Règles du
FOOTBALL GAÉLIQUE

FÉMININ

2012

PRÉSENTATION

Ce livret contient une version brève des règles du jeu du Football Gaélique Féminin. Vous pouvez trouver la version complète des règles du jeu dans l'Official Guide.

Le but de ce livret est de s'assurer que toutes les joueuses et les officiels lisent et apprennent les règles. Il est important que les professeurs et les entraîneurs s'assurent que toutes les joueuses ont une copie de ce livret. Ce livret leur permettra de mieux comprendre le jeu et d'accepter les décisions des arbitres sans dissidence.

Ce livret met en valeur l'importance que l'Association (Cumann Peil na mBan) donne à promouvoir une meilleure compréhension de notre jeu.

Ces règles du jeu ont été traduites par Eileen Jennings, Présidente des Sports Gaéliques Européens (European County Board).

LE TERRAIN DE JEU

Le Football Gaélique Féminin se joue sur un terrain pleine dimension de la GAA à partir des moins de 14 ans. La taille du terrain peut être réduite pour les moins de 13 ans et plus jeunes.

Les dimensions de l'espace de marquage et le temps de jeu peuvent être réduites par le comité d'organisation pour les compétitions dites « 15 a-side ».

LA JOUEUSE

Une joueuse enceinte, qui souffre d'une commotion etc. ne doit pas jouer au Football Gaélique Féminin. Cependant, si elle joue, elle joue entièrement à ses risques et périls, et l'Association de Football Gaélique Féminin n'est pas responsable des conséquences.

LA TENUE DES JOUEUSES

1. La tenue de base de toute joueuse de Football Gaélique Féminin comprend : le maillot, le short, les chaussettes et les chaussures à crampons. Les joueuses ne peuvent pas porter de bijoux, de boucles d'oreilles, de barrettes or n'importe quel autre objet qui pourrait présenter un danger pour elles-mêmes ou pour les autres.
2. Des sous-vêtements/shorts de compression peuvent être portés mais ils ne doivent pas dépasser la longueur des shorts de jeu.

LE TEMPS DE JEU

1. Le temps de jeu lors d'un Match en Compétition est de 30 minutes, par mi-temps à partir des moins de 14 ans.
2. Pour les compétitions dites « 7 a-side » et « Blitz » le temps de jeu est déterminé par le Comité d'Organisation.
3. Le temps de jeu des moins de 13 ans peut être réduit et il est déterminé par le Comité d'Organisation.

LES ÉQUIPES

1. Les équipes doivent être composées de 15 joueuses sauf si le comité d'organisation en décide autrement.
2. Dans les compétitions dites « 15 a-side » une équipe est obligée d'avoir au moins 11 joueuses pour commencer un match. Elle peut finir avec 11 ou moins de 11 joueuses.
3. Une copie de la liste des joueuses mentionnant le nom et le prénom doit être présentée à l'arbitre principal avant le match. Dans le cas d'un match "Inter Comté" il faut mettre le nom du club d'où vient la joueuse.
4. Cinq remplaçantes sont autorisées dans les compétitions de niveau « Provincial » et « National », y compris les quarts de finales et les demi-finales de la « Ligue Nationale ». Cependant, dans tous les autres rendez-vous de la Ligue Nationale, il peut y avoir un nombre illimité de remplaçantes. Pour les matchs sous la direction de la commission du Comté, le nombre de remplaçantes peut être augmenté.

5. Le ballon doit être de taille 4 pour toutes les compétitions à partir des moins de 11 ans. Un ballon de taille 3 peut être utilisé pour les plus jeunes.
6. Le numéro du maillot de chaque joueuse doit correspondre au nom de la joueuse sur la liste d'équipe.
7. Si plus de 15 noms apparaissent sur des listes d'équipe, les 15 premiers seront pris en tant que constitution de l'équipe réelle, sauf indication contraire.
8. Les Clubs, Comtés ou les Provinces doivent fournir au Comité organisateur ou au Conseil, des listes d'équipe de leurs quinze joueuses de départ et leurs remplaçantes, si nécessaire pour la publication.

LES REMPLAÇANTES & LA PROLONGATION

1. Dans les championnats Provincial et National sauf jusqu'au quart de final de la Ligue Nationale, 5 remplaçantes sont autorisées pendant le temps réglementaire du match. 5 remplaçantes additionnelles sont autorisées en cas de prolongations là où le temps de prolongation est de deux fois 10 minutes. Si une deuxième période de prolongation est jouée, 5 remplaçantes supplémentaires peuvent être utilisées.
2. Pour les matchs joués au niveau du club dans le comté, la Commission Comté peut déterminer le nombre de remplaçantes. Cependant le nombre de remplaçantes ne peut pas être inférieur à 5.

3. Une joueuse expulsée par un Carton Rouge pendant le temps réglementaire peut être remplacée par une remplaçante pour les prolongations. Une joueuse expulsée en première période du temps additionnel peut être remplacée par une remplaçante pour la deuxième période du temps additionnel.
4. Une joueuse envoyée au “Sin Bin” pour un premier carton jaune pendant le temps réglementaire peut être remplacée par une remplaçante pendant les prolongations jusqu’à ce qu’elle a passé 5 ou 10 minutes de temps de jeu dans le « Sin Bin ». Dans ce cas son équipe est traitée comme si elle avait utilisé une remplaçante normale.

   Si la Joueuse qui a terminé son temps dans le “Sin Bin” rejoue après avoir été remplacée par une remplaçante pendant la Prolongation, son équipe est traitée comme si elle avait utilisé une Deuxième Remplaçante.

   Une joueuse expulsée suite à deux Cartons Jaunes pendant le Temps Réglementaire peut être remplacée pour la Prolongation.

LA RÈGLE DU SANG

1. Une joueuse qui souffre d’une plaie qui saigne ou qui a du sang sur une partie de son corps ou de sa tenue, résultant d’une blessure survenue pendant le jeu, doit sur

instruction de l'arbitre, immédiatement quitter le terrain pour se faire soigner.

Elle ne doit pas retourner sur le terrain de jeu jusqu'à ce que le saignement soit arrêté, que tout le sang soit nettoyé et que les vêtements tachés de sang soient nettoyés ou remplacés.

2. La blessure doit être recouverte lorsque c'est possible. Une remplaçante temporaire dite "Blood Substitue" peut entrer sur le terrain à la place de la joueuse blessée. Il faut avertir l'arbitre principal par écrit que cette remplaçante est une " Blood substitute".
3. Cette remplaçante dite "Blood substitute" ne compte pas dans les remplaçantes prévues dans les dispositions générales si la joueuse blessée re-rentre sur le terrain **directement à la place** de sa « Blood substitute ».
4. Si la joueuse blessée revient sur le terrain à la place **d'une joueuse différente,** de sa « Blood substitute », **elle est considérée** comme étant une remplaçante normale.
5. Si une « Blood substitute » **est expulsée**, son équipe doit remplacer une autre joueuse si elle désire faire re-rentrer la joueuse d'origine. Cela ne compte pas comme un remplacement normal.
6. Si une équipe a utilisé tout son contingent de remplaçantes pendant le temps normal ou la prolongation

et qu’une joueuse souffre d’une plaie qui saigne, elle peut être remplacée par une « Blood substitute ».

7. Lorsque la joueuse qui souffrait d’une plaie qui saigne est prête à reprendre le jeu, elle doit se présenter à l'arbitre principal lors d'un **arrêt de jeu**. L'arbitre doit veiller à ce que le saignement se soit arrêté, que la tenue vestimentaire ait été remplacée ou nettoyée et que la « Blood substitute » ait quitté le terrain. Lorsque la joueuse blessée reprend avec un autre maillot numéroté, l'arbitre doit noter le nouveau numéro.

LES RÈGLES DU JEU

1. Une joueuse peut ramasser le ballon au sol avec une ou deux mains, à condition qu’elle se tienne debout.
2. Une joueuse, lorsqu’elle est à terre, peut éloigner le ballon au sol mais elle ne peut pas le saisir.
3. Lorsque le ballon est attrapé, il est possible de : donner un coup de pied, frapper le ballon avec le poing ou la main ouverte, faire rebondir le ballon **une fois** avec une ou deux mains ou faire un solo.
4. Une joueuse **qui n’a pas** encore attrapé le ballon peut réaliser plusieurs rebonds successifs avec une ou deux mains.
5. Une joueuse peut changer le ballon de main **une fois**, si le ballon est toujours en contact avec la main d’origine jusqu’à ce que le changement soit effectué.

6. Une joueuse ne peut pas donner un coup de pied au ballon si son adversaire est **sur le point** de l'attraper avec ses mains.
7. Une joueuse ne peut pas garder le ballon plus que le temps nécessaire pour donner un coup de pied, frapper avec le poing, faire une passe à la main, faire un rebond, faire un solo ou faire **quatre** pas. Une joueuse peut garder le ballon dans ses mains pendant quatre pas et doit le jouer sur le 5ième pas.
8. Une joueuse ne peut pas jeter le ballon.
9. Tout contact physique **délibéré** est interdit sauf pour (a) Se mettre en opposition de l'adversaire (b) Marquer l'adversaire (c) Bloquer la libération du ballon par l'adversaire.
10. Le jeu épaule contre épaule n'est pas autorisé.
11. Si l'arbitre arrête le jeu parce qu'une joueuse est blessée(s), l'équipe en possession du ballon au moment où l'arbitre a arrêté le jeu, conserve le ballon lors de la reprise de jeu. Le jeu est relancé par un coup de pied de l'équipe qui était en possession du ballon.

    Cependant, cette équipe ne peut pas marquer un but ou un point directement et toutes les joueuses doivent être à plus de 13m du ballon lorsque le jeu reprend.

    Si aucune des équipes n'était en possession du ballon lorsque l'arbitre avait arrêté le jeu, le jeu reprend avec le

lancement du ballon par l'arbitre entre une joueuse de chaque équipe.

12. Lorsqu'une joueuse fait une passe à la main, elle doit frapper franchement le ballon avec la main qui passe, afin qu'il ne lui soit pas reproché d'avoir lancé ou jeté le ballon.
13. L'exposition du ballon ou le fait de tourner deux fois avec le ballon **n'est pas** une faute si il est fait dans la règle de 4 pas.
14. Une joueuse peut lancer le ballon avec une main et le jouer avec la même main.
15. Les joueuses mineures d'Inter comté peuvent seulement jouer dans leur tranche d'âge ou dans un niveau supérieur (Ex: une joueuse de moins de 14 ans peut jouer au niveau des moins de 14 ans et des moins de 16 ans, mais pas au niveau des moins de 17 ans et au dessus. Une joueuse de moins de 15 ans ou de moins de 16 ans ne peut pas jouer en junior, en niveau intermédiaire ou en senior).
16. Les clubs, des comtés ou des provinces doivent fournir au comité d'organisation ou au conseil les listes de leurs quinze joueuses de départ et de leurs remplaçantes, qui sont exigées pour la publication.

Une personne notée **A.N. Other** ne peut être considérée comme membre de l'équipe et elle ne doit pas être incluse. Le non respect de ces règles aboutira à une

amende déterminée par le comité ou le conseil responsable de l'organisation du match.

LE TACLE

1. Il est **interdit de disputer le ballon à une joueuse qui le tient près de son corps**. Toute tentative d'interception du ballon doit être sanctionnée par un coup franc en faveur de son équipe.
2. Lorsqu'une joueuse est en possession du ballon, il est possible l'intercepter lorsqu'elle réalise un solo, un rebond, une passe au pied ou une passe à la main. L'interception doit se faire en frappant le ballon avec **la main ouverte ou les mains**.

LA RÈGLE DE L'AVANTAGE

1. La règle de l'avantage s'applique au Football Gaélique Féminin. Cependant, ce n'est pas une autorisation pour laisser des fautes impunies. Une action disciplinaire telle quelle, peut être appliquée au coupable si besoin après avoir joué la règle de l'avantage.

2. La Règle de l'avantage doit être appliquée quand la joueuse en possession du ballon est **libre** et **capable** de prendre l'avantage. C'est-à-dire l'avantage doit être évident.

LE COMMENCEMENT DU JEU

Au commencement du jeu, l'arbitre lancera le ballon entre deux joueuses de chaque équipe et toutes les autres joueuses doivent être derrière la ligne des 45m.

LE BALLON EN JEU

1. Le ballon est en jeu une fois qu'il a été lancé ou donné un coup de pied après que l'arbitre a donné le signal de commencer le jeu.
2. Le ballon est en jeu jusqu'à ce que le ballon **entier** ait franchi la ligne de but, la ligne finale ou la ligne de touche, ou que l'arbitre signale une interruption de jeu.
3. En général, si le ballon frappe l'arbitre principal, on doit effectuer un lancé. Cependant si l'équipe qui avait le ballon en possession le maintient, l'arbitre ne doit pas arrêter le jeu. S'il frappe l'arbitre lors d'un coup franc, le coup franc sera repris.
4. Un arbitre doit prolonger le temps de jeu de chaque mi-temps en fonction des retards ou prolonger le temps pour qu'un coup franc soit tiré.
5. Quand un ballon heurté par l'arbitre traverse la ligne finale, cela sera considéré comme une sortie de but.

LE BALLON HORS DU JEU

1. Le ballon est hors du jeu quand le **ballon entier** franchit les lignes du terrain.

2. Si le ballon frappe n'importe lequel des drapeaux, on le considérera comme étant sortie. Si le ballon frappe le drapeau **de coin** ou les drapeaux secondaires ; il s'agit d'un **coup franc de la ligne de touche**.

LES SCORES

1. Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but suite à un coup de pied, de poing ou de paume, ou de **toute autre partie du corps** alors qu'elle était en l'air sauf lorsque le ballon est jeté ou porté vers l'autre côté de la ligne de but par l'Équipe Attaquante.
2. Un but **n'est pas** accordé si le ballon est frappé de la main ou du poing directement depuis les mains vers l'autre côté de la ligne de but.
3. Une joueuse qui est à terre peut donner un coup de poing ou de paume au ballon pour l'éloigner **par terre** et peut marquer ainsi.
4. Si une **défenseuse** amène le ballon, **de quelque façon que ce soit** et franchit la ligne de but de son propre camp, cela comptera comme un but.
5. Un ballon porté ou jeté vers l'autre côté de la ligne de but par une **attaquante** n'est pas un but.
6. Quand le ballon frappe les poteaux ou la barre transversale et qu'elle rebondit sur le terrain, elle est toujours en jeu.

7. Un point est accordé lorsqu'une **attaquante** est à l'intérieur "du petit carré" et que le ballon passe au-dessus de la barre transversale, à condition que l'Attaquante n'ait pas interféré avec la défense et que le ballon ait été hors de la portée de **toutes** les joueuses.
8. Si le ballon passe au-dessus des poteaux, ce n'est pas considéré comme un point – le ballon entier doit être entre les poteaux.

LA SIN BIN

La Règle du "Sin Bin" s'appliquera dans tous les niveaux de football gaélique à partir des **moins de 14 ans.**

Lorsqu'une joueuse commet un premier délit de carton jaune, son nom sera noté et elle sera expulsée du terrain pour **10 minutes de temps réglementaire (Sin Bin)** pour les matchs d'une durée de 1 heure ou plus. Elle peut rester avec ses coéquipières remplaçantes.

Dans les matchs de **moins de 30 minutes** par mi-temps à partir des **moins de 14 ans** la joueuse sera envoyée à la Sin Bin pendant **5 minutes de temps réglementaire**. Si un tel match est prolongé d'un temps additionnel de plus d'une heure, le temps dans la Sin Bin sera de 5 minutes.

La joueuse peut rentrer sur le terrain après que les 5 ou les 10 minutes du **temps normal** s'est écoulé et **seulement avec le consentement de l'arbitre principal ou de l'officiel désigné**.

LES FAUTES

L'intention de la joueuse est le facteur critique qui doit permettre de décider dans laquelle des trois catégories entre la faute : faute ordinaire, faute de carton jaune et faute de carton rouge.

Les Fautes de Cartons Rouges

1. Les fautes suivantes seront pénalisées par un coup franc donné à l'équipe opposée. Un carton rouge est montré à la joueuse ayant commis la faute et elle est expulsée définitivement du terrain.

   (a) Frapper un adversaire ou un coéquipier avec la main, le bras, le coude, la tête ou le genou.

   (b) Donner un coup de pied à un adversaire ou un coéquipier.

   (c) Frapper or déranger un officiel de match.

   (d) Charger intentionnellement un adversaire un coéquipier ou un officiel de match.

   (e) Faire un tacle élevé délibéré

   (f) Faire une charge frontale délibérée ou sauter à un adversaire, à un coéquipier ou à un officiel de match.

(g) Cracher sur un adversaire ou un coéquipier.

h) Tirer intentionnellement les cheveux d'un adversaire ou d'un coéquipier.

(i) Mordre un adversaire.

(j) Écraser avec le pied un adversaire ou un coéquipier.

(k) Utiliser les mots ou les gestes racistes envers un adversaire, un coéquipier, un mentor, un officiel de match ou un spectateur.

(l) Encourager les coéquipiers ou les adversaires à générer ou à participer à une échauffourée sur le terrain.

(m) Utiliser un langage menaçant ou grossier envers un officiel de match.

Les Fautes de Cartons Jaunes - Sin Bin

2. Les fautes suivantes seront pénalisées par un coup franc donné à l'équipe opposée et le nom de la joueuse ayant commis la faute sera noté. Un carton jaune lui est montré et elle est expulsée du terrain (Sin Bin) **à partir des moins de 14 ans inclus.**

Si elle commet de nouveau l'une de ces fautes à son retour sur le terrain, on lui remontrera un carton jaune, suivi d'un carton rouge et elle sera expulsée du terrain pour toute la durée du match, prolongations incluses.

La règle du **Sin Bin ne s'applique pas pour les compétitions des moins de 13 ans et plus jeunes.**

Pour les **moins de 13 ans** et plus jeunes, on montrera un carton jaune à une joueuse et si elle fait de nouveau une faute, on lui montrera un deuxième carton jaune, suivi par un carton rouge et elle sera expulsée du terrain pour la durée du jeu et tout temps additionnel

(a) Tirer intentionnellement à terre, faire trébucher avec la main ou le pied *ou sauter sur un adversaire ou un coéquipier.*

(b) Menacer ou utiliser des mots ou des gestes déplacés envers un adversaire ou un coéquipier.

(c) Bloquer ou Essayer de bloquer un adversaire avec le pied, quand la joueuse a le ballon à la main et qu'elle s'apprête à tirer au pied.

(d) Faire Un Tacle en Glissant avec le pied.

(e) Tirer au pied dans le ballon lorsqu'une joueuse opposée est sur le point de le ramasser au sol.

(f) Tenter de Frapper ou Donner un coup de pied à un adversaire.

(g) Protester ou défier l'autorité d'un Officiel de Match.

(h) Commettre des Fautes répétitives

3. Les fautes suivantes seront pénalisées par un coup franc accordé à l'équipe opposée. La répétition de ces fautes

donnera lieu à un carton jaune avec des pénalités comme décrit dans N° 2 ci-dessus.

(a) Pousser ou tenir un adversaire.

(b) Mettre la main ou le poing en contact avec le corps d'un adversaire afin de la déposséder du ballon.

(c) Tacler une joueuse à trois, y compris faire obstruction avec le corps à un adversaire.

(d) Empêcher un adversaire.

(e) Plonger sur le ballon lorsqu'une autre joueuse le ramasse au sol.

(f) Retarder délibérément la remise en jeu par la gardienne de but.

(g) Ne pas s'écarter délibérément pour empêcher qu'un coup franc soit tiré rapidement.

(h) Dégager le ballon loin quand un coup franc est accordé à l'équipe qui n'est pas en possession du ballon.

(i) Ne pas libérer le ballon à l'équipe adverse quand un coup franc est accordé contre la joueuse en possession du ballon.

(j) Utiliser un langage grossier et incorrect.

(k) Gêner l'exécutant de coup franc en sautant en l'air, en agitant ou battant des mains, ou toute autre interférence physique ou verbale visant à distraire l'exécutant du coup franc.

Si cela se produit quand un coup franc des 13m a été accordé à l'équipe attaquante devant les buts adverses, un penalty sera accordé. La joueuse peut tenir ses mains droites ;

(l) Une joueuse en possession du ballon menant avec le coude.

(m) Pousser une joueuse sur la poitrine.

(n) Rabattre les bras d'un adversaire.

(o) Provoquer ou intimider une joueuse par des actions verbales ou physiques.

(p) Enjamber un adversaire.

(q) Tirer le maillot d'un adversaire.

4. Les Fautes Techniques

(a) Faire un marcher avec le ballon

(b) Jeter le ballon

(c) S'allonger sur le ballon.

(d) Ramasser le ballon au sol tandis que l'on n'est pas debout.

(e) Récupérer le ballon lorsqu'on est à terre

(f) Changer le ballon de main en main plus qu'une fois de suite.

(g) Faire un rebond plus qu'une fois de suite après avoir attrapé le ballon.

(h) Faire une passe à la main sans faire une Frappe Franche Visible.

(i) Faire une passe à la main en l'air et rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol, ou avant qu'il ne soit touché par une autre joueuse.

LE COUP FRANC

1. La pénalité pour presque toutes les infractions est un coup franc. Exceptions – mise en jeu donné pour la revanche, des fautes commises au même temps, un coup franc rapide délibérément joué contre un adversaire et des fautes répétitives pour les coups francs accordés.
2. Une fois que l'arbitre a sifflé la faute, le coup franc peut être pris depuis les mains, ou depuis le sol d'où l'arbitre décide. Si le coup franc a été pris d'une position incorrecte, le coup franc devrait être repris d'où l'arbitre indique. L'abus répétitif de cette règle aura comme conséquence l'annulation du coup franc accordé et à la place l'arbitre lancera le ballon entre une joueuse de chaque équipe et toutes les joueuses seront à 13m du lancé.
3. Les coups de pied des 45m peuvent être tirés avec le ballon à la main ou au sol jusqu'au niveau **moins de 14 ans** inclus. Ils doivent être joués au sol pour les moins de 15 ans et plus.

4. Une joueuse a toujours la possibilité de choisir de tirer un coup franc avec le ballon à la main ou au sol.
5. Les penaltys doivent être joués au sol dans tous les niveaux des compétitions.
6. Le ballon doit être immobile au sol, avant un coup franc, un coup franc de la ligne de touche et un coup franc de la ligne des 45m. Si cette règle n'est pas respectée, le coup franc devra être repris. Si cette faute est répétée, le coup franc peut être annulé et le ballon peut être remit en jeu par un lancé.
7. Quand une faute arrive, l'arbitre peut permettre au jeu de continuer s'il/elle considère que cela avantage l'équipe offensée. Une fois que l'arbitre a permis au jeu de continuer il/elle ne peut pas par la suite accorder un coup franc pour cette faute.
8. Pour privilégier **la continuité de jeu**, tous les coups francs, sauf les penaltys et les coups francs sur la ligne des 13m, peuvent être tirés immédiatement à l'endroit indiqué par l'arbitre.
9. Toutes les joueuses opposées doivent être à 13m du ballon quand un coup franc est tiré.
10. Si une joueuse tirant un coup franc rapide tire délibérément sur un adversaire pour gagner un avantage, elle perdra le coup franc et un lancé aura lieu entre une joueuse de chaque équipe.

11. Si une joueuse opposée est à moins de 13m, quand un coup de franc est pris, une remise en jeu de la ligne de touche, ou un coup de pied de la ligne des 45m est pris ou si elle charge illégalement un coup franc, on accordera à l'équipe opposée un coup franc à l'endroit de la faute.
12. Si lors d'un coup franc l'exécutante passe le ballon à une coéquipière située à moins de 13m, on accordera à l'équipe adverse un coup franc de l'endroit où se trouve la joueuse ayant reçu le ballon.
13. Une joueuse qui tire un coup franc ne peut pas toucher de nouveau le ballon avant qu'une autre joueuse ne l'ait touchée sauf si elle rebondit sur la barre transversale ou sur les poteaux. Si elle commet cette faute, l'arbitre accordera un coup franc à l'équipe adverse, depuis l'endroit où la faute a été commise. Si la faute arrive à l'intérieur de la ligne des 13m l'arbitre accordera un coup franc depuis la ligne des 13m d'où la faute est commisse.
14. Si une faute est commise sur une joueuse après qu'elle a joué le ballon;
    (a) Un coup franc sera accordé à l'endroit où le ballon atterrit.
    (b) Si elle a marqué on accordera le but.
    (c) Si le ballon sort du terrain sur la ligne de but ou atterrit à l'intérieur de la ligne des 13m, un coup franc

sera accordé sur la ligne des 13m où le ballon a atterri ou de l'endroit où il a traversé la ligne de but.

(d) Si le ballon franchit la ligne de touche, un coup franc sera accordé de l'endroit où le ballon a franchi la ligne.

(e) Si le ballon a franchi la ligne de touche entre la ligne des 13m et la ligne de but, le coup franc sera pris de la ligne des 13m.

15. Si une joueuse de chaque équipe fait une faute en même temps, l'arbitre fera un lancé entre une joueuse de chaque équipe. Toutes les autres joueuses seront à 13m d'elles.

16. Lorsque l'arbitre a accordé un coup franc et avant qu'il soit pris, si une joueuse de l'équipe qui a eu le coup franc commet une faute en représailles, le coup franc sera annulé et une remise en jeu de l'arbitre sera fait par un lancé entre une joueuse de chaque équipe d'où la faute à l'origine a été commise.

17. Si une joueuse conteste la décision de l'arbitre d'accorder un coup franc à l'équipe opposée, l'arbitre fera avancer le coup franc de 13m jusqu'à la ligne des 13m. Si le coup franc original est accordé prés de la ligne de touche, sur la ligne des 13m ou à l'intérieur de la ligne des 13m, l'arbitre mettra le ballon sur la ligne des 13m, 13m plus près du centre de but.

LE PENALTY

1. On doit accorder un penalty quand:
   (a) N'importe quelle faute est commise par la défense dans le petit parallélogramme.
   (b) Une faute personnelle est commise par la défense sur une attaquante dans le grand parallélogramme.
   *(c) Quand une Attaquante dans le grand parallélogramme a ses **mains sur le ballon** et que l'adversaire donne un coup de pied au ballon, l'arbitre accordera un penalty même si la chaussure n'est pas entrée en contact avec la main de joueuse.*
2. Lorsqu'une joueuse de la défense charge illégalement un coup franc tiré des 13m directement devant le but, on accordera un penalty.
3. Les penaltys seront tirés au sol au centre de la ligne des 13m. Toutes les autres joueuses sauf la gardienne de but seront à l'extérieur de la ligne des 20m.
4. La gardienne de but peut bouger latéralement sur la ligne de but mais elle ne peut pas avancer par rapport à la ligne de but avant que le penalty ne soit tiré.
5. Si la gardienne de but avance avant que le penalty soit tiré et le ballon passe à côté ou si elle arrête le coup ou fait dévier le ballon sur la barre transversale, le penalty devra être repris.

6. Seule la joueuse portant le maillot distinctif a les droits et les privilèges d'une gardienne de but.

LE PARALLÉLOGRAMME

1. Si une attaquante se retrouve dans le petit parallélogramme avant que le ballon n'y arrive, on accordera un coup franc à l'équipe qui défend.
2. Si une attaquante rentre légalement dans le petit parallélogramme après le ballon et que le ballon est dégagé de cette zone, mais y re-rentre avant que l'attaquante n'ait eu le temps de quitter la zone, on considérera qu'elle n'a pas commis de faute pourvu qu'elle ne joue pas le ballon et qu'elle ne s'oppose pas à la défense.

LE COUP DE PIED DE BUT

1. Pour un coup de pied de but après une sortie de but, dans toutes les compétitions, on peut donner un coup de pied au ballon depuis les mains ou au sol de la ligne des 13m.
2. Toutes les joueuses doivent être en dehors de la ligne des 20m quand le coup de pied de but est tiré.
3. Le ballon doit faire au moins 13m et traverser la ligne des 20m, avant d'être joué par une autre joueuse.
4. Lorsqu'une autre joueuse commet une faute, un coup franc sera accordé à l'équipe opposée sur la ligne des 20m à l'endroit où la faute s'est produite.

5. Après un score, le coup de pied de but doit être pris de la ligne des 20m.
6. Pour un coup de pied de but au sol, la joueuse peut utiliser un tee.

L'ARBITRE

1. L'arbitre principal portera des vêtements de sport.
2. L'arbitre principal doit posséder : un sifflet, une montre, une pièce de monnaie, un crayon/stylo, du papier, un taille-crayon et des cartons rouges et jaunes.
3. Un arbitre doit :
   (a) Arriver sur le terrain à l'heure.
   (b) Avoir une connaissance minutieuse des règles de Football Gaélique féminin.
   (c) Être en forme physiquement et mentalement.
   (d) Être juste et courageux.
   (e) Communiquer les décisions clairement.
   (f) Concerter les arbitres assistants et les juges de touche.
   g) Faire preuve de bon sens.
4. Les devoirs et les pouvoirs d'un arbitre en plus de ceux décrits dans les règles du jeu seront de;

(a) ***Protéger*** *les joueuses qui veulent jouer le jeu conformément aux règles et* ***pénaliser*** *celles qui les violent.*

(b) Signer et donner une copie des listes d'équipes à l'équipe opposée avant le début du jeu. Déclarer n'importe quelle défaillance quant à la réception des listes au comité responsable.

(c) Vérifier que les joueuses sont correctement vêtues.

(d) Obtenir, si interrogé par le capitaine ou l'officiel, la signature, l'adresse complète et le club de n'importe quelle joueuse dont le nom apparaissent sur la liste officielle et celui de n'importe quelle remplaçante qui participe.

(e) Accorder ou refuser les scores.

(f) Consulter les arbitres et les juges de touche si besoin et remplacer n'importe lequel d'entre eux s'ils se retirent avant la fin du jeu.

(g) Faire en sorte d'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu.

(h) Prendre les noms des officiels de l'équipe ou des joueuses qui interfèrent avec le bon déroulement du jeu.

(i) L'arbitre décidera si le terrain est approprié pour jouer, il décidera de terminer un match en cas d'obscurité ou pour une autre raison.

(j) L'arbitre ne peut pas faire une récompense d'un match, mais peut donner le score final si demandé.

5. Quand une joueuse (s) ou une équipe refuse de continuer un match, l'arbitre doit donner au capitaine de l'équipe environ trois minutes pour décider de leurs intentions finales.
6. Si l'équipe refuse toujours de jouer, n'importe quelle joueuse désirant continuer devrait donner son nom à l'arbitre.
7. Présenter les noms de toute joueuse s'étant blessée et la nature de la blessure.
8. L'arbitre prendra au sérieux les fautes personnelles et en cas de jeu brutal ou dangereux avertira ou expulsera la joueuse selon le sérieux du délit.
9. L'arbitre principal aura le pouvoir de rejeter la décision de l'arbitre de touche ou l'arbitre de but.
10. Si une équipe ne participe pas à un match, l'arbitre comptera pour s'assurer que l'équipe présente a 11 joueuses et il obtiendra une liste d'équipe
11. Après le jeu l'arbitre principal devra faire suivre un rapport détaillé au comité responsable sur tous les aspects du jeu.

L'ARBITRE DE BUT & L'ARBITRE DE TOUCHE

L'arbitre de but et l'arbitre de touche doivent travailler avec l'arbitre principal comme une équipe et attirer l'attention de l'arbitre principal sur n'importe quel incident s'étant produit en

dehors du champ de vision de l’arbitre principal. Les juges de but et les juges de touche ont l'autorité pour des mesures correctives sur tout incident se produisant et avertir toute joueuse commettant des fautes dites « off-the-ball » c'est-à-dire sans être en possession du ballon.