



REGLES DU JEU EDITION 2021

Mise à jour de la traduction par David Lamour, Lorient GAC.



Gaelic Athletic Association

(Depuis 1884)

OFFICIAL GUIDE - PARTIE 2

Contient les Règles du Jeu du Hurling et du Football, révisé et mis à jour, et publié sous l'autorité du Central Council.

Cette publication remplace toutes les versions précédentes publiées.

TOUS DROITS RÉSERVÉS

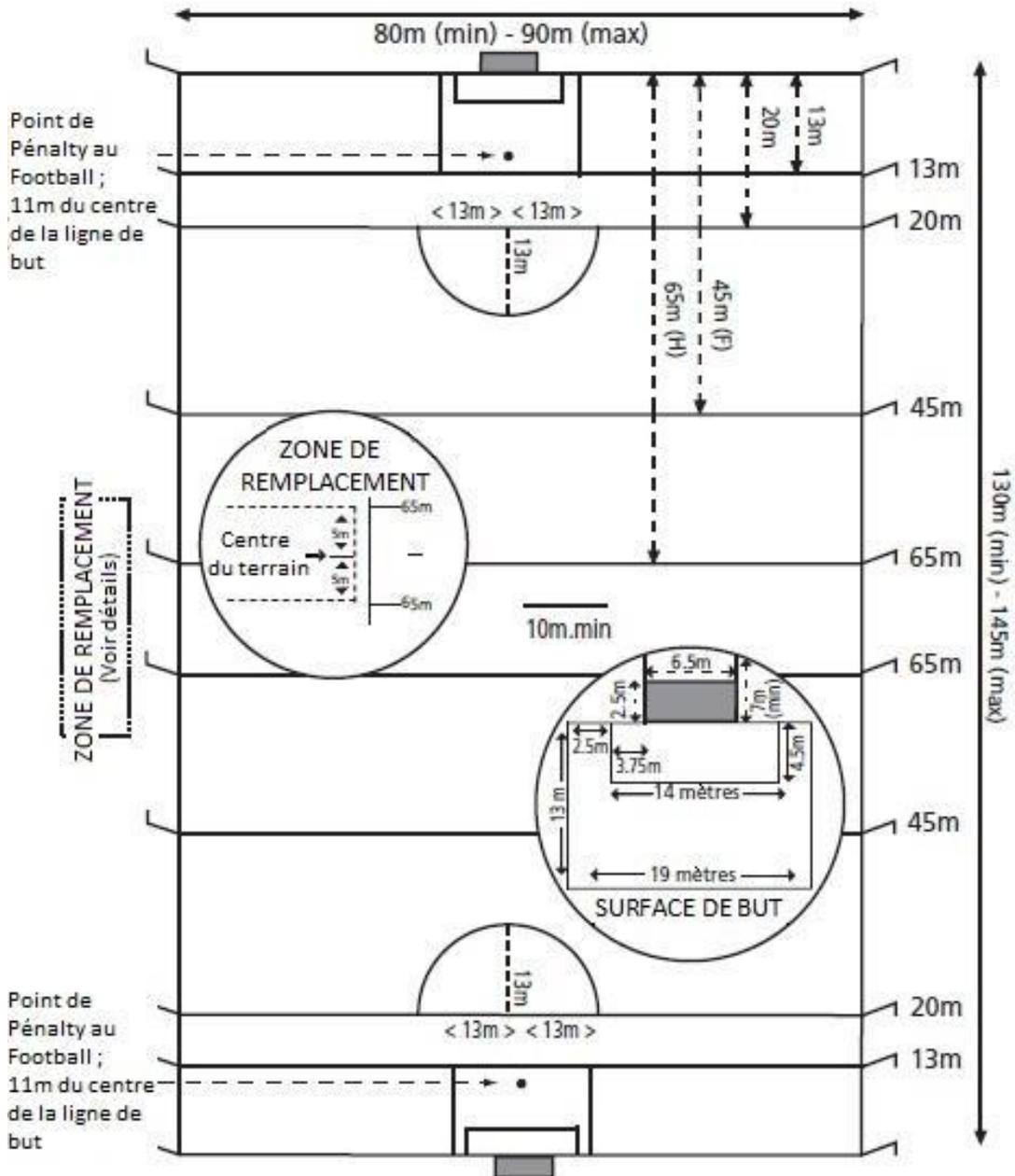
© Publié par le Central Council de l'Association, Croke Park, Dublin 3.
Effectif à partir du 27 Mars 2021.

Partie 2

Sommaire

	Page
Schéma de l'aire de jeu	3
Règles des spécifications	4
Règles de contrôle du jeu	17
Les règles du jeu du hurling	39
Schéma de positionnement	40
Le jeu	41
Direction du jeu	43
Marques	50
Fautes techniques	51
Fautes agressives	58
Contestation	69
Les règles du jeu du football	71
Schéma de positionnement	72
Le jeu	73
Direction du jeu	76
Marques	84
Fautes techniques	86
Fautes agressives	94
Contestation	106
Termes importants et définitions	108
Index	114

L'aire de jeu pour le hurling et le football gaélique



Règles des spécifications

RÈGLE 1 - L'AIRE DE JEU

1.1 L'aire de jeu doit être rectangulaire, et ses dimensions doivent être les suivantes :

Longueur - 130m minimum et 145m maximum.

Largeur - 80m minimum et 90m maximum.

Exception : les dimensions peuvent être réduites par des règlements locaux pour les catégories U15 ou plus jeunes.

1.2 (i) Aux distances de 13m, 20m, 45m (football), et 65m (hurling) depuis chaque lignes de fond, des lignes doivent être tracées sur toute la largeur du terrain parallèlement à la ligne de fond. Les intersections de ces lignes et des lignes de fond avec les lignes de touche doivent être signalées par des drapeaux.

La ligne centrale du terrain doit être tracée parallèlement aux lignes de fond, et doit avoir une longueur minimum de 10m.

Les lignes délimitant le terrain font partie de l'aire de jeu.

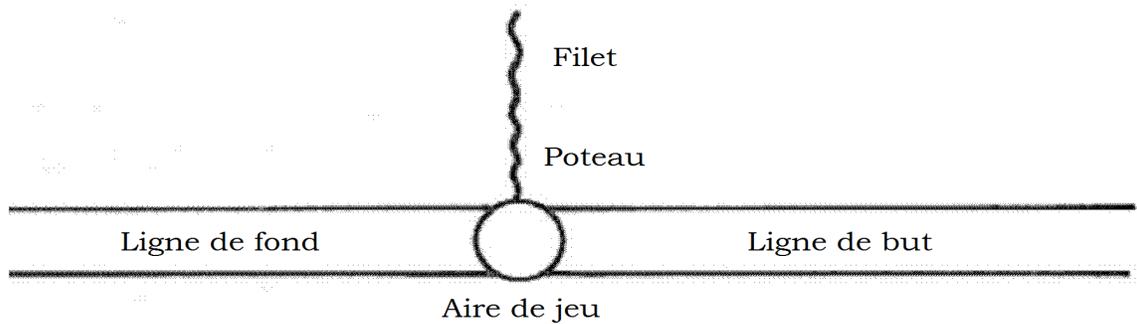
(ii) Toutes les lignes de l'aire de jeu doivent avoir une largeur de 90mm \pm 13mm.

Toutes les lignes doivent être tracées en blanc avec un matériel de traçage adapté.

1.3 (i) La surface d'en-but doit être au centre de chaque ligne de fond. Chacune doit être constituée de deux poteaux, de section circulaire, qui doivent avoir une hauteur minimum de 7m depuis le sol, et être espacés de 6,5m.

Le bord intérieur de la ligne de fond doit être tangent à la face

avant de la base des poteaux (voir schéma).



- (ii) UNE BARRE TRANSVERSALE doit être fixée aux poteaux à une hauteur uniforme de 2,5m depuis le sol. La barre transversale doit avoir une section rectangulaire ou circulaire.

En cas de section rectangulaire, elle doit avoir une profondeur de 140mm à +10mm et une largeur qui ne peut pas être inférieure à 50mm.

En cas de section circulaire, elle doit avoir un diamètre uniforme de 125mm à +5mm.

- (iii) DES FILETS DE BUT doivent être fixés solidement à l'arrière de la barre transversale et de chaque poteau.

La partie supérieure du filet doit être supportée sur une distance horizontale d'au moins 900mm, à la hauteur de la barre transversale, par un support métallique fixé à l'arrière des poteaux.

Les mailles du filet doivent avoir une largeur diagonale n'excédant pas 150mm pour le football et 50mm pour le hurling.

Exception :

Les dimensions de la **surface d'en-but** peuvent être réduites par des règlements locaux pour les catégories U15 ou plus jeunes.

- 1.4 DEUX RECTANGLES ayant les dimensions suivantes doivent être tracés devant chaque surface d'en-but.
- (a) Un rectangle, de 14m sur 4,5m, doit être matérialisé par deux lignes de 4,5m de long et perpendiculaires à la ligne de fond tracées à 3,75m à partir de l'intérieur de chaque poteau, et les extrémités de ces lignes doivent être reliées entre elles.
 - (b) Un second rectangle, de 19m sur 13m, doit être matérialisé par deux lignes de 13m de long perpendiculaires à la ligne de fond tracées à 6,25m à partir de l'intérieur de chaque poteau, et l'extrémité de ces lignes doivent être reliées entre elles.
 - (c) La ligne de fond, incluant la ligne de but, fait partie de chaque rectangle, les trois autres lignes délimitant la surface de leur rectangle respectif.
- 1.5 Un demi-cercle de 13m de rayon, dont le centre est le milieu de la ligne des 20m, doit être tracé à l'extérieur de chaque ligne des 20m.
- 1.6 Un point doit être tracé à 11m du centre de la ligne de but, depuis lequel un tir de pénalité peut être joué au football.
- 1.7 **ZONE DE REMPLACEMENT**
Une zone au niveau de la ligne de touche, s'étendant à 5m de part et d'autre de la ligne de milieu de terrain, doit être matérialisée en tant que zone de remplacement, et tous les joueurs sortant / entrant sur l'aire de jeu lors des remplacements / remplacements temporaires doivent passer par cette zone, quand l'arbitre leur en a donné la permission.
- Exception :**
Un joueur blessé peut quitter le terrain par le point le plus proche de lui.

- 1.8 DRAPEAUX : Tous les drapeaux utilisés pour délimiter le terrain doivent avoir une extrémité arrondie.

RÈGLE 2 – LES JOUEURS

- 2.1 Une équipe est composée de quinze joueurs.

Exception :

- (i) Un County Committee peut réduire ce nombre pour des matches hors-championnat.
- (ii) En accord avec la règle 2.2 ci-après.

- 2.2 Une équipe peut commencer un match avec treize joueurs. Des joueurs arrivant en retard peuvent rejoindre la partie pendant un arrêt de jeu mais doivent le signaler à l'arbitre avant de rentrer. La rencontre doit être jouée pour la totalité du temps de jeu. Dans le cas où une équipe a aligné treize joueurs, incluant les joueurs exclus ou sortis sur blessure, le score final doit être le résultat du match.

- 2.3 (i) Un nombre maximum de cinq remplacements est permis au cours du temps réglementaire.
- (ii) Un maximum de trois remplacements doit être accordé au cours de la prolongation.
- (iii) Des remplacements temporaires sont aussi permis au cours du temps réglementaire et de la prolongation, comme précisé dans la règle 1.5(b) des règles de contrôle du jeu - blessures : saignement ou suspicion de blessure à la tête.
- (iv) Un remplacement n'est pas autorisé dans le cas d'un joueur expulsé.

Exceptions :

Sauf cas permis par la règle 2.5 (d), règles des spécifications.

- (v) Un remplacement ne peut être effectué que lors d'un arrêt de jeu, après que le joueur ait notifié son remplacement à l'arbitre, ou dans le cas d'un match Inter-County Senior, à l'officiel de touche.
Ceci doit aussi s'appliquer aux remplacements temporaires autorisés par la règle 1.5 (b), règles de contrôle – blessures : saignement ou suspicion de blessure à la tête.
Il y a arrêt de jeu quand le jeu est stoppé après une marque ou une sortie de but ou pour un coup-franc, une remise en touche ou quand l'arbitre a arrêté le jeu afin de soigner un joueur blessé.
- (vi) Dans les matches Inter-County, tous les remplacements et remplacements temporaires doivent être effectués avec des joueurs présents sur la liste officielle fournie à l'arbitre.
- (vii) Dans les matches d'Inter-County Senior Championship, tous les remplacements / remplacements temporaires doivent satisfaire à la règle 6.36 de l'Official Guide, partie 1.

LISTE DES JOUEURS

- 2.4 (i) Avant tout match officiel, une liste des joueurs doit être donnée à l'arbitre, en double et en gaélique, (à l'exception de ce qui est stipulé dans la règle 1.7, partie 1), précisant les noms complets. Les quinze premiers noms apparaissant sur la liste doivent être considérés comme constituant l'équipe titulaire, à défaut de précisions clairement indiquées.
Quand une prolongation est jouée, une liste des 15 joueurs commençant la prolongation doit être à nouveau fournie à l'arbitre, ou à défaut une liste indiquant clairement les changements effectués par rapport à l'équipe ayant terminé le temps réglementaire. Cette liste peut être faite en simple exemplaire mais doit en tout point se conformer aux dispositions ci-dessus.

- (ii) Dans les matches Inter-County :
 - (a) La liste des joueurs doit être numérotée de 1 à 24, et doit mentionner le nom des clubs auxquels appartiennent les joueurs.
Exception :
Dans les matches Inter-County Senior, la liste des joueurs doit être numérotée de 1 à maximum 26.
 - (b) Tous les joueurs doivent appartenir à la liste fournie à l'arbitre avant le match.
 - (c) Pour la prolongation, les joueurs doivent appartenir à la liste fournie à l'arbitre avant le match.
 - (d) Pour les matches d'Inter-County Senior Championship, le respect de la règle 6.36 de l'Official Guide, partie 1 est requis au regard de l'enregistrement de l'équipe / liste de joueurs.

2.5 **Joueurs en prolongation**

- (a) Tout joueur peut faire partie des quinze joueurs démarrant la prolongation.
Exceptions :
 - (i) En accord avec (b) et (d) ci-après.
 - (ii) Un joueur ayant reçu un carton noir et exclu temporairement 10 minutes (Sin Bin) avec moins de 10 minutes purgées pendant le temps réglementaire peut faire partie des quinze joueurs mais il doit purger le temps restant du Sin Bin pendant la prolongation.
- (b) Dans une rencontre Inter-County, tout joueur figurant dans la liste fournie à l'arbitre avant la rencontre, à l'exception des cas précisés en (d) ci-après, peut faire partie des quinze joueurs démarrant la prolongation.
- (c) Une liste des 15 joueurs démarrant la prolongation doit être donnée à l'arbitre, ou à défaut une notification indiquant clairement les changements effectués par rapport à l'équipe

ayant terminé le temps réglementaire. Cette liste / notification peut être rédigée en simple exemplaire mais doit en tout point se conformer aux dispositions de la règle 2.4 - liste des joueurs.

- (d) Un joueur expulsé dans quelque circonstance que ce soit pendant le temps réglementaire, ne peut pas jouer pendant la prolongation mais peut être remplacé.
- (e) Les remplacements / remplacements temporaires doivent être autorisés au cours de la prolongation comme décrit dans la règle 2.3 (ii) et (iii).
- (f) Un avertissement (carton jaune) reçu pendant le temps réglementaire ne doit pas être compté en prolongation.

RÈGLE 3 – LE TEMPS DE JEU

- 3.1 Une équipe doit être présente sur le terrain au plus tard à l'heure spécifiée par le Comité en Charge de la Compétition pour les Championnats Senior Inter-County, Finales de la National League, Finales des Championnats Inter-Provincial, All-Ireland, Finales des Championnats Senior de Provinces et de Comtés, et au plus tard cinq minutes avant l'heure prévue du début du match pour les autres rencontres.
- 3.2 Le temps de jeu doit consister en deux périodes de trente minutes chacune, mais du temps doit être ajouté à chaque période lors d'une perte de temps accidentelle ou délibérée. Ce temps est nommé 'temps réglementaire'.

Exceptions :

- (i) Pour les matches d'Inter-County Senior Championship, de National League, de Compétitions et de Tournois Secondaires, le temps de jeu doit consister en deux périodes de 35 minutes chacune.

(ii) Le temps de jeu peut être réduit par des règlements locaux pour les catégories U15 ou plus jeunes.

3.3 Une pause, n'excédant pas dix minutes, doit être accordée à la mi-temps, à la suite de laquelle les équipes doivent changer de côté.

Exception :

En matches Inter-County Senior, la pause doit durer un maximum de quinze minutes.

3.4 Dans le cas de rencontres n'entraînant pas l'attribution de points en Ligue, et suivant les prescriptions des règles 3.5 et 3.6 ci-après:

- (a) Un Comité en Charge d'une compétition peut décider avant le début d'une compétition que
 - (i) si une rencontre pendant toute la compétition ou lors de poule(s) spécifique(s) se termine par un résultat nul, une prolongation doit être jouée.
 - (ii) si une rencontre pendant toute la compétition ou lors de poule(s) spécifique(s) se termine par un résultat nul après prolongation, un vainqueur ("Winner on the Day") devra être désigné.
- (b) Un Comité en Charge d'une compétition, avec l'accord des deux parties concernées, peut aussi prendre la décision avant la date d'une rencontre particulière que
 - (i) en cas de match nul lors de cette rencontre, une prolongation devra être jouée.
 - (ii) en cas de match nul après prolongation, un 'Winner on the Day' devra être désigné.
- (c) La prolongation est obligatoire en cas d'un nouveau match nul lors d'une rencontre rejouée.
- (d) Une prolongation doit consister en deux périodes de dix minutes chacune.

Des dispositions supplémentaires concernant les matches nuls dans des compétitions spécifiques sont décrites dans la Règle 3.6.

3.5 A moins que le Comité d'Organisation du Central Council ne le décide autrement sur demande d'un Comité de Contrôle des Compétitions, la prolongation doit être obligatoire en cas de match nul dans les compétitions suivantes :

(A) Matches de championnats Senior Inter-County All-Ireland et Provincial à l'exception de -

- (i) Finales de All-Ireland (Coupes Sam Maguire et Liam MacCarthy seulement), et Finales de Provinces, pour lesquelles les rencontres doivent être rejouées,
et
- (ii) Matches de groupe "Round Robin", pour lesquels la règle 6.21(4)(a) doit s'appliquer (c'est à dire un point crédité pour chaque équipe).

(B) Autres compétitions :

- Championnats Inter-County U20
- Championnats Inter-County "Minor" (incluant les finales)
- Championnat Inter-County "Intermediate"
- Championnat Inter-County "Junior"
- Phases à élimination directe des National Leagues
- Compétitions Inter-Provincial
- Tournois Inter-County
- Championnats Inter-Club Provincial et All-Ireland
- Coupes Sigerson et Fitzgibbon
- Autres matches dans les compétitions secondaires

(NOTE : En conformité avec la règle 6.28, Official Guide,

partie 1, et pour une période d'expérimentation, la règle de 2017 a été mise de côté temporairement pour les années 2018, 2019 et 2020/2022).

- 3.6 (a) Le Central Council doit approuver un système afin de déterminer le résultat des matches dont l'issue après une prolongation déterminée selon la règle n'est pas un replay - 'Winner on the Day'. Les règles du 'Winner on the Day' doivent être déterminées par le Central Council.
- (b) A moins que le Comité d'Organisation du Conseil Central, sur demande du Comité de Contrôle des Compétitions concerné, ne le décide autrement, les matches dans les compétitions suivantes doivent appliquer le 'Winner on the Day' :
- Qualifications du All-Ireland Football
 - Quarts de finale préliminaires du All-Ireland Hurling
 - Coupe Joe McDonagh
 - Phases à élimination directe des National Leagues
 - Championnats Provincial Club
 - Championnats Inter-County Junior Football et Intermediate Hurling
 - Championnats Inter-County U20 Football et Hurling (sauf les finales All-Ireland)
 - Matches à élimination directe du Championnat Minor (U17) (sauf les finales All-Ireland)
- (c) Si un match de Championnat Provincial Senior rejoué aboutit à un match nul après la prolongation, deux périodes supplémentaires de cinq minutes chacune doivent être jouées, et si le résultat est toujours nul, le 'Winner on the Day' doit être appliqué.

(NOTE : A revoir après 2022 comme décrit pour la révision de

la règle 3.5 cette année-là).

- 3.7 Si une rencontre à élimination directe d'une compétition de clubs de jeunes, jusqu'à la catégorie "Minor" incluse, se termine par un match nul, deux périodes de prolongation de dix minutes chacune doivent être jouées.

Exception :

La prolongation n'est pas obligatoire lors de la première rencontre de la finale de Championnat County "Minor".

- 3.8 Quand une prolongation doit être jouée, il doit y avoir un temps maximum de dix minutes entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation.

Une pause entre les mi-temps d'une prolongation ne doit pas excéder cinq minutes, et les équipes ne doivent pas quitter le terrain lors de ces pauses.

Après une pause de mi-temps, les équipes doivent changer de camp.

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPEMENT

- 4.1 (i) Les équipes de club doivent porter leurs couleurs distinctives enregistrées lors des compétitions inter-clubs. Lorsqu'il y a une similitude des couleurs, les équipes doivent changer avec leur(s) couleur(s) alternative(s) enregistrée(s), approuvées par le County Committee.
- (ii) Les équipes de comté doivent porter leurs couleurs distinctives enregistrées dans les compétitions Inter-County. Quand il y a une similitude de couleur, les deux comtés doivent porter leur(s) couleur(s) alternative(s) enregistrée(s) ou d'autres couleurs autorisées ou demandées par le Comité en Charge de la Compétition.

- (iii) Dans tous les matchs, le gardien de but doit porter un maillot distinctif des couleurs de sa propre équipe et de celles de ses adversaires.
- 4.2
- (i) Dans tous les matches de hurling et lors des séances d'entraînement de hurling, chaque joueur doit obligatoirement, et sous sa propre responsabilité, porter un casque avec un écran facial conforme au standard exposé en IS:355 ou à un standard de remplacement déterminé par la National Safety Authority of Ireland (NSAI). Ces casques ne doivent en aucun cas être modifiés par rapport à leur état d'origine.
 - (ii) Un arbitre ne doit pas autoriser le port du casque dans un match de football.
- 4.3
- Dans tous les matches de football et lors des séances d'entraînement de football, chaque joueur doit obligatoirement, et sous sa propre responsabilité, utiliser un protège-dents.
- 4.4
- (i) Le diamètre du sliotar - hors rebord (nervure) - doit être compris entre 69mm et 72mm.
La masse du sliotar doit être comprise entre 110 et 120 grammes.
La hauteur du rebord (nervure) doit être comprise entre 2,0mm et 2,8mm.
La largeur du rebord (nervure) doit être comprise entre 3,6mm et 5,4mm.
L'épaisseur de la couche en cuir doit être comprise entre 1,8mm et 2,7mm et ne doit pas être feuilletée par un revêtement plus épais que 0,15mm.
Les sliotars sont uniquement approuvés aptes à l'utilisation sur la base du respect des standards et des tests donnés par

le Central Council.

Les sliotars approuvés doivent porter la marque d'approbation de la G.A.A.

Des tests annuels seront effectués, par un centre de test indépendant et approuvé, pour s'assurer que les sliotars continuent à respecter les standards donnés seulement par le Central Council.

Le Central Council peut adopter un seul noyau qui devra être utilisé par tout fabricant / fournisseur approuvé pour fournir des sliotars utilisés dans les matches officiels.

- (ii) Le ballon ne doit pas peser moins de 480g et pas plus de 500g et doit avoir une circonférence d'au moins 68cm et d'au plus 70cm.

Exception :

Les dimensions peuvent être réduites par des règlements locaux pour les catégories U15 ou plus jeunes.

- (iii) Les ballons doivent être approuvés aptes à l'utilisation sur la base du respect des standards et des tests donnés par le Central Council.
- (iv) Les sliotars et les ballons doivent satisfaire complètement aux réglementations du matériel et des équipements de jeu ratifiées au fur et à mesure par le Central Council.

4.5 La base d'un hurley à son point le plus large ne doit pas excéder 13cm.

En hurling jeunes, jusqu'à la catégorie U12 incluse, l'utilisation de bandes métalliques sur les hurleys est interdite à moins que ces bandes ne soient recouvertes d'adhésif.

4.6 Un tee artificiel respectant un standard approuvé par le Central Council peut être utilisé pour effectuer un dégagement au football.

Règles de contrôle du jeu

RÈGLE 1 – CONTRÔLE DES MATCHES - OFFICIELS DE MATCH

Le contrôle des matches doit être confié à un arbitre, quatre umpires et deux juges de lignes qui doivent décider sur le terrain de toutes les questions affectant le jeu.

Un officiel de touche doit être nommé pour tout match Inter-County Senior.

1.1 POUVOIRS DE L'ARBITRE

La décision de l'arbitre sur toute question ou fait (excepté comme spécifié dans la règle 7.3 (aa) (1) (vi), partie 1, Official Guide) et concernant le temps de jeu, est la décision finale.

L'arbitre a les pouvoirs suivants :

- (i) Déclarer le terrain ou d'autres conditions inappropriés au jeu après consultation, si possible, des officiels responsables de la rencontre.
- (ii) Consulter les umpires et / ou les juges de lignes et / ou l'officiel de touche concernant les infractions aux règles du jeu, en particulier sur le jeu rugueux ou dangereux, ou sur les coups. L'arbitre peut appliquer la règle appropriée suite à ces consultations.
- (iii) Demander à un joueur ayant une blessure impliquant un saignement de quitter l'aire de jeu pour se faire soigner.
- (iv) Consulter, si besoin, un juge de lignes ou un/des umpire(s) - s'ils sont neutres - afin d'établir la nature de faits.

Ceci inclut la consultation concernant la validité d'une marque lorsque l'arbitre a un doute.

Un arbitre ou un umpire peut demander et / ou obtenir une clarification afin de savoir si une balle ou un ballon est passé entre les poteaux pour un point ou en dehors des poteaux pour une sortie de but ou un coup franc à 45 / 65m, en utilisant le Hawk-Eye Score Detection System, opérationnel pour les matches joués à Croke Park et dans les autres lieux approuvés au fur et à mesure par le Central Council.

Les protocoles pour cette demande et pour l'utilisation du système doivent être en accord avec les règlements spécifiques déterminés et autorisés par le Central Council.

- (v) De déjuger la décision d'un juge de lignes ou d'un (des) umpire(s).
- (vi) D'accorder une marque quand la balle / le ballon a été empêché(e) de franchir la ligne de but ou la barre transversale par une autre personne qu'un joueur ou l'arbitre.
- (vii) D'arrêter un match à cause d'une interférence extérieure, ou de n'importe quelle autre raison sérieuse méritant cette décision.
- (viii) D'arrêter un match, après avoir d'abord donné trois minutes de réflexion au capitaine ou à l'officiel responsable de l'équipe ou aux joueurs impliqués, dans le cas des circonstances suivantes :
 - (a) Un joueur refuse de quitter le terrain après avoir été expulsé, ou revient sur le terrain après avoir été expulsé;
 - (b) Une équipe ou un (des) joueur(s) quitte(nt) le terrain sans la permission de l'arbitre, ou refuse(nt) de continuer à jouer.

- (ix) D'ordonner que tous les joueurs soient correctement équipés comme cela est requis par le règlement.

1.2 DEVOIRS DE L'ARBITRE

- (i) Diriger le match en accord avec les règles du jeu.
- (ii) Récupérer les listes des joueurs, de les signer en gaélique, et d'en donner une copie à l'équipe adverse avant le match.
- (iii) Obtenir la signature, l'adresse complète, et le club de tout joueur participant au match, si un capitaine ou un responsable officiel d'équipe le demande.
- (iv) Rapporter toutes les irrégularités concernant le respect des dimensions, des marquages ou de conditions insatisfaisantes du terrain de jeu, et de rapporter toute protestation officielle faite par le capitaine d'une équipe avant le match en relation avec des irrégularités de dimensions ou de marquages de l'aire de jeu.
- (v) Consigner les marques, le nom des joueurs blessés, remplacés, des remplaçants entrés en jeu, des remplaçants temporaires selon la règle 1.5 (b), blessures : saignement ou suspicion de blessure à la tête, tout cas de retard d'entrée sur le terrain ou de temps de pause trop important, et l'intrusion de personnes non autorisées sur l'aire de jeu.
- (vi) Consigner le temps de jeu, et rajouter du temps additionnel à chaque mi-temps pour le temps perdu délibérément ou accidentellement ou pour autoriser de jouer un coup franc accordé avant que le temps ait expiré. Si l'équipe qui défend commet une autre faute avant que l'arbitre ne siffle la fin du match, celui-ci doit à nouveau décompter du temps

additionnel afin de permettre de jouer un nouveau coup franc, à partir du moment où une marque peut en résulter, à la condition qu'aucun autre joueur de l'équipe jouant le coup franc ne touche la balle / le ballon.

- (vii) Siffler quand une faute a été commise ou quand la balle / le ballon est sorti(e) des limites du terrain. Siffler ou faire un signe pour relancer le jeu. Une fois que l'arbitre a pris une décision et a sifflé pour faire reprendre le jeu, il ne peut pas revenir sur sa décision.
- (viii) Indiquer l'endroit d'où doivent être tirés les coups francs ou les remises en jeu.
- (ix) (a) Avertir un joueur qui commet une faute / infraction passible d'avertissement en notant son nom et en lui montrant un carton jaune.

(b) Exclure un joueur qui commet une deuxième faute / infraction passible d'avertissement en lui montrant un second carton jaune puis en lui montrant un carton rouge.

(c) Un avertissement (carton jaune) sorti pendant le temps réglementaire ne devra pas être retenu au cours de la prolongation, si elle est jouée.

(d) Exclure pendant dix minutes en Sin Bin un joueur qui commet
 - (i) une faute cynique au football
 - ou
 - (ii) un manquement à la règle du jeu temporaire 5.46 au hurlingen notant son nom et en lui montrant un carton noir (football) ou un carton jaune (hurling), à condition que le

joueur n'a pas commis de faute passible d'avertissement (carton jaune) auparavant au cours du match.

La période de Sin bin doit être d'une durée de dix minutes, indépendamment des pertes de temps.

Les dix minutes doivent se poursuivre dans le temps réglementaire (incluant le temps additionnel) et la prolongation, si elle est jouée.

- (e) Exclure un joueur qui commet une série de deux fautes passibles d'avertissement ou cyniques au football en lui montrant un carton jaune ou noir, selon ce qui est approprié, puis en lui montrant un carton rouge.
- (f) Exclure un joueur qui commet une faute / infraction passible d'expulsion (autre que celles spécifiées en (b), (d) et (e) ci-dessus), en notant son nom, si ce n'est pas déjà fait, puis en lui montrant un carton rouge.
- (g) Un joueur exclu ne peut plus participer au reste du match, prolongation incluse, si elle est jouée.
- (x) (a) Avertir un officiel d'une équipe qui commet une infraction en notant son nom et en lui montrant un carton jaune.
- (b) Exclure de l'enceinte du terrain un officiel qui commet une seconde infraction en lui montrant un second carton jaune, puis en lui montrant un carton rouge.
- (c) Un avertissement (carton jaune) sorti pendant le temps réglementaire ne devra pas être retenu au cours de la prolongation, si elle est jouée.
- (d) Exclure de l'enceinte du terrain un officiel d'une équipe qui commet une infraction passible d'exclusion (autre que

ce qui est spécifié en (b) ci-dessus, en notant son nom, si ce n'est pas déjà fait, puis en lui montrant un carton rouge.

Notes :

- (i) Ces règles prennent effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
 - (ii) Les sanctions pour des manquements à la règle 1.4 - règles de contrôle du jeu, gestion des incursions sur le terrain - s'appliquent dans leur ensemble pour tous les niveaux à partir du 27 mars 2021.
 - (iii) Les règles autres que celles présentées en (i) et (ii) ci-dessus s'appliquent à partir du 1er janvier 2022.
- (xi) Présenter la balle / le ballon au capitaine de l'équipe victorieuse à la fin d'une finale de Province ou de All-Ireland.

1.3 DÉBUT DU JEU

- (i) L'arbitre doit lancer une pièce pour le choix du côté en présence des capitaines des équipes.
Cette procédure doit être répétée pour la prolongation, si elle est jouée.
- (ii) Deux joueurs de chaque équipe doivent se tenir l'un derrière l'autre du côté de leur défense le long de la ligne de milieu de terrain, et doivent faire face à l'arbitre, pour l'engagement.
Les autres joueurs, doivent rester sur leurs positions respectives derrière la ligne des 45m (football) ou la ligne des 65m (hurling).
- (iii) L'arbitre, faisant face aux joueurs, doit lancer le ballon au-dessus des têtes des joueurs (football) et la balle le long

du sol entre les joueurs (hurling).

- (iv) Les consignes (ii) et (iii) ci-dessus doivent également être appliquées au début de la deuxième mi-temps.

1.4 ENTRÉE SUR L'AIRE DE JEU / INCURSIONS

Un officiel d'une équipe ne doit pas pénétrer sur l'aire de jeu.

Exception : L'arbitre peut donner la permission à un membre de l'équipe médicale ou à un officiel autorisé de rentrer sur l'aire de jeu afin d'examiner un joueur blessé.

Sanctions prises sur-le-champ pour l'infraction ci-dessus :

- (i) Avertir le fautif en lui montrant un carton jaune.
- (ii) Exclure le fautif de l'enceinte du terrain pour une seconde infraction en lui montrant un second carton jaune, suivi d'un carton rouge. Le fautif est exclu de l'enceinte du terrain pour le reste du match, prolongation incluse, si elle est jouée, et il ne peut pas être remplacé.

Sanction fixée pour une deuxième récidive (c.à.d une troisième expulsion) : un match de suspension dans le même règlement et pour le même niveau, applicable lors du prochain match de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a eu lieu, même si ce match se déroule l'année suivante.

1.5 BLESSURES

- (a) **Blessures : cas général** - Le jeu ne doit pas être arrêté lors de la blessure d'un joueur, excepté lors de circonstances exceptionnelles pour permettre à un joueur blessé gravement d'être soigné sur le terrain ou d'être évacué hors

du terrain. Toutes les autres blessures doivent être traitées hors du terrain de jeu.

(b) Blessures : saignement ou suspicion de blessure à la tête

- (i) Un joueur qui saigne ou qui a du sang sur toute partie de son corps, de sa tenue de jeu ou de son équipement, résultant d'une blessure survenue pendant le jeu, doit sur instruction de l'arbitre, quitter immédiatement le terrain de jeu pour recevoir des soins médicaux et/ou toute autre soin. Il ne doit pas être autorisé à revenir sur l'aire de jeu tant que le saignement n'a pas été stoppé, que tout le sang ait été nettoyé et, quand cela est possible, que la partie blessée ait été couverte, que sa tenue de jeu tâchée de sang ait été remplacée et que tout équipement tâché de sang ait été complètement nettoyé.
- (ii) Un joueur qui présente une suspicion de blessure à la tête, sur instruction de l'arbitre, doit quitter temporairement l'aire de jeu pour une évaluation complémentaire afin de déterminer si le joueur est apte à revenir sur le terrain.

Dans l'une des circonstances (i) ou (ii) ci-dessus, un remplaçant temporaire peut être utilisé, et les actions suivantes ne peuvent pas compter comme remplacements selon la règle 2.3 (i) et (ii), règles des spécifications :

- (1) L'utilisation du remplaçant temporaire pour un joueur invité à quitter le terrain selon le règlement.
- (2) Le retour sur l'aire de jeu du joueur blessé (saignement ou suspicion de blessure à la tête) en

remplacement direct du remplaçant temporaire.

- (3) Le retour sur l'aire de jeu du joueur blessé (saignement ou suspicion de blessure à la tête) en remplacement de n'importe quel autre joueur si le remplaçant temporaire a été auparavant expulsé ou remplacé.

1.6 RAPPORT DE L'ARBITRE

L'arbitre doit normalement remettre son rapport, accompagné d'une copie de chaque liste(s) d'équipe (comme spécifié dans la règle 2.4, règles des spécifications), dans une période de trois jours après le match, au Comité ou au Conseil en Charge de la Compétition. Quand le comité compétent l'estime nécessaire, le rapport doit être remis sous 24 heures.

Le rapport doit contenir :

- le résultat du match.
- le nom des umpires et des juges de lignes.
- l'heure à laquelle chaque équipe est entrée sur le terrain.
- l'heure à laquelle le match a commencé.
- si le temps de pause a été dépassé, en expliquer la raison.
- le nom des joueurs blessés, remplacés, et des remplaçants entrés en jeu.
- le nom du (des) remplaçants(s) temporaires selon 1.5 (b) blessures : saignement ou suspicion de blessure à la tête.
- le nom des joueurs avertis ou exclus, et la (les) raison(s) exacte(s).
- le nom de tous les officiels d'équipe avertis ou exclus de l'enceinte du terrain, et la (les) raison(s) exacte(s).
- le nom de tout spectateur qui est intervenu au cours du match.
- toute autre infraction aux règlements.

- les infractions au règlement, rapportés par l'officiel de touche.

Des erreurs / omissions par rapport à ce qui est demandé ci-dessus n'invalident pas le rapport dans son ensemble.

Notes sur les officiels d'équipe avertis ou exclus de l'enceinte du terrain :

- (i) Ces règles prennent effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Les sanctions pour des manquements à la règle 1.4 - règles de contrôle du jeu, gestion des incursions sur le terrain - s'appliquent dans leur ensemble pour tous les niveaux à partir du 27 mars 2021.
- (iii) Les règles autres que celles présentées en (i) et (ii) ci-dessus s'appliquent à partir du 1er janvier 2022.

RÈGLE 2 – UMPIRES

Il doit y avoir deux umpires de chaque côté du terrain de jeu. Un umpire doit se tenir derrière chaque poteau de but et derrière la ligne de sortie de but. Les umpires doivent rester du même côté pendant toute la durée du match.

2.1 POUVOIRS DES UMPIRES

Les umpires doivent décider si une marque a été effectuée, ou si la balle / le ballon a franchi la ligne de sortie de but pour une remise en jeu, ou pour un coup franc à 45m ou à 65m, suivant la règle 1.1 (v) ci-dessus.

2.2 DEVOIRS DES UMPIRES

- (i) Les umpires doivent signaler leurs décisions comme ce qui suit :
 - (a) Un coup franc à 45m au football ou un coup franc à 65m au hurling en levant bien droit un bras, puis en pointant directement le terrain, à l'endroit où la balle / le ballon a franchi la ligne de sortie de but.
 - (b) Une sortie de but en croisant les deux bras au-dessus de leur tête.
 - (c) Une marque en levant un drapeau vert pour un but ou un drapeau blanc pour un point, devant le but.
 - (d) Une décision de refuser une marque en croisant les drapeaux au centre du but.
- (ii) Les umpires doivent porter à la connaissance de l'arbitre, pendant un arrêt de jeu, tout cas de faute dans le jeu en particulier, du jeu rugueux ou dangereux, des coups, ou des

incursions non autorisées sur le terrain de jeu, ou une autre infraction au règlement par un officiel d'une équipe, qui n'aurait pas été remarqué par l'arbitre.

Notes en relation avec la mention “ou une autre infraction au règlement par un officiel d'une équipe” :

- (i) Cet ajout à la règle prend effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Pour les autres cas que ceux présentés en (i), cet ajout ci-dessus s'applique à partir du 1er janvier 2022.

RÈGLE 3 – JUGES DE LIGNES

Il doit y avoir un juge de lignes sur chaque ligne de touche. Les juges de lignes doivent changer de côté à la mi-temps. Cependant, si cela n'était pas fait, cela n'affectera pas le résultat du match.

3.1 DEVOIRS DES JUGES DE LIGNES

- (i) Les juges de lignes doivent indiquer au moyen d'un drapeau :
 - (a) quand et où une balle / un ballon franchit la ligne de touche,
 - (b) de quel côté s'effectue la remise en jeu, et
 - (c) où la remise en jeu doit s'effectuer.
- (ii) Quand une balle / un ballon est envoyé(e) simultanément derrière la ligne de touche par des joueurs des deux équipes, ou quand le juge de lignes n'est pas sûr de l'équipe qui a envoyé la balle / le ballon derrière la ligne, le juge de lignes

doit tout de même le signaler.

L'arbitre, faisant face aux joueurs, doit remettre en jeu la balle / le ballon entre un joueur de chaque équipe, à 13m de la ligne de touche, à l'endroit du terrain faisant directement face à l'endroit la balle / le ballon a franchi la ligne.

- (iii) Une décision du juge de lignes est soumise à la règle 1.1 (v) énoncée plus haut.
- (iv) Les juges de lignes, lorsqu'ils sont neutres, doivent contrôler les actions effectuées dans la zone de remplacement, et doivent assister l'arbitre au moment de l'entrée des remplaçants, et des remplaçants temporaires selon la règle 1.5 (b) blessures : saignement ou suspicion de blessure à la tête. Quand les juges de lignes ne sont pas neutres, ces fonctions doivent être assurées par l'arbitre.
- (v) Les juges de lignes doivent porter à la connaissance de l'arbitre, pendant un arrêt de jeu, tout cas de faute dans le jeu en particulier, du jeu rugueux ou dangereux, des coups, ou des incursions non autorisées sur le terrain de jeu, ou une autre infraction au règlement par un officiel d'une équipe, qui n'aurait pas été remarqué par l'arbitre. Ils peuvent aussi, si cela leur est demandé par l'arbitre, l'assister pour déterminer la validité d'une marque.

Notes en relation avec la mention “ou une autre infraction au règlement par un officiel d'une équipe” :

- (i) Cet ajout à la règle prend effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Pour les autres cas que ceux présentés en (i), cet ajout

ci-dessus s'applique à partir du 1er janvier 2022.

- (vi) Après consultation avec l'arbitre, le juge de touche doit indiquer à l'officiel de touche, ou toute autre personne désignée par le comité compétent, la durée du temps additionnel, s'il y en a, à jouer à la fin de chaque mi-temps.

RÈGLE 4 – OFFICIEL DE TOUCHE

Un officiel de touche devra être désigné lors des matches de Championnat Inter-County Senior et des matches de Ligue.

Un officiel de touche peut être désigné par le comité compétent pour les autres matches.

4.1 DEVOIRS DE L'OFFICIEL DE TOUCHE

- (i) Recevoir les notifications de remplacement donnant le nom et le numéro d'un remplaçant ou d'un remplaçant temporaire et le nom et le numéro du joueur remplacé.
- (ii) Enregistrer et rapporter à l'arbitre tous les remplacements / remplacements temporaires effectués pendant le match pour l'inclure dans le rapport de match.
- (iii) Annoncer au moyen d'un panneau électronique ou manuel les numéros des joueurs remplacés.
- (iv) Annoncer au moyen d'un panneau électronique ou manuel la durée du temps additionnel, s'il y en a, qui sera joué à la fin de chaque mi-temps, indiquée par l'arbitre au juge de lignes.
- (v) Surveiller et rapporter les infractions au règlement de match.

- (vi) Surveiller et contrôler la procédure de Sin Bin.
- (vii) L'officiel de touche doivent porter à la connaissance de l'arbitre, pendant un arrêt de jeu, tout cas de faute dans le jeu en particulier, du jeu rugueux ou dangereux, des coups, ou des incursions non autorisées sur le terrain de jeu, ou une autre infraction au règlement par un officiel d'une équipe, qui n'aurait pas été remarqué par l'arbitre.

Notes en relation avec la mention “ou une autre infraction au règlement par un officiel d'une équipe” :

- (i) Cet ajout à la règle prend effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Pour les autres cas que ceux présentés en (i), cet ajout ci-dessus s'applique à partir du 1er janvier 2022.

RÈGLE 5 – MAUVAISE CONDUITE EN MATCH PAR DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

Une mauvaise conduite en match par des officiels d'équipe se classe en cinq catégories d'infractions qui ont lieu sur ou aux abords de l'aire de jeu, et qui surviennent immédiatement avant, pendant ou après un match.

Catégorie Ia

- Ia. 1 Faire une incursion non autorisée sur l'aire de jeu.
- Ia. 2 Contester l'autorité de l'arbitre, d'un umpire, d'un juge de

lignes ou d'un officiel de touche.

- la. 3 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un joueur ou un officiel de l'équipe adverse.
- la. 4 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un joueur de sa propre équipe.

Sanctions prises sur-le-champ pour l'infraction ci-dessus :

- (i) Avertir le fautif en lui montrant un carton jaune.
- (ii) Exclure le fautif de l'enceinte du terrain pour une seconde infraction en lui montrant un second carton jaune, suivi d'un carton rouge. Le fautif est exclu de l'enceinte du terrain pour le reste du match, prolongation incluse, si elle est jouée, et il ne peut pas être remplacé.

Catégorie IIa

- IIa. 1 Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.
- IIa. 2 Participer à un mouvement occasionnant une perturbation.

Catégorie IIIa

- IIIa. 1 Tout type d'interférence physique avec un joueur ou un officiel de l'équipe adverse.
- IIIa. 2 Interférer avec le jeu en cours.

Catégorie IVa

Interférence physique mineure (c.à.d poser une main, pousser, tirer ou bousculer), conduite menaçante ou injurieuse, langage menaçant, envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de match.

Catégorie Va

Tout type d'agression envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de match.

Sanction prise sur-le-champ pour les infractions IIa, IIIa, IVa et Va ci-dessus :

Exclure le fautif de l'enceinte du terrain en lui montrant un carton rouge. Le fautif est exclu de l'enceinte du terrain pour le reste du match, prolongation incluse, si elle est jouée, et il ne peut pas être remplacé.

Notes :

- (i) Ces règles prennent effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Les sanctions pour l'infraction Ia. 1 ci-dessus (fondées sur la règle 1.4 - règles de contrôle du jeu, gestion des incursions sur le terrain - s'appliquent dans leur ensemble pour tous les niveaux à partir du 27 mars 2021.
- (iii) Les règles autres que celles présentées en (i) et (ii) ci-dessus s'appliquent à partir du 1er janvier 2022.

A titre informatif uniquement –

Les suspensions pour les infractions ci-dessus sont régies par la règle 7.2 – infractions, Official Guide partie 1. Pour information, les suspensions sont, en partie, détaillées ci-dessous.

Catégorie Ia

Être exclu de l'enceinte du terrain à la suite d'une deuxième infraction passible d'un avertissement.

- (1) **Sanction prévue** : exclusion de l'enceinte du terrain pour le reste de la partie, prolongation incluse, si elle est jouée, et pas de remplacement.
- (2) **Sanction prévue dans le cas d'une deuxième récidive (c.à.d une**

troisième expulsion) : suspension d'un match pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a eu lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.

Notes :

- (i) Ces règles prennent effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Les sanctions pour des manquements à la règle 1.4 - règles de contrôle du jeu, gestion des incursions sur le terrain - s'appliquent dans leur ensemble pour tous les niveaux à partir du 27 mars 2021.
- (iii) Les règles autres que celles présentées en (i) et (ii) ci-dessus s'appliquent à partir du 1er janvier 2022.

Catégorie IIa

- (i) Langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un juge de lignes ou un officiel de touche.
- (ii) Mouvement occasionnant une perturbation.

Sanctions - En complément des dispositions des autres règles :

- (1) Minimum - Un match de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la même compétition, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.
- (2) Minimum pour une récidive - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou les deux matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.

Exceptions aux (1) et (2) ci-dessus :

Pour les cas survenant au cours des National Leagues, des Inter-County Senior Championship ou pour une combinaison sur les deux compétitions (dans le même règlement), les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

- (i) Minimum - Un match de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant sur l'ensemble National Leagues / Inter-County Senior Championship, même si ce match se déroule l'année suivante.
- (ii) Minimum pour une récidive - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants sur l'ensemble National Leagues / Inter-County Senior Championship, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.

Notes :

- (i) Cette section du règlement prend effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Pour les autres cas que ceux présentés en (i) ci-dessus, cette section du règlement s'applique à partir du 1er janvier 2022. Jusqu'à cette date, les sanctions valables au Congrès 2021 continuent de s'appliquer :
 - (1) Minimum : 4 semaines de suspension
 - (2) Minimum en récidive : 8 semaines de suspension

Catégorie IIIa

- (i) Tout type d'interférence physique avec un joueur ou un officiel adverse.

(ii) Interférence avec le jeu en cours.

Sanctions - En complément des dispositions des autres règles :

- (1) Minimum - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition, même si un ou les deux matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.
- (2) Minimum pour une récidive - Trois matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou plusieurs matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.

Exceptions aux (1) et (2) ci-dessus :

Pour les cas survenant au cours des National Leagues, des Inter-County Senior Championship ou pour une combinaison sur les deux compétitions (dans le même règlement), les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

- (i) Minimum - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants sur l'ensemble National Leagues / Inter-County Senior Championship, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.
- (ii) Minimum pour une récidive - Trois matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants sur l'ensemble National Leagues / Inter-County Senior Championship, même si un ou plusieurs matches se déroulent l'année suivante.

Notes :

- (i) Cette section du règlement prend effet en National Leagues et en Championnats Inter County (pour les deux compétitions et dans toutes les catégories) en 2021.
- (ii) Pour les autres cas que ceux présentés en (i) ci-dessus, cette section du règlement s'applique à partir du 1er janvier 2022. Jusqu'à cette date, les sanctions valables au Congrès 2021 continuent de s'appliquer :
 - (1) Minimum : 8 semaines de suspension
 - (2) Minimum en récidive : 16 semaines de suspension

Catégorie IVa

Interférence physique mineure (c.à.d poser une main, pousser, tirer ou bousculer), conduite menaçante ou injurieuse, langage menaçant, envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de match.

Sanctions :

- (1) Minimum : 12 semaines de suspension.
- (2) Minimum pour une récidive : 24 semaines de suspension.

Catégorie Va

Tout type d'agression envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de match.

- (1) Minimum : 48 semaines de suspension, avec disqualification de l'équipe du fautif, quand cela est approprié.
- (2) Minimum pour une récidive : 96 semaines de suspension, disqualification de l'équipe du fautif, quand cela est approprié.

Les suspensions en catégories IVa et Va ci-dessus doivent s'appliquer pour tous les règlements et tous les niveaux.

Sanction alternative en cas d'impossibilité d'application des suspensions de match :

Lorsqu'une suspension de match ne peut pas s'appliquer en totalité ou en partie à un officiel d'équipe dans la compétition concernée, pour les circonstances (non-exhaustives) suivantes :

- (i) L'équipe concernée ne va pas plus loin dans la compétition concernée,
- (ii) L'officiel d'équipe n'est plus engagé avec l'équipe concernée

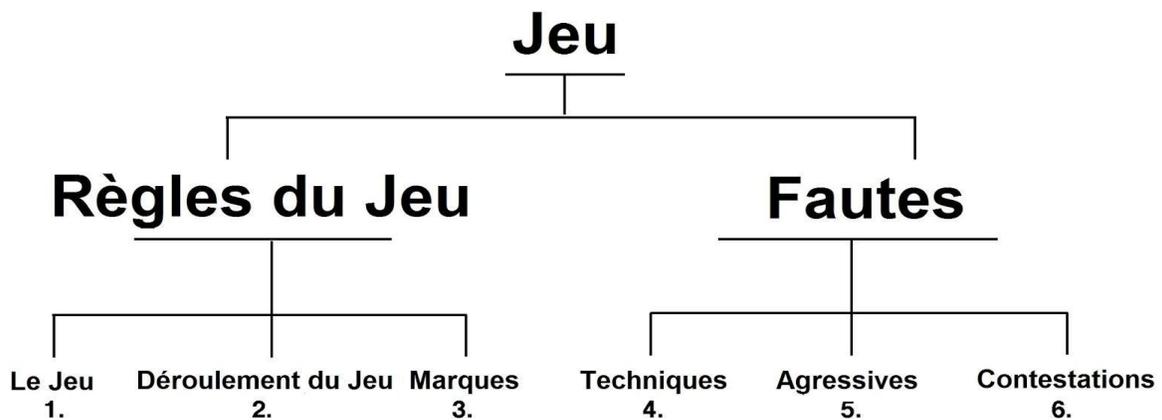
Une suspension de deux semaines pour chaque suspension d'un match non appliquée doit être proposée / imposée pour le même règlement et le même niveau (ou si ce n'est pas applicable, à un niveau alternatif approprié pour lequel le membre concerné est impliqué en tant qu'officiel d'équipe).

RÈGLE 6 – LIMITE DE LA RESPONSABILITÉ LÉGALE

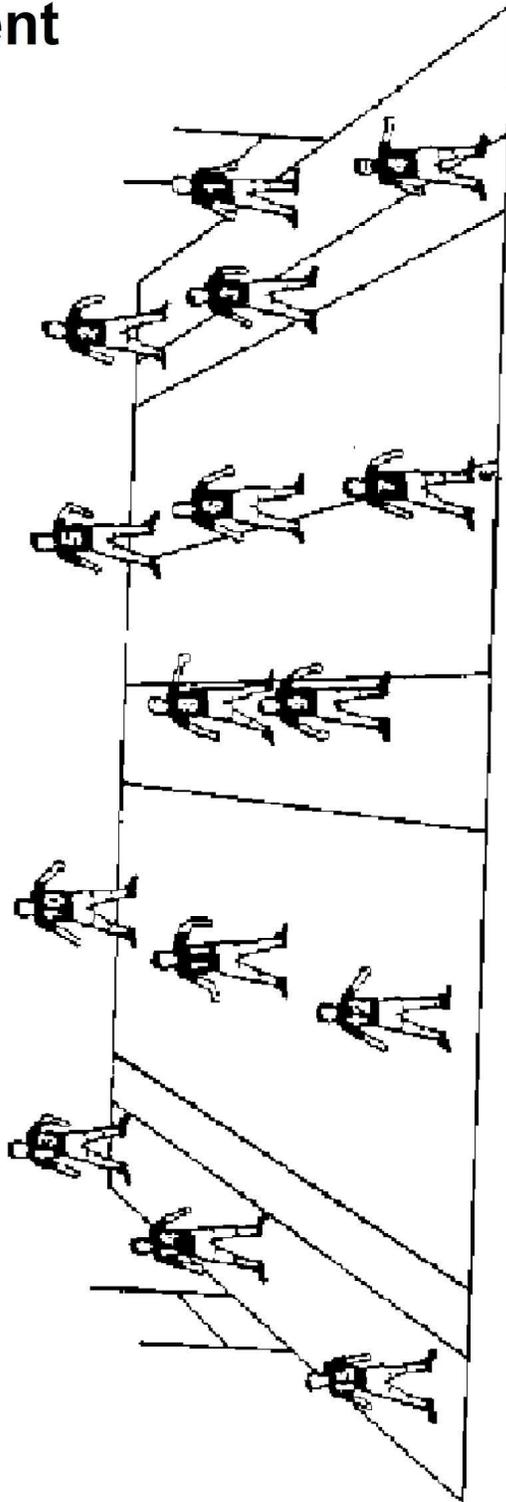
Ces règles ne doivent imposer à aucun arbitre, juge de lignes, umpire, officiel de touche, officiel d'équipe ou partie aucune obligation légale de protection ou de responsabilité légale (ceci relevant des joueurs eux-mêmes et, si concernés, des parents, des tuteurs ou toutes autres personnes légalement responsables).



Les règles du jeu du Hurling



Positionnement



Les règles du hurling

Règles du jeu

RÈGLE 1 – LE JEU

- 1.1 La balle est en jeu une fois qu'elle a été remise en jeu ou frappée, après que l'arbitre ait donné un signal pour commencer ou recommencer le jeu, et elle reste en jeu jusqu'à ce que :
- (a) l'arbitre signale un arrêt de jeu;
 - (b) la balle ait franchi complètement toute ligne délimitant le terrain ou frappe tout drapeau marquant les limites du terrain;
 - (c) la balle ait été empêchée de sortir des limites du terrain ou touchée dans le jeu par une personne autre qu'un joueur.
- 1.2 La balle peut être frappée avec le hurley quand elle est au sol, en l'air, relâchée de la main ou soulevée avec le hurley.
- 1.3 Un joueur peut courir avec la balle en équilibre ou rebondissant sur son hurley.
- 1.4 Un joueur peut attraper la balle, la jouer sur son hurley, et la reprendre dans sa main une fois. Un joueur qui n'a pas attrapé la balle peut la jouer du hurley vers sa main deux fois.
- 1.5 La balle peut être frappée avec la main, le pied, ou soulevée du sol avec le pied.
- 1.6 La balle ne peut pas être touchée au sol avec la (les) main(s), excepté quand un joueur est envoyé au sol ou tombe et que la balle qui est dans sa main touche le sol.

- 1.7 Quand un joueur est en possession de la balle, celle-ci peut être :
- (a) portée dans la main sur un maximum de quatre pas consécutifs ou rester dans la main pour une période n'excédant pas le temps de faire quatre pas.
 - (b) relâchée et frappée avec une franche action de frappe de la main.
- 1.8 Le(s) joueur(s) peut (peuvent) effectuer un “tackle” (frapper la balle avec la main ouverte) sur un adversaire.
- 1.9 A condition qu’il ait au moins un pied au sol, un joueur peut réaliser une charge épaule contre épaule sur un adversaire :
- (a) qui est en possession de la balle, ou
 - (b) qui joue la balle, ou
 - (c) quand les deux joueurs vont en direction de la balle pour la jouer.
- Quand il est à l’intérieur du petit rectangle, le gardien de but ne peut pas être chargé mais la possession de la balle peut lui être disputée, et son dégagement, son tir ou sa passe peuvent être bloqués. Un contact accidentel avec le gardien de but en jouant la balle est permis.
- 1.10 Lors de la prise d’élan sur un coup franc, une touche, ou un dégagement, un joueur peut sortir en dehors des limites du terrain, mais les autres joueurs doivent rester à l’intérieur du terrain de jeu.
- 1.11 Un joueur peut lever son hurley ou sa (ses) main(s) pour intercepter un coup franc.

RÈGLE 2 – DÉROULEMENT DU JEU

- 2.1 L'arbitre, faisant face aux joueurs, démarre la partie et la relance après la mi-temps en lançant la balle entre deux joueurs de chaque équipe, qui doivent se tenir l'un derrière l'autre dans leur propre camp de part et d'autre de la ligne de milieu de terrain.
Tous les autres joueurs doivent rester sur leurs positions respectives derrière les lignes des 65m.
- 2.2 Suite à une faute, le jeu est relancé par un coup franc ou un entre-deux (comme spécifié dans le règlement) à l'endroit où la(les) faute(s) a(ont) été commise(s).

Exceptions :

- (i) Dans le cas de fautes commises par des joueurs défendant à l'intérieur du grand rectangle, les décisions suivantes doivent s'appliquer:
Un tir de pénalité depuis le point central de la ligne des 20m doit être accordé pour une faute agressive.
Un coup-franc depuis le point central de la ligne des 20m doit être accordé pour une faute technique.
(Voir règle 2.4 et règle temporaire 5.4.6)
- (ii) Dans le cas d'une faute faite par un joueur défendant à l'intérieur de ses propres 20m mais à l'extérieur du grand rectangle, un coup-franc doit être accordé sur la ligne des 20m en face de l'endroit où la faute a été commise.
(Voir règle 2.4)
- (iii) Quand un joueur est victime d'une faute immédiatement après avoir joué la balle, et qu'une marque en résulte, la marque doit être maintenue. Si

ce n'est pas le cas, l'arbitre doit accorder un coup-franc d'où la faute a été commise ou, si cela est plus avantageux, à l'endroit où la balle atterrit ou franchit la ligne de touche.

L'option d'accorder un coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu restant également maintenue, la règle suivante doit s'appliquer dans les circonstances qui suivent :

- (a) Si la balle atterrit au-delà de la ligne de sortie de but, un coup-franc doit être donné sur la ligne des 20m en face de l'endroit où la balle a franchi la ligne de sortie de but.
 - (b) Si la balle atterrit à l'intérieur de la zone des 20m adverse, un coup-franc doit être donné sur la ligne des 20m au point où la balle a franchi cette ligne.
- (iv) A tout autre endroit spécifié dans le cas des sanctions listées dans la règle 4 - infractions 14, 15, 16, 17, 18, 19, 27, 28, 29, 30, 33; règle 5 - infractions 8; règle 6 - infraction 4.
- (v) Quand le jeu redémarre par un entre-deux suite à une(des) faute(s) commise(s) à moins de 13m de la ligne de touche, la remise en jeu doit être effectuée à 13m de la ligne et directement en face de l'endroit d'où la(les) faute(s) a(ont) été commise(s), à l'intérieur du terrain.
- (vi) Quand le jeu redémarre par un entre-deux suite à une(des) faute(s) commise(s) entre la ligne de sortie de but et la ligne des 20m, la remise en jeu doit être effectuée sur la ligne des 20m, en face de l'endroit d'où la(les) faute(s) a(ont) été commise(s), en accord avec les dispositions exposées en (v) ci-dessus.

- 2.3 Quand des joueurs adverses commettent une faute simultanément, le jeu redémarre par un entre-deux.
- 2.4 (a) En général, et conformément à ce qui est précisé ci-dessous dans cette règle:
Dans le cas où un coup-franc est joué, tous les joueurs, excepté le joueur effectuant le coup-franc, doivent se tenir à au moins 20m de l'endroit où le coup-franc est joué.
Dans le cas d'un entre-deux après une (des) faute(s), tous les joueurs, excepté ceux concernés par l'entre-deux, doivent se tenir à au moins 13m de l'endroit où l'entre-deux est joué.
- (b) Un tir de pénalité doit être effectué au choix :
- (i) Au point central de la ligne des 20m
ou
(ii) A l'intérieur du demi-cercle, le joueur effectuant le tir de pénalité ayant reculé avec la balle à sept mètres de la ligne des 20m.
- La balle doit être frappée sur ou avant la ligne des 20m mais pas au-delà, excepté ce qui est autorisé dans la règle 2.5(b).
- Un seul joueur de l'équipe qui défend doit se tenir sur la ligne de but, et ne doit pas bouger en direction de la ligne des 20m avant que la balle n'ait été vraiment frappée.
- Tous les autres joueurs, à l'exception du joueur effectuant le tir, doivent être au-delà de la ligne des 20m et du demi-cercle et ne doivent pas franchir la ligne des 20m ou le demi-cercle avant que la balle n'ait été frappée.

Si un(des) défenseur(s) commet(tent) une faute avant que la balle ait été frappée et qu'il n'y a pas but, l'arbitre doit faire rejouer le tir de pénalité.

- (c) Lors d'un coup-franc sifflé pour une faute technique commise à l'intérieur du grand rectangle et accordé au point central de la ligne des 20m, toutes les dispositions en (b) ci-dessus doivent être appliquées excepté que jusqu'à cinq joueurs de l'équipe qui défend peuvent se tenir sur la ligne de but.

(Note : Le Central Council a interprété que les mots "doit accorder" à la dernière ligne de la section (b) ci-dessus, et de la même manière dans la section (c), signifiaient que quand l'arbitre décide qu'un (des) défenseur(s) a (ont) commis une faute avant que la balle ait été frappée, le tireur a l'option de retenter le tir de pénalité ou le coup-franc **ou** d'avoir le gain d'un point.)

- (d) Les joueurs défendant sur un coup-franc accordé sur la ligne des 20m pour une faute commise en dehors du grand rectangle doivent se tenir à un minimum de 20m de l'endroit d'où est accordé le coup-franc et ne doivent pas s'en approcher jusqu'à ce que la balle ait été frappée.

- 2.5 (a) Lors de tous les coups-francs, y compris les pénalties, la balle peut être frappée avec le hurley des deux façons suivantes :
 - (i) Soulever la balle avec le hurley au premier essai et la frapper avec le hurley.
 - (ii) Frapper la balle au sol.

'Soulever' la balle avec le hurley ne constitue pas l'action de 'frapper' la balle.

- (b) Si un joueur effectuant un coup-franc ou un pénalty n'arrive pas à soulever la balle au premier essai, ou rate son tir avec le hurley, il doit frapper la balle au sol sans délai.

Cela doit être aussi appliqué dans le cas où un tir de pénalité ou tout autre coup-franc accordé sur la ligne des 20m, seulement si l'action initiale entraîne un franchissement minime de la balle au-delà de la ligne des 20m.

Seulement si le joueur effectuant un coup-franc ou un tir de pénalité tarde à tirer, un joueur adverse peut s'approcher plus près que ce qui est spécifié dans la règle 2.4 ci-dessus.

2.6 Quand la balle est envoyée au-delà de la ligne de sortie de but par l'équipe qui attaque dans ce camp ou après une marque, le jeu redémarre par une remise en jeu à l'intérieur du petit rectangle.

Le joueur effectuant une remise en jeu doit prendre la balle dans sa main, mais s'il rate sa frappe, la balle peut être frappée au sol ou peut être soulevée et frappée avec le hurley, mais ne peut pas être reprise dans la main avant qu'elle n'ait été frappée. Le joueur effectuant la remise en jeu peut frapper la balle plus d'une fois avant qu'un autre joueur ne la touche.

Tous les joueurs doivent être au-delà de la ligne des 20m jusqu'à ce que la balle ait été frappée, excepté le gardien de but et le joueur effectuant la remise en jeu - si effectuée par un autre joueur que le gardien de but.

La balle doit effectuer 13m avant d'être jouée par un autre joueur de l'équipe qui défend.

2.7 Quand la balle est envoyée au-delà de la ligne de sortie de but et à l'extérieur des poteaux par l'équipe qui défend dans ce camp, un coup-franc doit être accordé à l'équipe adverse sur la ligne des 65m en face de l'endroit où la balle a franchi la ligne de sortie de but.

2.8 Quand une équipe envoie la balle au-delà de la ligne de touche, un coup-franc effectué depuis le sol doit être accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la balle a franchi la ligne de touche. Si des joueurs adverses envoient la balle simultanément au-delà de la ligne de touche, ou si les officiels ne sont pas sûrs de l'équipe ayant joué la balle en dernier, l'arbitre, faisant face aux joueurs, doit remettre en jeu la balle entre un joueur de chaque équipe, à 13m de la ligne de touche, à l'intérieur du terrain et directement en face de l'endroit où la balle a franchi la ligne de touche. Une balle frappant un drapeau de touche ou de coin doit être considérée comme ayant franchi la ligne de touche. Un joueur de l'équipe bénéficiant de la remise en jeu doit placer la balle sur la ligne de touche à l'endroit indiqué par le juge de ligne. Tous les joueurs excepté le joueur effectuant la remise en jeu, ou les deux joueurs participant à l'entre-deux, doivent être à au moins 13m de la balle jusqu'à ce qu'elle soit frappée ou remise en jeu sur l'entre-deux.

Si un joueur effectuant une remise en jeu rate sa frappe au premier essai, il doit sans délai effectuer un deuxième essai. Seulement si le joueur tarde à effectuer son deuxième essai, un joueur de n'importe quelle équipe peut s'approcher à moins de 13m.

- 2.9 Si lors de circonstances exceptionnelles le jeu est arrêté par l'arbitre afin de soigner sur le terrain un joueur gravement blessé ou de l'évacuer hors du terrain, le jeu doit reprendre par une de ces différentes manières :
- (i) Si une équipe a la possession de balle quand le jeu est arrêté, le jeu doit reprendre avec un coup-franc en faveur de cette équipe à l'endroit où se trouvait le jeu quand celui-ci a été arrêté, à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur des 20m adverses, auquel cas le coup-franc doit être accordé sur la ligne des 20m en face de l'endroit où le jeu a été arrêté. Une marque ne peut pas être effectuée directement lors de ce coup-franc.
 - (ii) Si aucune équipe n'a la possession de balle quand le jeu est arrêté, un entre-deux doit être effectué à l'endroit où le jeu a été arrêté, en accord avec les prescriptions des exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.
- 2.10 Si la balle touche toute personne n'étant pas un joueur pendant la partie, le jeu repart sur un entre-deux à l'endroit concerné, mais si la balle touche toute personne n'étant pas un joueur lors d'un coup-franc, celui-ci doit être retiré.

Exceptions :

- (i) Selon les prescriptions de la règle 3.3(a).
- (ii) Si la balle a été arrêtée avant de franchir la ligne par une personne n'étant pas un joueur autre que l'arbitre, elle doit être considérée comme ayant franchi la ligne, et l'arbitre doit accorder l'avantage qui en résulte.

RÈGLE 3 - MARQUES

3.1 Un **but** est marqué quand la balle est envoyée au-delà de la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale par n'importe quelle équipe.

Un **point** est marqué quand la balle est envoyée au-dessus de la barre transversale entre les poteaux par n'importe quelle équipe.

Un but vaut trois points.

L'équipe ayant le meilleur total de points au final est déclarée gagnante.

Exceptions :

Un joueur de l'équipe attaquante et qui est en possession de la balle ne peut pas marquer :

- (i) en portant la balle au-delà de la ligne de but adverse, ou
- (ii) avec sa (ses) main(s).

3.2 Une marque peut être effectuée en frappant la balle dans les airs avec la (les) main(s).

3.3 (a) Une marque doit être accordée si, selon l'arbitre, la balle a été empêchée de franchir la ligne de but par une autre personne qu'un joueur ou l'arbitre.

(b) Si une partie des poteaux ou de la barre transversale s'est déplacée pendant la partie, l'arbitre doit accorder la marque qu'il considère devoir résulter si cette partie ne s'était pas déplacée.

3.4 Si un défenseur envoie la balle dans son propre en-but de n'importe quelle manière, cela doit compter comme une marque.

3.5 Une marque ne peut pas être effectuée **directement** lors d'un coup-franc accordé selon la règle 2.9(i).

Fautes

RÈGLE 4 - FAUTES TECHNIQUES

- 4.1 Porter ou conserver la balle trop longtemps.
- 4.2 (a) Lancer la balle.
(b) Passer la balle à la main sans qu'elle soit relâchée et frappée avec avec une franche action de frappe de la main.
- 4.3 Soulever la balle du sol avec les genoux.
- 4.4 Se coucher sur la balle.
- 4.5 Toucher la balle au sol avec la (les) main(s), excepté quand un joueur tombe ou est mis au sol et que la balle dans sa main touche le sol.
- 4.6 Attraper la balle plus de deux fois avant de l'avoir envoyée plus loin.
- 4.7 Relâcher la balle de la main et la rattraper sans la jouer avec le hurley.
- 4.8 Lâcher le hurley intentionnellement, ou lancer le hurley sans qu'il ne constitue d'aucune manière un danger pour un autre joueur.
- 4.9 Toucher le hurley de l'adversaire en l'air ou le retenir avec le hurley ou le pied, afin de permettre à la balle de passer.
- 4.10 Pour un joueur de l'équipe attaquante, entrer dans le petit rectangle adverse avant que la balle n'y entre au cours du jeu.

Exceptions :

- (i) Si un joueur attaquant entre légalement dans le petit rectangle, et que la balle est jouée depuis cette zone mais qu'elle y revient avant que le joueur attaquant ait le temps de quitter la zone, à condition qu'il ne joue pas la balle ou qu'il n'interfère pas avec les défenseurs, une faute n'est pas commise.
- (ii) Quand un point est marqué depuis l'extérieur du petit rectangle et que la balle est suffisamment haute pour être hors de portée de tous les joueurs, la marque doit être accordée même si un joueur attaquant se trouve à l'intérieur du petit rectangle avant la balle - à la condition que le joueur en question n'interfère pas avec les défenseurs.

- 4.11 (a) Pour un joueur de l'équipe bénéficiant d'un coup-franc, rester ou venir à moins de 20m de la balle avant qu'elle n'ait été frappée, excepté comme stipulé en (c) et (d) ci-après.
 - (b) Pour un joueur de l'équipe bénéficiant d'une remise en touche, rester ou venir à moins de 13m de la balle avant qu'elle n'ait été frappée.
 - (c) Pour un joueur de l'équipe bénéficiant d'un pénalty, être à l'intérieur des 20m ou de l'arc de cercle avant que la balle soit frappée.
 - (d) Pour un joueur de l'équipe bénéficiant d'un coup-franc au centre de la ligne des 20m pour une faute technique à l'intérieur du grand rectangle, être à l'intérieur des 20m ou de l'arc de cercle avant que la balle soit frappée.
- 4.12 Pour un joueur attaquant vers le but, porter la balle au-delà de la ligne de but adverse.

4.13 Pour un joueur de l'équipe attaquant vers le but, qui est en possession de la balle, marquer avec la (les) main(s).

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS - Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.

4.14 Être à l'intérieur des 20m adverses avant qu'un dégagement après une sortie de but ne soit joué.

SANCTION – Coup-franc depuis la ligne des 20m de la défense en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

4.15 Jouer le dégagement de sortie de but depuis l'extérieur du petit rectangle.

SANCTION -

(i) Annuler le dégagement

(ii) Entre-deux sur la ligne des 20m des défenseurs en face de la zone d'en-but.

4.16 (a) Pour un joueur de l'équipe défendant sur un pénalty, à l'exception du seul joueur défendant sur la ligne de but, être à l'intérieur des 20m ou de l'arc-de-cercle avant que la balle n'ait été frappée.

(b) Pour un joueur défendant sur un pénalty sur la ligne de but, se déplacer à moins de 20m de la balle avant qu'elle n'ait été frappée.

(c) Pour un joueur de l'équipe défendant sur un coup-franc accordé au centre de la ligne des 20m pour une faute technique à l'intérieur du grand rectangle, à l'exception d'un maximum de cinq joueurs défendant sur la ligne de but, être à l'intérieur des 20m ou de l'arc-de-cercle avant que la balle n'ait été frappée.

- (d) Pour un des cinq joueurs maximum défendant sur un coup-franc accordé au centre de la ligne des 20m, pour une faute technique à l'intérieur du grand rectangle, se déplacer à moins de 20m de la balle avant qu'elle n'ait été frappée.

SANCTION – Si un but n'est pas marqué, l'arbitre doit accorder de faire retirer le pénalty / coup-franc.

(**Note** : voir l'interprétation du Central Council de "doit accorder" à la suite de la règle 2.4(c)).

- 4.17 (a) Pour un joueur adverse, être à moins de 20m de la balle avant qu'un coup-franc ne soit joué, excepté comme spécifié en 4.16(a) et (c) ci-dessus.
- (b) Pour un joueur adverse, être à moins de 13m de la balle avant qu'une remise en touche ne soit jouée.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS – Coup-Franc plus avantageux de 13m que l'endroit originel de la remise en jeu – sans dépasser la ligne des 20m adverse.

- 4.18 Retarder un adversaire jouant un coup-franc ou une touche en frappant la balle, en ne relâchant pas la balle pour l'adversaire, ou en ne s'écartant pas délibérément afin que la remise en jeu soit effectuée.
- 4.19 Interférer avec un joueur jouant un coup-franc ou une touche en sautant, en bougeant les mains ou le hurley, ou toute autre interférence physique ou verbale considérée par l'arbitre comme visant à déconcentrer le joueur effectuant la remise en jeu.

Exception :

Un joueur levant ses mains ou son hurley immobiles en l'air ne constitue pas une interférence.

SANCTION - Coup-Franc plus avantageux de 13m que l'endroit originel de la remise en jeu – sans dépasser la ligne des 20m adverse.

- 4.20 Changer la façon de jouer la balle lors d'un(e) coup-franc / pénalty / touche sans la permission de l'arbitre après que le coup de sifflet pour la reprise du jeu ait été effectué.
- 4.21 Rejouer la balle après avoir joué un coup-franc / pénalty / touche avant qu'un autre joueur ne l'ait jouée, à moins que la balle ne rebondit sur les poteaux ou la barre transversale.
- 4.22 Commettre un faute sur un coup-franc en effectuant un deuxième essai pour soulever la balle, faire rebondir la balle sur le hurley, ou prendre la balle dans la main.
- 4.23 Pour un joueur effectuant une remise en touche, essayer de soulever la balle avec son hurley.
- 4.24 Faire un tas de terre dans le but de surélever la balle lors d'un coup-franc ou d'une remise en touche.
- 4.25 Avancer la balle délibérément de l'endroit où le coup-franc ou la touche doit se jouer.
- 4.26 Perdre du temps en retardant un coup-franc ou une remise en touche de sa propre équipe.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Annuler le coup-franc ou la remise en touche.**
 - (ii) Effectuer un entre-deux à l'endroit où la faute a eu lieu, en tenant compte de ce qui est spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**
- 4.27 Pour le joueur effectuant le dégagement et, ayant raté sa frappe, prendre la balle dans sa main une deuxième fois avant de tirer.

- 4.28 Être à l'intérieur de ses propres 20m quand son équipe effectue un dégagement, excepté comme spécifié dans la règle 2.6.
- 4.29 Pour un autre joueur de l'équipe effectuant un dégagement, jouer la balle avant qu'elle n'ait parcouru 13m.
- 4.30 Perdre du temps en retardant son propre dégagement.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Annuler le dégagement.
- (ii) Effectuer un entre-deux sur la ligne des 20m en face de la zone d'en-but.

- 4.31 Lorsqu'un ou des joueur(s) de chaque équipe font faute simultanément.

SANCTION – Effectuer un entre-deux à l'endroit où la (les) faute(s) a (ont) eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.

- 4.32 Sortir délibérément des limites du terrain pour obtenir un avantage excepté comme permis par la règle 1.10.

SANCTION – Coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu.

4.33 Interférer avec les poteaux de but pour déconcentrer les adversaires ou obtenir un avantage.

SANCTION – Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une deuxième faute passible d'un avertissement.

RÈGLE 5 – FAUTES AGRESSIVES

Infractions de catégorie I

Définition d'une infraction de catégorie I - Être exclu à la suite d'une seconde infraction méritant un avertissement.

Catégorie I – Infractions concernées

- 5.1 Tirer vers le sol un adversaire.
- 5.2 Crocheter un adversaire avec la (les) mains(s), le bras, la jambe, le pied, ou le hurley.
- 5.3 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un adversaire.
- 5.4 Utiliser toute forme de jeu brutal.
- 5.5 Faire “une poussette” avec le hurley par derrière et autour du corps d'un adversaire sans but de jouer la balle.
- 5.6 Utiliser le hurley de manière imprudente.
- 5.7 Lancer le hurley de manière à constituer un danger pour un (les) autre(s) joueur(s).

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) **Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une seconde faute passible d'un avertissement.**
 - (ii) **Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- 5.8 Essayer d'obtenir un avantage en simulant une faute ou une blessure.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) **Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une seconde faute passible d'un avertissement.**

- (ii) Si le jeu a été arrêté par une faute, un coup-franc depuis l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**

5.9 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une seconde faute passible d'un avertissement.**
- (ii) Faire un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**

5.10 Retenir un adversaire avec la (les) main(s).

5.11 (a) Charger un adversaire par l'arrière ou par l'avant.

(b) Charger un adversaire sauf si :

- (i) il est en possession de la balle, ou
- (ii) il joue la balle, ou
- (iii) deux joueurs se déplacent dans la direction de la balle pour la jouer.

(c) Charger un adversaire dans le but de donner un avantage à un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- (ii) Avertir le joueur en faute s'il commet une de ces fautes une seconde fois; exclure lors d'une nouvelle répétition ou pour une autre faute passible d'un avertissement.**

5.12 (a) Pousser un adversaire avec la (les) main(s) ou le hurley.

(b) Retenir le hurley d'un adversaire ou lui enlever des mains.

- 5.13 (a) Charger (d'une manière permise sur un autre adversaire) le gardien de but dans son petit rectangle.
- (b) Pour un joueur en possession de la balle, charger un adversaire.
- 5.14 Utiliser le hurley pour faire une obstruction sur un adversaire.
- 5.15 Frapper le hurley d'un adversaire à moins que les deux joueurs ne soient dans une action de jouer la balle.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) **Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- (ii) **Avertir le joueur en faute s'il commet ces fautes de manière persistante. Exclure lors d'une nouvelle répétition ou pour une autre faute passible d'un avertissement.**

Infractions de catégorie II

***Note:** Les infractions de catégorie II selon la règle 7.2(b) partie 1 se rapportent uniquement au football.*

Infractions de catégorie III

- 5.16 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le bras, le coude, la main ou le genou.
- 5.17 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec un hurley, avec une force minimale.
- 5.18 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le pied, avec une force minimale.
- 5.19 Avoir un comportement dangereux envers un adversaire, incluant le fait de tirer ou de saisir délibérément l'écran facial ou toute autre partie du casque d'un adversaire.
- 5.20 Cracher sur un adversaire.

- 5.21 Contribuer à un rassemblement.
- 5.22 Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
- (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**

- 5.23 Commettre une des fautes listées de 5.16 à 5.20 (incluse) envers un coéquipier.
- 5.24 Interférer avec un officiel de l'équipe adverse par une interférence mineure, par exemple en posant une main sur lui, en le poussant, en le tirant ou en le bousculant, sur ou hors de l'aire de jeu.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
- (ii) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**

- 5.25 Commettre une des fautes listées de 5.16 à 5.20 (incluse) contre un adversaire sur le terrain avant le début de la partie ou à la mi-temps.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

Le joueur en faute doit être considéré comme exclu et ne doit pas participer au match (ou reprendre le jeu).

Note – Une fois que l'arbitre a récupéré la liste des joueurs, ou une notification de remplacement / remplacement temporaire incluant le nom du joueur en faute, le joueur ne peut pas être remplacé.

Infractions de catégorie IV

- 5.26 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le bras, le coude, la main ou le genou, avec force ou en causant une blessure.

- 5.27 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec la tête.
- 5.28 Frapper un adversaire avec un hurley, avec force ou en causant une blessure.
- 5.29 Essayer de frapper un adversaire avec un hurley, avec force.
- 5.30 Frapper un adversaire avec le pied avec force ou en causant une blessure.
- 5.31 Essayer de frapper un adversaire avec le pied avec force.
- 5.32 Tamponner un adversaire.
- 5.33 Infliger une blessure à un adversaire par imprudence par d'autres moyens que ceux exposés ci-dessus.
- 5.34 Agresser un officiel de l'équipe adverse.
- 5.35 Avoir un comportement, une parole ou un geste de nature raciste, sectaire ou de ségrégation / anti-diversité envers un adversaire ou un officiel de match.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
 - (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- 5.36 Commettre une des fautes listées de 5.26 à 5.33 (incluse) envers un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
 - (ii) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**
- 5.37 Commettre une des fautes listées de 5.26 à 5.33 (incluse) envers un adversaire sur le terrain avant le début de la partie ou à la mi-temps.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

Le joueur en faute doit être considéré comme expulsé et ne doit pas participer au match (ou reprendre le jeu).

Note – Une fois que l'arbitre a récupéré la liste des joueurs, ou une notification de remplacement / remplacement temporaire incluant le nom du joueur en faute, le joueur ne peut pas être remplacé.

Infractions de catégorie V

- 5.38 Interférer avec un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche – interférence physique mineure comme par exemple poser une main, pousser, tirer ou bousculer.
- 5.39 Utiliser un langage menaçant envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.
- 5.40 Avoir un comportement menaçant ou injurieux en direction d'un arbitre, d'un umpire, d'un juge de ligne ou d'un officiel de touche.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
- (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**

Infractions de catégorie VI

- 5.41 Frapper ou essayer de frapper avec le pied, ou tout autre type d'agression, un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
- (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**

Dispositions complémentaires

5.42 Pour un joueur se faisant justice lui-même entre le moment où le coup-franc est accordé à son équipe et le moment où il est joué.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Annuler le coup-franc.**
- (ii) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**
- (iii) Appliquer toute autre pénalité relevant de la règle 5.**

5.43 Pour un (des) joueur(s) de chaque équipe commettant une faute simultanément.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**
- (ii) Appliquer toute autre pénalité relevant de la règle 5.**

5.44 Quand une faute agressive est portée à la connaissance de l'arbitre par un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche, l'arbitre peut appliquer la sanction appropriée selon la règle 5, et doit redémarrer le jeu selon la règle 2.

5.45 Quand une faute agressive est commise, l'arbitre peut décider de continuer le jeu s'il considère qu'il présente le potentiel d'une opportunité de marquer ou d'un autre avantage pour l'équipe victime de la faute par la création d'une occasion ou le gain de temps et d'espace. Il doit signaler cet avantage en tenant son bras levé et doit accorder l'avantage en courant en maintenant son bras en position levée pendant cinq secondes maximum après la faute ou moins longtemps s'il devient clair qu'aucun avantage n'a profité. S'il considère qu'aucun avantage n'a profité, il peut ensuite accorder un coup-franc à l'endroit où la faute a été commise,

excepté comme stipulé dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2. Il doit appliquer toute action disciplinaire prévue.

(Note : les termes de ces règles s'appliquent de manière générale pour tous les matches mais la règle temporaire 5.46 prévoit plus de sanctions exceptionnelles pour des compétitions et des circonstances spécifiques)

5.46 Règle temporaire pour application en 2021 en National Hurling League (toutes divisions) et en Senior All-Ireland Hurling Championships (tous niveaux) :

En complément des dispositions existantes aux règles du jeu 2.2 exception (i), 5 et spécialement 5.45, si une des fautes suivantes est commise sur un joueur attaquant avec une opportunité de marquer, soit à l'intérieur des 20m, soit dans l'arc-de-cercle :

- (a) Tirer vers le sol un adversaire (5.1) ou
- (b) Crocheter un adversaire avec la (les) mains(s), le bras, la jambe, le pied ou le hurley (5.2) ou
- (c) Utiliser le hurley de manière imprudente (5.6), les sanctions suivantes s'appliquent :
 - (i) Un pénalty doit être accordé à l'équipe lésée.
 - (ii) En plus de recevoir un avertissement (carton jaune), le joueur fautif doit purger un Sin Bin pendant 10 minutes, à moins que la faute soit une seconde faute passible d'avertissement, auquel cas le fautif doit être exclu pour le reste de la partie, prolongation incluse si elle est jouée.

A titre informatif uniquement –

*Les suspensions pour les infractions ci-dessus sont régies par la règle 7.2 – infractions, Official Guide partie 1. Pour information, les suspensions sont, **en partie**, détaillées ci-dessous.*

Catégorie I

Être exclu à la suite d'une deuxième faute passible d'un avertissement.

Sanction :

- (i) *Sanction prévue : exclusion du jeu pour le reste de la partie, incluant la prolongation.*
- (ii) *Sanction prévue dans le cas d'une deuxième récidive (c.a.d une troisième expulsion) - Une suspension d'un match pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a eu lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.*

Catégorie II

Note : *Les infractions de catégorie II concernent uniquement le football.*

Catégorie III

- (i) *Minimum - Un match de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la même compétition, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.*
- (ii) *Minimum pour une récidive - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou les deux matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.*

Exceptions :

Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des Championnats Inter-County Sénior, les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

- (i) *Minimum - Un match de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant en National League ou en Championnat Inter-County Senior, même si ce match*

se déroule l'année suivante.

- (ii) *Minimum pour une récidive - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants en National League ou en Championnat Inter-County Senior, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.*

Catégorie IV

- (i) *Minimum - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants dans la même compétition, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.*
- (ii) *Minimum pour une récidive - Trois matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou plus de matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.*

Exceptions :

Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des Championnats Inter-County Senior, les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

- (i) *Minimum : Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants en National League ou en Championnat Inter-County Senior, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.*
- (ii) *Minimum pour une récidive : Trois matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants en National League ou en Championnat Inter-County Senior, même si un ou plus de matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.*

- (iii) *Une infraction de la règle 5.33 ci-dessus devra être sanctionnée selon la règle 7.2(e).*

Catégorie V

- (i) *Minimum : 12 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux.*
- (ii) *Minimum pour une récidive : 24 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux.*

Catégorie VI

- (i) *Minimum : 48 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux, avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*
- (ii) *Récidive dans les 96 semaines suivantes : 96 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*

RÈGLE 6 – CONTESTATIONS

6.1 Défier l'autorité d'un arbitre, d'un umpire, d'un juge de ligne ou d'un officiel de touche.

SANCTION - Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une deuxième faute passible d'un avertissement.

6.2 Ne pas pouvoir répondre à la demande de l'arbitre de porter un casque avec un écran facial.

SANCTION - Avertir le joueur en faute; l'exclure s'il persiste.

6.3 Refuser de quitter le terrain de jeu, sur l'instruction de l'arbitre, pour un soin, après une blessure occasionnant un saignement.

SANCTION - Avertir le joueur en faute; l'exclure s'il persiste à refuser.

6.4 Contester la décision de l'arbitre d'accorder un coup-franc à l'équipe adverse.

SANCTION - Le coup-franc déjà accordé doit être joué plus avantageux de 13m que l'endroit originel du coup-franc, sans dépasser la ligne des 20m adverse.

Une autre contestation sur une situation du match doit être considérée comme une infraction à la règle 6.1 et doit être pénalisée en conséquence.

6.5 (a) Refuser de quitter le terrain de jeu lors d'une expulsion.

(b) Revenir dans le jeu après avoir été expulsé.

PROCÉDURE

Dans un premier temps, donner trois minutes de délai au capitaine de l'équipe ou à l'officiel responsable de l'équipe, ou au(x) joueur(s) impliqué(s), et ensuite, si le(s) joueur(s) refuse(nt) d'obtempérer, arrêter la partie.

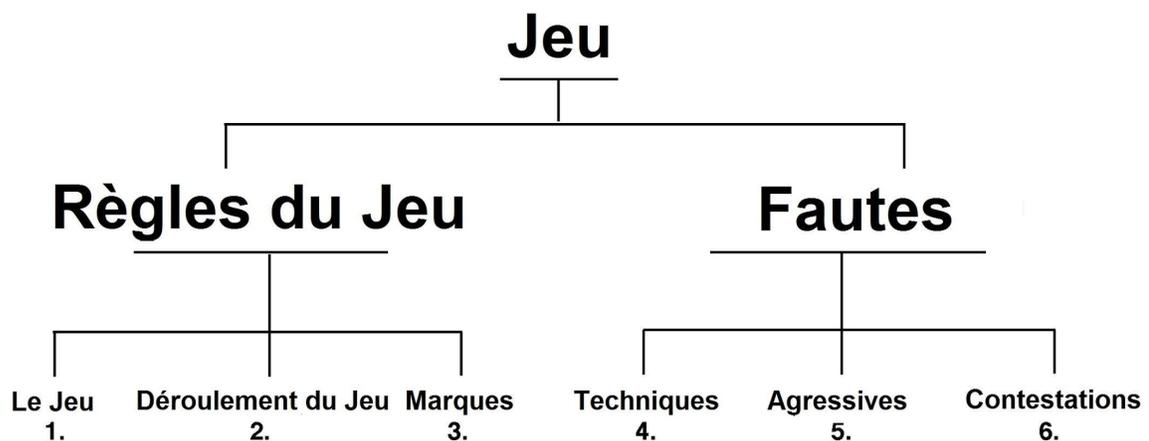
- 6.6 Une équipe ou un (des) joueurs(s) quittent le terrain sans la permission de l'arbitre ou refuse(nt) de continuer à jouer.

PROCÉDURE - identique à la règle 6.5

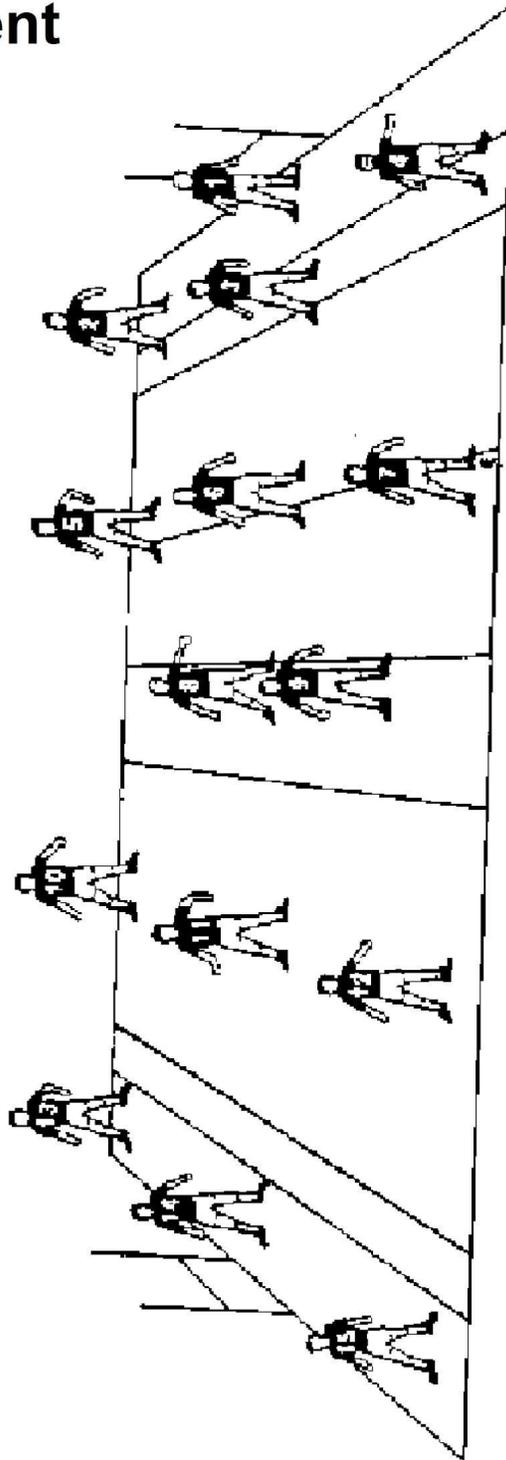
Tout joueur désirant continuer doit donner son nom à l'arbitre.



Les règles du jeu du Football Gaélique



Positionnement



Les règles du football

Règles du jeu

RÈGLE 1 – LE JEU

- 1.1 Le ballon est en jeu une fois qu'il a été remis en jeu ou frappé, après que l'arbitre ait donné un signal pour commencer ou recommencer le jeu, et il reste en jeu jusqu'à ce que :
- (a) l'arbitre signale un arrêt de jeu;
 - (b) le ballon ait franchi complètement toute ligne délimitant le terrain ou frappe tout drapeau marquant les limites du terrain;
 - (c) le ballon ait été empêché de sortir des limites du terrain ou touché dans le jeu par une personne autre qu'un joueur.
- 1.2 Lorsque le ballon est au sol, il peut être joué avec n'importe quelle partie du corps excepté la (les) main(s). Il doit être soulevé du sol avec les pieds.

Exceptions :

- (i) Le gardien de but peut jouer le ballon au sol avec sa (ses) main(s) à l'intérieur de son propre petit rectangle.
- (ii) Tout joueur qui tombe ou qui est mis au sol alors qu'il est en possession du ballon peut frapper le ballon roulant au sol avec le poing ou la paume, et peut marquer de cette façon.
- (iii) Le ballon ne peut pas être soulevé du sol avec les genoux.

- 1.3 Quand le ballon n'est pas au sol, il peut être joué par n'importe quelle partie du corps.
- 1.4 Quand un joueur est en possession du ballon, celui-ci peut :
- (a) être porté sur un maximum de quatre pas consécutifs ou rester dans la (les) main(s) pour une période n'excédant pas le temps de faire quatre pas.
 - (b) être joué du pied vers la (les) main(s) -"toetapped" (solo);
 - (c) rebondir une fois, et une fois après chaque 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 complet;
 - (e) être joué avec :
 - (i) le poing
 - (ii) la main ouverte avec une action franche de frappe du bas vers le haut.
 - (f) être relâché pour un coup de pied, un solo ou une passe avec le poing ou la main ouverte.
- Le ballon peut être frappé lorsqu'il est dans la (les) main(s) d'un adversaire en effectuant un mouvement avec la main ouverte.
- 1.5 Tant que le ballon n'est pas attrapé, il peut rebondir plus d'une fois.
- 1.6 Le(s) joueur(s) peut (peuvent) effectuer un "tackle" (frapper le ballon avec la main ouverte) sur un adversaire.
- 1.7 A condition qu'il ait au moins un pied au sol, un joueur peut effectuer une charge épaule contre épaule sur un adversaire
- (a) qui est en possession du ballon, ou
 - (b) qui joue le ballon sauf lorsqu'il tire, ou

(c) quand les deux joueurs vont en direction du ballon pour le jouer.

Quand il est à l'intérieur du petit rectangle, le gardien de but ne peut pas être chargé mais la possession du ballon peut lui être disputée, et son tir ou sa passe peuvent être bloqués. Un contact accidentel avec le gardien de but en jouant le ballon est permis.

1.8 Un gardien de but peut se déplacer le long de sa ligne de but quand un pénalty est tiré.

1.9 Lors de la prise d'élan sur un coup franc ou un dégagement, un joueur peut sortir en dehors des limites du terrain.

Lors d'une remise en touche, un joueur doit frapper le ballon depuis l'extérieur de la limite du terrain.

En dehors des cas ci-dessus, les joueurs doivent rester à l'intérieur du terrain de jeu.

1.10 Un joueur peut lever ses mains pour intercepter un coup franc.

RÈGLE 2 – DÉROULEMENT DU JEU

- 2.1 L'arbitre, faisant face aux joueurs, démarre la partie et la relance après la mi-temps en lançant le ballon entre deux joueurs de chaque équipe, qui doivent se tenir l'un derrière l'autre dans leur propre camp de part et d'autre de la ligne de milieu de terrain.
Tous les autres joueurs doivent rester sur leurs positions respectives derrière les lignes des 45m.
- 2.2 Suite à une faute, le jeu est relancé par un coup franc ou un entre-deux (comme spécifié dans le règlement) à l'endroit où la(les) faute(s) a(ont) été commise(s).

Exceptions :

- (i) Dans le cas de fautes commises par des joueurs défendant à l'intérieur des rectangles, les décisions suivantes doivent s'appliquer :
- Un tir de pénalité doit être accordé pour une faute agressive à l'intérieur du grand rectangle ou toute faute à l'intérieur du petit rectangle.
Le pénalty doit être joué depuis le sol sur un point à 11m du centre de la ligne de but. Un coup-franc depuis le centre de la ligne des 13m doit être accordé pour une faute technique d'un joueur défendant dans le grand rectangle mais à l'extérieur du petit rectangle.
(Voir règle temporaire 5.42)
- (ii) Dans le cas d'une faute faite par un joueur défendant dans ses propres 13m mais à l'extérieur du grand rectangle, un coup-franc doit être accordé sur la ligne des 13m en face de l'endroit où la faute a été commise.

- (iii) Quand un joueur est victime d'une faute immédiatement après avoir joué le ballon, et qu'une marque en résulte, la marque doit être maintenue. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit accorder un coup-franc d'où la faute a été commise ou, si cela est plus avantageux, à l'endroit où le ballon atterrit ou franchit la ligne de touche. L'option d'accorder un coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu restant également maintenue, la règle suivante doit s'appliquer dans les circonstances qui suivent:
 - (a) Si le ballon atterrit au-delà de la ligne de sortie de but, un coup-franc doit être donné sur la ligne des 13m en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de sortie de but.
 - (b) Si le ballon atterrit à l'intérieur de la zone des 13m adverse, un coup-franc doit être donné sur la ligne des 13m au point où le ballon a franchi cette ligne.
- (iv) A tout autre endroit spécifié dans le cas des sanctions listées dans la règle 4 - infractions 14, 15, 16, 17(a) et (b), 18, 19, 20, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 36; règle 5 - infraction 4; règle 6 - infraction 4.
- (v) Quand le jeu redémarre par un entre-deux suite à une (des) faute(s) commise(s) à moins de 13m de la ligne de touche, la remise en jeu doit être effectuée à 13m de la ligne de touche et directement en face de l'endroit d'où la (les) faute(s) a(ont) été commise(s), à l'intérieur du terrain.
- (vi) Quand le jeu redémarre par un entre-deux suite à une (des) faute(s) commise(s) entre la ligne de sortie de but et la ligne des 20m, la remise en jeu doit être effectuée sur la ligne des 20m, en face de l'endroit d'où

la(les) faute(s) a(ont) été commise(s), en accord avec les dispositions exposées en (v) ci-dessus.

Tous les joueurs excepté le joueur jouant le coup-franc doivent être à au moins 13m de l'endroit où le coup-franc est accordé, ou, tous les joueurs exceptés les deux qui se disputent l'entre-deux doivent être à au moins 13m de l'endroit où l'entre-deux est accordé.

- 2.3 Quand des joueurs adverses commettent une faute simultanément, le jeu redémarre par un entre-deux.
- 2.4 Un pénalty doit être tiré depuis le sol sur un point à 11m du centre de la ligne de but, et seul le gardien de l'équipe qui défend peut se tenir sur la ligne de but. Tous les autres joueurs, à l'exception du joueur effectuant le tir, doivent être au-delà de la ligne des 20m et du demi-cercle, être à au moins 13m du ballon, et ne doivent pas franchir la ligne des 20m ou le demi-cercle avant que le ballon ait été frappé. Le gardien peut se déplacer le long de sa ligne mais ne peut pas s'avancer de la ligne de but avant que le ballon n'ait été frappé. Si un joueur de l'équipe qui défend commet une faute avant que le ballon ne soit frappé et qu'il n'y a pas de but marqué, l'arbitre doit accorder de faire rejouer le pénalty.

(Note : Le Central Council a interprété que les mots “doit accorder” signifiaient que quand l'arbitre décide qu'un (des) défenseur(s) a (ont) commis une faute avant que le ballon ait été frappé, le tireur a l'option de retenter le tir pénalty ou d'avoir le gain d'un point.)

- 2.5 Un coup-franc, autre qu'un pénalty ou qu'une remise à 45m comme décrit dans la règle 2.8, peut être joué depuis les mains ou depuis le sol. Un joueur ayant indiqué l'option

choisie à l'arbitre ne doit pas être autorisé à changer sa décision. Le ballon doit être immobile quand un coup-franc est joué depuis le sol.

- 2.6 Avec l'accord de l'arbitre, un coup-franc peut être joué immédiatement.

Exceptions :

En cas de pénalty ou de coup-franc accordé à une équipe sur la ligne des 13m adverse.

- 2.7 (a) Quand le ballon est envoyé au-delà de la ligne de sortie de but par l'équipe qui attaque dans ce camp ou après une marque, le jeu redémarre par une remise en jeu depuis le sol sur le point central de la ligne des 20m et doit être joué vers l'avant.

Si le gardien de but n'effectue pas le dégagement, il doit rester dans le petit rectangle, et tous les autres joueurs, à l'exception du joueur effectuant le dégagement, doivent être au-delà de la ligne des 20m, hors du demi-cercle et à 13m du ballon, jusqu'à ce qu'il soit frappé.

Le joueur effectuant un dégagement peut tirer dans le ballon plus d'une fois avant qu'un autre joueur ne le touche, mais il ne peut pas prendre le ballon dans ses mains.

Le ballon doit effectuer 13m et sortir des 20m avant d'être joué par un autre joueur de l'équipe qui défend.

- (b) Le Joueur effectuant le dégagement après que le ballon soit sorti en sortie de but ou après une marque a le choix d'utiliser un tee standard approuvé par le Central Council.
- (c) Un joueur recevant directement le dégagement ne peut pas passer le ballon à son gardien avant qu'un autre joueur n'ait

joué le ballon.

- 2.8 Quand le ballon est envoyé au-delà de la ligne de sortie de but et à l'extérieur des poteaux par l'équipe qui défend dans ce camp, un coup-franc depuis le sol doit être accordé à l'équipe adverse sur la ligne des 45m en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de sortie de but.
- 2.9 Quand une équipe envoie le ballon au-delà de la ligne de touche, un coup-franc effectué depuis la (les) main(s) doit être accordé à l'équipe adverse à l'extérieur de la limite du terrain à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche. Si des joueurs adverses envoient le ballon simultanément au-delà de la ligne de touche, ou si les officiels ne sont pas sûrs de l'équipe ayant joué le ballon en dernier, l'arbitre, faisant face aux joueurs, doit remettre en jeu le ballon entre un joueur de chaque équipe à 13m de la ligne de touche, à l'intérieur du terrain et directement en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche. Un ballon frappant un drapeau de touche ou de coin doit être considéré comme ayant franchi la ligne de touche. Tous les joueurs excepté le joueur effectuant la remise en jeu, ou les deux joueurs participant à l'entre-deux, doivent être à au moins 13m du ballon jusqu'à ce qu'il soit frappé ou remis en jeu sur l'entre-deux.
- 2.10 Si lors de circonstances exceptionnelles le jeu est arrêté par l'arbitre afin de soigner sur le terrain un joueur gravement blessé ou de l'évacuer hors du terrain, le jeu doit reprendre par une de ces différentes manières :
- (i) Si une équipe a la possession de balle quand le jeu est arrêté, le jeu doit reprendre avec un coup-franc en faveur de cette équipe à l'endroit où se trouvait le jeu quand celui-ci a été arrêté, à moins que le jeu ait été

arrêté à l'intérieur des 13m adverses, auquel cas le coup-franc doit être accordé sur la ligne des 13m en face de l'endroit où le jeu a été arrêté. Une marque ne peut pas être effectuée directement lors de ce coup-franc.

- (ii) Si aucune équipe n'a la possession de balle quand le jeu est arrêté, un entre-deux doit être effectué à l'endroit où se trouvait le jeu quand celui-ci a été arrêté, en accord avec les prescriptions des exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.

2.11 Si le ballon touche toute personne n'étant pas un joueur pendant la partie, le jeu redémarre par un entre-deux à l'endroit concerné, mais si le ballon touche toute personne n'étant pas un joueur lors d'un coup-franc, celui-ci doit être retiré.

Exceptions :

(i) Selon les prescriptions de la règle 3.3(a).

(ii) Si le ballon a été arrêté avant de franchir la ligne par une personne n'étant pas un joueur autre que l'arbitre, elle doit être considérée comme ayant franchi la ligne, et l'arbitre doit accorder l'avantage qui en résulte.

2.12 Mark

L'arbitre doit accorder un mark dans le cas des circonstances suivantes :

- (i) Quand un joueur attrape clairement le ballon sur un dégagement, sans qu'il ne touche le sol, sur ou au-delà de la ligne des 45m la plus proche du dégagement.

ou

- (ii) Quand un joueur attrape clairement le ballon sur la ligne ou à l'intérieur des 45m sur un coup de pied dans le jeu (c'est à dire hors remise en jeu) réalisé par un joueur attaquant positionné sur ou au-delà de la ligne des 45m adverses, le ballon effectuant au moins 20m sans toucher le sol.

Les procédures suivantes s'appliquent :

- (a) Coup-franc

Le joueur doit signifier à l'arbitre qu'il prend le coup-franc en levant immédiatement son bras et ensuite jouer lui-même le coup-franc depuis les mains. Le coup-franc doit être joué depuis l'endroit où a été accordé le mark, excepté dans le cas où un mark est accordé à l'équipe qui attaque à l'intérieur des 13m, auquel cas il sera joué depuis la ligne des 13m en face d'où le mark a été accordé.

Une fois que le joueur a indiqué qu'il prenait le 'mark', l'arbitre doit accorder quinze secondes au joueur pour tirer. Si le joueur prend plus de quinze secondes, l'arbitre doit annuler le 'mark' et effectuer un entre-deux entre un joueur de chaque équipe.

Une fois que le joueur a indiqué qu'il prenait le 'mark', les joueurs adverses doivent reculer de 13m afin de donner de l'espace au joueur pour effectuer son tir. Si un joueur adverse bloque ou essaye de bloquer délibérément le tir à moins de 13m, ou si un joueur adverse fait obstacle au joueur quand il effectue son tir, l'arbitre doit pénaliser l'équipe adverse en avançant le ballon de 13m, sans dépasser la ligne des 13m adverse.

Si l'arbitre constate que le joueur qui réalise le 'mark' a

été blessé dans l'action et qu'il est incapable d'effectuer le tir, l'arbitre doit demander au plus proche coéquipier du joueur d'effectuer le tir mais cela doit être seulement accordé lors de circonstances exceptionnelles.

Une marque peut être réalisée lors d'un coup-franc accordé lors d'un 'mark'.

(b) Jouer immédiatement

- (i) Dans ce cas, le ballon ne peut pas être contesté au joueur jusqu'à ce que celui-ci ait porté le ballon sur un maximum de quatre pas consécutifs ou qu'il ait gardé le ballon pendant une période n'excédant pas le temps de faire quatre pas et/ou fait une action de tir, de passe à la main, de rebond au sol ou de solo.
- (ii) Si le joueur subit une contestation illégale, un coup-franc doit être accordé en faveur de son équipe depuis l'endroit où la contestation a été effectuée, et ce coup-franc peut être joué par n'importe quel joueur de son équipe.

Exception :

(b) (i) et (ii) ne doivent pas s'appliquer quand un joueur choisit de jouer immédiatement lors d'un mark accordé dans le grand ou le petit rectangle.

RÈGLE 3 - MARQUES

3.1 Un **but** est marqué quand le ballon est envoyé au-delà de la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale par n'importe quelle équipe.

Un **point** est marqué quand le ballon est envoyé au-delà de la barre transversale entre les poteaux par n'importe quelle équipe.

Un but vaut trois points.

L'équipe ayant le meilleur total de points au final est déclarée gagnante.

Exceptions

Un joueur de l'équipe attaquante et qui est en possession du ballon ne peut pas marquer :

- (i) en portant le ballon au-delà de la ligne de but adverse;
- (ii) un but avec sa (ses) main(s) excepté comme précisé dans la règle 1.2, exception (ii) mais peut marquer un point avec la (les) main(s) ouverte(s) ou le poing.

3.2 Une marque peut être effectuée en frappant le ballon dans les airs avec la (les) main(s).

3.3 (a) Une marque doit être accordée si, selon l'arbitre, le ballon a été empêché de franchir la ligne de but par une autre personne qu'un joueur ou l'arbitre.

(b) Si une partie des poteaux ou de la barre transversale s'est déplacée pendant la partie, l'arbitre doit accorder la marque qu'il considère devoir résulter si cette partie ne s'était pas déplacée.

- 3.4 Si un défenseur envoie le ballon dans son propre en-but de n'importe quelle manière, cela doit compter comme un but.
- 3.5 Un but ne peut pas être effectué directement lors d'un coup-franc accordé selon la règle 2.10 (i) (a).

Fautes

RÈGLE 4 - FAUTES TECHNIQUES

- 4.1 Porter ou conserver le ballon trop longtemps.
- 4.2
 - (a) Lancer le ballon.
 - (b) Passer le ballon à la main sans :
 - (i) qu'il ne soit frappé avec le poing
 - ou**
 - (ii) qu'il ne soit frappé main ouverte avec une franche action de frappe de bas en haut.
- 4.3 Soulever le ballon du sol avec les genoux.
- 4.4 Se coucher sur le ballon.
- 4.5 Toucher le ballon au sol avec la (les) main(s), excepté comme précisé dans la règle 1.2.
- 4.6 Faire rebondir le ballon au sol plus d'une fois consécutivement après l'avoir attrapé.
- 4.7 Envoyer le ballon en l'air avec la (les) main(s) et le rattraper avant qu'il ne touche le sol, un autre joueur, ou une des barres du but.
- 4.8 Arracher le ballon des mains d'un adversaire qui a attrapé le ballon.
- 4.9 Pour un joueur de l'équipe attaquante, entrer dans le petit rectangle adverse :
 - a) Pendant une action de jeu (hors phase arrêtée), avant le départ du ballon vers le petit rectangle.

- b) Lors d'une phase arrêtée, avant que le ballon n'entre dans le petit rectangle.

Exceptions :

- (i) Si un joueur attaquant entre légalement dans le petit rectangle, et que le ballon est joué depuis cette zone mais qu'il y revient avant que le joueur attaquant n'ait le temps de quitter la zone, à condition qu'il ne joue pas le ballon ou qu'il n'interfère pas avec les défenseurs, une faute n'est pas commise.
- (ii) Quand un point est marqué depuis l'extérieur du petit rectangle et que le ballon est suffisamment haut pour être hors de portée de tous les joueurs, la marque doit être accordée même si un joueur attaquant se trouve illégalement à l'intérieur du petit rectangle avant le ballon - à la condition que le joueur en question n'interfère pas avec les défenseurs.

4.10 (a) Passer le ballon d'une main à l'autre, sans que la main tenant le ballon à l'origine ne maintienne un contact jusqu'à la fin du changement de main.

(b) Passer le ballon d'une main à l'autre plus d'une fois, à moins que le ballon ne rebondit au sol ou sur le pied entre les changements de main.

4.11 (a) Pour un joueur de l'équipe bénéficiant d'un coup-franc ou d'une remise en touche, être à moins de 13m du ballon avant qu'il n'ait été frappé.

(b) Pour un joueur de l'équipe bénéficiant d'un pénalty, être à l'intérieur des 20m ou de l'arc de cercle avant que le ballon soit frappé.

4.12 Pour un joueur attaquant, porter le ballon au-delà de la ligne de but adverse.

4.13 Pour un joueur de l'équipe attaquant vers le but qui est en possession du ballon, marquer un but avec la (les) main(s) excepté comme spécifié dans l'exception (ii) de la règle 1.2.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS - Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.

4.14 Être à l'intérieur des 20m adverses, à l'intérieur de l'arc de cercle ou être à moins de 13m du ballon avant qu'une sortie de but ne soit jouée.

SANCTION – Coup-franc plus avantageux de 13m que l'endroit d'origine du dégagement.

4.15 Être à moins de 13m du ballon lors d'un coup-franc adverse en étant à l'intérieur de son propre petit rectangle.

SANCTION – Pénalty.

4.16 (a) Pour un joueur de l'équipe défendant sur un pénalty, à l'exception du gardien de but, être à l'intérieur des 20m ou de l'arc-de-cercle avant que le ballon n'ait été frappé.

(b) Pour le gardien défendant sur un pénalty, se déplacer à moins de 11m du ballon avant qu'il n'ait été frappé.

SANCTION – Si un but n'est pas marqué, l'arbitre doit accorder de faire retirer le pénalty.

(Note : Voir l'interprétation du Central Council de "doit accorder" à la suite de la règle 2.4).

4.17 (a) Pour un joueur adverse, être à moins de 13m du ballon avant qu'un coup-franc ou une remise en touche ne soit joué.

SANCTION – Coup-franc plus avantageux de 13m que l'endroit originel de la remise en jeu – sans dépasser la

ligne des 13m adverse.

- (b) Dans le cas d'un coup-franc accordé suite à un mark :
Pour un joueur adverse, ne pas se reculer à 13m pour donner de l'espace afin d'effectuer la remise en jeu, bloquer ou essayer de bloquer délibérément le tir à moins de 13m, ou faire obstacle au tireur lors de la remise en jeu.

SANCTION – Coup-franc plus avantageux de 13m que l'endroit originel du coup-franc sans dépasser la ligne des 13m adverse.

- (c) Dans le cas où un joueur obtenant un mark hors du grand ou du petit rectangle décide de jouer immédiatement :
Pour un joueur adverse, contester le ballon avant que le joueur concerné par le mark ait porté le ballon pour un maximum de quatre pas consécutifs ou ait conservé le ballon moins longtemps que le temps de faire quatre pas ou avant qu'il n'ait fait une action de tir, de passe à la main, de rebond au sol ou sur le pied.

SANCTION – Coup-franc à l'endroit où la contestation illégale a été effectuée. Le coup-franc peut être effectué par n'importe quel joueur de l'équipe récupérant la faute.

4.18 Retarder un adversaire jouant un coup-franc ou une touche en frappant la balle, en ne relâchant pas le ballon pour l'adversaire, ou en ne s'écartant pas délibérément afin que la remise en jeu soit effectuée.

4.19 Interférer avec un joueur prenant un coup-franc ou une touche ou un dégagement en sautant, en bougeant les mains, ou toute autre interférence physique ou verbale considérée par l'arbitre comme visant à déconcentrer le joueur effectuant la remise en jeu.

Exception :

Un joueur levant ses mains immobiles en l'air ne constitue pas une interférence.

SANCTION - Coup-franc plus avantageux de 13m que l'endroit originel de la remise en jeu – sans dépasser la ligne des 13m adverse.

4.20 Pour un joueur adverse, être à moins de 13m du ballon avant un dégagement.

SANCTION - Coup-franc plus avantageux de 13m que l'endroit originel du dégagement.

4.21 Saisir le ballon au sol lors d'un dégagement / coup-franc / pénalty, sans la permission de l'arbitre après que le coup de sifflet pour la reprise du jeu ait été effectué, alors que le tir devait être effectué depuis le sol.

4.22 Rejouer le ballon après avoir effectué un coup-franc / pénalty / touche avant qu'un autre joueur ne l'ait joué, à moins que le ballon ne rebondisse sur les poteaux ou la barre transversale.

4.23 Faire un tas de terre dans le but de surélever le ballon lors d'un coup-franc ou d'un dégagement.

4.24 (a) Avancer le ballon délibérément de l'endroit où le coup-franc ou la touche doit se jouer.

(b) Effectuer une remise en touche depuis une position à l'intérieur des limites du terrain.

4.25 Perdre du temps en retardant un coup-franc ou une remise en touche de sa propre équipe.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Annuler le coup-franc ou la remise en touche.**
- (ii) Effectuer un entre-deux à l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**

4.26 Utiliser irrégulièrement un tee pour tirer.

SANCTION POUR LA FAUTE CI-DESSUS –

- (i) Annuler toute marque résultant de la faute.**
- (ii) Effectuer un entre-deux à l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.**

4.27 Pour le joueur effectuant le dégagement, prendre le ballon dans sa (ses) main(s) avant qu'un autre joueur ne l'ait joué.

4.28 Être à l'intérieur de ses propres 20m (excepté comme spécifié dans la règle 2.7) ou dans le demi-cercle quand son équipe effectue un dégagement.

4.29 Pour un autre joueur de l'équipe effectuant un dégagement, jouer le ballon avant qu'il n'ait parcouru 13m et en dehors de la ligne des 20m.

4.30 Pour un joueur de l'équipe effectuant un dégagement, autre que celui effectuant ce dégagement, être à moins de 13m du ballon lorsqu'il est frappé.

4.31 Perdre du temps en retardant son propre dégagement.

4.32 Effectuer un dégagement après une sortie de but ou une marque, ailleurs que depuis le point central de la ligne des 20m.

ou

Ne pas dégager vers l'avant.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

(i) Annuler le dégagement.

(ii) Effectuer un entre-deux sur la ligne des 20m en face de la zone de but.

4.33 Un joueur recevant directement le dégagement ne peut pas passer le ballon à son gardien avant qu'un autre joueur n'ait joué le ballon.

SANCTION – Un coup-franc depuis la position où le gardien reçoit la passe, ou, si le gardien est à l'intérieur des 13m (y compris dans le petit rectangle) quand il reçoit la passe, un coup-franc sur la ligne des 13m en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

4.34 Lorsqu'un ou des joueur(s) de chaque équipe font faute simultanément.

SANCTION – Effectuer un entre-deux à l'endroit où la (les) faute(s) a (ont) eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.

4.35 Sortir délibérément des limites du terrain pour obtenir un avantage excepté comme permis par la règle 1.9.

SANCTION – Coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu.

4.36 Interférer avec les poteaux de but pour déconcentrer les adversaires ou obtenir un avantage.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une deuxième faute passible d'un avertissement.

RÈGLE 5 - FAUTES AGRESSIVES

Infractions de catégorie I

Définition d'une infraction de catégorie I - Être exclu soit à la suite d'une seconde infraction méritant un avertissement, soit pour un avertissement suivi par une infraction du type faute cynique (au football).

Catégorie I – Infractions concernées

- 5.1 Bloquer ou essayer de bloquer avec le pied quand un adversaire frappe le ballon depuis sa (ses) main(s).
- 5.2 Empêcher ou essayer d'empêcher un adversaire de soulever ou de frapper le ballon depuis le sol en frappant la main, le bras, le pied ou la jambe d'un adversaire avec le pied.
- 5.3 Utiliser toute forme de jeu brutal.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) **Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une seconde faute passible d'un avertissement.**
 - (ii) **Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- 5.4 Essayer d'obtenir un avantage en simulant une faute ou une blessure.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) **Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une seconde faute passible d'un avertissement.**
 - (ii) **Si le jeu a été arrêté par une faute, un coup-franc depuis l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- 5.5 Retenir un adversaire avec la (les) main(s).

- 5.6 Utiliser le poing sur ou autour du corps d'un adversaire dans le but de le déposséder du ballon.
- 5.7 (a) Charger un adversaire par l'arrière ou par l'avant.
- (b) Charger un adversaire :
- (i) qui n'est pas en possession du ballon, ou
 - (ii) qui fait action de frapper le ballon au pied, ou
 - (iii) alors que les deux joueurs ne se déplacent pas en direction du ballon pour le jouer.
- (c) Charger un adversaire dans le but de donner un avantage à un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
 - (ii) Avertir le joueur en faute s'il commet ces fautes une seconde fois. Exclure lors d'une nouvelle répétition ou pour une autre faute passible d'un avertissement.**
- 5.8 Pousser un adversaire avec la (les) main(s).
- 5.9 (a) Charger (d'une manière permise sur un autre adversaire) le gardien de but dans son petit rectangle.
- (b) Pour un joueur en possession du ballon, charger un adversaire.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- (ii) Avertir le joueur en faute s'il commet ces fautes de manière persistante. Exclure lors d'une nouvelle répétition ou pour une autre faute passible d'un avertissement.**

Infractions de catégorie II - Fautes cyniques

- 5.10 Tirer délibérément au sol un adversaire.
- 5.11 Crocheter délibérément un adversaire avec la (les) mains(s), le bras, la jambe ou le pied.
- 5.12 Entrer délibérément en collision avec un adversaire après qu'il ait joué le ballon ou dans le but de le faire sortir du mouvement du jeu.
- 5.13 Protester de manière agressive envers un officiel de match.
- 5.14 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un adversaire ou un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure pour dix minutes (Sin Bin) le joueur en faute en lui montrant un carton noir.**
Exception : si le joueur a reçu précédemment dans le match un carton jaune après une faute passible d'avertissement, il doit recevoir un carton noir, suivi d'un carton rouge, et il est exclu pour le reste de la partie, incluant la prolongation si elle est jouée.
- (ii) Si au cours de la partie après les 10 minutes de Sin Bin, un joueur commet une autre faute cynique (carton noir) ou une faute passible d'avertissement (carton jaune), il doit recevoir un carton noir ou jaune, selon ce qui est approprié, suivi d'un carton rouge, et il est exclu pour le reste de la partie, incluant la prolongation si elle est jouée.**
- (iii) Applicable pour 5.10 - 5.13.**
Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.
- (iv) Applicable pour 5.14 seulement.**
Quand un adversaire est impliqué - Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu excepté comme spécifié dans

les exceptions de la règle 2.2.

Quand un coéquipier est impliqué - Effectuer un entre-deux depuis l'endroit où la faute a eu lieu excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.

Infractions de catégorie III

- 5.15 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le bras, le coude, la main ou le genou, avec une force minimale.
- 5.16 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le pied, avec une force minimale.
- 5.17 Avoir tout comportement dangereux envers un adversaire.
- 5.18 Cracher sur un adversaire.
- 5.19 Contribuer à un rassemblement.
- 5.20 Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.
- 5.21 Interférer avec un officiel de l'équipe adverse par une interférence mineure, par exemple en posant une main sur lui, en le poussant, en le tirant ou en le bousculant, sur ou hors de l'aire de jeu.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
 - (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**
- 5.22 Commettre une des fautes listées de 5.15 à 5.18 (incluse) envers un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
- (ii) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2**

5.23 Commettre une des fautes listées de 5.15 à 5.18 (incluse) contre un adversaire sur le terrain avant le début de la partie ou à la mi-temps.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

Le joueur en faute doit être considéré comme expulsé et ne doit pas participer au match (ou reprendre le jeu).

Note – Une fois que l'arbitre a récupéré la liste des joueurs, ou une notification de remplacement / remplacement temporaire incluant le nom du joueur en faute, le joueur ne peut pas être remplacé.

Infractions de catégorie IV

5.24 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le bras, le coude, la main ou le genou, avec force ou en causant une blessure.

5.25 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec la tête.

5.26 Frapper un adversaire avec le pied avec force ou en causant une blessure.

5.27 Essayer de frapper un adversaire avec le pied avec force.

5.28 Tamponner un adversaire.

5.29 Infliger une blessure à un adversaire par imprudence par d'autres moyens que ceux exposés ci-dessus.

5.30 Agresser un officiel de l'équipe adverse.

5.31 Avoir un comportement, une parole ou un geste de nature raciste, sectaire ou de ségrégation / anti-diversité envers un adversaire ou un officiel de match.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

(i) Exclure le joueur en faute.

(ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.

5.32 Commettre une des fautes listées de 5.24 à 5.29 (incluse) envers un coéquipier.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.
- (ii) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.

5.33 Commettre une des fautes listées de 5.24 à 5.29 (incluse) envers un adversaire sur le terrain avant le début de la partie ou à la mi-temps.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

Le joueur en faute doit être considéré comme exclu et ne doit pas participer au match (ou reprendre le jeu).

Note – Une fois que l'arbitre a récupéré la liste des joueurs, ou une notification de remplacement / remplacement temporaire incluant le nom du joueur en faute, le joueur ne peut pas être remplacé.

Infractions de catégorie V

5.34 Interférer avec un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche – interférence physique mineure comme par exemple poser une main, pousser, tirer ou bousculer.

5.35 Utiliser un langage menaçant envers un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.

5.36 Avoir un comportement menaçant ou injurieux en direction d'un arbitre, d'un umpire, d'un juge de ligne ou d'un officiel de touche.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.
- (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.

Infractions de catégorie VI

5.37 Frapper ou essayer de frapper avec le pied, ou tout autre type d'agression, un arbitre, un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Exclure le joueur en faute.**
- (ii) Coup-franc de l'endroit où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions de la règle 2.2.**

Dispositions complémentaires

5.38 Pour un joueur se faisant justice lui-même entre le moment où le coup-franc est accordé à son équipe et le moment où il est joué.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Annuler le coup-franc.**
- (ii) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2**
- (iii) Appliquer toute autre pénalité relevant de la règle 5.**

5.39 Pour un (des) joueur(s) de chaque équipe commettant une faute simultanément.

SANCTION POUR LES FAUTES CI-DESSUS –

- (i) Effectuer un entre-deux où la faute a eu lieu, excepté comme spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2**
- (ii) Appliquer toute autre pénalité relevant de la règle 5.**

5.40 Quand une faute agressive est portée à la connaissance de l'arbitre par un umpire, un juge de ligne ou un officiel de touche, l'arbitre peut appliquer la sanction appropriée selon la règle 5, et doit redémarrer le jeu selon la règle 2.

5.41 Quand une faute agressive est commise, l'arbitre peut décider de continuer le jeu s'il considère qu'il présente le potentiel d'une opportunité de marquer ou d'un autre avantage pour l'équipe victime de la faute par la création d'une occasion ou le gain de temps et d'espace. Il doit signaler cet avantage en tenant son bras levé et doit accorder l'avantage en courant en maintenant son bras en position levée pendant cinq secondes maximum après la faute ou moins longtemps s'il devient clair qu'aucun avantage n'a profité. S'il considère qu'aucun avantage n'a profité, il peut ensuite accorder un coup-franc à l'endroit où la faute a été commise, excepté comme stipulé dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2. Il doit appliquer toute action disciplinaire prévue.

(Note : les termes de ces règles s'appliquent de manière générale pour tous les matches mais la règle temporaire 5.42 prévoit plus de sanctions exceptionnelles pour des compétitions et des circonstances spécifiques)

5.42 Règle temporaire pour application en 2021 en National Hurling League (toutes divisions) et en Senior All-Ireland Hurling Championships (tous niveaux) :

En complément des dispositions existantes aux règles du jeu 2.2 exception (i), 5 et spécialement 5.41, si une faute de catégorie II (faute cynique) est commise sur un joueur attaquant avec une opportunité de marquer, soit à l'intérieur des 20m, soit dans l'arc-de-cercle, un pénalty doit être accordé à l'équipe lésée.

A titre informatif uniquement –

*Les suspensions pour les Infractions ci-dessus sont régies par la règle 7.2 – infractions, Official Guide partie 1. Pour information, les suspensions, sont, **en partie**, détaillées ci-dessous.*

Catégorie I

Être exclu à la suite d'une deuxième Infraction passible d'un avertissement ou d'une infraction passible d'avertissement suivie d'une infraction de type cynique.

Sanction :

- (i) Sanction prévue : exclusion du jeu pour le reste de la partie, incluant la prolongation.*
- (ii) Sanction prévue dans le cas d'une deuxième récidive (c.a.d une troisième expulsion) - Une suspension d'un match pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a eu lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.*

Exception au (ii) ci-dessus :

Cette sanction ne doit pas s'appliquer aux infractions commises en National Football League ou en Inter-County Senior Football Championship pour lesquelles des dispositions et des sanctions alternatives sont prévues, comme précisé en catégorie II, sanction (ii) ci-dessous.

Catégorie II - Être exclu suite à une infraction de type cynique

Sanction :

- (i) Sanction prévue pour la première infraction - le joueur en faute doit observer un Sin Bin (exclusion temporaire) de dix minutes.*

Exception :

Si le joueur a reçu un carton jaune précédemment dans le match pour une faute passible d'avertissement, il doit être exclu pour le reste de la partie, incluant la prolongation si elle est jouée.

- (ii) *Sanction prévue - Si au cours de la partie, après avoir observé un Sin Bin de dix minutes, un joueur commet une autre faute cynique ou une faute passible d'avertissement, il doit être exclu pour le reste de la partie, incluant la prolongation si elle est jouée.*
- (iii) *Sanction prévue dans le cas d'un total cumulé de trois expulsions pour faute cynique ou pour deuxième avertissement au cours de la même année en National Football League, en Inter-County Senior Football Championship ou en combinant les deux compétitions :
- Une suspension d'un match applicable lors du match suivant en National Football League / Inter-County Senior Football Championship, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.*

La pénalité de 10 minutes de Sin Bin ne doit pas compter comme expulsion selon la prescription de la règle.

Catégorie III

- (i) *Minimum - Un match de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la même compétition, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.*
- (ii) *Minimum pour une récidive - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou les deux matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.*

Exceptions :

Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des Inter-County Senior Championships, les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

- (i) Minimum - Un match de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant en National League ou en Inter-County Senior Championship, même si ce match se déroule l'année suivante.*
- (ii) Minimum pour une récidive - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants en National League ou en Inter-County Senior Championship, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.*

Catégorie IV

- (i) Minimum - Deux matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants dans la même compétition, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.*
- (ii) Minimum pour une récidive - Trois matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou plus de matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.*

Exceptions :

Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des Inter-County Senior Championships, les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

- (i) Minimum - Deux matches de suspension pour un même règlement*

et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants en National League ou en Inter-County Senior Championship, même si un ou les deux matches se déroulent l'année suivante.

- (ii) *Minimum pour une récidive - Trois matches de suspension pour un même règlement et pour le même niveau, applicable lors des matches suivants en National League ou en Inter-County Senior Championship, même si un ou plus de matches se déroulent dans la compétition de l'année suivante.*
- (iii) *Une infraction de la règle 5.29 ci-dessus devra être sanctionnée selon la règle 7.2(e).*

Catégorie V

- (i) *Minimum : 12 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux.*
- (ii) *Minimum pour une récidive : 24 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux.*

Catégorie VI

- (i) *Minimum : 48 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux, avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*
- (ii) *Récidive dans les 96 semaines suivantes : 96 semaines de suspension pour tous les règlements et pour tous les niveaux avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*

RÈGLE 6 – CONTESTATIONS

6.1 Défier l'autorité d'un arbitre, d'un umpire, d'un juge de ligne ou d'un officiel de touche.

SANCTION - Avertir le joueur en faute; l'exclure pour une deuxième faute passible d'un avertissement.

6.2 Ne pas pouvoir répondre à la demande de l'arbitre de porter un protège-dents.

SANCTION - Avertir le joueur en faute; l'exclure s'il persiste.

6.3 Refuser de quitter le terrain de jeu, sur l'instruction de l'arbitre, pour un soin, après une blessure occasionnant un saignement.

SANCTION - Avertir le joueur en faute; l'exclure s'il persiste à refuser.

6.4 Contester la décision de l'arbitre d'accorder un coup-franc à l'équipe adverse.

SANCTION - Le coup-franc déjà accordé doit être joué plus avantageux de 13m que l'endroit originel du coup-franc, sans dépasser la ligne des 13m adverse.

Une autre contestation sur une situation du match doit être considérée comme une infraction à la règle 6.1 et doit être pénalisée en conséquence.

6.5 (a) Refuser de quitter le terrain de jeu lors d'une expulsion.

(b) Revenir dans le jeu après avoir été expulsé.

PROCÉDURE

Dans un premier temps, donner trois minutes de délai au capitaine de l'équipe ou à l'officiel responsable de l'équipe, ou au(x) joueur(s) impliqué(s), et ensuite, si le(s) joueur(s) refuse(nt) d'obtempérer, arrêter la partie.

- 6.6 Une équipe ou un (des) joueurs(s) quittent le terrain sans la permission de l'arbitre ou refuse(nt) de continuer à jouer.

PROCÉDURE - identique à la règle 6.5

Tout joueur désirant continuer doit donner son nom à l'arbitre.

Termes importants et définitions - Football et Hurling

La liste suivante de définitions des termes utilisés dans les règles du jeu font intégralement partie de ces règles.

- 1. REBOND** Pour un joueur qui a attrapé le ballon, jouer le ballon vers le sol depuis sa (ses) main(s) et le rattraper à nouveau dans sa (ses) mains.
- 2. CARTONS**
Carton jaune - Le carton montré à un joueur pour une infraction passible d'un avertissement.
Carton noir - Le carton montré à un joueur pour une infraction suite à une faute cynique (football).
Carton rouge - Le carton montré à un joueur qui est exclu pour le reste du match incluant la prolongation.
- 3. ATTRAPER** Obtenir le contrôle de la balle avec la (les) main(s) dans le but de l'empêcher de tomber au sol.
- 4. AVERTIR** Prendre le nom d'un joueur et lui montrer un carton jaune.

5. CHARGE
(correcte)
- A condition qu'il ait au moins un pied au sol, un joueur peut effectuer une charge épaule-contre-épaule sur un adversaire (a) qui est en possession de la balle, ou (b) - *au Hurling* - qui joue la balle ; - *au Football* - qui joue le ballon sans le frapper au pied, ou (c) deux joueurs se dirigent vers la balle pour la jouer.
6. RETARDER
(délibérément)
- Prendre délibérément trop de temps pour récupérer la balle, redémarrer le jeu ou toute autre action qui retarde trop la reprise du jeu.
7. MOTTE
(tas de terre)
- Excroissance réalisée à la surface du terrain dans le but de surélever la balle par rapport au sol.
8. FAUTE
- Agressive
 - Contestation
 - Technique
- Qui atteint physiquement ou verbalement tout joueur ou officiel.
- Qui désapprouve ouvertement tout officiel pour n'importe quelle décision.
- Qui concerne une faute sur la balle, ou toute faute non agressive ou non contestataire.

9. PASSE A LA MAIN

(a) Football

Lors de sa possession, le ballon peut être envoyé avec :

- (i) le poing
ou
- (ii) la main ouverte - avec une action franche de frappe du bas vers le haut.

La main qui frappe ne doit pas être en contact avec le ballon avant le moment de la frappe.

Quand les deux mains sont impliquées, le ballon peut être frappé depuis la main qui le porte par l'autre main ou relâché de la main qui porte et frappé par l'autre main.

Quand une main est accrochée, le ballon peut être relâché par la main qui porte et frappé par cette même main.

Relâcher le ballon, si cela est réalisé, est considéré comme partie intégrante de la passe à la main.

(b) Hurling

La balle doit être relâchée et frappée avec une action franche de frappe d'une main.

Relâcher la balle est considéré comme partie intégrante de la passe à la main.

10. EN L'AIR
La balle est considérée comme étant en l'air une fois qu'elle est décollée du sol, en ayant été jouée suivant les règles du jeu.
11. SOULEVER
Utiliser le ou les pieds pour envoyer la balle du sol vers la (les) main(s).
12. MARK
(coup-franc)
Attraper le ballon proprement lors d'un dégagement sans qu'il ne touche le sol, sur ou au-delà de la ligne des 45m la plus proche du dégagement.
ou
Attraper le ballon proprement sur ou à l'intérieur des 45m sur une passe au pied dans le jeu (c'est à dire hors remise en jeu) réalisée par un joueur attaquant sur ou au-delà de la ligne des 45m opposée, parcourant au moins 20m et sans toucher le sol.
13. PORTER
(trop longtemps)
Effectuer plus de quatre pas en gardant la balle dans les mains.
14. TENIR
(trop longtemps)
Garder la balle dans les mains pendant un temps supérieur au temps de faire quatre pas.

15. JOUER LA BALLE Toucher la balle. Le dernier joueur touchant la balle avant qu'elle ne franchisse une limite du terrain doit être considéré comme la dernière personne à l'avoir jouée.
16. "PULL"
(correct) Donner un mouvement au hurley pour jouer ou essayer de jouer la balle.
17. SIN BIN
(football)
(hurling règle temporaire 5.46) Un espace hors de l'aire de jeu attitrée aux joueurs exclus pour 10 minutes.
18. TACKLE **Hurling** : toute tentative de déposséder ou de réduire l'avantage d'un adversaire suivant les règles du jeu. A l'opposé de la charge (correcte), le tackle concerne la balle et non le joueur.
Football : le tackle est un geste technique effectué par un ou plusieurs joueurs pour déposséder un adversaire ou contrarier ses objectifs, suivant les règles du jeu. Un tackle concerne le ballon, non le joueur. Le « tackleur » peut utiliser son corps pour défier son adversaire mais tout contact délibéré comme frapper, claquer, tenir le bras, pousser, tirer, faire trébucher, tirer le maillot ou charger frontalement est interdit. Le seul contact délibéré autorisé est réalisé au cours d'une charge correcte à un seul joueur avec au moins un pied au sol, épaule-contre-épaule sur le joueur qui a la possession.

19. LANCER Quand la balle, tenue dans la (les) main(s), est jouée sans action franche de frappe.
20. ENTRE-DEUX Lancer le ballon au-dessus de la tête d'un joueur de chaque équipe (Football), ou lancer la balle sur le sol entre un joueur de chaque équipe (Hurling). Pour le début d'un match, cela devient un entre-quatre, entre deux joueurs de chaque équipe.
21. SOLO Relâcher le ballon depuis la (les) main(s) vers le pied et le renvoyer dans la (les) main(s).
22. ARRACHER Essayer de déposséder un adversaire de la balle qui en a déjà le (solide) contrôle, en le lui enlevant.

Gaelic Athletic Association

Croke Park
Dublin 3

www.gaa.ie



www.footballgaelique.fr