

Le rugby et ses néologismes...

Comme s'il voulait nous rappeler ses origines britanniques, le vocabulaire du rugby a gardé une quantité incroyable de mots anglais. Mais ce n'est pas tout...

Ascenseur : action qui consiste à soulever un partenaire lors d'une touche afin qu'il attrape plus facilement le ballon.

Alternance : tactique visant à varier le jeu en alternant jeu au pied et jeu à la main.

Annonce : phrase ou mot clé, si possible codé, permettant à l'attaquant de lancer un enchaînement travaillé à l'entraînement

Axe profond : progresser parallèlement aux lignes de touche et par du jeu pénétrant (mauls, pick and go...) afin de gagner au plus vite l'en-but adverse.

Botteur : tout joueur qui tape dans le ballon avec le pied.

Bouclier d'entraînement : objet en mousse muni de lanières, permettant de travailler les percussions à l'entraînement tout en se protégeant.

Cadrage débordement : action qui consiste à fixer un adversaire en courant vers lui puis à le déborder par le côté.

Casser le jeu : on dit qu'une équipe casse le jeu lorsqu'elle tente par différents moyens d'interrompre le cours du jeu, un arbitre peut aussi casser le jeu en sifflant des pénalités au lieu de laisser une action se dérouler pour voir si l'équipe non-fautive peut en tirer avantage.

Cathédrale : designation familière d'un plaquage spectaculaire dans lequel le plaqué est retourné, en l'air, à la verticale. Ce type de plaquage est depuis peu interdit (risque de traumatisme cervical) et passible de sanction envers le plaqueur.

Chandelle : action qui consiste à taper le ballon très haut pour laisser le temps à ses coéquipiers d'arriver au point de chute du ballon lorsque ce dernier est sur le point d'être réceptionné par l'adversaire (en anglais *bomb*, pour les Ecossais *up and under* et *garryowen* en Irlande).

Charge : action consistant à aller directement au contact de l'adversaire, sans chercher à l'éviter, ballon en main.

Charnière : désigne le demi de mêlée (n°9) et le demi d'ouverture (n°10) qui font la « charnière » entre les avants (n°1 à 8) et les arrières (n°11 à 15).

Chistera : passe effectuée dans le dos, en jetant le bras vers l'arrière, généralement par un demi de mêlée. Le terme est utilisé par analogie avec une variante du jeu de pelote basque dont la balle est lancée par un geste similaire à l'aide d'un panier en osier.

Cinq-huitième : terme utilisé surtout par les anglosaxons pour désigner un joueur qui tient un rôle hybride entre demi d'ouverture et trois quart centre, en référence au poste de 5/8 du rugby à treize. Dans l'hémisphère sud, et surtout en Australie où le XIII est roi, le XV s'inspire beaucoup du XIII et de ses méthodes, notamment dans les lancements de jeu après un ruck, d'où la référence.

Coaching : pratique qui consiste à utiliser les remplaçants de manière stratégique.

Conquête : terme désignant les efforts consentis dans les phases de conquête (touche, mêlée) pour s'emparer du ballon ou pour le conserver.

Combinaison : enchaînement d'actions précises répété à l'entraînement et annoncé pendant le match en fonction des circonstances. Certaines combinaisons portent des noms qui les rendent faciles à retenir pour les joueurs (la Berbize, la Marshall, la Dakar etc).

Côté ouvert : après un point de fixation (mêlée, regroupement etc), désigne le côté le plus large par rapport aux lignes de touche.

Côté fermé : après un point de fixation (mêlée, regroupement etc), désigne le côté le plus étroit par rapport aux lignes de touche.

Coup de pied de recentrage : coup de pied donné dans le ballon par un joueur proche de la ligne de touche (c'est souvent l'ailier) afin de le ramener vers le milieu du champ de jeu pour prolonger l'action.

Cravate : plaquage à hauteur du cou ou du visage effectué le bras tendu. Considéré comme jeu dangereux.

Crochet : brusque changement d'appuis pour déborder un adversaire.

Cuillère : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe.

Déblayage : action consistant à écarter en le poussant un adversaire qui gêne la sortie du ballon dans un regroupement.

Dribbling : anglicisme désignant une action par laquelle un joueur pousse le ballon avec le pied.

Full-house : littéralement « maison pleine », cette expression anglaise désigne la performance consistant pour un joueur à inscrire au cours d'une même rencontre au moins un essai, un drop goal, une pénalité et une transformation, soit les quatre manières de marquer des points.

Gratter un ballon : action consistant à récupérer le ballon de manière licite dans un regroupement ou un ruck.

Impact player : se dit d'un joueur que l'on fait rentrer en cours de jeu, et dont la tonicité et la fraîcheur physique l'avantagent par rapport aux adversaires.

Intervalle : espace situé entre deux joueurs. Toutes les équipes cherchent à « jouer dans les intervalles » pour gagner du terrain.

Joug : machine qui permet aux avants de travailler spécifiquement la mêlée fermée. Le nom vient du fait que les joueurs de première ligne passent la tête sous des montants, comme des bœufs sous un joug.

Maul : constitué par un joueur debout portant le ballon, un ou plusieurs adversaires et un ou plusieurs coéquipiers qui sont liés à lui. Un maul qui avance bien est un *groupé pénétrant*.

Ovalie : le monde du rugby à XV.

Passe croisée : action de jeu où un joueur transmet le ballon à un partenaire qui arrive en sens opposé pour prendre la défense à revers. Faite généralement par les trois-quarts.

Passe sautée : passe qui n'est pas faite au coéquipier le plus proche, mais à celui qui se trouve plus loin. Si on évite deux coéquipiers, on parle de (passe) double sautée.

Passage de bras : action consistant à passer le ballon à un coéquipier malgré le plaquage d'un adversaire en « passant les bras » derrière le corps de celui-ci (en général au dessus des bras du plaqueur), et qui permet de faire se poursuivre l'action.

Plaquage à retardement : plaquage exécuté sur un joueur alors qu'il n'est plus en possession du ballon et qui peut être considéré comme du jeu dangereux et être sanctionné d'une pénalité.

Raffut : action qui consiste à repousser un adversaire avec la main, l'autre main tenant le ballon.

Rucking : action consistant à talonner avec les pieds de l'avant vers l'arrière le ballon ou un joueur adverse gênant la sortie du ballon. Elle est autorisée si elle a bien pour objectif de faire vivre le ballon.

Tee : objet permettant de poser le ballon pour tenter les coups de pied placés (pénalité, transformation, coup d'envoi). Il a presque définitivement remplacé le petit monticule de sable ou le trou creusé dans le sol.

Troisième mi-temps : terme spécifique au rugby qui désigne les réjouissances d'après match.