

Règles du jeu de la thèque

Matériel: 2 petites balles - 6 plots et 2 cerceaux

Effectif: 2 équipes

Terrain: un pentagone avec 5 bases (plus base de départ), un emplacement délimité pour le chien.

Organisation: on forme deux équipes: les **Lanceurs-coureurs** et les **Receveurs** :

- Les Lanceurs déterminent leur ordre de passage. **Ils passent toujours par deux.**
- Les Receveurs se répartissent sur le terrain. **Ils choisissent 2 chiens.**

Déroulement

Les 2 premiers lanceurs envoient les balles d'une main dans le terrain (toujours devant). Puis ils effectuent le tour complet du pentagone. S'ils se sentent menacé, ils peuvent s'arrêter à une base. Mais ils ne peuvent revenir en arrière. Ils peuvent se retrouver à plus que 2 sur une base (3, 4 ...). Au lancer du partenaire suivant, ils continuent leur tour pour le finir ou s'arrêter à une autre base. Ils ne sont pas obligés de courir au même rythme et peuvent donc s'arrêter sur des bases différentes.

Dès que les balles sont lancées, **les receveurs s'en emparent**. Ils les **ramènent par passe** et l'envoient au chien. **Ils ne se déplacent pas avec les balles**

Un coureur est éliminé s'il se trouve entre deux bases quand **les 2 balles** sont rendues au chien (**arbitre crie stop**)

Un coureur est éliminé si sa balle a été prise à la volée par un receveur (sans qu'il touche le sol)

Points: 1 point pour chaque tour effectué

Fin Un match se joue en deux manches : 12 passages par manche (départ toujours par 2) à la fin de la première manche, les lanceurs deviennent receveurs et vice-versa :

Cercle A : Départ et Arrivée pour les Lanceurs-coureurs

Cercle B : Le chien

Distance entre 2 bases : 15 m entre 2 bases pour les CP et CE1

Zone de sécurité : ----- 10 m entre A et les premiers receveurs pendant le lancer

Dispositif

