

STADISSIMO RUGBY

RÈGLES DU JEU

COMPOSITION DU JEU

- a) Le jeu comporte un plateau présentant au recto et au verso deux figures classiques du rugby :
- Une mêlée
 - Une touche
- b) Huit séries de questions (100 par série)
- Couleurs des cartes :
- | | |
|--|------------|
| - Règles du jeu de rugby. | Jaune (R) |
| - Les clubs de 1 ^{ère} division et anciens champions de France. | Bleu (C) |
| - Les clubs de 2 ^{ème} division pour la saison 90/91. | Vert (D) |
| - Histoire, géographie et spécialités des villes et pays du rugby. | Rouge (H) |
| - Tournoi des cinq nations et rugby international. | Gris (T) |
| - Les gloires du rugby. | Orange (G) |
| - La saison 89/90 et une partie de 91. | Brun (S) |
| - Questions pour transformations, pénalités et drops. | Violet (Q) |
- c) Un panneau d'affichage du score.
- d) Un ballon.
- e) Deux cavaliers blancs et deux cavaliers noirs.

OBJECTIF

Comme au rugby, le jeu consiste à marquer des essais, des pénalités, des drops-goal, des transformations, en répondant correctement aux questions posées (les réponses entre parenthèses sont facultatives).

Essais :

Dans la phase "MÊLÉE" il faut répondre à 6 questions pour marquer un essai.

Dans la phase "TOUCHE" il faut répondre à 4 questions pour marquer un essai.

Transformations :

Pour transformer un essai il faut répondre correctement à une question extraite de la série "Questions pour transformations, pénalités et drops".

Pénalités :

Idem que pour une transformation.

Drops goal : (Coup de pied tombé).

Dans chaque série de 100 questions, deux sont marquées "Tentez le drop", elles sont la chance qui, au rugby comme en tout autre sport, peut vous sourire. L'équipe qui bénéficie de cette fiche tente alors le drop au moyen d'une question extraite de la série "Transformations, pénalités et drops". Si elle répond correctement, elle marque 3 points.

Temps de réponse :

Les joueurs pourront décider d'un temps de réponse aux questions variable entre 30 et 45 secondes, ce n'est pas obligatoire mais il faut néanmoins une limite.

Dans le délai imparti on peut donner plusieurs réponses aux questions à l'exception de celles qui comportent la mention "UNE SEULE RÉPONSE".

Pénalités :

Certaines questions comportent la lettre "P", elle signifie qu'une réponse fautive à ces questions entraîne une pénalité en faveur de l'équipe adverse. Cette pénalité sera tentée au moyen d'une question extraite de la série "Transformations, pénalités et drops".

LE JEU

A) CHOISIR LA PHASE DE JEU : (Touche ou mêlée).

B) SÉLECTIONNER LES SÉRIES DE QUESTIONS : (En fonction de la phase retenue).

- 4 séries + Transf., Pen., Drops, pour la phase "TOUCHE".
- 6 séries + Transf., Pen., Drops, pour la phase "MÊLÉE".

CE CHOIX ÉTANT FAIT, ON N'Y REVIENDRA PLUS PENDANT TOUTE LA PARTIE.

Établir l'ordre dans lequel seront jouées les séries, exemple :

- | | | |
|--|---|--------------|
| 1) Règles du jeu. | } | Phase TOUCHE |
| 2) Histoire-géo, spécialités. | | |
| 3) Clubs de 2 ^{ème} division. | | |
| 4) Gloires du rugby. | | |
| + QUESTIONS POUR TRANSF. PEN. DROPS. | | |

ou

- | | | |
|--|---|-------------|
| 1) Règles du jeu. | } | Phase MÊLÉE |
| 2) Clubs de 1 ^{ère} division. | | |
| 3) Clubs de 2 ^{ème} division. | | |
| 4) Saison 89/90. | | |
| 5) Rugby international. | | |
| 6) Histoire-géo, spécialités. | | |
| + QUESTIONS POUR TRANSF. PEN. DROPS. | | |

L'ORDRE ET LE CHOIX DES QUESTIONS SONT LAISSÉES A L'INITIATIVE DES JOUEURS

C) Jouer à pile ou face le choix de l'équipe qui commencera la première mi-temps de 40 minutes (coup d'envoi), vérifier l'heure.

- L'autre équipe bénéficiera du coup d'envoi de la seconde mi-temps.
- Fixer le temps de réponse aux questions.
- Brasser les séries.
- Placer le ballon derrière la mêlée, ou devant le lanceur (Touche) de l'équipe attaquante.

D) PHASE MÊLÉE :

- 1) L'équipe qui n'a pas le ballon (défendante) tire la première fiche-question de la première série jouée (dans l'exemple "règles du jeu") et pose la question à l'équipe attaquante.
Si la réponse est exacte, le ballon est placé sur le demi de mêlée n° 9 et la fiche est remise en fin de série.
- 2) Poser la première question de la 2^{ème} série jouée (dans l'exemple Histoire-géo), si la réponse est exacte, placer le ballon sur le demi d'ouverture n° 10 et remettre la fiche en fin de série.
- 3) Ainsi de suite :
 - 3^{ème} question Le ballon sur le 1^{er} centre n° 12.
 - 4^{ème} question2^{ème} centre n° 13.
 - 5^{ème} questionl'ailier n° 14.
 - 6^{ème} question SI LA RÉPONSE EST EXACTE, IL Y A ESSAI et l'équipe marque 4 points.
- 4) On lui pose alors la première question de la série "Transformations, pénalités, drops".
SI LA RÉPONSE EST EXACTE, L'ESSAI EST TRANSFORMÉ - et l'équipe marque 2 points de plus.
- 5) Le ballon est conservé par l'équipe qui a marqué - et le jeu recommence.

E) PHASE TOUCHE :

Le principe est le même mais on n'utilise que 4 séries de questions, le déplacement du ballon est le suivant :

- 1^{ère} réponse exacte Ballon placé sur le 2^{ème} ligne n° 4.
- 2^{ème} réponse exactedemi de mêlée n° 9.
- 3^{ème} réponse exactel'ailier n° 11.
- 4^{ème} réponse exacte ESSAI 4 points.

Si transformation : 2 points de plus.

Nous venons de voir la phase idéale où toutes les réponses sont exactes et l'essai marqué.

Examinons maintenant ce qui se passe sur une réponse fautive ou l'absence de réponse.

F) RÉPONSE FAUSSE OU HORS DÉLAI

Deux cas possibles :

a) La question ne comporte pas la lettre "P".

Le ballon est rendu à l'équipe adverse qui reprend le jeu à son compte en commençant soit comme en début de partie, soit au point où elle s'est volontairement arrêtée pendant son action de jeu (voir § G "Marque" ou "Maul").

b) La question comporte la lettre "P".

L'équipe adverse tente la transformation de la pénalité en répondant à une question de la série "Transformations, pénalités, drops".

Si elle réussit en répondant correctement, elle marque 3 points, conserve le ballon et recommence comme au coup d'envoi.

G) ARRÊTS VOLONTAIRES :

Sauf sur les questions marquées "P" auxquelles on doit obligatoirement répondre, il existe deux moyens d'échapper à une question, soit avant qu'elle ne soit posée, soit après.

a) Avant que la question soit posée :

L'équipe attaquante peut arrêter son attaque et conserver la position acquise en criant "MARQUE" après une réponse exacte (elle pose alors un cavalier blanc sur le joueur où s'est arrêtée l'attaque).

Le ballon est rendu à l'adversaire qui reprendra le jeu soit au point de départ, soit sur la position où il s'est lui-même arrêté.

S'il perd le ballon, celui-ci revient à l'équipe qui a crié "MARQUE" au point acquis et **elle répond aux questions à partir de la première série et dans l'ordre croissant (1 - 2 - 4 - etc...)**.

Avantage : Cette solution permet d'échapper aux questions des séries finales sensées être plus difficiles.

Inconvénients : Il y a toujours un risque à donner le ballon à l'adversaire. Qui plus est, si l'adversaire marque, le jeu reprend sans position acquise.

b) Après que la question soit posée :

Plutôt que de donner une réponse fausse, l'équipe attaquante peut crier "MAUL". Comme dans le cas de "MARQUE" le ballon est rendu à l'adversaire mais l'équipe CONSERVE sa position acquise. Par contre, elle devra répondre à partir de la MÊME SÉRIE que celle sur laquelle elle s'est arrêtée. Elle pose un cavalier noir sur le joueur où s'est arrêtée l'attaque.

Avantage : Cette solution permet d'éviter une réponse fausse mais ne change pas l'ordre des questions.

Inconvénients : Donner le ballon à l'adversaire est exactement ce qu'il faut éviter dans un match de rugby.

APRÈS TOUTES LES MARQUES (Essais, pénalités, drops) le jeu recommence comme au coup d'envoi et l'équipe qui a marqué reste attaquante.

Que le meilleur gagne...