

La tèque-ball

Matériel

8 plots / 1 cerceau / balles en mousse (diamètre 6 cm)

1 batte (latte de bois. Dimensions : 85 x 5 x 1,5) et du gripp (pour éviter les échardes)

Terrain

Terrain plat (type football) / Longueur 40 m minimum / largeur 30 m environ

Equipes : 2 équipes de 6 joueurs

1 ou 2 arbitres ; leur rôle est vérifier que le respect des règles et l'ordre de toucher des plots.

But du jeu : Marquer plus de points que l'équipe adverse en 2 manches

Déroulement du jeu (une fois les joueurs placés) – 3 essais

1 : Le lanceur lance la balle au batteur qui doit l'envoyer le plus loin possible avec la batte.

* Le batteur réussit (la balle dépasse le lanceur)

Il doit courir le plus loin possible et toucher un plot avant que le receveur ne touche son plot avec la balle que les rattrapeurs lui ont envoyée.

- S'il réussit, il marque le nombre de points correspondant au plot touché

- Si le receveur touche son plot avant le batteur, ce dernier ne marque rien.

* Le batteur rate la balle, ou la balle ne dépasse pas le lanceur ; essai suivant

- (option : 2 "blancs" : 2 essais non comptabilisés s'il n'essaie pas de frapper la balle (mauvais lancer))

2 : Si le batteur a réussi une fois à battre ou raté ses essais, il devient lanceur et inversement.

3 : Une fois qu'ils ont fini, 2 autres joueurs prennent leur place.

4 : Quand tous les joueurs ont lancé et battu, les équipes échangent leurs places.

Il est interdit :

* aux rattrapeurs de franchir la ligne formée par les plots (2 points de pénalités si le batteur ne touche pas le plot / 1 point de pénalité s'il touche)

* de gêner le batteur dans sa course (s'il est volontairement gêné ; 3 points de pénalité – s'il est involontairement gêné : à l'appréciation de l'arbitre d'accorder les points selon la gêne occasionnée)

* au receveur de chercher la balle tapée par le batteur à plus de 2 m de son plot

* au batteur de lancer la batte lorsqu'il a touché la balle ; il doit la lâcher.

* au batteur de toucher plusieurs plots (les points comptabilisés sont ceux du premier plot touché)

* de contester une décision de l'arbitre (1 point de pénalité)

* aux rattrapeurs de crier pour que le batteur qui court ne puisse entendre les instructions du lanceur

* Tout acte anti-sportif est sanctionné par des points de pénalité à la discrétion de l'arbitre selon la gravité de l'acte (Si le joueur n'appartient pas à une des deux équipes sur le terrain, son équipe sera sanctionnée lors de son prochain match (moquerie)...).

Il est permis :

* au lanceur de donner des conseils au batteur pendant sa course (courir, toucher, attendre ...)

* au receveur de quitter la zone des 2 m si la balle lui a été lancée par un rattrapeur.

* aux rattrapeurs de faire des lancers successifs jusqu'au receveur.

* au rattrapeur situé sur la ligne des plots de choisir le côté du terrain où il se place une fois que le batteur a frappé la balle (ne pas gêner)

* aux batteurs qui attendent de donner des conseils au batteur lors de sa course (pas recommandé)

Compétences : lancer loin – se faire des passes précises – attraper une balle – coordonner ses mouvements pour frapper une balle – courir vite – donner des instructions – apprécier une situation de jeu pour donner des instructions – prendre des risques calculés – coopérer avec ses partenaires – respecter les règles en assumant des rôles différents.

