

## The Rugby RPG V3.2



Émerson Lourenço Mariz

Bem-vindos! Essa é mais uma versão revisada do The Rugby RPG! Agradeço demais as contribuições do Amir Ribemboim Bliacheris que foi o precursor de se fazer um RPG sobre rugby. Comecei dando algumas ideias que no final reformulou quase que 100% do conteúdo tornando o que esse jogo é no momento. Em relação a minha versão passada, foram feitas algumas alterações nas explicações e algumas poucas regras para deixar tudo o mais claro possível. Também houve poucas alterações no sistema da pontuação dos torneios, além de uma nova maneira de preencher as tabelas classificatórias das partidas dos NPC's. Aqui buscamos uma boa e divertida simulação do rugby XV! Queremos que se sintam desafiados e deem seu máximo para conquistar cada metro do campo! Nesse jogo você só precisará de 2d6, lápis, borracha e a folha de referência contida no final do arquivo (Opcional). Esperamos que se divirtam, aprendam mais sobre o rugby e quem sabe, se apaixonem por esse esporte!

## **REGRAS:**

### **-CONCEITOS INICIAIS**

A partida de rugby é um esporte de contato bastante disputado em todas as suas jogadas. Apesar de brutal, é extremamente disciplinado. Uma partida de rugby, na modalidade XV, é composta de dois times com 15 jogadores cada lado do campo. Ela tem a duração total de 80 minutos (dois tempos de 40 minutos). Você escolherá as melhores jogadas para ir avançando no campo e tentar marcar o *try*. Quem estiver com a posse da bola tentará realizar jogadas para ir avançar no campo enquanto o adversário tentará impedi-lo. O campo de rugby tem 100 metros de comprimento entre os in-goals (área para pontuação do *try*). As jogadas serão da escolha do jogador (então as escolha sabiamente) e em seguida confira nas tabelas e faça as rolagens para saber se foram bem-sucedidas. Caso a equipe adversária (NPC) estiver com a posse da bola, será feita uma rolagem para saber qual jogada ele realizará. Use o guia de referência do campo e o marcador de bola (ou uma moeda, ou clipe ou algo fácil para você) para representar o posicionamento da bola no campo. Cada partida terão 80 jogadas, 1 equivalente a 1 minuto dentro de uma partida oficial. Não se preocupe que fizemos uma colinha no final pra você não se perder hehehe. Tentei montar um jogo não tão complexo como em uma partida real, mas o suficiente para que sintam a emoção e importância para cada metro conquistado! Logo abaixo deixei o link de um vídeo de algumas jogadas reais de partidas de rugby para que vão entrando no clima! Espero que se divirtam e que vença o melhor time!

<https://www.youtube.com/watch?v=W5dE8WXocQo>

Este é um jogo idealizado para ser jogado solo, mas há a possibilidade de ser jogado PVP e será explicado mais adiante.

### **-INÍCIO DA PARTIDA**

O Início da partida será o resultado da diferença entre força do seu time + 1d6 e a do seu adversário + 1d6. O time que ganhar dará o chute inicial (ver tabelas).

### ***-DURANTE A PARTIDA***

Após o início da partida, através do chute inicial, o jogador do time que estiver com a posse da bola ditará qual jogada fará em seguida. Quando for o NPC que estiver em posse da bola, deverá ser rolado o dado para saber a escolha do NPC). Sempre depois de se concluir alguma jogada, será considerado que o jogador do time em posse da bola será tackleado antes de se prosseguir para a próxima jogada.

### ***-INTERVALO E FIM DE PARTIDA***

No rugby XV a partida oficial possui dois tempos de 40 minutos. Quando expira o tempo regulamentar, o jogo não é interrompido e o acréscimo é a bel prazer do time que estiver com a posse da bola. Mas a partir do momento que a bola é chutada pra fora intencionalmente ou acontece alguma penalidade a favor do time que está na frente no saldo de pontos, o árbitro apita o fim da partida ou do 1º tempo. É uma última chance que o time atrás do placar tem de virar a partida ou diminuir a diferença no placar. Portando, ao final do 1º tempo (40ª jogada) ou do 2º tempo (80ª jogada), se o time com maior pontuação no momento estiver com a posse da bola ou ganhá-la posteriormente, será considerado encerrada a etapa atual do jogo (primeiro ou segundo tempo da partida).

### ***-JOGADAS E TABELAS***

Estas tabelas valem para ambos os times. Quando o NPC estiver na posse da bola, deverão ser roladas a tabela de escolha de jogada e em seguida a respectiva tabela da jogada que sair no dado.



### **-Jogada do NPC**

Jogue 1d6

1-4	Troca de passes: Passam a bola de mão em mão para tentar ganhar espaço no campo e avançar bastante!
5	Chute: Pode ser uma ótima ferramenta para sair do sufoco ou conseguir avançar para marcar quele <i>try</i> lindo! Se a bola estiver dentro dos 22 metros no campo de defesa, deverá ser rolada a tabela de chutes defensivos.
6	Drop Goal: Complicado de se acertar, mas vale a pena arriscar!

### **-Troca de passes:**

Consiste em seus jogadores montarem uma linha de ataque e irem passando a bola de mão em mão para criarem espaço no campo. Jogue 2d6 e confira na tabela.

2	A defesa interceptou o primeiro passe e avança para um <i>try</i> ! Confira a tabela de interceptação!
3	Deixou a bola cair! Reinicie o jogo com o <i>scrum</i>
4	Passe para frente! Reinicie o jogo com o <i>scrum</i>
5	A defesa botou pressão no passe e avançamos pouco! <i>Avance 5 metros</i>
6-9	Conseguimos um bom avanço! <i>Avance 10 metros</i>
10-11	Bom avanço! Nossa linha estava bem posicionada! <i>Avance 15 metros +1d6</i>
12	Que lindo offload! Conseguimos furar a defesa! <i>Avance 15 metros +2d6</i>

### **-Interceptação**

Caramba! O time adversário foi esperto e nos roubou a bola! Vamos ver se conseguimos recuperá-la! Jogue 1d6 e confira na tabela o resultado!

1-3	Você não conseguiu alcançar o seu adversário! <i>Try</i> do oponente!
4	Você conseguiu parar o oponente! Porém ele está a 5 metros do in-goal e com a posse da bola!
5	Você conseguiu parar o oponente! Ele conseguiu percorrer metade da distância inicial da bola até o seu in-goal! Porém, ele ainda mantêm a posse da bola!
6	Você consegue tacklear o oponente e recuperar a bola! Porém ele percorreu metade da distância inicial da bola até o seu in-goal!

### **-Chutes**

Você terá três opções de chute durante a partida, com exceção do chute inicial que é usado apenas para se iniciar os primeiro e segundo tempos da partida. Pode dar o chute de maneira ofensiva com a intenção de avançar muito mais no campo ou até mesmo pegar a defesa desprevenida e marcar um *try*. Também poderá chutar defensivamente quando estiver naquele sufoco! Mas se estiver realmente confiante, pode tentar pontuar com um *drop goal* (vale 3 pontos). Após fazer suas escolhas, confira nas tabelas para ver o que acontece!

#### **-Chute da defesa**

Só poderão ser usados dentro dos 22 metros antes do seu in-goal. Jogue 2d6 e confira na tabela:

2-3	Avançou 5 metros mas perdeu a posse da bola!
4-5	Avançou 10 metros mas perdeu a posse da bola!
6-10	Avançou 10 metros e recuperou a bola!
11	Avançou 30 metros mas perdeu a posse da bola!
12	Avançou 20 metros e recuperou a bola!

#### **-Chute de ataque**

Ótima opção para ganhar muitos metros! Porém é arriscado! Jogue 2d6 e confira na tabela:

2-4	Chute cruzado saiu errado! Avançou 15 metros mas perde a bola!
5-7	Chute fundo saiu errado! Avançou 20 metros mas perdeu a bola!
8-10	Chute fundo nas costas da defesa! Avançou 30 metros mas perde a bola!
11-12	Chute nas costas da defesa e recupera a bola! Avançou 20 metros!

#### **-Drop goal**

Essa é uma boa oportunidade para pontuar, desde que esteja bem posicionado e próximo aos postes! Jogue 1d6 para saber se está posicionado nas laterais ou no centro do campo. Logo após confira se você obteve êxito ou não no seu chute!

#### **Posicionamento do Drop goal e do chute de conversão**

1-2	Chute na lateral esquerda do campo! -1 no valor da rolagem
3-4	Chute no centro do campo
5-6	Chute na lateral direita do campo! -1 no valor da rolagem

--	--

### *Chute do drop goal*

Quanto mais longe, mais difícil de se acertar o chute! A partir dos 15 metros antes do *in-goal*, para cada 5 metros de distância do *in-goal*, reduza em 1 o valor que rolar no dado! Ex: O jogador resolveu dar um drop goal na área central do campo aos 20 metros do in-goal adversário, ele terá penalidade de -1 na rolagem. Assim como se fosse aos 25 metros seria uma penalidade de -2 nas rolagens. Jogue 1d6 e confira na tabela:

1-2	Errou o chute e a equipe rival recuperou a bola a 5 metros do <i>in-goal</i> e avançou mais 10 metros!
3-4	Errou e saiu do campo.*
5-6	Acertou! Ganhou mais 3 pontos!

\*Nesse caso em que a bola saiu do campo pelo *in-goal*, após uma tentativa de drop goal, o time defensor deve sair com a posse da bola da linha dos 22 metros defensivos. Ele rolará a tabela de “Chute de saída”.

### *-Chute de conversão*

Esse chute será realizado sempre que você conseguir chegar ao in-goal adversário e marcar um *try*! Ao conseguir converter esse chute, ganhará dois pontos para a sua equipe:

1-3	Chute na área lateral do campo	Errou o chute!
4-6		Foi complicado, mas converti!
1	Chute na área central do campo	Poxa vida, escorreguei e errei!
2-6		Foi moleza! Bola dentro!

### *-Chute de saída*

O chute em que se utiliza um drop kick (bola toca ao chão antes de se chutar) ao se iniciar o 1º tempo, 2º tempo ou reiniciar a partida. Jogue 2d6:

2-3	Errou o chute! Bola não passou dos 10 metros! A equipe rival recuperou a bola e cobrará o chute de saída agora!
4	Errou o chute! Bola não passou dos 10 metros! A equipe rival recuperou a

	bola e farão um scrum no meio do campo!
5-7	Acertou, mas foi curta! Mantém a posse de bola e avança 10 metros!
8-11	Chute foi longo mas não conseguiu recepcionar bem a bola! Avance 20 metros perde a posse de bola!
12	Excelente chute e recepção melhor ainda! Avance 15 metros e mantenha a posse da bola!

### **-Tackle**

Por ser um jogo de contato, ele ocorre constantemente durante a partida. Atenção! Essa tabela será rolada apenas após uma jogada bem-sucedida, ou seja, jogador não tenha perdido a posse da bola! Após o jogador levar um *tackle*, várias coisas podem acontecer! Confira na tabela as possibilidades! Jogue 2d6:

2-3	Deixou a bola cair! Jogo reinicia com um <i>scrum</i> .
4	Chegou atrasado e perdeu a posse da bola!
5-12	Mantêm a posse da bola no <i>ruck</i>

### **-Scrum**

Após uma falta como um passe para frente ou deixar a bola cair, o jogo é reiniciado através de uma disputa com o *scrum*. Cada equipe joga 1d6 e soma ao resultado do dado ao valor de cada equipe. A diferença do resultado determinará quem ficará com a posse da bola e também será a distância que a equipe vencedora da disputa avançará.

### **Variante para PVP**

Essa variante é bem simples e não muda praticamente nada. Quando você estiver jogando e a posse de bola passar para o outro time, ao invés do NPC fazer rolagem da jogada, será a vez do outro jogador de realizar as jogadas. As rolagens feitas nas tabelas de tackles são realizadas pelo jogador que estiver tentando recuperar a posse da bola.

A maneira como foi planejado esse jogo também lhe dá a possibilidade de você juntar seus amigos, cada um escolher uma equipe e participarem do mesmo torneio, havendo a possibilidade de se enfrentarem no decorrer do torneio. Ou quem sabe um pequeno campeonato somente com players. O

preenchimento dos resultados das outras partidas dos torneios jogadas por NPC's será explicado logo a seguir na sessão dos torneios.

### **Torneios:**

A pontuação nos torneios de Rugby são um pouco diferentes. Para cada vitória, a equipe recebe 4 pontos, para cada empate 2 pontos e 0 ponto no caso de derrota. Mas há também a possibilidade de uma equipe marcar pontos bônus tanto na vitória como na derrota, se cumprirem seus respectivos requisitos como serão exemplificados mais adiante.

Para completar a tabela das partidas das outras equipes nos torneios, jogue um dado para cada equipe como na disputa do *scrum* (lembre-se de adicionar para cada equipe o valor de sua força). Se a diferença no resultado final for de 4 ou mais pontos, o time vencedor da disputa receberá a pontuação bônus em sua classificação. Soma-se a força mais o valor do dado. Ex: Brumbies (7+4=11) vs (5+1=6) Blues, a diferença foi de valor 5, portanto, entende-se que a equipe dos Brumbies marcaram ao menos 4 trys na partida e por isso ganhará 5 pontos na tabela das classificatórias, ao invés de 4 pontos. Mas também há pontuação bônus para o time que perdedor, mas são somente para aqueles que perderam por uma diferença de 7 pontos ou menos. No preenchimento das tabelas, esse ponto bônus será dado aos times que perderam com diferença de 1 no resultado das disputas. Ex: Brumbies (7+4=11) vs (5+5=10) Blues. Portanto o Brumbies ganhará 4 pontos e o Blues 1 ponto.

**-Super Rugby:** Torneio entre equipes das 3 potências do Hemisfério Sul. África do Sul, Austrália e Nova Zelândia. Nesta adaptação, você jogará contra todos os times das três conferências na fase classificatória. Cada vitória dará 4 pontos, empate 2 e derrota 0. Há também a pontuação bônus (+1), que será dada para aquele time que, independente do resultado, fizer mais do que 4 trys. Os 8 melhores classificados irão para as quartas de final (1º x 8º, 2º x 7º, 3º x 6º, 4º x 5º). Os ganhadores avançam para a semifinal e em seguida será realizada a partida valendo o título do campeonato! Os jogos das quartas, semi e final serão jogos únicos.

**-Top 14:** Torneio entre equipes francesas. Todos contra todos, turno e retorno com o mesmo esquema de pontuação dos outros campeonatos. As 2 melhores campanhas vão direto para as semifinais. O 1º enfrentará o ganhador entre 3º x 6º e o 2º enfrentará o ganhador da disputa 4º x 5º. Jogos únicos até a final.

**-Six Nations:** Torneio mais tradicional do rugby mundial. As seis principais nações da Europa se enfrentam em turno e retorno. Mesmo sistema de pontuação utilizado nos outros campeonatos.

## Equipes:

- Super Rugby:
  - Australian Conference:
    - Brumbies – 7
    - Rebels – 6
    - Sunwolves – 6
    - Waratahs – 5
    - Reds – 5
  - New Zealand Conference:
    - Crusaders – 7
    - Chiefs – 6
    - Hurricanes – 6
    - Blues – 5
    - Highlanders – 5
  - South Africa Conference:
    - Jaguares – 7
    - Sharks – 6
    - Bulls – 6
    - Lions – 5
    - Stormers – 5
- Top 14:
  - Bordeaux Bègles – 6
  - Lyon – 7
  - Racing 92 – 6
  - Toulon – 6
  - Stade Rochelais – 7
  - Clermont – 7
  - Montpellier – 6
  - Toulouse – 7
  - Brive – 5
  - Castres – 6
  - Bayonne – 5
  - Stade Français – 6
  - Section Paloise – 6
  - Agen – 6
- Seleções:
  - Six Nations:
    - País de Gales – 9
    - Inglaterra – 9
    - Irlanda – 9
    - França – 8
    - Escócia – 8
    - Itália – 7

Classificação Geral – Super Rugby				
Equipes	Vitória	Empate	Derrota	Pontos
Blues				
Brumbies				
Bulls				
Chiefs				
Crusaders				
Highlanders				
Hurricanes				
Jaguares				
Lions				
Rebels				
Reds				
Sharks				
Stormers				
Sunwolves				
Waratahs				

Preenchimento de tabela	Vitória	V
	Vitória + Bônus	VB
	Derrota	D
	Derrota + Bônus	DB

3ª rodada		
Hurricanes	___ X ___	Stormers
Highlanders	___ X ___	Lions
Crusaders	___ X ___	Sharks
Sunwolves	___ X ___	Hurricanes
Jaguares	___ X ___	Chiefs
Waratahs	___ X ___	Blues
Reds	___ X ___	Bulls
Brumbies	Descanso	

1ª rodada		
Blues	___ X ___	Highlanders
Stormers	___ X ___	Sharks
Hurricanes	___ X ___	Chiefs
Waratahs	___ X ___	Lions
Crusaders	___ X ___	Bulls
Reds	___ X ___	Rebels
Jaguares	___ X ___	Blues
Sunwolves	Descanso	

4ª rodada		
Hurricanes	___ X ___	Brumbies
Stormers	___ X ___	Crusaders
Rebels	___ X ___	Highlanders
Sharks	___ X ___	Jaguares
Blues	___ X ___	Sunwolves
Chiefs	___ X ___	Reds
Bulls	___ X ___	Waratahs
Lions	Descanso	

2ª rodada		
Stormers	___ X ___	Brumbies
Sharks	___ X ___	Hurricanes
Lions	___ X ___	Sunwolves
Chiefs	___ X ___	Crusaders
Rebels	___ X ___	Waratahs
Bulls	___ X ___	Jaguares
Blues	___ X ___	Reds
Highlanders	Descanso	

5ª rodada		
Brumbies	___ X ___	Lions
Crusaders	___ X ___	Hurricanes
Jaguares	___ X ___	Stormers
Highlanders	___ X ___	Blues
Reds	___ X ___	Sharks
Sunwolves	___ X ___	Bulls
Waratahs	___ X ___	Chiefs
Rebels	Descanso	

6ª rodada		
Crusaders	___X___	Brumbies
Rebels	___X___	Lions
Hurricanes	___X___	Jaguares
Stormers	___X___	Reds
Bulls	___X___	Highlanders
Sharks	___X___	Waratahs
Chiefs	___X___	Sunwolves
Blues	Descanso	

11ª rodada		
Brumbies	___X___	Bulls
Waratahs	___X___	Reds
Blues	___X___	Chiefs
Sunwolves	___X___	Jaguares
Rebels	___X___	Sharks
Highlanders	___X___	Crusaders
Lions	___X___	Stormers
Hurricanes	Descanso	

7ª rodada		
Brumbies	___X___	Rebels
Jaguares	___X___	Crusaders
Lions	___X___	Blues
Reds	___X___	Hurricanes
Waratahs	___X___	Stormers
Highlanders	___X___	Chiefs
Sunwolves	___X___	Sharks
Bulls	Descanso	

12ª rodada		
Waratahs	___X___	Brumbies
Chiefs	___X___	Bulls
Reds	___X___	Sunwolves
Sharks	___X___	Blues
Jaguares	___X___	Highlanders
Stormers	___X___	Rebels
Hurricanes	___X___	Lions
Crusaders	Descanso	

8ª rodada		
Jaguares	___X___	Brumbies
Blues	___X___	Rebels
Crusaders	___X___	Reds
Bulls	___X___	Lions
Hurricanes	___X___	Waratahs
Stormers	___X___	Sunwolves
Sharks	___X___	Highlanders
Chiefs	Descanso	

13ª rodada		
Brumbies	___X___	Chiefs
Sunwolves	___X___	Waratahs
Bulls	___X___	Sharks
Highlanders	___X___	Reds
Blues	___X___	Stormers
Hurricanes	___X___	Hurricanes
Lions	___X___	Crusaders
Jaguares	Descanso	

9ª rodada		
Brumbies	___X___	Blues
Reds	___X___	Jaguares
Rebels	___X___	Bulls
Waratahs	___X___	Crusaders
Lions	___X___	Chiefs
Sunwolves	___X___	Hurricanes
Highlanders	___X___	Stormers
Sharks	Descanso	

14ª rodada		
Sunwolves	___X___	Brumbies
Sharks	___X___	Chiefs
Waratahs	___X___	Highlanders
Stormers	___X___	Bulls
Hurricanes	___X___	Blues
Jaguares	___X___	Lions
Crusaders	___X___	Rebels
Reds	Descanso	

10ª rodada		
Reds	___X___	Brumbies
Bulls	___X___	Blues
Jaguares	___X___	Waratahs
Chiefs	___X___	Rebels
Crusaders	___X___	Sunwolves
Sharks	___X___	Lions
Hurricanes	___X___	Highlanders
Stormers	Descanso	

15ª rodada		
Brumbies	___X___	Sharks
Highlanders	___X___	Sunwolves
Chiefs	___X___	Stormers
Bulls	___X___	Hurricanes
Lions	___X___	Reds
Blues	___X___	Crusaders
Rebels	___X___	Jaguares
Waratahs	Descanso	

## Fases de grupos – Super Rugby

Quartas de Final		
1ª lugar	___X___	8º lugar
2º lugar	___X___	7º lugar
3º lugar	___X___	6º lugar
4º lugar	___X___	5º lugar

Semi Final		
(1º x 8º)	___X___	(4º x 5º)
(2º x 7º)	___X___	(3º x 6º)

Final		
SF1	___X___	SF2

Campeão		

Classificação Geral – TOP 14				
Equipes	Vitória	Empate	Derrota	Pontos
Bordeaux Bègles				
Lyon				
Racing 92				
Toulon				
Stade Rochelais				
Clermont				
Montpellier				
Toulouse				
Brive				
Castres				
Bayonne				
Stade Français				
Section Paloise				
Agen				

Preenchimento de tabela	Vitória	V
	Vitória + Bônus	VB
	Derrota	D
	Derrota + Bônus	DB

3ª rodada		
Stade Rochelais	X	Bordeaux Bègles
Clermont	X	Montpellier
Brive	X	Castres
Toulouse	X	Stade Français
Toulon	X	Bayonne
Agen	X	Racing 92
Lyon	X	Section Paloise

1ª rodada		
Stade Rochelais	X	Brive
Montpellier	X	Stade Français
Toulon	X	Bordeaux Bègles
Clermont	X	Racing 92
Lyon	X	Castres
Toulouse	X	Section Paloise
Agen	X	Bayonne

4ª rodada		
Clermont	X	Stade Rochelais
Castres	X	Bordeaux Bègles
Montpellier	X	Toulouse
Bayonne	X	Brive
Stade Français	X	Toulon
Section Paloise	X	Agen
Racing 92	X	Lyon

2ª rodada		
Montpellier	X	Stade Rochelais
Bordeaux Bègles	X	Brive
Stade Français	X	Clermont
Castres	X	Toulon
Bayonne	X	Toulouse
Racing 92	X	Lyon
Section Paloise	X	Agen

5ª rodada		
Stade Rochelais	X	Castres
Toulouse	X	Clermont
Bordeaux Bègles	X	Bayonne
Agen	X	Montpellier
Brive	X	Section Paloise
Lyon	X	Stade Français
Toulon	X	Racing 92

6ª rodada		
Toulouse	___X___	Stade Rochelais
Bayonne	___X___	Castres
Clermont	___X___	Agen
Section Paloise	___X___	Bordeaux Bègles
Montpellier	___X___	Lyon
Racing 92	___X___	Brive
Stade Français	___X___	Toulon

10ª rodada		
Lyon	___X___	Stade Rochelais
Racing 92	___X___	Section Paloise
Agen	___X___	Toulon
Stade Français	___X___	Bayonne
Toulouse	___X___	Brive
Montpellier	___X___	Castres
Clermont	___X___	Bordeaux Bègles

7ª rodada		
Stade Rochelais	___X___	Bayonne
Agen	___X___	Toulouse
Castres	___X___	Section Paloise
Lyon	___X___	Clermont
Bordeaux Bègles	___X___	Racing 92
Toulon	___X___	Montpellier
Brive	___X___	Stade Français

11ª rodada		
Stade Rochelais	___X___	Racing 92
Toulon	___X___	Lyon
Section Paloise	___X___	Stade Français
Brive	___X___	Agen
Bayonne	___X___	Montpellier
Bordeaux Bègles	___X___	Toulouse
Castres	___X___	Clermont

8ª rodada		
Agen	___X___	Stade Rochelais
Section Paloise	___X___	Bayonne
Toulouse	___X___	Lyon
Racing 92	___X___	Castres
Clermont	___X___	Toulon
Stade Français	___X___	Bordeaux Bègles
Montpellier	___X___	Brive

12ª rodada		
Toulon	___X___	Stade Rochelais
Stade Français	___X___	Racing 92
Lyon	___X___	Brive
Montpellier	___X___	Section Paloise
Agen	___X___	Bordeaux Bègles
Clermont	___X___	Bayonne
Toulouse	___X___	Castres

9ª rodada		
Stade Rochelais	___X___	Section Paloise
Lyon	___X___	Agen
Bayonne	___X___	Racing 92
Toulon	___X___	Toulouse
Castres	___X___	Stade Français
Brive	___X___	Clermont
Bordeaux Bègles	___X___	Montpellier

13ª rodada		
Stade Rochelais	___X___	Stade Français
Brive	___X___	Toulon
Bayonne	___X___	Montpellier
Bordeaux Bègles	___X___	Lyon
Section Paloise	___X___	Clermont
Castres	___X___	Agen
Bayonne	___X___	Toulouse

### **Fases de grupos – TOP 14**

Semi Final		
1º	___X___	(3º x 6º)
2º	___X___	(4º x 5º)

Final		
SF1	___X___	SF2

Campeão

Classificação Geral – Six Nations				
Equipes	Vitória	Empate	Derrota	Pontos
Escócia				
França				
Inglaterra				
Irlanda				
Itália				
País de Gales				

Preenchimento de tabela	Vitória	V
	Vitória + Bônus	VB
	Derrota	D
	Derrota + Bônus	DB

1ª rodada		
País de Gales	X	Inglaterra
Escócia	X	Irlanda
França	X	Itália

6ª rodada		
Inglaterra	X	País de Gales
Irlanda	X	Escócia
Itália	X	França

2ª rodada		
País de Gales	X	Escócia
Itália	X	Inglaterra
Irlanda	X	França

7ª rodada		
País de Gales	X	Escócia
Inglaterra	X	Itália
França	X	Irlanda

3ª rodada		
País de Gales	X	Itália
França	X	Escócia
Inglaterra	X	Irlanda

8ª rodada		
Itália	X	País de Gales
Escócia	X	França
Irlanda	X	Inglaterra

4ª rodada		
França	X	País de Gales
Irlanda	X	Itália
Escócia	X	Inglaterra

9ª rodada		
País de Gales	X	França
Itália	X	Irlanda
Inglaterra	X	Escócia

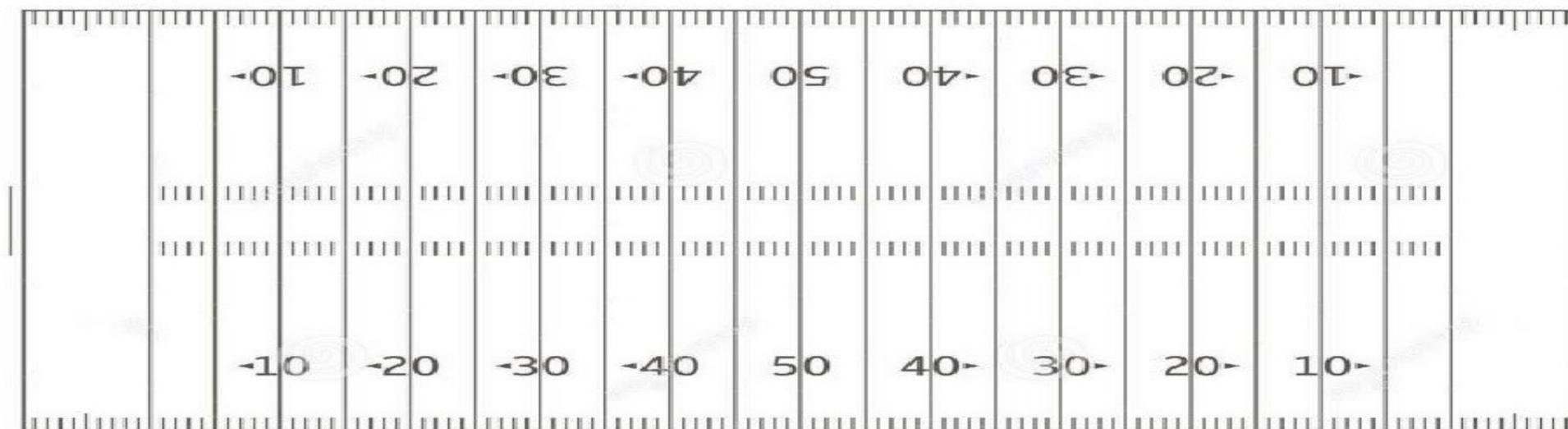
5ª rodada		
País de Gales	X	Irlanda
Inglaterra	X	França
Itália	X	Escócia

10ª rodada		
Irlanda	X	País de Gales
França	X	Inglaterra
Escócia	X	Itália

Campeão

## *Tabelas e imagens do campo para referência*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



### *Marcador de bola*

Recorte o marcador ou utilize o objeto que achar melhor

