

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

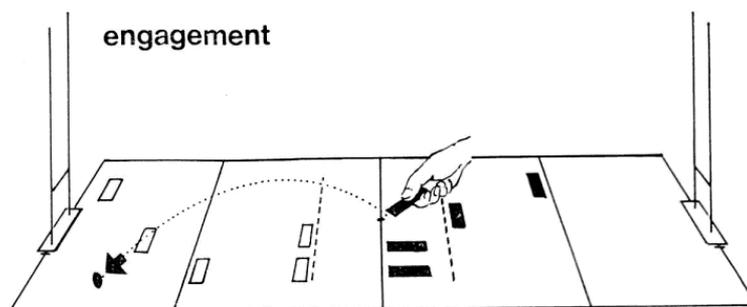
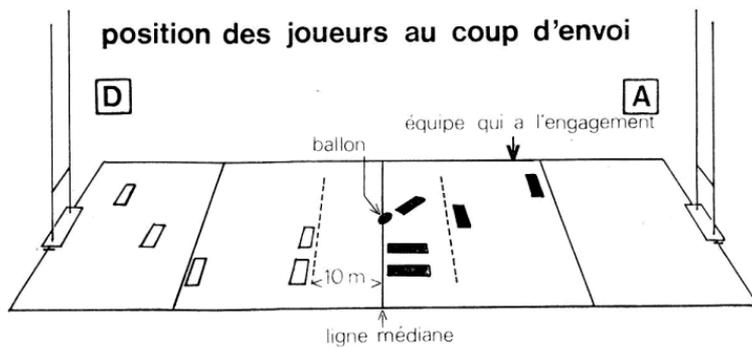
escaleajeux@gmail.com



rugby sur table

règle du jeu





A ayant donné le coup d'envoi,
c'est à **D** de jouer

NOTE IMPORTANTE

Dans le cours du jeu, il est recommandé de garder un jeton-joueur en position d'arrière.

Ce jeu est dédié aux Joueurs de Rugby

Petits et grands,

Jeunes et anciens,

*Talentueux et sans grade,
qui retrouveront ici, je l'espère, une partie
des émotions et des joies qu'ils éprouvent — ou
ont éprouvé — sur le terrain...*

J'attache à ce jeu une valeur toute particulière : lorsque, en début 1971, mon fils Jean-Michel a chaussé ses premières godasses à crampons, j'ai ressenti le même trouble profond qui m'avait étreint il y a quelque vingt-cinq ans. Alors, pour mieux lui expliquer ce qu'est le Rugby, j'ai retrouvé dans mes souvenirs les règles de ce bon vieux « Rugby sur Table » qu'avec quatre copains de treize à quatorze ans nous avons inventé, et qui nous avait occupés des après-midi entiers.

Nous avons joué tous les deux, et nous avons pensé qu'à tous les amateurs de balle ovale — petits et grands — il pouvait apporter les joies les plus belles, tant il ressemble, dans son idée, au Rugby à XV.

Je souhaite que vous vous amusiez autant que nous; bien sûr, il va vous falloir lire de près cette règle de jeu et la comprendre : c'est l'application directe des actions du Rugby; alors, si vous tombez dans un cas non prévu par le règlement, il vous faudra prendre une décision, comme un arbitre la prendrait sur le terrain.

Et pour vous, les jeunes, si parfois vous finissez vos parties sur quelques « pignes »... bah !... vous ne serez pas les premiers...

Ça aussi, c'est un peu le Rugby...

CE JEU SE JOUE A DEUX JOUEURS

Chacun disposant d'une équipe, on peut prévoir un troisième joueur qui tient le rôle d'arbitre. Ceci permet d'organiser des tournois triangulaires, chaque joueur prenant l'arbitrage à tour de rôle.

BUT DU JEU

Comme au Rugby : faire passer la balle entre les poteaux adverses au-dessus de la barre transversale.

Ceci se produit :

- sur pénalité (but sur coup franc) : **3 points**;
- en cours de jeu (drop-goal) : **3 points**;
- après essai, valeur de l'essai : **4 points**; transformation réussie : **2 points en plus**.

NOTE. — A partir du début de la saison 1971-1972, l'International Board, qui régit les règles du Rugby à XV, a décidé de porter à 4 points la valeur d'un essai (3 auparavant). Le Rugby sur Table suit dans son idée les règlements de l'International Board.

DURÉE D'UN MATCH

Deux mi-temps de 20 minutes, soit 40 minutes en tout.

NOTE. — Comme au Rugby, la fin du match ne peut être sifflée que lors d'un arrêt de jeu (touche, mêlée, sortie en but, etc.). Si un essai est marqué au coup de sifflet final, l'équipe qui a marqué a la possibilité de tenter la transformation.

PROGRESSION DES JETONS-JOUEURS (ou jetons-pions)

Les deux joueurs disposent chacun d'un dé; ils jouent à tour de rôle, sauf lors des mêlées ou touches, où ils jouent ensemble.

Le numéro du dé détermine la vitesse d'un joueur-pion :

- pour 6 : trois fois sa longueur;
- pour 5 et 4 : deux fois;
- pour 3 et 2 : une fois;
- pour 1, il reste immobile. (Fig. 1.)

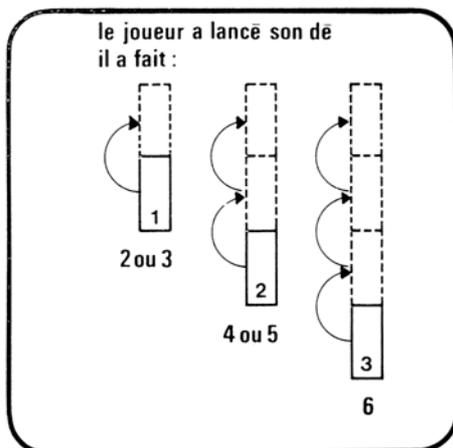


Fig. 1

COMPOSITION DE CHAQUE ÉQUIPE MATÉRIEL

Chaque équipe comporte 5 jetons-joueurs (au lieu de 15 au Rugby).

NOTE. — Dans le matériel fourni on a prévu des jetons blancs et des jaunes, de manière à pouvoir jouer même sans personnaliser les équipes. Pour l'attrait du jeu, nous conseillons vivement d'habiller les jetons avec les équipements prévus.

MATERIEL FOURNI

Chaque boîte comporte :

- 1 terrain;
- 2 poteaux (à monter);
- 3 ballons (en cas de perte);
- 2 dés;
- 12 jetons-joueurs (6 blancs - 6 jaunes) (2 jetons prévus en cas de casse);
- 5 jeux de joueurs imprimés;
- 2 jeux de joueurs blancs (à colorier);
- 1 règle de jeu.

REMARQUE. — Traditionnellement, les équipes du tournoi des cinq Nations portent l'équipement suivant :

- France : Maillot bleu, culotte blanche, bas rouges.
- Angleterre : Maillot blanc, culotte blanche.
- Galles : Maillot rouge, culotte blanche.
- Irlande : Maillot vert, culotte blanche.
- Ecosse : Maillot bleu, culotte blanche.

Equipement des autres grandes équipes mondiales :

- All Blacks (Nouvelle-Zélande) : Maillot noir, culotte noire, bas noirs.
- Springboks (Afrique du Sud) : Maillot vert, culotte blanche, bas verts.

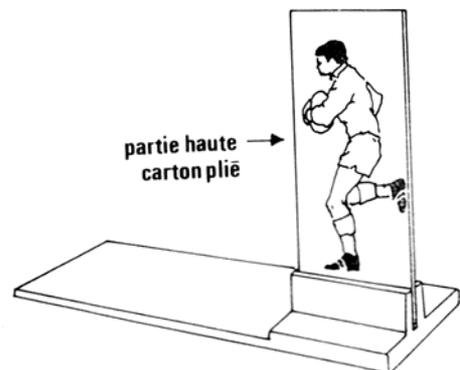
NOTE. — Lors des rencontres France - Ecosse ou Irlande - Springboks, dont les joueurs portent des maillots de même couleur, l'équipe qui joue sur son terrain adopte une autre tenue et, en général, joue en blanc.

MONTAGE DES JOUEURS

Finir de découper à la main chaque joueur d'une équipe (voir dessin joueurs).

Plier celui-ci selon la rainure prévue.

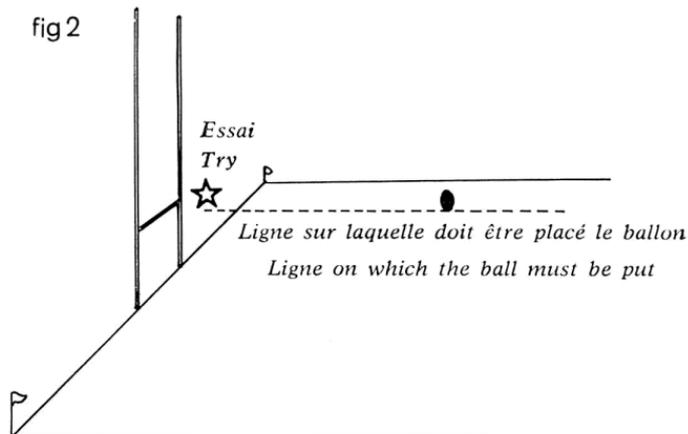
Placer les deux bouts libres dans la rainure du socle.



Jeton joueur — le carton imprimé a été plié et inséré dans la rainure

MANIÈRE DE MARQUER UN ESSAI AU RUGBY SUR TABLE

Un joueur porteur du ballon franchit la ligne de but adverse et marque (voir les détails précis plus loin); la transformation doit, comme au Rugby, être tentée à partir d'un point situé sur une ligne parallèle aux lignes de touche et passant par le point où l'essai a été marqué (fig. 2).

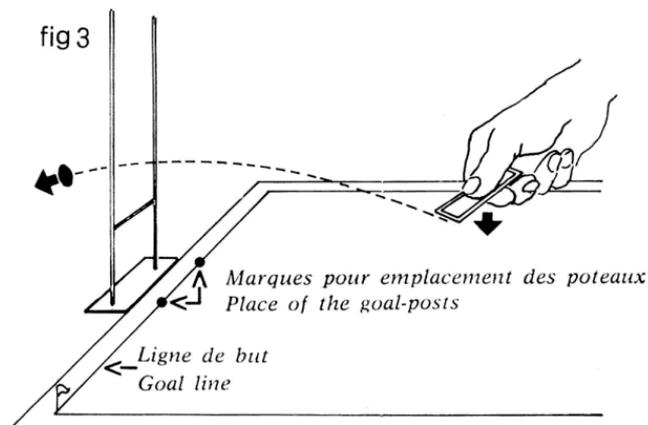


COMMENT RÉALISER UN « COUP DE PIED »

On place le ballon (pointe en avant) à l'endroit désigné et à l'aide d'un jeton-joueur on essaie, comme au jeu de puce, de le faire passer entre les poteaux adverses au-dessus de la barre transversale (une marque indique l'emplacement des poteaux sur le terrain) (fig. 3).

Comme au Rugby, la réussite de ce coup de pied est fonction :

- de l'adresse du joueur,
- de la distance à laquelle on tape,
- de l'angle sous lequel sont vus les poteaux (un essai marqué « entre les poteaux » est plus facile à transformer qu'un essai marqué « en coin »).



COUP DE PIED AU BUT

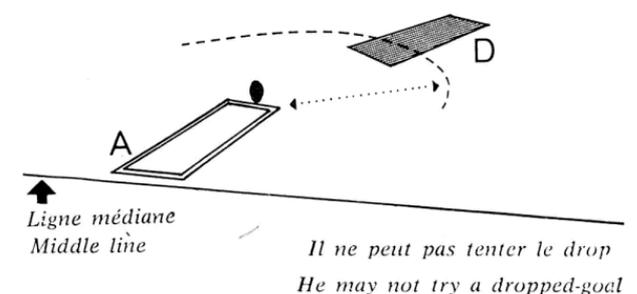
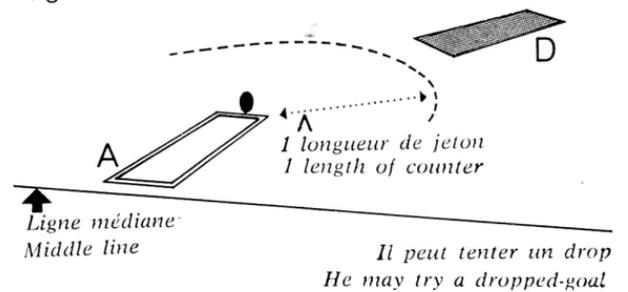
◆ **Sur coup franc** : il faut, pour tenter le but, que le coup franc soit accordé dans les 50 mètres adverses, c'est-à-dire passé la ligne médiane.

◆ **Drop** : il faut :

- Que le joueur-pion soit entièrement dans le camp adverse; donc qu'il ait totalement passé la ligne médiane.
- Que l'adversaire le plus proche soit à plus d'une longueur de joueur de celui qui tente le drop (fig. 4).
- Qu'il soit en possession de la balle depuis l'action précédente.

NOTE. — Dans ces deux cas : le joueur place le ballon à l'endroit où se situe le joueur porteur de la balle et tente, comme au jeu de puce, de faire passer la balle entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale.

fig 4



ENGAGEMENT

◆ Se fait au milieu du terrain par le joueur qui a tiré le plus gros numéro; comme au jeu de puce, le ballon doit :

- dépasser la ligne des 10 mètres (en pointillés sur le terrain);
- ne pas sortir en touche directement (il peut toucher le sol et rouler en touche);
- en cas d'envoi direct, on peut recommencer une fois;

Les coéquipiers du joueur-pion qui donne le coup d'envoi doivent être situés derrière lui. Sanction : mêlée au centre.

Les adversaires seront au-delà de la ligne des 10 mètres.

(Voir croquis en couverture.)

DANS QUEL CAS UN JOUEUR-PION EST-IL CONSIDÉRÉ COMME AYANT LA BALLE ?

- Lorsque, lancée par l'adversaire, la *balle touche le pion* (exemple : sur coup de pied adverse).
- Lorsque la balle est libre sur le champ de jeu (suite à un coup de pied à suivre) et que le joueur-pion, **en progressant**, peut **toucher** cette balle.
- Lorsqu'elle lui vient d'un autre équipier, cela se passe ainsi, le joueur dit, **avant de lancer son dé** : « Je passe la balle de tel joueur à tel autre. » Pour cela, il faut que le joueur-pion qui reçoit la balle soit situé en arrière de celui qui fait la passe, sinon il y a **en-avant**, d'où mêlée, la balle étant à disputer. Si, par contre, le joueur **oublie de préciser à quel pion il fait la passe AVANT** de lancer son dé, il est sanctionné par un coup franc au niveau de l'ancien porteur du ballon.
- Lorsqu'il peut prendre la balle à un adversaire (voir : « Arrêt d'une attaque »).

MOUVEMENTS DE JEU

Que peut faire un joueur en possession de la balle ? Il y a deux cas :

1 Il avait déjà la balle sur l'action précédente; il peut :

- **Passer sa balle** à un partenaire situé derrière lui. Le joueur dit : « Je passe la balle à tel joueur », puis lance son dé et fait progresser le joueur ayant reçu la balle.

- **Taper un coup de pied :**

- à suivre (dans le champ de jeu);
- en touche (dans ce cas, comme au rugby, s'il est à l'intérieur de ses 22 mètres, la touche se fait à la perpendiculaire du *point de sortie* du ballon, sur la ligne de touche).

S'il est en avant de sa ligne des 22 mètres, la touche se fait à la hauteur du joueur qui donne le coup pied. Ce coup de pied se fait, comme au *jeu de puce*, à l'aide du joueur-pion ayant la balle.

- **Faire un drop** (voir plus haut).

- **Jouer son dé pour progresser lui-même** (voir plus haut).

2 Il reçoit la balle :

- **D'un partenaire;** le joueur a dit : « Je passe la balle à tel joueur. »

- Il peut progresser avec la balle.
- Il n'a pas le droit de taper un coup de pied à suivre ou en touche (*sanction* : mêlée, balle à l'adversaire).
- Il ne peut tenter un drop (*sanction* : mêlée, balle à l'adversaire).

Il pourra jouer ainsi lorsque l'adversaire aura fait une action de jeu (lancé son dé une fois).

- **D'un adversaire,** sur coup de pied adverse le touchant.

Il peut :

- attaquer,
 - passer la balle,
 - taper à suivre ou en touche,
- tout ceci **immédiatement** (c'est une sorte d'interception).

HORS-JEU, REMISE EN JEU

- Comme au Rugby, aucun joueur n'est hors jeu quand l'adversaire joue la balle, sauf dans les cas de mêlée ou de touche.

Par contre, lorsqu'un joueur-pion d'une équipe est situé en avant d'un porteur du ballon, il est « hors jeu ».

Tant que ce joueur-pion ne joue pas ou ne gêne pas l'adversaire, ce hors jeu n'est pas sanctionné.

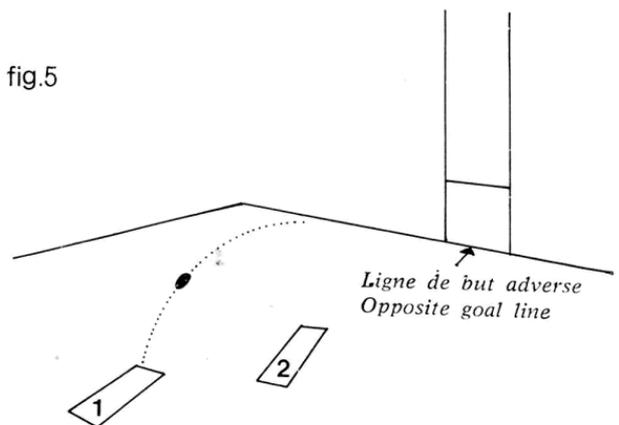
Par contre, ce hors jeu **devient une faute** s'il reçoit la balle (par coup de pied à suivre) d'un partenaire situé derrière lui. Il y a alors coup franc à l'origine de la faute, c'est-à-dire à l'endroit d'où le coup de pied à suivre a été tiré.

Sur coup de pied à suivre tiré par 1 (fig. 5), le joueur 2, *situé en avant*, peut progresser à condition qu'il attende d'être remis en jeu :

- soit par 1 qui le rattrape et le dépasse;
- soit par l'adversaire lorsque celui-ci aura pris la balle et parcouru deux longueurs avec elle ou tapé la balle.

De toutes façons, le joueur 2 *doit s'arrêter à une distance de deux longueurs de la balle* tant qu'il n'est pas remis en jeu. (Au Rugby : règle des 10 mètres : il sera remis en jeu lorsque l'adversaire aura parcouru 5 m avec la balle, ou fait une passe, ou donné un coup de pied.)

fig.5



ARRÊT D'UNE ATTAQUE

Il y a trois cas bien précis qui sont propres à ce jeu, mais qui s'inspirent du rugby : l'attaquant porteur de la balle a avancé et se situe en A, le défenseur en D, c'est au joueur défenseur de lancer son dé (fig. 6).

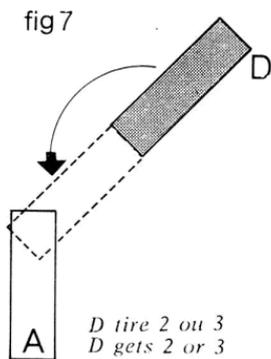
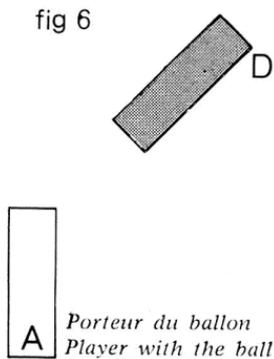
Prenons un exemple :

1 D fait 2 ou 3.

Le défenseur D, en progressant d'une fois sa longueur, peut *toucher ou empiéter un peu sur A* (fig. 7).

On considère que A est **plaqué** : il doit faire sa passe à un autre attaquant situé **derrière** lui.

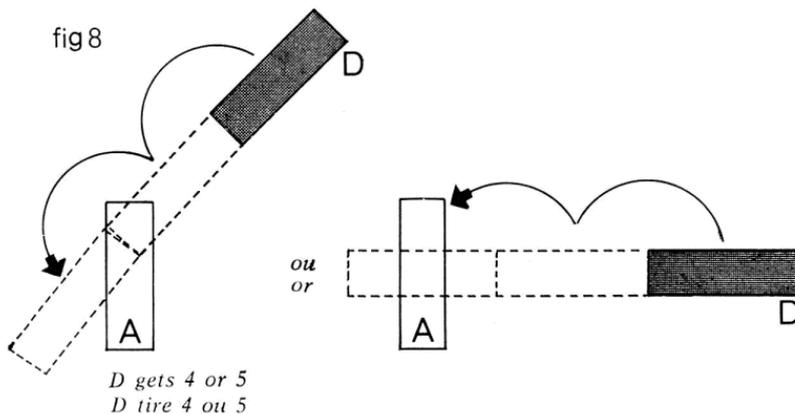
Si tous ses partenaires sont en avant de lui, il y a mêlée : la balle est automatiquement à l'équipe qui a plaqué le dernier attaquant.



2 Dans la même position, le joueur D fait 4 ou 5; donc il peut avancer de deux fois sa longueur (fig. 8).

On voit qu'en progressant de deux longueurs, il peut non seulement toucher ou empiéter sur A, mais bien **se superposer à lui sans pour cela s'en dégager**; les deux joueurs-pions sont superposés.

Dans ce cas le défenseur D a le droit de choisir :
— accepter que A fasse une passe à un partenaire;
— obliger A à une mêlée, la balle étant à disputer.



3 Dans la même position, D fait 6, soit trois fois sa longueur (fig. 9).

On voit qu'en progressant de trois longueurs, le défenseur peut, non seulement toucher ou écraser son adversaire, **mais aussi s'en dégager**.

C'est le seul cas où un joueur-pion peut **et doit** passer sur un joueur adverse.

Le joueur D a alors le choix :

- accepter que A fasse une passe,
- obliger A à une mêlée,
- considérer que **D a pris la balle à A** et que D maintenant est en possession de la balle (il ne peut la passer immédiatement : ceci se fera après que l'adversaire ait lancé son dé et joué une fois).

NOTE. — Au Rugby, c'est un peu l'action percussive d'un joueur en défense qui, sous le choc, fait lâcher la balle à l'adversaire et s'en empare.

REMARQUE. — Un joueur étant plaqué fait sa passe. Dans ce cas le défenseur reste superposé à l'attaquant. Le joueur plaqué pourra être **dégagé à la main après que l'adversaire ait joué une fois** et ainsi pourra continuer à participer à l'action. Il est bien évident que le fait de dégager le joueur ne doit en aucun cas lui permettre ainsi de gagner du terrain.

Cas particulier

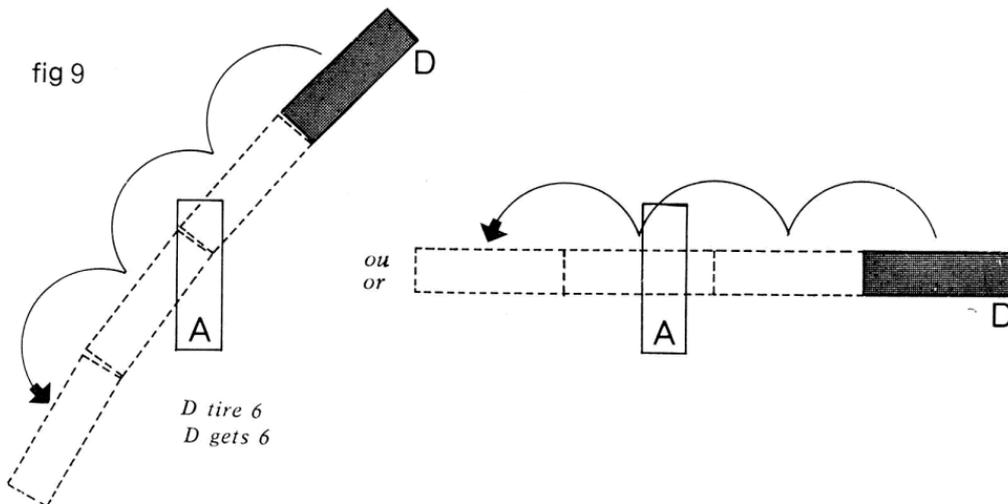
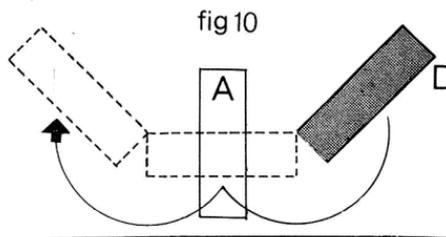
Deux joueurs A et D très proches (fig. 10).

D tire 4 ou 5, prend la balle à A, la position restant sensiblement la même.

A retire 4 ou 5 à son tour : nouvel échange.

Dans ce cas : si D retire 4 ou 5, il y a **mêlée**.

NOTE. — On voit donc qu'un défenseur qui fait 2 ou 3 ne peut jamais prendre la balle à un attaquant, car il ne peut jamais le « traverser » entièrement. Il peut plaquer ou obliger à faire une mêlée.



MÊLÉE OU TOUCHE

♣ **A l'endroit de la mêlée ou de la touche**, chaque joueur dispose d'un joueur-pion dans le sens parallèle à la ligne de but (fig. 11). Tous les équipiers des deux camps doivent être derrière les joueurs disputant la mêlée ou la touche; ils sont ramenés et placés par chaque joueur comme il le désire.

♣ **Les deux joueurs lancent alors leur dé**, le plus fort numéro gagne la balle, il décide à qui il transmet cette balle en disant : « Je passe la balle à tel joueur »; **il relance son dé** et fait jouer ses équipiers.

NOTE. — *Il ne peut en aucun cas tirer immédiatement un coup de pied, car au Rugby un joueur recevant une balle doit perdre un petit temps pour la contrôler.*

♣ Les quatre autres joueurs, au moment de la mêlée ou de la touche, doivent se situer en profondeur à une longueur au moins du joueur qui dispute la mêlée ou la touche (fig. 12), sinon :

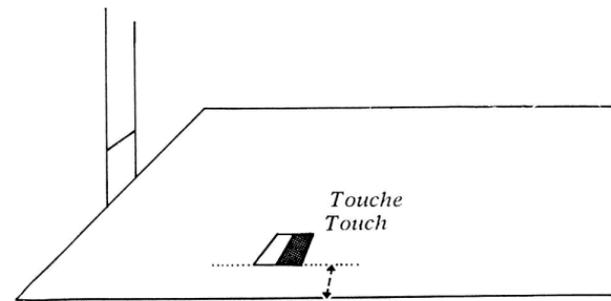
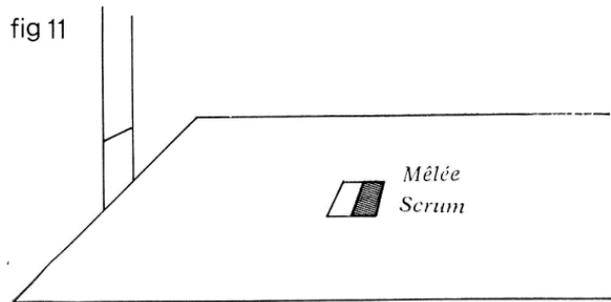
Sanction : coup franc au niveau de la faute.

♣ Le joueur qui a tiré le plus gros numéro peut très bien décider de faire avancer le joueur-pion qui a disputé la touche ou la mêlée : c'est le « rush des avants ».

♣ Bien entendu, on doit toujours contourner un adversaire n'ayant pas la balle, sinon :

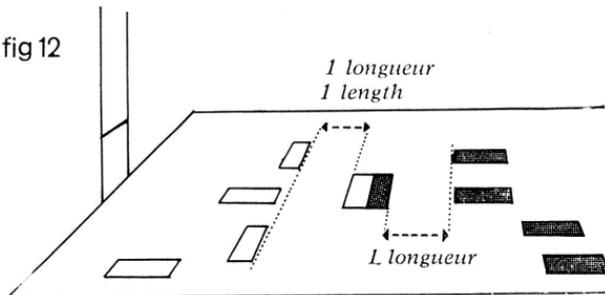
Sanction : coup franc au niveau de la faute.

fig 11



*Laisser un espace d'une longueur de joueur-pion entre la touche et les joueurs
Leave a space of one length of counter-player between the touch line and the players*

fig 12



REMARQUES :

Lors d'un coup de pied en touche tiré par un joueur de l'intérieur de ses 22 mètres, et pour éviter que le gain de terrain ne soit trop important et ne corresponde pas à la réalité du Rugby, le joueur qui tape en touche perd un certain nombre de points pour la dispute de la balle.

EXEMPLE (fig. 13) :

♣ Le joueur-pion tire selon le dessin 1.

La balle franchit une ligne blanche continue avant de sortir en touche (sa ligne des 22 mètres), l'équipe perd 1 point lors du tirage au sort pour la touche, c'est-à-dire que si les deux joueurs font 5, le joueur A perd 1 point et fait :

$$\begin{aligned} A &= 5 - 1 = 4 \\ B &= 5 \end{aligned}$$

La balle est donc à B.

En cas d'égalité : 5 pour B, 6 — 1 = 5 points pour A, on retire **dans les mêmes conditions**.

♣ Le joueur-pion tire selon le schéma 2.

La balle franchit deux lignes blanches continues avant de sortir en touche (ligne des 22 mètres et ligne médiane).

Le joueur A perd 2 points lors du tirage.

Si A fait 5 et B fait 4, cela donne :

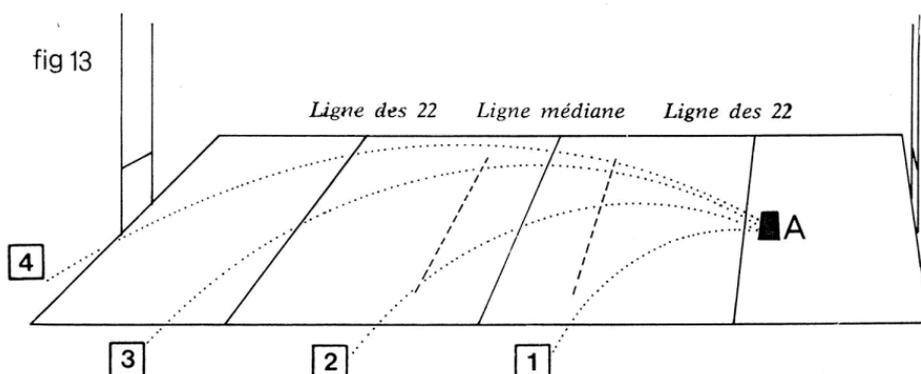
$$\begin{aligned} A &= 5 - 2 = 3 \\ B &= 4 \end{aligned}$$

Balle à B.

♣ Le joueur-pion tire selon le schéma 3.

La balle franchit trois lignes continues avant de sortir en touche (ligne des 22, ligne médiane, ligne des 22).

Le joueur A perd 3 points pour le tirage au sort.



ARRÊT DE JEU

A chaque arrêt de jeu, les deux joueurs reprennent leurs équipiers et les disposent comme ils le veulent, à condition de respecter les règles du Rugby. Ceci se produit lors :

- Des mêlées et touches (distance minimum des joueurs ne participant pas à la mêlée ou à la touche : une longueur de joueur en profondeur).
- Coup franc : les joueurs du camp tapant le ballon doivent être derrière le joueur-pion tirant le coup franc. Les joueurs du camp adverse doivent être à **deux longueurs** de joueur en profondeur du point de la faute (*fig. 14*).
- Renvoi aux 22 mètres :

La ligne des 22 mètres sépare les deux équipes; le jeton-joueur qui tape le coup de pied est autorisé à être placé le dernier.

Son coup de pied, comme au rugby, ne doit pas aller directement en touche, mais il doit dépasser la ligne des 22 mètres; sinon il y a mêlée sur la ligne des 22, balle à disputer.

Par contre, la touche est valable si, avant de sortir, elle tombe sur le terrain et roule dehors.

- Retour au centre après essai, but ou drop :
Mêmes règles que celles de l'engagement.

Dès qu'une action est en cours, le joueur ne peut faire progresser qu'un joueur à la fois à chaque coup de dé. Il peut par contre choisir de faire jouer n'importe quel joueur

ESSAI

- Est marqué lorsqu'un joueur « porteur » de la balle atteint la ligne de but adverse.

Le joueur doit alors annoncer : « Essai ». La transformation sera tentée sur la perpendiculaire à la ligne de but au point où le joueur marque l'essai.

Si un joueur-pion franchit la ligne de but et essaie d'aller porter la balle entre les poteaux, il prend un risque; le joueur annonce : « Je continue ! » En effet, la défense peut venir gêner l'attaquant dans l'en-but.

- Si un défenseur peut plaquer et mettre l'attaquant, il y a essai.
- Si un défenseur ne peut que plaquer l'attaquant au sol, il y a quand même essai.
- Si un défenseur peut **plaquer, mettre au sol et se dégager complètement** de l'attaquant, il y a renvoi aux 22 mètres. On considère alors que l'attaquant n'a pu toucher en-but et s'est fait subtiliser la balle.

ATTENTION !

Différence importante avec le Rugby :

- La seule différence importante avec le Rugby consiste en **la longueur des passes**.

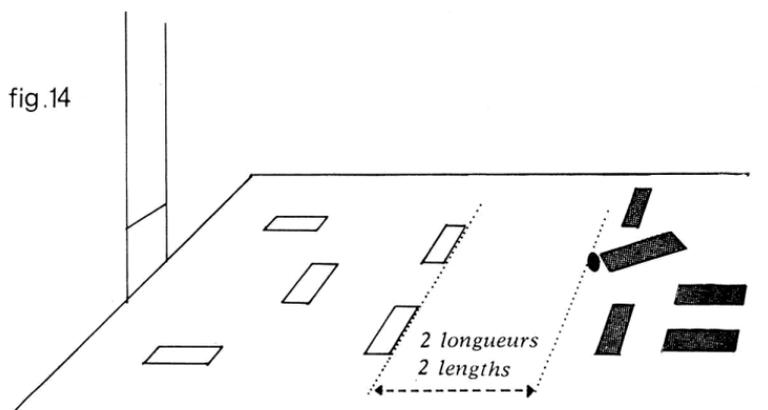
On peut, au Rugby sur Table, passer la balle à n'importe quel joueur situé derrière soi.

Ceci amène parfois des passes de 80 mètres (un joueur tente un débordement : il est plaqué à quelques centimètres de la ligne de but adverse, il passe sa balle à un joueur situé derrière lui; le plus proche, parfois, est encore dans ses 22 mètres, d'où une passe de 80 mètres !...).

- Cette règle, qui illustre mal le Rugby, est par contre capitale pour que ce jeu reste passionnant.

Ceci est dû au fait qu'au Rugby tous les joueurs (même ceux qui n'ont pas la balle) suivent l'action, alors qu'au Rugby sur Table, un seul joueur avance à la fois.

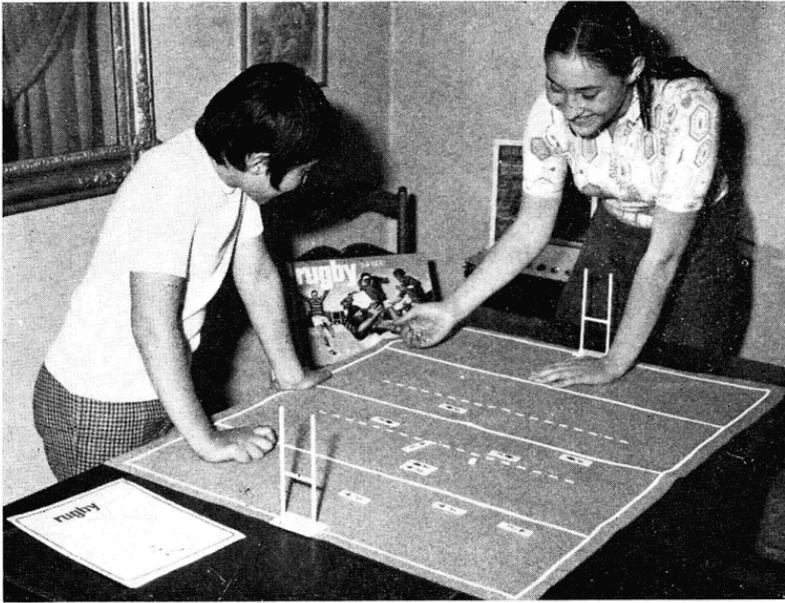
Je conseille cependant aux jeunes joueurs de ne pas négliger la possibilité d'attaquer même par deux ou trois joueurs qui se passent la balle; ceci permet plus de possibilités d'essais que l'action isolée d'un ailier qui file tout seul.



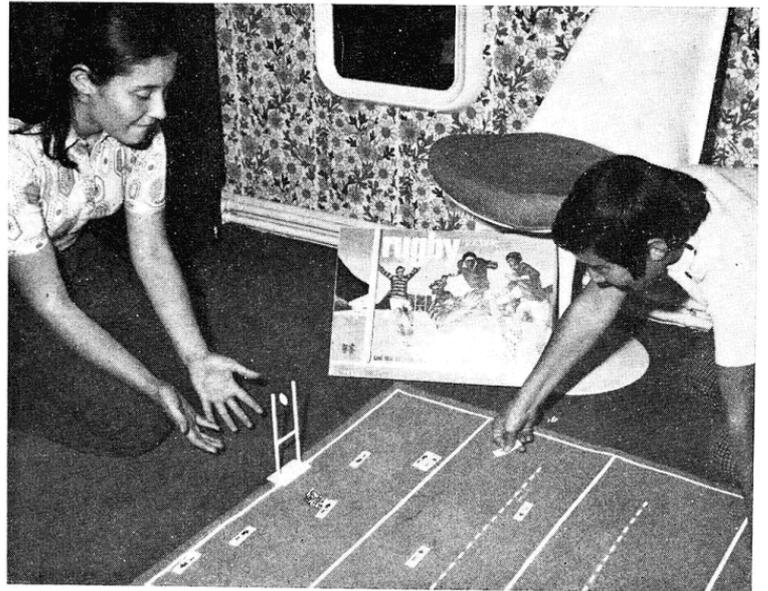
**Et pour finir : imaginons un début
de France - Angleterre**

- France et Angleterre tirent leur dé. La France gagne le toss et décide de prendre la balle.
- Les joueurs sont disposés sur le terrain.
- Coup d'œil à la montre : début.
- Du point central, la France lance la balle vers les joueurs anglais (*comme au jeu de puce*). La balle reste dans le champ; elle n'a touché aucun joueur anglais : elle est libre.
- L'Angleterre lance son dé : **5**.
L'Angleterre déplace de deux longueurs un joueur qui prend la balle en la touchant.
- La France lance son dé : **4**.
Un joueur français avance de deux fois sa longueur vers le joueur anglais porteur du ballon et le menace.
- Angleterre : « Je passe la balle à tel joueur » situé en retrait. »
Dé : **6**.
Le nouveau porteur du ballon avance de trois fois sa longueur et tente un débordement.
- La France : Dé **1**.
Ne joue pas.
- Angleterre : Dé **5**.
Le porteur du ballon file le long de la touche et déborde.
- France : Dé **6**.
Un défenseur avance de trois fois sa longueur et peut plaquer l'attaquant anglais.
- L'Angleterre : « Je passe la balle à tel joueur (*il est malheureusement très en retrait*).
Dé : **1**, immobile.
- France : Dé **5**.
Un joueur situé très près du joueur anglais porteur de la balle (*il n'est pas hors jeu car on n'est jamais hors jeu du fait de l'adversaire*) se précipite, percute son adversaire et lui prend la balle.
- Angleterre : Dé **1**.
Ne joue pas.
- France : Dé **6**.
Le nouveau porteur du ballon tente de déborder en s'écartant des défenseurs anglais.
- Angleterre : Dé **2**.
Un défenseur essaie de couper la route à l'attaquant.
- France : Dé **5**.
Il déborde ! Deux fois sa longueur; il lui suffit de tirer 4 ou 5 pour marquer.
- Angleterre : Dé **3**.
Le défenseur s'approche du Français mais ne peut l'atteindre.
- France : Dé **4**.
Essai ! Le joueur atteint la ligne blanche adverse et marque.
- France : 4 - Angleterre : 0.
- Les deux joueurs ramènent leurs équipiers : l'Angleterre derrière sa ligne, la France dans ses 50 mètres, sauf pour un joueur qui tente la transformation.
- Le ballon est placé... il part... entre les poteaux !
- France : 6 - Angleterre : 0.
- Renvoi au centre : les deux joueurs disposent leurs équipiers.
- L'Angleterre donne le coup d'envoi.
La balle vole..
Et le jeu continue...

Bonne partie... mais que cela ne vous empêche pas de chausser vos godasses et d'aller jouer au vrai Rugby qui vous apportera tellement... tellement... qu'un jour, plus tard, sur un petit terrain en matière plastique, vous tenterez des buts... des débordements, avec l'impression d'y être encore.



Après une mêlée, attaque classique



Tentative de drop après mêlée



Essai... contesté !

