

THÈQUE AU PIED

Règle intégrale pour une vingtaine de joueurs

But du jeu

Lorsque son équipe (A) est en attaque, marquer le plus de points possibles en **effectuant un tour complet et en passant dans les bases**, avant que l'équipe adverse (B) n'ait relancé la balle à sa réception, n'ait touché un joueur en course, ou ne soit rentrée dans le camp A après une opération "au camp" (voir plus loin).

Organisation

Une équipe A en attaque dans le camp A, et une équipe B en défense répartie sur le terrain, au-delà de la ligne de tir minimum au début. Seul un joueur B se trouve dans le cerceau de la réception.

Règles

Les joueurs A (en attaque)

Au coup de sifflet de l'arbitre, un joueur A lance la balle (de rugby) au pied dans le camp B (1^{er} rebond au-delà de la "ligne de tir minimum", et sur l'aire de jeu). Il possède 3 essais.

Il est éliminé : s'il manque ses 3 essais ; s'il n'atteint pas la 1^{ère} base suivante alors que la balle est retournée à la réception ; si lui ou un autre joueur A hors base est touché bien sûr (changement de camp) ; s'il ne passe pas dans une base.

Une fois parti, le tireur doit donc essayer de faire le tour du terrain en passant dans chaque base. Il peut s'arrêter dans n'importe quelle base s'il craint manquer de temps pour faire le tour avant que la balle ne soit revenue au joueur B qui se trouve à la réception. Il repartira alors quand un nouveau tireur de son équipe (A) aura tiré.

Les joueurs B (en défense)

Avant le tir, ils sont situés après la "ligne de tir minimum". Après le tir, cette zone leur accessible.

Sur le terrain dès qu'ils ont attrapé la balle de l'adversaire, les joueurs B doivent, **toujours à la main** :

- ou la faire parvenir au joueur de l'équipe B situé à la réception.

- ou essayer de toucher un joueur A en course. Si un joueur B touche avec la balle un joueur A entre 2 bases, **il y a changement de camp.**

Attention ! Un joueur B, en possession de la balle, ne peut jamais marcher ni courir avec.

Opération « au camp »

Si un joueur B **gobe** la balle, il peut, **s'il le désire**, crier « au camp ». Il **plaque** la balle à terre et court avec ses partenaires se réfugier dans le camp A. En même temps, les joueurs A sortent de leur camp et tentent de récupérer la balle et de toucher un joueur B avant qu'il ne pénètre dans le camp A. S'ils réussissent, les joueurs B reviennent en défense et tentent à leur tour de toucher un joueur A avant qu'il n'ait pénétrer dans le camp A.

Dès que la balle est entrée dans le camp A, tout s'arrête de toute façon.

Si le joueur qui a gobé la balle ne crie pas « au camp », il joue normalement.

Précisions

- Plusieurs joueurs A peuvent se trouver dans une même base.
- Le joueur B qui se trouve dans la réception peut sortir un pied pour récupérer la balle... mais l'arbitre ne siffle que quand il a les deux pieds dans le cerceau.
- Un joueur dans une base n'est pas obligé de sortir après le tir d'un partenaire.
- Un joueur qui est dans une base ne peut être touché. De même une fois qu'il est arrivé dans le camp A bien sûr !
- Un joueur sorti d'une base ne peut pas y revenir. Il doit forcément aller à la suivante (ou à l'arrivée).
- Un joueur A qui fait le tour complet en une fois marque 2 points ; et 1 point seulement si le tour est effectué en plusieurs coups.
- Si l'équipe A n'a plus de joueurs disponibles pour tirer ou courir, il y a changement de camp et l'équipe B passe en attaque.
- Dès qu'un joueur a mis un pied hors de la base, il est sorti. Un joueur est dans une base lorsqu'il possède les 2 pieds dedans, et non pas 1 seul !
- Un joueur qui a franchi la ligne d'arrivée refait la queue pour aller tirer à nouveau.

