

SCRUMBALL - RUGBY

Le jeu est basé sur les règlements généraux du rugby, chaque équipe est munie d'une paire de dés, 21 cartes et débute avec 6 cartes en mains.

Les cartes affichent les numéros de joueurs et sont réparties de la façon suivante :

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 9 – 9 – 9 – 10 – 10 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 15

INVENTAIRE :

2 paires de dés.

2x 21 cartes.

1 pion qui symbolise le ballon.

1 plateau de jeu.

LE JEU DE DÉS :

Les dés sont utilisés pour les duels de touches, mêlées, plaquages par exemple ou encore pour parcourir une distance comme la course, le drop, le jeu au pied, etc...

Duel à un dé : La plus grande valeur remporte le duel. À valeur égale, la première équipe à avoir lancé remporte toujours le duel.

Duel à deux dés : La plus grande des deux valeurs domine, la seconde valeur départage si nécessaire. À valeur égale, la première équipe à avoir lancé remporte toujours le duel.

Exemple : [5] [1] bat un [4] [3]

N'importe quel double bat une valeur simple.

Exemple : [2] [2] bat [6] [5]

Hormis les phases de plaquages ou le duel se joue obligatoirement à deux dés, la première équipe qui lance définit le type de duel.

Lorsqu'il s'agit de définir une distance, l'équipe qui lance a également le choix de jouer avec un ou deux dés.

Dans tout les cas, lorsqu'une équipe remporte un duel ou définit une distance par une valeur double, un bonus lui sera attribuée mais se verra parfois pénalisée si elle affiche la valeur [1]

LES CARTES DE JEU :

Les cartes représentant les 15 joueurs que l'on retrouve sur un terrain de rugby, sont numérotées comme telles et affichent des aptitudes propres par types et groupes de joueurs.

Trois groupes principaux sont représentés :

- les avants 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8
- les stratèges 9 – 10
- les arrières 11 – 12 -13 -14 – 15

Il est possible de jouer les cartes seules pour un jeu simple aux cartes ou par combinaisons pour un jeu de combinaisons.

Seule une propriété sera prise en compte lorsqu'une carte sera jouée. Il est donc impossible avec la même carte de faire une avancée puis une course ou un drop.

Aptitudes générales :

Chaque carte permet de faire une avancée de 10m, de poser un plaquage, un conteste ou un déblayage

Les aptitudes sont variées et propres à chaque groupe, les numéros les symbolisent.

- | | |
|-------------------|--|
| 1 – 2 – 3 – 4 – 5 | Aptitudes générales, |
| 6 – 7 – 8 | Aptitudes générales, course, |
| 9 – 10 | Aptitudes générales, course, jeu au pied, coup de pied en touche, drop |
| 11 – 12 – 13 – 14 | Aptitudes générales, course, jeu au pied, |
| 15 | Aptitudes générales, course, jeu au pied, coup de pied en touche |

LE JEU AUX CARTES :

L'avancée : Concerne tous les numéros, avance la balle de 10m, s'applique en jeu simple et précède le plaquage de l'équipe adverse ou lors d'une combinaison.

Le plaquage : Concerne tous les numéros, fait suite à une avancée ou une course, se déroule sous la forme d'un duel à deux dés et demande seulement à l'équipe défendante d'appliquer une carte et déclencher le duel.

Si la défense affiche une valeur double, elle réalise une interception, mettant fin subitement au duel. Si l'attaque affiche une valeur double, il est considéré que le plaquage est manqué, elle se voit alors attribuer une nouvelle carte, le jeu aux cartes reprendra.

Pour tout autre résultat qu'une valeur double, un ruck ou mêlée spontanée est automatiquement formé. L'équipe qui a dominé le duel sera en position de sortir la balle,

l'équipe adverse ayant le droit de jouer le conteste. Un ruck sur la ligne d'en-but ne donne pas un essai.

Le conteste : Concerne tous les numéros, consiste à tenter de récupérer la balle dans la zone de conteste sans se mettre hors-jeu. La zone de conteste est définie par la valeur des dés de l'équipe qui a remporté le duel lors du précédent plaquage.

Le conteste se joue avec un dé et doit afficher une valeur incluse dans la zone de conteste, autrement le joueur sera déclaré hors jeu, mettant l'équipe adverse en situation d'avantage.

Suite à un plaquage, le conteste n'est pas une obligation, le risque de se voir pénalisé étant parfois élevé, l'équipe en possession de la balle reprendra alors par un jeu aux cartes. En cas d'un conteste réussi, l'équipe adverse aura le droit de tenter un déblayage.

Exemple : Suite à une course, l'équipe défendante pose un plaquage et affiche un résultat de [4] [3] lors du duel de dés. L'équipe adverse (l'attaque) affiche elle [5] [2], remportant le duel et définissant la zone de conteste. La défense pourra alors tenter un conteste en appliquant une nouvelle carte et chercher à se glisser dans la zone [5] [2] avec un dé, une valeur [1] et [6] la mettant automatiquement hors-jeu.

Le déblayage : Aptitude générale, consiste à tenter de récupérer la balle suite à un conteste réussi de l'équipe adverse et termine l'ensemble des actions liées à un plaquage.

Se joue comme un conteste pour des résultats similaires avec pour seule différence la zone de conteste et demande également d'appliquer une carte.

Explications : Lors du précédent plaquage l'équipe attaquante domine le duel et affiche un résultat de [5] [2] définissant ainsi la zone de conteste. L'équipe adverse par l'intermédiaire du joueur numéro 7 tente et réussit le conteste en affichant un [3]. La zone de conteste devient alors [5] [3]. Pour réussir le déblayage, l'équipe attaquante devra alors afficher une valeur comprise entre [5] [3]. La nouvelle zone de conteste aurait très bien pu être [5] [2] - [5] [4] ou [5] [5] suivant le résultat des dés.

Tout comme le conteste, le déblayage n'est pas une obligation, l'équipe en possession de la balle reprendra alors par un jeu aux cartes. Suite à un déblayage réussi, le jeu aux cartes reprend également.

Une équipe ne peut en aucun cas jouer un conteste ou un déblayage s'il ne lui reste qu'une seule carte. Le jeu aux cartes reprend pour l'équipe en possession de la balle.

La course : Aptitude réservée aux numéros 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15

La course se joue à un ou deux dés, précède le plaquage de l'équipe adverse et ne peut être joué que dans le cadre d'une combinaison. La plus grande des valeurs sera prise en compte, permettant une avancée de 5m par unité. Une valeur de 6 donne donc une avancée de 30m.

Si par hasard une valeur de [1] est affichée, un en-avant est déclaré avant même l'avancée. Le jeu reprendra par une mêlée.

Si une valeur double est affichée, l'équipe adverse ne peut jouer le plaquage, une carte supplémentaire sera attribuée à l'équipe qui attaque, le jeu aux cartes continuera.

Le jeu au pied : Aptitude réservée aux numéros 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15

Le jeu au pied se joue avec un ou deux dés, redonne normalement la balle à l'équipe adverse et peut être joué avec ou sans combinaison.

La somme des dés sera alors additionnée pour une valeur de 5m par unité.

Un résultat de [4] [5] donne donc une distance de 45m.

Si le résultat affiché est [1] [1] - [2] [2] ou [3] [3], l'équipe qui a joué le coup de pied récupère la balle sans se voir attribuer de nouvelle carte, le jeu aux cartes continuera.

Si le résultat est un [4] [4] - [5] [5] ou [6] [6], il est considéré que l'équipe adverse commet un en-avant à la réception du ballon, le jeu reprendra par une mêlée avec introduction pour l'équipe qui vient de frapper le coup de pied.

Le coup de pied en touche : Aptitude réservée aux numéros 9 – 10 – 15.

Le coup de pied en touche redonne la balle à l'équipe adverse et peut être joué avec ou sans combinaison.

Se joue à un ou deux dés, les valeurs étant additionnées.

Pour exemple [3] [6] donnent une distance de 45m.

Si le résultat affiche une valeur double, 10m seront ajoutés à la distance, sauf si elle conduit la balle en ballon-mort.

Si le coup de pied en touche termine sur la ligne d'en-but adverse, le jeu reprendra par une touche à 5m de la ligne d'en-but.

Si une valeur [1] est affichée et que le coup de pied est frappé hors de la zone des 22m, il est considéré que la sortie de balle est directe, le jeu reprendra par une touche à l'endroit du coup de pied.

Si une valeur [1] est affichée lorsque le coup de pied est frappé dans la zone des 22m, la touche n'est pas trouvée, la balle change de mains et le jeu aux cartes reprendra.

Le drop : Aptitude réservée aux numéros 9 – 10.

Le drop a pour objectif de faire passer la balle entre les poteaux de but, rapporte 3 points et se joue avec un ou deux dés.

La valeur des dés est additionnée pour 5m par unité, un total de 6 donne donc 30m. Une

double valeur ajoute 10m au résultat mais une valeur de [1] détourne le ballon de la cible.

Si la distance est trop courte, la balle change de mains et le jeu aux cartes reprend. Il est toutefois possible pour l'équipe défendante de repartir par un renvoi au 22m si la balle termine sa course sur la ligne d'en-but.

La distance parcourue doit impérativement franchir la ligne d'en-but.

LES COMBINAISONS DE CARTES :

Elles consistent à pouvoir jouer plusieurs cartes sans que la défense (plaquage) ne puisse intervenir. Il y a deux types de combinaisons et la Relance est la seule combinaison qui puisse être jouée suite à un engagement ou un renvoi au 22m.

Les combinaisons simples : Un jeu unique à deux cartes.

Le maul : Concerne les numéros 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8.

Il fait suite à un gain en touche et doit être joué avec deux cartes. Procure une avancée de 5m et ne peut être défendu.

Le jeu pourra continuer par une avancée, une sortie en touche, une tentative de drop, une combinaison des arrières, une combinaison des avants ou encore un jeu de ligne mais pas par un point de fixation.

Exemple : Suite à un gain en touche, les numéros 2 et 8 forment un maul et avance de 5m. Suit une sortie de maul par le numéro 9 qui initie une avance des arrières, avance de 5m, passe au 10 qui tente un drop.

Le maul est considéré comme un regroupement d'avant et demande la présence d'un numéro 9 pour assurer la transmission avec les lignes arrières si besoin.

Le point de fixation : Concerne les numéros 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

Il fait suite uniquement à un jeu au pied, une tentative de dégagement en touche manquée, un plaquage manqué, un drop ou une pénalité trop courte, un conteste ou un déblayage, voir l'action d'une pénalité joué à la main et doit être joué avec deux cartes.

Il procure une avancée de 5m, ne peut être défendu et demande à ce que les deux équipes reprennent le jeu avec 6 cartes en mains. Idéal pour préparer ou continuer une offensive.

Exemple : Le numéro 8 part à la course, la défense joue le plaquage avec un numéro 4 et sort un [5] [2], l'attaque retourne un [3] [3] qui lui permet de casser le plaquage, les numéros 3 et 4 arrivent ensuite pour former un point de fixation. Les deux équipes retrouvent six cartes.

Deux points de fixation ne peuvent être consécutifs.

Le point de fixation est considéré comme un regroupement d'avant et demande la présence d'un numéro 9 pour assurer la transmission avec les lignes arrières si besoin.

Les combinaisons complexes : Elles concentrent entre deux et six cartes avec le modèle suivant : une carte initie la combinaison, les suivantes sont dites intermédiaires pour une conclusion.

La carte initiale sera une avancée de 5m, les intermédiaires des avancées de 10m et la conclusion une des propriétés attribuées à la carte exception faite de la tentative de drop. Il est également possible de retrouver une conclusion immédiatement après une carte initiale, le drop sera alors autorisé.

La suite d'avants : Concerne les numéros 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9.

Elle sera toujours initiée par le numéro 9 et devra combiner au minimum 3 cartes - numéro 9 inclus - pour une suite obligatoirement ascendante.

Elle peut être déclenchée en tout temps, exception faite de l'engagement et du renvoi au 22m. Le numéro 9 peut être la dernière carte d'une suite.

Exemple : Suite à un déblayage réussi, le numéro 9 initie une suite d'avant, avance de 5m, passe au numéro 5 qui avance de 10m qui passe au numéro 6 qui avance de 10m et conclus avec le numéro 7 qui lui part à la course. La défense interviendra ensuite.

Pour le cas d'une conclusion avec le numéro 9, la suite pourrait être :
9 pour 7 pour 8 pour 9 qui conclut.

La combinaison des arrières : Concerne les numéros 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15. Indépendamment initiée par le numéro 9 ou le numéro 10, la combinaison comprend un minimum de deux cartes.

Cette combinaison peut être déclenchée en tout temps, exception faite de l'engagement et du renvoi au 22m. L'ordre pourra être aléatoire sans pouvoir afficher deux numéros identiques à la suite.

Dans le cas d'une combinaison initiée pour le numéro 9, il sera impératif de retrouver ensuite le numéro 10 sous peine de devenir une simple liaison de ligne.

Exemple : le numéro 9 initie une combinaison des arrières, avance de 5m, passe au 10 qui avance de 10m puis passe au 12 qui avance de 10m puis redonne au 10 qui conclut par un coup de pied en touche.

Lorsqu'une équipe joue sa dernière carte sur une avancée de 10m ou sur une course, l'équipe adverse se voit dans l'obligation de poser un plaquage. Plaquage qu'elle

gagne par défaut dans la mesure ou l'attaque ne peut soutenir le conteste ou le déblayage. Le ballon change alors de mains et le jeu aux cartes reprend.

La relance : Concerne les numéros 8 – 9 – 15.

Fait suite à tout type de jeu au pied, elle peut être initiée par le numéro 9 mais elle reste la seule combinaison qui peut se jouer avec simplement une carte.

Exemple : Suite à un coup d'envoi, le numéro 9 récupère la ballon, initie une relance, avance de 5m puis passe au numéro 8 qui part à la course. Le jeu au dés de la course donne [5] [2], l'avancée sera donc de 25m, l'équipe adverse pourra alors défendre (plaquage).

La sortie de mêlée (89): Concerne les numéros 8 – 9.

Fait suite à un gain en mêlée, elle est initiée par le numéro 8 qui transmet impérativement au numéro 9 qui aura alors le choix de faire valoir ses attributs ou encore lancer un arrière à la course sans avoir besoin de passer par le numéro 10 ou encore initier une combinaison d'arrières.

La liaison de ligne : Fait suite à un maul, un gain en touche, un gain en mêlée, un point de fixation conjugué au besoin de rejoindre un joueur des lignes arrières autre que le numéro 10. Elle est initiée par le numéro 9 qui transmet à un des joueurs arrières qui pourra alors appliquer un attribut exception faite de la course. La liaison de ligne est une combinaison de deux cartes seulement.

Exemple : Suite à un conteste réussi, le numéro 9 initie une liaison de jeu, avance de 5m, transmet au numéro 15 qui dégage en touche.

Les sorties de regroupements des avants et la transmission avec les lignes arrières :

Il est considéré que lors des regroupements des avants (les mauls, mêlées et touches) ou suite à un point de fixation, la transmission vers les lignes arrières sera obligatoirement assurée par le numéro 9.

Exemple : Suite à un point de fixation, le numéro 9 initie une combinaison d'arrières, avance de 5m, passe au numéro 10 qui tente un drop.

Le joker : Prend la place du numéro 9 lorsque celui-ci fait défaut.

Le joker peut porter n'importe quel numéro, il suffit de le nommer lorsqu'elle est jouée.

Le joker permet simplement la continuité du jeu, ou initier des combinaisons mais il ne peut en aucun cas, avancer, dégager en touche ou tenter de drop.

Le joker n'a aucun attribut.

Il est possible d'utiliser un joker même si vous avez un numéro 9 en mains mais celui-ci (le numéro 9) ne pourra se retrouver dans la combinaison suivante.

Si le joker initie une combinaison, la première carte intermédiaire effectuera simplement une avancée de 5m.

Exemple : Pour une suite d'avants classique: le numéro 9 initie et avance de 5m puis passe au numéro 6 qui avance de 10 puis passe au numéro 7 qui part à la course.

Pour une combinaison avec un joker : le joker initie une suite d'avants puis passe au numéro 6 qui avance de 5m puis passe au numéro 7 qui part à la course.

LES ACTIONS DE JEU :

L'engagement: Se joue à un ou deux dés, copie les règles du jeu au pied, redonne le ballon à l'équipe adverse et ne demande pas de jouer de cartes.

Tout comme le renvoi aux 22m, la relance ou le jeu simple à une carte seront les seuls jeux autorisés ensuite. Attention à l'en-avant dans la zone d'en-but sur la ligne ou sur la ligne de but suite à un engagement.

Exemple : Suite à un double 6, l'équipe défendante commet un en-avant dans son en-but. Le jeu repartira sur une mêlée à 5m pour l'équipe qui a frappé l'engagement.

La mêlée : Duel à un ou deux dés sans cartes à jouer, l'équipe qui remporte le duel par un double obtient une pénalité.

La mêlée est considérée comme un regroupement d'avant et demande la présence d'un numéro 9 pour assurer la transmission avec les lignes arrières si besoin.

Il est considéré que suite à un gain en mêlée, les numéros 1 – 2 – 3 – 4 – 5 ne pourront participer à quelconque combinaison ou sortie de mêlée.

La touche : Duel à un ou deux dés sans cartes à jouer, l'équipe qui remporte par une double valeur se voit attribuer une carte supplémentaire. La touche est considérée comme un regroupement d'avant et demande la présence d'un numéro 9 pour assurer la transmission avec les lignes arrières au besoin. Il ne sera pas possible d'enchaîner un point de fixation suite à un gain en touche.

L'interception : Se produit lorsque la défense pose un plaquage et affiche une double valeur. Le ballon est alors intercepté et la distance parcourue sera égale à la somme des dés. Le ballon changeant de mains, les deux équipes reprennent 6 cartes. Le jeu reprendra exceptionnellement par un plaquage de l'équipe interceptée.

Le renvoi au 22m : Se joue sur la ligne de 22m, redonne la balle à l'adversaire, il sera interprété comme un jeu au pied mais ne demande pas de jouer de cartes. Tout comme à l'engagement, la relance ou le jeu simple à une carte seront les seuls jeux autorisés ensuite.

L'essai : Rapporte 5 points, un essai est accordé lorsque une équipe franchit la ligne d'en-but, il est alors considéré que le ballon est aplati automatiquement.

Il n'est pas possible de défendre dans la zone d'en-but mais il sera toutefois possible de défendre si une action s'arrête sur la ligne d'en-but.

Voici quelques situations d'essais :

Suite à une combinaison d'arrières, le numéro 11 se retrouve à 25m de la ligne, il part à la course et affiche un résultat de 6 et 2, il parcourt alors 30m et franchit la ligne sans pouvoir être plaqué. Essai!

Suite à un gain en touche sur la ligne des 5m adverses, les numéros 5 et 8 forment un maul, avancent de 5m pour se retrouver sur la ligne d'en-but, surgit alors le numéro 9 qui avance et marque. Essai!

Suite à une course qui se termine à 10m de la ligne d'en-but, le duel de plaquage est dominé par l'attaque qui affiche [6] [2]. La défense conteste et se glisse dans la zone avec [4] formant une nouvelle zone de conteste [6] [4]. L'attaque parvient alors à déblayer en égalant la valeur [4] et récupère la balle. Suit un jeu simple aux cartes du numéro 12 qui avance de 10m et se retrouve sur la ligne d'essai. Un nouveau plaquage est posé par la défense qui lors du duel affiche un bon [6] [5] mais se voit contrer par un [2] [2]. L'attaque pioche alors une nouvelle carte, lance son numéro 2 qui franchit la ligne. Essai!

La transformation : Fait suite à un essai, elle rapporte 2 points, se joue par un duel à un ou deux dés et ne nécessite pas de jouer de cartes.

Les règles de la pénalité : Avant de jouer une des règles de la pénalité, les deux équipes doivent avoir 6 cartes en mains.

Le coup de pied de pénalité : Fait suite à une mise en hors-jeu en conclusion d'un conteste ou d'un déblayage, la pénalité rapporte 3 points et se joue avec un ou deux dés sans jouer de cartes et redonne le ballon à l'équipe adverse. Tout comme le drop, l'objectif est de franchir la ligne de but tout en passant entre les poteaux. La somme des dés sera additionnée pour une valeur de 5m par unité. Une double valeur ajoute 10m au résultat mais une valeur de 1 détourne le ballon de la cible.

Si la distance parcourue est trop courte, le jeu aux cartes reprendra à la tombée du ballon. Si la distance franchit la ligne mais est hors cible, l'équipe pourra soit aplatir dans sa zone d'en-but et repartir par un renvoi au 22m soit reprendre le jeu aux cartes.

La pénal-touche : Suite à une mise en hors-jeu en conclusion d'un conteste ou d'un déblayage, l'équipe peut également choisir de repartir avec un coup de pied en touche sans jouer de cartes.

Se joue à un ou deux dés avec les règles d'un coup de pied en touche classique, à la différence prêt que la touche est toujours trouvée, et l'équipe qui vient de sortir la balle conserve la remise en jeu.

La pénalité à la main : Suite à une mise en hors-jeu en conclusion d'un conteste ou d'un déblayage, l'équipe peut tout aussi bien choisir de repartir par un jeu aux cartes initié par le numéro 9. Seuls le point de fixation, la suite d'avants, la combinaison des arrières et la liaison de lignes sont alors tolérés et la défense pourra intervenir dès la première carte dans la zone des 22m.

L'avantage : Fait suite à une mise en hors-jeu en conclusion d'un conteste ou d'un déblayage de la défense. L'attaque se voit attribuer un avantage, soit une carte supplémentaire et la possibilité de continuer le jeu aux cartes.

Il est alors considéré que si l'attaque ne peut couvrir 10m supplémentaires ou ne peut marquer des points, une pénalité sera sifflée et le jeu repartira en l'endroit du hors-jeu.

Exemple : Suite à un hors-jeu de l'équipe adverse, l'attaque obtient une situation d'avantage, joue le numéro 9 qui avance de 5m, pour une combinaison avec le numéro 10 qui tente alors un drop. Le drop ne trouvant pas cible, une pénalité est alors accordée à l'attaque à l'endroit du hors-jeu.

Il n'est pas obligatoire de jouer la règle de l'avantage, le joueur peut alors décider de faire valoir les règles de la pénalité. Lorsque l'attaque se retrouve hors-jeu, la défense ne peut bénéficier de l'avantage et la pénalité sera automatiquement sifflée.

La marque : Fait suite à un jeu au pied et demande à ce que la balle retombe dans les 22m de l'équipe adverse. Celle-ci pourra alors déclarer la marque, arrêtant le jeu à la tombée du ballon. Le jeu reprendra pour un coup de pied en touche ou un jeu au pied sans avoir à jouer de carte.

La reprise du jeu à 5m de la ligne de but adverse : Lorsque le jeu reprend à 5m de la ligne de but suite à une touche, une mêlée ou un point de fixation, il est considéré que la défense pourra appliquer un plaquage même si la distance à parcourir franchit la ligne de but.

Par contre, dans le cas d'un gain en touche suivi d'un maul qui termine sur la ligne de but, un jeu de carte simple suffira pour conclure sans défense possible.

Cas particulier : Suite à un gain en touche sur la ligne des 10m adverse suivi d'un maul, le jeu de carte simple ou de combinaison de pourra avancer de plus 5m, forçant le plaquage sur la ligne d'en-but.

La zone des 22m et la défense : Il est admis que le plaquage sera autorisé à chaque carte jouée par l'attaque, hormis le joker, et ce même lors d'une combinaison dans la zone des 22m adverses.

Exemple : Suite à un déblayage réussi à 40m de la ligne adverse, le numéro 9 initie une combinaison d'avants. Il se retrouve à 35m, passe au numéro 2 qui avance de 10m puis passe au numéro 3 qui avance également de 10m pour subir automatiquement le plaquage de la défense dans la mesure ou il se trouve dans la zone de 22m.

Dans la mesure où le joker ne pourra être plaqué, il sera tout à fait possible de jouer ceci : Suite à un gain en touche à 15m de la ligne de but, l'attaque joue un joker qui initie une liaison de lignes et transmet au numéro 12 pour un jeu simple aux cartes (ici une avancée de 10m). Le joker aurait très bien pu initier une combinaison d'arrières et transmettre au numéro 10 pour une tentative de drop.

L'en-but : La zone d'essai commence par la ligne d'essai et mesure 15m. Aplatir dans sa propre zone d'en-but oblige un renvoi aux 22m.

Ballon mort : La ligne de fond de terrain définit le début de la zone de ballon mort ainsi que les limites de touche de la zone d'en-but. Si le ballon se trouve en ballon mort, il y a renvoi aux 22m pour l'équipe défendante..

DURÉE D'UNE PARTIE

Mode chrono : Deux mi-temps de 10 minutes.

Fin de période : La fin de chaque période est déclarée lorsque le temps imparti est révolu et que l'équipe en possession de la balle confirme la fin de la période ou lorsque la balle quitte le terrain ou encore suite à une tentative de transformation ou un coup de pied de pénalité.

Continuité du jeu et le renouvellement des cartes : Les équipes renouvellent impérativement leurs cartes lorsque le ballon change de mains comme avant une mêlée, une touche ou une pénalité, suite à un jeu au pied, une tentative de drop, une pénalité ou un point de fixation. Au renouvellement de celles-ci, chaque joueur doit avoir 6 cartes en mains.

SCRUMBALL-RUGBY : conception Arnaud Blaszkowski.