Le « directeur de jeu » doit se mettre au service du jeu... **La règle (du jeu) doit rester la règle (à suivre)...***

« Les faits sont têtus » reste une citation plus que jamais d'actualité... Et pas si révolutionnaire !

Didier MENE

Président de la C.C.A.

N.B. : Le jeu évolue, la règle change mais l'arbitrage demeure. Pour vous en convaincre, je vous invite à lire le texte ci-contre de Charles MUNTZ. Ecrit en 1930, il reste d'une saisissante actualité.