

Petite Thèque

Règles du jeu

2 équipes de 10 joueurs : coureurs et receveurs par alternance.

- > 1 équipe coureurs placée en file indienne devant la base de départ
- > 1 équipe de receveurs éparpillée sur le terrain
- > 3 bases matérialisées au sol (plots ou cerceaux)
- > 1 balle (tennis ou ballon de hand)
- > Jeu en 3 manches gagnantes (suivant organisation)

Le n°1 des coureurs lance la balle le plus loin possible vers l'avant (au pied ou à la main).

Il part aussitôt en courant et passe successivement par les trois bases le plus vite possible pour revenir à la base de départ.

Pendant que le coureur fait son circuit, les receveurs essaient de récupérer la balle et, au moyen de passes, la font revenir à la base de départ le plus vite possible avant que le coureur ait terminé son circuit.

Dès que la balle revient dans les mains du gardien "receveur" à la zone de départ, celui-ci crie "stop" : le jeu s'arrête et le coureur est stoppé immédiatement où il se trouve sur le circuit.

3 solutions :

-> 1ère solution :

Le coureur fait le tour des trois bases et revient à la base de départ avant que les receveurs ramènent la balle au receveur gardien.

Il marque 4 points pour l'équipe "coureurs".

Le n°2 part à son tour etc...

-> 2ème solution :

Le coureur est stoppé entre deux bases.

Il est éliminé et ne marque pas de point.

Le n°2 part à son tour etc...

-> 3ème solution :

Le coureur s'arrête :

- à la 1ère base : il marque 1 point,

- à la 2ème base : il marque 2 points,

- à la 3ème base : il marque 3 points et il pourra repartir dès que le coureur suivant aura lancé la balle à son tour en conservant le bénéfice des points acquis pour l'équipe. Toutefois, il ne pourra plus s'arrêter à une autre base et devra terminer son circuit. Dans le cas contraire, il sera éliminé s'il ne va pas jusqu'à la base de départ.

