

THEQUE

La compétition de thèque est mixte. L'équipe est composée de 8 participants (4 filles et 4 garçons, avec 2 remplaçants et 2 remplaçantes. Les balles et battes seront fournies.

Chaque participant devra s'affranchir de porter tout objet susceptible de blesser ses adversaires ou coéquipiers (bijoux, ongles doivent être courts...).

LE TERRAIN

Chaque cerceau est placé à intervalles réguliers sur cercle de 20m de diamètre environ.

LE RÈGLEMENT ET L'ARBITRAGE

Le règlement appliqué est celui du P.B.B.T avec quelques modifications.



1

L'équipe A va lancer et courir, ce sont les batteurs.

L'équipe B va réceptionner la balle, ce sont les catcheurs. Un capitaine au sein des catcheurs doit être désigné en tant que lanceur de balle aux batteurs de l'équipe adverse.

Le capitaine est placé dans une zone délimitée (minimum un pied dans la zone), tandis que ses coéquipiers se placent sur le terrain. Son lancer doit être compris entre les genoux et épaules du batteur en place (rectangle imaginaire).

Les batteurs sont en file indienne et frappent chacun leur tour le plus loin possible sur le terrain.

2

On considère qu'une balle est bonne si :

- Elle ne rebondit pas avant le cercle du capitaine de l'équipe adverse
- Elle est lancée dans l'alignement entre la première et dernière base

3

Le batteur peut donc courir sur le cercle et revenir au point initial. Chaque tour vaut 1 point. Il peut également choisir de s'arrêter au niveau d'une des bases sur le cercle et poursuivre lors de la frappe du batteur suivant. Deux batteurs ne peuvent être sur la même base et il est interdit de doubler.

L'équipe B doit récupérer au plus vite la balle pour la ramener au capitaine. Il peut se faire aider d'un « chien » qui se place au milieu pour lui rapporter la balle. Lorsque le capitaine récupère la balle et l'aplatit dans le cercle, l'arbitre siffle et chaque batteur ne se trouvant pas sur une base est éliminé

4

De plus, si la balle est « gobée » par un catcheur (sans rebond), le batteur est éliminé s'il a lâché la batte, sinon il rejoue. Les autres batteurs sur le terrain doivent se replacer sur la base où ils étaient initialement avant ce lancer.

5

Si à trois reprises, le capitaine ne lance pas correctement la balle aux batteurs, chaque batteur avance d'une base. Si à trois reprises, un batteur ne touche pas la balle après un lancer correct, et ou fait une mauvaise balle, ce dernier est éliminé.

6

Lorsque tous les batteurs ont frappés ou éliminés, l'équipe attaquante passe en défense et inversement. L'équipe gagnante est celle ayant marquée le plus de points

7

Les matchs sont arbitrés par des étudiants d'une autre école. En cas de doute, l'action sera remise.

THEQUE

L'ORGANISATION DU TOURNOI

PHASES DE POULES ET ÉLIMINATOIRES

Match de 20min



CLASSEMENT PHASE DE POULES

- Chaque victoire rapporte 3 points
- Chaque match nul rapporte 1 point
- Une défaite ne rapporte aucun point



En cas d'égalité lors des phases de poules, les équipes seront départagées de la manière suivante :

1. La différence entre les points marqués et les points encaissés
2. Le plus de points marqués
3. Equipe vainqueur entre les deux équipes à départager
4. Tirage au sort

En cas d'égalité en phase éliminatoire

Chaque équipe désigne un batteur et un lanceur.

L'équipe dont le temps de récupération de la balle (entre la frappe et l'aplatissement dans la zone du lanceur) est le plus faible remporte le match. Si la balle est gobée, le chronomètre est immédiatement arrêté.

