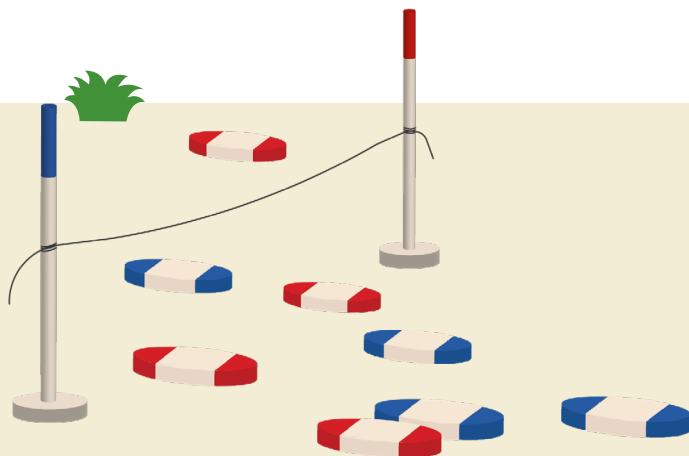


# snooty

## Le jeu de rugby en bois

**100% original**

Un match, 2 équipes,  
un vainqueur



### Règles du jeu

10-15  
MIN

3 ans  
et +

2 JOUEURS  
et +

#### BUT DU JEU

Deux équipes vont s'affronter sur une partie en plusieurs manches, en plaçant leurs ballons au plus près du poteau (creux ou plein). L'équipe qui marquera le plus d'essais pour atteindre le score de 20 points ou + sera la gagnante du match.

#### COMPOSITION

- > 4 Ballons Creux
- > 4 Ballons Pleins
- > 1 jeu d'en-but avec Poteau Creux, Poteau Plein, Corde

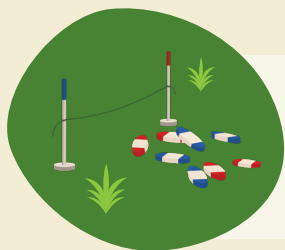
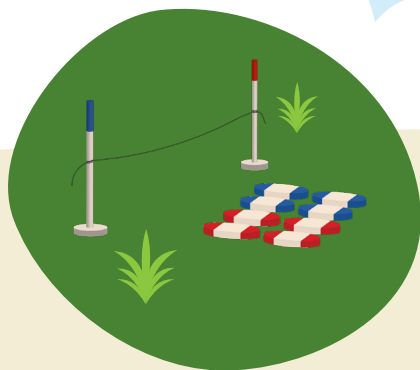
## DÉTAILS ET PRÉCISIONS

### Terrain

Les poteaux sont installés à une distance de **3 mètres**.

### Manche

Les équipes organisent un tirage au sort pour commencer les hostilités. L'équipe qui débute choisit le poteau creux ou plein, lance son ballon au plus près de celui-ci pour tenter de marquer un ou des essais. Les équipes disposent pendant la manche de 4 ballons, qui seront lancés à tour de rôle par les équipes sur le poteau sélectionné avant la manche.

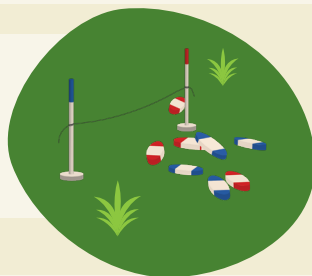


### Plaqué

Si un ballon d'une équipe est au contact du ballon adverse, les deux ballons sont dit « **plaqués** » donc hors jeu, et non comptabilisé à la fin de la manche.

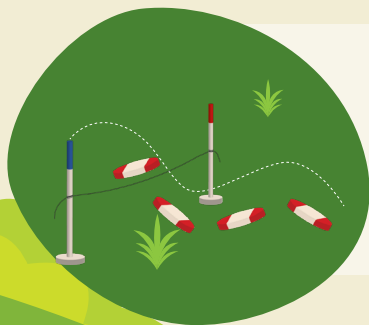
### Essai

Un essai est inscrit par une équipe qui aura un de ses ballons au plus proche du poteau. Sur chaque manche, **4 essais maximum** peuvent être inscrits par équipe.



### Drop



Le ballon doit rebondir au sol et passer **au dessus de la corde**, entre les poteaux. Lorsqu'un drop est réalisé, le ballon ne compte plus dans le jeu pour les essais. **Un seul drop par joueur** sera accordé par manche.





## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

2 JOUEURS  
et +

- 1 La première manche commence par l'équipe qui a gagné l'engagement. L'équipe annonce la sélection du poteau (creux ou plein) puis lance son 1<sup>er</sup> ballon au plus près du poteau.
  - 2 L'équipe adverse lance à son tour son 1<sup>er</sup> ballon pour tenter de le placer au plus proche du poteau sélectionné par l'équipe qui a débuté la manche. Chaque équipe aura 4 tours à jouer par manche à tour de rôle.
  - 3 À la fin de la manche, seul le ou les ballons d'une même équipe les plus proches du poteau sélectionné sont comptabilisés. Ne pas oublier la réalisation de drop par les équipes dans le comptage des points.
  - 4 Le vainqueur choisit le poteau (creux ou plein) pour lancer la manche suivante et lance son ballon
- 
- 

## POINTS

**ESSAI**

2 points

**DROP**

1 point

## FIN DE PARTIE

Le match prend fin lorsqu'une équipe a atteint le score de **20 points ou +**.

Pour les parties de plus de 2 joueurs, le match est gagné avec un score de **25 points et +**.



snooty



CE



SUIVEZ-NOUS SUR

