

Au rugby, les postes sont liés à la boisson : les avants ont une alimentation faite à base d'apéros, avant les festins habituels (où il est très dangereux de leur offrir du poisson). Ils sont carrément appelés première, deuxième et troisième bar. Les demis sont les moins buveurs, ils n'ont pas le temps, eux qui doivent déjà faire les beaux. Enfin les trois quarts, eux aussi élevés à la bière ou au vin (un bon verre de rouge avant le match leur permet de ne pas trop se les geler), sont tout de même plus "sobres" que les gros.

- **Pilier (N°1 et 3) ou pilar** : Sorte de croisement entre un sanglier atteint de schizophrénie et de nain de jardin. Le pilier de base est généralement petit, gras comme un moine, de petits yeux porcins, de la bave aux lèvres et questionne régulièrement ses collègues de cette phrase relativement philosophique "Quand est ce qu'on mange ?". Il fait partie de la première ligne, avec son camarade le talonneur et son autre compagnon pilier. Ces sympathiques joueurs ont l'immense honneur de se foutre sur la gueule directement avec leurs homologues adverses lors des mêlées fermées. N'hésitez pas à croquer les oreilles de vos adversaires : elles sont là pour ça ! Plus un pilier a le sourire à la fin d'un match, plus son adversaire est en sang. Le pilier droit est encore plus fada que le gauche, et pourtant le gauche ne sait pas toujours que le rugby se joue avec un ballon. Lors de la troisième mi-temps, si vous ne trouvez plus le gras dans votre assiette, il est certainement au fond de leur gosier. Il faut également noter que le QI d'un pilier avoisine généralement le numéro qu'il porte dans le dos.
- **Talonneur (N°2) ou Talon** : De la même sous-famille que le pilier (la première ligne, aussi prisée sur le pré que dans les tranchées), sauf qu'il est plus petit (et légèrement plus intelligent, mais vraiment un tout petit peu), mais possède les mêmes mœurs carnivores. Contrairement à ce qu'on peut penser, le talonneur a bel et bien pour rôle de coller un bon coup de talon dans le ballon quand le nain de jard ... le demi de

mêlée l'introduit dans la mêlée (je me répète et je vous emmerde). Il lui incombe également la tâche ingrate de lancer le ballon en touche, allez savoir pourquoi puisqu'il a souvent les plus grosses mains et les moins habiles ! Sans doute les créateurs du jeu trouvèrent que ce poste était trop ingrat (son rôle se limitant à taper du talon une fois tout les quarts d'heures dans le ballon ...), jugèrent plus judicieux de lui rajouter un petit quelque chose pour équilibrer (bien que cela reste moins fun que de coller un ballon entre les deux perches). Amateurs de bonne chair, ils aiment enfoncer les fourchettes dans les yeux de leurs adversaires.

- **Deuxièmes lignes (N°4 et 5) ou deuxièmes Lattes (ou deuxième barres)** : Avoisinant généralement les 2 mètres, ce sont les plus grands de l'équipe, et ils sont bien souvent aussi cons qu'ils sont grands ... Ce joueur bourrin (pléonasme) n'a généralement aucun scrupule à déboîter le fémur de son vis-à-vis ou à l'enterrer vivant dans l'en but. Son rôle est néanmoins important car ces deux grandes perches sont ceux qui contrôlent la direction de la mêlée, et qui sont capables de la retourner (relativement difficile, car il faut encore manœuvrer les 3 gros porcs en première ligne ...). Leur gabarit en font également de parfaits sauteur en touche, les rendant adeptes des batailles aériennes. On a tendance à dire qu'un bon deuxième ligne sauteur en touche équivaut à 5 bombardiers B52. Les oreilles de choux leur donnent un style inimitable, sauf pour les premières lignes.
- **Troisièmes lignes ailes (N°6 et 7) ou "flankers" parce qu'ils en flanquent à tout le monde** : Un esprit d'avant dans un corps de 3/4 ... ou l'inverse !!! Véritables cauchemars des demis de mêlée, leur rôle consiste principalement à aplatir la colonne de ce dernier lors de sa sortie de mêlée, pour l'empêcher de distribuer son ballon aux arrières. Ils plaquent généralement comme des malades, que l'on ait le ballon ou non n'est pas leur problème, on n'a qu'à pas être devant eux ... Ils ne sont jamais les derniers quand il s'agit de déclencher une générale, mais sont en revanche les premiers à sortir sur carton tous postes

confondus (et les premiers responsables des sorties sur blessures curieusement).

- **Troisième ligne centre, n°8 dont il reprend souvent la forme** : C'est l'espèce d'énorme tas de muscles au bout de la mêlée. Il est moyennement bien placé dans la mêlée (il a les culs des deux deuxième lignes juste devant les yeux) mais possède un rôle assez équilibré comparativement aux autres avants. En effet, il est bien rare que ces derniers arrivent à trainer leurs grosses carcasses maladroitement jusqu'à l'en but sans se faire ensevelir par une horde de crevards auparavant. Un bon numéro 8 doit se montrer percutant, et faire regretter sa naissance au malheureux qui aurait eu l'audace de tenter de le plaquer. Comprenez par là que si un petit malin pense pouvoir se la ramener en tentant un plaquage sur ce véritable char d'assaut, il y a davantage de chance qu'il finisse éparpillé aux quatre coins du terrain que d'arriver à le ralentir ne serait-ce que d'un millième de seconde. Faut pas déconner.
- **Demi de mêlée (N°9)** : Le plus petit gabarit de l'équipe. Autant dire que le demi de mêlée doit régulièrement être remplacé, pour peu que la troisième ligne d'en face se montre pour le moins hargneuse. Son rôle consiste à introduire le ballon dans la mêlée pendant que les deux packs sont occupés à s'euthanasier joyeusement. Puis, si le troisième ligne centre ne s'en saisit pas, il le récupère à sa sortie. Notons que dans ce deuxième cas, c'est là qu'il risque le plus de se ramasser un énorme troisième ligne sur le râble. Il doit également avoir un bon jeu au pied, si il veut survivre assez longtemps pour finir le match, car expédier loin un ballon peut éviter le plaquage (ou pas hélas ...). C'est souvent le plus malin (et oui, il en faut un quand même, et même si tout est relatif), ce qui lui permet de survivre parfois. Mais la chose rigolote (il faut le visualiser) c'est qu'il est le plus petit de l'équipe mais qu'il engueule ses avants et fait chier les avants d'en face (ce qui leur vaut le surnom de fouine, merdeux, nabot, nain de jardin, roquet, petite merde). Un bon neuf est à un avant ce qu'Asterix est à Obélix, l'avant ne sait jamais trop sur qui il doit taper, son maillot comme celui

des autres étant couvert de boue, il attend donc que le demi de mêlée le lui indique en déclenchant une générale.

- **Demi d'ouverture (N°10)** : C'est celui qui ressemble au mannequin de la pub Armani. Généralement un ancien footballeur qui a su retrouver sa lucidité, il doit pouvoir alimenter intelligemment ses trois quarts en bons ballons, tout en étant parfaitement coordonné avec son demi de mêlée. Théoriquement un des joueurs les moins exposé au plaquage avec l'arrière, cela peut très rapidement changer pour peu qu'il s'aventure au delà des 22 adverses en possession du ballon. Il doit être lucide quand les avants ont le nez dans la boue et l'esprit au même endroit. Star de l'équipe, c'est grâce à son génie que l'équipe gagne, mais c'est de la faute des gros qui se sont échappés si l'équipe perd. Un type aurait un jour vu un ouvrier plaquer, en 78, et c'était en Nouvelle Zélande.
- **Trois quarts ailes (N°11 et 14)** : Les trois caractéristiques de ces joueurs sont leur vitesse, leur rapidité et leur vélocité. C'est tout ce qu'il faut pour être un bon ailier ! Rien d'autre. Oh, peut être savoir un peu plaquer des fois que votre vis-à-vis ait survécu aux bombardements des troisièmes lignes et que l'arrière soit encastré dans la pelouse à ce moment là, mais généralement, à part attendre qu'on vous refile le ballon directement dans les mains et filer à tout allure vers l'en but adverse, vous risquez de rentrer dans une phase de sommeil post-traumatique assez rapidement. Ils justifient leur salaires en faisant vibrer la foule de pas de danse chaloupé à l'heure de la confrontation physique. Ils appellent ça un "cadrage-débordement". Les ailiers suscitent l'incompréhension des avants, qui ont du mal à comprendre pourquoi ils restent la bas derrière alors qu'on est si bien dans la mêlée, sentiment partagé par les ailiers, qui ne voient pas quel est l'intérêt d'aller se rouler ans la boue alors qu'il suffit d'attendre près de la touche pour marquer des essais. Plus que les autres sujet au rhume, les jours de match sous la pluie avec jeu en percussion.

- **Trois quarts centres (N°12 et 13)** : D'aucuns tentent de distinguer le premier centre, chargé de percuter la défense avant de faire sa passe au second centre, dont la vocation le pousse à enfoncer la défense adverse avant de ne pas faire sa passe (un second centre qui se respecte est toujours persuadé qu'il peut enfoncer les deux troisième lignes pour aller à l'essai tout seul). Malheureusement pour toi, si tu n'a jamais commis d'homicide volontaire, tu ne pourra pas jouer à ce poste. Ces joueurs ne montrent aucune pitié pour leurs adversaires, ils ne parlent à personne, rentrent tout seuls chez eux le soir, sans doute pour aller découper leur voisine à la scie sauteuse. Ils se nourrissent exclusivement de vin chaud et écoutent de la musique bretonne durant leur temps libre. Des gens dangereux ... Les centres doivent savoir tout faire, et pourtant sont moins félicités que les autres trois-quarts, qui marquent des essais. C'est probablement de là que leur vient leur soif de sang. Heureusement pour eux, les piliers sont là pour leur rappeler qu'ils ont encore du chemin sur la voie de la déchéance humaine.
- **Arrière (N°15)** : Un proche parent du demi d'ouverture, mais plus complet, car en plus d'un coup de pied irréprochable, l'arrière doit savoir délivrer des plaquages impeccables et avoir une bonne vitesse de pointe. Sans doute le poste le plus stressant du jeu, car si jamais vous vous amusez à faire le con avec vos potes les avants pour aller casser du trois quart, vous risquez fort de vous en mordre la queue en voyant déambuler à fond les ballons cette saloperie d'ailier vers la ligne d'en but. En outre, vous devez résister à une charge sauvage d'un troisième ligne et être prêt à subir une pendaison généreusement offerte par votre équipe au cas où vous plantiez votre plaquage. On ne répétera jamais à quel point il faut aimer la douleur et l'ennui pour jouer à ce poste.
- **Le "17"** surnommé l'anesthésiste, le bucheron, l'assassin, l'égorgeur ... ou plus simplement Dédé la castagne. Si traditionnellement il s'agit du pilier remplaçant, son rôle se résume le plus souvent à une séquence de deux minutes entre

la 62eme et la 64eme minute de jeu, dans laquelle il doit déclencher une générale afin de briser le neuf, éclater le dix, décalquer ce "connard de douze", et si possible entrainer dans sa chute le talonneur adverse. Ces actions sont généralement mal vue par l'arbitre, qui lui remet donc la seule récompense qui compte vraiment, le carton rouge de la passion qui anime ce fin connaisseur de l'ovalie.

- **Le coupeur de citron**, également connu sous le nom de porteur d'eau : cet énergumène est en général petit, maigre et avec un tête proche de celle d'un Hobbit. Son niveau de jeu est relativement, voire carrément nul à chier. Sa présence sur le bord du terrain s'explique donc essentiellement par la flemme des entraîneurs de distribuer eux mêmes des denrées aux joueurs. Mais certains s'accordent à penser que les entraîneurs ont en fait peur d'être mangés tout crus par les piliers, ils envoient donc le coupeur de citron à leur place, celui ci nourrissant un fol espoir de voir un jour son nom inscrit sur la feuille de match qui le pousse à accepter cette situation. Notons également l'amusement que tirent les autres joueurs de sa situation, puisque ceux ci passent leur temps à le victimiser telle une sous merde aux entraînements. En bref un coupeur de citron est le pigeon de l'équipe, à la fois des joueurs, des entraîneurs mais aussi des leurs mamans, grand-oncles et hamsters.