

Les règles du jeu détaillées

À 2 joueurs, sans plateau, ni cartes mais juste...

Dans la poche

Une **feuille** de match, un **crayon** et 2 **dés** à 6 faces.

Déroulement de la partie

En en-tête de chaque partie de la feuille de match, inscrivez les noms des 2 joueurs qui s'affrontent ou des 2 équipes les représentant.

Au départ : chaque joueur lance un dé. Le plus haut score donne le coup d'envoi.

Le joueur qui commence inscrit la 1^{ère} minute de jeu sur la feuille de match, puis lance la partie avec les deux dés, avant de suivre les instructions, comme définies ci-après, et de reporter dans sa partie de la feuille **le résultat de l'action**, l'évolution du **score** et le **carton** reçu ou en cours*.

Le joueur suivant reporte la minute de jeu (du temps cumulé, +1 à +6 min) sur la ligne suivante de la feuille de match et lance les dés à son tour, avant de suivre les instructions et de reporter dans sa partie de la feuille **le résultat de l'action**, etc. Ainsi de suite, jusqu'à la dernière minute** de la mi-temps ou du match, qui doit se jouer jusqu'au bout des instructions.

(*) Sur chaque ligne reportez les cartons (J/R) d'un joueur jusqu'à leur dernière minute de validité.

(**) La dernière action doit obligatoirement débiter à la dernière minute ou après (selon temps additionné).

Instructions : le but est de regarder si vous obtenez un **5**, un **3** ou un **double** !

Sachant que le **double** prévaut sur les deux autres et le **3** sur le 5.

Si le **joueur** obtient :

→ **Un double 1** : il commet une **faute** qui offre une pénalité à l'adversaire.

Deux possibilités s'offrent alors à **l'adversaire** :

1. Soit il **tente** de transformer la pénalité en se mesurant au fautif, chacun lançant un dé. S'il obtient **un score > à celui du fautif** il cumule **3 points**. Dans tous les cas, il redonne la main au joueur fautif, **le match avançant de 2 min**.
2. Soit il **garde la main** et rejoue (une penaltouche, une mêlée, jeu à la main) après que **le match a avancé de 3 min**.

NB : le but, ici, est soit de jouer la montre car à l'abri, soit de tenter d'inscrire un essai car en retard.

→ **Un double 2** : il commet une **faute** (comme ci-dessus) et reçoit en plus un **carton**.

Le joueur fautif lance les 2 dés pour connaître la **couleur du carton** (double = **rouge**, sinon **jaune**)

L'adversaire suit ensuite les mêmes instructions (au choix) du « **Double 1** ».

→ **Un double 3** : il peut tenter le **drop** ou le **50-22**, au choix.

Deux possibilités s'offrent au **joueur** :

1. Soit il **tente le drop** et cumule alors **3 points**, SAUF si l'adversaire parvient à le contrer en obtenant **un double** avec les deux dés.
Dans tous les cas, le joueur rend la main à l'adversaire et **le match est avancé de 1 min** seulement (car pas de temps mort)
2. Soit il **garde la main** en réalisant un 50-22 et rejoue la penaltouche, après que **le match a avancé de 3 min**.

→ **Un double 4** : il subit un **contre** qui offre un **essai** à l'adversaire.

L'adversaire tente de valider son essai, en se mesurant au contré, chacun lançant un dé.

1. S'il a plus que le contré, l'essai est **accordé**, s'il a moins, l'essai est **invalidé**.
 2. S'il y a **égalité**, faire appel à la **VIDÉO** en relançant le dé.
Si chiffre **pair**, l'essai est **accordé** sinon, il est refusé.
- * **Si l'essai est accordé**, il cumule **5 points** et relance le dé pour le **transformer**.
S'il obtient **un score < au dernier qu'il vient de faire** (cas vidéo compris), la transformation est passée et il cumule **2 points** supplémentaires.
 - * Dans tous les cas, il redonne la main au contré et **le match est avancé de 2 min**.

→ **Un double 5** : il obtient un **essai de pénalité**.

Le joueur cumule automatiquement **7 points** et rend la main à l'adversaire.

Le match est avancé de 2 min.

→ **Un double 6** : il obtient un **essai de pénalité** + un **carton** contre l'adversaire.

L'adversaire lance les 2 dés pour connaître la **couleur du carton** (double = **rouge**, sinon **jaune**)

Le joueur suit ensuite les mêmes instructions du « **Double 5** ».

→ **Un 3** (hors double) : il obtient une **pénalité** (pour une faute adverse)

Deux possibilités s'offrent au **joueur** :

1. Soit il **tente** de transformer la pénalité en relançant le 1^{er} dé.
S'il obtient **un score < à la valeur du 2^{ème} dé*** il cumule **3 points**.
Dans tous les cas, il rend la main à l'adversaire, **le match avançant de 2 min**.

(*) plus le score du deuxième dé est petit, plus la pénalité est excentrée, donc difficile.

2. Soit il **garde la main** et rejoue (une penaltouche, une mêlée, jeu à la main) après que **le match a avancé de X min** (x = valeur du 2^{ème} dé).
Dans ce cas, il inscrit le nouveau temps sur une nouvelle ligne pour une nouvelle action.

NB : le but, ici, est soit de jouer la montre car à l'abri, soit de tenter d'inscrire un essai car en retard.

2 cas particuliers :

- * **3-1** : la pénalité (dans son camp) ne peut être tentée, seul le cas 2 peut s'appliquer.
- * **3-6** : la pénalité s'accompagne d'un **carton** contre l'adversaire

Ce dernier doit lancer les 2 dés pour en connaître la **couleur** (double = **rouge**, sinon **jaune**)

5-3-DOUBLE ! le match de rugby arbitré par Dédé !

→ **Un 5** (hors double et 5-3) : il marque un **essai** (qui peut être accordé ou refusé)

Au préalable !

S'il a des cartons en cours, la valeur de l'autre dé (x) est diminuée du nombre de cartons.

si x devient < 1 alors l'essai est **refusé** et il rend la main à l'adversaire, le match est avancé de 2 min.

si x devient = 1 alors il faut faire appel à la **vidéo** comme un 5-1, décrit ci-dessous.

si x reste > 1 (**même 3 ou 5 !**) alors l'essai reste **clair et évident** et devra être transformé comme un 5-x.

- * **5-1** : faire appel à la **VIDÉO** en relançant le 2^{ème} dé. Si chiffre **pair**, l'essai est **accordé !** sinon, il est refusé.
- * **5-2 / 5-4 / 5-5 / 5-6** : l'essai est **clair et évident** donc automatiquement **accordé !**
NB : 5-3* : ça revient à un essai **invalidé** avec retour à la **pénalité** (voir cas « 3 » ci-dessus)
(*) *sauf si 5-3 après carton(s)*
- * **Si l'essai est accordé**, il cumule **5 points** et doit le **transformer** en relançant le 1^{er} dé. S'il obtient **un score < à la valeur du 2^{ème} dé**** (ou de celui relancé dans le cas **5-1**, *appel vidéo*) alors la transformation est passée et il cumule **2 points** supplémentaires.
- * Dans tous les cas, li rend la main à l'adversaire et **le match est avancé de 2 min.**
(**) *plus le score du deuxième dé est petit, plus la transformation est excentrée, donc difficile.*

→ **Ni 3, ni 5, ni Double** : il s'agit d'un **turn-over**.

Le joueur rend la main à l'adversaire à cause d'un(e) :

- * **1-2** : en-avant
- * **1-4** : pied en touche
- * **1-6** : contre-ruck
- * **2-4** : ballon rendu au pied
- * **2-6** : interception
- * **4-6** : arrachage

Le match est avancé de 1 min.

But de la partie

Gagner le match, en obtenant le meilleur score que l'adversaire.

En cas d'égalité, le nombre de cartons rouges, puis de cartons jaunes, permettra de départager les joueurs, le vainqueur étant celui qui en a reçu le moins.

La partie est terminée dès lors que la dernière action a débuté à **(ou après)** la dernière minute du temps de jeu imparti (**20** ou **40** minutes).