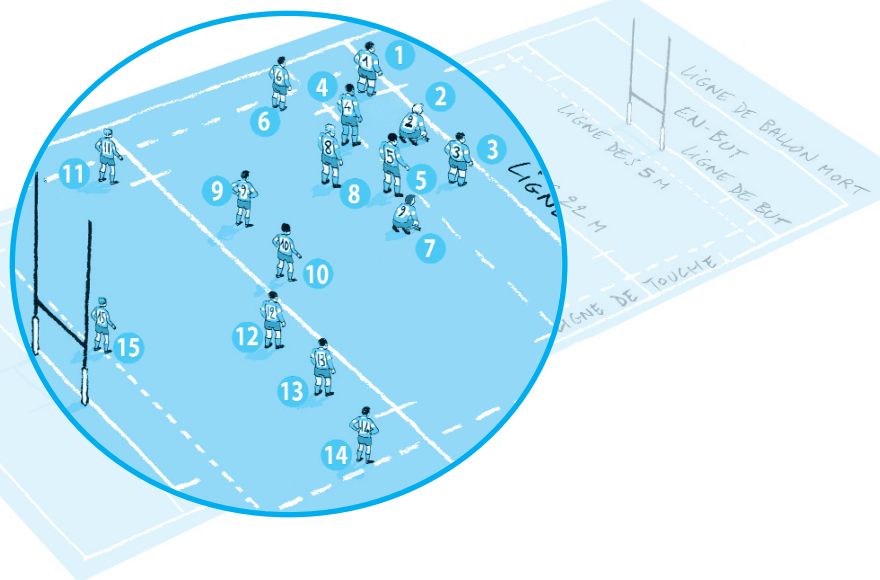


Qui fait quoi pendant un match ?

Une équipe de rugby prévoit quinze joueurs, huit forts et actifs, deux légers et rusés, quatre grands et rapides, et un dernier, modèle de flegme et de sang-froid. C'est la proportion idéale entre les hommes.

Jean Giraudoux





Les joueurs

Une équipe de rugby, c'est quinze types qui se bagarrent pour un ballon ovale sur un terrain. Mais contrairement aux idées reçues, le rugby n'est pas une foire d'empoigne (je vous assure). Chaque joueur tient un rôle bien précis. Le rugby est un jeu tactique où chacun doit respecter ses attributions. Le rugby a ceci de merveilleux qu'il offre à tous les gabarits la possibilité de cohabiter sous le même maillot. Une bonne équipe a forcément des gros, des grands, des maigres, des rapides, des forts, des endurants, des vifs, etc. Même si le rugby professionnel a tendance à uniformiser les physiques avec la musculation et la diététique, il n'en reste pas moins vrai que les rôles sur un terrain sont toujours parfaitement répartis.

Une équipe de rugby se divise en deux sous-équipes aux rôles bien distincts : si l'on ose une métaphore classique dans le monde de l'ovalie, on dit qu'au rugby il y a les « déménageurs de piano » (les avants), et les « joueurs de piano » (les arrières) – comprenons que le piano est le ballon.

Pour comprendre qui fait quoi sur un terrain, commençons par le début et les avants, car au rugby, comme le veut l'expression consacrée, « **tout commence devant !** ».

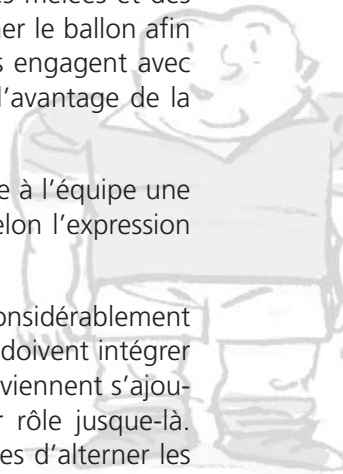
Les avants

Les « avants », le « paquet », le « pack » ou encore les « déménageurs », ou bien, de façon plus imagée (ou réaliste), les « gros », portent les numéros de 1 à 8 et se divisent en trois lignes : la première, la deuxième et la troisième lignes. On n'a pas trouvé plus simple pour que tout le monde comprenne !

Les avants assurent la conquête du ballon lors des mêlées et des touches. Ils sont les combattants chargés de gagner le ballon afin de l'offrir aux arrières. Tout au long du match, ils engagent avec l'adversaire l'épreuve de force afin de conserver l'avantage de la possession de la balle.

Un pack ou un paquet d'avants conquérant assure à l'équipe une longueur d'avance sur ses adversaires. Ils sont, selon l'expression courante, « des machines à gagner le ballon ».

Dans le rugby moderne, le rôle des avants s'est considérablement étoffé. Depuis le milieu des années 90, les avants doivent intégrer des notions tactiques et techniques élaborées qui viennent s'ajouter à l'emploi de conquête qui caractérisait leur rôle jusque-là. Aujourd'hui, ce sont de véritables athlètes capables d'alterner les phases de conquête, de défense, de déplacement et de jeu, tout en conservant les traditionnelles épreuves de force. Les avants sont capables de contribuer à toutes les phases du match.



La première ligne : numéros 1, 2, 3

La première ligne comporte les gros des gros, ceux qui jouent « en tronche », comme on dit dans le jargon. À eux les combats obscurs et les secrets d'alcôve de la mêlée. N'est pas première ligne qui veut. Comme à la guerre, la première ligne est la ligne de front, celle qui est au contact direct de l'adversaire.

En première ligne, on retrouve les Dupont et Dupond d'une équipe, à savoir les **piliers** (ou *pilars*) qui portent les numéros 1 et 3. Ces

piliers encadrent le numéro 2, le **talonneur**, qui a la lourde charge (entre autres) de talonner le ballon lorsqu'il est introduit en mêlée. Il est également celui qui assure le lancer en touche. Être talonneur demande une très grande dextérité et des heures d'entraînement pour lancer parfaitement le ballon en touche.

Les piliers poussent en mêlée, portent leurs équipiers en touche et perforent les défenses sur de petits périmètres (vous entendrez parler du jeu « au près ») dans le jeu courant. Le talonneur est souvent plus polyvalent et plus mobile que ses piliers. C'est un joueur véloce, agile, mobile et adroit. Pour jouer talonneur, il faut être d'un grand courage. En mêlée, un talonneur est agrippé à ses piliers et dispute le ballon sans les mains. C'est l'un des joueurs qui subit le plus de pression au moment de l'introduction du ballon sous la mêlée, car il est pris en tenaille entre ses piliers et les piliers adverses, qui n'hésitent pas à pousser *sur* lui.

Si la mêlée était un corps humain, le talonneur serait symboliquement la tête et les piliers les épaules. Une première ligne ne doit jamais flancher, au risque d'entraîner toute l'équipe dans sa chute. *A contrario*, une première ligne qui avance, et c'est toute l'équipe qui a le moral au beau fixe.

J'ai toujours pensé que le poste de pilier est particulièrement éprouvant pour les adolescents un peu enrobés (comme je le fus) ; dans les cours d'école, on se moque d'eux, mais sur un terrain de rugby, ils deviennent les héros de toute l'équipe, qui n'hésite pas à s'en remettre à leur force et à leur courage.

Pour jouer en première ligne en senior, mieux vaut dépasser les cent kilos, être résistant et se résoudre à sacrifier l'esthétique de ses oreilles, car les fameuses feuilles de chou du rugbyman sont le résultat des frottements qu'occasionne la délicate rencontre avec les oreilles de l'adversaire lors des mêlées. Les oreilles atrophiées sont d'ailleurs le signe distinctif des premières lignes. C'est un peu leur singularité et leur petit plus !

Sachez enfin que l'on dit des premières lignes qu'elles mettent la tête là où vous ne mettriez pas vos pieds !

La deuxième ligne : numéros 4, 5

La deuxième ligne est constituée des grands, les poutres, les deuxièmes « lattes », comme on les appelle, sont la colonne vertébrale du paquet.

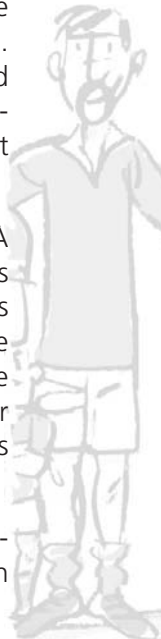
Aujourd'hui, à haut niveau, un joueur de deuxième ligne mesure au moins 1 m 95. Les deuxièmes lignes sont les preneurs de balles en touche et assurent la stabilité et la poussée du pack. Ils sont les deux géants de l'équipe.

Jouer en deuxième ligne requiert un courage énorme car vous êtes au cœur de la mêlée, la tête coincée par les hanches de votre première ligne, les bras liés au corps de vos partenaires, et le visage directement offert aux adversaires.

Les deuxièmes lignes développent un jeu rarement spectaculaire car ils sont dévoués aux tâches obscures du combat rapproché. Pour apprécier la prestation de leur jeu, il faut avoir un regard expert. Une mêlée qui avance, des ballons gagnés dans les regroupements, un pack qui progresse centimètre par centimètre sont souvent le fruit du travail invisible des deuxièmes lignes.

Le travail plus visible d'un deuxième ligne se situe dans les airs. À lui les envolées à près de quatre mètres de hauteur pour capter les ballons lors des touches. À lui les sauts et les réceptions sous les renvois des adversaires. Le deuxième ligne assure la défense aérienne de son équipe. Tout ce qui se passe dans les airs est de son ressort. Ces tâches obligent les deuxièmes lignes à travailler leur détente et leur capacité à attraper les ballons dans toutes les positions, surtout les plus inconfortables.

Le cercle des deuxièmes lignes est très fermé. Seuls les grands, souvent discrets, y sont autorisés. Petites tailles, passez votre chemin et admirez les tours de contrôle !



La troisième ligne : numéros 6, 7, 8

Les joueurs de troisième ligne sont les chasseurs de ballons. Coureurs infatigables, ils sont également les jambes et l'assise de la mêlée. **Être troisième ligne, c'est être là où se trouve le ballon.** Jouer à ce poste requiert une condition physique irréprochable, car vous devez être de toutes les phases de jeu pour assurer la liaison entre avants et arrières pendant 80 minutes. Jouer en troisième ligne demande aussi une aisance tactique de premier ordre, car pour être au rendez-vous du ballon, mieux vaut anticiper le déroulement du jeu. Une équipe qui possède une bonne troisième ligne se garantit un jeu continu et fluide. Les troisièmes lignes sont sans doute les joueurs les plus complets d'une équipe : coureurs, sauteurs, plaqueurs, manieurs de ballon... sans ces qualités, n'espérez pas jouer à ce poste !

En phase offensive, le troisième ligne doit se trouver à tous les points d'impact afin de soutenir ses partenaires et empêcher l'adversaire de récupérer le ballon. On dit de la troisième ligne qu'elle est le premier soutien d'un attaquant.

En phase défensive, les troisièmes lignes sont les premiers plaqueurs : ils doivent au plus vite empêcher l'équipe adverse d'avancer. Les troisièmes lignes sont les cauchemars des organisateurs adverses. Si les numéros 6 et 7 forment souvent le premier rideau défensif, le numéro 8 assure le second rideau au cas où l'adversaire réussirait à se sortir des griffes des premiers plaquages.

Les *flankers* (en anglais), c'est-à-dire les numéros 6 et 7, sont les empêcheurs de tourner en rond pour l'adversaire. En bloquant les attaques aux quatre coins du terrain, ils interdisent toute avancée et toute organisation de celui-ci. Véritables poumons de l'équipe, leur rôle est permanent au cours d'un match.

Le troisième ligne centre, le numéro 8, est, quant à lui, le métro-nome du pack. C'est à lui que revient la lourde charge d'extraire le ballon de la mêlée. De sa dextérité dépend la spontanéité des attaques. Il est le périscope du paquet d'avants. Ses décisions sur les phases de combat orientent irrémédiablement le sens du jeu de

l'équipe. Ce poste requiert donc un sens tactique aiguisé et beaucoup de lucidité. Traditionnellement, le numéro 8 est souvent à l'arrière et dernier de l'alignement en touche, il est parfois le troisième sauteur. C'est donc un joueur généralement grand, sa taille est un atout également en mêlée, car en position de poussée, son envergure apporte de la stabilité et du poids à l'arrière de la mêlée.

Les trois-quarts

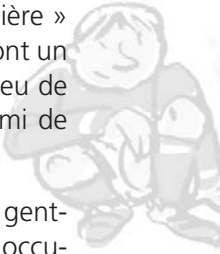
Passons maintenant aux artistes du rugby : les arrières ou encore les « trois-quarts », terme générique qui désigne les sept joueurs qui portent les numéros de 9 à 15 et dont le but principal est de bonifier l'utilisation du ballon transmis par les avants en marquant des points. Car si les huit avants du pack relèvent le défi physique du jeu, c'est bien pour que d'autres fassent vivre le ballon si âprement gagné.

Les trois-quarts sont composés du demi de mêlée, le numéro 9, du demi d'ouverture, le numéro 10, des centres, les numéros 12 et 13, des ailiers, les numéros 11 et 14, et enfin de l'arrière, le numéro 15.

Les numéros 9 et 10 sont communément appelés « la charnière » d'une équipe. Sortes de cerveaux et de chefs d'orchestre, ils ont un rôle stratégique de première importance car ils orientent le jeu de toute l'équipe. On les appelle « la paire de demis » : le demi de mêlée et le demi d'ouverture.

Rapides, agiles, habiles, élégants et racés, les arrières sont les gentlemen du rugby. Il est bien rare de voir des gueules cassées occuper un poste de trois-quarts. Même si l'évolution du rugby permet largement aux avants de développer des actions de jeu, pendant longtemps ce privilège revenait aux seuls trois-quarts. Aujourd'hui, l'évolution physique des joueurs est telle qu'il est fréquent de rencontrer des trois-quarts de cent kilos et plus, qui pourtant ont conservé des qualités athlétiques dévolues aux petits gabarits.

Bien souvent, vous entendrez dire dans les tribunes : « Les gros ont fait briller les arrières ! » Oui, c'est bien cela aussi la beauté de ce



jeu, lorsque les uns se mettent au service des autres. C'est l'une des raisons pour lesquelles un joueur qui marque un essai n'exulte jamais, car finalement, il n'est que le dernier maillon d'une chaîne de partenaires sans laquelle rien n'aurait pu aboutir ! Alors autant faire profil bas et remercier ses coéquipiers.

Le demi de mêlée : le numéro 9

Le numéro 9 est souvent le petit de l'équipe, celui dont on se demande s'il ne s'est pas égaré sur le terrain. Il est juste derrière les avants, gesticule et parle beaucoup !

Le demi de mêlée se distingue communément par un physique hors norme : petit, râblé, il est pourtant, et paradoxalement, le patron des gros. C'est lui qui dirige la meute du pack. Et pour être le patron de huit gros en furie, mieux vaut un joueur clairvoyant, lucide et intelligent, à la technique de passe à la main et au pied irréprochable. Les grands demis de mêlée ont souvent allié un sens inné de la ruse à toutes ces qualités. C'est par cette ruse associée à un physique de filou que les 9 peuvent se glisser dans des trous de souris et ouvrir des brèches au milieu des avants.

Le numéro 9 a la lourde responsabilité de diriger la manœuvre de ceux qui, la tête dans la mêlée, perdent parfois le sens du jeu. En étant l'œil du paquet d'avants, le demi de mêlée doit savoir communiquer, il relaie à ses gros toutes les informations sur le déroulement du jeu et la position des adversaires. En touche, il indique la combinaison qui déterminera le preneur de balle. Sur les mauls (les regroupements de joueurs en paquet dans le cours du jeu), il guide les joueurs et replace constamment ses partenaires afin de faire avancer au mieux son équipe. En phase défensive, il place également ses troupes afin de boucher les trous. En mêlée fermée enfin, il introduit la balle et l'extrait des pieds du numéro 8.

Le numéro 9, vous le noterez, se tient toujours à quelques mètres de ses gros. Jamais bien loin du point de conquête, il est une cible privilégiée des troisièmes lignes adverses, toujours à l'affût d'un plaquage à effectuer. La tradition du jeu a longtemps voulu que

l'adversaire ne dût jamais faire de mal au numéro 9. Un mauvais coup ou même une simple tentative d'agression déclenchait souvent d'âpres hostilités !

Le demi de mêlée est l'un des stratèges de l'équipe puisqu'il est le premier à récupérer un ballon gagné par les gros. Ses décisions influencent donc l'ensemble de la prestation de ses arrières.

Si le demi de mêlée est l'hémisphère droit du cerveau de l'équipe, l'hémisphère gauche est le demi d'ouverture.

Le demi d'ouverture : le numéro 10

Un bon numéro 10 est un artiste, un aventurier et un parfait technicien. Il est le créatif de la bande des quinze. Le demi d'ouverture ou « ouvreur » est à la fois le métronome, le tacticien et le maître à jouer des lignes arrières.

C'est un **artiste** : on attend de lui qu'il crée, qu'il invente le jeu de son équipe. Un demi d'ouverture doit varier les attaques, à la main au près ou au pied au large. En fonction du placement des adversaires, du moment du match, de l'évolution du score, il doit savoir gérer les attaques de son équipe. Un bon numéro 10 doit jouer juste à tout moment. Il est en quelque sorte le premier violon de l'équipe. Une erreur de tempo, une fausse note, et voilà tout l'orchestre qui déraile. La qualité première d'un demi d'ouverture est sans doute d'être totalement imprévisible face à ses adversaires, parfaitement limpide et rassurant pour ses partenaires. Ce poste comporte beaucoup de responsabilités.

Traditionnellement, le demi d'ouverture est le buteur de l'équipe, mais ce n'est pas obligatoire.

C'est un **aventurier** : ce poste est particulièrement exposé car il est la cible numéro 1 des défenses adverses. Si vous anéantissez le demi d'ouverture d'en face, vous aurez quasiment gagné le match, car aucune attaque ordonnée ne pourra être construite par vos adversaires. De même, le numéro 10 doit faire preuve d'une indis-

pensable capacité d'improvisation. En effet, en tant qu'organisateur de l'attaque, il improvise souvent car les situations réelles échappent à l'idéal. Il suffit d'une passe mal ajustée du numéro 9 pour que la combinaison prévue tombe à l'eau, ou d'un adversaire qui anticipe à merveille pour que le 10 doive immédiatement changer d'option de jeu. En somme, le poste d'ouvreur est excitant car il impose une énorme capacité d'adaptation.

C'est un parfait technicien : pour être à la fois un artiste génial et un aventurier téméraire, le demi d'ouverture est forcément doté d'un bagage technique parfait. Tout comme son collègue de la charnière, mieux vaut être ambidextre pour alterner les passes à droite et à gauche sans hésitation. Il faut pouvoir ajuster des passes de 20 mètres à pleine vitesse (amusez-vous à faire des passes qui doivent atterrir dans une poubelle située à cette distance, vous apprécierez la difficulté).

Le rugby moderne impose une totale maîtrise du jeu au pied. L'ouvreur doit posséder une frappe de balle précise et puissante, soit pour dégager son équipe et gagner du terrain en trouvant de bonnes touches, soit pour amorcer des attaques en mettant sur orbite des partenaires démarqués à l'autre bout de la ligne d'attaque.

Bref, si le poste de demi d'ouverture est le plus exposé du rugby, il est réservé à une caste de joueurs hors norme. Même si, à la différence de tous les autres sports collectifs, jamais un seul homme ne fera gagner un match de rugby à son équipe, un bon ouvrier est une arme indispensable pour faire une grande équipe.

Pour clore le chapitre consacré à la charnière de l'équipe, reprenez un chiffre : les numéros 9 et 10 d'une équipe touchent environ 80 % des ballons joués au cours d'une partie ! Cela résume assez bien le rôle primordial que tiennent ces joueurs.

Les centres : numéros 12 et 13

Après la paire de piliers, voilà l'autre paire de *Dupond et Dupont* du rugby.

Les trois-quarts centres, de leur vrai nom, mais plus communément appelés les « centres », véritables gardiens du temple, sont les maîtres du centre du terrain. On parle dans le jargon de « premier » et « second » centres. Le premier centre porte le numéro 12 et se tient près du demi d'ouverture ; le second centre porte le numéro 13 et se poste à l'extérieur du premier centre par rapport à la venue du ballon.

En gros, les numéros 12 et 13 garantissent en principe l'imperméabilité de la bande de terrain allant de leur ligne de but à l'en-but adverse, et coincée entre les deux lignes des quinze mètres (voir schéma page 49). En attaque, ils prennent possession de cette bande, libérant ainsi tous les autres espaces pour leurs partenaires. En défense, ils cadennassent cet espace ralentissant et anéantissant les attaques adverses, tout en permettant à leurs partenaires de se replacer sur la largeur du terrain.

La complicité des joueurs de centre est primordiale. Ils doivent constamment se parler afin d'optimiser leur position. À eux deux, ils doivent pouvoir endiguer n'importe quelle attaque adverse au centre du terrain et transpercer toutes les défenses qu'ils rencontrent.

Les centres ont pendant longtemps été des artistes, créatifs et libres d'improviser. Ils étaient surtout d'élégants attaquants. Ces postes sont sans doute ceux qui ont été les plus revus par le rugby moderne. Aujourd'hui, les centres sont de redoutables défenseurs et restent des attaquants de premier ordre. Le physique des joueurs trois-quarts centres a considérablement évolué. Nous sommes passés de joueurs fins et élancés à des joueurs carrés prêts à l'affrontement physique. Si jouer au centre il y a 20 ans consistait à maîtriser l'art de l'esquive et de la feinte, il faut aujourd'hui aimer en plus le défi physique et le rôle de passe-muraille que l'on demande aux joueurs de ces postes. Pour jouer au centre aujourd'hui, il faut être très complet techniquement et physiquement. Sur le plan international, on trouve à ces postes des joueurs de 100 kilos de muscles, de force et de vitesse, capables de courir le 100 mètres en 11 ou 12 secondes maximum et de réaliser des prouesses techniques hors pair.

Les ailiers : numéros 11 et 14

Les ailiers sont les deux joueurs de couloir qui occupent, comme leur nom l'indique, les ailes des lignes arrières. On parle d'ailier droit et d'ailier gauche. Pendant des décennies, un nouveau venu au rugby se retrouvait catapulté au poste d'ailier pour peu qu'il fût élancé et rapide. C'est que les ailiers sont d'abord choisis pour leur qualité de vitesse et de crocheteur, des funambules capables, selon l'expression consacrée, de « déborder deux adversaires dans une cabine téléphonique ».

Leur rôle est de conclure les actions, de marquer les essais en bout de ligne : en un mot, ils doivent être des « finisseurs ». À petit niveau, un ailier peut passer une partie entière sans toucher un ballon. C'est un poste ingrat qui oblige ses occupants à 100 % de réussite pour peu que le ballon parvienne jusqu'à eux. Un ailier est un joueur de couloir qui balaie le terrain dans la longueur.

Avec le rugby moderne, et surtout depuis le phénoménal Jonah Lomu (l'ailier néo-zélandais du milieu des années 90 au physique d'extra-terrestre – 1 m 96 pour 120 kilos, et le 100 mètres couru en 11 secondes), le poste d'ailier a été révolutionné. Aujourd'hui, un ailier participe au jeu dans sa globalité : il doit non seulement apporter des garanties sur ses qualités de finisseur et sur la totale imperméabilité de son couloir, mais il est en plus amené à participer au jeu dans la largeur du terrain. Il n'est pas rare de voir des ailiers faire de longues courses qui passent par le centre du terrain. Son jeu au pied doit être parfait car il peut suppléer ses équipiers pour gagner du terrain ou renvoyer l'adversaire dans son camp.

Le rugby moderne conserve souvent un équilibre aux ailes. Il y a souvent un ailier de poche (dans la pure tradition des crocheteurs, feinteurs, sprinters) et un ailier *autobus* (rapide, perforateur) dans la même équipe.

Débutants, rassurez-vous, le poste d'ailier reste celui de l'apprentissage (pour les matchs hivernaux, prévoyez malgré tout un tee-shirt polaire sous le maillot !).

L'arrière : numéro 15

Ce poste est le plus atypique du jeu de rugby. **Le 15 est l'électron libre de l'équipe**, il est à la fois le gardien de but et l'avant-centre (si j'osais une métaphore footbaelistique). Il est le dernier défenseur, l'ultime rempart avant la ligne d'en-but, et il est l'attaquant imprévisible, profitant de tous les intervalles aux quatre coins du terrain pour s'intercaler, intercepter un ballon et conclure les attaques.

Le 15 se tient toujours derrière ses partenaires. Il garde un recul nécessaire à la lecture du jeu en cours. De cette position privilégiée, l'arrière occupe en quelque sorte une tour d'observation du terrain.

Un bon 15 doit savoir lire le jeu des adversaires pour anticiper toutes les attaques et pallier les ratés de ses coéquipiers. Il doit se placer au mieux pour être toujours le dernier joueur à passer. Un plaquage raté du 15 aboutit souvent à l'essai des adversaires.

En attaque, il doit faire preuve d'audace et de surprise pour venir créer le surnombre. Il doit être rapide et vif pour changer de place à tout instant. Ses décisions doivent être tranchantes et décisives. Un 15 est donc un sportif accompli aux qualités d'endurance et de vitesse évidentes. Il doit être un tacticien hors pair, capable de déchiffrer n'importe quelle action de jeu pour trouver les failles et s'y engouffrer. Ses capacités à perforer les défenses et à enflammer une partie sont primordiales.

L'arrière est le joueur de tous les dangers. Jouer à l'arrière demande un certain courage, car en étant le dernier défenseur, vous êtes aussi une cible privilégiée pour le pilonnage des adversaires qui veulent loper le premier rideau défensif. Il n'est pas rare que le 15 soit arrosé de chandelles, ces ballons tapés par les adversaires qui courent dessous pour se retrouver lancés à pleine vitesse au point de chute, ce point de chute étant le 15 qui règne (en principe) en maître dans sa zone de 22 mètres.



De l'intérêt d'un bon banc de remplaçants

Le paradoxe du rugby est qu'il n'y a pas de banc de remplaçant à proprement parler. Les remplaçants siègent dans les tribunes et non, comme dans tous les autres sports collectifs, sur un banc au bord du terrain. Le rugby est une explication à quinze contre quinze sur le pré. Les remplaçants vivent donc le match au milieu des autres spectateurs. Mais le rugby, vous l'aurez compris, n'est pas à un paradoxe près !

Pendant longtemps, le rugby s'est joué à quinze joueurs, pas un de plus. En cas de blessures graves d'un équipier l'obligeant à quitter le terrain, l'équipe finissait le match à 14. La notion de remplaçant est arrivée sur le tard dans le monde du rugby. La capacité à endurer la douleur et à se sacrifier pour le bien de l'équipe a entretenu cette idée qu'il fallait reprendre la partie coûte que coûte. Vaincre ou périr en quelque sorte ! Mais cela a totalement disparu aujourd'hui. D'ailleurs, il serait parfaitement impossible d'envisager le rugby à 15 sans remplaçant tant la dimension physique du jeu prévaut. Aucun match ne finirait normalement, aucune compagnie d'assurance n'accepterait d'être partenaire d'un tel jeu, et aucun médecin ne signerait de certificat médical.

Les années d'éponge magique (cette éponge aux vertus si particulières remettait n'importe quel joueur à l'agonie sur pied) sont bel et bien terminées. Aujourd'hui, un joueur blessé sera toujours remplacé. Il existe même un cas particulier de remplacement temporaire : sur saignement, un remplaçant peut faire son entrée le temps que le bobo du partenaire soit réparé et qu'il reprenne sa place. Au-delà de 10 minutes le blessé cède définitivement sa place au remplaçant. C'est dire combien le rugby a évolué !

Le rugby moderne se joue avec 7 remplaçants par équipe : il y a 2 piliers de métier obligatoirement, et pour les cinq autres, l'entraîneur a une entière liberté dans le choix de ses joueurs. Le rôle de remplaçant est déterminant puisqu'il pallie aux blessures, mais il

prend toute sa dimension avec la notion de *coaching*, c'est-à-dire la gestion tactique et humaine du match. En effet, tous les entraîneurs du monde prévoient maintenant les matchs avec un groupe de 22 joueurs. Les remplaçants entreront (si tout va bien) à des moments quasiment prédéterminés. Le déroulement de la partie, l'évolution du score, la faiblesse passagère d'un coéquipier ou d'un adversaire sont les événements qui précipitent parfois l'entrée des remplaçants.

Être remplaçant aujourd'hui n'est plus la honte du rugbyman. Pendant longtemps, les remplaçants ont servi de punching-ball ou de sacs à plaquage pour les échauffements. Ils simulaient l'adversaire en touche ou en mêlée. Ils ramassaient et portaient les vêtements des coéquipiers. Ils portaient de l'eau et coupaient les oranges à la mi-temps. Ils s'improvisaient arbitres de touche quand ceux-ci faisaient défaut. Bref, les remplaçants bouchaient les trous et jouaient rarement. Mais tout ceci n'est qu'un mauvais souvenir. On parle d'ailleurs de plus en plus de rugby à 22, et, lors d'interviews d'après-match, il est fréquent d'entendre les entraîneurs féliciter les remplaçants pour leur rôle et le travail accompli. À l'échelon professionnel, il est inconcevable de vouloir briguer les podiums sans un bon banc de remplaçants.

Pour conclure sur ce chapitre, sachez encore qu'une équipe a besoin d'un entraîneur qui compose l'équipe, l'entraîne, la motive et l'organise. Aujourd'hui, le rugby professionnel fait appel à de véritables escadrons d'entraîneurs, encadrants et personnels spécialisés.

À titre d'information, l'équipe de France est composée de la manière suivante : un manager général, un entraîneur, un entraîneur adjoint, un spécialiste de la défense, un spécialiste de la vidéo, un spécialiste du jeu au pied, un spécialiste de l'arbitrage, un préparateur physique, une cellule de psychologues, un médecin, un kinésithérapeute, un logisticien spécialiste des statistiques, un diététicien nutritionniste, un intendant, un attaché de presse, des agents de sécurité (!) et, le cas échéant, des intervenants extérieurs...

L'arbitre

Cet indispensable empêcheur de tourner en rond

Une évidence qui s'est faite attendre

Pour qu'il y ait un jeu de rugby cohérent, il a fallu instaurer des règles. En 1845, trois pupilles de l'École de rugby éditèrent les 37 premières règles du jeu, dans lesquelles n'était pas prescrite la présence d'un arbitre. Ce fâcheux oubli (totalement volontaire, car puisque le rugby est un sport de gentlemen, il n'y avait nul besoin d'un juge pour trancher les litiges, pensait-on) eut des conséquences pour le moins désastreuses : le rugby fut d'emblée catalogué comme un sport brutal et barbare.

Les premières années de vie du rugby ont donné lieu à des récits de matchs d'une rare violence. On y parlait de crânes fracassés, de figures déchiquetées et de jambes brisées net (il faut dire que les coups de pied de front et dans les tibias étaient préconisés pour arrêter un adversaire).

Ce n'est qu'en 1877, lors de l'édition d'un règlement en perpétuelle évolution, qu'apparaît de façon obligatoire un arbitre (il aura le droit à un sifflet pour se faire entendre à partir de 1885 ; il n'officiait alors qu'à l'aide d'un drapeau levé à chaque faute, d'où le sobriquet de chef de gare), car au rugby comme dans beaucoup de sports sans arbitre, il n'y a pas de match. Mais le rugby, là encore, a une place à part dans le monde des sports collectifs. L'arbitre est l'indispensable 31^e homme d'une partie de rugby !

Un véritable directeur de jeu

Les règles nombreuses et parfois pointues de ce jeu ne peuvent se passer d'un directeur de jeu pour les appliquer. Mais au cours d'un match, les fautes sont si fréquentes que l'application simple et

stricte du règlement tuerait le jeu bien vite. Pour diriger un match, il faut donc un arbitre qui les interprète et les évalue instantanément afin de savoir si elles portent réellement préjudice à l'équipe non fautive. La notion de directeur de jeu plutôt que de simple juge arbitre est donc indissociable du jeu de rugby.

La règle de l'avantage

L'arbitre estime le préjudice de la faute avant de la siffler ; si l'équipe non fautive n'est pas désavantagée et qu'au contraire elle tire parti de l'erreur de l'adversaire, alors l'arbitre laisse jouer la règle de l'avantage en cours. Par exemple, si un joueur commet un en-avant mais que le ballon est récupéré par l'adversaire qui en tire donc profit, alors l'arbitre signale la faute mais ne la siffle pas. Si cet avantage est de courte durée ou que l'équipe en possession de la balle commet à son tour une faute, alors il reviendra à la première faute. Ainsi arbitré, un match de rugby est équitable et surtout vivant.

L'homme en noir (qui, en fait, est plutôt en vert ou en jaune) est donc avant tout le garant de l'esprit du jeu tout autant que du règlement. Un beau match de rugby est forcément le fruit d'un bon arbitrage. Un arbitre qui comprend le sens du jeu et qui laisse évoluer les équipes en bonifiant la règle de l'avantage garantit aux spectateurs du beau spectacle. L'ambiguïté, la complexité et l'évolution constante du règlement rendent le rôle d'arbitre passionnant puisqu'il laisse une large part à l'interprétation et donc au libre arbitre.

Un acteur de la partie

Au rugby, l'arbitre est véritablement acteur de la partie. Il doit expliquer au joueur fautif les raisons de sa décision. Il doit faire preuve de pédagogie et de clarté dans ses choix. De ce fait, on assiste très rarement à des contestations de la part des joueurs. Si un joueur proteste de façon trop véhémement, l'arbitre dispose de règles très dissuasives pour le calmer :

- Il a le droit de faire reculer l'équipe fautive de 10 mètres par rapport à l'endroit initial de la faute. Cette punition collective a le don (croyez-moi) de calmer les esprits du râleur qui risque de s'attirer les foudres de ses coéquipiers. Vous entendrez l'arbitre dire alors : « À 10 s'il vous plaît ! »
- Il peut retourner une pénalité contre l'équipe qui l'avait obtenue. Cette règle a l'avantage d'éviter les fautes à retardement ou les tentatives de vengeance (en particulier dans les regroupements). L'arbitre qui avait le bras levé en direction du camp initialement non fautif va simplement se retourner vers l'autre camp en gardant le bras levé. En général, cette décision déclenche, dans les tribunes, une salve de huées et d'applaudissements selon que l'on est dans un camp ou dans l'autre !

Un arbitrage sophistiqué

Au niveau national et international, un arbitre n'est jamais vraiment seul à diriger la partie. Il peut compter sur ses deux arbitres de touche (appelés encore souvent les « chefs de gare » par les spectateurs) et sur le quatrième arbitre. Ce quatrième arbitre gère tous les à-côtés de la partie : les remplacements, la tenue du score et des sanctions, le respect par les entraîneurs de leur zone d'évolution, etc. En cas de besoin, ce quatrième arbitre peut également remplacer l'arbitre principal si ce dernier se blesse.

Dernière nouveauté, les arbitres d'en-but ont fait leur apparition sur les terrains professionnels. Leur rôle est d'aider un arbitre à valider ou non un essai sur une action litigieuse. Pour accorder un essai, l'arbitre central peut faire appel également à la vidéo ; dans ce cas, un cinquième arbitre équipé de retours vidéo tranche sur la validité des points marqués. L'arbitre vidéo n'est présent (pour des raisons évidentes de coût) que dans les matchs internationaux.

L'arbitre d'un match professionnel est équipé d'un micro. Lors de la retransmission d'un match, cela permet aux téléspectateurs d'entendre ses ordres, ses remontrances et les explications de ses décisions. J'ai souvent pensé qu'il fallait en plus relier ce micro aux

sonos des stades. Ainsi fait, les décisions seraient connues de tous et explicites pour les plus sceptiques des spectateurs. L'arbitre n'en serait que mieux compris et respecté.

Naturellement, le rugby fait figure d'exception dans le monde du sport. En effet, aucun autre n'est doté d'éléments qui peuvent à ce point garantir l'équité du match. Alors que j'écris ces lignes, les instances mondiales du rugby, l'*International Rugby Board*, viennent de lancer une nouvelle consultation pour redéfinir le statut de l'arbitre et penser de nouvelles règles : professionnalisation des arbitres, utilisation plus systématique de la vidéo, arbitrage à deux des matchs, etc. Le rugby se pose sans cesse des questions à ce sujet. C'est la preuve que si le rugby est un sport de tradition, il est loin d'être conservateur.

Qu'est-ce qu'un bon arbitre ?

L'arbitre doit-il être issu du giron des joueurs ? C'est une grande question qui taraude l'esprit des amateurs et qui anime souvent les troisièmes mi-temps. L'esprit du jeu ne s'acquiert pas forcément avec la pratique. Nombreux sont les observateurs avertis qui n'ont jamais foulé du pied un terrain ou très peu. Naturellement, un arbitre qui a déjà joué, connaît les ruses et les vices, saura-t-il pour autant les observer et les juger à bon escient au cours d'une rencontre ? Rien n'est moins sûr...

Les bons arbitres sont ceux qui dominant leur sujet et qui tiennent les équipes en respect. Mais au rugby tout va vite. L'arbitre doit surveiller conjointement les joueurs qui se disputent le ballon et ceux qui se préparent à le jouer et qui ont des positions à respecter. L'arbitre doit souvent avoir des yeux dans le dos et beaucoup d'expérience pour juger les actions en un coup d'œil.

On pardonne toujours à un arbitre qui se trompe mais qui reste équitable !

Les premières minutes d'un match de rugby sont souvent houleuses. Les joueurs se cherchent, se testent, s'évaluent. Le premier

plaquage, la première mêlée sont les phases clés d'une rencontre, et l'arbitre y joue un rôle important. Il doit d'emblée marquer son territoire et faire comprendre aux joueurs les limites de ce qu'il acceptera. Il n'est pas rare de voir des mêlées qui dégénèrent en bagarre d'avants et que l'arbitre laisse les joueurs s'expliquer entre eux sans intervenir. Ces accrochages durent rarement plus de quelques secondes et permettent à tous d'évacuer la *mauvaise* violence. L'arbitre peut alors reprendre les choses en main et faire part des sanctions encourues par les joueurs en cas de récidive.

Un bon arbitre n'est pas celui qui connaît le mieux les règles, mais celui qui permet aux joueurs de faire une partie engagée, correcte, dans le respect des règles et de l'esprit. Il est rarissime d'entendre des faits divers relatant l'agression d'un arbitre de rugby. Les sanctions sont à cet égard exemplaires. Un joueur coupable de violence à l'encontre d'un arbitre est radié à vie (et sans appel) de la Fédération de rugby. Lorsqu'un spectateur mécontent parvient à pénétrer sur la pelouse pour s'en prendre à l'arbitre, il risque d'être arrêté par les joueurs des deux équipes qui prendront toujours la défense de ce dernier. Un spectateur sud-africain mécontent en a fait la cruelle expérience. En voulant agresser l'arbitre d'un match Afrique du Sud/Nouvelle-Zélande, il s'est retrouvé seul contre les avants des deux équipes. Il en fut bon pour une rouste mémorable.

À l'heure où j'écris ces lignes, un regrettable incident vient d'opposer un joueur à un arbitre. Le joueur a été automatiquement radié, et son club écope quant à lui d'une première amende de 15 000 euros. L'affaire ne s'arrêtera pas là, et c'est tant mieux !

Il m'est arrivé de disputer des rencontres d'amateurs, sans arbitre officiel, mais avec dans ce rôle un entraîneur bénévole (au fait des règles) issu de l'une ou l'autre équipe, et tout se déroulait parfaitement car l'esprit du jeu et l'équité étaient préservés. Il m'est également arrivé de croiser des arbitres beaucoup plus doués pour les troisièmes mi-temps que pour les deux précédentes, mais j'ai surtout vu des arbitres quitter le terrain sous les applaudissements des 30 joueurs qui lui formaient une haie d'honneur après une belle partie.

Aussi, je termine ce chapitre en affirmant comme je l'ai débuté :
pas de rugby sans arbitre !

Mais pourquoi lève-t-il toujours le bras ?

Si l'arbitre se fait bien entendre grâce à son sifflet, se fait-il pour autant comprendre ? Rien n'est moins sûr ! Tous les arbitres ne sont pas polyglottes et les joueurs non plus. Afin de clarifier les décisions, le corps arbitral dispose donc de codes gestuels précis et adaptés aux principales phases de jeu.

Cette panoplie de symboles et de gestes repose sur une chorégraphie effectuée avec les bras. Chaque joueur est censé comprendre les gestes, sa signification et surtout ses conséquences. C'est un code universel, international et identique à toutes les catégories de joueurs.

Sachez que l'arbitre doit maîtriser une quarantaine de gestes différents qui symbolisent tous une faute particulière. Il est fort à parier qu'aucun joueur, même international, ne serait capable de tous les effectuer.

Voyons-en les principaux réalisés au cours d'une partie.

MÊLÉE

En formant un pont avec ses mains, l'arbitre signale une mêlée ; le bras tendu d'un côté ou de l'autre indique l'équipe qui bénéficie de l'introduction de la balle.



AVANTAGE EN COURS

L'arbitre tend le bras à hauteur de hanche en direction de l'équipe non fautive mais ne siffle pas, sous-entendu si je siffle, vous aurez le ballon. Lorsque l'arbitre cesse de tendre le bras, l'avantage est terminé : l'équipe non fautive a tiré profit de la faute initiale de l'adversaire, le jeu continue jusqu'à la prochaine faute. L'arbitre indique par la parole l'avantage en cours et sa fin estimée.

BALLON GARDÉ AU SOL

L'arbitre a les bras ramenés sur la poitrine comme s'il tenait fermement quelque chose. Il indique qu'un joueur a gardé le ballon alors qu'il était au sol, ce qui est interdit puisque dès lors que vous n'êtes plus debout sur vos jambes, vous devez lâcher le ballon. Cette faute est l'une des plus difficiles à juger car comment savoir si le joueur tient volontairement ou non le ballon près de lui ?

ESSAI



L'arbitre lève le bras lorsqu'il considère que l'essai est marqué. Il se positionne à l'endroit où le ballon a été aplati dans l'en-but et siffle rapidement. Parfois, vous verrez l'arbitre courir sous les poteaux, le bras levé : il indique un essai de pénalité. Il considère que l'équipe en défense empêche de façon illicite et répétée l'équipe attaquante de marquer, alors qu'à l'évidence, l'essai est imparable. Il décide ainsi de punir les fautifs et de récompenser les efforts des attaquants par cet essai de pénalité (qui vaut 5 points lui aussi).

COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

L'arbitre lève le bras à la verticale en tournant le dos à l'équipe fautive et siffle en même temps. Le bras reste levé assez longtemps. Il indique une pénalité en faveur de cette équipe. L'arbitre pénalise ainsi une faute volontaire, intentionnelle et grave. Il se positionne à l'endroit où la pénalité sera jouée. Si l'équipe décide de tenter la pénalité au pied, alors l'arbitre se retourne vers les poteaux adverses et joint les deux bras devant lui dans leur direction. Il indique ainsi la décision de l'équipe.

EN-AVANT

L'arbitre a les bras pliés devant lui et fait un geste d'essuie-glace avec l'un des deux en venant taper la main dans la paume de l'autre. Il indique qu'un joueur a fait un en-avant, qu'il a laissé le ballon lui échapper devant lui. Pour une passe en-avant, l'arbitre imite simplement le geste de la passe. Ces fautes sont sanctionnées par une mêlée.



TOUCHE PAS DROITE

L'arbitre, épaules parallèles à la touche, fait l'essuie-glace d'avant en arrière avec un bras plié. Il indique ainsi que le lanceur n'a pas lancé le ballon droit mais plutôt dans son camp. C'est une faute délicate à observer car l'arbitre se trouve rarement dans un axe lui offrant une vue impeccable sur l'action. En revanche, à la télévision, c'est une des fautes les plus faciles à détecter.

STAMPING

C'est l'une des phases les plus barbares du rugby et des plus compliquées à arbitrer. Le stamping est le piétinement interdit d'un joueur. L'arbitre mime l'action du piétinement. Cependant, il existe une forme de piétinement autorisé : le rucking. La nuance est

légère, légère, légère ! Si pour le stamping le joueur écrase de haut en bas son adversaire (ce qui est illicite), au rucking, il le balaie d'avant en arrière, considérant qu'il fait obstacle au ballon. Le rucking n'est en fait qu'un balayage viril parfaitement autorisé. Avouez que la nuance est subtile et que l'arbitre a fort à faire avec cette règle.

LES CARTONS

Certaines fautes, dont la gravité est toujours minimisée par les fautifs, n'appellent pas une réparation mais une véritable sanction. L'arbitre bénéficie pour cela d'une gamme de cartons colorés. Voilà sans doute l'une des rares inspirations footballistiques reprises dans le rugby. Il a fallu attendre 1992 pour voir apparaître sur les terrains des cartons rouges, jaunes, blancs, verts, et même bleus...

Aujourd'hui, les arbitres utilisent essentiellement le rouge et le jaune, qui signifient dans l'ordre : exclusion définitive et exclusion temporaire (10 minutes). Deux cartons jaunes équivalent à un rouge. Les cartons verts et blancs ont totalement disparu dans le rugby professionnel ; le vert servait à appeler le soigneur (aujourd'hui, l'arbitre signale par un code gestuel un besoin médical), et le blanc signifiait une faute technique et envoyait le joueur fautif au repos pendant dix minutes. Quant au bleu, il est un peu comme le monstre du Loch Ness : rare et mythique ! Le carton bleu, c'est un peu comme si un agent de police vous arrêtrait pour vous remettre un PV de bonne conduite, ce qui est inconcevable ! Et pourtant, il existe bel et bien car j'en fus le témoin : l'un de mes partenaires s'est vu signifier un carton bleu pour fair-play et bon esprit à l'encontre de nos adversaires du jour !

