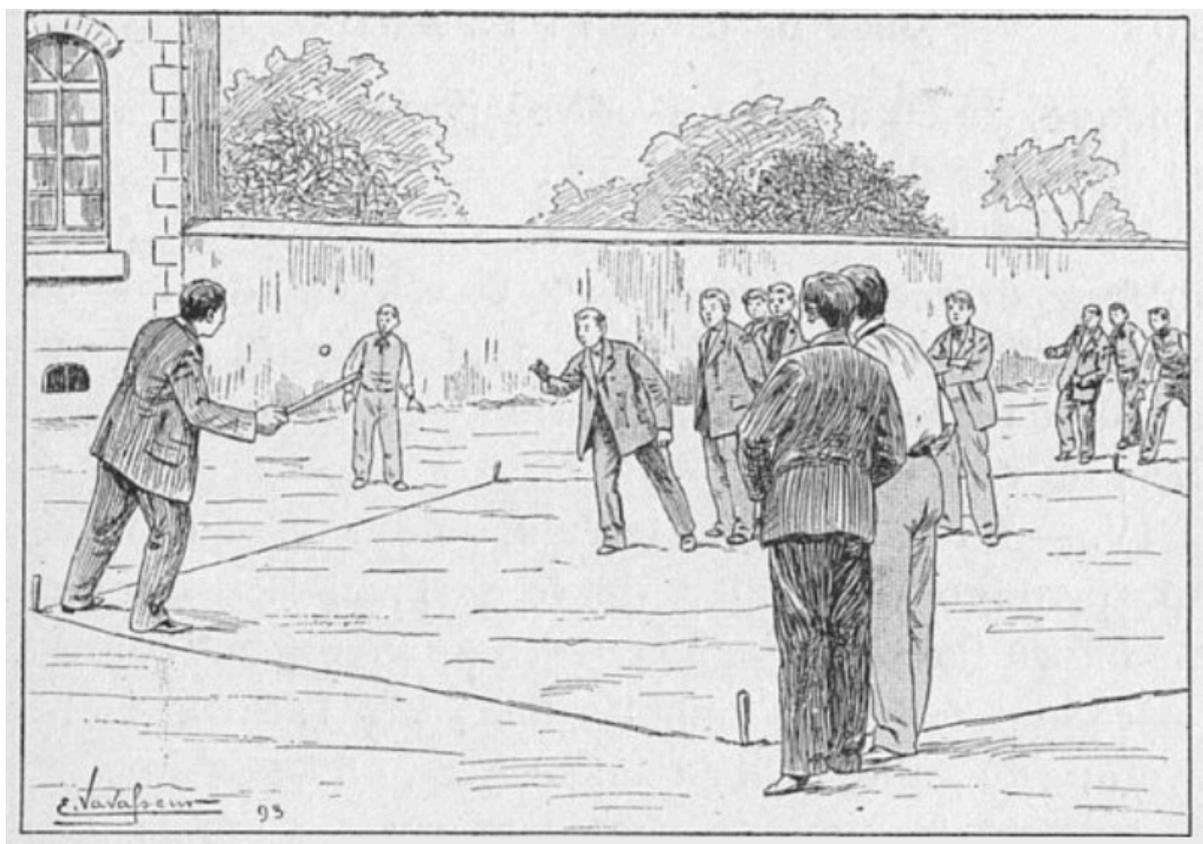


Recueil de jeux
Légendaire de la Bourgogne-Franche-Comté

Volume 373



Michel Batteman

Préface

Depuis trop longtemps, le monde a été divisé. Des mensonges se sont propagés en Bourgogne-Franche-Comté™ autour d'une de nos plus anciennes et nobles traditions. Pourtant, cette même tradition a su nous rassembler dans les heures les plus sombres, nous donner la force de vaincre les défis les plus insurmontables, et forger en nous des qualités insoupçonnées. Un jeu à la fois mythique et savant, simple dans son principe mais exigeant dans sa maîtrise : **la Thèque**.

Elle a enflammé d'innombrables après-midi. Lorsque le jeu commence, plus rien n'existe - ni repères, ni limites. Seules comptent ces deux équipes rivales, prêtes à tout sacrifier... sauf leur honneur. Selon la légende, ce jeu millénaire aurait été imaginé par un être fantasque aux idées folles et par une respon dont le talent d'animateur n'avait d'égal que la sagesse. Pour triompher, il faudra allier la précision d'un·e éclaireur·e, la stratégie d'un·e aîné·e, la malice d'un·e lutin·e et l'énergie débordante d'un·e jeune louveteau·ette.

Hélas, avec les siècles, les véritables règles se sont égarées, remplacées par d'innombrables interprétations... souvent approximatives, parfois carrément désastreuses.

Aujourd'hui renaît l'espoir. Michel Batteman, champion du Tournoi Inter-Dimensionnel de Thèque (en étant l'unique membre de son équipe), auteur d'un battage légendaire à 24 km (record jamais égalé), élu à l'unanimité Personnalité du Siècle, entreprend une mission exceptionnelle.

Son ambition ? Faire le tour de la planète pour rassembler chaque version, chaque variante de la Thèque, des plus classiques aux plus extravagantes. De la Thèque en Une Nuit à l'Ultra-Thèque, aucune variante n'échappe à son étude.

Pourtant, malgré cette incroyable diversité, Michel Batteman est parvenu à capturer l'âme véritable du jeu. Ces Règles Définitives sont désormais gravées pour l'éternité.

Préparez-vous à courir, frapper, crier (dans les limites du raisonnable) et surtout... à vous amuser ! Car ici, pas besoin d'être un expert en baseball ou en quidditch moldu : il suffit de savoir viser à peu près dans la bonne direction et de courir comme si le service vaisselle en dépendait.

Batteur·euses, vous êtes prêt·es ?

Catcheur·euses, vous êtes prêt·es ?

Règle de la thèque

Nombre de joueur·euses :

Pour jouer à la thèque, il faut un nombre pair de participants. Les deux équipes doivent avoir le même nombre de joueur·euses, soit entre 8 minimum (format compétition) et 14 maximum.

Durée d'une partie :

Une Thèque dure environ 35 min, à savoir : 15 min par manche et 5 min pour changer de côté.

Matériel :

Une batte de Thèque, 4 balles de tennis, de quoi faire 5 bases, de quoi faire une arrivée, de quoi faire un carré pour le chien.

Le but du jeu :

2 équipes se font face : les batteur·euses et les catcheur·euses. Les batteur·euses doivent frapper la balle avec leur batte et tenter de faire le tour du terrain pour marquer des points. Les catcheur·euses doivent récupérer la balle le plus vite possible et la rapporter au "chien", qui stoppe la course des batteurs.

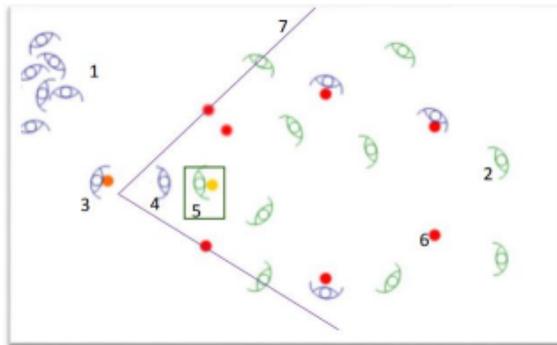
Composition d'équipe :

Dans chaque équipe, un rôle sort de l'ordinaire : le·a lanceur·euse pour les batteur·euses et le chien pour les catcheur·euses. Le·a lanceur·euse doit envoyer une balle à son coéquipier pour que celui-ci puisse la batter et le chien doit récupérer toutes les balles.

Le terrain :

Pour terrain, il faut un endroit avec suffisamment de profondeur pour ne pas que les batteur·euses voient leur talent se faire brider. La conception de celui-ci se fait en forme hexagonale. Les bases doivent être placées à distance égale entre 8 et 12 mètres selon la population des joueur·euses (10 mètres en compétition). Le carré du chien se trouve entre l'arrivée et la première base. Le·a

batteur·euse se positionne où il·elle le souhaite par rapport au lanceur tant qu'il·elle est au moins à 8 mètres de la première base.



Les batteur·euses :

Le·a lanceur·euse, dos au chien adverse, envoie la balle vers son·sa coéquipier·e. Le·a batteur·euse a 3 essais pour frapper la balle. Un essai est compté dès qu'il·elle amorce le geste de frappe. Le·a batteur·euse peut refuser une balle du·de la lanceur·euse en le disant clairement, dans ce cas, l'essai n'est pas compté.

Une balle est hors-jeu si elle part vers la zone entre le batteur et le chien, ou hors de l'axe reliant la première base à l'arrivée.

Il·elle peut également très bien batter mais voir son tire se faire "catcher" par l'équipe en défense. À ce moment, on regarde si le·a batteur·euse a lâché sa batte, s'il·elle ne l'a plus entre les mains il·elle est "grillé·e" sinon, un essai est décompté.

Une fois la balle batté, le·a joueur·euse doit courir pour atteindre une base. Il·elle peut courir jusqu'à ce que le chien adverse crie "stop". Si à ce moment, il·elle n'est pas sur une base, le·a joueur·euse est considéré·e comme "grillé·e". Ce même joueur peut ne pas être grillé·e s'il·elle se trouve en l'air au moment du stop et donc pas sur la base, mais qu'il·elle atterrit sur celle-ci.

Désormais sur une base, il·elle s'arrête et attend un nouveau battage. Il·elle peut reprendre sa course dès qu'une nouvelle balle est partie. Si le nouveau lancer est catché, il·elle stoppe sa course et retourne à sa base. Le jeu s'arrête tant que tous les joueur·euses ne sont pas retourné·es sur leur base.

Une fois qu'il·elle arrive à l'arrivée le·a joueur·euse marque 1 point pour son équipe et 5 s'il·elle fait le tour en une seule fois. S'il·elle vient de réaliser un cinq points, le·a joueur·euse peut décider de repartir pour un tour directement, néanmoins, il·elle ne peut plus s'arrêter sur les bases. Si la balle revient mais qu'il·elle n'a pas

complété son deuxième tour, il·elle est alors grillé·e et ne rapporte zéro point. Par contre, s'il·elle réussit, il·elle rapporte 20 points à son équipe.

Le·a joueur·euse doit faire attention à ne pas lancer la batte après le battage, il·elle doit la poser sur le sol. Si ce n'est pas le cas, il·elle est instantanément grillé·e.

Quand il·elle court il·elle doit passer à l'extérieur des bases, s'il·elle en coupe n'en serait-ce qu'une, il·elle est grillé·e. Le·a joueur·euse a le droit de doubler ses coéquipier·es mais uniquement par l'extérieur. Et enfin il·elle ne doit pas se retrouver sur une base qui est déjà occupée. ATTENTION, dans le cas de figure où deux personnes se trouvent sur la même base au moment du stop, l'un·e deux doit obligatoirement être un·e louteteau·ette, si ce n'est pas le cas, les deux joueurs sont grillé·es.

Pendant que le·a joueur·euse batte, son équipe se tient derrière lui·elle en file indienne. L'ordre de cette file ne peut pas être changé et restera le même pendant les quinze minutes de battage.

Quand le temps est écoulé, si un·e joueur·euse tient la batte, il· peut batter librement et ensuite quelqu'un d'autre peut batter et cette personne est le "dernier batteur". Par contre si personne ne tient la batte, alors le dernier batteur rentre directement en jeu. Le dernier batteur peut être n'importe qui de l'équipe sauf quelqu'un·e déjà engagé·e dans un tour.

Les catcher·euses :

Les catcher·euses s'organisent de manière à ce qu'il·elles puissent catcher la balle mais aussi à l'acheminer le plus rapidement possible au membre de l'équipe appelé le "chien". Leur but est de laisser le moins de temps possible aux batteur·euses pour courir.

Le chien est l'élément le plus important de la défense, il est positionné dans un carré défini au sol et ne peut pas en sortir. Il·elle doit toujours garder au moins un appui à l'intérieur de celui-ci. Dès que la balle revient vers lui, il·elle la réceptionne et la plaque au sol dans le carré. Il·elle doit crier "stop" clairement. Il·elle peut crier stop uniquement quand la balle est sur le sol et sous son contrôle, sinon il·elle ne peut pas.

La défense peut catcher les balles qui viennent d'être battées. Un catch à lieu quand un·e joueur·euse attrape la balle sans que celle-ci n'ait encore touché le sol. S'il·elle y arrive, l'équipe marque un point.

Attention, le·a batteur·euse peut lui enchaîner directement un lancer s'il·elle n'a pas lâché la batte, il·elle a le droit de ne pas attendre le retour de la balle précédente.

L'arbitrage:

L'arbitrage se fait à deux, l'un·e se positionne à l'arrivée, il·elle compte les points des deux équipes, aussi bien les arrivées que les catches. Il·elle gère également le temps. L'autre se positionne de manière à pouvoir observer tout le reste du jeu, c'est à lui de décider qui est grillé·e ou ne l'est pas.

Stratégie :