

SCRUMBALL - RUGBY

- Règlements généraux IRB.
- 2 dés classiques.
- 7 types de cartes pour un total de 40 items.
- 1 pion qui symbolise le ballon.
- 1 plateau de jeu.
- le jeu se joue avec 6 cartes en mains.

DURÉE D'UNE PARTIE :

- Mode chrono :

Pour les joueurs avertis, chaque mi-temps dure 10 minutes. Lorsque la pige est vide, les cartes jouées deviennent la nouvelle pioche après avoir été brassées.

- Mode cartes :

Videz d'abord la pioche puis utilisez 20 cartes supplémentaires pour déclarer la fin de période. Les débutants préféreront ce mode qui leur permettra de se familiariser avec les règles et de trouver des automatismes.

FIN DE PERIODE :

La période se termine une fois la limite de temps dépassée ou les 60 cartes piochées. Le joueur en possession de la balle déclare la fin de la période quand bon lui semble ou lorsque la balle quitte le terrain ou encore suite à une tentative de transformation ou tentative de pénalité.

LES CARTES :

1 - La Passe (P) :

Avance de 10m, ne peut être interceptée mais seulement défendue par une carte Plaquage ou Passe-Plaquage.

2- La carte Course (C) :

Utilise un dé pour un gain de 5m par valeur. Une valeur de 6 rend le plaquage impossible et accorde un essai si la distance parcourue accède ou franchit la ligne d'en-but.

3- La carte Passe-Plaquage (AP) :

Comportement identique à la passe lorsque vous êtes en position offensive. Elle devient plaquage lorsque vous n'avez pas le ballon.

4- La carte Drop (D):

Utilise un ou deux dé(s) pour parcourir la distance qui sépare des poteaux : 5m étant la valeur par unité.

Si le ballon échoue sur la ligne d'en-but, le drop n'est pas validé et la balle change de main.

Si une des deux valeurs est 1, le drop est contré par la défense qui récupère la balle à l'endroit du coup de pied. Le jeu aux cartes reprend.

5- La carte Touche (T):

Utilise un ou deux dé(s) pour définir l'endroit où le jeu reprendra.

Toutefois, si une des valeurs affiche 1, la touche n'est pas trouvée et le jeu continue à la retombée du ballon et change de mains. Si la touche est trouvée sur la ligne d'en-but, le jeu reprendra à la ligne de 5m.

6- La carte Coup de pied (Q):

Utilise un ou deux dé(s) pour autant d'options proposées. Jouée à un dé, cette carte permet le coup de pied au sol derrière la défense.

Pour des valeurs de 1 2 3, le ballon est conservé par l'équipe qui attaque.

Pour des valeurs de 4 5 6, il est considéré que la distance parcourue par la balle est trop grande et l'équipe défendante récupère le ballon. **Un coup de pied au sol récupéré sur la ligne ou dans l'en-but donne automatiquement un essai.**

Jouée à deux dés, l'option devient coup de pied haut (chandelle) et redonne le ballon à l'adverse. Un double provoque un en-avant à la retombée du ballon (Mêlée).

Si l'en-avant se situe dans la zone d'en-but, la mêlée sera jouée à la ligne des 5m.

Aucun plaquage ne s'applique à cette carte.

7- Le carte Plaquage (A) :

Utilisable à souhait sur les cartes Course, Passe et Passe-Plaquage de l'équipe adverse, le défenseur joue alors 1 dé. L'intensité du plaquage est donnée par la valeur du dé.

- **valeur 1** : le plaquage est faible, l'attaquant reste debout et conserve la balle avec possibilité de jouer un maul ou de continuer à jouer les cartes.

- **valeur 2 3 4 5** : l'attaquant passe alors au sol et conserve la balle. Un ruck est automatiquement formé.

- **valeur 6** : le plaquage est une réussite, le ballon change de mains pour un jeu aux cartes.

ACTIONS DE JEU :

Le Coup d'envoi :

Utilise un ou deux dé(s) pour un comportement identique à la carte Coup de Pied.

Pour un coup de pied de valeur 10 ou 11, le ballon retombe dans l'en-but, le joueur adverse a donc le choix d'aplatir pour reprendre le jeu par un renvoi aux 22 ou de continuer aux cartes.

Toutefois, pour une valeur de 10 à double 5, un en-avant est commis à la réception sur sa ligne d'en-but. La mêlée suivante sera alors disputée sur la ligne des 5m.

Un ballon mort est trouvé sur une valeur de 12, une mêlée au centre du terrain sera alors commandée avec introduction pour l'équipe adverse.

La Mêlée :

Duel de dés. L'équipe qui introduit gagne la mêlée si elle produit une valeur égale ou plus élevée que son adversaire.

Pour pouvoir récupérer la balle l'équipe qui défend doit produire une valeur de 4 minimum et être supérieure à l'équipe qui introduit.

Si l'équipe qui défend sort une valeur supérieure à l'équipe qui attaque sans être supérieure à 3, le ballon est conservé pour l'équipe qui introduit mais elle devra reculer de 5m.

L'équipe, qui produit un 6, met l'équipe adverse à la faute et obtient une pénalité.

Le Ruck :

Le ruck intervient suite à un plaquage de niveau 2-3-4-5. L'attaquant joue alors un dé en complément du dé du plaquage en cours pour définir la zone de conteste.

Le défenseur a alors la possibilité de jouer le conteste. S'il ne souhaite pas user de ce droit, l'équipe attaquante conserve la balle et le jeu aux cartes reprend.

Un ruck sur la ligne d'en-but ne donne pas un essai.

Le conteste :

Le conteste se joue à un dé par l'équipe défendante.

Pour pouvoir récupérer la balle, la valeur retournée doit être comprise entre la zone de ruck.

Si la zone de ruck donne 2 et 4, il est donc nécessaire de produire un 2, 3, ou 4.

Si la valeur retournée par le dé est hors limite, l'équipe qui attaque se retrouve en position d'avantage et le jeu aux cartes continue.

Si la zone de conteste est une valeur double, le défenseur doit impérativement sortir cette même valeur pour ne pas être pénalisé.

Il est important de noter qu'en cas de poursuite de l'action (avantage, conteste non joué ou maul gagné) aucune des deux équipes ne peut re-piocher de carte.

L'avantage:

Si l'équipe qui attaque ne peut progresser de 10m ou voit sa tentative de drop échouée, la règle de l'avantage s'appliquera et une pénalité sera sifflée à l'endroit de la faute.

La Touche :

Duel de dés. La plus haute valeur remporte la touche.

Pour les valeurs équivalentes, l'équipe qui lance conserve la balle.

Pour des valeurs de 5 et 6, il est considéré que par la qualité de réception, la mise en place d'un maul est réussie, donnant le droit de jouer celui-ci.

Pour une valeur de 6, la première phase du maul est automatiquement gagnée (gain de 10m) et donne la possibilité d'enchaîner sur une seconde phase (voir règles du maul) ou de jouer les cartes.

Le Maul :

Le maul est formé par l'équipe qui possède le ballon après un gain en touche de niveau 5 minimum ou un plaquage faible (1).

Il peut se jouer en deux phases identiques qui sont un duel de dés.

L'équipe qui a formé le maul a la liberté de jouer celui-ci ou de continuer le jeu aux cartes.

L'équipe qui attaque progresse de 5m si elle remporte ou égalise le duel, de 10m si elle produit un 6.

Si la défense remporte le duel avec un 6 lors de la première phase de jeu, elle récupère alors la balle et le jeu reprend aux cartes.

Si la défense remporte le duel avec un 6 lors de la seconde phase de jeu, elle met l'équipe adverse à la faute et se voit accordé automatiquement une pénalité.

Les duels gagnés par la défense avec des valeurs inférieures à 6 empêchent la progression de la phase.

Un maul qui traverse la ligne d'en-but donne automatiquement un essai.

La Pénalité :

1 - Les 3 points : Utilise un ou deux dé(s) pour parcourir la distance nécessaire. Une valeur de 1 affichée, détourne le ballon de la cible. Si le ballon échoue sur la ligne d'en-but, la pénalité n'est pas validée. La reprise du jeu se fait à la tombée du ballon.

2 - La penal-touche : Utilise un ou deux dés pour déterminer l'endroit où la touche sera jouée. Les règles de la carte Touche ne s'appliquent pas ici, la touche étant obligatoirement trouvée et jouée par l'équipe qui vient de sortir le ballon.

Un double donne également le gain de la touche suivante avec pour valeur l'unité affichée.

Un double 6 donne donc le gain de la touche ainsi que le gain de 10m sur le maul formé.

Si le coup de pied sort dans l'en-but ou en ballon mort, une mêlée sera appelée à l'endroit du coup de pied.

3 - Jeu à la main : Par une reprise du jeu aux cartes.

La ligne d'en-but :

Il est possible de défendre sur la ligne d'en-but en utilisant une carte Plaquage ou Passe-Plaquage et ce, même si la distance produite par l'équipe adverse franchit la ligne, la progression étant stoppée sur celle-ci, exception faite de la course de niveau 6 et de la récupération de la balle suite à un coup de pied au sol.

Les règles du plaquage s'appliquent alors, et il devient impératif de franchir la ligne d'en-but pour voir un essai validé.

L'essai :

Un essai est accordé lorsqu'un joueur accède à la ligne d'en-but adverse (passe ou course) et que l'équipe adverse ne peut défendre.

Un essai est accordé lorsqu'une course de niveau 6 accède ou franchit la ligne d'en-but.

Un essai est accordé lorsqu'un coup de pied au sol accède ou franchit la ligne d'en-but.

Un essai est accordé lorsqu'un maul franchit la ligne d'en-but.

La transformation :

Par un duel de dés, l'équipe qui transforme se voit accorder les points si elle affiche un chiffre supérieur ou égal à l'autre équipe.

La Marque :

Suite à un Coup de Pied et lorsque la balle retombe dans les 22m, le joueur peut appeler une marque. Les règles du renvoi au 22m s'appliquent alors à la différence que le départ de l'action se situe à la tombée du ballon.

Le Renvoi aux 22m :

À jouer sur la ligne des 22m, il se joue comme une carte Coup de Pied avec possibilité de jouer en touche en utilisant une carte Touche, les règles de cette carte s'appliquent alors.

L'en-but :

La zone d'essai commence par la ligne d'essai et mesure 10m. 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 22 pour l'équipe qui défendait.

Continuité du jeu et le renouvellement des cartes :

Les joueurs ne peuvent renouveler leurs cartes que lorsque le ballon change de mains (mêlée, touche, drop, coups de pieds, etc...) ou suite à une pénalité.

Au renouvellement de celles-ci, chaque joueur doit avoir 6 cartes en mains.

Si exceptionnellement lors d'une action continue, le joueur se retrouve dans l'impossibilité de continuer à avancer, une mêlée sera sifflée et le jeu changera de mains.

Le joueur adverse peut alors demander de voir les cartes de son adversaire.

Les Remplacements :

Chaque joueur a la possibilité de changer jusqu'à 3 cartes par remplacements.

Les remplacements s'effectuent lors d'un arrêt de jeu et chaque joueur dispose de deux remplacements par partie.