

5-3-DOUBLE !



Le match de rugby arbitré par Dédé

D 1-1

FAUTE

➔ Pénalité pour adversaire

3
PTS

1- la **tenter** en se mesurant au fautif (chacun lançant un dé)

OK si **score adversaire > à celui du fautif** puis rendre la main **au fautif (+2min)**

2- garder à la main en relançant les dés (+3min)

O 2-2

FAUTE + CARTON ➔ Pénalité pour adversaire

3
PTS

IDEM 1-1 puis le fautif lance 2 dés pour connaître la couleur du carton (double = **Rouge**)

U 3-3

DROP ou 50-22

3
PTS

1- le **tenter** en évitant le **contre** de l'adversaire (ce dernier lançant seul 2 dés)

KO si l'**adversaire obtient un double** puis donner la main à l'**adversaire (+2min)**

2- garder à la main en optant pour le 50-22 puis relancer les dés (+3min)

B 4-4

CONTRE

➔ Essai pour adversaire

5
PTS

1- le **valider** en se mesurant au contré (chacun lançant un dé)

OK si **score adversaire > à celui du contré**

Si égalité, appel **VIDEO** : l'adversaire relance son dé (pair = **OK**)

2- le **transformer** (si **ok**) en relançant le dé pour obtenir un **score < au précédent**

3- **dans tous les cas, redonner la main au contré (+2min)**

+2
PTS

L 5-5

ESSAI DE PÉNALITÉ

7
PTS

Scorer 7 points puis **rendre la main à l'adversaire (+1min)**

E 6-6

ESSAI DE PÉNALITÉ + CARTON

7
PTS

IDEM 5-5 l'adversaire lance 2 dés pour connaître la couleur du carton (double = **Rouge**)

3 - x

PÉNALITÉ

3
PTS

3-6 + CARTON

l'adversaire lance 2 dés pour en connaître la couleur (double = **Rouge**)

AU CHOIX DU JOUEUR dans tous les cas (hors double)

1- **tenter** la pénalité en relançant le premier dé.

OK si **score < à x** puis rendre la main à l'**adversaire (+2min)**

2- la jouer à la main ou penaltouche, mêlée... Relancer les dés (+ 'x' min)

3-1

NB : seul le **cas 2** est possible (pénalité dans son camp non tentable)

SI CARTONS EN COURS ➔

diminuer 'x' du nombre de cartons

Si 'x' devient **< 1**, l'essai est refusé

Si 'x' devient **= 5***, le **transformer** !

5-1

Appel **VIDEO** : l'adversaire relance le 2ème dé (pair = **OK**)

Si **OK**, le **transformer** avec 'x' prenant la nouvelle valeur du dé

5-3

Essai **invalidé** : retour à la pénalité (appliquer 3-x ci-dessus)

5-2

3-4

5-6

L'essai est **clair et évident**, à **transformer** !

LA TRANSFORMATION ➔

Relancer le 1er dé pour obtenir un **score < x**

Dans tous les cas, rendre la main à l'adversaire (+2min)

5 - x

ESSAI

5
PTS

+2
PTS

AUTRE

TURN-OVER ➔

Rendre la main

à l'**adversaire (+2min)**

1-2

En-avant

1-4

Pied en

touche

1-6

Contre-ruck

2-4

Ballon

rendu

2-6

Inter-

ception

4-6

Arrachage

But de la partie : en 20 ou 40 minutes, marquer le plus de points pour remporter le match

LESBREVESDOVALLE.COM