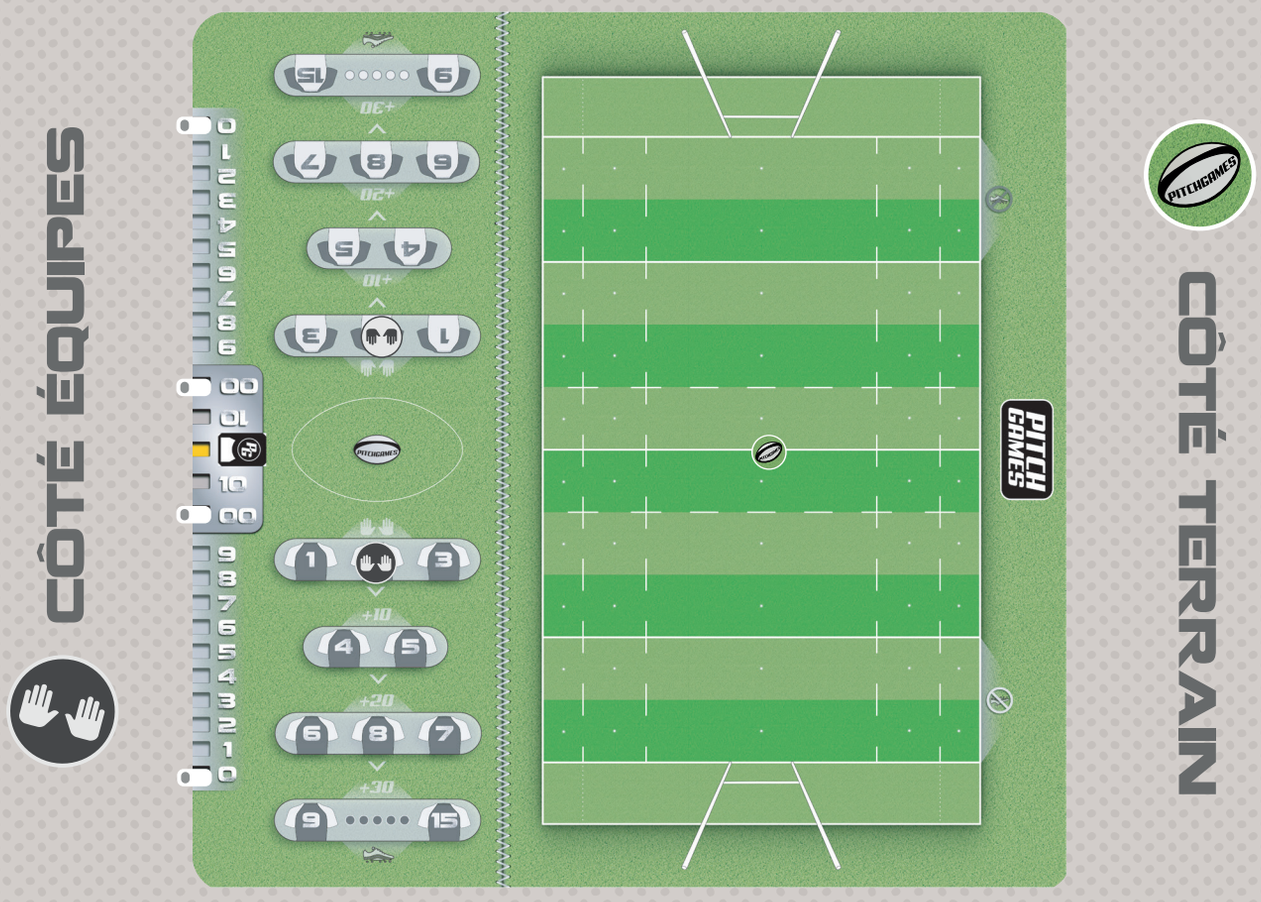
RUGBY

by PITCHGAMES

2 équipes | 10' | 8+

MISE EN PLACE

- Placez les deux tapis assemblés entre les joueurs face à face.
- Placez le palet BALLON au centre du terrain.
- Placez les palets MAINS sur leur première ligne respective.
- Placez les pinces sur les pistes de score, à chaque emplacement 0 et 00 .

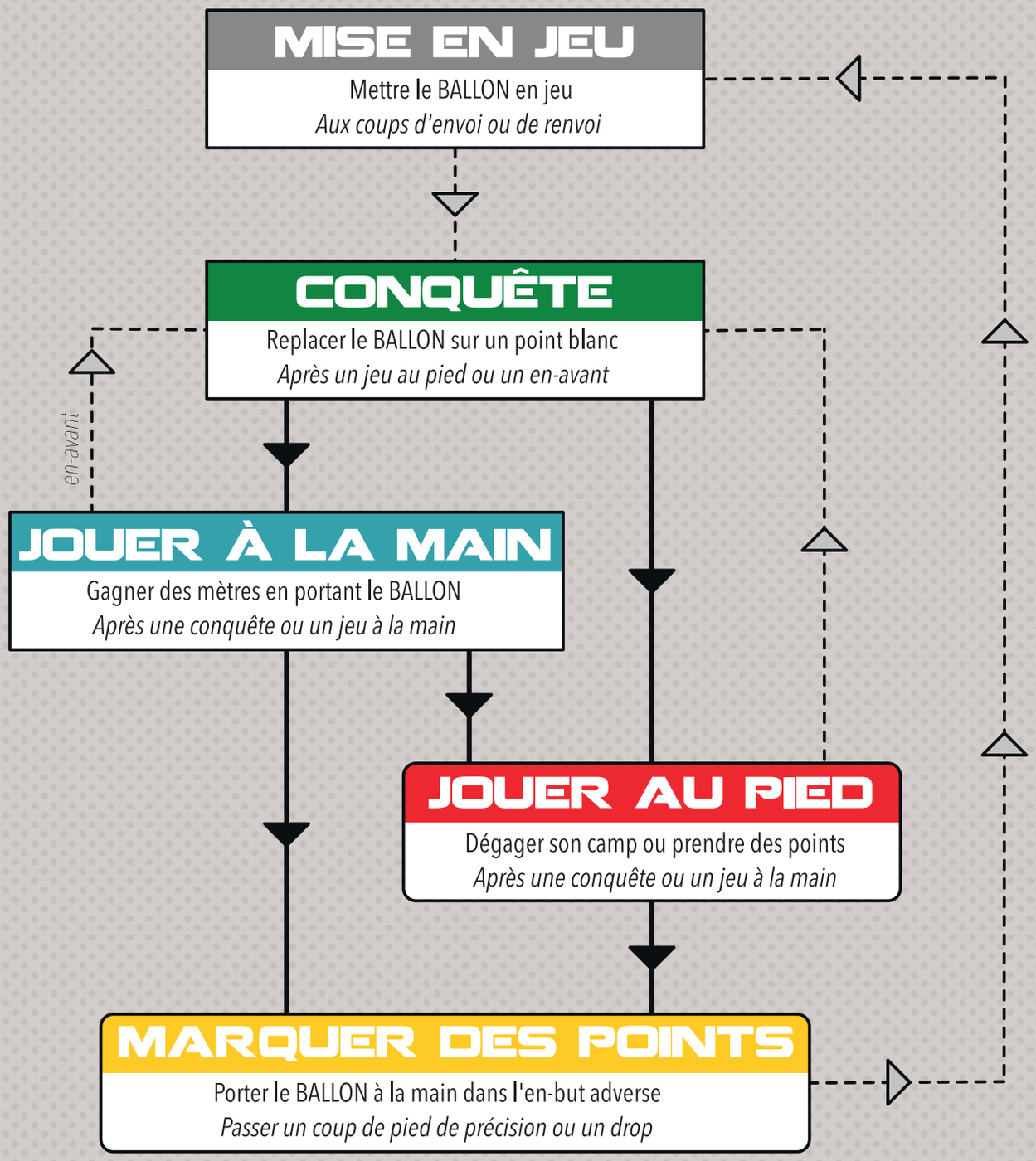


IMPORTANT !
Avant de lire la suite, apprends à jouer en regardant la vidéorègle sur notre site !

VIDEO / RULES

SCHEMA DE JEU

Ce schéma montre les enchaînements possibles des séquences de jeu. Chacune séquence est détaillée dans un chapitre dédié, dans la suite du livret de règles.



20 POINTS ET C'EST GAGNÉ !

MISE EN JEU

Le joueur qui remporte le toss donne le coup d'envoi.

COUP D'ENVOI / RENVOI AUX 22

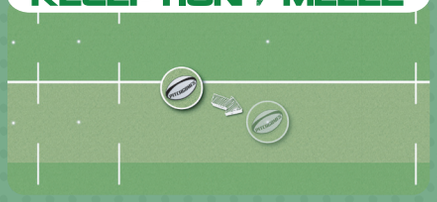
L'attaquant place le BALLON au centre de la ligne médiane (coup d'envoi) ou de sa ligne des 22m (renvoi aux 22). Puis il le propulse en direction du camp adverse.

- Si le BALLON reste entièrement dans le terrain, le défenseur fait une **RÉCEPTION** et devient l'attaquant.
- Dans les autres cas, le défenseur obtient une **MÊLÉE** au centre du terrain et devient l'attaquant.

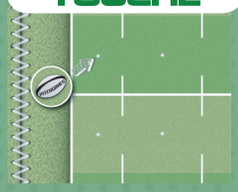
CONQUÊTE

La conquête correspond à 3 situations de jeu : la **RÉCEPTION**, la **MÊLÉE** et la **TOUCHE**.
L'attaquant déplace le BALLON "à la main" sur le point blanc le plus proche sur le terrain.

RÉCEPTION / MÊLÉE



TOUCHE

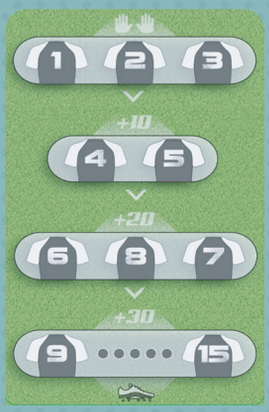


- En cas de litige entre plusieurs points, l'attaquant choisit le point de replacement du BALLON. ,
- Dans le cas d'une **MÊLÉE** au centre du terrain, l'attaquant replace le BALLON sur le point le plus proche du centre du terrain, dans son camp.

Après une conquête, l'attaquant doit **JOUER À LA MAIN** ou **JOUER AU PIED**.

JOUER À LA MAIN

Jouer à la main permet de gagner des mètres sur le terrain en avançant le BALLON "à la main".
Objectif : atteindre la CIBLE avec ses MAINS en les propulsant depuis une des LIGNES de son équipe.



- Première LIGNE : Pour la **CONQUÊTE** (uniquement en Mode Pro)
- Seconde LIGNE : Pour gagner 10m
- Troisième LIGNE : Pour gagner 20m
- LIGNE des 3/4 : Pour gagner 30m

SÉQUENCE DE JEU À LA MAIN

1

Placer ses MAINS sur une des LIGNES de son choix et les propulser en direction de la CIBLE.

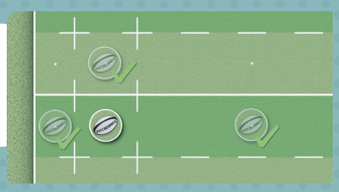
Les MAINS s'arrêtent en touchant la cible.
On gagne des mètres sur le terrain !

Les MAINS s'arrêtent sans toucher la cible : EN-AVANT
L'adversaire obtient une **MÉLÉE** à l'endroit du BALLON.

Direction **CONQUÊTE**.

2

Pour chaque 10 mètres gagnés ainsi, déplacer le BALLON "à la main" sur un des point blancs suivants, vers l'avant ou vers les côtés.



3

Continuer de **JOUER À LA MAIN** OU **JOUER AU PIED**

Recommencer la **SÉQUENCE DE JEU À LA MAIN** à partir d'une LIGNE en-dessous de la dernière LIGNE jouée.

Attention : Lorsque la LIGNE des 3/4 a été jouée, il n'est plus possible de continuer de jouer à la main. Il faut **JOUER AU PIED** !

Franchir la ligne d'en-but avec le BALLON permet de **MARQUER DES POINTS**

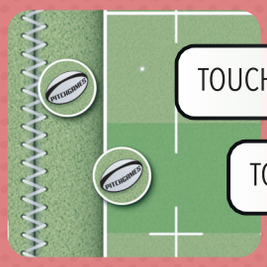
JOUER AU PIED

Jouer au pied permet de dégager son camp en rendant le BALLON à l'adversaire, ou bien de marquer des points.
Dans les deux cas, l'attaquant doit propulser le BALLON sur le terrain.

DEPUIS SON CAMP

- Si le BALLON reste sur le terrain, il y a **RÉCEPTION**. Le défenseur gagne la possession du BALLON.
- Si le BALLON touche ou franchit une ligne de touche :

ORIGINE du coup de pied	Sortie DIRECTE en touche	Sortie INDIRECTE en touche
Dans ses 22 m	**TOUCHE** pour le défenseur sur la ligne des 50m	**TOUCHE** pour le défenseur à l'endroit du Ballon
Entre ses 22 m et les 50 m	**TOUCHE** pour le défenseur au niveau du coup de pied	**TOUCHE** pour le défenseur à l'endroit du Ballon



TOUCHE DIRECTE : le BALLON franchit complètement la ligne de touche.

TOUCHE INDIRECTE : le BALLON reste en contact avec la ligne de touche.

- Si le BALLON sort du terrain (ou touche la ligne extérieure) dans l'en-but adverse, le défenseur choisit entre une **MÊLÉE** à l'origine du coup de pied ou un **RENVOI AUX 22**.

DEPUIS LE CAMP ADVERSE

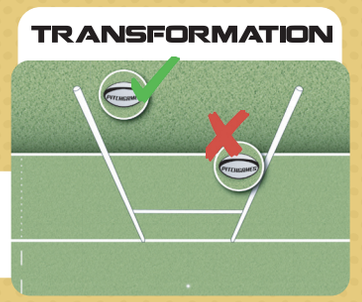
Jouer au pied quand le BALLON est chez l'adversaire n'a qu'un seul but : **MARQUER DES POINTS**

MARQUER DES POINTS

Les points peuvent être marqués en jouant à la main ou au pied. Les points marqués sont reportés sur la piste de score en déplaçant les pinces.

À LA MAIN

- Si le BALLON déplacé "à la main" franchit la ligne d'en-but , il y a ESSAI.
  L'attaquant marque 5 points immédiatement.
- Il tente ensuite la **TRANSFORMATION.**
  Il place le BALLON sur le point blanc derrière la ligne des 22m, dans l'axe de l'essai, et le propulse entre les poteaux.



Si le BALLON reste entre les poteaux (sur le tapis) et sans les toucher, la transformation est validée. Il marque 2 points supplémentaires.

AU PIED

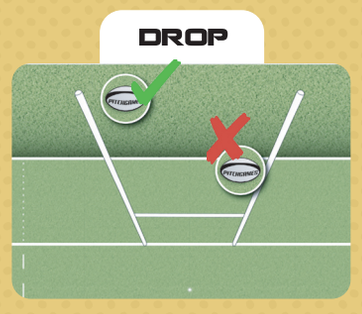
IMPORTANT : Il est interdit de déclencher un coup de pied si le BALLON se trouve dans les 22m adverse !

Quand le BALLON est dans le camps adverse, l'attaquant peut :

- **Tenter un DROP.**

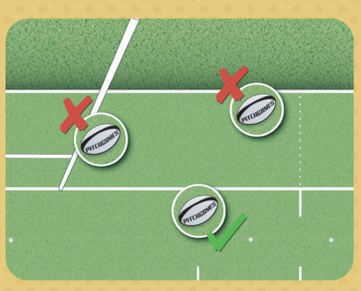
  Si le BALLON reste sur le tapis entre les poteaux et sans les toucher, le DROP est validé. Il marque 3 points.

  Si le DROP n'est pas validé, le défenseur obtient un **RENVOI AUX 22**.



Tenter un COUP DE PIED DE PRECISION.

Si le BALLON touche la zone d'en-but entre les poteaux et la ligne de touche, sans toucher une ligne extérieure ni les poteaux, l'ESSAI est validé.
L'attaquant marque 5 points et tente une **TRANSFORMATION** (voir Marquer des points - à la main).



Si le BALLON touche une ligne extérieure de l'en-but, le défenseur obtient au choix une **MÊLÉE** à l'origine du coup de pied ou un **RENVOI AUX 22**.

Après des points marqués, le défenseur donne un **COUP D'ENVOI** .

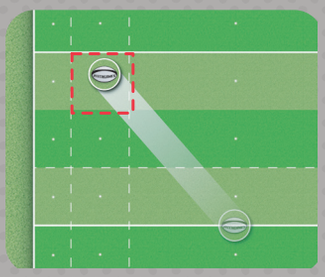
★ MODE PRO ★

Une fois que les bases sont maîtrisées, ajoutez les règles qui vont suivre pour accéder au plein potentiel du jeu.
Tous les points ci-après viennent compléter ou modifier les règles de bases.

MISE EN JEU

ENGAGEMENT PARFAIT

Sur un engagement, si le BALLON s'arrête complètement dans la zone indiquée en rouge (ci-contre), l'attaquant aura l'initiative pour récupérer le BALLON.



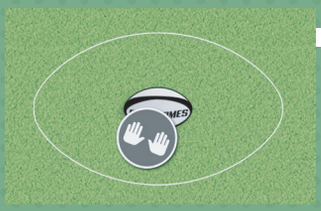
CONQUÊTE

En pro, la possession du BALLON, ça se mérite ! À chaque phase de conquête, il faut obligatoirement mettre les MAINS sur le ballon pour en gagner la possession.

Que ce soit une réception de coup de pied, une intoduction en mêlée ou un lancer en touche, tout commence par une pichenette de précision sur la CIBLE.
Et pour emballer le jeu, on prendra le risque de relancer pour gagner de précieux mètres dès la conquête.

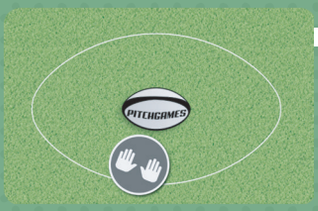
PRÉCISION AUGMENTÉE !!!

En pro, il faut vraiment mettre les Mains sur le ballon (celui dans la cible) ! Sinon, on s'expose au CONTEST...



TIMING PARFAIT !

Les Mains se posent sur le ballon. Le timing est parfait. Vous gagnez (ou gardez) la possession du BALLON.



MAUVAIS TIMING !

Les Mains se posent sur la cible mais à côté du ballon... Vous êtes un peu en retard. Laissez vos MAINS en place, l'adversaire vient au CONTEST... S'il parvient à poser ses Mains sur le ballon, il gagne la possession.

- Le défenseur conteste toujours depuis sa première ligne.
- L'attaquant ne conteste que les réceptions, depuis sa ligne de 3/4.

PÉNALITÉ !

Lors d'un CONTEST, le joueur peut percuter les MAINS de l'adversaire avec les siennes.
Mais attention, s'il les éjecte de la cible, l'adversaire obtient une PÉNALITÉ.

Il peut alors choisir de prendre la pénaltouche ou la mêlée ou de tenter la pénalité pour marquer 3 points s'il est dans le camp adverse.

Dans le cas d'une pénaltouche :

ORIGINE du coup de pied	Sortie DIRECTE en touche	Sortie INDIRECTE en touche
Dans son camp	**TOUCHE** pour l'attaquant sur la ligne des 50m	**TOUCHE** pour l'attaquant à l'endroit du Ballon
Dans le camps adverse	**TOUCHE** pour l'attaquant sur la ligne des 22m adverse	**TOUCHE** pour l'attaquant à l'endroit du Ballon

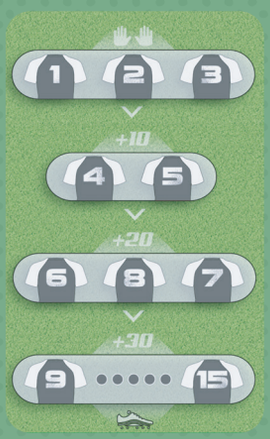
- Si le BALLON sort en ballon mort, le défenseur obtient une **MÊLÉE** à l'endroit du coup de pied.

RÉCEPTION

- L'initiative de la réception revient au joueur chez qui se trouve le BALLON. S'il se situe à cheval sur la ligne médiane, l'initiative va au défenseur.
- Le joueur auteur du coup de pied propulse toujours ses Mains depuis sa ligne de 3/4 pour recevoir ou contester le BALLON.

RELANCER

Pour gagner des mètres bonus sur la phase de conquête, il faut prendre des risques en propulsant ses Mains de plus loin. Ce principe est applicable pour la **RÉCEPTION**, la **MÊLÉE** et la **TOUCHE**.



- Première LIGNE : Pas de mètres bonus *(mais moins de risque)*
- Seconde LIGNE : Pour gagner 10m bonus
- Troisième LIGNE : Pour gagner 20m bonus
- LIGNE des 3/4 : Pour gagner 30m bonus

IMPORTANT

- Les mètres bonus ne sont gagnés que sur un TIMING PARFAIT.
- Après une relance réussie, la séquence de jeu normale reprend. On peut alors jouer à la main depuis la ligne de son choix ou jouer au pied.
- On ne peut pas relancer sur un coup de pied dont on est l'auteur.
- Le BALLON est replacé sur le point blanc le plus proche avant de le déplacer pour les mètres bonus gagnés.

JOUER À LA MAIN

On est en pro ! Les nouveaux principes de TIMING PARFAIT, de CONTEST et de PÉNALITÉ s'appliquent ici aussi.
Et oui, ça va chahuter dans les rucks !

JOUER AU PIED

FAIRE UNE 50/22

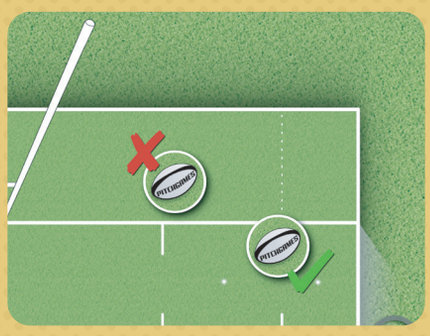
Pour pouvoir tenter une 50/22, le BALLON doit se trouver sur un des points de l'axe du terrain, dans la moitié de terrain de l'attaquant.

Si il parvient à trouver une touche indirecte, en contact avec une ligne de touche dans les 22m adverses, il récupère le lancer en touche.

MARQUER DES POINTS

AU PIED

- **Tenter un COUP DE PIED DE PRECISION.**
  Pour que l'ESSAI soit validé, le BALLON doit toucher la zone d'en-but entre les 5m et la touche.



Découvrez les autres jeux de la gamme PITCHGAMES...

Darts by PITCHGAMES

SOCCER by PITCHGAMES

PITCHGAMES BASKET-BALL

Cornhole by PITCHGAMES