

POINTS

ESSAI

2 points

DROP

1 point

FIN DE PARTIE

Le match prend fin lorsqu'une équipe a atteint le score de **15 points**.

Pour les parties de plus de 2 joueurs, le match est gagné avec un score de **23 points**.



1 Rue des Hauts Louis
28190 COURVILLE SUR EURE
N° de série SNOO01

SUIVEZ-NOUS SUR

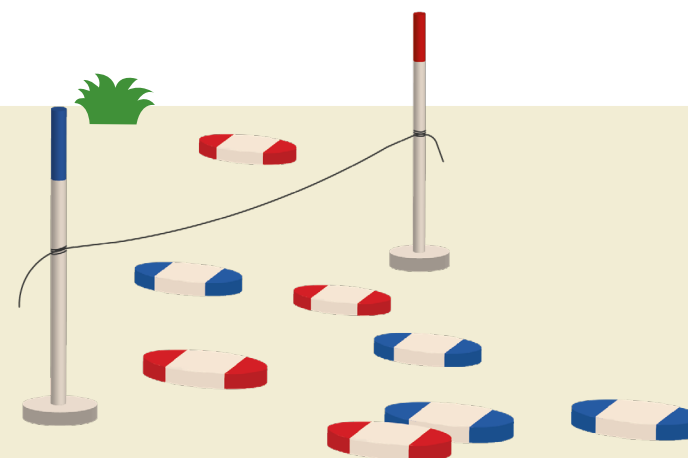


Snooty

Le jeu d'extérieur en liège

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 Snooty au plus près du poteau (creux ou plein). L'équipe qui marquera le plus d'essais pour atteindre le score de 15 points ou + sera la gagnante du match.

COMPOSITION

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

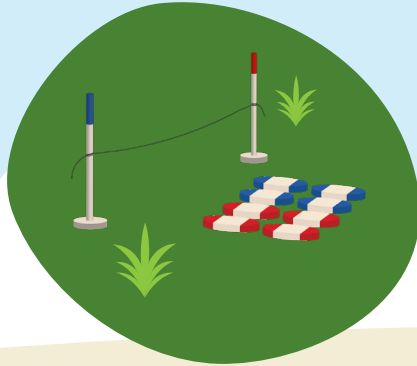


ATTENTION : Petits éléments, Danger d'étouffement

DÉTAILS ET PRÉCISIONS

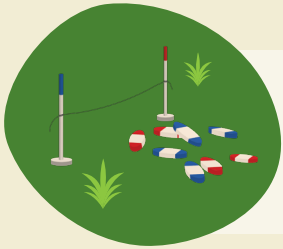
Terrain

Les poteaux sont installés à une distance de **3 mètres**. Avant de débiter la partie, vous pouvez choisir lorsque les poteaux tombent au sol, de les repositionner au même endroit du départ. Ou choisir, de placer les poteaux à l'endroit précis où ils sont tombés.



Manche

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

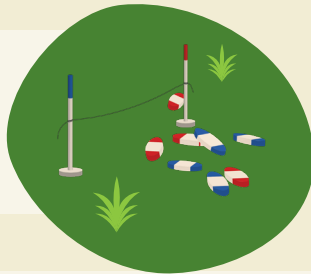


Plaqué

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

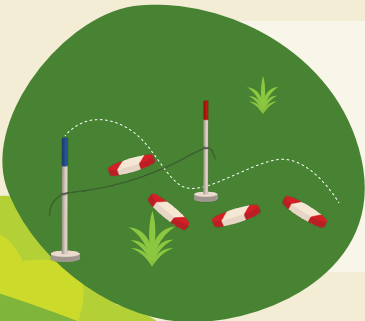
Essai

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



Drop

Le Snooty doit rebondir au sol et passer **au dessus de la corde**, entre les poteaux. Lorsqu'un drop est réalisé, le Snooty 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^{er} Snooty au plus près du poteau.
- 2 L'équipe adverse lance à son tour son 1^{er} Snooty 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 Snooty 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 Snooty.

