

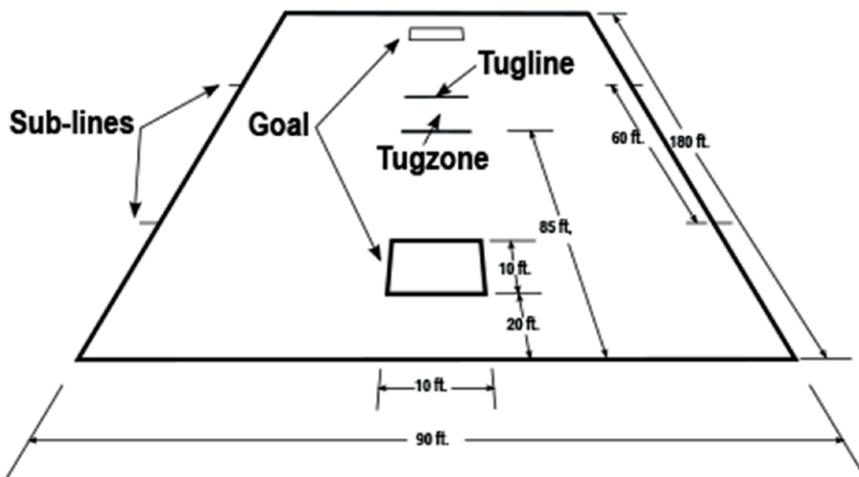
# TUGBALL



Un jeu de tir à la corde rapide où vous pouvez courir, passer ou frapper le Tugball dans n'importe quelle direction afin de marquer sans se le faire prendre. Il combine **force** et **endurance** avec **agilité** et **rapidité**.

## ÉQUIPE

Il y a 8 joueurs par équipe qui peuvent jouer en même temps. Les remplaçants sont autorisés et doivent suivre les directives de remplacement de joueur. Chaque joueur se voit attribuer un numéro en fonction de sa taille par rapport à ses propres coéquipiers. Le joueur le plus lourd reçoit le plus grand nombre et le joueur le plus léger reçoit le plus petit nombre. Les remplaçants qui remplacent un joueur deviennent le numéro de ce joueur.



## ÉQUIPEMENT

1 Tugball, 16 cônes/marqueurs (si le terrain n'est pas ligné) et des fanions.

## TERRAIN

180' de long par 90' de large (54 m 86 x 27 m 43). Le « Tugzone » et la zone de buts sont de 10' x 10' (3 m x 3 m).

## TIR À LA CORDE

Le tir à la corde commence le jeu. Il a également lieu après chaque pointage. Le début de la partie se déroule dans le « Tugzone » situé au centre du terrain. Un arbitre désigné détient le Tugball au centre de la zone, tandis que quatre joueurs, deux de chaque équipe, attrape deux cordes, une pour chaque main. Les joueurs 1 et 2 de chaque équipe s'affrontent le premier tour, 3 et 4 le deuxième tour et ainsi de suite.

Lorsque l'arbitre signale le début de la partie, chaque joueur tente de tirer le Tugball vers eux afin de le ramener derrière la ligne de leur équipe. L'équipe qui remporte le tir à la corde devient l'équipe offensive. L'arbitre place le ballon sur le « Tugline » de l'équipe offensive et le jeu commence lorsque l'attaquant récupère le ballon.

## ATTAQUE

Les joueurs sont autorisés à courir, lancer ou frapper le Tugball dans n'importe quelle direction.



Tout joueur courant avec le Tugball doit contourner les joueurs défensifs. 3 points sont attribués si le Tugball atteint la zone de but.

## DÉFENSE

La défense est autorisée à tirer les fanions du joueur qui est en possession du ballon afin d'empêcher ce dernier d'avancer dans la zone adverse. Le joueur offensif a 5 secondes pour lancer le ballon, sans quoi le ballon va à la défense de l'autre équipe. La défense obtient la possession du Tugball soit par l'interception d'une passe ou après avoir gagné un duel. Un duel (voir les règles du duel) est un bras de fer entre un joueur de chaque équipe.

## POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Après qu'un point ait été marqué, le Tugball est placé au centre du but pour un point supplémentaire. Les quatre joueurs qui ont tiré dans le « Tugzone » se disputent maintenant le point supplémentaire. L'équipe qui gagne le tir du Tugball reçoit un point supplémentaire. Le Tugball est retourné dans le « Tugzone » pour commencer le tour suivant.

## HORS LIMITES

Si le joueur en possession du Tugball sort des limites du terrain ou lance le ballon en dehors des limites, le ballon est remis à l'équipe adverse. Cette équipe relance alors le Tugball en jeu depuis le point où le ballon est sorti des limites.

## REMPACEMENT DE JOUEUR

Un remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain avant que le joueur remplacé quitte le terrain entre les sous-lignes.

## DUELS

Lorsqu'un défenseur s'agrippe au Tugball, en utilisant l'une des cordes, le duel commence. Le duel continue jusqu'à ce que l'un des joueurs lâche prise ou un joueur amène le ballon dans la zone de but, même si l'autre joueur tient toujours le ballon. Un seul joueur par équipe est autorisé à être dans le duel. Un joueur est autorisé à passer le relais à un coéquipier lorsqu'il est fatigué.