

## **SCRUMBALL - RUGBY :**

- Règlements généraux IRB.
- 2 dés classiques.
- 8 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.

## **DUREE D'UNE PARTIE :**

### **- Mode chrono :**

Pour les joueurs avertis, il demande vitesse et automatisme.

Chaque mi-temps dure 10 minutes.

Lorsque la pige est vide, les cartes jouées deviennent la nouvelle pige après avoir été brasées.

### **- 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 50 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 et ne peut être interceptée mais seulement défendue par une carte Plaquage.

### **2- La 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 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- Le Drop (D):**

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

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 continue sur un jeu aux cartes.

### **5- La Touche (T):**

Sortir la balle en touche : 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- Le Coup de pied (Q):**

Utilise un ou deux dé(s) pour définir l'endroit où l'adversaire récupère le ballon.

Ce coup de pied de type chandelle (pied haut) 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.

### **7- Le coup de pied rasant (QL) :**

Utilise 1 dé seulement. Cette carte permet à l'attaquant de récupérer le ballon si la distance parcourue est égale ou inférieure à 15m (valeur 3). Le cas contraire, le ballon change de main.

Un coup de pied rasant récupéré dans l'en-but donne automatiquement un essai pour la simple et bonne raison que les Plaquages ne s'appliquent pas à cette carte.

### **8- Le Plaquage (AP) :**

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.

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

- 5 4 3 2 : l'attaquant passe alors au sol et conserve la balle. Un ruck est automatiquement formé (voir les règles pour le ruck).

- 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.

## **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 renvoie au 22 ou de continuer aux cartes. Toutefois, pour une valeur de 10 à double 5, le joueur commet un en-avant 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. La plus haute valeur remporte la mêlée.

Pour des valeurs équivalentes, l'équipe qui introduit conserve la balle.

L'équipe qui obtient un 6 obtient une pénalité (voir Pénalités).

### **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 (valeur des dés incluse).

S'il ne souhaite pas user de ce droit, l'équipe attaquante conserve la balle et le jeu aux cartes reprend.

Le conteste se joue à un dé par l'équipe défendante. Pour pouvoir gagner celui-ci, la valeur retournée doit être comprise entre la zone définie précédemment.

Si la valeur retournée par le dé est hors limite, le joueur est déclaré hors-jeu et une pénalité est automatiquement sifflée en faveur de l'équipe qui attaque.

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 (ruck non joué par la défense ou maul gagné par l'attaque) aucune des deux équipes ne peut re-piocher de cartes.**

### **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 5m) 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).

Le maul 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 au cartes.

L'équipe qui attaque progresse de 5m si elle remporte le duel.

La seule possibilité de récupérer le ballon pour l'équipe qui défend est de faire un 6.

La balle change alors de main et le jeu reprend aux cartes.

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

**La Pénalité :**

- 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.

La reprise du jeu se fait à la tombée du ballon.

- 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.

La touche est alors 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.

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.

Engagement pour l'équipe adverse.

Jeu à la main : Il est possible de jouer également une pénalité à la main en utilisant une carte Passe, Course, etc.

Pour exemple, si une pénalité est sifflée à 5 m de la ligne d'essai adverse, il sera parfois préférable de jouer une carte Passe qui vous permettra d'accéder à la ligne d'en-but.

**La Marque :**

Suite à un Coup de Pied et lorsque que 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 au 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 au 22m.

**Ballon mort :**

La ligne de fond de terrain définit le début de la zone de ballon mort ainsi que les limites de touches 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.

**L'essai :**

Il y a essai lorsqu'un joueur accède à la ligne d'en-but adverse et que l'équipe adverse ne peut défendre.

Il est possible de défendre sur la ligne d'en-but en utilisant une carte Plaquage.

Pour un plaquage faible de niveau 1, l'essai est automatiquement accordé, pour toutes autres valeurs inférieures à 6, le vainqueur du ruck décidera de la conclusion de l'action.

Idem pour les phases de maul, une phase de maul remportée sur la ligne valide l'essai.

Notez bien que même si la valeur affichée par un dé (carte Course) ou distance parcourue (carte Passe) dépasse la ligne d'en-but, il est considéré que la carte Plaquage déposée par la défense s'applique sur la ligne d'en-but, exception faite d'une carte Course de valeur 6 qui nous vous le rappelons est impossible à défendre.

**La transformation :**

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

**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, maul perdu, 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, le ballon change de mains et le jeu reprendra sur une mêlée.

Il est considéré que seul les cartes Plaquage et Drop font partie de cette exception.

**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.

**La Discipline :**

Une équipe qui se voit attribuer 5 pénalités dans les zones de conteste reçoit un carton jaune et continuera la partie avec seulement 5 cartes tout autant que l'équipe adverse n'aura pas joué 6 cartes. 3 autres pénalités amèneront un carton rouge et laissera l'équipe avec 5 cartes le restant de la partie.

Scrumball - Rugby est une conception d'Arnaud Blaszkowski avec la collaboration de Stanislas Blazkowski, Ghislain Gregoire et Lucie Blazkowski.