

5-3-DOUBLE !



le match de rugby arbitré par Dédé

D 1-1

FAUTE

➔ Pénalité pour adversaire

3 PTS

- 1- soit 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- soit garder la **main** (penaltouche, mêlée...) 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- soit **tenter le drop** en évitant le **contre** de l'adversaire (ce dernier lançant 2 dés)
KO si l'**adversaire obtient un double** puis donner la main à l'**adversaire (+1min)**
- 2- soit garder 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 **3-x** (hors double)

- 1- soit **tenter** la pénalité en relançant le premier dé.
OK si **score < à x** puis rendre la main à l'**adversaire (+2min)**
- 2- soit garder la **main** (penaltouche, mêlée...) en relançant 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 = **3** ou **5**, le **transformer** !

5-1

Appel **VIDEO** : le joueur relance le 2ème dé (pair = **OK**)
Si **OK**, le **transformer** avec 'x' égal au nouveau résultat du dé

5-3

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

5-4

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 (+1min)

1-2

En-avant

1-4

Pied en touche

1-6

Contre-ruck

2-4

Ballon rendu

2-6

Interception

4-6

Arrachage

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