

THEQUE : REGLE DU JEU

Matériel :

- une balle de tennis,
- 6 cerceaux (5 qui servent de bases et 1 pour le "chien"),
- 3 plots (1 pour délimiter le départ et 2 pour marquer l'arrivée),
- une ardoise et une craie,
- un sifflet,
- 2 jeux de dossards

Terrain :

Pentagone de 10 m de côté tracé à l'aide des cerceaux (cf. schéma).

Déroulement du jeu :

■ Le premier "lanceur-coureur" se place derrière le plot de départ posé à 3 mètres en arrière de la base du chien.

Au coup de sifflet, ce joueur lance la balle dans la **zone de lancer** (= l'angle formé par les 2 bases les plus proches -bases 1 et 5 - et au-delà de la ligne formée par ces 2 bases et le cerceau du chien). Si ce n'est pas le cas, il aura droit à un deuxième essai.

Puis il court le plus vite possible, en sens inverse des aiguilles d'une montre, pour essayer de faire le tour du pentagone en passant par les bases 1, 2, 3, 4 puis 5 avant de passer entre les 2 plots d'arrivée (cf. schéma).

- Si la balle arrive **sans toucher terre** dans les mains d'un joueur adverse ("trimeur"), tous les lanceur-coureurs qui ne sont pas sur une base sont éliminés (il faut donc bien regarder avant de partir).
- Si la balle arrive après avoir touché terre dans les mains d'un "trimeur", celui-ci doit la faire passer directement ou indirectement au joueur "chien" de son équipe, placé dans un cerceau. A la réception, le chien crie "STOP" **en montrant la balle, bras levé** et le lanceur-coureur s'arrête immédiatement. Trois cas sont alors possibles :
 1. le lanceur-coureur a fait le tour du pentagone et est passé entre les 2 plots d'arrivée → il marque **5 points**,
 2. le lanceur-coureur est entre deux bases → il est **éliminé**,
 3. le lanceur-coureur est arrêté dans une base (au moins 1 pied dans le cerceau) → il pourra repartir aux prochains lancers et marquera **1 point** lorsqu'il aura fini le tour complet.

- L'opération se répète jusqu'au dernier lanceur-coureur, ce qui marque la fin de la première manche.
- Ensuite, pour la **deuxième manche**, on inverse les rôles.
- Est déclarée gagnante du match, l'équipe qui a marqué le plus de points.

Rôle du marqueur :

Le marqueur note les points marqués par chaque joueur de chaque équipe et en fait le total.

Rôle de l'arbitre :

Avant chaque manche, l'arbitre établit le nombre de lancers pour chaque équipe (ce nombre correspond à l'effectif de l'équipe la plus nombreuse de la poule). Les équipes ayant moins de joueurs devront faire passer certains de leurs joueurs 2 fois. Ces joueurs seront désignés au hasard. Il veille également à équilibrer le nombre de trimeurs (ce nombre correspond à celui de l'équipe, parmi les 2 qui s'affrontent, qui a le plus petit effectif).

Il siffle le signal de chaque lancer et surveille le respect des règles suivantes :

- Les lanceurs-coureurs doivent passer à l'extérieur de chaque base. Au signal « STOP » ils doivent avoir au moins 1 pied dans une base.
- Il ne doit **jamais** y avoir **2 lanceurs-coureurs dans la même base**. Le joueur qui arrive dans une base déjà occupée est **éliminé**.
NB : Il est **interdit de se doubler**. Le doubleur est éliminé.
- Si un lanceur-coureur part avant le signal ou dépasse le plot de départ, il peut bénéficier d'un **deuxième essai**.
- Si un lanceur-coureur ne lance pas la balle dans la zone de lancer (zone à atteindre avant de toucher terre) il peut bénéficier d'un **deuxième essai**.
- Les trimeurs ne doivent **pas faire plus de trois pas avec la balle** en main.
- Les trimeurs ne doivent **pas faire obstruction à la course** des lanceurs.
- Le chien doit **avoir les deux pieds dans le cerceau**, mais il peut **sauter** pour attraper la balle et retomber dans le cerceau.
- Le chien peut être changé pendant la partie, entre deux lancers.