



# Règlement Officiel de Football Gaélique



***Ce document contient les règles de jeu de Football Gaélique traduites à partir du « Official Guide Part 2 Edition 2008 » de la GAA, et revues par le Comité Directeur de la Fédération Française de Football Gaélique.***

***Son domaine d'application concerne toutes les compétitions masculines de Football Gaélique organisées en France. Ce document remplace tous les précédents règlements.***

***Dans tous les cas, les règles de l'Official Guide prévalent***

*Publié par l'association Loi 1901 « Fédération Française de Football Gaélique »*

*Nantes, le 15/01/2009*



## Sommaire

<b>1. Glossaire .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Le terrain de Jeu – dimensions .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Règles de spécifications du jeu .....</b>	<b>6</b>
<i>Règle 1 - Le terrain de jeu .....</i>	<i>6</i>
<i>Règle 2 – Les joueurs .....</i>	<i>8</i>
<i>Règle 3 – Temps de jeu .....</i>	<i>9</i>
<i>Règle 4 – Équipement.....</i>	<i>10</i>
<b>4. Règles liées au contrôle du jeu .....</b>	<b>11</b>
<i>Règle 1 –Contrôle du match - Officiels.....</i>	<i>11</i>
<i>Règle 2 –Juges de but.....</i>	<i>14</i>
<i>Règle 3 –Juges de touche.....</i>	<i>15</i>
<i>Règle 4 –Officiel sur le côté du terrain.....</i>	<i>16</i>
<b>5. Règles de jeu du Football Gaélique .....</b>	<b>17</b>
<i>A - Schémas des positions (terrain en Irlande) .....</i>	<i>17</i>
<i>B - Règles liées au Jeu.....</i>	<i>17</i>
<i>Règle 1 – Le Jeu.....</i>	<i>17</i>
<i>Règle 2 – Déroulement du Jeu.....</i>	<i>19</i>
<i>Règle 3 – Les Marques.....</i>	<i>21</i>
<i>C - Règles liées aux Fautes.....</i>	<i>22</i>
<i>Règle 4 – Fautes techniques .....</i>	<i>22</i>
<i>Règle 5 – Fautes agressives.....</i>	<i>25</i>
<i>Règle 6 – Contestations.....</i>	<i>28</i>



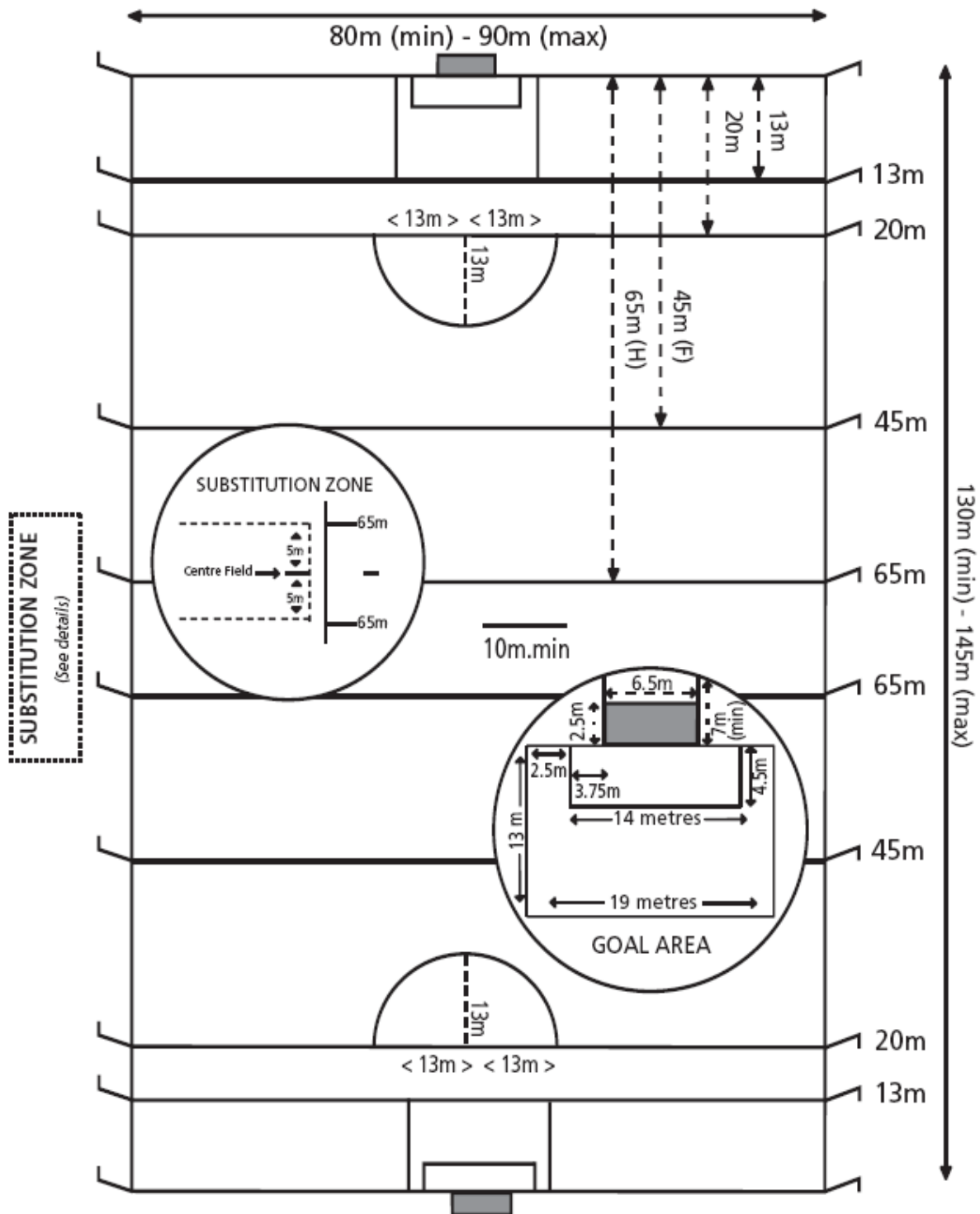
# 1. Glossaire

## **Quelques termes courant sur un terrain de Football Gaélique :**

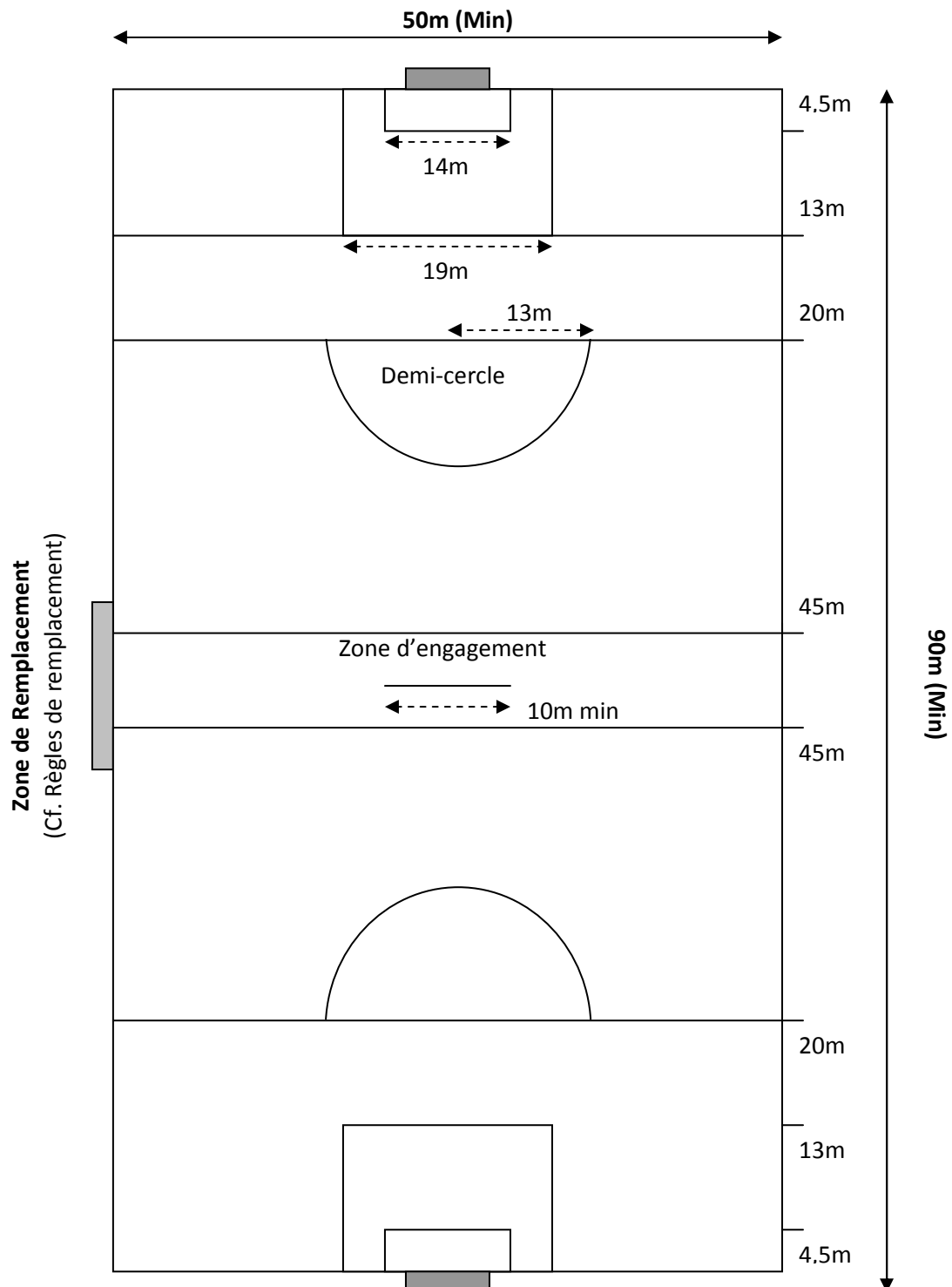
<u>Pick-up</u>	: Lever le ballon du sol avec le pied, afin d'en obtenir le contrôle
<u>Solo</u>	: Jongler avec le ballon sur son pied pour pouvoir poursuivre sa course
<u>Dribble ou rebond</u>	: Faire rebondir le ballon sur le sol pour pouvoir poursuivre sa course
<u>Tackle</u>	: Frapper le ballon contrôlé par l'adversaire de la main ouverte
<u>Petit rectangle</u>	: Zone de 4,5m sur 14 autour du but
<u>Grand rectangle</u>	: Carré de 13m sur 19 autour du but
<u>Demi-cercle</u>	: Arc de cercle délimitant la zone devant rester vide pour un pénalty
<u>Entre-deux</u>	: Lancer le ballon au dessus de deux joueurs adverses pour réengager
<u>Inter-comtés</u>	: Rencontres inter-régions en Irlande
<u>All-Ireland</u>	: Championnat Inter-comtés regroupant tous les comtés d'Irlande
<u>Minor</u>	: Plus bas niveau de divisions dans les rencontres interclubs
<u>Intermediate</u>	: Niveau intermédiaire de divisions dans les rencontres interclubs
<u>Senior</u>	: Niveau élite de divisions dans les rencontres interclubs

## 2. Le terrain de Jeu – dimensions

*Spécifications générales d'un terrain de Football Gaélique :*  
 (Dimensions officielles selon les règles de la GAA, utilisées sur les terrains en Irlande)



**Spécifications d'un terrain de Football Gaélique en France :**  
(Dimensions officielles utilisées sur les terrains en France)

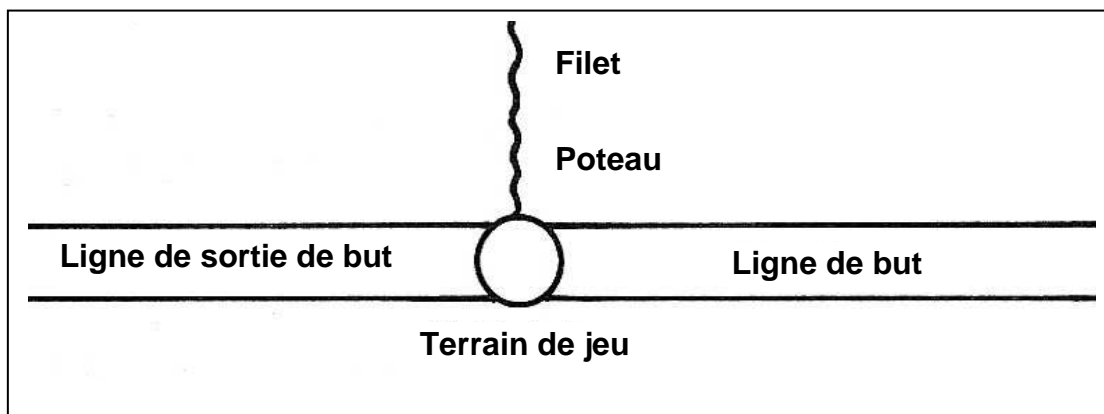


Dimensions du but et de la zone de remplacement inchangées par rapport aux dimensions du premier schéma.

## 3. Règles de spécifications du jeu

### **Règle 1 - Le terrain de jeu**

- 1.1 Le terrain de jeu doit être de forme rectangulaire, et ses dimensions doivent être les suivantes :
- Longueur – 130m minimum et 145m maximum (90m minimum et 110m maximum sur un terrain en France)
  - Largeur – 80m minimum et 90m maximum (50m minimum et 60m maximum sur un terrain en France)
- Exception : Les dimensions peuvent éventuellement être réduites dans des règlements locaux pour la pratique des jeunes de moins de 15 ans.
- 1.2 (i) A des distances de 13m, 20m et 45m de chacune des lignes de sortie de but, des lignes doivent être marquées au sol le long du terrain, parallèlement aux lignes de sortie de but. Les intersections de ces lignes ainsi que des lignes de sortie de but avec les lignes de touche doivent être indiquées à l'aide de drapeaux. La ligne d'engagement au milieu du terrain doit être marquée au sol parallèlement aux lignes de sortie de but, et doit mesurer au moins 10m de long. Les lignes marquant les extrémités du terrain sont partie intégrante du terrain de jeu.
- (ii) Toutes les lignes au sol doivent avoir une largeur de marquage de 90mm ( $\pm$  13mm). Toutes les lignes doivent être marquées en blanc avec un équipement de marquage au sol adéquat.
- 1.3 (i) L'espace d'embut doit être au centre de chacune des lignes de sortie de but. Chacun d'eux doit être constitué de 2 poteaux, de forme circulaire, avec une hauteur non inférieure à 7m depuis le sol, et distants de 6,5m l'un de l'autre. La partie intérieure de la ligne de but doit être placée comme la tangente du cercle formant la base de chaque poteau (voir le schéma ci-dessous).



- (ii) Une Barre transversale doit être fixée aux poteaux à une hauteur de 2,5m depuis le sol. La barre transversale doit avoir une coupe rectangulaire ou circulaire. Dans le cas d'une coupe rectangulaire, la profondeur doit être de 140mm ( $\pm$  10mm) et la largeur non inférieure à 50mm. Dans le cas d'une coupe circulaire, le diamètre doit être de 125mm ( $\pm$  5mm).



(iii) Les filets du but doivent être fixés solidement à l'arrière de la barre transversale et à l'arrière de chacun des poteaux. La partie haute du filet doit être maintenue à hauteur de la barre transversale sur une profondeur horizontale non inférieure à 900mm, ce par un support métallique fixé à l'arrière des poteaux. Les mailles du filet doivent avoir une largeur diagonale n'excédant pas 150mm.

Exception : Les dimensions de l'espace d'embut peuvent être réduites dans des règlements locaux pour la pratique des jeunes de moins de 15 ans.

- 1.4 Deux rectangles, avec des dimensions respectives telles qu'indiqué ci-dessous, doivent être formés en face de chaque espace d'embut.
- (a) Un rectangle – 14m par 4,5m – doit être constitué de deux lignes de 4,5m de long, perpendiculaires à la ligne de sortie de but, à 3,75m de chaque côté des poteaux, dont les extrémités sont rejointes suivant une ligne droite.
  - (b) Un second rectangle – 19m par 13m – doit être constitué de deux lignes de 13m de long, perpendiculaires à la ligne de sortie de but, à 6,25m de chaque côté des poteaux, dont les extrémités sont rejointes suivant une ligne droite.
  - (c) La ligne de sortie de but, incluant la ligne de but, est partie intégrante de chacun de ces 2 rectangles, les 3 autres lignes définissant les autres extrémités des 2 rectangles.
- 1.5 Un arc formant un demi-cercle de 13m de rayon, centré au milieu de la ligne des 20m, doit être marqué au sol à l'extérieur de chacune des lignes de 20m.
- 1.6 Zone de remplacement  
Une zone au niveau de la ligne de touche, s'étendant à 5m de chaque côté de la ligne du milieu du terrain, doit être identifiée comme la zone de remplacement, et tous les joueurs entrant sur le terrain de jeu ou en sortant pour un remplacement (temporaire ou non), doivent passer par cette zone, après avoir obtenu la permission d'entrer ou de sortir de la part de l'arbitre de jeu.  
Exception : Un joueur blessé peut quitter le terrain au plus près.
- 1.7 Drapeaux : Tous les drapeaux utilisés pour les lignes d'extrémités doivent avoir une partie haute légèrement arrondie.

## Règle 2 – Les joueurs

- 2.1 Une équipe est constituée de 15 joueurs (**11 joueurs sur un terrain en France**)  
Exception : Ce nombre peut être réduit pour des matchs hors championnat.
- 2.2 Une équipe peut commencer un match avec 13 joueurs (8 joueurs sur un terrain en France), mais doit avoir rassemblé 15 joueurs avant le début de la seconde mi-temps, ce nombre incluant des joueurs expulsés ou retirés du jeu pour blessure (11 joueurs sur un terrain en France). En cas de non respect de cette règle, le jeu doit cependant continuer.
- 2.3 Des joueurs arrivant en retard peuvent entrer en cours de jeu, pendant une pause dans le jeu, mais doivent en référer à l'arbitre en premier lieu.
- 2.4 (i) Un maximum de 5 changements est autorisé. Le remplacement d'un joueur expulsé n'est pas permis.  
(ii) Dans le cas de prolongations, 3 changements supplémentaires sont autorisés. Un joueur expulsé dans quelque circonstance que ce soit, au cours du temps réglementaire, ne peut pas jouer les prolongations, mais peut être remplacé.  
*En relation avec les points (i) et (ii), des remplacements temporaires sont également autorisés dans certains cas spécifiques (Cf. Règle 1.5 (b) des règles de contrôle – Blessure avec du sang).*  
(iii) Un changement peut uniquement être réalisé pendant une pause dans le jeu, après que le joueur en ait référé à l'arbitre de jeu, ou au juge de ligne dans le cas du championnat Inter-comtés. Cela s'applique également aux remplacements temporaires (Cf. Règle 1.5 (b) des règles de contrôle – Blessure avec du sang).  
(iv) Dans les compétitions Inter-comtés, tous les remplacements et les remplacements temporaires doivent être réalisés à partir de la liste des joueurs officielle fournie à l'arbitre du match.
- 2.5 LISTE DE JOUEURS  
Avant tout match officiel, une liste de joueurs doit être donnée à l'arbitre, en double avec les noms complets. Les quinze premiers noms (respectivement onze premiers noms en France) apparaissant dans la liste seront considérés comme constituant l'équipe démarrant le match, à défaut de précisions complémentaires indiquées.  
(ii) Dans les rencontres Inter-comtés :  
(a) La liste de joueurs doit indiquer des numéros de 1 à 24, et les noms des clubs auxquels les joueurs appartiennent.  
**Exception** – En matchs de championnat Inter-comtés Senior, la liste des joueurs doit être numérotée de 1 à 30 au maximum.  
(NB : Le mot « Championnat » ci-dessus prendra effet en Janvier 2009. Jusqu'alors, l'exception continuera de s'appliquer dans toutes les rencontres Inter-Comtés Senior)  
(b) Tous les joueurs doivent être enregistrés dans la liste transmise à l'arbitre avant la rencontre.  
(c) Pour les prolongations, les joueurs doivent être enregistrés dans la liste transmise à l'arbitre avant la rencontre.

## Règle 3 – Temps de jeu

- 3.1 Une équipe doit se présenter sur le terrain de jeu pas plus tard que dix minutes avant la date de début notifiée pour les championnats Inter-comtés, finales de ligue nationale, finales de la Railway Cup, pour le All-Ireland et les finales des championnats Senior de Provinces et Comtés ; et pas plus tard que cinq minutes avant la date de début notifiée pour les autres matchs. Dans le cas de prolongations, le jeu doit commencer pas plus tard que dix minutes après la fin du temps réglementaire.
- 3.2 Le temps de jeu doit se constituer de deux périodes de trente minutes chacune, mais un temps additionnel doit être ajouté à chaque période pour les retards liés à des événements involontaires ou délibérés.  
**Exception:**  
(i) En match de championnat Senior Inter-comtés et de ligue nationale, le temps de jeu doit se constituer de deux périodes de 35 minutes chacune.  
(ii) Le temps de jeu peut être réduit par les instances locales pour les matchs de Jeunes moins de 15 ans.
- 3.3 Un intervalle, n'excédant pas dix minutes, doit être autorisé pendant la mi-temps, et à l'issue duquel les équipes doivent changer de côté.  
**Exception :** En match de championnat Senior Inter-comtés, l'intervalle est de quinze minutes au maximum.
- 3.4 Si un match à élimination directe se termine par un score de parité, les équipes peuvent, par consentement mutuel, jouer une prolongation consistant en deux périodes de dix minutes chacune, les prolongations devenant obligatoires dans le cas d'un second score de parité dans le match rejoué.
- 3.6 Si un match de phase finale, pour une compétition de club section Jeunes, catégorie Minor et supérieure, se conclut par une égalité, deux périodes de prolongation de dix minutes chacune seront jouées.  
**Exception :** La prolongation n'est pas obligatoire lors du premier match de la finale du championnat de Comté Minor.
- 3.7 Lors de la prolongation, une période de cinq minutes maximum doit être prévue à la mi-temps, durant laquelle les équipes doivent rester sur le terrain.

## Règle 4 – Équipement

- 4.1 (i) Les équipes de clubs doivent porter des couleurs distinctives enregistrées pour les compétitions interclubs. En cas de couleurs similaires, les équipes doivent changer pour leurs couleurs alternatives enregistrées, approuvées par le comité régional.
- (ii) Les équipes de comté doivent porter des couleurs distinctives enregistrées lors des compétitions Inter-comtés. Dans le cas de couleurs similaires, les deux comtés devront porter leurs couleurs alternatives enregistrées, ou d'autres couleurs autorisées ou indiquées par le comité concerné.
- (iii) Dans tous les matchs, le gardien de but doit porter un maillot distinctif de ceux de sa propre équipe et de l'équipe adverse.
- 4.2 Un arbitre ne doit pas autoriser le port du casque en Football Gaélique.
- 4.3 (i) Le ballon de Football ne doit pas peser moins de 480g et pas plus de 500g, avec une circonférence comprise entre 68cm et 70cm.
- Exception** : Les dimensions peuvent être réduites par les instances locales pour les équipes de moins de 15 ans.
- (ii) Les ballons de Football doivent être approuvés pour utilisation sur la base de complétude des standards et tests proposés par le comité central.
- (iv) Les ballons doivent être en conformité avec les règles sur les équipements de jeu, mises à jour petit à petit par le comité central.
- 4.4 Un tee artificiel sur la base d'un standard approuvé par le conseil central, peut être utilisé pour une remise en jeu au Football.

## 4. Règles liées au contrôle du jeu

### **Règle 1 – Contrôle du match - Officiels**

Le contrôle d'un match doit être confié à un arbitre, à quatre juges de but et à deux juges de touche, qui décident de tous les aspects qui peuvent affecter le jeu. Un arbitre assistant sur la touche doit également être désigné, pour tous les matchs Senior Inter-comtés.

#### **1.1 Pouvoirs de l'arbitre**

La décision de l'arbitre pour tout fait (à l'exception de ceux fournis par la règle 144, de l'Official Guide GAA 2008 partie 1) et concernant le temps de jeu, est la décision finale. L'arbitre doit avoir les pouvoirs suivants :

- (i) Pouvoir désigner un arbitre remplaçant, s'il est incapable d'agir ou de contacter le secrétaire du comité concerné. Sinon le secrétaire du comité concerné devra désigner un arbitre remplaçant.
- (ii) Pouvoir déclarer le terrain, ou d'autres conditions de jeu comme impropre au déroulement du jeu, après consultation, si cela est possible, des officiels en charge de l'événement.
- (iii) Pouvoir consulter les juges de but et/ou les juges de touche concernés, concernant des litiges sur les règles du jeu, en particulier pour des cas de jeu violent ou dangereux, de coups frappés ou de coups de pied. L'arbitre peut appliquer la règle appropriée après ces consultations.
- (iv) Pouvoir demander à un joueur blessé avec du sang, de quitter le terrain de jeu pour recevoir des soins médicaux ou toute autre attention.
- (v) Pouvoir outrepasser la décision d'un juge de ligne ou d'un juge de but.
- (vi) Pouvoir valider un point quand le ballon a été gêné dans sa course vers le but ou au dessus de la barre, par toute autre chose que l'arbitre ou un joueur.
- (vii) Pouvoir stopper un match à cause d'interférences extérieures, ou toute autre raison sérieuse qui mérite une telle action.
- (viii) Pouvoir stopper un match, après avoir donné un avertissement verbal au capitaine ou à l'officiel responsable de l'équipe ou aux joueurs concernés, dans chacune des circonstances suivantes :
  - (a) Un joueur refusant de quitter le terrain après une expulsion, ou ayant été expulsé auparavant et rejoignant le jeu ;
  - (b) Une équipe ou des joueurs quittant le terrain soit sans la permission de l'arbitre, soit en refusant de continuer de jouer.
- (ix) Pouvoir demander à tous les joueurs d'être amenés correctement et en toute sécurité

#### **1.2 Rôles de l'arbitre**

- (i) Obtenir les listes de joueurs, les signer, et en donner une copie à l'équipe adverse avant le début du match.
- (ii) Obtenir la signature, l'adresse complète et le club de chaque joueur participant pour le match, si cela est demandé par le capitaine ou un responsable officiel d'une des équipes.
- (iii) Faire un rapport pour toute irrégularité relative aux dimensions, marquages ou conditions du terrain de jeu, et faire un rapport de toute protestation officielle effectuée par le capitaine d'une équipe avant le début du match et relative à ces mêmes irrégularités.



- (iv) S'assurer que tous les équipements de jeu sont conformes aux règles. Cela inclut le cas des joueurs revenant sur le terrain suivant la règle 1.5 (b) : Blessures avec du sang.
- (v) Contrôler le match conformément aux règles de jeu.
- (vi) Noter les scores ; les noms des joueurs blessés, remplacés et remplaçants ; les remplaçants temporaires conformément à la règle 1.5 (b) : Blessures avec du sang ; toute entrée tardive sur le terrain ou tout retard excessif lors de la mi-temps, ainsi que l'intrusion de personnes non autorisées sur le terrain de jeu.
- (vii) Compter le temps de jeu, et rallonger le temps de chaque période dans le cas de retards délibérés ou liés à un incident ainsi que pour le temps de jeu d'un coup franc – devant être obtenu avant la fin du temps de jeu. Dans le cas où l'équipe qui défend commet une faute avant que l'arbitre n'ait sifflé la fin du temps, celui-ci doit rallonger le temps pour permettre de jouer un coup franc additionnel, ce qui peut engendrer la marque de points par le joueur tirant le coup franc, sans qu'un seul autre joueur de son équipe ne puisse toucher le ballon.
- (viii) Siffler une faute commise ou quand le ballon est allé hors du terrain. Siffler ou signaler la reprise du jeu. Une fois que l'arbitre a donné une décision et a fait entendre son sifflet pour la reprise du jeu, il ne peut pas revenir sur sa décision.
- (ix) Indiquer l'endroit de chaque coup franc ou remise en jeu.
  - (a) Avertir un joueur qui a commis une faute / infraction répréhensible d'un avertissement, en notant son nom et en lui montrant un carton jaune, avertissement dont l'effet doit s'appliquer, suivant les règles (b) et (c) ci-dessous, lors de prolongations éventuelles.
  - (b) Expulser un joueur qui a commis une seconde faute / infraction répréhensible d'un avertissement, en lui montrant une deuxième fois le carton jaune, puis en lui montrant un carton rouge.
  - (c) Expulser un joueur qui a commis une faute / infraction répréhensible d'une expulsion, en notant son nom et en lui montrant un carton rouge.
- (x) Présenter le ballon au capitaine de l'équipe victorieuse à la fin d'une finale de province ou nationale.

### 1.3 **Début du match**

- (i) L'arbitre doit tirer au sort pour le choix des côtés en la présence des capitaines d'équipe. Cette procédure doit être répétée dans le cas de prolongations.
- (ii) Deux joueurs de chaque équipe doivent se tenir l'un derrière l'autre dans leur camp de jeu au niveau de la ligne du milieu ou zone d'engagement, et faire face à l'arbitre pour l'engagement.

Les autres joueurs doivent être à leurs positions respectives derrière les lignes des 45m (Terrains en Irlande) ou des 20m (Terrains en France).
- (iii) L'arbitre, faisant face aux joueurs, doit lancer le ballon au dessus des têtes des joueurs.
- (iv) Les règles (ii) et (iii) ci-dessus doivent aussi s'appliquer pour le début de la seconde période.

### 1.4 **Entrée sur le terrain / Intrusions**

Un officiel d'une équipe (assistant de l'entraîneur) peut se déplacer le long de la ligne de touche et entrer sur le terrain de jeu pendant une pause dans le jeu – en passant par la zone de remplacement – pour effectuer des changements et/ou donner des instructions aux joueurs.

Cet officiel nommé doit porter une couleur jaune ou voyante sur son haut ou chasuble, sur lequel doit être inscrit « ASSISTANT » clairement en lettres larges. Le comité habilité doit notifier les couleurs autorisées par chacun de ces officiels.

Celui-ci ne peut pas apporter de l'eau à un joueur. Les sélectionneurs sont autorisés à jouer ce rôle d'officiel. Un assistant ne doit pas être dans la liste des membres de l'équipe.

Une pause dans le jeu survient lorsque le ballon sort du terrain à la suite d'une marque, d'une sortie de jeu ou lorsque le jeu est stoppé à l'appel de l'arbitre pour des soins médicaux suite à la blessure d'un joueur.

L'arbitre peut donner la permission au responsable d'une équipe médicale ou à un officiel autorisé d'entrer sur le terrain de jeu pour examiner un joueur blessé.

### 1.5 **Blessures**

(a) *Blessures cas général* : Le jeu ne doit pas être stoppé lorsqu'un joueur est blessé, sauf dans des circonstances exceptionnelles d'un joueur gravement blessé devant être soigné sur le terrain ou transporté hors du terrain de jeu. Toute autre blessure doit être traitée hors du terrain de jeu.

(b) *Blessures avec du sang* : Un joueur qui saigne ou qui a du sang sur une partie quelconque de son corps ou de son équipement, suite à une blessure survenue durant le jeu, doit immédiatement quitter le terrain de jeu, suivant les instructions de l'arbitre, jusqu'à ce que le saignement ait stoppé, que tout le sang ait été nettoyé autant que possible, que la zone de la blessure ait été recouverte, et que tout équipement de jeu entaché ait été remplacé ou nettoyé. Dans une telle circonstance, un remplaçant temporaire peut être utilisé, les cas de figure suivants n'étant pas pris en compte comme un remplacement suivant les règles de spécifications du jeu 2.4 (i) et (ii) :

- (1) L'utilisation d'un remplaçant temporaire pour un joueur demandé à quitter le terrain suivant cette règle.
- (2) Le retour sur le terrain de jeu du joueur blessé en remplacement direct du joueur remplaçant temporaire.
- (3) Le retour sur le terrain de jeu du joueur blessé en remplacement de tout autre coéquipier si le joueur remplaçant temporaire a été expulsé ou remplacé précédemment.

### 1.6 **Rapport de l'arbitre**

L'arbitre doit normalement soumettre son rapport, en joignant une copie des listes d'équipes, sous une période de 3 jours après le match, au comité en charge de la compétition. Si le comité en charge le juge nécessaire, le rapport doit être soumis sous 24 heures.

Le rapport doit contenir :

- Le résultat du match.
- Les noms des juges de touche et de but.
- L'heure à laquelle chacune des équipes est arrivée sur le terrain.
- L'heure de début du match.
- Si la période de mi-temps a dépassé le temps normal, les raisons de ce dépassement.
- Les noms des joueurs blessés, remplacés et remplaçants ayant pris part au match.
- Les noms des joueurs remplaçants temporaires suivant la règle 1.5 (b) : Blessures avec du sang.
- Les noms des joueurs avertis ou expulsés, et les raisons exactes.
- Le nom de tout officiel ou spectateur ayant interféré le cours du match.
- Toute autre information liée aux présentes règles.



## **Règle 2 –Juges de but**

Il doit y avoir deux juges de ligne à chaque but. Un juge de but doit se tenir derrière chaque poteau et derrière la ligne de sortie de but.

Les juges de but doivent rester du même côté pour toute la durée du match.

### **2.1 Pouvoirs des juges de but**

Les juges de but doivent décider si une marque est faite, ou si le ballon est en sortie de but pour une remise en jeu ou un 45m, suivant la règle 1.1 (v) ci-dessus.

### **2.2 Rôles des juges de but**

- (i) Les juges de but doivent signaler leur décision de la manière suivante :
  - (a) Un 45m est signalé en levant un bras en l'air vers la droite, puis en pointant directement du bras le lieu de sortie du ballon le long de la ligne de sortie de but.
  - (b) Une sortie de but avec remise en jeu en croisant les deux bras au dessus de la tête.
  - (c) Une marque en levant un drapeau respectivement vert pour un but et blanc pour un point, en face de la zone de marque.
  - (d) Une décision de ne pas accepter un but en croisant les drapeaux au centre de la zone de marque.
- (ii) Les juges de but doivent faire part à l'arbitre, lors des pauses dans le jeu, de tous cas de faute de jeu, en particulier de jeu rugueux ou dangereux, de coups ou coups de pied violents, ou d'intrusions non autorisées sur le terrain, cas n'ayant pas été notés par l'arbitre.



## **Règle 3 –Juges de touche**

Il doit y avoir un juge de ligne de chaque côté du terrain. Les juges de touche doivent changer de côté à la mi-temps. Cependant, à défaut de changement de côté de leur part, cela n'affectera pas le résultat final du match.

### **3.1 Rôles des juges de ligne**

- (i) Les juges de touche doivent indiquer d'un signe de drapeau :
  - (a) lorsque le ballon sort en touche et l'endroit où est sorti le ballon
  - (b) quel côté obtient la remise en jeu et
  - (c) où la remise en jeu doit être faite
- (ii) Lorsqu'un ballon est sorti en touche par deux joueurs adverses simultanément, ou lorsque le juge de touche n'est pas sûr de l'équipe qui a sorti le ballon en touche, le juge de ligne, face aux deux joueurs, doit jouer un entre-deux.
- (iii) La décision d'un juge de touche est sujette à la règle 1.1 (v) ci-dessus.
- (iv) Les juges de touche doivent contrôler avec un rôle neutre les opérations effectuées dans la zone de remplacement, et doivent assister l'arbitre pour l'introduction des remplaçants, et remplaçants temporaires suivant la règle 1.5 (b) : Blessures avec du sang. Lorsqu'un juge de touche n'est pas neutre, ces fonctions doivent être contrôlées par l'arbitre.
- (v) Les juges de touche doivent faire part à l'arbitre, lors des pauses dans le jeu, de tous cas de faute de jeu, en particulier de jeu rugueux ou dangereux, de coups ou coups de pied violents, ou d'intrusions non autorisées sur le terrain, cas n'ayant pas été notés par l'arbitre.



## **Règle 4 –Officiel sur le côté du terrain**

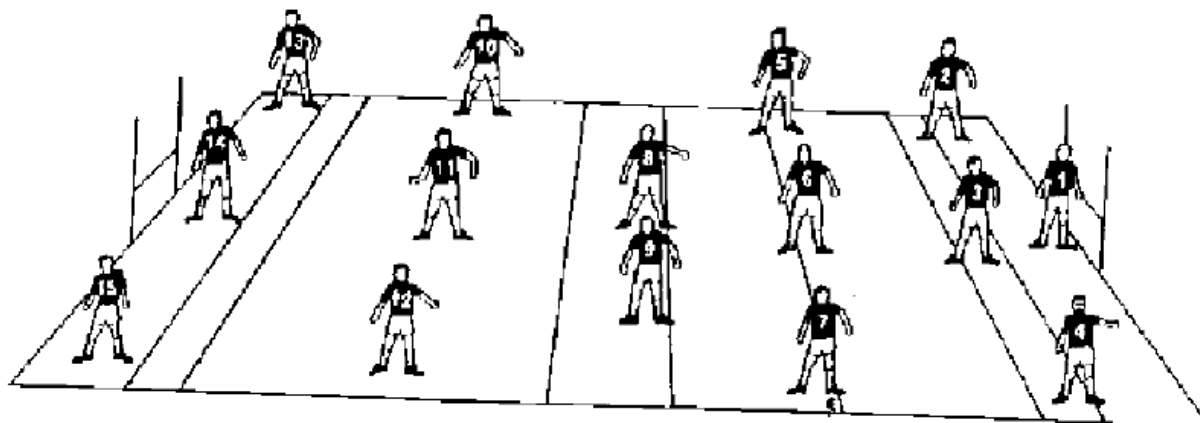
Un officiel de côté doit opérer lors des matchs seniors Inter-comtés.

### **4.1 Rôles de l'officiel de côté**

- (a) Recevoir les demandes de remplacement avec indication du nom et du numéro du remplaçant ou du remplaçant temporaire, et le nom et le numéro du joueur remplacé.
- (b) Enregistrer et faire un rapport à l'arbitre pour tout remplacement et remplacement temporaire effectué durant le match, rapport qui sera inclus dans le rapport de match.
- (c) Afficher à l'aide d'un tableau électronique ou manuel les numéros des joueurs remplacés.
- (d) Afficher à l'aide d'un tableau électronique ou manuel le temps additionnel le cas échéant, qui sera joué à la fin de chaque période, suivant les indications de l'arbitre aux juges de touche.

## 5. Règles de jeu du Football Gaélique

### **A - Schémas des positions (terrain en Irlande)**



### **B - Règles liées au Jeu**

#### **Règle 1 – Le Jeu**

- 1.1 Le ballon est dans le jeu dès lors qu'il a été mis en jeu ou joué avec le pied après que l'arbitre ait donné un signal de début ou de reprise du jeu, et il reste en jeu jusqu'à ce que :
  - (a) l'arbitre ait signalé un arrêt du jeu ;
  - (b) le ballon ait passé complètement au-delà des limites du terrain ou ait frappé un des drapeaux marquant les limites du terrain ;
  - (c) le ballon ait été empêché de passer au-delà des limites du terrain ou ait été touché dans le jeu par quiconque autre qu'un joueur.
  
- 1.2 Lorsque le ballon est au sol, il peut être joué par toute partie du corps à l'exception des mains. Celui-ci peut être levé du sol avec les pieds (« Pick-up »).

Exceptions :

  - (i) Le gardien de but peut jouer le ballon au sol avec ses mains à l'intérieur de son propre petit rectangle.
  - (ii) Tout joueur tombant ou étant jeté au sol en possession du ballon peut frapper le ballon roulant au sol, avec le poignet ou la main, et peut marquer de cette façon.
  - (iii) Le ballon ne peut pas être levé du sol avec les genoux.
  
- 1.3 Lorsque le ballon n'est pas au sol, il peut être joué par n'importe quelle partie du corps.
  
- 1.4 Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, celui-ci peut :



- (a) être porté sur un maximum de quatre pas successifs ou tenu dans les mains sur une longueur donnée pas plus longtemps que le temps nécessaire pour faire quatre pas ;
  - (b) être joué du pied vers les mains (jonglé ou « Solo ») ;
  - (c) être dribblé une fois sur le sol, et une fois après chaque jongle (ou « Solo ») ;
  - (d) passer d'une main à l'autre une fois, avec la main tenant le ballon à l'origine qui maintient le contact jusqu'à ce que le changement de main soit terminé ;
  - (e) être frappé avec les mains ouvertes ou le poignet, sachant que l'action de frappe doit être franche ;
  - (f) être joué pour effectuer un coup de pied, une jongle (ou « Solo ») ou une passe avec les mains.
- Le ballon peut être frappé par les mains d'un adversaire en effectuant le mouvement avec une main ouverte.
- 1.5 Lorsque le ballon n'a pas été attrapé, il peut rebondir autant de fois que possible.
- 1.6 Un joueur peut prendre le ballon à un adversaire en frappant le ballon avec les mains (ou « tackle »).
- 1.7 Selon qu'un joueur a au moins un pied au sol, celui-ci peut entrer en contact avec un adversaire (épaule contre épaule) :
- (a) qui est en possession du ballon, ou
  - (b) qui joue le ballon, ou
  - (c) lorsque les deux joueurs vont en direction du ballon pour le jouer. Lorsqu'il est à l'intérieur de son petit rectangle, le gardien de but ne peut pas être chargé mais il peut cependant être disputé pour la possession du ballon, et son coup de pied ou sa passe peuvent être bloqués. Un contact non provoqué avec le gardien de but est permis lorsque celui-ci joue le ballon.
- 1.8 Un gardien de but peut se déplacer le long de sa ligne de but lorsqu'un tir au but ou de pénalité va être tiré.
- 1.9 Lors d'une remise en jeu au pied, d'un coup de pied suite à une sortie en touche ou lors d'un coup franc, un joueur peut sortir des limites du terrain, sinon les joueurs doivent rester à l'intérieur du terrain de jeu.
- 1.10 Un joueur peut lever les mains en l'air afin d'intercepter une remise en jeu au pied.

## **Règle 2 – Déroulement du Jeu**

2.1 L'arbitre, faisant face aux joueurs, lance le coup d'envoi du match et de la seconde mi-temps, en mettant le ballon en jeu entre deux joueurs de chaque équipe, qui doivent se tenir l'un derrière l'autre dans leur moitié de terrain. Tout autre joueur doit être en position de chaque côté des lignes des 45m (Voir ci-dessus le schéma des positions).

2.2 Après une faute, le jeu reprend par un coup de pied ou un entre-deux à l'endroit de la faute.

### **Exceptions :**

(i) Dans le cas de fautes faites par un défenseur à l'intérieur des rectangles, la règle suivante s'applique : Un tir de pénalité doit être accordé pour une faute agressive à l'intérieur du large rectangle ou toute faute à l'intérieur du petit rectangle. Le tir de pénalité doit être tiré au sol au niveau du point central de la ligne des 13m. Un coup franc du centre de la ligne des 13m doit être accordé pour une faute technique faite par un défenseur à l'intérieur du large rectangle mais à l'extérieur du petit rectangle.

(ii) Un coup franc accordé pour une faute de défense avant la ligne des 13m mais hors du large rectangle doit être tiré sur la ligne des 13m au niveau de la faute.

(iii) Lorsqu'un joueur subit une faute juste après avoir joué le ballon et qu'une marque en résulte, la marque est maintenue. Sinon, l'arbitre doit accorder un coup franc à l'endroit de la faute, ou si cela est plus avantageux, à l'endroit où le ballon atterrit sur ou franchit la ligne de touche. Cette règle de l'avantage doit s'appliquer suivant les consignes suivantes :

(a) Si le ballon atterrit au-delà de la ligne de sortie du but, le coup franc doit être donné sur la ligne des 13m en face de l'endroit où le ballon est allé en sortie de but ;

(b) Si le ballon atterrit à l'intérieur de la zone des 13m de l'adversaire, un coup franc doit être donné sur la ligne des 13m à l'endroit où le ballon a franchi cette ligne.

(iv) Une exception s'applique également dans tous les cas de fautes spécifiés dans la règle 4 Sections 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 37 ; dans la règle 5, Sections 13 et 30 ; et dans la règle 6.3.

(v) Lorsque le ballon est remis en jeu à l'occasion d'un entre-deux, après une faute effectuée entre la ligne des 20m et la ligne de sortie de but, l'entre-deux doit être effectué sur la ligne des 20m au niveau de la faute par rapport à la ligne de sortie de but.

Tous les joueurs à l'exception du joueur tirant le coup franc doivent être à 13m minimum de l'endroit où le coup franc est tiré, ou, dans le cas d'un entre-deux, tous les joueurs doivent être à 13m du lieu de l'entre-deux à l'exception des deux protagonistes.

2.3 Un tir de pénalité doit être tiré le ballon au sol au point central de la ligne des 13m, et le gardien de but peut uniquement se tenir sur sa ligne de but. Tous les autres joueurs, à l'exception du tireur, doivent être en dehors de la ligne des 20m et du demi-cercle, c'est-à-dire à au moins 13 m du ballon, et ne doivent pas franchir la ligne des 20m ou le demi-cercle avant que le ballon ne soit frappé. Le gardien de but peut se déplacer le long de sa ligne de but, mais il ne peut pas s'avancer au-delà de cette ligne avant que le ballon ne soit frappé. Si un défenseur est en irrégularité avant que



le ballon ne soit frappé et qu'un but n'est pas marqué, l'arbitre doit autoriser à ce que le tir de pénalité soit frappé de nouveau.

- 2.4 Lorsque des joueurs adverses font une faute simultanément, le ballon est remis en jeu à l'occasion d'un entre-deux.
- 2.5 Un coup franc, à l'inverse d'un tir de pénalité, peut être tiré avec le ballon dans les mains ou depuis le sol. Un joueur ayant indiqué son choix à l'arbitre n'est pas autorisé à changer sa décision. Le ballon doit être immobile lorsqu'un coup franc est tiré au sol.
- 2.6 Avec l'accord de l'arbitre, un coup franc peut être tiré immédiatement.
- Exceptions :**  
Cela n'est pas possible pour un tir de pénalité et un coup franc accordé à une équipe pour une faute à l'intérieur de la ligne des 13m.
- 2.7 (a) Lorsque le ballon est envoyé au-delà de la ligne de sortie de but par l'équipe qui attaque, la remise en jeu se fait par un coup de pied au sol à l'intérieur du petit rectangle. Le joueur effectuant la remise en jeu peut frapper le ballon plus d'une fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, mais il ne peut pas prendre le ballon avec les mains. Si le gardien de but n'effectue pas la remise en jeu, il doit se tenir dans le petit rectangle, et tout autre joueur à l'exception du tireur doit être au-delà de la ligne des 20m jusqu'à ce que le ballon soit frappé. Le ballon doit parcourir 13m avant de pouvoir être joué par un autre joueur de l'équipe défendant.
- (b) Après une marque, la remise en jeu doit être tirée au sol sur la ligne des 20m, en face de l'endroit de la marque. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but et du joueur effectuant la remise en jeu (si différent du gardien de but), doivent être au-delà de la ligne des 20m. Tous les joueurs doivent être à au moins 13m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit frappé.
- (c) Le joueur effectuant la remise en jeu après une marque ou non est autorisé à utiliser un tee standard approuvé par le comité central.
- 2.8 Lorsque le ballon est envoyé au-delà de la ligne de sortie de but et à l'extérieur des poteaux, par l'équipe défendant, un coup franc tiré au sol doit être accordé à l'équipe opposée depuis la ligne des 45m, en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de sortie de but.
- 2.9 Lorsqu'une équipe envoie le ballon en touche, un coup franc joué avec les mains doit être accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche. Si deux joueurs adverses envoient le ballon en touche simultanément, ou si les arbitres ne sont pas sûrs de l'attribution de la touche, le juge de ligne doit organiser un entre-deux. Un ballon frappant un des drapeaux qui délimite le terrain doit être considéré comme ayant franchi la ligne de touche. Tous les joueurs à l'exception du joueur effectuant la remise en jeu, ou des deux joueurs impliqués dans l'entre-deux, doivent se tenir à au moins 13m du ballon jusqu'à ce que celui-ci ait été frappé ou remis en jeu par le juge de ligne.
- 2.10 Si le ballon touche une personne qui n'est pas un joueur, le jeu est arrêté et le ballon est remis en jeu à l'occasion d'un entre-deux à l'endroit de l'incident. Mais si le ballon touche une personne qui n'est pas un joueur à l'occasion d'un coup franc, le coup franc est rejoué.

**Exceptions:**

- (i) Voir dans la règle 3.3 (a).



- (ii) Si le ballon a été gêné par une personne qui n'est pas un joueur ou l'arbitre, pour sortir du terrain, il doit être considéré comme sorti du jeu, et l'arbitre doit accorder la remise en jeu adéquate.

### **Règle 3 – Les Marques**

- 3.1 Un but est marqué lorsque le ballon est envoyé derrière la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale par n'importe quelle équipe.  
Un point est marqué lorsque le ballon est envoyé au dessus de la barre transversale et entre les poteaux par n'importe quelle équipe.  
Un but équivaut à trois points.  
L'équipe avec le plus grand nombre de points au total est déclarée vainqueur.  
**Exceptions :**  
Un joueur attaquant ne peut pas marquer dans les conditions suivantes :
  - (i) En portant le ballon jusque l'intérieur du but adverse ;
  - (ii) En marquant de la main autrement que suivant la règle 1.2 Exceptions (ii) ;
  - (iii) En marquant un point avec les mains ouvertes, mais il peut cependant marquer un point en frappant la balle du poignet.
- 3.2 Une marque (point ou but) peut être faite en frappant la balle en l'air avec les mains.
- 3.3
  - (a) Une marque peut être autorisée si, de l'avis de l'arbitre, la balle a été gênée pour franchir la ligne de but par une personne autre qu'un joueur ou l'arbitre.
  - (b) Si une partie des poteaux ou de la barre transversale se déplacent en cours de jeu, l'arbitre doit accorder la marque en considérant comme si les éléments n'avaient pas été déplacés.
- 3.4 Si un défenseur envoie le ballon dans sa propre zone de marque de quelque manière que ce soit, cela compte comme une marque.

## **C - Règles liées aux Fautes**

### **Règle 4 – Fautes techniques**

- 4.1 Tenir ou porter le ballon trop longtemps.
- 4.2 (a) Lancer le ballon de la main.  
(b) Faire une passe de la main sans frapper le ballon de façon franche.
- 4.3 Lever le ballon depuis le sol avec les genoux.
- 4.4 Se coucher au sol sur le ballon.
- 4.5 Toucher le ballon au sol avec les mains, sauf dans les cas énoncés par la règle 1.2.
- 4.6 Faire un rebond au sol avec le ballon plus d'une fois consécutivement, après avoir contrôlé celui-ci.
- 4.7 Lancer le ballon en l'air avec les mains et l'attraper de nouveau avant qu'il ne touche le sol, un autre joueur ou les poteaux.
- 4.8 Arracher le ballon à un adversaire qui a le contrôle du ballon.
- 4.9 Pour un attaquant sur une action de but, Entrer dans le petit rectangle avant que le ballon n'y soit entré au cours d'une action.  
**Exceptions :**
  - (i) Si un attaquant entre de façon réglementaire dans le petit rectangle, et que le ballon est joué depuis cette zone mais est renvoyé avant que l'attaquant n'ait le temps de quitter la zone, si le joueur ne fait pas action de jeu ou n'interfère pas dans l'action, cela ne compte pas comme une faute.
  - (ii) Quand un point est marqué depuis l'extérieur du petit rectangle, et que le ballon est suffisamment haut pour être hors de portée des joueurs, le point doit être accordé même si un attaquant est à l'intérieur du petit rectangle avant que la balle n'y entre – si le joueur en question n'interfère pas dans l'action des défenseurs.
- 4.10 (a) Passer le ballon d'une main à l'autre, sans que la main tenant le ballon à l'origine n'ait maintenu le contact jusqu'à ce que le changement de main soit terminé.  
(b) Passer le ballon d'une main à l'autre plus d'une fois, sans qu'un dribble au sol ou une jongle avec le pied n'aient été effectués entre les deux changements de main.
- 4.11 (a) Pour un joueur de l'équipe ayant obtenu un coup franc ou une remise en jeu, être à moins de 13m du ballon avant que celui-ci ne soit frappé.  
  
(b) Pour un joueur de l'équipe ayant obtenu un tir de pénalité, être à l'intérieur de la ligne des 20m ou dans le demi-cercle avant que la balle ne soit frappée.
- 4.12 Pour un joueur attaquant sur une action de but, porter le ballon dans le but adverse.



- 4.13 Pour un joueur attaquant sur une action de but, qui est en possession du ballon, marquer un but avec ses mains, ou un point avec ses mains ouvertes, excepté tel que défini dans la règle 1.2 Exceptions (ii).

*PENALITES POUR LES FAUTES CITEES CI-DESSUS : Coup franc à l'endroit de la faute sauf cas des les exceptions de la règle 2.2.*

- 4.14 Être à l'intérieur de la ligne des 20m avant qu'une remise en jeu de sortie de but ne soit frappée.

*PENALITE : Coup franc depuis la ligne des 20m à l'endroit de la faute.*

- 4.15 A l'intérieur de son propre petit rectangle, être à moins de 13m du ballon lors d'un coup franc de l'équipe adverse.

*PENALITE : Tir de pénalité.*

- 4.16 (a) Pour un joueur de l'équipe qui défend sur un tir de pénalité, à l'exception du gardien de but, être à l'intérieur de la ligne des 20m ou dans le demi-cercle avant que le tir ne soit effectué.

(b) Pour le gardien de but défendant sur un tir de pénalité, se déplacer pour être à moins de 13m du ballon avant que le tir ne soit effectué.

*PENALITE : Si le but n'est pas marqué, l'arbitre peut autoriser que le tir de pénalité soit de nouveau tiré.*

- 4.17 Pour un joueur adverse étant à moins de 13m du ballon avant qu'un coup franc ou qu'une remise en jeu ne soit frappés.

*PENALITE : Coup franc en avançant l'endroit du coup franc de 13m plus avantageusement par rapport à la position précédente, au-delà de la ligne des 13m.*

- 4.18 Retarder un adversaire lors d'un coup franc ou une remise en jeu, en jetant ou en frappant du pied le ballon, dans le but de ne pas le rendre à l'adversaire, ou en ne bougeant pas volontairement de sorte à empêcher qu'un coup franc rapide soit joué.

- 4.19 Gêner un joueur tirant un coup franc ou effectuant une remise en jeu en sautant, en bougeant les bras, ou toute autre action corporelle ou verbale, que l'arbitre pourrait considérer comme une gêne pour le joueur qui tire le coup franc.

Exceptions :

Un joueur qui tient ses mains en l'air ne constitue pas une gêne.

*PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS : Coup franc plus avantageux de 13m, pas au-delà de la ligne des 13m.*

- 4.20 Pour un adversaire, être à moins de 13m du ballon avant une remise en jeu suite à une marque.

*PENALITE : Coup franc plus avantageux de 13m.*

- 4.21 Déplacer le ballon au sol lors d'une remise en jeu, d'un coup franc ou d'un tir de pénalité, devant être tiré au sol, sans avoir l'autorisation de l'arbitre, après son coup de sifflet.

- 4.22 Retoucher le ballon après avoir tiré un coup franc, un tir de pénalité ou une remise en jeu de touche, avant qu'un autre joueur n'ait touché le ballon, sauf si le ballon rebondit sur les poteaux ou la barre transversale entretemps.

- 4.23 Former un amas de terre, dans le but de former une sorte de tee pour jouer le ballon lors d'un coup franc ou d'une remise en jeu.



- 4.24 Avancer le ballon délibérément de l'endroit où un coup franc ou une remise en jeu de touche doit être tiré.
- 4.25 Gagner du temps en retardant le tir d'un coup franc ou d'une remise en jeu de touche, accordé à sa propre équipe.  
PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS :  
(i) Annuler le tir du coup franc ou de la remise en jeu de touche.  
(ii) Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute, sauf cas de l'exception (v) de la règle 2.2.
- 4.26 Utiliser un tee sans en avoir le droit.  
PENALITE POUR LA FAUTE CI-DESSUS :  
(i) Annuler toute marque suite au tir.  
(ii) Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute, sauf cas de l'exception (v) de la règle 2.2.
- 4.27 Pour un joueur effectuant une remise en jeu suite à une marque ou une sortie de but, prendre le ballon dans ses mains avant qu'un autre joueur n'ait pu le jouer.
- 4.28 Être à l'intérieur de ses propres 20m lorsqu'un coéquipier effectue une remise en jeu suite à une marque ou une sortie de but, à l'exception du cas énoncés dans la règle 2.7.
- 4.29 Pour un autre joueur de l'équipe effectuant la remise en jeu suite à une sortie de but, jouer le ballon avant que celui-ci n'ait parcouru 13m.
- 4.30 Pour un joueur de l'équipe effectuant une remise en jeu suite à une marque, autre que le tireur, être à moins de 13m du ballon lorsque celui-ci est tiré.
- 4.31 Gagner du temps pour retarder le tir de sa propre remise en jeu.
- 4.32 Effectuer une remise en jeu suite à une sortie de but depuis l'extérieur du petit rectangle.
- 4.33 Ne pas effectuer une remise en jeu suite à une marque sur la ligne des 20m.  
PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS :  
(i) Annuler la remise en jeu.  
(ii) Effectuer un entre-deux sur la ligne des 20m du camp concerné, en face de la zone de marque.
- 4.34 Pour un/des joueur(s) effectuant une faute simultanément.  
PENALITE : Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute, sauf cas de l'exception (v) de la règle 2.2.
- 4.35 Aller à l'extérieur des limites du terrain dans le but d'en tirer profit, à l'exception du cas de la règle 1.9.
- 4.36 Gêner l'adversaire à l'aide des poteaux dans le but de le perturber ou pour en tirer profit.  
PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS : Avertir le joueur en cause ; l'expulser lors d'un second avertissement.



- 4.37 Lorsqu'une équipe commet une faute technique, l'arbitre peut permettre au jeu de continuer, s'il considère que cela avantage l'équipe adverse. Une fois l'avantage donné, il ne peut pas revenir à la faute par la suite. Mais il doit appliquer toute action de discipline si nécessaire.

## **Règle 5 – Fautes agressives**

- 5.1 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec la tête, le bras, le coude, la main ou le genou.
- 5.2 Donner un coup de pied ou essayer de le faire sur un adversaire, avec une force minimale.
- 5.3 Donner un coup de pied à un adversaire, soit avec force, soit pour causer une blessure.
- 5.4 Essayer de donner un coup de pied à son adversaire avec force.
- 5.5 Piétiner un adversaire.
- 5.6 Avoir un comportement dangereux envers son adversaire, de quelque façon que ce soit.
- 5.7 Infliger une blessure volontaire à un adversaire par des moyens autres que ceux décrits ci-dessus.
- 5.8 Cracher sur un adversaire.
- 5.9 Contribuer à un regroupement de joueurs.
- 5.10 Frapper, essayer de frapper, gêner, utiliser la menace, un langage outrancier, ou avoir une conduite outrancière envers un officiel.
- 5.11 Attaquer un officiel de l'équipe adverse.

### **PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS :**

- (i) *Expulser le joueur en faute.*
- (ii) *Donner un coup franc à l'endroit de la faute, sauf cas des exceptions de la règle 2.2.*
- 5.12 Commettre une des fautes citées dans les règles de 5.1 à 5.8 incluses, à l'encontre d'un coéquipier.
- PENALITE :**
- (i) *Expulser le joueur en faute.*
- (ii) *Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute, sauf cas de l'exception*
- (v) *de la règle 2.2.*
- 5.13 Commettre une des fautes citées dans les règles de 5.1 à 5.8 incluses sur un joueur adverse sur le terrain avant le début de la rencontre ou à la mi-temps.
- PENALITE :** *Le joueur en faute doit être considéré comme expulsé et ne doit pas participer au match.*



***NB*** : Une fois que l'arbitre a reçu la liste des joueurs, ou une note de remplacement ou de remplacement temporaire incluant le nom du joueur en faute, le joueur ne peut pas être remplacé.

- 5.14 Tirer un joueur à terre.
- 5.15 Faire tomber un joueur adverse avec ses mains ou ses pieds.
- 5.16 Menacer, utiliser un langage ou des gestes outranciers ou provocateurs envers un adversaire.
- 5.17 Bloquer ou essayer de bloquer avec le pied lorsqu'un joueur adverse joue le ballon qu'il a en main au pied.
- 5.18 Empêcher ou essayer d'empêcher un joueur adverse de lever du sol ou de frapper le ballon au sol en frappant du pied la main, le bras, le pied ou la jambe adverse.
- 5.19 Avoir tout autre jeu rude envers son adversaire.

**PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS :**

- (i) *Avertir le joueur en faute ; l'expulser dans le cas d'un second avertissement.*
  - (ii) *Donner un coup franc à l'endroit de la faute sauf pour les exceptions de la règle 2.2.*
- 5.20 Essayer d'obtenir un avantage en simulant une faute ou une blessure.  
**PENALITE :**
- (i) *Avertir le joueur en faute ; l'expulser dans le cas d'un second avertissement.*
  - (ii) *Si le jeu a été arrêté à cause de la faute, un coup franc sera tiré de là où le jeu s'est arrêté, sauf pour les exceptions de la règle 2.2.*
- 5.21 Menacer, utiliser un langage ou des gestes outranciers ou provocateurs envers un coéquipier.  
**PENALITE :**
- (i) *Avertir le joueur en faute ; l'expulser dans le cas d'un second avertissement.*
  - (ii) *Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute sauf pour les exceptions de la règle 2.2.*
- 5.22 Retenir un adversaire avec les mains.
- 5.23 Utiliser le poignet ou ceinturer l'adversaire dans le but de le déposséder du ballon.
- 5.24 (a) Charger un adversaire par derrière ou par devant.
- (b) Charger un adversaire a moins que :
- (i) celui-ci soit en possession du ballon, ou que
  - (ii) celui-ci joue le ballon, ou que
  - (iii) les deux joueurs se déplacent en direction du ballon.
- (c) Charger un adversaire dans le but d'avantager un coéquipier.

**PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS :**



- (i) Donner un coup franc à l'endroit de la faute sauf pour les exceptions de la règle 2.2.
- (ii) Avertir le joueur en faute s'il commet une des fautes citées ci-dessus une seconde fois. L'expulser dans le cas d'une nouvelle occurrence ou pour toute autre faute méritant un avertissement.

5.25 Pousser un adversaire avec les mains

- 5.26 (a) Charger le gardien de but (d'une autre manière que celle permise sur un adversaire) dans le petit rectangle.
- (b) Pour un joueur en possession du ballon, charger un adversaire.

PENALITE POUR LES FAUTES CI-DESSUS :

- (i) Avertir le joueur en faute s'il commet de telles fautes de façon persistante ; l'expulser dans le cas d'un second avertissement.
- (ii) Donner un coup franc à l'endroit de la faute sauf pour les exceptions de la règle 2.2.

5.27 Pour un joueur qui se venge entre le moment où un coup franc est accordé à son équipe et le moment où celui-ci est tiré.

PENALITE :

- (i) Annuler le coup franc.
- (ii) Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute de départ sauf pour l'exception (v) de la règle 2.2.
- (iii) Appliquer toute autre pénalité adéquate de la règle 5.

5.28 Dans le cas de deux joueurs ou plus des deux équipes qui commettent une faute simultanément.

PENALITE :

- (i) Effectuer un entre-deux à l'endroit de la faute sauf pour l'exception (v) de la règle 2.2.
- (ii) Appliquer toute autre pénalité adéquate de la règle 5.

5.29 Lorsqu'une faute agressive est attirée à son attention par un juge de ligne ou de but, l'arbitre peut appliquer la pénalité appropriée, suivant la règle 5, et doit relancer le jeu suivant la règle 2.

5.30 Lorsqu'une équipe commet une faute agressive, l'arbitre peut autoriser le jeu à se poursuivre s'il considère que l'équipe offensée en tire un avantage. Une fois le jeu autorisé à se poursuivre, il ne peut pas accorder de coup franc pour cette faute. Mais il doit appliquer la pénalité adéquate.



## **Règle 6 – Contestations**

- 6.1 Contester l'autorité d'un officiel.  
*PENALITE : Avertir le joueur en faute ; l'expulser lors d'un second avertissement.*
- 6.2 Refuser de quitter le terrain de jeu suivant les instructions de l'arbitre, suite à une blessure avec du sang.  
*PENALITE : Avertir le joueur en faute ; l'expulser s'il continue de refuser.*
- 6.3 Contester la décision de l'arbitre qui accorde un coup franc à l'équipe adverse.  
*PENALITE : Le coup franc déjà accordé doit être tiré de 13m plus près que l'endroit d'origine si cela est avantageux – non au-delà de la ligne des 13m. Toute nouvelle contestation doit être considérée au regard de la règle 6.1 et doit être pénalisée selon.*
- 6.4 (a) Refuser de quitter le terrain de jeu suite à une expulsion.  
(b) Rejoindre le terrain après avoir été expulsé.  
*PROCEDURE : Donner en premier lieu un avertissement verbal au capitaine de l'équipe, à l'officiel en charge de l'équipe ou aux joueurs impliqués, puis, si le(s) joueur(s) refuse(nt) toujours de coopérer, arrêter le match.*
- 6.5 Une équipe ou un/des joueur(s) quittant le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre, ou refusant de poursuivre le jeu.  
*PROCEDURE – EQUIVALENTE A LA REGLE 6.4 : Tout joueur souhaitant continuer à jouer doit donner son nom à l'arbitre.*