REGLEMENT 3 eme COUPE DE NORMANDIE DE CHOULE
6 MAI 2012 LA HAYE DE ROUTOT
TERRAINS DE CHOULE 1 et 2

DEROULEMENT DU TOURNOI

Les joueurs seront accueillis à partir de 13 h 30 pour l'inscription sur le tableau de compétition et l'échauffement. Une réunion rapide aura lieu 30 minutes avant le début du tournoi et juste avant le tirage au sort du tableau afin de rappeler les règles principales et désigner les arbitres. Chaque équipe devra si possible fournir un arbitre. Si deux équipes sont de la même région elles seront dans des lots de tirage différents.

La longueur des terrains est celle d'un terrain de tennis environ

La durée des parties est de 10 fois deux minutes avec 5 minutes maximum de repos.

Les crosses sont de tailles et forme libres. Les balles sont celles acceptées par la fédération avant le tournoi. Les chaussures à crampons sont acceptées.

Pour 6 équipes engagées 2 poules de 3 équipes se rencontrant sous la forme d'un tournoi.

3 points pour la victoire
1 point pour un nul
0 pour une défaite
écart de 3 buts = 1 pt de bonus.
les ex-aequos sont départagés à la différence de points pour et contre, puis au nombre de points marqués. En cas d'égalité à ce stade on retient la meilleure performance contre le gagnant de la poule. En dernier recours on joue un barrage de 10 minutes.

Les premiers de chaque poule jouent la finale, les 2 eme jouent entre eux pour les places 3 et 4 et les 3 eme entre eux pour les places 5 et 6.

Pour 8 équipes engagées 2 poules de 4 avec élimination directe.

Les 4 équipes de chaque poule jouent un premier tour. Les 2 gagnants du premier tour jouent une semi finale entre eux, puis les gagnants de la semi finale de chaque poule jouent entre eux une demi finale, les perdants de la semai finale de chaque poule jouent pour la 3 eme et 4 eme place. Les perdants du premier tour jouent pour le classement : une première fois entre perdants du premier tour de chaque poule, puis entre gagnants et perdants de chaque poule pour déterminer les 5,6,7 et 8 eme place.

Pour 9 équipes : 3 poules de 3 équipes

Il faudra 3 terrains
3 poules de 3 (règlement identique à la compétition pour 6)
4 rencontres pour chaque équipe

les premiers jouent un tournoi final entre eux
idem pour les 2 eme et 3 eme.

AVANT L'ENGAGEMENT

L'arbitre vérifie que les maillots de chaque équipe peuvent être distingués et répertorie les joueurs sensés jouer lors de la partie. Les remplaçants doivent se tenir près de ligne médiane.

Il est fortement conseillé à chaque équipe de congratuler son adversaire…

Chaque équipe informe l'arbitre du capitaine désigné

ENGAGEMENT

L'arbitre lance la balle en l'air entre deux joueurs, les autres devant se trouver à au moins 5 m de l'engagement. Les autres joueurs peuvent se positionner où ils veulent y compris dans le terrain de l'adversaire. La balle ne peut être jouée qu'une fois à terre.

PROGRESSION DE LA BALLE

Celle ci se fait :

A la crosse à terre

A la crosse en l'air, la balle pouvant être prise à la main et frappée s'il n'y pas de joueur autour à moins de 1 mètre lors de la prise de balle et de 2 mètres au moment de la frappe.

La balle peut être portée en la faisant rebondir sur la crosse.

Au pied à condition que le coup d'avant et d'après soit joué à la crosse que c soipar un coéquipier ou un adversaire.

A la main (tout l'avant bras)
1/lors d'une remise en jeu après sortie de la balle du terrain
2/ pour contrer un tir ou intercepter une balle en l'air, à condition de la jouer directement à la crosse après.

En cas de faute (double pied par exemple) la balle est donnée à l'adversaire sur le lieu de la faute.

Si la balle est arrêtée à la main et quelle devait entrer dans le but ou le faire tomber sans que le joueur la touche à la crosse ensuite, le point est accordé à l'équipe adverse qui peut cependant demander à jouer une pénalité à deux point (voir infra).

Avec la tête sans restriction

POINTS

Une équipe marque au moins un point quand :

La balle passe dans le viquet par devant ou par derrière
La balle fait tomber la barre transversale du viquet en touchant les poteaux latéraux
La défense fait tomber la barre transversale du viquet (avec la crosse ou le corps), sauf si l'arbitre considère que la défense a été poussée intentionnellement à la faute par l'adversaire sans volonté de jouer la balle.

Une équipe marque deux points quand :

La barre transversale tombe directement avec la balle frappée à la crosse, même si celle ci a fait un ou plusieurs rebond sur le sol avant.

A la suite du renversement de la barre l'équipe attaquante décide de tirer une « pénalité » sur la barre.

REMISE EN JEU APRES UN BUT :

Celle ci se fait à 1 mètre devant le viquet au pied ou à la crosse à terre.

L'équipe adverse se trouve obligatoirement dans son camp

REMISE EN JEU APRES UNE SORTIE DE TERRAIN :

Celle ci peut se faire à la main, au pied ou à la crosse de toutes les manières possibles sauf par jonglage.

PENALITES

Tir de pénalité en cas d'arrêt à la main non autorisé ou de renversement de barre, si l'attaque le choisit, un joueur peu tenté à une distance de 3 mètres de faire tomber la barre en tirant à la crosse. Si la barre tombe directement l'équipe marque 2 points, si elle tombe indirectement ou si la balle passe à l'intérieur elle marque 1 points, sinon elle ne marque pas de points

Temps d'exclusion

L'arbitre peut prendre la décision d'exclure un joueur pour jeux dangereux ou anti-jeux manifeste.

L'exclusion simple :

Le joueur ne peut plus revenir dans la partie mais il peut être remplacer jusqu'à la fin de la période, du match ou pour une période de 5 minutes.

L'exclusion grave : le joueur est exclu pour les mêmes périodes que plus haut mais ne peut pas être remplacé. Il peut même être exclus pour le reste de la compétition.

Anti-jeu :

Une équipe qui volontairement, resterait entièrement devant son viquet à moins de 3 m serait en position d'anti-jeu.

Une équipe qui abuserait du choulage pourrait voir son capitaine exclu selon les modalité d'exclusion de la rubrique « pénalités ».

CAS PARTICULIERS

Joueurs tombé à terre près de la balle: le jeu doit s'arrêter, la balle est remise en « entre deux » comme à l'engagement.

Balle jouée en frappant la crosse sans respect des distances : balle donnée à l'adversaire. Remise en jeu, au pied, à la crosse à terre ou en l'air, sans jonglage.

Crosses en l'air :

Celles ci sont autorisées à condition que les joueurs évitent de rabattre la crosse.