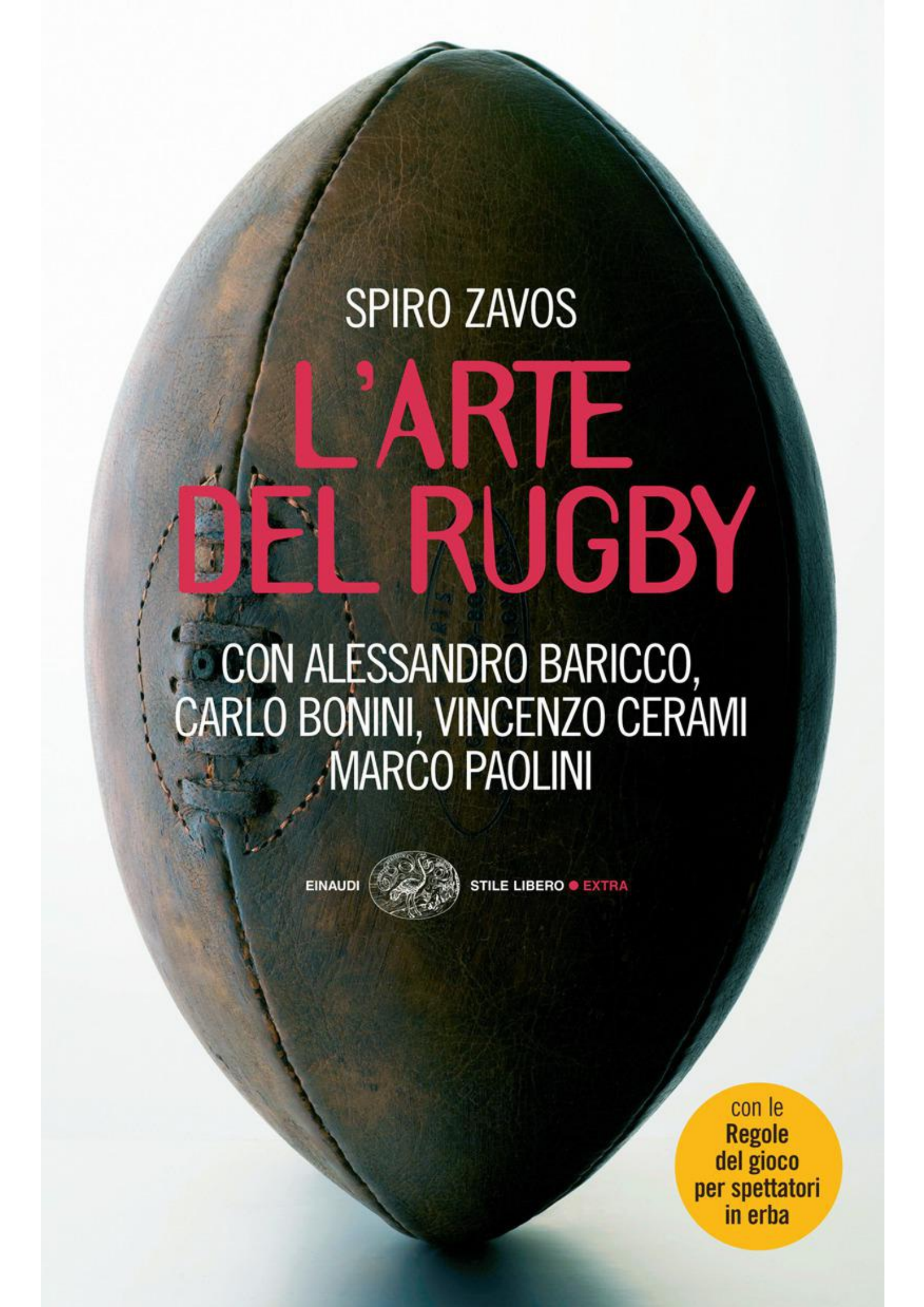

SPIRO ZAVOS
L'ARTE DEL RUGBY
CON ALESSANDRO BARICCO, CARLO BONINI, VINCENZO CERAMI MARCO PAOLINI
EINAUDI
STILE LIBERO ● EXTRA
con le Regole del gioco per spettatori in erba

Spiro Zavos

# L’arte del rugby

con Alessandro Baricco, Carlo Bonini,
Vincenzo Cerami, Marco Paolini

Einaudi

# Il gioco

*di Carlo Bonini*

Un consiglio.

Vi capiterà, soprattutto se vi troverete a seguire una partita di rugby sugli spalti di uno stadio, di avvertire l'assoluta relatività con cui ciascuno di coloro che vi circondano assiste e commenta lo spettacolo sul campo. Nonostante tutti stiano osservando una medesima azione di gioco, ciascuno ne offrirà una propria, esclusiva, lettura e interpretazione, pescando in un canone linguistico complesso, proprio di persone complesse o comunque affascinate dalla complessità quali sono gli appassionati di rugby. Chi è nuovo all'esperienza o chi vi si avvicina per la prima volta, potrebbe rimanerne irrimediabilmente respinto, come certi curiosi messi alla porta di un club un po' esclusivo, un po' snob e persino un po' retrò. Bene, lasciatevi travolgere dall'apparente complessità perché, per fortuna, nessuno ancora possiede le chiavi definitive del gioco. Immaginate l'esperienza come un viaggio di formazione, per il quale queste pagine vogliono essere soltanto una prima e utile bussola.

## *1. Nessuna regola. «Leggi».*

L'incipit, quantomeno per convenzione, è noto. Il rugby ha una data e un luogo di nascita (Rugby School, Inghilterra, 1823), e una levatrice (lo studente William Webb Ellis), che un bel giorno pensò bene di raccogliere con le mani quel che sin lí si calciava con i piedi.

Il rugby è corsa, placcaggi, calci, passaggi, possesso. Si gioca con una palla ovale da poco meno di due secoli (di cuoio o di materiale sintetico, purché non pesi oltre i 460 grammi e non superi nella sua circonferenza totale i 770 millimetri), su un campo lungo circa 100 metri, in 15 contro 15, per 80 minuti (due tempi da 40) piú recupero (è questo il cosiddetto «Rugby

Union», gioco nella cui famiglia esistono anche le varianti del «Rugby League» a 13 e del «Rugby Seven» a 7 giocatori, di cui qui non ci occuperemo). Per banale che possa sembrare, vince (almeno sul tabellone, ma non necessariamente per la Storia) chi fa piú punti. E il modo in cui farli, esattamente come l'imprevedibilità del rimbalzo della palla, ricorda qualcosa della vita. Quindi non è poi cosí banale. Perché per fare punti si deve guadagnare terreno. Per guadagnare terreno si deve avere il possesso della palla. Per conservare il possesso della palla è necessario il sostegno.

Ci sono quattro modi per fare punti.

– la *meta* (*try*; 5 punti): la palla deve essere schiacciata al di là della linea bianca che delimita l'estremità del campo e su cui è posta la porta dai lunghi pali (non necessariamente sotto i pali…) utilizzando qualsiasi parte del corpo compresa tra il collo e la cintola e deve essere completamente controllata dal giocatore nel momento in cui la schiaccia;
– la *trasformazione* (*conversion*, 2 punti): dopo ogni meta, la squadra che ha segnato ha diritto a calciare la palla in uno spazio compreso all'interno dei pali e sopra la barra trasversale che ne è alla base. La palla viene calciata da una zolla qualsiasi del terreno perpendicolare al punto in cui la meta è stata segnata (chi calcia è libero di decidere a quale distanza dai pali collocare la palla);
– la *punizione* o *calcio piazzato* (*penalty*; 3 punti): ogni qual volta la squadra in possesso della palla ottiene una punizione a proprio favore ha diritto, se ritiene la distanza abbordabile, a calciare a gioco fermo il pallone all'interno dei pali;
– il *calcio di rimbalzo* (*drop*; 3 punti): in qualunque momento, durante lo svolgimento dell'azione di gioco, chi è in possesso della palla può calciarla all'interno dei pali facendole prima compiere un rimbalzo sul terreno.

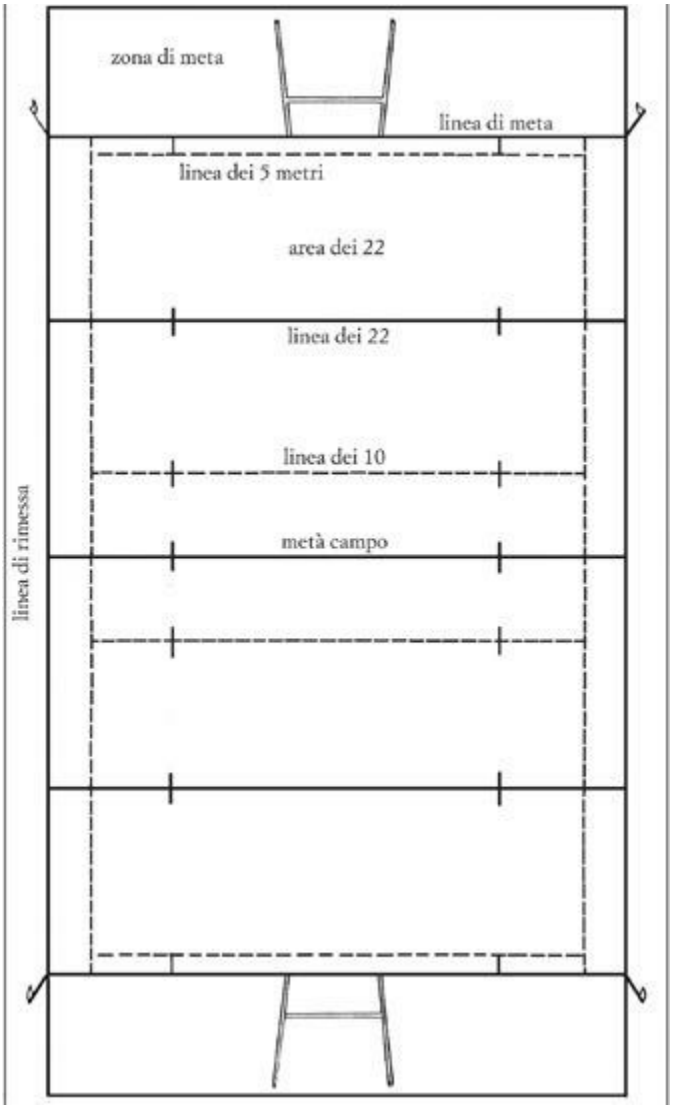
Dopo ogni marcatura, la squadra che l'ha subita rimette in gioco la palla da metà campo con un calcio in direzione della linea avversaria.

Sin qui, l'Abc. Ricordando, a chi ha visto (o giocato) l'ultima partita di rugby prima del 1992 per poi sprofondare in un lungo oblio, che c'è stato un tempo in cui faticare per una meta valeva quanto mettere l'ovale tra i pali con un bel calcio, o poco piú (3 punti fino al 1971 e 4 punti dal 1971 al 1991).

Apparentemente un po' piú complicato il resto. Apparentemente.

Il rugby non ha regole (*rules*), ma leggi (*laws*). E il dettaglio linguistico è rivelatore dell'idea condivisa del gioco, del rapporto tra il singolo (giocatore e spettatore) e l'evento collettivo di cui è partecipe.

Durante la partita, la «punizione» per il giocatore che ignora le «leggi» del rugby e la «punizione» che ne deriva è in ragione della sua buona o cattiva fede, della sua semplice negligenza o del dolo, della sua «recidività» nell'errore.




Nulla è meno tollerato nel gioco di una «legge» persistentemente violata per impedire all'avversario di godere appieno della suo diritto, della sua libertà, di «muovere» correttamente la palla.

Le «leggi» sono molte e dettagliate, almeno se si sta alle 200 pagine e alle 14 sottosezioni del «codice» della Federazione internazionale (Irb, International Rugby Board). Ma come in ogni sistema democratico, non si è tenuti a conoscerle tutte [1]. Per chi guarda e chi gioca (non per chi arbitra) è

sufficiente avere assimilato i principî della Costituzione del gioco. In fondo, pochi.

– Si gioca sempre dietro la palla. Chi le è davanti è in fuorigioco e se ne deve disinteressare fino a quando chi ne è in possesso non lo avrà sopravanzato.
– Non si placca, o comunque non si aggredisce, né si ostruisce il movimento e la corsa dell'uomo senza palla.
– Si placca l'uomo con la palla dalle spalle in giú. Mai al collo. Il giocatore si considera placcato una volta a terra e a quel punto dovrà immediatamente liberarsi della palla, passandola o rilasciandola sul terreno in modo tale che possa essere raccolta o contesa dai giocatori delle due squadre ancora in piedi. L'ostruzione volontaria della palla con il peso del proprio corpo è considerato fallo di punizione.
– Si passa la palla solo all'indietro. Non è mai ammesso il passaggio in avanti, volontario o involontario che sia.
– Si calcia la palla solo in avanti. Per guadagnare terreno. Per cercare di segnare tra i due pali della porta. Per lanciare un giocatore verso la meta.
– All'interno delle mischie spontanee (*ruck* e *maul*) e ordinate (*scrum*) la palla che è sul terreno può essere recuperata solo utilizzando i piedi. Può essere raccolta con le mani solo quando la mischia spontanea è conclusa.
– Nelle mischie ordinate (*scrum*) e nelle rimesse laterali (*line-out* o *touche*), la palla va sempre introdotta (o lanciata) nel mezzo.

*2. La squadra: «avanti, «mediani» e «tre quarti».*

Nel rugby, i giocatori passano e le maglie restano. Come i numeri. Che dunque non si scelgono, né si personalizzano, né vengono «ritirati» in una bacheca del club in omaggio a un grande campione che appende gli scarpini al chiodo. (A Twickenham, il tempio del rugby inglese, nel tunnel di ingresso al campo, una scritta murale ricorda ai giocatori di non dimenticare chi, prima di loro, ha vestito quelle stesse maglie). I numeri sono in rigida scala numerica. Dall'1 al 15. Perché, appunto, il numero che hai sulle spalle non dice chi sei, ma cosa ci stai a fare in campo.

– i numeri dall'1 all'8 indicano gli «avanti» (*forwards*);

– i numeri 9 e 10 i «mediani» di mischia e di apertura (*scrum half* o *half-back* e *fly half* o *first five-eight*);
– i numeri dall'11 al 15 i «tre quarti» (*backs*).

La divisione dei ruoli risponde a una logica affilata. Che è nei principî del gioco. Nella filosofia che lo muove:

– in attacco: avanzamento – possesso – sostegno;
– in difesa: occupazione dello spazio – placcaggio – recupero del possesso.

Spiegato altrimenti – e come già accennato – per fare punti bisogna guadagnare terreno e dunque fare avanzare la palla insieme al suo portatore. Che, per conservarne il possesso, avrà bisogno del sostegno dei suoi compagni di squadra. Dunque, si attacca e si difende in quindici. Sempre. Chi è lasciato solo – in attacco o in difesa non fa differenza – soccombe, quale che sia il suo talento.

Organizzato come un esercito – almeno se si decide di stare a una metafora bellica del gioco, forse tra le piú abusate ed evocate, soprattutto ai suoi albori, ma certamente tra le piú intuitive – il «quindici» ha una sua fanteria (gli avanti) e una sua cavalleria (i tre quarti), cui i mediani fanno da cerniera e regia. Piú lenta e pesante la prima. Fulminea ed esplosiva la seconda. Decisiva l'una come l'altra senza tuttavia mai dimenticare l'antico e fondato adagio secondo il quale le partite, come le guerre, «si vincono in prima linea», sulla linea degli avanti.

Disposizione in campo di una squadra di rugby a 15.



In fase di possesso della palla (attacco), dunque, agli avanti il compito di aprire i varchi nella linea avversaria in cui far infilare i tre quarti. O, viceversa, sostenere, consolidare e pazientemente allargare gli spazi aperti da un'improvvisa rottura del fronte difensivo da parte dei tre quarti.

In fase di non possesso della palla (difesa), agli avanti il compito di trattenere o ricacciare indietro la «fanteria» avversaria. Di avventarsi nelle rotture del proprio fronte difensivo dando il tempo alla squadra di riorganizzarsi. Ai tre quarti, di contenere, spegnendola sul nascere, la corsa della cavalleria avversaria. Di alleggerire la pressione sulla propria linea di meta o sulla zona che immediatamente la precede (i cosiddetti «22 metri») calciando la palla piú lontano possibile e oltre le linee laterali.

Gli avanti.

Gli «avanti» sono fisicamente e tecnicamente preparati in ragione della posizione che assumono nelle tre «linee» in cui sono organizzati e in cui è facile e visivamente intuitivo distinguerli in una situazione di gioco detta di mischia ordinata (cfr. p. XXII):

– la prima linea (numeri 1, 2 e 3);

– la seconda linea (numeri 4 e 5);

– la terza linea (numeri 6, 7 e 8).

*I piloni («loosehead prop» e «tight head prop»), numeri 1 e 3.* Il nome («piloni») è in ragione della funzione di sostegno del pacchetto (*pack*) e trasmissione della forza che svolgono nella prima linea della mischia ordinata. Il numero 1 a sinistra, il 3 a destra. Sono fisicamente simili e gli è richiesta una particolare forza nelle spalle e nel collo, anche se il pilone di destra tende a essere piú pesante di quello di sinistra. Mentre infatti al numero 3 è chiesto di tenere bloccata la mischia, impedendole di arretrare sotto la spinta avversaria, al pilone di sinistra è richiesta la massima capacità distruttiva sulla prima linea avversaria per mettere in condizione il tallonatore (il numero 2) di accorciare lo spazio tra il punto di introduzione del pallone e il suo punto di aggancio (o tallonaggio).

*Il tallonatore («hooker»), numero 2*. Sostenuto dai due piloni, è l'uomo di prima linea che, in mischia ordinata, è sottoposto alle piú forti e spaventose sollecitazioni sul collo e le spalle. Ha il compito fondamentale di agganciare con il piede la palla che viene introdotta dalla propria squadra, indirizzandola verso la parte posteriore della mischia, attraverso uno dei due canali di uscita tra le seconde e terze linee. Se la palla viene introdotta dalla squadra avversaria, oltre a tentare di «rubare» il tallonaggio al tallonatore avversario, si comporta come una sorta di «terzo» pilone. Nel «gioco aperto», lavora come una sorta di terza linea (cfr. p. XVI) aggiunta, utile in fase di recupero della palla. Nella rimessa laterale, di solito lancia la palla nel mezzo delle linee formate dalle due squadre.

*Le seconde linee («left lock» e «right lock»), numeri 4 e 5*. Sono normalmente gli avanti di statura maggiore, perché incaricati di saltare nelle rimesse laterali per recuperare la palla. E anche per questo, a entrambi, sono richieste buone doti di controllo della palla con le mani. Nelle situazioni di mischia ordinata, il numero 5 ha il compito fondamentale di impedire il naturale movimento di rotazione della mischia sul suo asse durante la fase di spinta.

*Terza linea centro («number 8»), numero 8*. È il perno degli avanti. Fisicamente imponente e normalmente dotato di straordinaria forza e resistenza fisica, ha un ruolo cruciale in tutte le situazioni di gioco. Nella mischia ordinata, lavora da trazione posteriore del pacchetto e avendo la migliore visibilità ne governa e indirizza la spinta. Inoltre è lui a decidere, avendo la palla tra i piedi, se raccoglierla e tentare una riproposizione di gioco con gli avanti o metterla a disposizione del mediano di mischia perché apra il gioco sui tre quarti. Nel gioco «aperto» può essere il primo sostegno agli avanti in progressione. Nella *ruck* (mischia spontanea) funziona da diga a protezione della palla (qualora la squadra ne sia in possesso) o da maglio in quella avversaria (qualora si debba recuperarla). Nelle rimesse laterali può giocare anche da saltatore.

*Le terze linee ala o flanker («blind side» e «open side flanker»), numeri 6 e 7*. I piú esplosivi tra gli avanti. I primi a soccorrere la linea di difesa in fase di non possesso. I primi a sostenerla in fase di possesso. A entrambi sono richieste grandi doti di corsa, dinamismo e resistenza. Devono avere ottima

tecnica di placcaggio, ma anche grande visione di gioco, proprio perché nel loro gioco è la chiave della continuità. Due «terze ala» che funzionano consentono un continuo «rammendo» tra avanti e tre quarti e assicurano la giusta capacità di rottura sia in fase offensiva che difensiva. Non a caso, nell'emisfero Sud (Nuova Zelanda, Australia, Sudafrica) vengono definiti anche *runner-in* («incursori»). Quelli che aprono e si infilano nella linea avversaria.

I mediani.

*Il mediano di mischia («scrum-half» o «half-back»), numero 9*. Normalmente «piccolo» di statura, è uno dei due registi della squadra (l'altro è il mediano di apertura, numero 10). La cerniera tra avanti e tre quarti. In una partita la palla passa per le sue mani mediamente tra il 40 e il 60 per cento delle volte in piú rispetto a ogni altro giocatore. Deve dunque sapere che farne. Gioca ai piedi della mischia, è il cane pastore degli avanti. Ne detta i tempi di gioco, chiedendogli quando la palla debba essere «ripulita» e dunque messa a sua disposizione, quando trattenuta sfruttando le capacità di spinta del pacchetto. Normalmente, attraverso il mediano di mischia passano le tre opzioni tattiche principali di ogni situazione di gioco. Deve dunque decidere se passare la palla, calciarla, trattenerla e correre. Nelle mischie ordinate a favore, introduce la palla. In quelle a sfavore, «marca» il mediano di mischia avversario cercando di «soffocarlo» e dunque di ridurne i tempi di decisione. In una parola, «mette pressione».

*Il mediano di apertura («fly half» o «first five-eight»), numero 10*. Il «secondo» regista della squadra. Il primo giocatore nella linea dei tre quarti (di qui il termine usato dai neozelandesi *first five-eight*, il cinque ottavi, «il primo dei cinque» tra la linea dei tre quarti e gli otto avanti), di cui chiama i «giochi alla mano» (passaggi) o l'allineamento difensivo. Come al mediano di mischia, gli è richiesta un'eccellente tecnica di passaggio e calcio, come anche di placcaggio. È nelle condizioni di schieramento per avere la piú completa visione del gioco e dunque a lui spetteranno le decisioni chiave. Sia in fase di possesso che di non possesso. Lui deciderà tempi e modi di una penetrazione o di una liberazione (con calcio oltre la linea di rimessa laterale).

I tre quarti.

*Centri («inside» e «outside») o anche «primo centro», numero 12, e «secondo» centro, numero 13*. Giocano in simbiosi con il mediano di apertura. E a entrambi sono richiesti eccellente controllo della palla, velocità e rapidità di passaggio, in fase di possesso. Potenza e forza di placcaggio in fase di non possesso. Giocano costantemente sotto pressione, sia in attacco (quando devono bucare la linea avversaria) sia in difesa (perché è attraverso la loro cerniera che la linea può tenere o cedere di schianto sotto l'urto avversario).

*Ala destra e ala sinistra («right wing» e «left wing»), numeri 11 e 14*. Le due «frecce» alle estremità dello schieramento dei tre quarti. Una sul cosiddetto «lato» chiuso del gioco (quello piú prossimo al punto in cui la palla è lavorata in mischia dagli avanti). Una sul lato «aperto» (quello all'estremità dello schieramento composto dal mediano di apertura e dai due centri). Tra di loro disegnano combinazioni di attacco che le portano a scambiarsi di posizione, a incrociare tra loro, a coprire alternativamente la porzione di campo lasciata sguarnita dall'estremo (cfr. p. XIX) quando si inserisce nell'azione di attacco. Hanno qualità fisiche e tecniche simili a quelle dei due centri, con una particolarità in piú: una maggiore velocità ed esplosività fisica, necessarie sia in fase di possesso che di non possesso della palla.

*Estremo («fullback»), numero 15*. Per la sua posizione in campo (dietro la linea dei tre quarti) è apparentemente il piú remoto e isolato dei giocatori, lontano dal fuoco della battaglia. In realtà, può diventarne la carta decisiva, sia in fase di attacco che di difesa. In fase di possesso, partendo dalle retrovie, si aggiunge alla linea dei tre quarti nel punto ritenuto di volta in volta piú redditizio, producendo, insieme alla sorpresa, un vantaggio numerico in grado di bucare la linea avversaria. In fase di non possesso, è chiamato a chiudere le improvvise falle aperte nella linea di difesa. Fondamentale anche nei rovesciamenti di fronte (quando cioè la squadra in difesa recupera il possesso della palla e si ripropone immediatamente in attacco) e in alleggerimento, per il quale gli è chiesta una buona tecnica di calcio.

*3. Le situazioni di gioco.*

*Ruck* e *maul*: i «mucchi» in cui ci si «fa a pezzi».

Nel corso della partita, *ruck* e *maul* sono, per chi è in campo e chi guarda, le situazioni di gioco piú ricorrenti. E apparentemente le piú confuse, come del resto la combinazione dei due termini inglesi sta a indicare: un «mucchio» (*ruck*) in cui ci si «fa a pezzi», ci si «dilania» (questo il significato letterale del verbo inglese *to maul*). Lo spettacolo, normalmente, è questo: due linee di uomini (normalmente gli avanti) cozzano violentemente, facendosi appunto «a pezzi», «dilaniandosi», nel contendersi una palla, che può essere sul terreno, dopo essere stata rilasciata dal suo portatore in seguito a un placcaggio (è la situazione della *ruck*) o ancora nelle sue mani (è la situazione della *maul*). E tuttavia l'apparente disordine ha una sua geometria.

*Ruck*. Si forma quando la palla è sul terreno e uno o piú giocatori delle due squadre, in piedi sulle loro gambe, se la contendono spingendosi gli uni con gli altri. La spinta che gli uni esercitano sugli altri è necessaria a fare in modo che la palla possa essere raccolta da terra («ripulita») da uno dei giocatori alle spalle della *ruck*, del «mucchio», per poi essere passata o comunque messa a disposizione del gioco della squadra. Nelle *ruck* vedrete di tutto: giocatori a sostegno che arrivano sul punto di impatto tra le linee con il massimo della forza e della violenza di spinta; giocatori che affonderanno i loro scarpini nel mucchio di giocatori che normalmente si crea sotto e intorno alla *ruck* per fare in modo che la palla ne esca… La legge fondamentale della *ruck* (come anche della *maul*) è che la contesa della palla avvenga frontalmente tra le due linee di uomini. In altri termini, non sarà possibile per nessun giocatore delle due squadre «entrare» nel mucchio dai suoi lati e tantomeno dal lato dell'avversario, pena un calcio di punizione contro.

*Maul*. La differenza fondamentale tra questo tipo di «mucchio» e quello di cui abbiamo appena parlato è che la palla contesa non è sul terreno, ma nelle mani di un giocatore che ne è in possesso, e quel giocatore è in piedi sulle sue gambe. La *maul* – che all'occhio di chi guarda ricorda la partenogenesi di una testuggine umana – si forma quando il giocatore con la palla viene contemporaneamente afferrato da chi (uno o piú difensori) cerca

di impedirne l'avanzamento e da uno o piú dei suoi compagni di squadra che lo spingono e lo sostengono affinché quell'avanzamento si produca. Lo scopo della *maul*, infatti, è far avanzare la palla e il suo portatore sfruttando il vantaggio della spinta messa a disposizione da chi lo sostiene e protegge. Esistono tecniche diverse di *maul* (le cosiddette *rolling maul* e *driving maul*), la cui differenza consiste nella scelta, all'interno del mucchio, tra lasciare o meno la palla nelle mani dell'originario portatore. Nella *rolling maul* chi sostiene il portatore a un certo punto si sostituisce al portatore, consentendogli di staccarsi e si riagganciarsi al mucchio in un movimento circolare (*rolling*) che lo ripropone in chiave di spinta. Nella *driving maul*, invece, la palla viene passata tra i giocatori impegnati a spingere nel «mucchio» fino a consentirne l'uscita alle sue spalle, a beneficio del mediano di mischia.

Le situazioni di ripresa del gioco: mischia ordinata, *touche*, calci di punizione.

I trenta in campo cadono. Placcano. Finiscono in fuorigioco. Vengono sommersi in una *ruck*, risucchiati dal fuorigioco in una *maul* che li mette al di là della palla e dunque in condizioni di non poter giocare. Possono insomma metaforicamente «morire» per lunghi istanti di gioco. La palla deve essere viva. Sempre. Perché la palla, il suo possesso, il suo avanzamento, i suoi rimbalzi sono il gioco. E chi lo impedisce, soffocandola, rendendola ingiocabile, muovendola contro le «leggi», ne viene per questo punito. Ma anche la palla può temporaneamente e involontariamente «morire». Accade quando esce dalle linee laterali e di fondo del campo di gioco. Accade quando rimane sommersa da una montagna di uomini, che ne impediscono involontariamente il gioco. Accade quando viene trattata come non si dovrebbe, passandola in avanti, rubandola mentre si è in fuorigioco, afferrando e maltrattando impropriamente chi ne è in possesso.

In tutte queste situazioni, la palla «muore» e va riportata a nuova vita.

*La mischia ordinata («scrum»).* Quando la palla viene volontariamente o involontariamente passata in avanti – equivale al passaggio in avanti la circostanza in cui il giocatore non controlla la palla che gli è stata passata o che ha tentato di raccogliere dal terreno, facendola involontariamente scivolare dinanzi a sé (è il cosiddetto *knock-on*) –, quando ne è impossibile il

gioco. Ciò può verificarsi perché la palla stessa è sepolta sotto una *ruck* da cui con tutta la buona volontà è impossibile tirarla fuori, e in altre situazioni di gioco specifiche ma non frequentissime, che non vale qui la pena elencare nel dettaglio ma con cui si familiarizza rapidamente durante una partita – a titolo di esempio, viene fischiata la ripresa del gioco con una mischia ordinata dalla linea dei 5 metri quando la palla viene trascinata nella zona di meta dagli attaccanti senza che una meta possa essere aggiudicata, oppure quando è la difesa sotto pressione a portare nella propria area di meta la palla, schiacciandola sul terreno o, come si dice in gergo, «annullandola».

La mischia «ordinata» è un «mucchio» con stile e metodo. Gli otto avanti delle due squadre, disposti su tre linee (cfr. p. XIV), si «legano» tra di loro (si abbracciano sostenendosi gli uni con gli altri) incrociando spalle e teste e, all'ordine dell'arbitro, spingendo le une sulle altre, si contenderanno la palla, introdotta dalla squadra che si è vista fischiare la «mischia a favore» nel corridoio che segna l'esatto punto di incontro tra le due prime linee di avanti. La palla deve essere «tallonata» dal «tallonatore» (l'avanti con il numero 2) e spinta verso la parte posteriore del proprio schieramento di mischia (il «pacchetto»), dove il mediano di mischia la raccoglierà decidendo che farne (calciarla, metterla a disposizione dei tre quarti, correre).

La mischia ha molte leggi e infinite alchimie. Immaginate otto-novecento chilogrammi di muscoli in movimento di spinta sull'uno e l'altro lato che tentano di sopraffarsi costringendo la linea avversaria ad arretrare. Immaginate quegli otto-novecento chili che frangono sul collo e le spalle dei tre avanti delle prime linee. Per questo, esistono almeno due «leggi» di mischia ordinata che vengono rigidamente fatte rispettare e che è bene conoscere. Durante la fase di spinta nessun giocatore dei due «pacchetti» può intenzionalmente produrre il crollo della mischia (il che accade quando, soprattutto le prime linee, e quasi sempre i piloni di sinistra, decidono di piegarsi verso il terreno, facendo mancare il sostegno a chi gli si oppone) né può provare a sollevare o affossare il suo dirimpettaio con una spinta del collo e della testa dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso. Le ragioni ortopediche appaiono ovvie.

Un'ultima annotazione. Gli inglesi sostengono che la mischia ordinata «non è un esercizio di muscoli, ma una disciplina mentale». E la massima di esperienza è buona tanto per chi gioca quanto per chi guarda.

*La rimessa laterale («touche» o «line-out»).* La rimessa laterale viene ordinata quando la palla o il giocatore che ne è in possesso finiscono oltre le linee laterali del campo di gioco (questo significa che se la palla ha oltrepassato le linee, ma il giocatore che ne ha il possesso ha entrambi i piedi all'interno del campo di gioco, la palla è ancora «viva»).

E tuttavia il punto di rimessa – tranne il caso in cui la palla viene trascinata fuori da chi ne è in possesso – non sempre è quello in cui la palla è uscita. È una complicazione con cui è necessario familiarizzare subito, altrimenti si corre il rischio di smarrirsi. Se infatti la palla è stata spedita fuori dal campo di gioco a seguito di un calcio in avanti, il punto di rimessa sarà stabilito in ragione della posizione del giocatore che ha calciato. Due le possibilità:

– se il giocatore ha calciato dalla zona di campo compresa tra la propria linea di meta e quella dei 22 metri, la rimessa avverrà nel punto in cui la palla è uscita;
– se il giocatore ha calciato al di fuori di questa zona di campo, la palla sarà rimessa dal punto di uscita solo se prima di finire fuori ha compiuto almeno un rimbalzo sul terreno di gioco; viceversa, se è direttamente uscita dal campo, la rimessa sarà in coincidenza con il punto in cui è stata calciata (vanificando cosí ogni guadagno di terreno e dunque il vantaggio di averla calciata in avanti).

Ovviamente, come nel calcio, la rimessa in gioco spetta alla squadra che non ha spedito o trascinato la palla in *touche*. Ma anche in questo caso l'ovvietà conosce un'importante eccezione. Se la rimessa laterale arriva da «calcio di punizione» – se in altri termini la squadra che dispone di una punizione decide di calciare direttamente in rimessa laterale guadagnando metri di terreno – allora la rimessa laterale stessa sarà a favore della squadra che ha calciato in *touche* e non avranno alcuna importanza, ai fini del punto di rimessa, né la posizione sul campo di chi ha calciato né dunque se la palla, prima di uscire, abbia o meno rimbalzato sul terreno.

Detto questo, esattamente come avviene per la mischia ordinata, anche la *touche* prescrive un'altrettanto ordinata ripresa del gioco. La squadra che rimette in gioco forma una linea di avanti che può arrivare fino a sette giocatori (non possono comunque essere meno di due) a una distanza non inferiore ai cinque metri dal punto di rimessa. Il che impone alla squadra avversaria di schierarne altrettanti. Tra le due linee di giocatori, rivolte con lo sguardo verso il punto di rimessa, deve esserci un «corridoio» libero di

almeno un metro e il resto dei giocatori delle due squadre deve stare ad almeno dieci metri di distanza. Il giocatore che rimette la palla in gioco (di solito il «tallonatore», numero 2) [2] dovrà lanciare la palla in alto, in mezzo al corridoio tra le due linee. I saltatori dei due schieramenti (che potranno essere «issati» in aria dai loro compagni di linea: è il cosiddetto «ascensore») se la contenderanno. O intercettandola con le due mani o mettendola a disposizione del proprio mediano posizionato a ridosso della linea utilizzando solo il braccio interno allo schieramento. Evidente è il vantaggio per la squadra che rimette in gioco: oltre infatti a decidere quanti uomini schierare nella *touche* avrà il vantaggio di chiamare in anticipo gli schemi che corrispondono al saltatore in corrispondenza del quale la palla verrà lanciata. È il saltatore infatti che comanda tempi e modi del lancio (palla alta, palla bassa, palla arcuata, ecc.). Al punto che le squadre tatticamente piú evolute, per disorientare l'avversario e aumentare le proprie opzioni di lancio, utilizzano i cosiddetti «blocchi di salto». Detto piú semplicemente, mischiano lungo la linea piloni, seconde e terze linee per creare potenzialmente piú «ascensori» su cui indirizzare la palla.

La rimessa laterale è completa nel momento in cui la palla viene afferrata o toccata in direzione del proprio mediano da uno dei saltatori. A questo punto, il gioco proseguirà con una delle situazioni che ormai conosciamo. Il gioco potrà essere «aperto» sui tre quarti. Potrà nascere una *maul*. O ancora la palla potrà essere liberata in avanti con un calcio.

*La «touche» veloce*. Esiste anche la possibilità di effettuare una «*touche* veloce», vale a dire rimettere immediatamente in gioco la palla senza dare il tempo di chiamare i due schieramenti sulla linea. Per poter rimettere velocemente la palla in gioco (scelta utile a guadagnare tempo ma, soprattutto, a sfruttare la possibilità di cogliere di sorpresa una difesa avversaria disorganizzata) è necessario che, al momento di uscire, la palla non abbia rimbalzato sui cartelloni pubblicitari a bordo campo o non sia stata toccata dagli spettatori. La palla deve essere lanciata da chi rimette in gioco parallela alle linee trasversali del campo (e dunque né avanti, né indietro) verso un altro giocatore in campo, a una distanza minima di cinque metri. Volendo, anche a favore di se stessi con un «autopassaggio» (lanciando cioè la palla in aria e raccogliendola al volo).

*I calci di punizione*. L'infrazione di una legge – le piú frequenti sono il

fuorigioco, la palla trattenuta a terra, l'ingresso laterale in una *ruck* o in una *maul*, il placcaggio alto – ha come sanzione in una punizione a sfavore. La squadra che ne beneficia avrà a questo punto diverse opzioni di gioco, che sceglierà in ragione della propria posizione di campo. Se a distanza possibile potrà calciare tra i pali della porta avversaria, segnando tre punti sul tabellone. Oppure potrà avvicinarsi alla linea di meta avversaria calciando direttamente in corrispondenza della linea di *touche*. Se sotto pressione potrà ancora calciare in *touche* facendo «alzare» la squadra riportandola in una zona di campo lontana dalla propria meta. Potrà infine giocare il pallone «alla mano» dopo averlo toccato con il piede nel punto in cui è stata fischiata la punizione, lasciando agli avanti il lavoro di penetrazione e sfondamento della linea di difesa. Una scelta, questa, che normalmente avviene quando la punizione è stata concessa a pochi metri dalla linea di meta avversaria.

*4. Il fuorigioco.*

Familiarizzare con il fuorigioco richiederà del tempo. Ma per chi comincia a guardare una partita di rugby è sufficiente mandare a mente la piú immediata, semplice ed efficace delle definizioni che ne è stata data da una straordinaria voce di questo sport, Paolo Rosi: il fuorigioco è la linea immaginaria che passa al centro della palla e che non può essere superata. Per essere «in gioco» bisogna essere alle spalle della palla o di chi ne ha il possesso.

Quando questo non avviene, quando il giocatore che finisce in fuorigioco non rientra rapidamente tra i suoi ranghi disinteressandosi di palla e azione, quel giocatore finisce con l'assumere la consistenza dell'erba. Può essere «involontariamente» calpestato (è lo *stamping*, che diventa fallo «professionale», passibile di ammonizione ed espulsione se inferto in modo volontario su un giocatore che sta rientrando in posizione regolare o già in posizione regolare).

*5. Un po' di utile gergo.*

*Aka*. È una danza tribale di origine maori che la Nazionale neozelandese (gli All Blacks) inscena prima di ogni partita, rivolta ai propri avversari. Un mix di intimidazione, esibizione di coraggio, invocazione e ricerca della

forza. Anche altre nazionali dell'area del Pacifico hanno le loro danze di «guerra»: Fiji la *Cibi*, Samoa la *Manu-Samoa*, Tonga la *Sipi Tau*… Memorabile, al Mondiale 2003 in Australia, fu la *Sipi Tau* inscenata dalla Nazionale tongana poco prima del fischio di inizio della partita contro gli All Blacks. Mentre i neozelandesi stavano intonando la loro *Aka*, i tongani risposero dichiarando la loro «guerra» e le due squadre arrivarono quasi a contatto fisico.

*Alla mano*. È il gioco di passaggi.

*Calcio a seguire («grubber»)*. Calcio corto a seguire rasoterra, che il portatore di palla esegue per anticipare e sorprendere una difesa che «monta» costringendola a ritornare sui propri passi, e per lanciare un uomo verso la meta.

*Calcio a seguire («up and under»)*. Il giocatore in possesso della palla la calcia con traiettoria a campanile (*up*) per scavalcare la linea di difesa che lo fronteggia. Quindi egli stesso, o uno dei giocatori alle sue spalle, corre per raccoglierla prima che ricada sul terreno, con il diritto a non essere ostacolato durante la corsa.

*Cap*. Indica le presenze di un giocatore nella propria nazionale o in una particolare selezione. Il termine è un'eredità ottocentesca, quando le convocazioni dei giocatori erano suggellate dalla consegna di un cappellino (*cap*) che celebrava la partita.

*Cartellino giallo («sin-bin»)*. È l'ammonizione comminata al giocatore colpevole di ripetuti (almeno quattro) «falli professionali» (*professional fauls*), legati cioè al cosiddetto «antigioco»: il fuorigioco, l'entrata laterale nelle mischie spontanee, la raccolta con le mani della palla in una *ruck*, la palla trattenuta a terra. Il cartellino giallo comporta l'allontanamento temporaneo del giocatore dal campo di gioco (dieci minuti) e dunque determina una situazione di inferiorità numerica. Due cartellini gialli provocano il cartellino rosso e la definitiva espulsione del giocatore dalla partita.

*Difesa a scalare («drift defence»)*. In questo tipo di difesa si attende il primo passaggio dell'avversario sulla linea dei tre quarti, dopodiché si

«scala». Il mediano di apertura in difesa va a «prendere» il primo centro avversario, il primo centro si occupa del secondo centro in attacco, il secondo centro dell'ala avversaria, consentendo cosí alla difesa di avere un uomo in piú (la propria ala) da utilizzare nel recupero del possesso o nel sostegno degli altri tre quarti in difesa.

*Difesa arrembante («rush defence»)*. È un tipo di difesa concepita per accorciare gli spazi con la squadra che attacca e dunque ridurre al minimo i metri che separano la linea del vantaggio (*gain line*) da quella del placcaggio (*tackle line*). In questo tipo di difesa, i tre quarti sono disposti in linea e corrono («montano») con grande velocità verso i portatori di palla avversari, prima che possano prendere velocità e spostare troppo in avanti la linea del vantaggio.

*Due contro uno*. È la condizione di sovrannumero che permette alla squadra in possesso della palla di impegnare l'ultimo giocatore dello schieramento difensivo con il proprio penultimo attaccante, consentendo cosí di liberare verso la meta l'ultimo dei propri giocatori in attacco.

*Fase*. Indica convenzionalmente la durata di una ripetuta azione offensiva: «prima fase», «seconda fase», «terza fase», e cosí via. Ogni fase è scandita da una mischia spontanea al termine della quale la squadra in attacco continua ad avere il possesso della palla.

*Fissaggio*. È ciò che avviene quando il portatore di palla riesce ad attirare su di sé l'aggressione del suo immediato oppositore, liberandosi della palla un attimo prima del placcaggio, impedendogli cosí di difendere sul nuovo portatore di palla.

*Francesina*. È il placcaggio che si effettua afferrando la caviglia o la punta del piede di appoggio del giocatore con la palla. Chi si avventura rischia le falangi della mano. Ma se riesce la soddisfazione dura una vita, come il ricordo di chi guarda.

*Furba*. Giocata veloce in *touche*, con il tallonatore (il numero 2) che lancia la palla al primo uomo della linea, permettendogli di sviluppare il gioco con una rapida penetrazione in avanti.

*Ingaggio*. Nella mischia ordinata indica l'esatto momento dell'impatto tra i due pacchetti di avanti. E questo secondo un (nuovo) rigido protocollo, che lo fraziona in quattro tempi. Dopo che i due pacchetti si sono «legati» ciascuno per proprio conto (si sono cioè abbracciati tra loro assumendo la caratteristica formazione su tre linee), l'arbitro scandisce ad alta voce: (1) *crouch* («bassi»), invito ai due pacchetti ad abbassarsi sul terreno; (2) *touch* («tocco»), invito ai piloni delle due prime linee a prendersi le distanze, toccandosi vicendevolmente con il braccio esterno; (3) *pause* («pausa»), invito a raccogliere le forze per la spinta; 4) *engage* («ingaggio»), via libera per il momento del cozzo tra le due prime linee.

*Lato chiuso, lato aperto*. Indicano i lati di campo rispetto al punto in cui si trova la palla durante l'azione. Il «lato chiuso» è quello piú vicino alla linea di rimessa laterale. Il lato «aperto» è quello piú lontano. La linea di tre quarti di una squadra, sia in difesa che in attacco, si schiera sempre sul lato «aperto». Il che non significa tuttavia che l'azione si svilupperà lungo quella direttrice. Chi attacca potrebbe infatti scegliere di penetrare in forze sul «lato chiuso» per tentare cosí di sorprendere la linea avversaria.

*Linea del placcaggio («tackle line») o punto di incontro*. È identificata con la linea del vantaggio (cui di fatto si sovrappone) ed è la linea immaginaria che indica il primo punto di contatto tra la squadra che attacca e quella che difende e dunque, normalmente, quella in cui si scontrano le due linee di tre quarti. Se la squadra che attacca riesce a superarla, si dice che «ha rotto la linea di placcaggio». La linea di placcaggio è normalmente collocata a metà strada tra la linea di attacco e quella di difesa.

*Linea del vantaggio («gain line»)*. È la linea «di contatto» tra schieramento difensivo e offensivo. Lo scopo della squadra in attacco è di spostarla progressivamente verso la linea di meta avversaria. Lo scopo della squadra in difesa è di ricacciarla piú lontano possibile.

*Linea di attacco*. Linea dello schieramento di attacco.

*Linea di difesa*. Lo schieramento della squadra in difesa.

*Mark (arresto al volo)*. Se un giocatore in difesa blocca al volo, all'interno della propria area dei 22 metri, una palla calciata dalla squadra

avversaria può decidere se contrattaccare o se chiamare ad alta voce un arresto al volo (urlando «mark!»). In tal caso l'azione si fermerà e riprenderà con un calcio dal punto in cui è stato chiamato il *mark*, che dovrà essere eseguito da chi lo ha effettuato.

*Meta tecnica*. La concede l'arbitro quando si verifica un fallo su un giocatore lanciato in una «chiara azione da meta». L'arbitro darà i 5 punti alla squadra che ha subito il fallo e decreterà il calcio di trasformazione in corrispondenza del centro dei pali.

*Off-load (anche «scarico» o «riciclo»)*. È il passaggio che un giocatore effettua a un suo compagno che accorre in suo sostegno nel momento in cui viene placcato e un istante prima di cadere a terra (quando cioè dovrebbe liberarsi della palla, rilasciandola sul terreno). Una buona capacità di riciclo consente a una squadra di assicurare estrema continuità al suo gioco offensivo (la palla non «muore» né viene «strozzata» nelle mischie spontanee) e dunque un possesso fluido, prolungato e veloce, con maggiori possibilità di avanzamento rapido e un'alta probabilità di sfinire la difesa avversaria che non ha sufficiente tempo per riorganizzarsi.

*Piattaforma*. È il punto di lancio di ogni iniziativa offensiva ed è normalmente organizzata dagli avanti con un raggruppamento (*ruck* o *maul*). Per essere efficace una «piattaforma» deve essere solida, in altri termini deve muoversi progressivamente in avanti sotto la forza e l'inerzia della propria spinta, riducendo al minimo i rischi di «collasso».

*Pulire, ripulire*. Si dice della palla che viene recuperata da una mischia spontanea (*ruck* o *maul*) per essere messa a disposizione del gioco dei tre quarti o degli avanti a sostegno.

*Salto uno, salto due*. È lo sviluppo del gioco di passaggi per linee esterne (sui tre quarti), con il mediano di apertura che, nel passare, «salta» il primo centro («salto uno») o il secondo centro («salto due»), velocizzando la trasmissione della palla verso il giocatore che lo segue. Questo per rendere piú complicata l'organizzazione difensiva della squadra avversaria. Spesso, in situazioni di attacco di questo genere, si inseriscono l'estremo o i centri saltati, creando cosí un sostegno rapido ai portatori di palla e una situazione di sovrannumero sulla difesa (il «due contro uno»).

*Sostituzione per sangue («blood-bin»).* Oltre alle normali sostituzioni ammesse, ogni qual volta un giocatore si procura una ferita che sanguina è obbligato a lasciare il campo di gioco e rientrare negli spogliatoi per essere medicato. Verrà temporaneamente sostituito prima di riprendere il suo posto in campo.

*Sostituzioni*. Ogni squadra porta sette giocatori in panchina e tutti e tutti insieme possono essere utilizzati. In alcuni casi, inoltre, può rientrare in campo anche un giocatore che ne è uscito perché sostituito. E questo soprattutto quando si tratta di mettere la squadra in grado di sostenere una regolare mischia ordinata (circostanza per la quale è richiesto che in prima linea vi siano solo giocatori di ruolo: piloni e tallonatore).

*Tee*. Termine mutuato dal golf. È il supporto di plastica a forma di portauovo che si utilizza per sostenere la palla durante un calcio di trasformazione o un calcio di punizione indirizzato verso i pali.

*Television Match Official (Tmo)*. È l'arbitro chiuso in cabina di regia che osserva la partita attraverso schermi televisivi e dispone di moviola. Su richiesta dell'arbitro in campo (che richiede il suo ausilio mimando verso le tribune uno schermo televisivo) il Tmo esamina fotogramma per fotogramma un'azione da meta dubbia, convalidandola o meno.

*Terzo tempo*. È la festa del «dopo». Vincitori e sconfitti, tifosi degli uni e degli altri, si ritrovano insieme a fine partita per festeggiare con fiumi di birra e un banchetto che, come vuole la tradizione, è offerto dalla squadra che ha ospitato l'incontro.

*Vantaggio*. È la condizione in cui si trova la squadra che, pur avendo subito un fallo, rimane in possesso del pallone con chiara possibilità di sviluppare la propria azione offensiva. In questo caso l'arbitro indicherà con un gesto visibile la condizione di vantaggio e attenderà gli immediati sviluppi dell'azione per verificare che questo vantaggio si concretizzi. Se cosí non sarà, l'azione verrà ripresa dal punto in cui il fallo si è verificato con una normale ripresa del gioco (mischia o calcio di punizione).

*6. Le maggiori competizioni internazionali.*

Coppa del Mondo (Web Ellis Cup).

È la piú importante e seguita manifestazione internazionale di questo sport e rende omaggio al «ragazzo» che, nel 1823, alla Rugby School, raccolse per primo la palla che aveva tra i piedi (cfr. p. 31). Ogni quattro anni si sfidano le due grandi tradizioni rugbistiche del pianeta. Quella cosiddetta dell'«emisfero Nord» (Inghilterra, Scozia, Irlanda, Galles). Quella dell'«emisfero Sud» (Australia, Nuova Zelanda, Sudafrica, Isole del Pacifico, Argentina). La prima edizione della Coppa è stata giocata nel 1987 in Nuova Zelanda e Australia ed è stata vinta dagli All Blacks. Dall'edizione del 2003 sono venti le nazionali che partecipano, di cui diciotto secondo una divisione geografica e due frutto di ripescaggi tra le prime migliori escluse nelle gare di eliminazione. In particolare, Oceania e Pacifico hanno diritto a quattro nazionali, l'Europa a otto, le Americhe a tre, l'Africa a due, l'Asia a una. La Coppa si è giocata in Australia e Nuova Zelanda nel 1987, Inghilterra nel 1991, Sudafrica nel 1995, Galles nel 1999, Australia nel 2003. L'albo d'oro vede in testa l'Australia (due vittorie nel 1991 e 1999), seguita da Nuova Zelanda (1987), Sudafrica (1995) e Inghilterra (2003) con una vittoria ciascuna. L'edizione di quest'anno si svolgerà in Francia. Quella del 2011 sarà ospitata dalla Nuova Zelanda.

Il Sei Nazioni (Six Nations).

Il piú antico e celebrato torneo del vecchio Continente. Originariamente aperto alle sole Inghilterra, Scozia, Irlanda e Galles (1880), vide ammessa la Francia nel 1910 e l'Italia nel 2000. Il torneo si è sempre giocato fatta eccezione per le due guerre mondiali e il 1972, quando furono annullate le partite con l'Irlanda per la situazione nell'Ulster. Il torneo si svolge ogni anno tra febbraio e marzo e ciascuna squadra incontra una sola volta le altre cinque, alternando, di anno in anno, le partite in casa e quelle fuori, in modo tale che chi ne ha giocate tre sul proprio campo in un'edizione, ne giocherà tre in trasferta nell'edizione successiva. Ovviamente, vince il torneo la squadra che riesce a sommare piú vittorie, ma all'interno della competizione esistono anche «titoli» intermedi.

– vincere tutte e cinque le sfide dà diritto a fregiarsi del titolo di vincitrice del Grande Slam;
– uscire sconfitti da tutti gli incontri guadagna alla propria bacheca il

sarcastico trofeo del «cucchiaio di legno» (*wooden spoon*);
– delle quattro squadre britanniche, quella che riesce a battere tutte le altre tre ottiene la Triple Crown;
– la vincitrice tra Scozia e Inghilterra solleva la Calcutta Cup;
– alla vincitrice tra Italia e Francia va il Trofeo Garibaldi.

Il Tre Nazioni (Tri Nations).

Nato nel 1996, è l'equivalente del Sei Nazioni per l'emisfero Sud. Vi partecipano Australia, Nuova Zelanda e Sudafrica (l'Argentina, da anni, chiede inutilmente di farne parte) e si svolge normalmente nei mesi di luglio e agosto (l'inverno australe). Fino al 2005, ciascuna squadra incontrava le altre due volte (giocando cosí quattro partite), mentre nel 2006 gli incontri sono diventati tre (e sei, dunque, le partite giocate da ciascuna squadra). La formula non è piaciuta e quest'anno (e probabilmente anche nel 2008), tornerà il vecchio calendario. Che questo prevede. Negli anni dispari, il torneo si apre in Sudafrica, con gli Springboks che ospitano i Wallabies australiani. Sette giorni dopo, sempre in Sudafrica arrivano gli All Blacks neozelandesi. Il torneo si sposta quindi in Australia per due settimane. Il primo incontro è anche quello d'apertura della Bledisloe Cup, tra Australia e Nuova Zelanda (la coppa viene assegnata a chi tra le due nazionali prevale negli scontri diretti). Mentre la settimana successiva, l'Australia gioca con il Sudafrica. Si chiude quindi in Nuova Zelanda, che affronta il Sudafrica come prima rivale e l'Australia come seconda, decidendo le sorti anche della Bledisloe Cup.

Negli anni pari, il calendario segue un ordine inverso e si apre dunque in Nuova Zelanda.

Classifica mondiale.

Ogni Nazione occupa un posto (*ranking*) nella classifica mondiale stilata e continuamente aggiornata dall'International Rugby Board (Irb) in ragione delle partite giocate dalle rispettive nazionali, dei punteggi ottenuti, delle vittorie (contano di piú quelle ottenute fuori casa) e delle sconfitte. Dopo il migliore Sei Nazioni della sua storia, l'Italia, alla vigilia del Mondiale di Francia, occupa il nono posto dopo Nuova Zelanda, Francia, Australia, Sudafrica, Irlanda, Argentina, Inghilterra, Galles.

[1] Chi volesse farlo, può immergersi nella lettura di R. GREENSTED, *The RFU. Rugby Union Referee's Manual*, A&C Black, London 2004².

[2] Ma nella Francia allenata alla fine degli anni Ottanta da Jacques Fouroux il lanciatore in *touche* era un mediano di mischia che l'Italia avrebbe imparato ad amare come suo allenatore, Pierre Berbizier.

*Come guardare*
*una partita di rugby*

*di Spiros Zavos*

*per Judy*

*Nota bibliografica.*

Citazioni e informazioni sono state tratte dai seguenti libri e giornali: R. BEARD, *Muddied Oafs: The Last Days of Rugger*, Yellow Jersey, London 2003; D. O'NEIL, *Pick Me Up and Run*, Winky Press, 1995; J. PHILLIPS, *A Man's Country*? *The Image of the Pakeha Male – A History*, Penguin, Auckland 1987; J. REASON e C. JAMES, *The World of Rugby: A History of Rugby Union Football*, Bbc, London 1979; W. ROGER. *Old Heroes. The 1956 Springbok Tour & the Lives Beyond*, Hodder and Stoughton, Auckland 1991 (rist. Moa, Auckland 2006); G. SMITH (a cura di), *Take the Ball and Run*: *A Rugby Anthology*, Pavilion Books, London 1996; A. C. SWAN, *History of New Zealand Rugby*, Moa Publications, Auckland 1992; r. wolheim, *Art and Its Objects*, Cambridge University Press, Cambridge 1992 (trad. it. *Introduzione all'estetica*, Isedi, Torino 1974); «The Sydney Morning Herald»; «The Australian»; «The Dominion Post»; «The Sunday Telegraph» e «The Daily Telegraph».

> Sabato pomeriggio nelle Western Highlands, inizio autunno 1991. Non è strano che io mi ritrovi sdraiato in un angolo del Mushroom Field, a trasudare l'umidità del canale vicino che va da Oban a Crinan. Ho la guancia e l'occhio schiacciati nell'erba e nel fango, parecchi sconosciuti mezzi nudi si sono ammucchiati, chinandosi ad angolo retto, accanto e sopra di me e, dal cielo grigio come il mare, inizia a cadere una pioggerellina. Ed è esattamente quello il momento in cui penso, seriamente: Dio, amo questo sport.

«Amo questo sport!» potrebbe essere il titolo del presente saggio: la mia opinione è che il bravo spettatore di rugby è anche appassionato di questo sport. Il bravo spettatore si interessa al gioco e ai giocatori. Gli occhi, la mente e, in particolare, le emozioni del bravo spettatore sono occupati da quanto sta accadendo in campo. Crede che una bella partita di rugby lo (o la) tirerà fuori dalla solita vita, trasportandolo in un mondo migliore per ottanta minuti.

Si discute su quale sia il posto migliore allo stadio per seguire adeguatamente il rugby. Ma si dà per scontato che gli spettatori arriveranno presto per assorbire l'atmosfera, indosseranno abiti caldi durante i giorni freddi e andranno al bagno prima dell'inizio della partita. Ho inserito accenni di questo tipo nella rubrica sul modo piú confortevole di assistere a un incontro di rugby.

Comunque, mentre si guarda una partita, il fatto di stare a proprio agio o meno non ha importanza. Uno degli incontri piú eccitanti che io abbia mai visto fu tra gli All Blacks [1] (5) e la Francia (3) all'Athletic Park il 5 agosto 1961. Il vento era cosí feroce che al traghetto tra le isole non fu consentito di provare a entrare nel porto di Wellington. Tra gli ululati di quella burrasca non si riusciva a calciare la palla in avanti. La partita segnò l'inaugurazione del Millard Stand, una ripida tribuna che letteralmente aggettava sul campo da una grande altezza. Si diceva che qualcuno fosse volato via. Io ero seduto nervosamente nel settore centrale e la cosa non mi sorprese. Il vento da sud era cosí potente che pareva in grado di sollevare qualcuno bello dritto sulle gambe e depositarlo a chilometri di distanza nel centro di Wellington. Don Clarke realizzò una delle piú strane e meravigliose trasformazioni di una partita di rugby sfruttando la velocità del vento. Calciando da circa quindici metri dalla linea del touchdown, indirizzò la trasformazione ad angolo retto rispetto ai pali. Il vento, che sibilava e ruggiva come cento locomotive a vapore, abbrancò la palla non appena questa si staccò dallo scarponcino di Clarke, scaraventandola in mezzo ai pali. Nessuno degli spettatori era a proprio agio. Ma per tutti i presenti fu un'occasione memorabile.

In realtà, osservare davvero non ha niente a che vedere con le condizione esterne. Al massimo è un'esperienza interiore. È un coinvolgimento personale con il gioco. Il bravo spettatore comprende lo spirito delle regole del rugby meglio dei relativi dettagli, sa qualcosa della storia dello sport, tiene in gran conto i giocatori importanti e le loro gesta, apprezza la cultura del rugby, ed è fedele alla sua squadra. Si può giocare a rugby per un numero limitato di anni, o magari mai. La gioia di guardarlo, però, è un piacere che dura tutta la vita aperto a chiunque sia pronto ad abbracciarlo. Amate questo sport!

[1] «Tutti neri»: soprannome della Nazionale neozelandese.

*Meraviglioso miscuglio*

> Il rugby è un meraviglioso miscuglio tra il balletto, l'opera e un efferato omicidio.
>
> RICHARD BURTON.

Durante una ventosa domenica pomeriggio (eravamo a Wellington, dopo tutto) del 1970, andai all'Athletic Park a vedere il trial finale degli All Blacks, ovvero la selezione della squadra da mandare in Sudafrica. Con me c'era la mia compagna Judy, che piú tardi sarebbe diventata mia moglie. Il giorno prima avevo conosciuto Chris Laidlaw al Grand Hotel. Lí, nel bar, con il fumo della sigaretta che si arricciava nell'aria densa e fetida di birra, e i cari vecchi ragazzi vestiti con cardigan e blazer e appoggiati agli umidi infissi delle porte, a spettegolare su chi sarebbe stato preso e chi lasciato fuori, lui mi disse che era deciso a riconquistare il posto che Sid Going gli aveva tolto negli All Blacks.

Laidlaw era stato a Oxford grazie alla Rhodes Scholarship e adesso era Going il mediano di mischia titolare della Nuova Zelanda. Non andavano d'accordo, mi disse Laidlaw. Going, un accorto mormone, con un brillante gioco di corsa, era infuriato perché pareva che l'esperto Laidlaw, il miglior mediano di mischia del suo e di qualsiasi altro tempo, stesse tornando in Nuova Zelanda come il figliol prodigo a reclamare l'eredità perduta. La battaglia uomo-contro-uomo tra questi due avversari era una delle partite-nella-partita che mi interessava vedere.

Ero anche affascinato dalla selezione finale degli All Blacks. Il coach, Ivan Vodanovich, era un mio buon amico. Ivan era arrivato a Wellington da King Country, aveva messo su massa, sviluppato una grande abilità nella mischia e giocato per gli All Blacks in prima linea contro l'Australia nel 1955. Alla fine della sua carriera di giocatore aveva, come molti All Blacks

durante gli anni, incanalato le sue energie nell'amministrazione e nell'allenamento.

Solitamente lo tartassavo con le mie teorie sul gioco dei tre quarti (il mediano di apertura non avrebbe dovuto scattare in avanti finché il mediano di mischia non avesse in effetti passato la palla) e sulla preparazione di una squadra durante la settimana che precedeva un big match. La mia teoria, in questo caso, era che l'allenamento dovesse essere ridotto al minimo, specialmente il giovedí e il venerdí, in modo che il sabato i giocatori fossero pieni di energia, come una batteria carica.

Ivan non era d'accordo. L'anno prima aveva allenato, inflessibile, gli All Blacks il venerdí prima della partita. Faceva cosí caldo che si era tolto la maglia e il sudore era colato sul suo petto imponente mentre lui urlava e punzecchiava i ragazzi perché facessero gli esercizi aumentando sempre il ritmo e l'energia. Il giorno dopo gli All Blacks giocarono un brillante primo tempo contro il Galles, poi durante il secondo scomparvero, secondo le mie previsioni, e alla fine vinsero comodamente ma non in modo travolgente come avrebbero potuto.

Ken Gray, un altro mio amico, non sarebbe stato presente al trial. Uomo riflessivo, con occhi meditabondi e affossati e una coscienza sociale assai sviluppata, una sera prima di Natale si era presentato a Manners Street, quando le strade erano lucide di pioggia, e mi aveva detto che si sarebbe ritirato perché detestava cosí tanto il regime di apartheid che vigeva in Sudafrica che non riusciva a imporsi di mettervi piede, sia pure soltanto come giocatore di rugby. Preferiva ritirarsi piuttosto che dichiarare di non essere disponibile per motivi etici. «Non voglio mettere in imbarazzo Chris, Pinetree (Colin Meads) e Brian Lochore», mi disse.

Ken era la roccia degli All Blacks della fine degli anni Sessanta (una delle squadre migliori che la Nuova Zelanda abbia messo in campo). Un'altra domanda interessante cui il trial avrebbe dovuto rispondere era se ci fosse un altro giocatore in grado di sostituirlo adeguatamente.

C'erano anche ulteriori questioni. Chi sarebbe stato il *bolter*[2]? Inquesto periodo le squadre selezionate per i tour piú importanti comprendevano spesso giocatori i cui nomi letti ad alta voce suscitavano un «oooh» di meraviglia. Grant Beatty era stato un brillante giocatore al liceo. Qualche tempo prima mi ero seduto accanto a Winston McCarthy, il celebre commentatore radiotelevisivo di rugby, all'Athletic Park e avevo seguito il suo debutto da professionista. «Questo ragazzo, – mi confidò McCarthy con

la sua voce rasposa, – è il piú eccitante difensore della Nuova Zelanda dai tempi di Bert Cooke». Visto che Cooke, un All Blacks degli anni Venti, è considerato il piú grande difensore interno che il rugby neozelandese abbia mai prodotto, si trattava di un complimento esagerato.

Ivan Vodanovich mi aveva detto che se Batty fosse riuscito a portare a termine la partita sarebbe stato scelto. Infatti, verso la fine, zoppicò fuori dal campo e dovette essere sostituito.

C'erano anche alcune interessanti azioni fuori campo cui non vedevo l'ora di assistere. Un attivista radicale che avevo conosciuto all'università aveva detto ai giornali che si sarebbe cosparso di benzina e si sarebbe dato fuoco sulla linea mediana prima dell'inizio della partita, per protestare contro l'apartheid e il tour in Sudafrica.

Il trial, quindi, presentava parecchi punti di interesse cui un attento osservatore quale io sono avrebbe dovuto prestare attenzione. E, come accade in ogni partita di rugby, che sia giocata in un parco di periferia con una manciata di spettatori o in un grande stadio al cospetto di folle immense, c'erano anche la scenografia e i suoi imperativi tribali. I tifosi australiani che gridavano «Tackle, Wallabies[3], Tackle!» oppure i tifosi neozelandesi che cantavano «Black, black, black!» (o, per gli ascoltatori stranieri e non abituati all'accento kiwi[4]: «Blek, blek, blek!») sono i suoni di una società sana e con le sue priorità. È molto meglio un placcaggio che la guerra.

Con tutti questi pensieri ed emozioni che si agitavano nel mio subconscio, il cuore mi batteva violentemente mentre le due squadre del trial, i Probabili in casacca nera e i Possibili in quella bianca, trotterellavano sull'erba pesante e spazzata dal vento dell'Athletic Park. In quel momento, Judy si chinò e tirò fuori l'ultimo numero di «Time» dalla borsa. Lo lesse tutto, impassibile, mentre i giocatori si stavano affrontando come se ne andasse della vita e l'umore degli spettatori andava su e giú a seconda di come variavano le sorti dei loro giocatori preferiti.

Circa un mese dopo, la sera del nostro matrimonio, un gruppo di amici si uní a me nella camera da letto del nostro albergo per ascoltare alla radio (non bisogna necessariamente essere sul campo per «vedere» una partita di rugby) il secondo incontro tra Springboks[5] e All Blacks in Sudafrica. Chris Laidlaw aveva riconquistato il posto da mediano di mischia, e giocò in maniera scaltra ed efficace, guidando gli ospiti a una vittoria fondamentale. Noi (gli uomini) eravamo in estasi. Judy, invece, non si divertí affatto.

Questo saggio, quindi, è dedicato a tutte le Judy (uomini e donne) che

credono che starsene a guardare degli «idioti ricoperti di fango» che si gettano l'uno addosso all'altro durante un incontro di rugby sia una perdita di tempo prezioso. Ma è dedicato anche a tutti i casi disperati come me, ai veri credenti, consapevoli che è meglio trascorrere «un'ora intensa di gloriosa vita» alla partita – una qualsiasi – sia vicariamente che fisicamente, persino durante la propria notte di nozze.

[2] Giocatore esordiente che si mette in luce a sorpresa.
[3] «Canguri»: soprannome della Nazionale australiana.
[4] Soprannome degli abitanti della Nuova Zelanda.
[5] «Antilopi»: soprannome della Nazionale sudafricana.

> Nella pittura vediamo un oggetto con cui viene segnata una superficie, piuttosto che ravvisare semplicemente i segni. Per esempio, si può notare uno spaniel in un dipinto di Landseer, ma si può anche intravedere un guizzo di fedeltà nel suo sguardo, oppure scorgervi eroismo, ottimismo o nostalgia.
>
> RICHARD WOLLHEIM,
> *Introduzione all'estetica*.

Tutte queste vicende secondarie che ruotano attorno a Chris Laidlaw, Sig Going, Ken Gray, Ivan Vodanovich, Grant Batty, Bernie l'attivista e Judy, e che si intrecciarono durante il trial per la selezione degli All Blacks del 1970, ci portano a Richard Wollheim, autorità di primo piano nella storia della pittura. Perché la teoria di Wollheim su come osservare un quadro può essere usata come teoria generale sul modo migliore di guardare una partita di rugby.

Wollheim affermò che il bravo osservatore deve cercare di conquistare l'abilità «di vedere dentro» gli oggetti di un dipinto. Il bravo osservatore, disse, coglie piú dei segni lasciati sulla superficie della pittura, perché riesce a vedere dentro. Wollheim usò l'esempio del bravo osservatore che nota il «guizzo di lealtà nello sguardo dello spaniel» in un quadro di Landseer. Maggiore è il bagaglio di esperienze che il bravo osservatore immette nel processo di «vedere dentro», piú nitido e vero questo diventa. Il bravo osservatore ricrea la pittura con le varie storie che porta con sé nell'atto di osservare.

Secondo questa teoria del «vedere-dentro», una partita di rugby non è

mai una realtà oggettiva. Nessuno spettatore assiste alla stessa partita cui assistono gli altri. Il bravo spettatore porta la propria personalità, esperienza e passione al cospetto di questo sport: di conseguenza, il «vedere-dentro» cambia da persona a persona.

Il bravo spettatore, per dirla in gergo artistico, «sovverte» la partita. La quale si trasforma in ciò che il bravo spettatore desidera vedere.

Per la mia futura moglie Judy, per esempio, il trial finale era una porta che si apriva su un mondo che forse avrebbe dovuto esplorare. Ma quella volta non fu costretta a varcarla. Per i selezionatori degli All Blacks, il trial era l'occasione per valutare i punti di forza e quelli di debolezza dei vari giocatori nelle posizioni (i piloni) che avevano difficoltà ad assegnare. Per me, c'erano le storie di Chris Laidlaw, Sid Going e il probabile successore di Ken Gray, cosí come la protesta prepartita del tizio che era contro l'apartheid. Tutte queste cose rendevano il trial un evento molto personale ai miei occhi.

Anche le analisi che Saul Alinksy fa nel suo libro *Rules for Radicals* sono utili per stabilire quali siano le storie personali in un contesto del genere. Alinsky sostiene che gli eventi (come le partite di rugby, presumibilmente) diventino esperienza solo dopo una riflessione. Per la maggior parte delle persone la vita è composta da una serie di accadimenti che attraversano l'organismo senza essere «digeriti». In altre parole, gli avvenimenti non vengono interiorizzati. Essi diventano esperienza (o ciò che io chiamo narrazioni) quando li si metabolizza. Gli eventi digeriti, che si sono trasformati in una parte della vita o dell'esperienza di un individuo possono dunque essere messi in relazione a uno schema generale e sintetizzati.

Il bravo spettatore di rugby, seguendo il paradigma di Alinsky, conoscendo il maggior numero di cose possibili sul rugby – la storia, le regole, la cultura, il tribalismo, la letteratura, la bellezza, la bruttezza, le abitudini, i giocatori e gli intellettuali, cosa è successo nelle partite precedenti e cosa potrebbe succedere in futuro – si apre a una pletora di narrazioni.

Sa, o dovrebbe sapere, quali siano i vantaggi e gli svantaggi di un gioco che dipende dal vento, se sia meglio avere il capitano tra gli avanti, se uno dei centri debba essere un placcatore e l'altro un corridore, quanto deve essere alto il pilone sinistro, e cosí via – in breve, lo zen del rugby, che abbraccia le migliaia di frammenti di informazioni necessarie a capire la pratica e la cultura di questo sport.

Il bravo spettatore dovrà anche cercare di andare sempre alla partita.

Certamente potete «guardare» il rugby alla televisione, o immaginare l'incontro ascoltando una radiocronaca, ma questi metodi sono solo un ripiego, come osservare la stampa di un dipinto invece che il dipinto vero e proprio.

Se non andate alla partita, vi perdete il quadro generale. Lo schermo televisivo vi rimanda i primi piani degli scontri individuali ma può mostrare solo un evento alla volta – una mischia, per esempio, o una maul o un grande placcaggio.

Il che, inoltre, non è altro che il punto di vista del commentatore. I commentatori devono parlare solo di quanto appare sul monitor della televisione che hanno davanti. Sono sul campo, ma vedono solo quel che vede una persona che è a casa di fronte al televisore. E lo schermo non può mostrarti dove si trovano tutti i giocatori, nemmeno gli scontri e ciò che accade in qualsiasi momento della partita.

Se entrate negli studi da cui i commentatori televisivi trasmettono sui piú importanti campi di rugby, noterete un piccolo schermo posizionato in basso che ha lo scopo di fargli vedere il campo e lo schermo. Ciò che sorprenderà lo spettatore cui fosse concesso di stare in fondo al box durante la partita è che i commentatori e gli uomini che dànno colore all'evento, come i noti Gordon Bray e Murray Mexted, abbassano gli occhi sullo schermo, invece che osservare il campo. In altre parole, anche loro vedono l'incontro attraverso le immagini scelte dai produttori.

Una volta, durante una partita, mi trovavo nel box in qualità di osservatore, e la folla cominciò a ruggire. La cosa non ebbe ripercussioni sulla lenta evoluzione del gioco sul campo. Il commentatore si voltò verso di me e articolò: «Che sta succedendo là fuori?» Che ironia sopraffina. Ecco un commentatore che a quanto pareva stava descrivendo una partita a centinaia di migliaia di spettatori in tutto il mondo, e doveva chiedere a qualcun altro cosa succedeva. Buttai giú in fretta due righe: «Un paio di giocatori si stanno azzuffando parecchio lontano dall'azione».

L'esperienza di «vedere dentro» dal vivo è migliore perché il bravo spettatore può tenere sotto controllo ciò cui lui o lei desidera assistere, nel corso della partita. Con l'avvento dei maxischermi negli stadi piú importanti, lo spettatore riesce anche a beneficiare dei primi piani, essendo comunque in grado di inserire la mischia o la maul o la touche che sono in evidenza sugli schermi nel contesto di quanto accade in campo. Ma se guardate una partita

solo alla televisione dipendete dalle immagini che il produttore vi permette di vedere. Vedete la partita del regista.

Con la teoria del «vedere dentro» ormai sotto controllo, è arrivato il momento di imitare il capitano Cook e fare un viaggio attorno al mondo del rugby. André Maurois, scrittore francese, diceva che «dalla lettura si ricava esattamente ciò che vi si mette». La stessa disciplina si applica alla visione del rugby.

> Il rugby è per sua natura il gioco perfetto. Ci sono dentro tutti gli elementi necessari. È eccezionalmente difficile giocare bene e perché un passaggio funzioni nelle circostanze piú avverse servono precisione e controllo straordinari. Ma al tempo stesso – nel momento in cui bisogna mettere in atto una finezza – ci vuole la forza della determinazione di un pugile al servizio dell'abilità di un orologiaio.
>
> ADAM NICHOLSON,
> giornalista sportivo britannico.

La prima volta che incontrai il rugby, il gioco perfetto, avevo cinque anni e andavo all'istituto religioso Star of the Sea di Seatoun, a Wellington. Quando i miei genitori mi lasciarono davanti all'ingresso principale della scuola non conoscevo una parola d'inglese. Forse parte dell'attrazione che provai nei confronti del rugby fu dovuta alla sensazione che praticando lo sport nazionale della Nuova Zelanda sarei stato accettato come un vero kiwi.

Ho assistito al mio primo incontro il 3 settembre 1949, quando gli All Blacks persero con i Wallabies 11 a 6 all'Athletic Park di Wellington. Quella fu forse la giornata piú nera nella storia del rugby neozelandese: lo stesso giorno gli All Blacks (privi di giocatori maori, cui era stato impedito di partire per via della politica di apartheid attuata dal governo sudafricano) persero 9 a 3 con gli Springboks a Durban.

Vidi vincere per la prima volta gli All Blacks all'Athletic Park un anno dopo, contro i Lions [6]. Mi sedetti sulla sponda ovest, una collina dal pendio

ripido che trasudava fango. Ero accalcato con migliaia di altri spettatori, tutti ammassati insieme cercando riparo da un vento tagliente e da acquazzoni che cadevano obliqui. Piú o meno quando la partita stava per iniziare sentii il bisogno incontrollabile di urinare. Ma andare al gabinetto significava rinunciare all'eccellente posizione quasi in cima al pendio e di fronte alla linea mediana del campo. È il posto migliore da cui guardare una partita di rugby, e io lo avevo conquistato solo arrivando alle prime ore del mattino. Non avevo altra scelta. Di nascosto tirai giú la lampo dei pantaloni e lasciai uscire un dolce, controllato flusso di pipí sul cappotto di gabardine dell'ignaro ragazzo dello Scots College seduto davanti a me.

Questo incontro mi è rimasto impresso nella memoria. Alcuni associano i momenti piú importanti della propria vita a una particolare canzone. Io li associo ai ricordi delle grandi squadre di rugby, ai giocatori e alle partite cui ho assistito. E da questa stanza del tesoro di ricordi personali sono arrivato a capire che il rugby ha un'etica che valorizza il modo in cui i devoti spettatori che la abbracciano vivono la propria vita.

Quando insegnavo al St Patrick's College di Silverstream, mi dissero che «una buona scuola di rugby è una buona scuola». Una tale affermazione, secondo cui il rugby possiede una dimensione morale, non è banale come sembra. Il rugby è un gioco maschio. Giochi per la tua squadra. Prendi le botte, le restituisci con altrettanta forza con cui le ricevi, ma non fai nulla di sleale. Non passi il pallone a qualcuno in una posizione peggiore della tua. Ti fai placcare, se necessario. Giochi sulla palla, non sull'uomo.

L'irregolare rimbalzo del pallone conferisce al rugby un aspetto anarchico. Non si sa mai di preciso cosa accadrà dopo. La palla tonda del calcio, per esempio, ha un che di inevitabile nel modo in cui rotola, riducendo cosí le variabili legate alla sfortuna e all'imprevedibilità del gioco. Ma nel rugby nessun movimento è precisamente lo stesso a causa della testardaggine della palla, che sgambetta e ruota come un piccolo terrier che fa le capriole. È una caparbietà che rispecchia la caparbietà dell'esistenza. Il rugby insegna ad accettare il rimbalzo della palla della vita. Lo spettatore di rugby impara a prendere il brutto e l'ingiusto insieme al bello e al giusto. Una partita di rugby accentua le emozioni provate durante «un'ora intensa di gloriosa vita». È una realtà intensificata. Vincere è importante. Ma anche accettare la sconfitta con dignità è (o dovrebbe essere) il tratto distintivo di un tifoso di rugby.

Per alcuni, questi valori sono limitati come le linee che segnano il campo

da rugby. Ma, per quanto siano semplici, credo che possiedano una loro integrità e onestà e che generazioni di giocatori e di spettatori che hanno provato a vivere secondo tali principî abbiano contribuito alla natura – in linea di massima – rispettabile della nostra società. Come sottolineato una volta da Denis Welch in un editoriale sul «New Zealand Listener»:

> Il rugby rimane uno dei grandi sport, forse proprio perché coinvolge completamente il corpo, non solo i piedi o una mazza oppure una racchetta. C'è un qualsiasi brivido sportivo al mondo che uguagli quello di una magnifica meta? È uno sport che ha anche delle qualità, come l'altruismo e l'umiltà, che lo contraddistinguono dai rivali piú famosi.

Lavoravo come editorialista al «Sydney Morning Herald» da circa vent'anni quando seppi che il responsabile della rubrica di rugby, Evan Whitton, brillante e controverso analista, stava per andare in pensione. Mi precipitai nell'ufficio dell'allora caporedattore, John Alexander. «Voglio la rubrica di Evan Whitton», gli dissi.

Per niente turbato dal mio approccio aggressivo, Alexander rispose freddamente: «Cosa ne sai del rugby?»

«Sono neozelandese. I neozelandesi sanno tutto sul rugby», replicai.

Ebbi il lavoro, che consisteva nel guardare e raccontare tutte le partite piú importanti, e vissi per sempre felice e contento.

Sapere tutto sul rugby è un tratto distintivo dei neozelandesi di una certa età. Solitamente le squadre in tournée si meravigliavano per il modo in cui, per esempio, le cameriere che rifacevano le stanze si lanciavano con i giocatori in una dissertazione di difficoltà pari a quella di una tesi di laurea sul perché la difesa non funzionava a dovere, o sul fatto che la loro mischia crollava perché l'allineamento dei piedi del pilone destro era completamente sbagliato. (Nella legge del rugby, la palla deve essere messa al centro della mischia dal mediano. Il «centro» è il punto equidistante dai piedi dei piloni opposti. Un pilone in gamba come Ken Gray può spostare il «centro» della mischia verso di sé piantando i piedi il piú indietro possibile.)

Giocare e guardare il rugby era la nostra religione. I terreni dai quali seguivamo gli incontri erano le nostre cattedrali. I campi dove guardavamo giocare le squadre locali erano le nostre cappelle. I giocatori piú bravi erano i nostri santi e i teppisti avversari i peccatori. Gli arbitri che ci davano una

punizione contro erano diavoli. Il grido di «Black! Black! Black!» che proveniva dalle tribune e dagli spalti sotto forma di potente ruggito era la preghiera della Nuova Zelanda. Conoscevamo l'agiografia di tutti i piú grandi giocatori: sapevamo come Bert Cooke, il piccolo, elettrizzante centro degli anni Venti, un giocatore geniale, si infilò delle bottiglie di birra nelle tasche del cappotto per arrivare a pesare 60 chili; come Fergie McCormick non avesse mai mancato un placcaggio e non avesse mai piú avuto un compleanno da festeggiare dopo il ventinovesimo. Grazie alle migliaia di racconti che racimolavamo dalla memoria, dalle rubriche dei giornali, dai libri sul rugby e, piú di recente, dalle interviste televisive, eravamo al corrente di centinaia di storie personali.

La definizione che do di queste agiografie e delle suddette storie personali è «narrazioni». Sono state create cento anni fa da generazioni di spettatori di rugby e sono il catechismo della religione di questo sport. Per molti hanno anche illustrato cosa significhi essere neozelandese. Ma ora, forse, non piú. Ho la sensazione che l'affermazione secondo cui «i neozelandesi sanno tutto sul rugby» non possa essere piú sostenuta. I ragazzi non sono obbligati a giocare a rugby come quando io ero giovane. Altri sport e altre passioni hanno catturato l'attenzione delle giovani generazioni. Gli incontri di rugby suscitano ancora grande interesse, ma non avvincono la nazione come, per esempio, successe con il tour del 1956 degli Springboks. Lo splendido libro di Warwick Roger sull'argomento, *Old Heroes*, degno di una delle prime cinque posizioni in qualsiasi classifica dei grandi libri sul rugby, sintetizza già dal titolo («vecchi eroi») che il rugby ha perso l'egemonia per quanto riguarda il pubblico.

E ci sono state le sciocchezze divulgate dagli esperti che avrebbero dovuto sapere che nell'essere spettatore c'è qualcosa di sbagliato. Non partecipa abbastanza gente, prosegue la tesi. Stiamo diventando una nazione di spettatori. Si dice che questa sia una cosa negativa. Lo stesso tipo di persone che promuove la suddetta tesi si lamenta anche del fatto che si legge poco. Ma qual è la vera differenza tra leggere un libro e guardare una partita di rugby? Nessuna, fondamentalmente. Leggere e guardare il rugby sono attività positive. Non sono passive come starsene sotto una doccia – dove è il rubinetto a fare tutto. Il lettore e lo spettatore di rugby stanno facendo qualcosa. La loro attività mette in risalto ciò che l'autore ha scritto o le conquiste del giocatore sul campo. «Assorbono con lo sguardo» quanto

accade sulla pagina o sul campo. Trasformano ciò che incamerano in un'esperienza personale che gli arricchisce la vita.

Nessun lettore legge un libro come gli altri. Allo stesso modo, gli spettatori di una partita di rugby «leggono» il gioco diversamente dagli altri a seconda delle narrazioni che portano con sé agli incontri. Direi che, a causa di – piuttosto che malgrado – queste esperienze differenti, con la perdita dell'egemonia del rugby agli occhi del pubblico i neozelandesi hanno perso qualcosa di meravigliosamente arricchente per la loro vita, e per il benessere culturale e spirituale della nazione.

C'è bisogno di un revival della vecchia religione basata sul seguire le partite di rugby.

[6] «Leoni»: soprannome della selezione che raccoglie i migliori giocatori delle nazionali delle isole britanniche (Galles, Inghilterra, Irlanda, Scozia).

> Il rugby è uno sport per vedere il quale tutti gli dei dell'antica Grecia si accalcherebbero nei cieli del Nord e, chini sulle nostre fredde nubi, né il sedere congelato o i cuori scettici e freddi della folla li tratterrebbero dal lanciarsi in aiuto dei piú forti Mirmidoni, dal tirare su dalla mischia un Ettore calpestato nella melma per poi curarlo e rimetterlo in forze. Bene farebbe Giove Tonante a mandare il lesto Mercurio, in picchiata dal cielo, a raccogliere dall'aria sgombra il passaggio sbagliato di Achille e con esso precipitarsi – mentre la rosa canina e il ranuncolo sbocciano rapidi sotto i suoi piedi – verso l'eterna meta.
>
> ERIC LINKLATER,
> poeta, scrittore e storico scozzese.

Gli antichi Greci avevano un gioco chiamato *epískyros* che somigliava molto al rugby moderno. I vasi riportati alla luce da siti archeologici rivelano raffigurazioni di uomini scarsamente vestiti in pose tipiche da balletto con braccia languidamente distese, che giocano con una palla tonda. Secoli dopo, intorno al 1600, i gallesi si dedicavano a una specie di football simile chiamato *cnapan*. Il gioco era difficile quanto la pronuncia del nome. Sembra essere stata una prima versione grezza del rugby, lo sport si praticava su campi sconosciuti principalmente perché dopo si socializzava. I giocatori di cnapan non indossavano divise o scarponi. Erano nudi. Lo scopo dei loro

sforzi era lanciare, calciare oppure spingere in qualsiasi modo il cnapan, una palla tonda di legno bollita nel grasso per renderla scivolosa, tra un villaggio e l'altro.

Alcune varianti di questa forma di «rugby» (tanto per dare ai suddetti esercizi un nome) si diffusero comunque nella maggior parte delle società nell'arco dei secoli. I Romani, prendendo come al solito a prestito dai Greci, chiamarono il loro sport *harpastum*, che pare fosse piú muscolare dell'equivalente greco. Scrivono in *The World of Rugby*, un'eccellente storia pubblicata dalla Bbc, il noto giornalista John Reason e l'autorevole allenatore Carwyn James:

> Il gioco iniziava lanciando la palla in aria in mezzo alle due squadre, che poi cercavano di farla avanzare verso le linee segnate che demarcavano ciascuna estremità del campo da gioco. A tale scopo dovevano procedere a una maul per strappare il possesso di palla, dovevano supportarsi a vicenda per portarla avanti, il che è l'essenza della mischia moderna, e passarla.

Da questa descrizione è chiaro che gli elementi del rugby moderno – le tattiche di maul, di mischia e di passaggio, giocate in un campo le cui dimensioni sono delimitate da linee – erano insite nel genere di football greco-romano.

Ai soldati medievali inglesi, con indosso l'armatura (a differenza dei giocatori di cnapan gallesi) piaceva festeggiare le loro vittorie calciando le teste degli avversari uccisi sul campo di battaglia. Edoardo II bandí questa forma di football a Londra nel 1314. Forse pensava che la sua testa un giorno potesse essere presa a calci in qualche campo da gioco.

Comunque il rugby che conosciamo oggi è stato inventato nelle scuole private inglesi. Il gioco e il suo codice di comportamento furono diffusi con grande entusiasmo dagli ex alunni dei suddetti istituti in tutte le colonie inglesi verso la fine del XIX secolo. Era considerata la fonderia ideale in cui forgiare gli uomini virili, audaci e battaglieri necessari a dominare un impero su cui il sole non tramontava mai.

> Forse se non avessimo lo sport faremmo la guerra anche piú spesso. È una versione innocua – o, comunque, lo è relativamente – di qualcosa di piú serio. Pare che sia scritta nelle viscere della nostra predisposizione genetica, anche se le frustrazioni esistono sin da quando esiste lo sport. Socrate, per esempio, subí la disapprovazione dell'antica Atene per non aver preso abbastanza sul serio l'addestramento oplite (armamenti e tattica)… Storie di essere umani che, come lo sport, sono false – innocue versioni esagerate di qualcosa di piú reale e grave. Sembra essere la prova che abbiamo bisogno di certe distrazioni. Sono storie, momenti ricreativi – ludici – e tutti gli animali, non solo gli uomini, usano il gioco per sviluppare le capacità di sopravvivenza, per imparare a vivere.
>
> ALAN CLOSE, *Good Weekend*,
> in «Sydney Morning Herald».

La terminologia del rugby evolutasi al di fuori delle scuole private inglesi nel XIX secolo era strettamente collegata all'etica della guerra. Una volta capito che il rugby è un gioco di guerra, si comprende anche la filosofia del rugby. Lord Jellicoe, primo Lord del mare durante la prima guerra mondiale, espresse tale legame in questo modo:

> A mio parere, il rugby, è piú di ogni altro, uno sport che sviluppa le qualità tipiche dei buoni guerrieri. Insegna l'altruismo, lo spirito di corpo, la prontezza nel prendere le decisioni, e mantiene in forma tutti coloro che lo praticano.

La terminologia del rugby è intrisa della retorica della guerra. Gli esperti di rugby parlano di «bombe» riferendosi a quegli alti calci a spirale con gli attaccanti che si precipitano verso il pallone, che mette alla prova la forza e il coraggio del ricevitore. Ci sono calci *over the top* («a scavalcare»), con riferimento ai soldati che lasciavano le trincee della prima linea per attaccare i loro avversari. I giocatori sparano calci «siluro». Gli attacchi vengono portati ai «fianchi», ovvero alle estremità del campo. Si abbraccia «la difesa offensiva» come il miglior modo per distruggere l'altra squadra. Gli attacchi vengono «lanciati», come se fossero navi da guerra. Le difese vengono fatte «esplodere», come se fossero state investite da bombe a mano. I mediani «sparano» sul lato piú vulnerabile. Gli avanti liberi sono «predatori». Le squadre che hanno dei corridori intraprendenti si dice che abbiano «potere di colpire». Gli avanti e tavolta i tre quarti «uccidono» la palla nelle mischie e nelle maul. I fuorigioco e le mischie vengono «conquistate» contro il lancio o la testa. Un placcaggio feroce è ammirevolmente descritto come «un bel colpo». Di un rapido mediano di mischia si dice che il suo passaggio è «veloce come un proiettile».

Le famose tre P – *Possession*, *Position*, *Pace* (possesso, posizione, avanzamento) – di Charlie Sexton (All Black del 1938) potrebbero essere l'abbreviazione dei principî sostenuti da un grande stratega militare. Si dice che i giocatori «si mettono in riga». Murray Mexted, un ex All Black attualmente pittoresco commentatore di rugby, se ne uscí con questa memorabile affermazione quando gli All Blacks sconfissero i Wallabies all'Eden Park di Auckland nel 2003 per riconquistare la Bledisloe Cup[7]. «Be', è come una guerra. Al vincitore va il bottino e il bottino consiste in un grande trofeo, una grande competizione, una grande rivalità tra due nazioni, un grande rispetto…» Quando nel 2003 l'Inghilterra vinse la Coppa del Mondo, la vittoria fu definita da un giornalista entusiasta «l'impresa piú grande dell'Inghilterra dopo le due guerre mondiali».

Ma non bisognerebbe spingere l'analogia con la guerra troppo in là. Il rugby è un gioco di guerra. Non la vera e propria guerra. Come dice Murray Mexted: «È simile a una guerra». Il rugby è una versione innocua della

guerra, sostiene Alan Close. Né il rugby dovrebbe essere definito dagli storici dello sport, cosa che avviene troppo spesso, il piú grande gioco di guerra tra tutti gli sport. Il drammaturgo australiano David Williamson ha scritto a proposito delle regole del football australiano che «è una guerra combattuta secondo le regole». E questo è vero anche per il rugby. La guerra è una tale esperienza estrema che il terrore e l'orrore che ne derivano risultano sottovalutati se l'analogia con il rugby o con qualsiasi altro sport viene spinta troppo oltre.

Ma usare la metafora della guerra può aiutare il bravo spettatore a comprendere la strategia del rugby e la tattica usata dalle squadre per vincere una partita. Per esempio, durante la Coppa del Mondo del 1999 l'allenatore dei Wallabies, Rod Macqueen, sostenne che la preparazione della sua squadra fosse stata molto influenzata dagli insegnamenti dell'antico filosofo-guerriero cinese Sun-tzu. Uno dei detti dell'*Arte della guerra* di Sun-tzu ebbe per Macqueen un'eco speciale: «Nella pianificazione, mai una mossa inutile; nella strategia, nessun passo compiuto invano». Non fu un caso che, durante tutto il torneo, i Wallabies sembrassero sempre una mossa piú avanti degli avversari.

[7] Torneo che oppone dal 1931 Australia e Nuova Zelanda. Deve il suo nome a Lord Bledisloe, il governatore generale della Nuova Zelanda che mise in palio il trofeo. Cfr. anche p. XXXVII.

*Fare un passaggio*

> Una volta sono uscita con un famoso giocatore di rugby australiano che mi ha trattata proprio come un pallone: si è preso un passaggio con me, mi ha fatto piedino, per poi scaricarmi subito dopo aver segnato.
>
> KATHY LETTE, autrice,
> citata su un sito web della Bbc

Stavo seguendo alla televisione l'azione dei Brumbies contro gli Auckland Blues all'inizio del Super 12 del 2003 [8], in casa, quando provai un momento di esaltazione. Avevo gli auricolari infilati nel televisore, in modo che mia moglie, che stava preparando la cena in cucina, potesse ascoltare la musica classica alla radio. Le condizioni del tempo umido e scivoloso stavano complicando le cose per i giocatori. Per i Blues si stava profilando una gara equilibrata quando Rupeni Caucaunibuca, un'ala delle Fiji, giocatore dalla morbida costituzione di un bancario ben nutrito ma incredibilmente rapido, realizzò una meta sensazionale.

La palla schizzò da una mischia vicina a bordocampo. Caucaunibuca ci piombò sopra.

«Oh! Oh!» esclamai a voce piuttosto alta a causa del frastuono che proveniva dalle cuffie. Caucaunibuca calpestò uno dei difensori dei Brumbies. «Oh! Oh! Oh!» esclamai di nuovo. Caucaunibuca corse attorno a George Gregan, uno dei difensori piú forti. «Oh! Oh! Oh! Oh!» esclamai. Poi Caucaunibuca attraversò di corsa la copertura difensiva, e con un enorme sorriso sulla faccia piazzò la palla sotto ai pali.

«Oh! Oh! Oh! O mio dio! O mio dio!», urlai.

Mia moglie gridò, alla fine, dalla cucina: «Stai avendo un orgasmo?»

«In un certo senso», replicai.

Gli storici dello sport suggerirebbero che il mio fremito sessuale non sia cosa rara per lo spettatore o il giocatore di rugby. Gli storici sottolineano che tra gli anni Settanta del XIX secolo e al 1900 circa – i primi trent'anni in cui il rugby venne giocato in Nuova Zelanda – nel paese gli uomini erano piú numerosi delle donne. L'equilibrio non fu riconquistato che nel 1900. Secondo Jock Phillips, autore di uno studio pioneristico sulla cultura maschilista della Nuova Zelanda, prima di allora si credeva diffusamente che «il rugby aiutasse a sublimare la sessualità e fornisse una sana alternativa alle cattive abitudini, in particolare alla masturbazione».

Phillips sostiene che questa convinzione abbia un che di meritorio. Fino alla seconda guerra mondiale, egli scrive, molti neozelandesi maschi non si sposavano che verso i trent'anni, e persino allora le limitazioni imposte alla loro vita sessuale erano considerevoli.

> Non è inconcepibile che giocare a rugby aiutasse a sublimare un'acuta frustrazione sessuale… Potrebbe aver regalato agli uomini una forma di contatto fisico che non avrebbero potuto avere legittimamente altrove.

Il legame tra ciò che succede nelle mischie e nelle maul e ciò che potrebbe accadere tra le lenzuola è stato memorabilmente tracciato da Lisa Wilkinson, moglie dell'ursino (cioè, talmente grosso da poter giocare nella seconda linea dei Wallabies) scrittore sportivo Peter FitzSimons:

> Mi ricordo di quando, ragazzina, seguivo le partite dei Wallabies alla televisione e guardavo quelle mischie e quelle maul, e pensavo: chissà come sarebbe essere sepolta sotto tutti quei caldi, sudati, unti cumuli di carne da rugby in calore, in debito d'ossigeno, costretta a fare certe cose contro la mia volontà? Adesso, dopo dieci anni che divido il letto con Pete, penso: Ah, be', forse lo so.

Se la tesi di Phillips è giusta, quanto mai azzeccato fu il richiamo rivolto allo spettatore di rugby maschio utilizzato dallo slogan di una campagna pubblicitaria promossa durante la Coppa del Mondo del 2003 da un bordello

di Sydney, che noleggiò un autocarro che si faceva strada tra le vie con su scritto: «Ti va una mischia?… Stasera bussa allo Stiletto».

[8] Dal 2006 denominato «Super 14» a seguito dell'allargamento a quattordici squadre, è il principale campionato di rugby dell'emisfero Sud, cui prendono parte formazioni di Australia, Nuova Zelanda e Sudafrica.

*Rugby consensuale*

> In America un uomo potrebbe svegliare la partner nel bel mezzo della notte per fare l'amore. I Kiwi la sveglierebbero per guardare gli All Blacks in TV.
>
> «The Daily Telegraph».

Per i maschi neozelandesi, come suggerisce lo sdegnoso «Daily Telegraph», non c'è mai gara quando si tratta di decidere se guardare una partita di rugby a letto o fare sesso. A quanto pare il piacere delle mischie del rugby prevale sul piacere delle mischie sessuali. O quantomeno cosí ci dicono. Keith Quinn, veterano telecronista di rugby che ha scovato questa citazione, aggiunse la postilla che «qualsiasi kiwi assennato sveglierebbe la propria compagna nel bel mezzo della notte e la costringerebbe a preparare tè e biscotti per guardare la partita con lui».

Se la partner è intelligente asseconderà la richiesta. Durante la Coppa del Mondo del 2003, il canale sportivo della Bbc trasmise un'intervista con una sessuologa, Jo-Anne Baker, che sottolineò che la cosa peggiore che una «vedova del rugby» potesse fare era convincere il compagno a scegliere tra il rugby e il sesso. Citando la Baker: «Non si tratta di dare un aut-aut. Si tratta di dire che si possono avere entrambi».

Baker proseguí rivelando che la migliore possibilità che una donna ha di avere un rapporto intimo con il partner è legata alla vittoria della sua squadra. «Gli uomini possono festeggiare la vittoria della squadra del cuore facendo del sesso fantastico», ribatté.

Lo stesso «schema» di gioco si applica presumibilmente ai giocatori, ma per loro la questione è piú elementare: il sesso prima del rugby aiuta o spegne la performance sul campo?

Durante la Coppa del Mondo 2003 agli Springboks fu impedito di fare sesso per tutto il torneo. Il contrario accadde alla squadra delle Fiji. La Air Pacific, compagnia di bandiera delle Fiji, introdusse delle speciali «tariffe dell'amore» per le mogli e le fidanzate dei giocatori. Il presidente del rugby fijiano approvò il trattamento speciale. «Avere la compagnia della donna che ami fa certamente parte del processo che porta alla felicità, – disse ai cronisti. – L'esperienza mi ha sempre insegnato che un giocatore felice è un giocatore di successo». Le mogli e le compagne dei Wallabies potevano passare il tempo con i giocatori al quartier generale degli allenamenti ma venivano tenute lontane nei giorni che precedevano le partite finali. Gli All Blacks seguivano lo stesso regime.

I francesi, tuttavia, lavoravano sul piano dell'incentivazione. Se la Francia avesse disputato le semifinali, le mogli e le ragazze dei giocatori si sarebbero potute trasferire nel loro albergo. Il mediano di apertura della Francia, Frederic Michalak, rivelò l'arcano ai giornalisti: «Noi siamo qui, – disse in un'intervista, – per le grandi vittorie, non per le grandi tette». L'Inghilterra permise alle compagne dei giocatori di rimanere con loro per tutto il torneo, se volevano. La ragazza di Jonny Wilkinson [9] restò in Inghilterra.

Sul campo la squadra delle Fiji forní prestazioni inferiori alle aspettative. La Francia disputò le semifinali e poi giocò una partita remissiva e distratta contro l'Inghilterra e un incontro ancora piú scialbo e zoppicante contro la Nuova Zelanda, perdendo poi il terzo posto nella finale di consolazione. Ciò accadde dopo che le mogli e le fidanzate si erano trasferite nel loro albergo. Gli Springboks erano senza vigore né spinta quando vennero sconfitti dagli All Blacks nei quarti di finale. I Wallabies giocarono le migliori partite alla fine del torneo, sconfiggendo gli All Blacks in modo convincente e poi nella finale tenendo inchiodata l'Inghilterra in parità fino a ventotto secondi dalla fine dei tempi supplementari. E L'Inghilterra, la squadra con l'approccio piú equilibrato alla questione «letto o non letto», vinse il torneo con un gioco decisamente forte e maschio.

Questo risultato sembra sostenere le opinioni dello storico romano Plinio il Vecchio (I secolo d.C.), che dichiarò: «Quando sono pigri gli atleti si rivitalizzano facendo l'amore».

Il leggendario allenatore di baseball Casey Stengel diede una memorabile, e forse la piú credibile, risposta alla questione del sesso prepartita: «Il problema non è che i giocatori facciano sesso la notte prima di un incontro; è che rimangano fuori tutta la notte cercando di procurarsene un po'».

[9] Mediano di apertura inglese, protagonista della vittoria dell'Inghilterra ai Mondiali del 2003.

> Nessun altro gioco permette agli uomini di sbattere a terra gli avversari per poi aiutarli allegramente a rialzarsi, e quindi subire un trattamento simile a loro volta. Per i ragazzi, il rugby è il gioco che rappresenta il sole della loro vita, quando il mondo è pieno e tondo e c'è prosperità e meraviglia nell'aria: uno sport mentale e fisico, e un test e una risorsa per il carattere. Il rugby infonde tutte le qualità di abilità e coraggio, generosità, cooperazione e altruismo che conferiscono a questo sport il fascino universale che ha agli occhi degli uomini dallo spirito libero.
>
> da una lettera anonima inviata al «Sydney Morning Herald», 1995.

1823 L'azione di correre con la palla viene presumibilmente introdotta nel gioco del football alla Rugby School in Inghilterra. Questa è l'origine del mito di William Webb Ellis, in realtà inventato dai rugbisti nel 1895.

1841 Correre con il pallone entra ufficialmente a far parte delle regole della Rugby School, ammesso che la palla venga presa di rimbalzo. Il passaggio è specificamente vietato. Nell'arco dei decenni molti commentatori di rugby dell'emisfero meridionale hanno sostenuto che il rugby britannico abbia continuato a mantenere questa regola.

1857 Esce *Tom Brown's Schooldays* di Thomas Hughes. È un libro che viene letto da decine di migliaia di ragazzi e immortala la cultura e la lingua del rugby praticato dai ragazzi della Rugby School. Uno di quei giovani è il barone Pierre de Coubertin, fondatore del movimento olimpico moderno. De Coubertin si appassionò all'accezione inglese del gioco maschio diffusa in quel romanzo cult. Ritiene siano tra le piú alte espressioni dello spirito umano. A causa della sua influenza, il rugby viene introdotto nei Giochi Olimpici nel 1908, con l'Australia vincitrice della prima medaglia d'oro. Gli Stati Uniti conquistano la medaglia d'oro olimpica di rugby nel 1912 e nel 1920.

1862 Invenzione della camera d'aria in gomma elastica per il pallone da rugby, essenziale progresso tecnologico nell'equipaggiamento del rugby. La camera d'aria originale in pelle di maiale era cosí disgustosa da gonfiare che i ragazzi della Rugby School avevano lasciato questo compito odioso a Mr Gilbert, un calzolaio del posto. In seguito, la famiglia di Gilbert mise su un business mondiale per la fornitura dei palloni da rugby. I palloni usati nella Coppa del Mondo 2003 portavano il marchio Gilbert.

Le camere d'aria in pelle di maiale avevano anche molti altri svantaggi. Si sformavano e si disintegravano abbastanza velocemente quando erano sottoposte a calci incessanti. Le camere d'aria in gomma elastica risolvevano tutti i suddetti problemi. Con un rivestimento di pelle dura, diedero vita a un pallone da rugby che resisteva indefinitamente all'impatto degli elementi e ai molteplici calci.

Con la nuova produzione di massa del pallone, il rugby è pronto a uscire dai cortili di una manciata di scuole private inglesi per entrare nella piú grande comunità dei giovani abitanti delle colonie.

1863 Viene fondata la Rugby Football Union (autoproclamatasi England Rugby Union) e organizzato un meeting a Londra per stilare il primo nucleo di leggi. Le leggi della Rugby Union sono scritte, per distinguersi da quelle dell'Association Football (calcio), tenendo conto dell'uso delle mani nel prendere e passare la palla. Le trasformazioni, i calci riusciti sopra l'incrocio dei pali (non sotto, come nel calcio) vengono realizzati dopo che una squadra realizza una meta. La meta mette in grado il fortunato tre quarti di «tentare» la trasformazione. Sono permessi cariche, calpestamenti e calci. Con questi ultimi si intende l'azione di calciare ripetutamente la palla

intrappolata nella maul dei giocatori. Spesso provoca gravi danni agli stinchi, alle ginocchia e ad altre parti dei giocatori incastrati nel mucchio.

Il rugby viene considerato un gioco di dribblaggio piuttosto che di manovra/corsa/e calci.

1865 Il 21 agosto il «Sydney Morning Herald» dà un resoconto della prima partita di rugby giocata nell'emisfero Sud: «Football: sabato pomeriggio è stato dato il via a un incontro, sul campo universitario, tra i giocatori dell'Università e quelli del Sydney Club. Dopo una lotta eccitante, durata circa un'ora e mezzo, nel corso della quale non è stata trasformata nessuna meta, la partita è finita in pareggio, a causa di un equivoco sulle regole…»

1869 Negli Stati Uniti si gioca la prima partita di football con le regole del rugby, tra Rutger e Princeton.

1870 Viene fondato il Wellington Club (Nuova Zelanda) che disputa il primo incontro interprovinciale a Petone, contro il Nelson Club, con le regole della Rugby School fornite da C. J. Munro.

Oxford e Cambridge riducono le squadre a 15 giocatori.

Il Wellington College (14) e il Nelson College (0) si incontrano al Basin Reserve nella prima partita interuniversitaria di rugby della Nuova Zelanda e, probabilmente, la prima giocata al mondo. La prima partita interscolastica in Inghilterra non ebbe luogo che nel 1896, quando il Rugby (0) perse con il Cheltenham (13).

1871 Il primo presidente della Rugby Football Union, A. Rutter, e altri due rugbisti, E. C. Holmes e L. T. Maton, stendono le nuove leggi basate sulle regole del 1862 per il gioco dell'«associazione». Adottarono le leggi piú recenti della Rugby School, tranne che per un paio di cambiamenti che riguardavano i calci.

Viene giocata la prima partita internazionale di rugby, tra Inghilterra e Scozia. Venti giocatori per parte: tredici avanti, tre mediani, un tre quarti e tre estremi. Richard Lindon, un abitante della città di Rugby, produce la camera d'aria in gomma elastica per il pallone da usare durante la partita. La camera d'aria ha la forma di una prugna per adattarsi al gioco della Rugby School, in cui la palla deve essere calciata sopra, piuttosto che in mezzo, l'incrocio dei pali.

1877 Vengono aboliti i calci ai giocatori. Il che dà origine alla legge 47: «Non sono consentiti calci, o calpestamenti, o sgambetti in nessuna circostanza. A chiunque indossi chiodi sporgenti, placche di ferro o guttaperca su qualsiasi parte degli scarponi o scarpe non sarà permesso di disputare la partita». Il «Bulletin» definisce il rugby «amico del becchino» malgrado la riforma.

I numeri dei giocatori nelle partite internazionali si riducono da venti a quindici.

1881 Alan Rotherman, mediano di mischia della Oxford University, fa un passaggio ai tre quarti. Il Galles adotta una formazione in linea con questa evoluzione: nove avanti, due mediani, due tre quarti, e due estremi.

1882 Il Nuovo Galles del Sud, con una squadra di soli quindici giocatori, va in tour in Nuova Zelanda. La squadra gioca sette partite, vincendone quattro e perdendone tre.

Per la prima volta vengono nominati arbitri imparziali per le partite internazionali.

1884 La prima rappresentativa della Nuova Zelanda va in visita all'Australia e vince tutte e otto le partite.

In Nuova Zelanda l'uso del fischietto da parte degli arbitri diventa pratica accettata.

1886 Viene adottato dalla Rugby Football Union in Inghilterra un valore numerico per le mete e i gol (trasformazione riuscita delle mete): tre mete equivalgono a un gol. È una riforma che usa il sistema di punteggio del Cheltenham College, il quale assegna un valore numerico a una meta, a differenza di quello della Rugby School.

1888 La squadra di rugby inglese va in tour in Australia e in Nuova Zelanda, presentando alla gente del posto il concetto di tallonaggio fuori dalle mischie e il sistematico gioco di passaggi. Vince tredici partite, ne pareggia quattro, ne perde due.

Una squadra di «nativi» neozelandesi ricambia la visita, facendo il giro della Nuova Zelanda, dell'Australia e della Gran Bretagna. La squadra gioca settantaquattro partite, ne vince quarantanove (compresa quella contro

l'Irlanda), perdendone venti (tra cui quelle con Galles e Inghilterra) e pareggiandone cinque.

1890 Viene fondato l'International Rugby Board (Irb) per comporre le controversie e stilare delle regole che governino i calendari internazionali. Il comitato è costituito da dodici membri: sei rappresentano l'Inghilterra, due ciascuno la Scozia, il Galles e l'Irlanda. Purtroppo, le cosiddette Home Union controllano ancora oggi l'Irb.

1893 J. P. Firth, che piú in là sarebbe diventato – e rimasto per molto tempo – preside del Wellington College, concede una meta a un giocatore dell'Athletic Club valutando che era stato ostacolato mentre rincorreva la palla. Questa «meta tecnica» viene contestata dagli avversari, la squadra di East Christchurch. La controversia deve essere risolta dall'Irb. Il ragionamento di Firth ha la meglio.

In termini di evoluzione delle regole del rugby, la sentenza sulla meta tecnica e la giustificazione teorica in base alla quale dovrebbe essere concesso alle squadre di trasformare in punti un «vantaggio» se l'avversario infrange le regole, è importante quanto l'invenzione della camera d'aria in gomma elastica. Significa che le regole del gioco sono flessibili e in grado di essere migliorate.

Il Cardiff crea una formazione di otto avanti e sette tre quarti. Ha un tale successo che viene adottata in tutto il mondo.

1895 Le contee settentrionali dedite all'estrazione di carbone dello Yorkshire e del Lancashire vengono espulse dalla England Football Union per aver preteso che ai giocatori venissero pagati gli straordinari. Da qui ha inizio la «grande spaccatura» tra l'associazione rugby dilettanti e la lega dei professionisti.

Gli arbitri sono gli unici responsabili delle partite, e le loro decisioni sono considerate definitive.

Un gruppo di ex alunni della Rugby School istituisce una commissione per accertare il «fatto» che William Webb Ellis raccolse la palla con le mani correndo in avanti in una partita al Big Field nel 1823. Il comitato tenta di convincere con le lusinghe Thomas Hughes, autore di *Tom Brown's Schooldays* (cfr. p. 31), a confermare la storia di Ellis. Hughes rifiuta di collaborare. Il cambiamento relativo allo scatto in avanti alla Rugby School è

avvenuto nel 1834 e non nel 1823, sostiene: «E in effetti è diventato piuttosto popolare nel 1838-39 per via della bravura di Jem Mackie, la grande terza linea». La creazione del mito di William Webb Ellis e l'espulsione delle contee dedite all'estrazione del carbone consolidano un atteggiamento «separatista» nel rugby britannico (Galles a parte) e, dato che le Home Union ne dominano e ne esprimono le posizioni ufficiali, anche nell'International Rugby Board.

Le «vecchie scorregge» – antica definizione irrisoria del capitano dell'Inghilterra Will Carling – del rugby britannico opposero un'ultima resistenza «separatista» quando le associazioni di Inghilterra, Irlanda e Scozia votarono contro la possibilità di indire una Coppa del Mondo di rugby, nel 1987. Il Galles divise il voto. L'illusione di un rugby fedele alla sua origine venne tuttavia mantenuta quando le Home Union ottennero che il trofeo del torneo fosse intitolato all'icona «separatista» William Webb Ellis.

1903 Viene disputato il primo incontro da una rappresentativa neozelandese che vince (22) contro l'Australia (3) al Sydney Cricket Ground.

1905 Gli All Blacks sconfiggono l'Inghilterra 15-0 al Crystal Palace di Londra. Le stime ufficiali parlano di 45 000 persone ma si ritiene che ce ne fossero 70 000. È record di pubblico per una partita di rugby in Inghilterra. Gli All Blacks, con il loro gioco tutto di tre quarti, gli avanti in pressione come un branco di segugi, i trabocchetti e l'organizzazione della squadra, rivoluzionano il rugby e creano il gioco moderno.

Far rimbalzare la palla sulla linea di touche è una regola che viene abolita: il pallone deve essere lanciato nel corridoio interno alle due linee di giocatori. Si adotta universalmente la regola che stabilisce che una meta corrisponde a tre punti, una meta trasformata a cinque e un calcio di punizione a tre.

1907 Dally Messenger, il David Campese [10] dei suoi tempi, viene attirato tra i professionisti della Rugby League (rugby a tredici) da un gruppo di imprenditori di Sydney.

1908I Wallabies australiani conquistano la medaglia d'oro del rugby alle Olimpiadi di Londra, sconfiggendo i campioni della contea inglese della Cornovaglia, unica altra squadra esordiente.

1909 La Rugby League diventa il piú importante punto di riferimento per il rugby in Nuovo Galles del Sud e Queensland dopo l'acquisto dell'imprenditore di Sydney Joynton Smith della maggior parte della squadra dei Wallabies che ha vinto la medaglia d'oro olimpica nel 1908. Questa tattica di bracconaggio somiglia in qualche modo all'offerta di acquisizione della Super League presentata quasi novant'anni piú tardi. Viene istituita una forte lega rugbistica ad Auckland.

1914 L'Irb bandisce gli allenatori e i preparatori stipendiati a ogni livello del rugby.

1919 La «Madrepatria» (con un solo non ufficiale nella squadra), la Nuova Zelanda (un solo ufficiale), l'Australia (tre ufficiali), il Sudafrica e il Canada disputano l'Empire Inter-Services Tournament – la prima «Coppa del Mondo» di rugby. La Nuova Zelanda sconfigge la «Madrepatria» nella finale di Twickenham.

1924-25 Gli «invincibili» neozelandesi vincono tutte le partite del tour in Gran Bretagna, Francia e British Columbia. George Nepia, diciannovenne maori estremo, gioca in ogni incontro e diventa la prima superstar internazionale del rugby.

1926 L'Irb decide che i due tempi di una partita internazionale debbano durare quaranta minuti.

1937 Per la prima volta il Sudafrica vince il torneo tra nazionali in Nuova Zelanda e viene definita «la piú grande squadra che abbia mai lasciato la Nuova Zelanda». È il primo torneo perso dagli All Blacks.

L'Irb decide che le trasformazioni delle mete debbano essere realizzate davanti alla porta. Le regole che coinvolgono il placcaggio, la mischia e i calci di punizione vengono sostanzialmente cambiate.

1948 La Nuova Zelanda e l'Australia sono ammesse nell'Irb.

1956 Per la prima volta, la Nuova Zelanda sconfigge il Sudafrica in una serie di incontri tra le nazionali di rugby. È la prima sconfitta subita in un campionato dagli Springboks nel XX secolo.

1958 Si verifica un cambiamento significativo nella regola del placcaggio: ai giocatori che si rimettono in piedi in seguito a un placcaggio è permesso giocare la palla in qualsiasi modo regolare (invece che solo con i piedi).

1968 Viene ammessa la sostituzione dei giocatori infortunati durante le partite.

1971 Vengono introdotti cambiamenti rivoluzionari nelle regole relative ai calci: i giocatori sono obbligati a stare dietro al piede piú arretrato nella mischia; i tre quarti, eccetto i mediani, devono stare a dieci metri dalla touche; non è permesso nessun calcio a contatto diretto fuori dalla linea dei ventidue metri; il valore di una meta viene elevato a quattro punti.

1972 A Cardiff ha luogo la prima trasmissione televisiva in diretta via satellite di una partita tra nazionali: Nuova Zelanda – Galles 19-16.

1981 La Gilbert Company introduce una gamma di palloni sintetici basati su innovazioni tecnologiche nel design, nella manifattura e nei materiali.

1987 La Nuova Zelanda vince la prima Coppa del Mondo, torneo a inviti a sedici squadre ospitato dalla New Zealand Rugby Union e dall'Australian Rugby Union.

1991 L'Australia vince la seconda Coppa del Mondo sconfiggendo l'Inghilterra a Twickenham 12 a 3. Verso il termine della partita, visto che i tre quarti dei Wallabies erano restii a mettere giú la palla e a calciarla, il loro coach, Bob Dwyer, in preda all'agitazione, urla: «Scaraventala in mezzo a questo pubblico di merda!» Il labbro superiore della regina, seduta due file davanti a Dwyer, rimane immobile.

Gli Stati Uniti vincono la prima Coppa del Mondo femminile, sconfiggendo l'Inghilterra 19-6.

1993 Viene introdotta la meta da cinque punti. Si tratta di un cambiamento decisivo nel sistema di punteggio. Per la prima volta, due mete valgono piú punti di tre punizioni o drop. Il cambiamento conferma che, teoricamente almeno, il rugby è uno sport il cui punteggio è basato sulle mete piuttosto che sui calci di punizione.

1995 Gli Springboks, alla loro prima Coppa del Mondo, sconfiggono gli «avvelenati» (cfr. p. 122) All Blacks in una finale che sconfina nei tempi supplementari. Praticamente è Nelson Mandela a vincere l'incontro per la squadra di casa quando indossa la maglia degli Springboks mentre stringe le mani a entrambi gli schieramenti prima della partita.

Dietro pressioni insistenti da parte della Super League, l'Irb decide che «il rugby non è piú uno sport per dilettanti». Ai giocatori vengono ufficialmente offerti dei contratti, e si dà cosí inizio al mondo nuovo del rugby professionista. La riforma arriva cento anni dopo la fatidica decisione di bandire il professionismo.

1996 Si inaugurano i tornei Super 12 e Tri Nations [11].

1999 I Wallabies sconfiggono gli All Blacks all'Olympic Stadium di Sydney davanti a un pubblico record di 107 042 spettatori.

L'Australia vince la sua seconda Coppa del Mondo. Ancora una volta si tratta di una vittoria in trasferta (in Galles). I favoriti All Blacks, soccombono, scialbi, nel secondo tempo della semifinale con la Francia. Il coach della Nuova Zelanda, John Hart, viene incolpato per la sconfitta. La nazione cade in una profonda depressione.

2003 Cent'anni dopo il primo incontro di rugby tra Nuova Zelanda e Australia, gli All Blacks sconfiggono i Wallabies all'Eden Park. Gli All Blacks riconquistano la Bledisloe Cup dopo cinque anni. Si conclude cosí il periodo piú lungo in cui l'Australia è stata detentrice della Bledisloe Cup [12]. L'arco di tempo piú consistente e costellato di vittorie della Nuova Zelanda va invece dal 1951 al 1979.

Vincendo una delle piú grandi partite di rugby mai giocate, l'Inghilterra conquista la Coppa del Mondo contro l'Australia. La sfida arriva ai tempi supplementari e viene risolta a ventotto secondi dallo scadere da Jonny Wilkinson, che realizza un calcio di rimbalzo.

2005 Il Galles, guidato dal capitano Gareth Thomas, sconfigge l'Irlanda 32 a 20 e conquista il Sei Nazioni realizzando il Grande Slam [13]. Ai festeggiamenti presenziano il principe Carlo e la duchessa di Cornovaglia (già Camilla Parker-Bowles) durante la loro prima visita ufficiale in Galles da sposati. Si dice che il torneo, iniziato nel 1882, con un inconto tra

Inghilterra e Galles a Swansea, sia il piú antico del mondo. Diventò celebre sotto la definizione di Cinque Nazioni, quando nel 1910 venne ammessa ufficialmente anche la Francia, e da allora è stato disputato ogni anno, tranne che durante le due guerre mondiali e nel 1972 quando la Scozia e il Galles si rifiutarono di giocare in Irlanda a causa dei suoi problemi politici. L'Italia è stata ammessa al torneo nel 2000.

I Lions vanno in trasferta in Nuova Zelanda per la prima volta dal 1993. Giocano undici partite, compresi tre incontri contro gli All Blacks.

[10] Giocatore australiano di origine italiana, titolare della Nazionale del suo paese dal 1982 al 1996 come tre quarti ala o estremo. Premiato come miglior giocatore della Coppa del Mondo 1991, ha giocato nel campionato italiano dal 1984 al 1997. Cfr. anche p. 48.

[11] Per il Super 12 cfr. la nota 8 a p. 25. Per il Tri Nations cfr. p. XXXVI.

[12] Cfr. la nota 7 a p. 23.

[13] Cfr. p. XXXVI.

> Sabato ho guardato la partita degli All Blacks alla televisione e ho scoperto che nella mischia in prima linea sono gli avanti e quelli che spiccano dietro di loro sono i tre quarti. È cosí maledettamente ovvio, da darsi uno schiaffo sulla fronte, che non riesco a credere mi ci sia voluta tutta la vita fino a sabato sera perché un accecante flash mi illuminasse. gli avanti sono davanti, i tre quarti dietro. Sabato notte sono andata a letto pensando: «Gli avanti sono davanti, i tre quarti…» Le grandi rivelazioni della vita sono cosí.
>
> JOANNE BLACK, editorialista,
> sul «Dominion Post».

Gli avanti, nel rugby, come ha scoperto Joanne Black, giocano *sulla* palla. I tre quarti in genere giocano *lontano* dalla palla. In teoria, gli avanti conquistano il pallone lavorando *in gruppo* e i tre quarti segnano le mete lavorando insieme come una *retroguardia*.

Le posizioni degli avanti sono designate dal punto in cui i giocatori sono sistemati nella mischia. La prima fila è composta da due piloni con un tallonatore al centro. La seconda fila consiste di quattro giocatori, due di seconda linea (o «serratura», come vengono chiamati in Nuova Zelanda) e due terze linee ala. L'ultima fila consiste di un giocatore, chiamato «serratura» in Australia o numero 8, che è il numero sul dorso della sua casacca, in Nuova Zelanda.

I tre quarti vengono identificati dal modo in cui si allineano quando si

forma una mischia. Il mediano di mischia (il giocatore che sta a metà strada tra gli avanti e l'estremo) sta alle costole del pacchetto. Dietro al mediano di mischia c'è il mediano d'apertura. Dietro al mediano d'apertura ci sono due centri. Dietro ai centri ci sono i tre quarti ala sinistra e destra. E dietro questa retroguardia c'è l'estremo.

I termini assegnati alle varie posizioni sostanzialmente si spiegano da sé. I piloni in effetti tengono in piedi la mischia. Il tallonatore tallona la palla quando esce dalla mischia. Ma quando si arriva ad altri termini usati nel rugby ci avventuriamo nell'arcano mondo dello slang delle scuole private inglesi. Cercando di spiegare alcuni di questi termini ai suoi lettori americani dell'«International Herald Tribune», Bob Donahue disse questa frase: «Il *touch* è il bordocampo. *Ruck*, *maul*, *scrum*, *punt*, *hack*, *chip*, *pass*, *goal*, la maggior parte dei monosillabi da scolari relativi al rugby, sono arabo per i fan del football americano».

E i fan del football americano non sono i soli tifosi a essere rimasti disorientati. Quando le regole del rugby sono state tradotte in cinese, gli esperti hanno scoperto che molti termini non avevano senso. *In touch*, per esempio, descrive lo stato della palla quando in effetti è lontana dall'azione e non può essere giocata. Nella zona «palla morta», la sezione del campo che va dalla linea di meta fino all'ultima riga del campo, la palla è ancora in gioco. È qui che vengono segnate le mete e che una squadra costretta in difesa «annulla» la meta schiacciando la palla sul terreno per poi riprendere il gioco sulla linea dei ventidue metri.

Si dice che la palla annullata è una «palla morta». E per inciso, le autorità cinesi del rugby insistettero che l'espressione «palla morta» dovesse essere rimossa dalla traduzione delle regole, dato che nella loro cultura qualsiasi cosa faccia cenno alla morte porta sfortuna.

Nel suo *Pick Me Up and Run*, eccellente manualetto sul gioco, David O'Neil rileva:

> Ci sono quattro modi diversi di lottare per il pallone quando la partita è in fase di svolgimento. Si chiamano *scrum* (*scrummage*, ovvero mischia), *line-out* (touche), *ruck* (mucchio), e *maul*.

Con una simile terminologia siamo tornati allo slang scolastico di Ed Donahue.

Non ho letto niente di definitivo sull'argomento, ma la mia ipotesi è che

la parola *scrum* e la forma dello *scrum* (mischia), derivi dalle regole della Winchester School, che diffusero un genere di football tirato per le lunghe, crudele e basato sull'attrito. La mischia moderna implica due mucchi di otto avanti, legati tra loro in tre file di tre, quattro e un giocatore. La palla è posizionata (in teoria) in mezzo al varco tra le prime linee (i piloni e il tallonatore) di ciascuna fila. I mucchi spingono o fanno mischia sulla palla, cercando di restituirla ai rispettivi mediani. Uno dei meriti della mischia da un punto di vista strategico è che concentra tutti gli avanti in una piccola parte del campo e, in teoria, fa sí che i tre quarti riescano a scontrarsi uno-a-uno tra il portatore di palla e il placcatore. L'altro merito della mischia è che si tratta di un modo di forzare un intenso scontro fisico tra gli avanti, specialmente quelli della prima linea.

La touche è ciò che viene indicato dal termine. Nel football americano si è evoluta trasformandosi nella linea di mischia. Ma nel rugby le due linee si schierano fianco a fianco e saltano in cerca della palla, che viene buttata dentro dal bordocampo in mezzo (in teoria) alle due linee.

In realtà le touche non erano altro che risse da portuali per conquistare il possesso di palla. Ci sono circa trenta modi diversi in cui le regole del rugby possono essere infrante dal momento in cui la palla viene buttata nella touche fino a quando viene portata via dal mediano. Infatti si dice spesso che non c'è mai stata una touche regolare nella storia di questo sport. Un po' di ordine in questo caos è stato introdotto dalla riforma che permette ai saltatori di essere issati. Ciò ha conferito al gioco l'elemento spettacolare e caratteristico di un balletto, con i giocatori che vengono sollevati a grandi altezze. Essere «bravi nel gioco aereo» è diventata una qualità essenziale per le seconde linee. I loro immensi salti rivaleggiano con quelli dei giocatori che seguono le regole australiane nella loro svettante sfida mozzafiato alle leggi di gravità.

Quando i giocatori si muovono confusamente e sciamano sopra al pallone sul terreno, si crea una ruck. Se, in mezzo al groviglio di corpi, la palla viene in qualche modo tenuta lontana da terra, è una maul.

Cosa succede nelle ruck e nelle maul? Peter FitzSimons, ex Wallaby e scrittore sportivo dal linguaggio colorito, ha cosí descritto la discesa in quello che sembra l'Inferno di Dante:

> In posizione eretta e spingendo i neozelandesi nelle ruck e nelle maul si vedono i piedi ronzare tutt'attorno, e schizzare il fango

dietro. Cadi in quel maelstrom e sarà come stare a legarti i lacci delle scarpe mentre i tori di Pamplona sfrecciano per la strada. Odore? Credo che abbiano sempre avuto un odore piuttosto normale, in un senso rugbistico. Eau de Melm, Sudor e Vaselina. Suoni? Gemiti e grugniti provocati dallo sforzo, scambi di imprecazioni mentre le due prime linee vanno a sbattere nella mischia, il rumore della carne che colpisce la carne a tutta velocità, l'«uuuuumf» di quando un giocatore che sfrangia la ruck viene colpito da un avversario.

Il bravo spettatore dovrebbe pensare agli avanti come alla fanteria che arranca in avanti attaverso il fuoco nemico, le mine e le granate dell'artiglieria. E i tre quarti dovrebbero essere considerati come una combinazione di aerei da combattimento, che si precipitano e si allontanano dopo aver colpito il bersaglio, o di bombardieri che lasciano sfogare le loro armi mortali dall'alto e che poi tornano alla sicurezza delle loro basi.

> Lo schema principale è far muovere in qualche modo la palla sul campo e depositarla oltre la linea all'altra estremità, e per mandare all'aria questo programma a ogni squadra è permesso usare una certa quantità di violenza e aggressività e di fare cose ai propri simili che, inserite in altri contesti, procurerebbero quattordici giorni senza condizionale, abbinati a qualche duro commento dalla panchina.
>
> P. G. WODEHOUSE.

Il rugby, come ai pedanti piace sottolineare, ha leggi, non regole. Eppure è, come suggerisce il grande romanziere e umorista anglo-americano P. G. Wodehouse, un gioco in un certo senso privo di leggi. Come si spiega questo paradosso?

Una celebre storia apocrifa fornisce una sorta di risposta. A un giovane arbitro viene assegnata, come primo incarico, la direzione di una partita in cui gioca anche il Galles. Siamo nel periodo d'oro del rugby gallese, con i Red Dragons [14] celebri per la scaltrezza nello sfruttare le leggi a loro vantaggio. Per distendere i nervi alla vigilia della partita, l'arbitro va nel bar dell'albergo dove lui e le squadre sono alloggiati. Si accorge che un gruppo di uomini tarchiati e dalle sopracciglia folte accanto a lui stanno parlando a voce bassa di come il giorno dopo andranno incontro a una «scampagnata» grazie al giovane arbitro. Suppone che facciano parte della squadra gallese e decide che non ha intenzione di farsi fare fesso. Il giorno successivo, scrutando i gallesi mentre la prima mischia collassa, non vede niente di sbagliato. Nessuna regola è stata infranta, ma lui fischia e ordina: «Punizione

contro il Galles». Quando i gallesi indietreggiano, ne sente uno dire: «Meglio lasciar perdere, ragazzi, l'arbitro ce l'ha con noi».

Le leggi del rugby sono molte e dettagliate. Forse ciò spiega perché cosí tanti avvocati adorino il rugby. Il campo è un'aula di tribunale semovente. Il manuale dell'Irb *Rugby: The Laws of the Game Made Easier* è composto da 195 pagine. Non servono piú di sei leggi, alcune con 14 sottosezioni, per stabilire i requisiti necessari allo svolgimento di una partita.

Non c'è da meravigliarsi che una volta David Campese abbia confessato di non conoscere tutte le leggi del gioco. Il che non gli impedí di essere il piú grande realizzatore di mete della storia del rugby. La meravigliosa ala gallese Gerald Davies una volta disse a un intervistatore: «Non credo che molti giocatori conoscano le leggi. Da parte mia, non ho mai davvero letto il libro con le regole finché non ero in là con gli anni». Tre anni dopo aver lasciato il rugby a tredici per quello a quindici, Jason Robinson, eclettico tre quarti dell'Inghilterra, rivelò di non conoscerne ancora le leggi. «L'arbitro fischia spesso, – disse, – e io non so perché. Ma so cosa devo fare. È questa la cosa importante».

Solo l'arbitro conosce le regole del gioco. I giocatori no; la maggior parte delle persone considerano le leggi del rugby un po' come le domande di un esame – se ne possono tentare solo quattro. I giocatori hanno davvero bisogno «di sapere cosa fare», come suggerisce Robinson. La formula del saper cosa fare, o meglio cosa cercare, si applica anche al bravo spettatore. Un consulente comprende le restrizioni relative alle attività commerciali, mentre l'imprenditore si concentra sulle possibilità che si profilano all'orizzonte. I migliori giocatori, come i migliori spettatori, sono imprenditori, non consulenti, del rugby.

Il rugby è un gioco per tutte le forme e tutte le dimensioni. Le leggi del rugby accettano questa inclusività; alla democrazia fisica del gioco è abbinata un'analoga democrazia delle leggi che fa del rugby uno sport relativamente facile per i giocatori che ignorano la maggior parte delle leggi. Per loro è come essere in grado di accendere un interruttore senza avere la piú pallida idea di come si trasmette l'elettricità. Nel rugby devi solo sapere che giochi sulla palla, che non placchi qualcuno a meno che lui (o, sempre piú spesso, vista la crescita del rugby femminile, lei) non abbia la palla, che i placcaggi devono avvenire sul petto e in basso, che i passaggi non devono essere gettati in avanti, che non devi buttarti sulla palla nelle ruck e nelle maul, che quando c'è una ruck devi usare i piedi (ma solo sulla palla, non sugli

avversari) per riconquistarla, e che i tiri sulla touche e le mischie dovrebbero essere «al centro».

Ogni posizione, in particolare quelle degli avanti, ha la sua quantità di conoscenze. Ma questa conoscenza deve essere padroneggiata solo dallo specialista. I tre quarti, per esempio, non hanno idea di ciò che succede in prima linea. La mischia è un mondo misterioso di spalle che si sollevano, di teste che sbattono e di scarpini che scalciano e che sarebbe meglio lasciare ai veterani della prima linea con cicatrici di guerra perché se la vedano tra loro. È il sottobosco del rugby. Per esempio, se chiedi a una terza linea il punteggio della partita, probabilmente ti dirà che ha vinto due ruck di testa. Dominare le ruck e buttarsi in mezzo è esattamente il suo gioco.

Il rugby è stato descritto come una partita di scacchi giocata con pezzi enormi cui viene concesso di fracassarsi uno addosso all'altro. E come negli scacchi, nel rugby ci sono innumerevoli cambi e variazioni di gioco tanti quanti ne permette la sua struttura. Le leggi devono essere abbastanza flessibili da coprire tutte queste variazioni. Ci sono circa 200 eventi – mischie, calcio di avvio, punizioni, touche, maul e ruck – in una partita di rugby di ottanta minuti. E nell'ambito di questi eventi ce ne sono molti sussidiari. La palla è stata lanciata direttamente sulla linea di touche? I piedi del lanciatore sono dietro la linea del bordocampo? Lancia il pallone senza esitazione? Qualche saltatore attraversa la linea invisibile al centro del bordocampo? I sollevatori afferrano correttamente i pantaloncini del giocatore sollevato? Con tutte queste complicazioni è comprensibile che le leggi attuali siano un documento complesso.

Anche le leggi devono comunque essere abbastanza flessibili da affrontare gli eventi imprevisti. Ogni partita è diversa. Succedono cose mai successe prima. Le leggi devono comprendere eventi che i legislatori non potrebbero mai aver immaginato. C'è stato l'esempio di un deltaplano che atterrava in una ruck. Quale decisione prende un arbitro in un caso del genere? Cosa succede se un pallone va a piazzarsi sui fili del telefono che sovrastano il campo di gioco?

Il coach australiano, l'innovatore Daryl Haberecht, rilasciò questa dichiarazione: «Le leggi del gioco ti dicono ciò che non devi fare. È solo la tua immaginazione, invece, a limitare quel che puoi fare». Haberecht ha inventato lo stratagemma «su-la-maglia». Fece allineare la sua squadra per una punizione dando le spalle agli avversari. Un giocatore si infilò la palla nella maglia. Il resto dei giocatori, invece, nella maglia si ficcò le braccia. Al

segnale, tutti i giocatori si voltarono verso gli avversari e scattarono in direzione della linea di meta. Gli avversari non sapevano chi placcare e Greg Cornelsen (che segnò quattro mete da record contro gli All Blacks a Eden Park nel 1978) schizzò via a segnare una meta.

Un altro esempio di creatività sotto pressione viene fornito da Sir Edward «Stanco» Dunlop, lo stravagante e immensamente coraggioso dottore-eroe che sopportò percosse e privazioni per assicurare cure adeguate alle truppe australiane prigioniere dei giapponesi nella seconda guerra mondiale. Negli anni Trenta era un Wallaby. In un incontro contro la Nuova Zelanda, a Sydney, gli avevano spaccato il naso – un'abitudine che si sarebbe ripresentata negli anni trascorsi nei campi di prigionia giapponesi. Ma invece che lasciare il campo spezzò uno spazzolino da denti, si infilò i due pezzi nelle narici e condusse i Wallabies a una splendida vittoria contro gli All Blacks.

Di tanto in tanto gli arbitri sono costretti a inventare una regola. Durante gli anni Sessanta, in una partita che coinvolgeva gli Hornets' Third Fifteen di Weston-Super-Mare, un pilone degli Hornet scorreggiò mentre si creava una mischia. Un'orribile puzza simile a quella che poteva provenire da un cavallo da tiro che aveva mangiato un piatto di cipolle impregnò i dintorni. Il pilone venne ammonito. Ma scorreggiò di nuovo. L'arbitro concesse una punizione contro gli Hornet, creando di conseguenza un nuovo fallo nel rugby – la produzione di aria fetida.

Il celebre ex rugbista gallese Gerald Davies sostiene (giustamente, credo) che la tensione tra la severa legge sulle responsabilità e lo spirito orientato verso la vittoria sia una delle attrazioni del rugby.

> Uno dei fascini perversi del rugby è che le leggi sono cosí complicate che la partita non è affatto chiara. Perché una mischia crolla? Di chi è la colpa? Perché viene concessa una punizione? Perché un calcio libero invece che una punizione?… Le birrerie hanno fatto fortuna sulle analisi dei dopo partita. La partita si rimpinza di queste chiacchiere.

Il sito internet www.planetrugby.co.uk ha dedicato tre pagine di intensa discussione a un incidente occorso in una partita tra Nuova Zelanda e Inghilterra a Wellington. L'incidente durò probabilmente tre secondi, ma l'analisi che ne è scaturita è infinita. L'Inghilterra aveva ben due avanti

temporaneamente espulsi e doveva affrontare una mischia sulla propria linea di meta. Ecco cosa accadde. Alla mischia inglese, ridotta in sei uomini, viene fischiato un calcio di punizione contro perché uno dei piloni spinge lateralmente. Rodney So'oialo, il numero otto degli All Blacks, calcia la punizione al piede, toccandola a se stesso e correndo verso la linea di meta. Viene placcato da due inglesi sulla linea. A questo punto agli All Blacks viene fischiata una punizione contro su indicazione del Tmo (il responsabile della moviola in campo) perché So'oialo ha tentato di strisciare con la palla oltre la linea di meta dopo essere stato immediatamente placcato.

Ma è stata davvero la decisione giusta? Qui entrano in gioco le complicate leggi del rugby.

Il sito internet si pone questa domanda pertinente: «Perché agli All Blacks non è stato concesso un calcio di punizione tra i pali quando So'oialo, dopo aver usufruito di un calcio di punizione al piede, è stato placcato da giocatori che non si erano allontanati dal punto di battuta della punizione fino alla linea di meta, non avevano cioè rispettato la distanza?»

Il sito internet analizza quindi la legge 21.7 («Cosa deve fare la squadra in difesa di fronte a un calcio di punzione»), sezione suddivisa in quattro parti. La discussione verte sulla questione cruciale: dove si trovassero i piedi dei difensori. Se non erano *dietro* alla linea di meta prima di avanzare per procedere al placcaggio, i difensori avrebbero potuto aver commesso un «fallo professionale», con conseguente espulsione temporanea. L'arbitro avrebbe quindi potuto espellere dal campo entrambi i giocatori, lasciando l'Inghilterra in undici. O avrebbe potuto concedere una punizione. La legge 10.2 («Gioco scorretto») contempla questa situazione. Il punto chiave qui è se i difensori avessero commesso intenzionalmente l'infrazione, e dunque se andasse concessa in questo caso una meta tecnica.

Tutte queste considerazioni dovettero essere soppesate dall'arbitro nel giro di qualche secondo – e per ore dai bravi spettatori nelle infinite analisi che ne seguirono. Non c'è da meravigliarsi che in Galles esista il detto: «La partita inizia dopo il fischio finale».

[14] «Draghi rossi», soprannome della Nazionale gallese.

> I ragazzi che provengono dal proletariato pensano non ci sia alcun motivo per imparare qualcosa quando c'è la possibilità che il calcio gli riverserà addosso 50 000 sterline a settimana. Il rugby, al contrario, fa parte di un'istruzione. È piú probabile che i ragazzi che ci giocano crescano sicuri di sé, educati, corretti e affidabili.
>
> WILLIAM LANGLEY,
> «Sunday Telegraph».

Quasi a imitazione del concetto cattolico di comunione dei santi, nel rugby esiste una comunità di giocatori e di spettatori – la tribú del rugby. «Santi All Blacks pregate per noi», scrisse il poeta neozelandese M. K. Joseph nel suo capolavoro satirico, *A Secular Litany*. Tutti gli uomini e donne che giocarono e guardarono il rugby tanti anni fa, tutti quelli di adesso e tutti quelli del futuro fanno parte della tribú del rugby.

Tra i membri vanno inclusi papa Giovanni Paolo II, che si dedicò al rugby in Polonia, da giovane, ed Ernest Rutherford, il neozelandese vincitore del premio Nobel per i suoi studi dell'atomo, giocatore entusiasta al Nelson College.

Ernesto «Che» Guevara era un tre quarti centro che forse, avrebbe dovuto giocare come ala sinistra. Iniziò con il rugby quando studiava medicina a Buenos Aires negli anni Cinquanta e ne rimase cosí infatuato che diede vita a una sua rivista, «Tackle». Dall'altro lato dello spettro politico, Albert Speer, l'architetto di Hitler, affermò che il rugby era il suo sport preferito. In effetti si trattava di uno sport popolare in Germania tra le guerre, e la Nazionale

tedesca di tanto in tanto sconfiggeva la Francia. Un successo che può aver convinto il leader fascista inglese Oswald Mosley a definire il rugby «un gioco davvero fascista». Forse proprio la suddetta denigrazione dell'etica del rugby attrasse il dittatore rumeno Nicolae Ceausescu verso questo sport. Un altro noto tiranno, Idi Amin, era tra le riserve dell'East Africa XV, che perse 39 a 12 con i Lions del 1955. Il giornalista Allan Hogan ricorda di aver intervistato Amin quando era dittatore dell'Uganda. Hogan era stato accolto all'aeroporto dal consigliere di Amin, Bob Astles, un inglese basso e corpulento, che sfoggiava la cravatta nera con la felce argentata della New Zealand Rugby Union.

Almeno tre presidenti degli Stati Uniti hanno avuto un legame con il rugby. Woodrow Wilson, da rettore, cercò di traghettare i college americani verso questo sport, invece che verso il football suo rivale. «Il rugby ha un grande vantaggio sul football, – pontificò, – e tutti gli uccellacci del malaugurio che sono tra noi devono essere fatti tacere!» L'attuale presidente degli Stati Uniti, George W. Bush, giocò nel ruolo di estremo a Yale. E, malgrado JFK non avesse toccato mai il campo, suo fratello Teddy da studente giocò nel ruolo di tre quarti centro.

Bill Clinton, studente della Rhodes nel 1967, lo stesso anno del mediano Chris Laidlaw, fu un impacciato ma entusiasta seconda linea sui campi da gioco di Oxford. Quando, da presidente, Clinton arrivò in Nuova Zelanda un quarto di secolo dopo, la prima cosa che disse al primo ministro Jim Bolger fu: «Come sta il mio amico Chris Laidlaw?» Bolger, ex terza linea ala (come un altro primo ministro del Partito nazionalista, Sir Keith Holyoake), non ne rimase divertito: Laidlaw era un parlamentare laburista e Bolger era il leader del Partito nazionalista.

Holyoake e Bolger, con le loro esperienze rugbistiche, seguivano astutamente i passi di Richard Seddon, primo ministro neozelandese nel periodo in cui la Nazionale giocò la sua prima partita contro l'Australia nel 1903, e che si fregiava con entusiamo del soprannome di «ministro del rugby». George Forbes, primo ministro della Nuova Zelanda negli anni Trenta, aveva capitanato la squadra provinciale di Canterbury nel 1892. Anche lo storico, legislatore e diplomatico William Pember Reeves, autore della prima storia della Nuova Zelanda e di una memorabile poesia su George Nepia (cfr. p. 39), da giovane giocò per il Canterbury.

Kim Beazley, altro studente della Rhodes e piú tardi leader del Partito laburista australiano, faceva parte di una simile tradizione di politici

australiani con un passato da giocatori di rugby. Il primo ministro Edmund Barton giocò tra i tre quarti centro. Il suo successore Ben Chifley era un velocissimo terza ala, cosí come l'ex vice primo ministro Doug Anthony. Burly Mark Latham, eletto leader dei laburisti nel 2003, è solo un fanatico del rugby e un cantante impegnato: molti dei suoi brani sono licenziosi.

Anche i letterati hanno giocato a rugby. Il poeta Rupert Brooke era un centro straordinario nella Rugby School. Il giornale della scuola descrisse cosí il suo stile: «Benché non brillante, solitamente è al suo posto e fa buone aperture ma placca troppo alto». Rugbisti sono stati anche Charles Dodson (alias Lewis Carroll) e Salman Rushdie. Un altro poeta della prima Guerra mondiale, Robert Graves, ricoprí il ruolo di estremo del I Battaglione dei fucilieri reali del Galles in una partita giocata in Francia durante la guerra.

Lo scrittore Bryce Courtenay era un'ala piccola ma vivace dell'allora Transvaal, dove giocò in una partita inaugurale che precedette l'incontro Sudafrica-Nuova Zelanda del 1949. Il drammaturgo neozelandese Bruce Mason giocò in Marina come ala durante la seconda guerra mondiale. Il fratello era negli All Blacks. Il film del 1991 basato sulla pièce teatrale di Mason *The End of the Golden Weather* mostra Steve McDowell, mobilissimo pilone degli All Blacks, che corre su e giú per la mitica spiaggia di Te Parenga, trasportando pietre per allenarsi.

Greg McGee, autore della splendida pièce sul rugby *Foreskin Lament*, e allampanata terza ala, fece la selezione per gli All Blacks. Dan Davin, scrittore e famoso emigrato neozelandese che fondò la Oxford University Press, sfoggiò un naso rotto – per via di un incidente sul campo di rugby – per tutta la vita. Quando Dylan Thomas e sua moglie Caitlin furono ospiti di Davin a Oxford per una settimana presero a prestito per dormire un paio di casacche di due squadre di rugby, quella azzurra chiara dell'Otago University per il poeta, quella biancorossa del Balliol per la moglie.

Lo scrittore Maurice Gee giocò come centro e ala da giovane a Auckland. Il suo primo romanzo, *The Big Season* (1962), riguarda le conseguenze di un omicidio in una piccola città di campagna neozelandese, dove i residenti sono piú ossessionati dalle fortune della squadra di rugby che dal delitto commesso tra loro. Gee preferisce il rugby al cricket. «Mi piace guardarlo come se fosse uno spettacolo, – disse a un giornalista che lo intervistava. – So che suona presuntuoso, ma c'è qualcosa di quasi meraviglioso nel rugby quando viene giocato come si deve. Si possono distinguere gli schemi e i movimenti e lo si apprezza quasi esteticamente».

Sir Arthur Conan Doyle diede da risolvere al suo famoso detective Sherlock Holmes il caso del «tre quarti scomparso». Il personaggio del veloce centro svanito nel nulla era basato sulla carriera di R. W. Poulton-Palmer. Erede di un impero di biscotti e probabilmente il piú grande tre quarti d'Inghilterra, Poulton-Palmer capitanò l'Inghilterra nella partita internazionale del 1914 tra Inghilterra e Scozia, vinta 16 a 15 dall'Inghilterra. Fu l'ultima partita internazionale giocata nell'emisfero Nord prima dello scoppio della prima guerra mondiale, in cui Poulton-Palmer, molti degli avanti e la maggior parte dei tre quarti della squadra inglese persero la vita.

Il rugby ha attratto anche alcuni notevoli attori. Donald McIntyre, prima scelta mondiale in fatto ruoli da basso-baritono wagneriani, era un aggressivo numero otto della Mount Albert Grammar First XV. Boris Karloff, quando non terrorizzava i ragazzi nei film dell'orrore, era segretario della Southern California Rugby Union. Gérard Depardieu, star del cinema francese con il naso rotto e la corporatura di un avanti, è appassionato di rugby. Nel film *L'apparenza inganna*, commedia su un operaio che cerca di salvare il lavoro dichiarando di essere gay, Depardieu recita nella parte di un coach di rugby. Mentre lancia uno sguardo cinico verso la sua sgangherata squadra di giocatori, Depardieu commenta: «Come possiamo sconfiggere gli All Blacks e gli Springboks quando loro hanno il Super 12?»

Richard Harris ricordava con piú nostalgia i tempi in cui giocava nella Under 20 del Munster dei suoi trionfi al cinema e in teatro. Fu sepolto con la sua maglia del Munster. Richard Burton coltivò l'ambizione mai assecondata di giocare per il Galles come terza ala. Raccontò le sue esperienze sul rugby in *A Welcome in the Valleys*. Il letterato irlandese Spike Milligan, estremo ai tempi in cui era nell'esercito, nutriva un'ammirazione speciale per gli All Blacks. Voleva disperatamente mettersi alla prova placcando uno dei «giganti minacciosi». Allo Shelbourne Hotel, dopo che gli All Blacks avevano sconfitto ancora una volta l'Irlanda, Milligan ebbe la sua possibilità. Appoggiandosi al bar a una ventina di metri di distanza, con le spalle rivolte agli altri bevitori, c'era il grande esterno centro degli All Blacks Ian Kirkpatrick. Milligan assunse la posizione di ariete da sfondamento, attraversò di corsa la stanza e si lanciò sull'ignaro Kirkpatrick. La sua spalla si abbatté sulla schiena di Kirkpatrick con grande violenza. Milligan rimbalzò a metri di distanza e cadde sul tappeto. Il drink che Kirkpatrick stava tenendo in una delle sue immense mani non versò una goccia. «Accidenti –,

sibilò Milligan rialzandosi dal tappeto, – questi All Blacks sono uomini d'acciaio. Non c'è da meravigliarsi che non riusciamo a batterli».

Il comico John Clarke, creatore del personaggio satirico neozelandese «Fred Dagg», da bambino scrisse una lettera all'All Black Terry Lineen. La risposta ricevuta, su un foglio con tutti gli autografi dei giocatori, ne fecero un fan degli All Blacks per tutta la vita.

Stephen Fry, attore e regista inglese, è un fanatico del rugby. Robin Williams è un'altra personalità dello showbiz che ama gli All Blacks. Johan Lomu ha fatto un viaggio speciale a Los Angeles dove si è presentato con una maglia degli All Blacks. Il commento di Williams su quell'esperienza fu memorabile:

> È cosí maledettamente brutale. Ho conosciuto Johan Lomu. Non avrei mai immaginato che fosse cosí grosso. Mi sono sentito come un contadino in un film di Godzilla: «Svelto! Di' agli altri abitanti del villaggio che adesso dobbiamo scappare!» Mi sono reso conto che sarei potuto cadere fuori dal naso di Jonah e che lui nemmeno se ne sarebbe accorto.

Il presidente della Victorian Rugby Union, Bill Gillies, come hobby ha messo insieme un «quindici» di famosi giocatori di rugby del passato. Non sorprende che la sua squadra sia nettamente sbilanciata verso gli australiani, mentre è impressionante la gamma delle loro professioni. Piloni: Robbie Coltrane, star della serie televisiva *Cracker*, che giocò in quel ruolo nei pulcini della Scozia, e Oliver Reed, devoto della squadretta di rugby londinese The Entertainers (specialmente quando fungeva da pilone al bar nel dopopartita). Se Reed non si presentava, potevano chiedere di subentrare a Sitiveni Rabuka, figura chiave della politica delle Fiji, ex primo ministro, e pilone alla Duntroon Military Academy. Tallonatore: Bill Hayden, leader dei laburisti e governatore generale dell'Australia, che giocò come tallonatore per la squadra della polizia di Ipswich. Seconda linea: il cardinale Pell di Sydney, giocatore di rugby a Oxford – che seguí in questo la tradizione dell'arcivescovo Redwood di Wellington (il vescovo piú longevo dei suoi tempi relativamente al suo minister), che era un brillante mediano di mischia al St Patrick's College di Wellington. Patrick White, premio Nobel australiano per la letteratura e sgangherato bisbetico, da studente giocava nella seconda linea del Cheltenham College. Terze linee: Richard Burton e

Che Guevara. Numero Otto: Sir William Deane, giudice dell'Alta Corte australiana e piú tardi governatore generale, studente della St Joseph's Hunter Hill, famosa scuola di rugby di Sydney. Deane perse l'occhio destro giocando a rugby alla Sydney University. Mediano di mischia: Rod Laver, un mediano di mischia con eccellenti mani (assai migliori quando giocava a tennis) che smise di giocare a rugby quando si infortunò alla mano sinistra. Mediano di apertura: un altro giocatore di tennis, John Newcombe, che giocò per la Shore First XV.

Primo centro: Tony Blair, che fu definito il giocatore che «aveva fatto piú progressi» alla Fettes School di Edimburgo. Secondo centro: J. R. R. Tolkien, intelligente giocatore di rugby a Oxford. Ali: Jacques Rogge, presidente del Comitato olimpico internazionale, che rappresentò il Belgio in dieci incontri di rugby tra nazionali, e Jacques Tati, migliore come comico che come rugbista al Racing Club di Parigi, dove giocò come terza linea. Estremo: Spike Milligan. Arbitri: Denis Thatcher, marito di Margaret, un tempo giudice di bordocampo in una partita tra nazionali, e lo scrittore americano Malachy McCourt, arbitro di rugby a New York.

> Se la passione non fa parte del gioco possono aspettarsi che il mio interesse svanisca. Io non lo guardo per godermi la pura estetica o il gioco di gambe, le mosse rapide e vigorose quando la linea dei tre quarti calcia a scavalcare o gioca con intelligenza la mano. Certo che li apprezzo, e li applaudo anche, ma ciò che mi fa davvero venir voglia di stare sveglio fino alle tre del mattino insieme a tutti gli altri fanatici del rugby è la corsa suicida nel traffico, i colpi mostruosi, le lacrime durante gli inni, i gesti compiuti senza alcun riguardo per l'incolumità personale per ripulire una palla, pestandosi in una ruck di giocatori in ginocchio. Ciò che mi fa davvero venir voglia di stare sveglio è lo stile di gioco «calpesta i morti e i moribondi». Io voglio teatro, passione, voglio sentire… che è la cosa piú importante da guardare in quel momento.
>
> ANDREW H., lettore del «Sydney Morning Herald», al giornalista Peter FitzSimons.

Il punto di vista di Richard Burton sul rugby come miscuglio di balletto, opera e delitto efferato ora sembra romantico e antiquato. Per i moderni fanatici del rugby come Andrew H., il rugby è un'attività pericolosa ed elettrizzante come il bungee-jumping – e altrettanto di moda.

Questa resurrezione del rugby ha fatto sí che la notevole cifra di quattro milioni di australiani (uno su quattro della popolazione totale) abbia guardato la finale della Coppa del Mondo 2003 in televisione. Probabilmente ce n'erano altre centinaia di migliaia che la seguivano su maxischermi dei pub. Il Telstra Stadium, dove venne giocata la finale, ospitava circa trentamila tifosi inglesi tracannatori di birra sotto immensi tendoni appositamente attrezzati. Questi supporter non avevano i biglietti per la finale, volevano solo godersi l'atmosfera. Sempre a questo proposito, i camerieri e addetti agli stand fuori dallo stadio, barcollanti e impregnati di birra, insieme alle 80 000 persone all'interno, mandarono 226 000 sms e fecero 202 000 chiamate dal cellulare. Persino la regina si era data da fare. «Ho appena ricevuto un sms da mia nonna, – disse il principe Harry ai giocatori inglesi che festeggiavano il trionfo nella Coppa del Mondo nei loro spogliatoi, – vuole dare un party in vostro onore».

Tutti quei pollici che digitavano sms senza tregua rappresentano il modo moderno di guardare il rugby. La nuova informatica permette alle persone di discutere il gioco in tempo reale. Le analisi *post mortem* adesso possono avere luogo prima che il corpo diventi cadavere. Mi è capitato di essere seduto accanto a un giornalista che, durante una partita di Coppa del Mondo, mandò allegramente un sms a un amico per fargli passare un brutto quarto d'ora sulle inadeguatezze della sua squadra.

Invece di dover aspettare fino alla fine della partita per discuterne, i veri credenti adesso possono scambiarsi dei commenti in tempo reale mentre l'incontro è in corso. Le narrazioni delle persone che assistono alla partita (nel caso della finale di Coppa del Mondo, il desiderio dei tifosi australiani di conservare il trofeo William Webb Ellis e quello dei supporter inglesi di conquistarlo per la prima volta) sono dunque legati al fatto che i veri credenti di tutto il mondo producono un tifo di proporzioni cosmiche.

Nasce una nuova malattia, la «sindrome da attività distinte» (Sad). Adam Lieberman, sul «Sydney Morning Herald», descrisse un caso di Sad che si verificò durante una partita di Coppa del Mondo tra Australia e Nuova Zelanda. Era alla Sydney Opera House.

> L'orchestra stava suonando la suite di Peer Gynt, e mentre attaccavano con gusto la *Hall of the Mountain King*, ho sentito qualcuno sussurrare: «Qual è il punteggio?» Alcuni minuti dopo ho percepito un soffocato «Abbiamo segnato!» Mi sono guardato

intorno freneticamente, senza pensare. Ho pensato di poter vedere i bordi di una sciarpa gialla… o stavo delirando?

In altre parole, potete guardare una partita di rugby mentre siete a un concerto.

Non passerà molto tempo prima che i supporter usino cellulari e sms per sincronizzare le manifestazioni del loro tifo. Quando la squadra avversaria usufruisce di un'importante touche in difesa, un ruggito sincronizzato potrebbe essere sufficiente a soffocare le chiamate per la touche, creando confusione e costringendo l'arbitro a penalizzare il lanciatore per perdita di tempo. E pensate alla possibilità di mobilitare il pubblico a casa per aiutare la propria squadra con un *mobbing flash* – un pubblico finora abituato solo a organizzarsi in gruppi chiamando dai cellulari per partecipare a bizzarre scenografie da strada. Una logica estensione di tutto ciò potrebbe portare la folla di tifosi a dedicarsi ad acrobazie per distrarre gli avversari o il loro coach.

La nuova tecnologia ha già provocato alcuni dolori imprevisti. I tifosi neozelandesi che lasciavano lo stadio di Wellington dopo la finale di Bledisloe Cup del 2000 – persa a causa di una punizione realizzata dal Wallaby John Eales e concessa dall'arbitro sudafricano Jonathan Kaplan a circa cinque minuti dalla fine dei tempi supplementari –, trovarono questo brusco sms sui loro cellulari: «Coglioni!»

> Le regole possono essere modificate, e, ahimè, eluse, ma il gioco in generale non cambierà mai.
>
> A. C. SWAN,
> *History of New Zealand Rugby.*

La mattina del 2003 in cui ricorreva il centenario della prima partita Australia – Nuova Zelanda ad Auckland, io ero tra gli ospiti di una trasmissione radiofonica con Ron Palenski, giornalista che si occupa di rugby, storico e amministratore. Venivamo intervistati da Kim Hill su quanto fosse importante l'incontro che si stava per disputare. Lei ci pose una domanda affascinante: «I giocatori del 1903 riconoscerebbero lo sport moderno?»

Senza esitazione concordammo entrambi di sí. Le differenze erano superficiali. I giocatori del 1903, per esempio, indossavano i parastinchi fuori dai calzini. Ma gli elementi essenziali del gioco – realizzare mete, trasformarle, le touche, le mischie (da otto a Eden Park, invece che il *pack* di sette uomini messo in campo dai neozelandesi nel 1903), le ruck, la corsa e i passaggi, e anche molte delle tattiche come il passaggio tagliato e l'incrocio – c'erano nel 1903 come nel 2003.

Le differenze piú importanti che i giocatori del 1903 avrebbero notato si sarebbero concentrate sulla maggiore imponenza dei rugbisti attuali, che hanno schiene molto piú sviluppate e pesanti della maggior parte degli avanti del 1903, e sul fatto che sono tutti veloci e bravi, gli avanti come i tre quarti. L'evoluzione verso giocatori piú grandi e veloci significa che la componente fisica è diventata piú intensa e feroce che nel passato. Come ha detto Tana Umaga all'arbitro australiano Peter Marshall dopo che quest'ultimo aveva

punito i Wellington Hurricanes per presunto gioco duro: «Qui non stiamo giocando a fare le femminucce».

E si gioca a rugby a un ritmo piú rapido che mai. Eddie Jones, coach dei Wallabies, prevede che nella Coppa del Mondo 2007 ci saranno piú passaggi (da 1,6 passaggi per possesso di palla nel 2003 a 1,8 nel 2007), meno touche e piú divertimento per gli spettatori. Jones ha predetto che i giocatori correrano circa dieci chilometri a partita, in confronto agli otto chilometri che fanno ora. Ci saranno piú movimenti laterali e piú calci tattici. E la palla rimarrà in gioco per trentacinque minuti – cinque minuti in piú della media delle partite del 2003.

Piú di dieci anni fa, nel 1991, Godfrey Smith arrivò alla stessa conclusione. Nella sua introduzione a *Take the Ball and Run*, di gran lunga la miglior antologia di scritti dedicati al rugby, Smith forní questa splendida razionalizzazione del motivo per cui il gioco in generale non cambia mai davvero, ma migliora come il buon vino:

> Il gioco in sé rispecchia l'immagine raffinata del suo ingranaggio. È dimostrato che si è velocizzato… I giocatori sono diventati piú grandi… E c'è di piú: giocano quello che può essere definito uno sport molto piú eccitante. A differenza del calcio, che cambia raramente le regole, il rugby evolve continuamente… Il caso della camera d'aria in pelle di maiale conferisce al gioco la sua innata imprevedibilità.

Il rugby non si limiterà a evolvere ma continuerà a dare vita ad altre variazioni e deviazioni. Il football americano è nato dal rugby, come il Rugby League, il rugby a sette, il rugby femminile e il touch rugby. La nascita del football americano ha avuto luogo negli anni Novanta del XIX secolo, quando i rettori delle università degli Stati Uniti iniziarono a preoccuparsi dell'eccessiva violenza del rugby, arrivato a essere definito «l'amico del becchino». La mischia ordinata fu sostituita con una linea (in effetti una touche) di mischia in cui il centrale passava la palla tra le gambe a un quarterback. Di conseguenza fu introdotto il passaggio in avanti, per allontanare sempre di piú il gioco dalla ruck, dalla mischia e dalla maul del rugby. A ogni modo, all'epoca, le autorità del football commisero l'errore di cercare di proteggere i giocatori dai colpi concedendogli di indossare un abbigliamento «protettivo». Ciò ha avuto come conseguenza quella di

rendere il gioco molto piú violento e pericoloso del rugby: il fatto che in qualche modo il corpo del placcatore sia protetto ha portato a placcaggi piú pesanti.

Nel frattempo, non c'è dubbio che il «vero» rugby americano sia un gigante addormentato nello sport mondiale. Durante la Coppa del Mondo 2003 gli americani schierarono la mischia piú pesante, oltre novecento chili di maschi di prima qualità. Quando le autorità inizieranno a introdurre le star del football universitario nelle nazionali rugbistiche, le piú importanti nazioni del rugby subiranno uno shock. Le qualità gladiatorie sviluppate dal football si adattano perfettamente al moderno gioco del rugby, che sta diventando sempre di piú un gioco di corsa e placcaggio rispetto al vecchio sport fatto di calci, corsa e placcaggi.

Anche il rugby femminile adesso ha la sua Coppa del Mondo. Attualmente è la Nuova Zelanda a detenerla. Le minacce principali all'egemonia della Nuova Zelanda provengono dall'Inghilterra e dagli Stati Uniti. Adesso negli Stati Uniti ci sono piú giocatrici di rugby che giocatori. La fisicità del gioco affascina le ragazze cresciute con il credo che «le donne possono fare qualsiasi cosa».

C'è della bellezza nel modo in cui giocano le donne. Nel rugby maschile, le caratteristiche legate all'abilità sono state messe in ombra da una potenza grezza e talvolta inesperta. Quando la potenza viene estrapolata dal rugby, come nel caso delle partite disputate dalle donne, il gioco si rivela intelligente, arguto e abile. A ogni modo, come nella maggior parte degli aspetti della vita moderna, le donne sono portate a emulare ciò che fanno gli uomini. Di conseguenza, la potenza sta facendo il suo ingresso anche nel rugby femminile. Sarà solo una questione di tempo prima che emerga una giocatrice che abbia la forza, la potenza e il ritmo di un moderno rugbista e che potrebbe rivendicare un posto tra gli All Blacks o i Wallabies, o nelle squadre inglesi o statunitensi. Non sembra esserci niente nelle leggi del rugby che stabilisca, per esempio, che gli incontri della Bledisloe Cup debbano essere giocati da squadre tutte maschili.

Il rugby a sette – una specie di rugby giocato con le leggi abituali ma con sette giocatori per parte e tempi di sette minuti – sta diventando l'equivalente delle partite di cricket che durano un giorno. Inventato da un macellaio scozzese nel 1883 per raccogliere un po' di soldi per il suo club, il gioco incarna la predisposizione degli scozzesi per economia e il senso pratico. È una festa invece che una sfida, *circenses* invece che *panem*. Nel torneo del

2004 dell'Irb Wellington Sevens una donna in topless fu protetta dalla folla che indirizzò la polizia arrivata ad arrestarla verso un'altra parte del campo. Questo è lo spirito del rugby a sette.

Le stelle del torneo di Wellington furono i kenioti. Mia moglie Judy li vide riscaldarsi prima della partita contro la Corea. I kenioti vinceranno facile, mi disse. Io replicai che i kenioti non erano in forma mentre i coreani, esperti, avevano giocato molti tornei di rugby. «I kenioti, – ragionò l'indomita Judy, – hanno gambe molto piú belle dei coreani e piú sode e sederi piú attraenti. Sono destinati a vincere». E infatti vinsero. Poi andarono avanti e sconfissero gli australiani. La folla era in estasi, non solo a causa della vittoria sugli australiani ma perché il modo in cui i kenioti giocavano – la loro corsa libera, il placcaggio maschio e il piacere che traevano dal gioco e che rivelavano con un abbagliante sorriso a trentadue denti – era contagioso.

Facendo attenzione a non cadere nella fissazione che «i bianchi non sanno saltare», è incontrovertibile che ci sia qualcosa di meraviglioso nel modo in cui gli africani e gli abitanti delle isole del Pacifico giocano a rugby. Per loro è ancora un divertimento, non «un altro giorno in ufficio» come per alcuni giocatori professionisti. Ecco perché è importante per il rugby mondiale mantenere l'interesse delle nazioni africane come il Kenya (anche il Marocco ha una splendida tradizione rugbistica nel rugby a sette) e delle nazioni del Pacifico come Samoa, Tonga e le Fiji.

Questi piccoli territori hanno dato vita a straordinari giocatori di rugby piú che qualsiasi altra parte del mondo. La natura elementare del rugby, l'eccitazione di correre con il pallone e di osare un magnifico placcaggio affascina gli abitanti delle isole del Pacifico. Se l'International Rugby Board si prenderà a cuore i loro interessi, e se si potrà mettere in piedi la squadra di un'isola del Pacifico, predico che una di queste nazioni, piú probabilmente Fiji o Samoa, giocheranno in una finale di Coppa del Mondo prima, per esempio, dell'Irlanda, della Scozia o del Galles.

I samoani credono che la loro nazione sia il centro dell'universo. Un giorno potrebbe diventare il centro della galassia del rugby. Certamente, se Eddie Jones ha ragione e il rugby verrà giocato a ritmo sempre piú veloce, il futuro apparterrà a nazionali di rugby in grado di produrre atleti che saltano, corrono veloci e placcano duro, e che amano la sfida, i lividi e i bitorzoli che ci si procura negli scontri. Le genie delle isole del Pacifico hanno già probabilmente dato vita a Michael Jones, il piú grande giocatore di rugby

dell’era moderna. E nessuno ha mai corso con tale vigore ed efficacia quanto il suo compagno di squadra degli All Blacks, Jonah Lomu; la performance di Lomu nella semifinale del 1995 di Coppa del Mondo di rugby contro l’Inghilterra fu probabilmente la piú bella partita mai disputata da un singolo nella storia del rugby. Questi uomini non sono soli.

> Lo sport ha un effetto straordinario su persone altrimenti sane. Le facoltà critiche vengono messe da parte per la gloria del momento e la vittoria della sfida. In parte si tratta di fervore nazionalistico, in parte di lampi di bellezza offerti da un campo da gioco. In parte è il ricordo della gioventú perduta, in parte il bisogno primordiale che l'uomo ha di scagliarsi contro i propri simili.
>
> PETER ROEBUCK,
> scrittore australiano di cricket.

L'arte di guardare il rugby, come accade con la maggior parte delle attività nel XX secolo, sta diventando sempre piú complessa. Per prima cosa c'è stata un'intensificazione del fervore nazionalista. Basti pensare al modo in cui i solitamente compassati tifosi inglesi sono impazziti quando l'Inghilterra ha vinto la Coppa del Mondo 2003. E guardate anche il modo sgraziato e ombroso in cui i neozelandesi hanno subito la sconfitta degli All Blacks da parte della Francia nella semifinale della Coppa del Mondo 1999. Il povero coach della Nuova Zelanda, John Hart, fu raffigurato sulla copertina di un'importante rivista di rugby in una foto segnaletica che lo faceva sembrare un criminale, e il titolo che attraversava la sommità della copertina diceva semplicemente: COLPEVOLE!

Il bravo spettatore ha bisogno di conservare la sanità mentale e il buonumore tra strombazzamenti ed euforia. Il gioco e la bellezza devono essere apprezzati, cosí come la sfida tribale che ne è il cuore. Ho avvicinato tre fanatici del rugby come me – Hugh Dillon, magistrato di Sydney; Inky,

un colorito editorialista del sito della New Zealand Rugby Union; e Kevin Roberts, amministratore delegato mondiale dell'azienda pubblicitaria Saatchi & Saatchi ed ex membro del comitato della New Zealand Rugby Union – per capire come la pensavano sul modo di guardare una partita di rugby.

Mantenendoci al passo con gli imperativi della nuova tecnologia, la discussione è stata portata avanti per e-mail.

SPIRO ZAVOS A HUGH DILLON E INKY Vorrei che mi diceste quali pensate siano gli elementi base dell'arte di guardare il rugby. Io credo si debba avere passione, conoscenza e una devozione alla causa e alla squadra che facciano portare le proprie intense storie personali nella partita… Direi che piú complessità e piú storie il tifoso porta nel match, sia allo stadio che davanti alla televisione, piú si divertirà.

Ritengo anche che quando una vasta folla segue la stessa trama – il sostegno ai Wallabies nella semifinale della Coppa del Mondo contro gli All Blacks, per esempio, o agli All Blacks in Nuova Zelanda per un incontro cruciale della Bledisloe Cup contro i Wallabies – quel tifo può potenziare la squadra di casa fino a condurla alla vittoria, cosí come gli immensi flussi d'acqua che si abbattono su una diga fanno in modo che le turbine producano elettricità.

Non credo sia un'evoluzione casuale il fatto che il legame tribale tra gli spettatori e le loro squadre si sia intensificato di recente. Che siano della Nuova Zelanda, dell'Australia, del Sudafrica, dell'Inghilterra o di qualsiasi altra nazione, sono aumentati i tifosi che si dipingono il visto con i colori della loro squadra. Viso dipinto – cosa può esserci di piú tribale?

HD A SZ Noi guardiamo il rugby tribalmente, esteticamente, intellettualmente e fantasticamente. Penso che alcuni lo guardino anche nostalgicamente. Scommetto che ogni volta che aspetti che gli All Blacks sbuchino fuori, ti ricordi, sia pure solo per un attimo, il giorno in cui hai assistito alla tua prima partita. In quel momento tutti cantiamo mentalmente l'equivalente rugbistico di *Take Me Down to The Ball Game* [15].

Concordo sul fatto che, in genere, ogni persona porta con sé la propria storia personale in una particolare partita. È un fenomeno che agisce in un sacco di modi. Guarderò praticamente ogni sport di squadra ma dovrò scegliere da che parte stare prima di interessarmene. Siamo tribali e partigiani fin nelle ossa.

Il mio coach nella Under 13 ci diede una copia di *The Abc of Rugby* di Charlie Saxton, che ancora possiedo. Si sedeva sempre dietro ai pali (cosa che, ho notato, Earle Kirton faceva quando era selezionatore degli All Blacks) e gli piace ancora farlo. Di lato riesci a vedere meglio quel che gli avanti stanno facendo, ma molto meglio ciò in cui sono impegnati i tre quarti dall'estremità del campo.

SZ A HD Devo interromperti qui, perché hai sollevato un'importante questione tecnica – ovvero la migliore posizione da assumere allo stadio. A Earle Kirton, con la sciarpa drappeggiata disinvoltamente attorno al collo, piaceva guardarla da dietro, come hai sottolineato. Earle lo faceva per vedere se i tre quarti stessero correndo in linea retta, o se stavano zigzagando per tutto il campo trasformandosi in bersagli facili da atterrare per i tre quarti avversari. È molto piú semplice rendersene conto stando dietro che di lato. I francesi, però, veri puristi del rugby, non guarderanno il rugby da dietro i pali. Quando il gioco è distante da dove si è seduti, è praticamente impossibile individuare cosa succede nei torridi scambi fra gli avanti. L'ironia in questo approccio è che, in termini di strategia, i francesi dividono il campo da rugby longitudinalmente. Le zone esterne sono chiamate zone di penetrazione. Lo scopo dello stile francese è muovere il pallone piú velocemente e ordinatamente possibile verso queste zone.

Il sistema neozelandese/sudafricano/australiano dà grande importanza al controllo della linea di vantaggio. La squadra che muove il pallone nella maniera piú efficace, invece che di sbieco, come fanno i francesi, è quella che in genere vince le partite di rugby. Il miglior modo di apprezzare questa battaglia per la linea di vantaggio è osservarla di lato.

Si ritiene che il posto quasi in cima alla prima tribuna intorno alla linea di metà campo sia il miglior punto di osservazione. È la posizione generalmente riservata ai giornalisti. Ma personalmente a me piace stare nei pressi della linea dei dieci metri per dare una leggera angolazione alla visuale. Da questa posizione si può vedere la battaglia per la linea di vantaggio (e sentire lo schiocco dei feroci placcaggi), e avere anche una panoramica delle angolazioni con cui i tre quarti stanno correndo.

HD A SZ Il secondo modo per guardare il rugby (o qualsiasi sport) è il puro piacere estetico. Veder giocare David Campese, per esempio, era piacere allo stato puro.

Il terzo modo è imparare qualcosa che non so. È una gioia per l'intelletto. Guardar giocare i Lions nel 1971 fu per me un'esperienza simile. Dopodiché andai a una conferenza sull'allenamento che Ray Williams tenne nel 1973, quando l'Australia decise di dover fare qualcosa per decollare. Spiegò le tecniche britanniche della mischia e delle terze linee. Cose che ora sono banalità, come per esempio le seconde linee che si intrecciano tra le gambe dei piloni, e i tre quarti che «saltano» i centri passando il pallone per sfruttare direttamente l'ala, furono innovazioni introdotte da persone brillanti come Carwyn James. Ecco perché gente come te ed Evan Whitton siete davvero importanti per uno spettatore del rugby come me: ci aiutate a vedere cosa sta succedendo davvero, a leggere la Stele di Rosetta, se credi.

L'ultimo modo in cui guardo il rugby è praticamente in stile Walter Mitty. Quando avevo circa quindici anni, ricordo di aver disegnato sul dorso di uno dei miei quaderni le maglie che avevo progettato di conquistare: First XV, Northern Suburbs, Sydney, New South Wales, Australia. Si dà il caso che ebbi quella della First XV e quella della Melbourne University e basta. Ma sono ancora lí fuori con i Wallabies ogni volta che scendono in campo.

INKY A SZ Spiro, molto bella questa domanda: non c'è risposta breve se non quella di seguire la squadra invece che gli individui.

SZ A INKY Se ti identifichi di piú con una squadra piuttosto che con un individuo, quando la squadra perde il dolore sarà piú intenso?

INKY A SZ Quando gli All Blacks perdono, ci facciamo aiutare dalla prospettiva. Accidenti, tutto ciò che quei giovani hanno fatto è infilarsi la maglia e fare del loro meglio, cercando di vincere delle partite per conto nostro. Eppure la maggioranza li tormenta senza pietà per i loro errori. Gli standard degli All Blacks sono piú alti di quelli di chiunque altro, e si aspettano di essere giudicati duramente dai tifosi. Ma i loro veri tifosi hanno la capacità di essere umili e, come i loro eroi, concedono all'avversario il rispetto che merita. Questa è l'essenza della partita di rugby. Se inizi a credere per un solo istante che il gioco sia fatto prima di arrivare al luna park, sei in pericolo mortale.

SZ A INKY C'è differenza tra l'osservare una squadra e un individuo particolare di quella squadra?

INKY A SZ Io guardo per vedere se loro capiscono di essere a vicenda parte di una squadra: chissà dove sono gli altri in certi momenti, chi lascia un compito ai compagni, e chi si fa avanti per sbrigare il gioco che conta. Quando si sostengono a vicenda e si capiscono, le loro linee diventano piú chiare e piú belle e piú convincenti, come uno spettacolo. Gli All Blacks giocano come una squadra, e c'è una magia in questo che si estende e include i suoi tifosi.

SZ A INKY Credo che il punto che stai toccando qui sia l'aspetto tribale del guardare il rugby. Quando, per esempio, gli All Blacks e i Wallabies giocano gli uni contro gli altri nelle partite della Bledisloe Cup, rappresentano due tribú, come i campioni nei tornei medievali. Sei d'accordo che, quando la loro squadra vince, la tribú prova un conforto spirituale che si trasmette alle altre attività della loro vita personale e civica?

INKY A SZ Quando gli All Blacks vincono, sembra come se lo avessero fatto per te. Gli occhi ti si appannano e non riesci nemmeno a distinguere i numeri sulle maglie ma vedi, attraverso la macchia indistinta, un'onda nera che colpisce la linea di meta avversaria… Ho vissuto questo momento un sacco di volte durante una partita.

SZ A HD Mi sembra che abbiamo trascurato l'aspetto epifanico del bravo spettatore di rugby. Inky tocca l'argomento ricreando l'attimo di «fede cieca». I tifosi inglesi, per esempio, non dimenticheranno mai il momento in cui Jonny Wilkinson ha calciato quel maledetto drop e ha fatto vincere la Coppa del Mondo 2003 all'Inghilterra. Ho avuto la stessa sensazione di esaltazione – quella che John Updike ha definito (in un racconto breve sul golf) un momento di sport denso come l'oro – ogni volta che David Campese o Jonah Lomu, o (ricordate che sono attempatello, ormai) quando Ron Jarden [16] ha preso il pallone ed è corso verso, intorno e (nel caso di Jonah) in mezzo agli avversari.

Questo momento di «Wow!» capita di frequente nel rugby ed è una delle grandi gioie regalate dall'assistere alle partite a ogni livello e in ogni circostanza, ovunque.

HD A SZ Concordo con la tua idea di momento epifanico. Io sono uno di quelli che può veramente dire di aver visto David Campese giocare per l'Australia Under 21 contro gli All Blacks Junior nel 1981, quando fece dire

a tutti: «E quello chi è?» e scombinò i nostri programmi. Oppure di aver seguito l'incontro in cui il New South Wales Country batté il Sydney con l'ultima giocata della partita: lo stratagemma della palla-nella-maglia.

Per me, uno dei momenti davvero epifanici fu vedere Gerald Davies nel 1969 segnare la meta vincente per il Galles contro i Wallabies, che per quasi tutta la partita sembrava dovessero batterli. Davies era come un filo di fumo e Arthur McGill, che non era un placcatore da niente, rimase ad abbrancare l'aria mentre Davies gli girava intorno come un antilope che fugge da un leone. Furono momenti magnifici. Il passaggio tra le proprie gambe che Carlos Spencer fece verso Joe Rokocoko fu un momento assolutamente magico nella Coppa del Mondo 2003 [17].

SZ A KEVIN ROBERTS Kevin, tu hai un singolare punto di vista su come guardare il rugby. La Steinlager ha sponsorizzato la Coppa del Mondo. Sei stato membro del comitato della New Zealand Rugby Union. La tua azienda, la Saatchi & Saatchi, ne cura la pubblicità. Tu vivi a New York e vieni in Nuova Zelanda una volta al mese. Come riesci a guardare il rugby con questa frenetica vita lavorativa?

KR A SZ Vivere in Nuova Zelanda, a New York e a St Tropez e sulle piú belle compagnie aeree del mondo significa doversi preparare e programmare al meglio gli orari per seguire il grande rugby. Setanta, il canale sportivo della televisione britannica, trasmette dal vivo il torneo Tri Nations nei rumorosi pub angloirlandesi di New York sulla Seconda Avenue, popolati, in occasione di queste partite, esclusivamente da Kiwi che bevono Steinlager, da australiani che barcollano tracannando Fosters e da zotici con la Castle Lager, tutto alle dieci di mattina di un sabato di New York, accompagnati da un gran piatto composto da pudding nero, bacon, salsiccia irlandese e uova fritte. Insieme a tre amici kiwi il mio prepartita è completo. Siamo pronti per la prima grande sfida. La telecronaca sarà condotta da esperti beninformati, da australiani eccessivamente esuberanti e con un occhio solo o, peggio ancora, dagli impenetrabili africani?

E poi vogliamo che la partita si sviluppi in linea con le nostre appassionate (e molto aggiornate) speranze. Si usano i cellulari alla fine del primo tempo per comunicare con gli amici che sono davvero alla partita, tutti noi a desiderare che l'arbitro, i giocatori (e gli instabili avversari) si lascino risucchiare dalla trama che abbiamo previsto, una vittoria degli All

Blacks per 35 a 17. Poi il sabato pomeriggio si trasforma in un diluvio di poveri emigrati inglesi che si riversano nel calcio della Premier League. Noi torniamo downtown, soddisfatti dei nostri grandi difensori e della vittoria. Oppure, se gioca Eales [18], ci ritiriamo nella piú cupa disperazione pensando al weekend perduto!

SZ A KR Tendiamo a dimenticare che è solo negli ultimi dieci anni circa, specialmente con la diffusione della televisione satellitare, che si possono guardare gli incontri di rugby in tempo reale. È un cambiamento importantissimo. Per tutta la mia vita, prima dell'avvento della televisione, dovevi essere allo stadio se volevi guardare un match. Nel 1956, per esempio, i cinema del posto solitamente mandavano in onda venti minuti di highlights delle partite del tour degli Springboks. Dato che la persona che filmava la partita – generalmente c'era solo una telecamera – aveva una quantità limitata di pellicola, che doveva essere conservata, spesso ci perdevamo le mete inattese. Oppure «guardavamo» gli incontri alla radio. Dovevamo fidarci dei giornalisti che scrivevano di rugby che ci raccontavano quanto fossero bravi Ron Jarden o Bob Scott, o tornando ai primi tempi del rugby internazionale, Dally Messenger e Billy Wallace. Il tuo racconto mi fa tornare in mente che l'epoca dello scrittore di rugby e del commentatore televisivo è finita. Adesso siamo nell'era dello spettatore universale.

Anche il tuo commento sul fatto di usare il cellulare per incitare i tuoi amici alla partita è interessante perché ho la sensazione che qualcosa che ha a che fare con gli sms sarà il prossimo passo avanti nell'arte di guardare il rugby.

Ho amici che mi dicono che devono guardare una partita in diretta alla televisione, anche se sono nel bel mezzo della notte, perché sentono di poter esercitare qualche potere sul risultato concentrandosi con la forza di volontà. Tu hai altri rituali per influenzare il risultato di un incontro?

KR A SZ Sento di dover fare la mia parte per la squadra quando guardo le partite di rugby in Nuova Zelanda. Il che significa esserci. A dispetto del tempo, indosso una sciarpa degli All Blacks del 1938, lunga e di lana, che mi ha regalato T. P. McLean. Fu data in premio al fratello quando andò in tour con gli All Blacks. Poi mi metto la giacca dell'Adidas nera da stadio, e vado nei tradizionali punti di ritrovo del prepartita a incontrare gli amici, gli ex

giocatori, i coach, e di nuovo mi concentro perché il programma della partita venga rispettato. (Lo stesso di sempre: dominiamo in attacco, una magia di Carlos e sgasiamo alla grande.) Facile. Poi i festeggiamenti con i miei 40 000 migliori amici e un fine settimana in cui nel mondo va tutto bene!

[15] Canzone dedicata al baseball da Jack Norworth nel 1908.

[16] Tre quarti ala neozelandese degli anni Cinquanta.

[17] Il riferimento è a una meta realizzata nell'incontro dei quarti di finale Nuova Zelanda - Sudafrica, concluso con il punteggio di 29-9.

[18] John Eales, versatile seconda linea australiano, in Nazionale dal 1991 al 2001.

> Non si potrà mai capire il rugby a meno che non lo si sia visto giocare dai bambini di sei anni nelle fredde mattine d'inverno su duri campi da football di periferia. Non si potrà mai arrivare a comprendere l'assurdo spettacolo degli adulti che corrono avanti e indietro per ottanta minuti facendosi male e sporcandosi per inseguire una piccola palla ovale a meno che non si siano guardati i ragazzini delle squadre junior praticare a questo sport. È cosí che imparano a superare la paura e il dolore. È cosí che imparano a essere nobili, per il bene della squadra, a prendere volontariamente la grezza ambizione individuale e a sottometterla alle regole del gioco. È cosí che imparano a essere uomini.
>
> MIRANDA DEVINE, editorialista,
> «Sydney Morning Herald».

Le parole d'apertura dell'*Aka* degli All Blacks – «Ka mate! Ka mate!» («È la vita! È la vita!») – riassumono il punto di vista di Miranda Devine. Il rugby, come le altre grandi avventure teatrali, dà l'illusione ai giocatori e agli spettatori di vivere in un'altra esistenza. Trascende il mondo reale creando una realtà virtuale nuova, con una maggiore carica emotiva.

Bob Stewart, professore alla Victoria University nel Wellington's

Department of Human Movement, Recreation and Performance, divide i seguaci in quattro grandi gruppi:

– *aficionados*: fedeli al gioco piuttosto che a una squadra, amano le partite altamente spettacolari;
– *partigiani*: fedeli a una squadra, non gli importano i fischi continui, sin dall'inizio dell'incontro, purché la loro squadra vinca; vanno alla partita come parte di una folla, e con una dedizione pari alla fede religiosa;
– *frequentatori di teatro*: considerano il rugby una fonte di intrattenimento, come il cinema o lo zoo;
– *seguaci dei campioni*: sostengono una squadra o un giocatore di moda o vincente a seconda delle stagioni.

Dal mio punto di vista, il bravo spettatore dovrebbe essere una combinazione dell'aficionado, del partigiano e del frequentatore di teatro, ma mai un seguace dei campioni. L'istinto primario del bravo spettatore di rugby è tribale, e la virtú di base della tribú è la lealtà.

Il lettore potrebbe divertirsi a inserire i seguenti fanatici del rugby nei gruppi identificati dal professor Stewart:

*Articolo 1* Un giornalista è seduto accanto a un ragazzino durante la semifinale di Coppa del Mondo 2003 tra Nuova Zelanda e Australia. Sin dall'inizio, il ragazzo, che indossava una maglia degli All Blacks, ha continuato a gridare il nome di Joe Rokocoko, sensazionale ala e realizzatore di mete degli All Blacks. Il ragazzo ha lasciato il suo posto dopo il primo tempo, quando l'Australia era in vantaggio, ed è tornato indossando una casacca dei Wallabies. Per i successivi 40 minuti ha urlato il suo incoraggiamento a Stirling Mortlock, il velocissimo centro dei Wallabies.

*Articolo 2* Un padre di famiglia è morto dopo essere saltato giú da un molo a Brighton mentre festeggiava la vittoria dell'Inghilterra nella finale di Coppa del Mondo. Anthony Owers, 27 anni, ex sergente dei lanceri, è stato trascinato giú dalla corrente.

*Articolo 3* Jonny Wilkinson ha deciso di non voler mai rivedere la replica del drop che gli ha consentito di vincere la finale di Coppa del Mondo. «Non mi interessa e basta, – ha detto ai lettori della rubrica di un giornale. – Conservo questo ricordo nella mia mente ed è già abbastanza bello».

*Articolo 4* Keith White di Sydney raccontò ai cronisti cosa era successo

su un volo Qantas da Hong Kong la mattina dopo che l'Inghilterra aveva sconfitto l'Australia nella finale di Coppa del Mondo: «Tutto l'equipaggio aveva la voce roca a furia di fare il tifo per l'Australia la sera prima. Mentre stavamo per rullare, il capitano si è fatto vivo nell'interfono, congratulandosi gentilmente con la squadra inglese per la loro vittoria, poi minacciando di precipitarsi dentro e di ammanettare personalmente qualsiasi tifoso inglese fosse stato colto a gongolare!»

*Articolo 5* Kerre Woodham, estroversa giornalista televisiva neozelandese, spiegò come era riuscita a smettere di bere. «Fu il giorno in cui gli All Blacks persero contro il Sudafrica. La sera prima il mio compagno e io eravamo usciti e avevamo un tremendo doposbronza che ci impediva di guidare fino a Hamilton per andare a trovare mia madre, rimasta vedova di recente. Ho provato un profondo disgusto nei confronti di me stessa. Abbiamo noleggiato una limousine con televisione in modo da poter guardare la partita, e quando arrivammo mio fratello mi offrí un drink. Ho pensato che gli All Blacks avessero giocato in modo talmente brutto da essere imbarazzante, pari al mio comportamento, perciò annunciai: "Non berrò un altro drink finché non ne vinceranno venti". E stronza che non sono altro, persero cinque partite di fila».

*Articolo 6* Prima della finale di Coppa del Mondo Australia-Inghilterra, la versione australiana del sito internet eBay aveva messo in vendita tre pagine di biglietti. La versione neozelandese ne aveva solo due. Una recitava: «Due posti vicini per la finale di Coppa del Mondo di rugby, sabato 22 novembre 2003, ore 20. Tutto esaurito. Non perdete questa opportunità… All Blacks del ca**o».

Quindi sí, un disinibito tribalismo è alla base dell'atto di guardare il rugby. È necessario che i giocatori e gli spettatori abbiano carattere e che lo tirino fuori. La tribú rimane unita quando le cose vanno male, e quando le cose vanno bene festeggia insieme. Una vittoria equivale a una vittoria per la tribú, non per il singolo, anche se il merito potrebbe essere della bravura di un individuo.

Il bravo spettatore deve portare un atteggiamento competitivo al gioco ma mai distruttivo. Nel bene e nel male la tribú resta sempre fedele. Come ha scritto David Kirk sul «Daily Telegraph» a proposito della sconfitta degli All Blacks da parte dei Wallabies nella semifinale di Coppa del Mondo del 2003:

Non, ripeto NON continuate a leggere nella speranza che in qualche modo io mi scopra umile. So che gli All Blacks sono stati pestati per bene ma non riesco a costringermi ad ammettere che qualcuno abbia commesso grandi errori di valutazione, figuriamoci una manciata di lettori sconosciuti a diecimila miglia di distanza. Scrivete al caporedattore, chiamatemi pure uno che non sa perdere, quello che volete. Fate del vostro peggio, non me ne frega niente. Abbiamo perso, siamo stati sconfitti. L'ho già detto: meglio di cosí.

Nel 1972 qualcuno di noi che giocava a rugby all'Osterley club di Londra andò a Cardiff in treno per guardare la partita del Galles contro gli All Blacks al famoso Arms Park. I gallesi del nostro gruppo cantarono fino a farsi scoppiare il cuore mentre il treno sfrecciava attraverso Cardiff. Il cantante piú entusiasta era Roy Evans, salumiere, uomo adorabile e fanatico tifoso di rugby. Roy aveva chiamato la sua casa Whineray come il famoso capitano degli All Blacks, che ammirava enormemente. Dopo la partita, vinta dagli All Blacks contro ogni pronostico e nonostante la loro prestazione, andammo all'Angel Hotel, un pub di fronte allo stadio, dove si era riunita una gran folla per discutere dell'incontro. Dopo circa un'ora che bevevamo e discutevamo notai Roy prendere mia moglie Judy per i risvolti del cappotto e poi, con la faccia cerea, allontanarsi barcollando verso il bagno degli uomini. Gli corsi dietro.

«Roy, Roy, – gli chiesi. – Cos'ha detto Judy per sconvolgerti cosí?»

Roy, ancora con il volto terreo, mi rivolse uno sguardo stravolto: «Judy è una ragazza adorabile, – replicò, – ma per poco lí fuori non l'ho picchiata. Sai cos'ha detto? Capisci cosa ha detto?»

«Roy, cosa potrà mai aver detto per averti irritato cosí?»

«È una ragazza adorabile ma mi ha detto: "Roy non stare male per la sconfitta del Galles, è solo un gioco"». Rabbrividí all'enormità di quell'affermazione. Mi diede un'occhiata di grande passione e tristezza. «Non è solo un gioco, sai?»

> Il pallone torna, Matt Dawson lascia passare qualche secondo, la palla viene calciata e messa in movimento ed è tutto finito. Incredibile. Un minuto stai pensando a conquistare il calcio di inizio, a tenere il pallone, a non commettere errori, alla prossima azione. Il minuto dopo la Coppa del Mondo si è conclusa: per un secondo niente potrebbe essere piú eccitante, e il secondo dopo invece… è tutto scomparso.
>
> MARTIN JOHNSON, capitano ispiratore dell'Inghilterra vittoriosa in Coppa del Mondo 2003.

Quel momento squisitamente dolce di trionfo può, come dice Martin Johnson, scomparire quasi altrettanto velocemente come è stato vissuto, ma le vittorie famose lasciano una scia di luce duratura. È stata persino scritta una pièce sulla sconfitta degli All Blacks a Munster nel 1978. Quando, quell'anno, gli All Blacks fecero il giro delle isole britanniche, avevano già demolito una quantità di squadre nazionali e regionali e parevano imbattibili. Il 31 ottobre incontrarono il Munster, una squadra provinciale composta di giocatori delle regioni occidentali e meridionali dell'Irlanda del Nord. Gli All Blacks parevano destinati ad aggiungere un'altra vittoria al loro record di successi. Dopotutto, dai tempi del primo tour nazionale nelle isole britanniche nel 1905, nessuna squadra della Nuova Zelanda aveva perso una partita in Irlanda. Oppure, per mettere la questione nella prospettiva locale, nessuna squadra irlandese, regionale o nazionale, aveva sconfitto gli All Blacks in 73 anni.

Ma in un pomeriggio nebbioso e umido, quando il fiato della folla si riversava fuori dalla bocca come fumo da un migliaio di caminetti, accadde l'inammissibile. Non solo il Munster sconfisse gli All Blacks, ma non fece segnare nemmeno una meta ai neozelandesi.

John Breen, attore e drammaturgo locale, rimase cosí coinvolto dalla mitologia e dalle storie che scaturirono da quella partita che intervistò molti giocatori (compreso uno Stu Wilson – capitano neozelandese tra i protagonisti dell'incontro – molto ben disposto) e persone del posto. I loro ricordi di ciò che era diventata una giornata storica per il rugby sono stati trasformati in un omaggio assolutamente divertente e carico di energia a un momento vitale della storia popolare del Munster. Un cast di sei attori recitò nel ruolo di 60 personaggi (è questa la portata della pièce) per raccontare la storica vittoria del Munster.

Lo scherzetto diventa ancora piú divertente – per gli autoctoni – perché, ogni volta che la pièce viene messa in scena, una squadra irlandese riesce a sconfiggere gli All Blacks. L'emozione di vincere una Coppa del Mondo potrebbe essere già «svanita» per Martin Johnson ma, per gli irlandesi, la famosa vittoria del Munster adesso fa parte della letteratura del proprio passato.

Una tale immortalità è giusta: il rugby va fiero del fatto di essere il gioco eterno. La cosa è celebrata in modo particolarmente efficace nel paese di Larrivière, situato nel cuore del lussureggiante Sud-ovest della Francia, dove c'è una piccola cappella chiamata Notre Dame du Rugby. In una delle vetrate, sotto la figura centrale della Vergine Maria, è dipinta una mischia. In un'altra vetrata Maria culla un giocatore ferito, in stile «Pietà di Michelangelo». E in un'altra ancora ha il bambino Gesú tra le braccia che tiene in mano un pallone da rugby. Ai piedi della Vergine e del Bambino, i giocatori saltano in una touche, e Gesú, ormai uomo, lancia la palla.

*Tre partite*

*di Alessandro Baricco*

*La danza violenta del rugby.*

18 novembre 1995, Parigi, Parco dei Principi, Francia – Nuova Zelanda: 12-37.

Se penso al rugby, penso a quando si era ragazzetti e si guardava la *Domenica sportiva*, ultima serale propaggine di felicità prima della mannaia del lunedí mattina. Tu stavi lí, davanti al televisore, e per un'oretta buona te la cavavi ancora. Poi, inesorabilmente, si arrivava al fondo del barile e comparivano sullo schermo i risultati del rugby: lí capivi che era finita. Lí iniziava tutta la miseria del lunedí e non c'era piú niente da fare. Erano risultati strani, anche comici (50-12, cose cosí), ma non c'era niente da ridere: avevano un retrogusto di tristezza da morirci su. In Italia è cosí. Il rugby è uno sport caro a pochi, e incomprensibile ai piú. Quando incontravi uno e ti diceva «Io gioco a rugby», pensavi sempre che ci fosse qualche dramma dietro, che so, il padre che faceva lo stopper ed era morto per una pallonata in testa: non ti viene da pensare che uno si scelga quello sport solo perché gli piace. Con quei campi tutti spelacchiati e fangosi. Con quel pallone ubriaco che prende per il culo tutti. E certe facce, in campo, da aver paura. Fai fatica a capire. Tutto diventa improvvisamente chiarissimo quando lasci perdere l'Italia e finisci in uno di quei sei, sette Paesi in cui il rugby è una passionaccia fottuta, è uno sport bellissimo, perché lo giocano da dio. La Francia, per esempio. Parigi: magari proprio il giorno in cui ci arrivano, direttamente dall'altra parte del mondo, i piú bravi del mondo: divisa tutta nera, maglietta della salute compresa: vengono dalla Nuova Zelanda, ma per tutti sono: gli All Blacks.

Quel che è successo è che gli All Blacks se ne sono arrivati in Francia a fare qualche amichevole, cioè a impartire qualche lezione. I francesi hanno messo su una doppia sfida: prima gara a Tolone, seconda a Parigi. Nulla in

palio, ma non significa niente. È gente orgogliosa, questa: non ti massacri su un campo da rugby per passare il tempo. O vinci o ti incazzi e basta. La cosa si è vieppiú complicata perché nella prima sfida gli All Blacks se ne sono scesi in campo dimenticando che razza di mastini sono i francesi e a furia di far accademia se ne sono usciti dal campo con un bel 22-15 sulla groppa, cosa che si è tradotta, dall'altra parte del mondo, sui giornali neozelandesi, in un lapidario commento: vergogna. I francesi, dalla loro, si sono fatti un bel bagno di gloria, trasudando orgoglio patrio da tutte le pagine dei giornali. Un'ubriacatura niente male. Cosí, quando sabato scorso, al Parco dei Principi, sono scesi in campo per la rivincita, non c'era un posto vuoto, nello stadio: e sul campo, quindici Blacks veramente incazzati, e quindici francesi che avevano smesso da una settimana di avere paura. Vero rugby, ho pensato: e sono andato a vedere.

Che i veri eletti, per quello sport, siano i neozelandesi lo capisci anche solo a vederli. Eleganti, facce d'angelo (non proprio tutti ma quasi), andatura da animali da preda. Violenza e velocità: nati per quello. Il loro simbolo ha la maglia numero 11 ed è ormai un mito planetario: Jonah Lomu. Vent'anni, pelle d'ebano: 196 centimetri d'altezza e 112 chili di peso che corrono come uno sprinter. Finché è fermo puoi ancora farci qualcosa. Ma se parte dopo tre passi è già una palla di cannone che brucia l'erba e fa male solo a guardarla. Con l'aggravante che una palla di cannone non ragiona e non è agile: lui sí. Scannerizza il campo, inquadra gli avversari, si tramuta in palla da flipper, se li beve come birilli e non si ferma fino a quando non è arrivato in meta. Jonah Lomu: l'unica cosa umana che si avvicini a Obelix. Olomix. I francesi, loro, sono piú umani. Nel senso che non sembrano degli dei scesi in terra, ma uomini che giocano a rugby. Facce da attaccabrighe pazzeschi: quelli che stanno al bar e quando tu entri dopo un po' ti si avvicinano e ti chiedono qualcosa, e tu capisci subito che sei fottuto, qualsiasi risposta tu possa inventare sarà un insulto, e via con la rissa. Quelli lí. Gente magari non elegantissima, ma tosta. Ce n'è uno che si chiama Olivier Merle, è nato a Montferrand, alto 2 metri, 125 chili, naso da pugile, occhi da contadino furbo: a furia di sudargli dietro, gli dei neozelandesi gli hanno affibbiato, supremo onore, il soprannome di «l'uomo e mezzo». Quello che fa il pilastro centrale del pacchetto di mischia è una bestia micidiale che si chiama Califano (niente a che vedere col Califfo, naturalmente). Mascella piú larga del cranio, collo da Tyson, 107 chili di pietra: ha un soprannome bellissimo: Massif Central. Lo vedi in azione, e suona perfetto. Insomma, gente tosta.

Chiusi in uno stadio, con cinquantamila francesi a ululare di rabbia, capisci che possono combinare di tutto. Tutta da giocare, pensi quando l'arbitro dà il fischio d'inizio.

Gli antipasti sanno di Francia. Gli All Blacks piazzano un calcio da tre punti ma al quinto minuto i francesi si aprono a ventaglio e mandano in meta il loro capitano, uno con un nome da chiesa: Saint'André. Francia in vantaggio, stadio fuori di testa. In campo, una danza violenta che, ballata cosí, è una meraviglia. Il rugby è un gioco primario: portare una palla nel cuore del territorio nemico. Ma è fondato su un principio assurdo, e meravigliosamente perverso: la palla la puoi passare solo all'indietro. Ne viene fuori un movimento paradossale, un continuo fare e disfare, con quella palla che vola continuamente all'indietro ma come una mosca chiusa in un treno in corsa: a furia di volare all'indietro arriva comunque alla stazione finale: un assurdo spettacolare. E poi: il rugby è uno sport che respira. Te ne accorgi dopo un po', te lo fa capire il ritmico boato della folla, che va e viene come un'onda sulla spiaggia. Parte uno col suo pallone ovale sotto l'ascella e va a sbattere contro un muro umano. Groviglio laocoontico. La palla non la vedi neanche piú, sembra una rissa di paese e basta. Pubblico in silenzio. Indecifrabili i movimenti in campo. Il rugby inspira. Poi, da quel mucchio selvaggio, risbuca inopinatamente il pallone, per diventare istantaneamente saponetta volante: come in un raptus collettivo tutto diventa velocissimo, la mosca vola indietro ma avanti, il gioco si spalanca, il campo si apre, la gente strilla: il rugby espira. Altra mischia: inspirare. Altra saponetta che vola via: espirare. E cosí via. Gli sport sono come la musica da ballo: hanno sempre un loro ritmo, sotterraneo, che è la loro anima. Il rugby, ha un'anima bellissima.

A furia di inspirare ed espirare, gli All Blacks si sono intanto masticati un bel fettone di partita: 20-5 dopo trentacinque minuti. I francesi tengono duro, ma è una slavina continua quella che gli rotola addosso. I neozelandesi lavorano di clava e di coltello: guadagnano tre metri qui, con la forza, e venti là, con la velocità. Massif Central perde colpi. L'uomo e mezzo morde ovunque ma non basta. Si smaglia, a poco a poco, la Francia, come il gomito di un golf. Rimane inchiodata a quei cinque punti mentre la Nuova Zelanda decolla a trenta. Se c'era ancora un barlume di speranza si spegne al settantesimo minuto, quando arriva il numero che tutti, prima o poi, si aspettavano.

Gli All Blacks provano a sfondare a destra, tornano indietro, ci riprovano

a sinistra, niente da fare, la palla sparisce in un groviglio di gambe braccia teste, silenzio totale, sbuca la saponetta e vola tra due mani che non sono mani qualunque: Lomu. Lui. È in posizione centrale, a una trentina di metri dalla linea di meta. Potrebbe aprire il gioco a sinistra, potrebbe aprirlo a destra. I francesi lo guardano negli occhi per capire. Quando capiscono è troppo tardi. Né a destra né a sinistra, ma dritto in centro, senza passare la palla a nessuno, dritto fino alla fine. Ci provano in cinque a fermarlo, uno dopo l'altro, in quei trenta metri, buttandogli addosso i loro quasi tre quintali di francesi che non ci stanno. Olomix evita i primi due come un ballerino, svelle il terzo, azzera con una manata il quarto e l'ultimo se lo porta, aggrappato addosso, fin oltre la linea di meta. 37-5: volevano una lezione, l'hanno avuta. Gli ultimi minuti sono sport d'altri tempi. Il punteggio (37-12) è una cosa tipo un 4-1 calcistico. Chiunque altro lascerebbe perdere. E invece si scatena un'ultima feroce battaglia. I francesi non mollano e schiacciano gli All Blacks fino a due metri dalla linea di meta. Un niente. Due stupidi metri. Non costerebbe nulla agli dei neozelandesi concedere un orgasmo gratuito a milioni di francesi mollando quei due stupidi metri. Ma gli dei sono permalosi. E la storia di Tolone, mica l'hanno digerita. E allora non mollano di un centimetro, sembrano una diga mobile che sa sempre da dove arriverà l'acqua. I francesi gli buttano addosso tutta la forza che è loro rimasta. Due stupidissimi metri. Non è piú rugby che respira, è rugby in apnea.

Due metri. I francesi usciranno dal campo senza essere riusciti a farseli. Il giorno dopo, bellissimo titolo, a quattro colonne, sul giornale: *Sole nero sul Parc des Princes*.

Originariamente apparso in *Barnum*, © Giangiacomo Feltrinelli editore, Milano Prima edizione nell'«Universale Economica», maggio 1995

*Murrayfield, cuore di Scozia.*

22 marzo 1998, Edimburgo, Murrayfield, Scozia-Inghilterra: 20-34.

Folate di fritto con venature al curry, ginocchia rispettabili e pelose che spuntano da kilt elegantissimi, pub che traboccano umani con pinte di birra in mano, persone a migliaia che scolano giú dalla città verso la periferia, guance che scoppiano a suonare cornamuse, cielo grigio su tutto, in grembo a una domenica che sarebbe qualunque. Però l'animalone di odori suoni persone si sposta, e quando si ferma c'è uno stadio a risucchiarlo. Si chiama

Murrayfield. Non è uno stadio: è un tempio. Dentro ci sono settantamila posti e un prato. Righe di gesso e pali strani. È una gran macchina che respira rugby. Sta trattenendo il fiato.

NON È una domenica qualunque: ancora mezz'ora, e poi: Scozia-Inghilterra. Scozia-Inghilterra è qualcosa di piú di una partita. È piú di un secolo che la giocano, ogni anno, guerre escluse. E prima che iniziassero loro, la storia del rugby non ricorda altre sfide. Non per caso, gli inglesi qui hanno un soprannome che resiste: il vecchio nemico. C'entra il rugby, ma non solo. Scozzesi e inglesi se le sono date per secoli con una ferocia e una costanza che hanno pochi paragoni nella Storia. Adesso è tutto un valzer, con Blair che è nato a Edimburgo, e un referendum che da poco ha restituito alla Scozia il suo Parlamento. Ma la Storia lascia qualcosa sotto la pelle. Anche sotto quella, dura, dei rugbisti. Non a caso la mitologia del rugby tramanda il seguente pistolotto, attribuito a tal Phil Bennet: «Guardate che cosa hanno fatto al Galles questi inglesi bastardi. Hanno preso il nostro acciaio, la nostra acqua, il nostro ferro. Comprano i nostri cavalli per divertirsi quattro giorni ogni dodici mesi. Che cosa ci hanno dato in cambio? Assolutamente nulla. Siamo stati espropriati, derubati, controllati e puniti dagli inglesi. E noi giochiamo contro di loro questo pomeriggio». Difficile immaginare gli scozzesi piú concilianti dei gallesi. Di certo, il «vecchio nemico», lo sopportano poco. E quando parlano della sfida contro gli inglesi, che dura da 127 anni e non finirà mai, usano una bella espressione: la caccia al pavone. La caccia al pavone si tiene ogni anno in occasione del Torneo delle Cinque Nazioni. E qui bisogna spiegare. In Europa si gioca molto a rugby. Ma quando si tratta di stabilire, una volta all'anno, chi lo gioca meglio, allora è una faccenda che si risolve in dieci partite. Il Cinque Nazioni. Inghilterra, Galles, Scozia, Irlanda e Francia. Non si dilungano in partite di andata e ritorno: uno scontro e via. Per decenni non si sono neanche presi la briga di mettere in palio una coppa, un trofeo qualunque, anche solo una targa. Niente. Quattro partite ciascuno, e alla fine una classifica che entra nella storia. Il Cinque Nazioni è quello. In Italia, il Cinque Nazioni è, da sempre, il sogno dei rugbisti nostrani. Che, evidentemente, sono gente tosta. Hanno fatto anticamera per degli anni, prendendo batoste e imparando. Poi hanno chiesto di entrare nel club, come sesta nazione. Gli altri hanno smesso di ridere quando hanno iniziato a buscarle. Allora, con la morte nel cuore, si sono rassegnati. Nel Duemila il Cinque Nazioni diventerà il Sei Nazioni. E per vincerlo dovranno venirselo a

prendere in posti come Rovigo o Padova. Sono soddisfazioni. Tra l'altro, per superare l'esame, gli Azzurri han dovuto passare proprio sugli scozzesi: 25-21, a Treviso. L'indomani, da queste parti, la cosa era già nota come «la disfatta». Gli bruciava talmente che hanno rispedito a casa l'allenatore e ne hanno scelto uno nuovo. Si chiama Jim Telfer, una vecchia gloria, soprannome di battaglia Old Grey Fox. Ieri gli hanno chiesto come si sentiva a poche ore dallo scontro con gli inglesi. «Impaurito», ha risposto lui, candido. Ha aggiunto che se i suoi non imbroccano la giornata giusta vanno incontro a una sonora legnata («right hammering», per la precisione). Gli allibratori condividono: a puntare sulla Scozia vincente rischi di portare a casa una fortuna. D'altronde i risultati parlano chiaro: disfatta con la Francia, sconfitta con i gallesi, vittoria per un punto con gli irlandesi, che non vanno in meta neanche se preghi. Con gli inglesi, gli scozzesi perdono, regolarmente, da otto anni. Gli restano ottanta minuti per stupire tutti, se stessi compresi. Detto cosí suona retorica da bar: ma lo stadio si è incendiato, e sull'orologio c'è scritto che quegli ottanta minuti sono qui e adesso. Visti da cosí vicino sembrano minuti capaci di qualsiasi cosa. Bande, vecchie glorie, cori e cornamuse, i settantamila tutti al loro posto, chissà tradotti in litri di birra che cifra fanno. Inglesi in bianco, scozzesi in blu notte. Pallone che vola nel cielo grigio: è cominciata. Ci provano per primi gli scozzesi, sprecano un calcio piazzato, ripartono, rimbalzano contro la difesa inglese. Il gioco oscilla tra le due linee di meta come un'alluvione indecisa sul da farsi. Reggono gli argini, da una parte e dall'altra, e l'orgasmo della meta vanno a sfiorarlo, ma a toccarlo, mai. Il punteggio va avanti con quel succedaneo della meta che sono i penalties, punti fatti coi piedi, un ripiego. Tre a zero per gli inglesi. Tre a tre. Ancora gli inglesi avanti di tre punti. Ancora gli scozzesi che non mollano e pareggiano. È come l'estenuante attesa di una qualche esplosione. Accende la miccia Derrick Lee, l'estremo scozzese, infilandosi tra le rughe della difesa inglese. Lo seppelliscono a tre metri dalla linea di meta. Fischio dell'arbitro. Mischia. Tutti sull'orlo del baratro, quintalate di giocatori a rubarsi i centimetri. I giocatori scozzesi si voltano verso il pubblico e con un gesto inequivocabile chiedono una mano. Parte un ululato da far paura. Testa giú e spingere, con il pallone ovale che sparisce, poi dal nulla schizza via come una saponetta in bilico tra due bande di scalmanati che la braccano come se dovesse andarne della loro vita. Erano solo tre metri. Basta la saponetta che guizza via da una mano scozzese, e per gli inglesi diventano dieci, e poi campo aperto, e poi

partita che si riapre. Il tabellone dice sei pari, quando l'arbitro fischia e il primo tempo finisce. Intervallo. Pensieri. Rugby, gioco da psiche cubista – deliberatamente si scelsero un pallone ovale, cioè imprevedibile (rimbalza sull'erba come una frase di Joyce sulla sintassi) per immettere il caos nell'altrimenti geometrico scontro di due bande affamate di terreno – gioco elementare perché è primordiale lotta per portare avanti i confini, lo steccato, l'orlo della tua ambizione – guerra, dunque, in qualche modo, come qualsiasi sport, ma lí quasi letterale, con lo scontro fisico cercato, desiderato, programmato – guerra paradossale perché legata a una regola astuta che vuole le squadre avanzare sotto la clausola di far volare il pallone solo all'indietro, movimento e contromovimento, avanti e indietro, solo certi pesci, e nella fantasia, si muovono cosí. Una partita a scacchi giocata in velocità, dicono. Nata piú di un secolo fa dalla follia estemporanea di un giocatore di calcio: prese la palla in mano, esasperato da quel titic titoc di piedi, e si fece tutto il campo correndo come un ossesso. Quando arrivò dall'altra parte del campo, posò la palla a terra: e intorno fu un'apoteosi, pubblico e colleghi, tutti a gridare, come colti da improvvisa illuminazione. Avevano inventato il rugby. Qualsiasi partita di rugby è una partita di calcio che va fuori di testa. Con ordinata, e feroce, follia. Questa ricomincia con gli inglesi furibondi. Affettano il campo con sciabolate che fanno male, e schiacciano gli scozzesi nei fatidici ultimi cinque metri. Una mischia. Poi un'altra. Poi una terza. Sempre sull'orlo del baratro. Lo stadio urla uno Scotland Scotland che resusciterebbe un morto. Gli scozzesi resistono. Quarta mischia. Dice un proverbio francese: nel rugby c'è chi suona il pianoforte e chi lo sposta. Adesso è il momento di quelli che lo spostano. Il pallone non esce neppure piú da là sotto, è ormai una guerra di forza, tutti a testa bassa, un pacchetto di mischia contro l'altro. Gli scozzesi perdono un passo, s'inchiodano lí, hanno la striscia di gesso dietro ai talloni, e gli inglesi non la vedono ma la sentono, testa bassa, scarpe a mordere l'erba, un altro passo avanti, la linea di gesso sparisce sotto la mischia, qualcosa di invisibile scricchiola e si spezza: gli inglesi portano in meta tutto quanto: pallone, avversario, se stessi. È come se crollasse una diga. Crolla la Scozia. Una sciabolata dopo l'altra il pavone sale a 34 punti, dando spettacolo e facendo la ruota. Due minuti alla fine è aria di disfatta. Ma il rugby è un gioco strano, il pavone forse è stanco, gli scozzesi sicuramente sono incazzati. In due minuti trovano due mete, se le cercano martellando in mezzo al campo, e le trovano con due scosse elettriche sulle ali, due fiondate che lo stadio si beve

come una birra dopo un deserto. Cosí domani i giornali potranno scrivere 34-20, onore delle armi per gli sconfitti, al Murrayfield, nella centotredicesima puntata di una storia che non finirà mai.

Originariamente apparso in «la Repubblica», 23 marzo 1998. Per gentile concessione di «la Repubblica».

*La bellezza della sconfitta.*

18 marzo 2000, Roma, Stadio Flaminio: Italia-Inghilterra 12-59.

Dentro la pancia del teatro Flaminio, Italia-Inghilterra di rugby, dieci minuti al fischio d'inizio. Il tunnel che dagli spogliatoi porta al campo è breve. Una decina di metri e poi due scale di ferro che ti portano in superficie, dove tutto è erba, pali strani e tifosi ululanti al gusto birra. Senti qualche porta sbattere e poi li vedi arrivare. Ventidue in maglia bianca, ventidue in maglia azzurra. Non ce n'è uno che ride, che parla, niente. Sguardi fissi davanti e facce che sembrano ordigni con la miccia corta. Accesa. Lentiggini e occhi chiari montati su fisici impressionanti, frigoriferi di forma umana, orecchie smangiate, mani ridisegnate da ortopedici pazzi. Su una maglia azzurra scivola via, clandestino, un segno di croce. Quintalate di forza e velocità salgono di corsa le scale e i tacchetti sul ferro regalano un bellissimo rumore di grandinata improvvisa, subito ingoiato dall'ululato dello stadio che li vede sbucare. Baila, baila: oggi suonano il rugby. Musica geometrica e violenta. Gli italiani la suonano a orecchio, gli inglesi ci ballano su da generazioni. È una musica che ha una sua logica quasi primitiva: guadagnare terreno, guerra pura. Far indietreggiare il nemico fino a schiacciarlo contro il nulla che ha alle spalle. Quando gli rubi anche l'ultimo metro di terra è meta. Un gol o un canestro da tre, al confronto, sono acqua tiepida, un giochetto di bravura per maghi abbonati alla manicure. Una meta è campo cancellato, è scomparsa totale dell'avversario, è alluvione che azzera. Ci puoi arrivare per due strade: la forza o la velocità. Gli italiani scelgono la prima, cercando il muro contro muro, dove il cuore moltiplica i chili per due e il coraggio trova strade impensabili tra tibie, tacchetti, colli e culi. Gli inglesi per un po' ci stanno, e si trovano sotto per 7 a 6. Allora fanno mente locale, si ricordano di quanto è largo il campo e iniziano a ballare. Si aprono a ventaglio, piazzano un paio di frustate sulle ali, fanno girare il pallone come una saponetta tra mani di ghiaccio. Lo score del primo tempo dice 23 a 7 per loro. Dice che la musica è la stessa per tutti: solo che

noi suoniamo, loro ballano. Nell'intervallo gli Azzurri non scendono negli spogliatoi. Rimangono in mezzo al campo, a guardarsi negli occhi. Calcisticamente parlando, sono sotto di due gol. Rugbisticamente parlando, non gliene frega niente. «Dai Italia, che ce la facciamo» grida uno con un accento veneto da far paura. Capisci che loro, negli occhi, hanno solo la meta con cui hanno azzerato gli inglesi al settimo minuto, tutto il resto è inutile decorazione. Cos'è il rugby, te lo trovi riassunto quando Alessandro Troncon, lí, in mezzo al campo, appoggia un ginocchio per terra, e gli altri si stringono intorno a lui, e d'improvviso c'è solo piú silenzio. Troncon ha il numero nove sulla schiena, ma non ha niente a che vedere col centravanti fighetta che aspetta in area e poi raccoglie gloria con stilettate da biliardista. Troncon è il capitano, che nel rugby non è una fascia bianca al braccio del piú pagato: lí il capitano è il cuore e i marroni della squadra, uno che quando pensi mi arrendo lo guardi e ti senti un verme. Troncon è quello che appoggia un ginocchio sull'erba, e poi si mette a urlare uno strano rap battendosi la mano sul petto, e il rap dice «qui dentro ci deve essere solo la voglia di andare DI LÀ, spingere DI LÀ, placcare DI LÀ, solo questo, correre DI LÀ, spingerli DI LÀ, schiacciarli DI LÀ, vaccalamiseria». Di là è il campo inglese, of course. Ci passeranno 25 minuti su 40, nel secondo tempo, gli italiani, di là. Ma alle volte non basta. Gli inglesi prendono martellate e restituiscono veroniche, e il campo sembra in salita, noi scaliamo, loro scivolano. Su tutta questa geometrica esplosione di elegante battaglia, domina l'assurdità di quel pallone ovale, geniale trovata che sdrammatizza con i suoi rimbalzi picassiani tutta la faccenda, scherzando un po' tutti, e riportando il generale clima vagamente militare ai toni di un gioco e nient'altro. Gli ultimi secondi ce li giochiamo a un soffio dalla linea di meta inglese, buttando dentro tutti i muscoli rimasti e folate di appannata fantasia. Non ci sono altri sport cosí. Voglio dire, sport in cui a trenta secondi dalla fine trovi gente disposta a buttarsi di testa in una rissa per perdere 17 a 59 invece che 12 a 59. Forse il pugilato. Ma un pazzo lo si trova sempre: quindici è già piú difficile. I nostri quindici escono dal campo con gli inglesi che li applaudono, e sono soddisfazioni. A seguire, il terzo tempo: di solito una bella sbornia al pub, tutti insieme, vincitori e sconfitti. Ma qui è il Sei Nazioni, una cosa solenne. Quindi cena in smoking. Ammesso che esistano degli smoking di quelle taglie.

Originariamente apparso in «la Repubblica», 19 marzo 2000. Per gentile concessione di «la Repubblica».

*L'abusivo*

*di Marco Paolini*

Non ho mai giocato a rugby. Vorrei chiarire subito questa faccenda: sono abusivo su queste pagine. Però mi è capitato di incontrare da vicino dei giocatori di rugby per fare delle foto. Sono stato fra di loro mentre si allenavano. Sono stato anche tamponato da un tallonatore mentre cercavo di andar dietro all'azione insieme al fotografo. Abbiamo subito fatto la constatazione amichevole, l'urto era stato inevitabile visto che io andavo contromano all'azione.

Per poter circolare su un campo da rugby durante un allenamento bisogna essere autorizzati. Ci sono delle regole come guidare in autostrada, serve una cilindrata minima, un motore a scoppio, elettrico o altro, non è necessario avere una targa Tir dietro, non tutti hanno il fisico del camion a rimorchio, ma serve sapere come si guida in mezzo ai Tir, capire quando mettono la freccia, quando frenano di colpo, quando sorpassano. Perché a volte si mettono a sorpassare tutti insieme, si cambiano le corsie uno con l'altro e, se non capisci il senso di quello che succede, ti può capitare di restar fermo proprio dove sta per passarne uno. Esattamente quello che è capitato a me quel giorno delle foto.

Pioveva sul bagnato, nel senso che il terreno di gioco era pesante già prima dell'inizio, e con le corsette, le azioni ripetute piú volte nello stesso punto del campo, le cose non erano migliorate. A un certo punto la luce ha iniziato a scendere perché il giorno era finito. L'artificiale era scarsa sia per occhi non ancora abituati al cambio, sia per la macchina fotografica, cosí ci siamo avvicinati e abbiamo provato a seguire l'azione da dentro il campo.

E naturalmente avevamo promesso di farlo e tutti i giocatori erano molto tolleranti verso questi «pedoni in autostrada». Poi è successo che ci siamo avvicinati troppo di lato a una mischia chiusa e che l'azione è ripartita. Il tallonatore è uscito dal raggruppamento a 30, forse 35 chilometri all'ora e ha

accelerato sul bagnato, forse per dare sostegno all'azione, sarà stato a 50 quando si è accorto che c'ero io fermo sulla sua traiettoria, stupito a guardarlo, con in mano due torce elettriche accese per aiutare il fotografo. Ci saranno stati meno di cinque metri fra di noi quando ci siamo visti. Io ho reagito da pedone, ho pensato: sto fermo, cosí lui decide da che parte sterzare. Lui non ha sterzato, ma ha iniziato a frenare sul bagnato. Ho capito subito che l'urto era inevitabile, ho pensato che eravamo venuti a cercare foto di fango, di erba, di pioggia e le avevamo trovate e che adesso sarei caduto all'indietro e avrei sentito il *ciac* della schiena, del culo, o forse della testa nel fango. Non mi sembrava pericoloso, pensavo «farà schifo però non fa male», un terreno pesante offre un impatto leggero. Poi ho smesso di pensare al terreno e ho guardato meglio quello che stava per sbattermi addosso.

Il tallonatore è uno abituato agli urti. È uno che da piccolo, invece che a scuola, passava le mattine sugli autoscontri, che si innamora e quando scopre che la sua prima ragazza gli ha fatto le corna, corre ad affilarle a testate contro un albero come un giovane toro per usarle nella mischia. Questo giovanotto è ben piantato, ma non è grosso come i piloni che gli stanno a fianco nella prima linea.

Lo guardo e capisco che ho sbagliato a preoccuparmi dell'impatto col terreno; che i danni alla carrozzeria potrebbero arrivare davanti e non dietro. Leggo nel suo sguardo una preoccupazione che invece di rassicurarmi mi spaventa, capisco in quell'istante che non può sterzare, può solo frenare e sperare. Ho sbagliato a paragonarlo a un incontro fra un Tir e un pedone in autostrada, perché il camionista può ancora giocarsi qualche spostamento laterale, lui no, va dritto come un treno e ha lo stesso sguardo di un macchinista che ha tirato la rapida, e sa che per fermare la corsa servono molti piú metri di quelli che ci sono. Adesso vedo l'ostacolo ingrandirsi, avvicinarsi. Riesco ancora a pensare alle precauzioni antinfortunistiche che avrei dovuto prendere prima di mettermi in quella situazione, che so: un elmetto, dei guanti, un airbag, qualcosa…

Sarà passato un secondo e mezzo da quando è cominciato a succedere e ci urtiamo. A onor del vero, a mia discolpa c'è una cosa: non son tanto agile perché da poco piú di un mese ho tolto il gesso a una gamba rotta e non vorrei dovermelo rimettere.

L'urto è meno violento del previsto. Il tallonatore macchinista è riuscito a frenare sul bagnato in pochissimo spazio. Mi viene il dubbio che tra le

novità del rugby moderno ci sia anche una specie di Abs ai freni dei giocatori, oltre ai piloni col turbo.

In ogni caso sto cadendo nel fango e ho le mani impegnate dalle torce che assolutamente non voglio rovinare perché sono del fotografo e poi la roba nel fango, anche se non è mia, mi dispiace farla cadere. D'altra parte mi dispiace anche per i miei pantaloni, l'impermeabile, la maglia e le mutande. Mi dispiace anche di piú sapere che dovrò tenermi la roba bagnata e infangata fino a fine allenamento anche se io non ho fatto l'allenamento, ma solo una stupida invasione di campo per fare una foto. Pazienza.

Ho anche il dubbio che non sia proprio una bella figura quella che sto facendo, che tutti i dirigenti, i vecchi giocatori che stanno guardando la scena a bordocampo sotto gli ombrelli si siano preoccupati, ma sotto sotto si stiano divertendo e che se non mi farò male abbastanza sarà peggio perché mi prenderanno per il culo e intanto: cado. Ma piano, piú piano di come dovrebbe essere, dovrei già aver fatto *ciac* e invece sto scendendo al rallentatore con le braccia larghe e le torce che puntano il cielo nero.

È il tallonatore a tenermi su. Non ha potuto evitare l'urto, ma è riuscito a prendermi e adesso mi sostiene a tre centimetri dal fango e non mi molla giú. È come un passo del tango e io mi rendo conto di essere la ballerina e che probabilmente peso piú di lui e forse, se non mi do una mossa, lui si spezza, perché ha deciso di non farmi cadere nel fango. Cosí pianto i piedi e mi rialzo, poi facciamo la constatazione amichevole, io ammetto che è colpa mia e lui riparte.

È stato tutto molto rapido, c'erano dei testimoni e se non sbaglio, se il ricordo non mi tradisce, c'era anche un pallone ovale tra le sue braccia che è riuscito a passare a qualcuno un attimo prima di preoccuparsi di me.

Sbaglio, sbaglio di sicuro: il tallonatore non poteva avere il pallone subito dopo la mischia, non è logico, ma nel ricordo c'è un «passaggio». D'altra parte l'ho detto all'inizio: io a rugby non ho mai giocato, e me ne dispiace, almeno quanto non aver imparato a suonare la chitarra.

Originariamente apparso in «Sportweek», 12 novembre 2005.

*Ontologia del rugby*

*di Vincenzo Cerami*

1. *Anima e corpo.*

La maglia a righe orizzontali e a prova di strappo, le ginocchiere infangate, paraorecchi, cerotti e stinchiere, odoroso di vegetallumina, il rugbista corre, corre, con la testa girata a cercare l'aiuto di un compagno. Gli avversari gli si stanno avventando contro, uguali a licaoni affamati. Si guarda indietro perché la palla non può essere lanciata in avanti. E per far punti è necessario che lui o un altro della squadra depositi personalmente l'ovale oltre la linea di fondo.

Sí, l'ovale, la palla è ovale, cioè capricciosa, imprevedibile nei rimbalzi, nei suoi salti sembra un grillo, sfugge alla presa, irride le traiettorie, non dà appuntamenti a nessuno e si fa inseguire come la fanciullina discinta di Milo Manara. Due paradossi quasi: far avanzare la palla verso la meta passandola sempre indietro e inseguire un ovale pieno d'aria che va sbilenco e senza meta sull'erba o sul fango.

Gli uomini si spingono avanti per conquistare spazio, metro dopo metro, attenti alle improvvise fughe solitarie di un avversario impavido. E quando l'avversario impavido – toro che sfonda a testa bassa il muro umano – finalmente catturato, gira le spalle posando a terra la palla, ecco formarsi la mischia, un ferro di cavallo fatto di corpi tirati a lucido.

Allora si avanza con la forza delle schiene, dei cavalli da soma. Poi chi sa, può giungere il magico drop del mediano d'apertura, un tiro di rimbalzo che manda l'ovale lassú, in mezzo ai pali, finalmente domato da un gesto perentorio, da un comando che sta lí a ribadire il dominio dell'uomo sulle cose che vanno storte. Non è una meta, ma è pur sempre gioco d'abilità sublime, *esprit de géométrie*, dove mani e piedi hanno ruoli in concerto.

L'aristocratico rugby è sport da muratori con tre lauree, da poeti incantati di fronte all'anello di Möbius. È una crittografia di Paolo Conte o un indovinello goliardico di Umberto Eco. Un rebus. Ha la bellezza di una contadina pettoruta con il secchio dell'acqua in testa, la quale, tornando dalla fonte, recita a memoria le poesie di Caproni. Somiglia allo sgelo della *Bohème* o a un notturno di Byron. È dipsomane come Poe, disperato come Nerval, pazzo come Tati.

Amatori Milano, Rovigo, Fiamme Oro Padova, Petrarca Padova, Benetton Treviso delle belle valchirie, e Rugby Roma, L'Aquila, Partenope, la mia piccola grande Frascati: gioielli, metafore dell'aspirazione alla perfezione che è della Natura, stemmi di una nobiltà dell'anima e del corpo che nessun altro sport di squadra potrà mai conoscere.

## 2. *Ciampino-Frascati.*

Ho giocato a rugby nel Frascati in serie A, nei lontani anni del liceo. Ero tre quarti centro e quando, durante gli allenamenti della Nazionale giovanile, un «pilone» mi spappolò il malleolo, la mia promettente carriera di rugbista finí di colpo. Per mesi e mesi sono andato a scuola con un piede gonfio e dolorante. Me l'hanno anche ingessato, ma niente da fare, il dolore non passava. Il portiere di un palazzo di Frascati ha risolto tutto con pochi massaggi a base di borotalco. Ho lanciato un urlo che ha attraversato tutti i Castelli romani, ma cinque minuti dopo potevo ricominciare a giocare con la palla ovale.

Ma la vita va come quella palla, cosí da giocatore sono diventato appassionato spettatore. Vita grama anche questa: stadi semideserti, campi quasi sempre senza erba, stadi poco protetti dalla pioggia, entusiasmi e frustrazioni.

Fui arruolato insieme ad alcuni miei amici di Ciampino. Andavamo tutti a scuola a Roma, con la littorina, e sulle littorine che andavano e venivano da Frascati, incontravamo il signor Pasquini, un giovane uomo vestito di grigio come un ragioniere, con tanto di cravatta cacarella. Nel quarto d'ora di viaggio ci raccontava le meraviglie del rugby di Frascati, di cui lui era dirigente, fratello a sua volta di un famoso giocatore della squadra. Insomma stava facendo proselitismo tra noi liceali.

Andammo un bel giorno in sei o sette, tutti di Ciampino. Pasquini ci

venne a prendere alla stazione e ci accompagnò in un campo là vicino. Scendemmo una scala scalcinata, costeggiammo la linea bianca del campo (sterrato che sembrava una zucca pelata) e arrivammo a uno spogliatoio senza intonaco, ma con le docce. Ci dettero una maglietta a righe orizzontali, bianche e nere, un paio di calzoncini, ma niente scarpe, ci dovevamo tenere le nostre.

Sul terreno già si allenavano i giocatori veri, grossi come armadi… chi faceva giri di campo, chi lanciava la palla ovale all'indietro e chi la colpiva col piede per farla passare tra i pali, in alto.

L'allenatore ci accolse con gentilezza, ci spiegò in poche parole le regole principali del gioco, ma presto disse: «Imparerete giocando… palla sempre indietro, e correre avanti a testa bassa. L'avversario con l'ovale in mano va placcato, potete anche saltargli sul collo, ma appena lascia la palla non va neanche sfiorato».

Detto questo mise tutti noi ciampinesi nuovi arrivati sulla linea di fondo del campo da gioco: al via dovevamo correre a tutta velocità fino all'estremità opposta. Io arrivai secondo; primo fu Fabio Stival, che andava come un fulmine. Gli altri dietro di noi. Ultimo fu Alfredo, un sedicenne di novanta chili. L'allenatore non ci pensò un attimo. Al primo arrivato diede il ruolo di ala, a me di tre quarti centro, agli altri i ruoli del pacchetto di mischia. Il destino di Alfredo era già segnato alla partenza: pilone.

Giri di campo, poi una partitella d'assaggio con i giocatori veri. Ricordo l'impressione che mi fecero quei ragazzi forzuti e allenati, che ti venivano addosso come belve. Noi di Ciampino avevamo sempre giocato a pallone nel campetto della parrocchia. Nel gioco del calcio i corpi degli atleti non si intrecciano, le mani non si usano, non si spinge, non si tirano gli altri per la maglia o per i calzoncini. Nel rugby ti senti addosso il fiato e il sudore dell'avversario, i suoi denti che scricchiolano. Dopo quel primo allenamento eravamo sbalorditi e spaventati, ma per fortuna i ragazzoni abituati a dare e a prendere botte, una volta in abiti borghesi diventavano angioletti dolcissimi e simpatici. In pizzeria era una goduria sentir raccontare le loro mirabilia sui campi di mezza Italia. Il Frascati è rimasto famoso per la grinta dei suoi giocatori, spesso impietosi. Negli anni Cinquanta il rugby aveva il sapore della pizza e del fango, e dell'alcol denaturato. E si faceva la doccia col sapone Scala. Dopo ci si profumava con Pino Silvestre Vidal.

La metà dei ciampinesi smisero quasi subito. Ma ne arrivarono altri. Io mi appassionai e cominciai a studiare i piú grandi per cercare di rubare loro

qualche segreto. Spiavo le loro finte, le loro tecniche individuali, il talento dei migliori (tra quei ragazzi c'era piú di una maglia azzurra).

Piú passava il tempo, piú penetravo lo spirito di uno sport insieme elegante e carnale, fantasioso e geometrico. L'unico rammarico la difficoltà a far capire tanta bellezza agli amici e ai parenti. In Italia c'era solo «il pallone», e il ciclismo. Giocare a rugby era fare sport a perdere, solo per il gusto del bello (e il bello, quando è veramente tale, si esaurisce in sé).

Decenni e decenni di passione, isolata, aristocratica, le cene con i vecchi compagni di squadra (oggi giudici, avvocati, imprenditori, commercianti, commercialisti, attori, ecc.) nelle osterie di Frascati o di Grottaferrata. Se ne andava il Novecento con l'Italia del rugby che ogni tanto alzava la testa, ruggiva, per ricadere nel duro, ostinato tran tran di sempre. Io tifavo, e basta. Spesso noi italiani siamo stati ultimi tra i primi, ma bisognava conquistare gloria sul campo coi pochi mezzi a disposizione, per sensibilizzare le istituzioni sportive e gli sponsor, spingerli a credere di piú nella ormai lunga storia della nostra palla ovale. I crescenti successi degli ultimi tempi, le vittorie rimaste memorabili sulle squadre piú potenti della terra, stanno facendo il miracolo. Poche sere fa sono stato a una cena della Federazione, in mezzo ai giocatori della Nazionale: mi sono commosso. Mi hanno regalato una maglietta azzurra: non c'era la misura *extra large*. Ho pensato che le avevano fatte confezionare apposta per i comuni mortali, per i gracili ospiti della festa.

Ho approfittato dell'occasione per parlare col mister, l'amato allenatore che ha deciso di tornare in Francia e di lasciarci al nostro destino. Ho provato anch'io a chiedergli di restare, ma il mio lessico francese non deve essere stato convincente. Per fortuna, come si dice, gli allenatori passano, la maglia resta. Comunque grazie francese, *vin d'honneur pour Pierre Berbizier*!

3. *Dopo un lungo zigzag ecco il Duemila.*

«L'Italia entra nell'Olimpo della palla ovale. Il Duemila è un anno storico per il rugby del nostro paese. Oggi la prima partita allo stadio Flaminio di Roma contro la detentrice del titolo, la proibitiva Scozia: tutto esaurito. I giornali di mezzo mondo offrono alla notizia spazi grandi e inattesi. Lo Stato italiano sta per emettere un francobollo per stigmatizzare l'evento. E tutto

questo mentre le scommesse dànno 1000 a 1 la vittoria finale degli azzurri…»: questo il tono entusiasta con cui la nostra palla ovale entrava nel nuovo secolo. Non andò come si sperava, ma eravamo là, e ci siamo rimasti con onore fino a oggi: le speranze di salire ancora ci sono tutte. D'altra parte, quando nel 1883 venne segnata la prima meta del torneo delle Quattro Nazioni, in Italia nessuno aveva ancora sentito parlare di rugby.

La nostra Federazione ha visto la luce solo nel 1928. Le cinque grandi d'Europa sono sempre state il Galles, l'Inghilterra, la Scozia, l'Irlanda e la Francia. Nel Duemila le cinque nazioni sono diventate sei: c'è anche l'Italia. Festa grande. Ancora oggi, malgrado gli immensi passi in avanti, l'unica vera «meta» è di non vincere il famigerato «cucchiaio di legno», destinato alla squadra che perde tutte le partite. È finalmente giunto il momento di raccogliere intorno a questo sport nobile e potente, intrigante come una sciarada, l'interesse del nostro popolo di tifosi, che ha storicamente in testa solo palle rotonde. Quello della palla ovale è un universo «altro», fatto di antropologie metafisiche, non meno appassionante e in piú col dono di segnare tracciati capricciosi, spiazzanti come il destino degli uomini. Ha ancora la bellezza dell'improvvisazione, del corpo a corpo, dell'atavica povertà. I miliardi facili, fino a ora, si sono tenuti lontano, per fortuna: anche i migliori talenti vanno in bicicletta, talenti straordinari, non certo inferiori al calciatore, al tennista o al pilota di Formula Uno.

Afferrare l'ovale sgusciante e capriccioso, guadagnare faticosamente metro dopo metro per depositarlo oltre la linea avversaria passandolo di mano in mano e sempre all'indietro, è gioco di sublimi principî. Tutti avanzano in linea e tutti attaccano in linea. Vietato toccare l'avversario senza palla e questa allora prende a scottare e l'eroe che vuol fare tutto da solo la imbraccia e vola via a testa bassa con scatti repentini, tesi a sbilanciare chi gli si scaglia contro. Le geometrie si disegnano con mille incroci improvvisi, e quando l'ovale scivola a terra quasi mai si fa in tempo a raccoglierla, ecco allora formarsi come per magia un pacchetto di mischia che trascina il piú avanti possibile la palla per guadagnare terreno.

È qui che i corpi, da agili e veloci, si fanno macigni, coreografie di muscoli e tendini, di mascelle che si gonfiano. Il giocatore di rugby coniuga velocità e veemenza, scatto e forza. La sua immagine, michelangiolesca o futurista, evoca il gladiatore. Sono guerrieri dalle ferite rimarginate, protetti da stinchiere, da paraorecchi, da fasciature strette. E quante volte combattono nel fango e nei campi ghiacciati. Ciò che forse crea qualche

difficoltà all'esplosione popolare di questo magnifico gioco di squadra è la complessità e la raffinatezza delle sue regole.

I profani spesso non riescono a decifrare le decisioni dell'arbitro, non capiscono perché una volta si calcia tra i pali e un'altra il giudice chiede la mischia. Non capiscono i calci in avanti o il senso di schierare i giocatori sulla linea dei 22 metri. Se i telecronisti, invece di parlare soltanto a chi già conosce tutte le norme, si rivolgessero anche agli spettatori sprovveduti, piú facilmente si potrebbe far apprezzare la logica dei movimenti e dei gesti sportivi. È incredibile che questo sport, forse il piú spettacolare e virile di tutti, in Italia non riesca a riscuotere lo stesso successo che in Inghilterra o in Francia, dove dal lord londinese al vignaiolo del Midi gli appassionati non si contano.

Malgrado tutto gli Azzurri, facendosi largo a gomitate, vincendo talvolta clamorosamente partite perse sulla carta prima dell'inizio, oggi toccano il cielo con un dito. È l'Italia pazza che ogni tanto sbanca, fa colpacci. Mentre il calcio nazionale, tutta razionalità, azienda e mercato, sul piano etico deve chinare la testa, la palla ovale, simbolo della bizzarria, dell'estro e della eccentricità della nostra cultura, si fa spazio tra le grandissime. D'altra parte il rugby è nato come uno sberleffo al calcio. Era il 1823 quando a Rugby, appunto, una cittadina inglese, durante una partita di pallone, uno studente irlandese, tal William Webb Ellis, stufo di tirar calci, prese il pallone tra le mani e, in barba alle regole, corse verso il campo nemico per fare gol. Gli avversari gli si gettarono contro per fermarlo e quello cercava di schivarli.

Tutti gli appassionati di calcio che accusano il rugby d'essere uno sport violento dovrebbero fare la conta dei feriti nei due spogliatoi, e sarebbe il caso che si ricordassero che tutti i giochi con la palla sono mutuati da vere e proprie «zuffe» regolamentate, che a loro volta ritualizzavano le vere battaglie.

Negli anni Venti, in Italia, un giorno qualcuno arrivò in un campo dove si giocava al calcio. Aveva tra le mani una palla ovale, portata dall'Inghilterra o dal Galles. Deve aver detto: «Ragazzi, buttate via quella palla tonda, giocate con questa. Con questa sí che ci si diverte!» Avranno riso molto quei ragazzi nel tirar calci a una palla che se ne andava sempre dove voleva lei. Ma si sa che il destino ce lo facciamo con le nostre mani e non con i nostri piedi. La palla a forma d'uovo andava dritta solo se la si portava con le mani. Forse, a pensarci bene, c'è piú saggezza nella palla ovale che in quella tonda.

Il rugby è nato come uno sberleffo al calcio, come una rivolta alla sola

logica dei piedi. Vien da pensare a quanto disse una volta Fred Astaire: «Le mie scarpe hanno del talento!»

4. *L'Italia del rugby.*

Tutta salute. Le vittorie del rugby italiano sono tutta salute per la nostra civiltà sportiva. La sua somiglianza col calcio (un campo erboso, due squadre che si fronteggiano, il pallone che deve varcare una linea, le due porte ai confini) mette fatalmente in paragone destini e filosofie opposte. Il calcio somiglia all'Italia, il rugby allo sport. Certo, non c'è confronto in quanto a popolarità, ma il caviale è pur sempre caviale e l'hamburger, hamburger (anche se raccoglie l'entusiasmo dei piú).

Sul piano spettacolare uno vale l'altro e tutti e due valgono il basket, la scherma, l'atletica… per il semplice fatto che si assiste al miracolo di talenti inarrivabili, che mettono in mostra la loro arte, sia singolarmente che in concerto. Il calcio, però, ha vinto, e la vittoria se la merita perché è venuto prima al mondo. Il rugby nasce da una sua costola, nell'Ottocento, quando un giovane studente irlandese durante una partita di football, stufo di tirar calci, prende la palla in mano e si mette a correre verso la porta avversaria. Per cercare di fermarlo i difensori inventarono il «placcaggio», figura fondamentale di questa sorta di football, cioè del tipo di calcio «con le mani» che si giocava solo nella cittadina di Rugby, nel divertimento e nella foga di giocatori e tifosi.

Il calcio ha vinto, ed è diventato molto ricco. E dove c'è ricchezza ci sono faccendieri. E noi ben sappiamo di quale risma è fatta buona parte dei faccendieri italiani. Sono riusciti a trasformare il gioco del pallone in attrazione dei centri commerciali, a vetrina di cosciute e miliardarie baiadere. Il calcio italiano è uno Stato nello Stato, con i suoi governanti, i suoi furbetti, i suoi vigili urbani, i suoi giudici in doppiopetto, i suoi affaristi senza scrupoli, la sua consorteria di compiacenti e compiaciuti leccapiedi. Siamo arrivati al punto che non si spera piú nella bravura della squadra, ma in quella dell'amministratore delegato.

Il rugby italiano, cosí splendidamente giunto alla ribalta, è rimasto attaccato all'erba disfatta del campo, alle zolle divelte nella lotta. Nel gene del rugbista c'è il fango primordiale, il terriccio delle gelate invernali, l'odore dei capelli sudati nel pacchetto di mischia, e quello della canfora che sale dalla

caviglia fasciata. È rimasto qualcosa di parrocchiale, quando si festeggia la vittoria in trattoria. Vittoria chiama tifo e il tifo aumenta le vittorie. La festa del rugby ci racconta l'altra Italia, che lavora duramente lontano dalla cronaca e dai riflettori, lontano dai grandi fratelli e dagli arbitri corrotti o, ancora peggio, da quelli in soggezione dei potenti. Chi si intende di palla ovale conosce i capricci del destino. È una palla che rimbalza come vuole lei, difficile acciuffarla, prevederne i guizzi. Platini o Maradona beffano i portieri da lontano, con tiri a palombella, da fermi. Nel rugby la palla va posata personalmente al di là della linea di meta. Deve giungere fino alla striscia bianca della vittoria passando di mano in mano e sempre all'indietro. E che emozione vedere il giocatore che si tuffa al di là dei pali con l'ovale stretto nelle braccia. Il corpo, nel rugby, deve essere capace di coniugare potenza, scatto e velocità. E intelligenza, sia nel dribbling che nelle geometrie. Ogni metro di campo viene conquistato con le unghie e con i denti. Basta un capriccio della palla per gettare alle ortiche tanto sforzo.

L'Italia del rugby è sempre stata il fanalino di coda delle piú antiche e vittoriose squadre del mondo. Una posizione, comunque, di grande rispetto. Nella sua lunga e faticosa storia non si è mai scoraggiata. Ha stretto i denti negli stadi semideserti, sui campi sterrati, chiedendo l'elemosina al Coni, agli assessori e ai commercianti di buona volontà. Suoi sponsor sono stati negozi di scarpe, trattorie e scalcinate polisportive. È stata soprattutto la provincia (l'Aquila, Treviso, Catania, Rovigo, Padova, Parma, Treviso, Brescia…) a nutrire questo sport che oggi sta umiliando le compagini piú forti del pianeta. A livello dello sport internazionale l'Italia sta facendo una figura magnifica, proponendo l'immagine, in parte vera, di un paese che sa valorizzare i principî etici dello sport, che per definizione sono disinteressati e democratici, anche in un ambito in cui vince il piú forte.

Che bella differenza con il calcio, affollato di veline e di giocatori che si comprano, si vendono e si ricomprano ingrassati. Nel gioco del rugby è inconcepibile l'idea del pareggio, non ci sono le possibilità tecniche per programmarlo: o si vince o si perde. Nel campionato di calcio bisogna fare, talvolta, i conti della serva. Ci si chiude in difesa per cercare di non buscarle. Qualcuno dice che è sport anche questo, che una partita è solo un momento di una competizione che dura una stagione. Resta però la contraddizione vissuta dal tifoso, che va allo stadio per vedere la sua squadra scannarsi per vincere, e non per pareggiare. Nello sport la vittoria è il primo articolo dello

statuto… partita dopo partita, campionato dopo campionato. Il pareggio cercato è piú mortificante di una sconfitta meritata.

Le insperate, già leggendarie vittorie della Nazionale italiana, vengono da molto lontano, e l'applauso che merita va esteso agli ostinati eroi del passato, dai dirigenti, agli allenatori, alla Federazione, a giocatori in bianco e nero come Serafino Ghizzoni, tre quarti ala con sessanta presenze, Marco Bollesan, Sergio Soli, e Bettarello, Mascioletti, Bona, Troiani, Dominguez, Ponzi… La squadra scende in campo mentre fuori dal Flaminio imperversano i bagarini: non è mai successo. Ma sarebbe una grave ingiustizia attribuire il miracolo solo a questi magnifici ragazzi. L'applauso va anche all'oscuro portinaio del condominio di Frascati che negli anni Cinquanta era capace di raddrizzare, con le sue mani infarinate di borotalco, le ginocchia e le caviglie sconocchiate dei rugbisti. Dove non arrivava la scienza, arrivava lui. L'applauso va anche ai pionieri di questo gioco sublime, abbarbicati all'ovale e con gli scarpini affondati nei pantani, vere e proprie maschere di fango. L'umiltà degli atleti, la loro amicizia, lo spirito aristocratico, e l'amore del gioco per il gioco, sono i simboli tradizionali, piú evidenti del rugby, uno sport presente in tutto il mondo, l'altra faccia del calcio, ciò che il calcio dovrebbe essere.

*«Il mio rugby»*

*Colloquio con Pierre Berbizier* di Carlo Bonini

Un pomeriggio di fine maggio. La Nazionale si allena a Roma. Su un'erba smeraldo che fa venir voglia di correre a perdifiato, l'ovale viaggia veloce e leggero tra due linee di uomini grandi come montagne. E i bambini, centinaia di bambini tra i quattro e i dodici anni, ciascuno con la propria maglia, se ne stanno con le mani aggrappate alla rete di metallo che delimita il campo numero 1 dell'Acqua Acetosa. La bocca aperta nella smorfia dello stupore. Gli occhi felici.

«Ti posso presentare Pierre?» «Conosci Pierre?» «Ti ricordi vero di Pierre?» Allenare la Nazionale italiana di Rugby consegna a una popolarità finalmente umana, perché informale. Non artefatta. E «Pierre», Pierre Berbizier, non fa eccezione. Quasi se ne compiace, stringendo la mano con una battuta e un sorriso che diventano epitaffio di un modo d'essere: «Piacere, sono Pierre Berbizier, ex giocatore di rugby…»

In quell'«ex» ci sono quarant'anni passati a inseguire e accarezzare una palla ovale. Da ragazzino, nella squadra della sua città, il Lannemezan. Da campione di Francia nell'Agen e quindi nel Lourdes e nel Tournefeuille. Da mediano di mischia con la Nazionale francese, in cui gioca 56 volte (13 volte da capitano) tra il 17 gennaio 1981 e il 16 maggio 1991. Prima di diventarne allenatore dal 1992 al 1995 (terzo posto ai Mondiali, dove perde la semifinale contro il Sudafrica, squadra ospitante, a Durban, sotto la pioggia, in una partita già vinta grazie alla meta di Abdelatif Benazí, la cui regolarità tutto il mondo vede, ma annullata dall'arbitro gallese Derek Bevan – il Sudafrica vincerà poi la finale mondiale battendo gli All Blacks neozelandesi, debilitati alla vigilia, nelle budella e nei muscoli, da un avvelenamento da «caffè corretto» con erbe lassative). Da commentatore del quotidiano sportivo «L'Equipe». Di nuovo da allenatore. Prima a Narbonne e quindi, nell'aprile del 2005, lontano da casa. Oltre le Alpi. In Italia.

I bambini guardano Pierre allenare la Nazionale. E Pierre guarda i bambini. «Sono nato in una città di rugbisti, in una regione di rugbisti, in una famiglia di rugbisti. Non sapevo ancora camminare e mio padre pensò che dovessi imparare a farlo aiutandomi con una palla ovale. La ricordo ancora. Era rossa. Io mi alzavo sulla palla con le braccia e quando ero quasi dritto la palla se ne andava per conto suo. Cadevo e mi rialzavo. Cadevo e mi rialzavo. E cosí ho capito subito quanto il rugby ha a che fare con la vita. Diciamo pure che ho capito come il rugby sia un ottimo allenamento alla vita. La prima volta che ho visto Parigi, avevo 16 anni e mi ci ha portato una palla ovale. Giocavamo le finali di Francia con il Lannemezan e non mi dimenticherò mai quel viaggio…»

I bambini hanno insegnato qualcosa a Berbizier. «Ero un professore di educazione fisica ed è con loro che ho cominciato ad allenare. Con loro ho scoperto la cosa che oggi, a 48 anni di età, continuo a insegnare ad atleti di alto livello. Il rugby è passione e semplicità. I bambini lo giocano magnificamente perché sono appassionati e semplici. Sanno fare solo le cose semplici e per questo sono capaci di gesti atletici e agonistici assoluti».

La semplicità, dunque. Come canone del gioco, sfida estetica, disciplina esistenziale, traguardo agonistico. Racconta Berbizier che il giorno in cui gli consegnarono le chiavi del rugby italiano per provare a dargli un'identità trovò il modo di dire tutto questo allo spogliatoio della Nazionale sollecitando una scommessa. «Conoscevo sí e no due parole della vostra lingua. E cosí mi feci aiutare a mettere insieme un pensiero e dissi: "Buongiorno a tutti. Mi chiamo Pierre Berbizier e vi prometto che proverò a imparare l'italiano, perché mi dicono che per un francese è semplice. Dunque, vi propongo una sfida: se io riuscirò a parlare la vostra lingua, voi riuscirete a giocare a rugby ad alto livello. Perché anche questo è semplice"».

Ora ride di gusto Berbizier. Si compiace del paradosso, perché ne conosce la natura. «È vero. Essere semplici è difficilissimo. Non solo nel rugby. Significa conoscenza profonda delle basi del gioco, capacità di esecuzione dei fondamentali sotto la pressione dell'avversario. Ma se vuoi vincere, devi essere in grado di fare per ottanta minuti, con continuità, tre cose semplici: conquista della palla e del terreno, mantenimento del possesso, difesa. Se vuoi vincere, devi ricordarti di che cosa è fatto questo sport: corsa, placcaggi, passaggi, gioco al piede. Che sono cose semplici e allo stesso tempo difficilissime da fare se ripetute con continuità. Devi ricordati che gli

avanti esistono per conquistare la palla, i tre quarti per usarla. Che l'ovale è un tesoro e non va sprecato. Mai».

Il resto verrà da solo. «La *folie*, l'estro, l'improvvisazione, si costruisce sulla semplicità. Soprattutto, la *folie* non significa frenesia. Significa iniziativa e non rischio. L'iniziativa è una scelta individuale, condivisa e sostenuta da un collettivo. Il rischio è un'azione individuale che il collettivo non comprende e non sostiene. L'iniziativa fa crescere una squadra e la rende imprevedibile. Il rischio la rende vulnerabile e la divide, lasciando il singolo che lo ha assunto inutilmente sopraffatto».

Lavorare su gente come noi, gli italiani, su un'indole profondamente individualista e un comportamento che confonde azzardo con estro, fantasia con anarchia, non deve essere stato semplice. Berbizier si stringe nelle spalle. «Non so se l'identità di questo gruppo che si è creato nella Nazionale può definire o ha aiutato a definire il rugby italiano per ciò che è oggi e per ciò che promette di essere domani. So che nel modo di giocare una partita di rugby, c'è molto, se non tutto, di un Paese, della sua gente. Prendiamo gli inglesi, come anche gli australiani. Affrontano una partita con l'approccio analitico di un esercizio di logica. Anche le variabili fanno parte di una preordinazione. Fuori dagli schemi, da un "programma", non c'è gioco concepibile. Il contrario di noi francesi, che non rinunciamo mai a un approccio globale. L'Italia non fa differenza. Al giocatore italiano piace la lotta. È generoso fino allo sfinimento. Ma per funzionare ha bisogno di un sistema di gioco. Di quella semplicità che vado predicando e che qui diventa disciplina e autodisciplina. Lo dico e non mi stanco di ripeterlo anche e soprattutto a giocatori di alto livello. Nel rugby ci sono tutti i valori della vita e su questi ciascuno di noi deve misurarsi».

Per questo, nel rugby, si comincia dalla testa, prima che dai muscoli. «È il solo sport collettivo in cui continua a essere espressa una differenza fisica tra i giocatori. Che deve essere presente a ciascuno. Una differenza nell'uguaglianza. Che ne fa uno sport democratico e per persone intelligenti. C'è il piccolo e c'è l'alto, c'è il magro e il grasso. Se si guarda ad altri sport di squadra – il calcio, la pallavolo, il basket – gli atleti sembrano tutti uguali. Quasi non cogli differenze. Nel rugby no. Siamo tutti uguali perché indossiamo la stessa maglia. Ma siamo profondamente diversi per quel che a ciascuno di noi è chiesto di fare in campo in ragione del nostro fisico, delle nostre capacità. Della nostra testa».

Alla testa di un giocatore, Berbizier chiede «passione, intelligenza,

lucidità». «Sembrano concetti generici, banalmente condivisibili. Ma forse non sono poi cosí ovvi. Ogni azione, nel rugby, è sempre la diretta conseguenza dell'osservazione. Non esistono gesti riflessi. Sequenze preordinate. Si gioca con la testa alta. Chi ha la palla e chi non ce l'ha. È fondamentale comprendere cosa farà l'avversario, anticiparne le mosse. Poi, si potrà anche abbassare la testa e darci dentro. Perché nel rugby, spesso, la testa va abbassata. Eccome se va abbassata. Ma dopo, non prima».

Osservazione e contatto. Nell'afferrarsi di corpi, nel cozzo sordo delle prime linee in mischia, nella sopraffazione fisica della resistenza dell'avversario, nella lotta per strappare e riconquistare la palla, il rugby esalta la sua fisicità. Esorcizza e scongiura la violenza (nel suo libro di memorie *Winning*, Clive Woodward, allenatore della nazionale inglese campione del mondo nel 2003, riferisce che secondo le stime del suo staff medico al termine degli ottanta minuti di una partita, un giocatore, quale che sia il suo ruolo, è in una condizione fisica paragonabile al sopravvissuto a un'incidente stradale a una velocità di cento chilometri orari). «Chi non conosce questo sport può essere indotto a confondere la combattività con l'aggressività e dunque a concludere che il rugby è violento. E non è una confusione propria dei soli neofiti. È una differenza che spesso va resa chiara anche a chi il rugby lo gioca da un po'. Il confine tra la combattività e l'aggressività è l'intelligenza. Un giocatore intelligente è combattivo, determinato, ma mai aggressivo. Chi è aggressivo non è lucido. E chi non è lucido diventa violento. Non rispetta le leggi del combattimento. Compie gesti inutili, pronuncia parole altrettanto inutili. Non rispetta l'avversario e dunque non rispetta se stesso. Non rispettando se stesso, danneggia i suoi compagni. Se sei un giocatore combattivo, se in campo hai dato tutto quel che avevi, sai che saper perdere è un altro modo di vincere una partita, perché vuol dire riconoscere che chi hai avuto di fronte è stato migliore di te. È riuscito in ciò in cui tu hai fallito. Se sei un aggressivo, un violento, faticherai a vincere e non saprai mai perdere. Non sarai mai un giocatore di rugby».

Sostiene Berbizier che esiste una prova decisiva in grado di dimostrare che la «violenza» è estranea al vocabolario e alla pratica del rugby. Le donne. «Non parlo delle donne che giocano a rugby. Né delle mie tre figlie e di mia moglie, che non si perdono una partita e che però, forse, risentono dell'aria di casa. Parlo delle tantissime donne che ho visto e che vedo negli stadi. Delle madri che accompagnano i loro figli agli allenamenti. Alle donne piace

il rugby, perché sono in qualche modo lo specchio del gioco. Sono piú combattive, costanti e lucide degli uomini. Certo, non sono portate per indole al contatto e dunque non arrivano sempre a comprenderne il significato. Ma alle donne, il combattimento piace. Soprattutto quando ha delle regole».

Una donna interrompe Pierre. «Scusi, sa dove si allena la Nazionale di Rugby?» Lui ride. Ride ancora una volta. «Qui, signora. Si allena qui». E dà appuntamento al Mondiale di Francia, perché li ci si saluterà. Ha deciso che in l'Italia ha finito il lavoro che aveva cominciato. In autunno tornerà a casa. Dalle sue donne, dalla sua gente. A insegnare rugby nella sua lingua.

CARLO BONINI

# *Il libro*

UN GIORNALISTA NEOZELANDESE E QUATTRO scrittori italiani ci portano il rugby in casa. E ce lo fanno amare. Carlo Bonini spiega le leggi del rugby e insegna come capire lo svolgimento di una partita: dai rudimenti, allo stile di gioco. Alessandro Baricco, cronista a bordo campo, racconta tre partite e la geometria sbilenca di un gioco «fondato su un principio assurdo, e meravigliosamente perverso: la palla la puoi passare solo all'indietro». Vincenzo Cerami svela i colori di un rugby ruvido e aristocratico, «sport da muratori con tre lauree, da poeti incantati di fronte all'anello di Möbius». Marco Paolini si affaccia da «abusivo» in un allenamento.
E Spiro Zavos ci guida infine alla scoperta dell'intero mondo della palla ovale: filosofia portatile, etica, aneddoti, istruzioni per l'uso, il mito e l'esperienza sul campo.

In appendice il Rugby secondo Pierre Berbizier, colloquio con l'allenatore della Nazionale italiana.

# *L'autore*

Alessandro Baricco, scrittore, è qui in veste di appassionato di rugby, sport che non ha mai avuto né il fisico né l'occasione per praticare.

Carlo Bonini, giornalista, ha giocato nella Lazio Rugby, si ostina a giocare nelle squadre old.

Vincenzo Cerami, scrittore, è qui in veste di ex giocatore di rugby del Frascati.

Marco Paolini, attore e mai giocatore, è qui in veste di infortunato.

Spiro Zavos, aficionado e quotatissimo giornalista neozelandese, ha scritto vari libri sul rugby, di cui è uno dei piú attenti e riconosciuti osservatori a livello internazionale.

Titolo originale *How to Watch a Game of Rugby*

© 2004 Spiro Zavos

The Right of Spiro Zavos to be identified as the Author of this work in terms of Section 96 of the Copyright Act 1994 is hereby asserted. First edition published in 2004 by Awa Press, po Box 11-416, Wellington, New Zealand.

© 2007 Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino

L'editore dedica questo libro a Michele, giovane rugbista

Traduzione di Gaja Cenciarelli

In copertina: foto © Kevin Summers / Photographer's Choice / Getty Images.

Progetto grafico di Riccardo Falcinelli.

Questo ebook contiene materiale protetto da copyright e non può essere copiato, riprodotto, trasferito, distribuito, noleggiato, licenziato o trasmesso in pubblico, o utilizzato in alcun altro modo ad eccezione di quanto è stato specificamente autorizzato dall'editore, ai termini e alle condizioni alle quali è stato acquistato o da quanto esplicitamente previsto dalla legge applicabile. Qualsiasi distribuzione o fruizione non autorizzata di questo testo cosí come l'alterazione delle informazioni elettroniche sul regime dei diritti costituisce una violazione dei diritti dell'editore e dell'autore e sarà sanzionata civilmente e penalmente secondo quanto previsto dalla Legge 633/1941 e successive modifiche.

Questo ebook non potrà in alcun modo essere oggetto di scambio, commercio, prestito, rivendita, acquisto rateale o altrimenti diffuso senza il preventivo consenso scritto dell'editore. In caso di consenso, tale ebook non potrà avere alcuna forma diversa da quella in cui l'opera è stata pubblicata e le condizioni incluse alla presente dovranno essere imposte anche al fruitore successivo.

www.einaudi.it

Ebook ISBN 9788858414415