

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

→ Pénalité pour adversaire

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 contre (chacun lançant un dé)
OK si score adversaire > à celui du contre
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 contre (+2min)

L **5-5**

ESSAI DE PÉNALITÉ

→ Essai pour adversaire

7
PTS

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

E **6-6**

ESSAI DE PÉNALITÉ + CARTON

→ Essai pour adversaire

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)

5-2
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)

AUTRE

TURN-OVER

→ Rendre la main

à l'adversaire (+1min)

1-2

2-4

En avant

Ballon rendu

1-4

Interception

1-6

Contre-ruck

4-6

Arrachage

LES BREVES DOVALE.COM

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