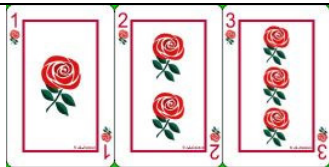
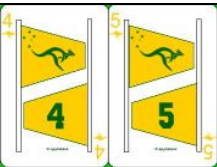
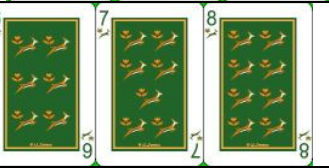
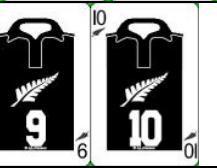
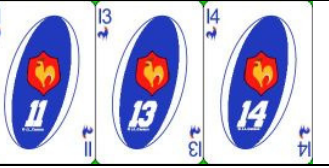

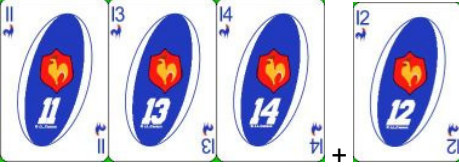
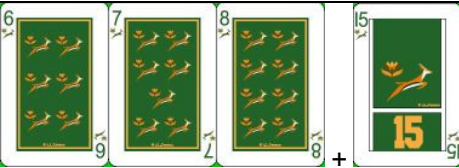
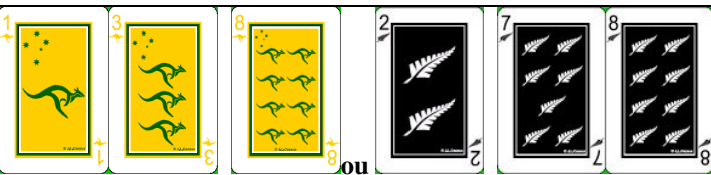
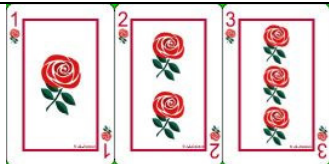
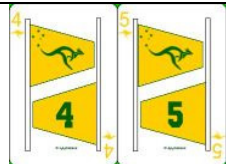
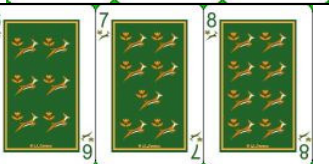
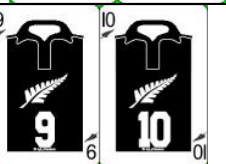
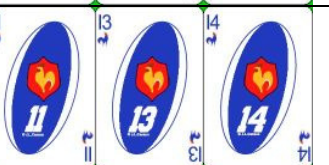

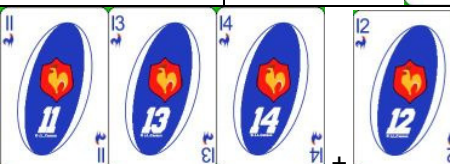
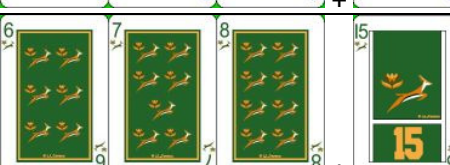


<p>La <b>1<sup>ère</sup> ligne</b> d'Avants 1-2-3 permet de marquer un <b>essai (5 points)</b></p>		<p>La <b>2<sup>e</sup> ligne</b> d'Avants 4-5 donne droit à une <b>touche</b> (prise de 2 cartes à l'adversaire)</p>	
<p>La <b>3<sup>e</sup> ligne</b> d'Avants 6-7-8 permet de marquer un <b>essai (5 points)</b></p>		<p>La « charnière » des <b>Demis</b> 9-10 permet de marquer un <b>drop (3 points)</b></p>	
<p>Toute combinaison de <b>3 Trois-Quarts</b> sans le 4<sup>e</sup> marque un <b>essai (5 points)</b></p>		<p>Le <b>Carton rouge</b> est un contre. Il <b>annule</b> la combinaison que vient de poser l'adversaire</p>	
<p>La pose du <b>4<sup>e</sup> Trois-Quart</b> complétant la ligne permet de marquer un <b>drop supplémentaire (3 points)</b></p> <p><i>Exemple : 11-13-14 marque 5 points ; 11-12-13-14 marque 5+3=8 points</i></p>			
<p>La pose de l'<b>Arrière</b> permet de transformer les essais. L'<b>essai transformé</b> vaut <b>7 points</b></p>			
<p>La pose de <b>3 cartes</b> provenant de la <b>1<sup>e</sup> ET de la 3<sup>e</sup> ligne</b> donne droit à une <b>mêlée</b>. (prise de 3 cartes au choix dans la défausse.)</p> <p><i>Exemple : 1-3-7 ou 2-6-8</i></p>			

<p>La <b>1<sup>ère</sup> ligne</b> d'Avants 1-2-3 permet de marquer un <b>essai (5 points)</b></p>		<p>La <b>2<sup>e</sup> ligne</b> d'Avants 4-5 donne droit à une <b>touche</b> (prise de 2 cartes à l'adversaire)</p>	
<p>La <b>3<sup>e</sup> ligne</b> d'Avants 6-7-8 permet de marquer un <b>essai (5 points)</b></p>		<p>La « charnière » des <b>Demis</b> 9-10 permet de marquer un <b>drop (3 points)</b></p>	
<p>Toute combinaison de <b>3 Trois-Quarts</b> sans le 4<sup>e</sup> marque un <b>essai (5 points)</b></p>		<p>Le <b>Carton rouge</b> est un contre. Il <b>annule</b> la combinaison que vient de poser l'adversaire</p>	
<p>La pose du <b>4<sup>e</sup> Trois-Quart</b> complétant la ligne permet de marquer un <b>drop supplémentaire (3 points)</b></p> <p><i>Exemple : 11-13-14 marque 5 points ; 11-12-13-14 marque 5+3=8 points</i></p>			
<p>La pose de l'<b>Arrière</b> permet de transformer les essais. L'<b>essai transformé</b> vaut <b>7 points</b></p>			
<p>La pose de <b>3 cartes</b> provenant de la <b>1<sup>e</sup> ET de la 3<sup>e</sup> ligne</b> donne droit à une <b>mêlée</b>. (prise de 3 cartes dans la défausse)</p> <p><i>Exemple : 1-3-7 ou 2-6-8</i></p>	