



Gaelic Games Europe – Mise en œuvre des nouvelles règles du Football Gaélique masculin 2025

Après consultation avec les clubs et les régions, le Comité de Contrôle des Compétitions (CCC) a fait de son mieux pour mettre en œuvre l'esprit du nouveau règlement du football pour nos compétitions de football à 9 ou à 11 à partir de 2025.

Ces règles seront mises en place, pour les compétitions françaises, à partir de septembre 2025 et le début de la saison 2025-2026.

Nous avons adopté tous les règlements proposés par la Commission de Révision du Football (comité de la GAA chargé de proposer et de mettre en place les nouvelles règles), à l'exception des suivantes :

- L'arc de 40 m – compliqué à tracer sur nos terrains, nous avons donc décidé de ne pas l'intégrer.
- Modifications du mark offensif- nous avons déjà décidé il y a plusieurs années de ne pas mettre en place le mark offensif, donc ces modifications n'ont aucun effet sur nos matchs.

De plus, nous avons interprété certains des changements restants d'une manière qui est plus adaptée aux restrictions auxquelles nous sommes soumis sur nos terrains.

- La structure 3 contre 3 sera 2 contre 2 pour les jeux à 9 ou à 11.
- Le capitaine est le seul joueur qui peut demander des éclaircissements sur les décisions de l'arbitre, et il doit porter un brassard être identifié.
- Pour les dégagements : puisque l'arc de 40 m n'est pas mis en place, nous tirerons les dégagements de la ligne des 13 m, et le ballon devra voyager au-delà de la ligne des 20 m (et toujours parcourir 13m) avant d'être joué par l'équipe en défense.

Remise en jeu 1 contre 1



Au lieu que deux milieux de terrain de chaque équipe contestent l'engagement, chaque période sera relancée lorsque l'arbitre lancera le ballon entre un joueur de chaque équipe. Les deux autres milieux de terrain se tiendront sur les lignes de côté opposées sur la ligne médiane et changeront de côté à la mi-temps. Cela devrait mettre fin aux fautes persistantes qui se produisent lors des remises en jeu.

Dégagements

Après une marque (1 ou 3 points) ou un « wide », il n'y aura désormais plus besoin que tous les joueurs soient en dehors de la ligne des 13 m avant le coup de pied. Les joueurs devront cependant toujours être à 13 m du dégagement (mais ne pourront pas récupérer le dégagement). Cela devrait accélérer le jeu.

Le ballon devra franchir la ligne des 20 m et parcourir 13m pour que l'équipe qui effectue le dégagement puisse la récupérer. Sinon, il s'agit d'un coup franc contre cette équipe depuis le lieu de la faute. L'autre équipe peut intercepter le ballon à l'intérieur de la ligne des 20 m.

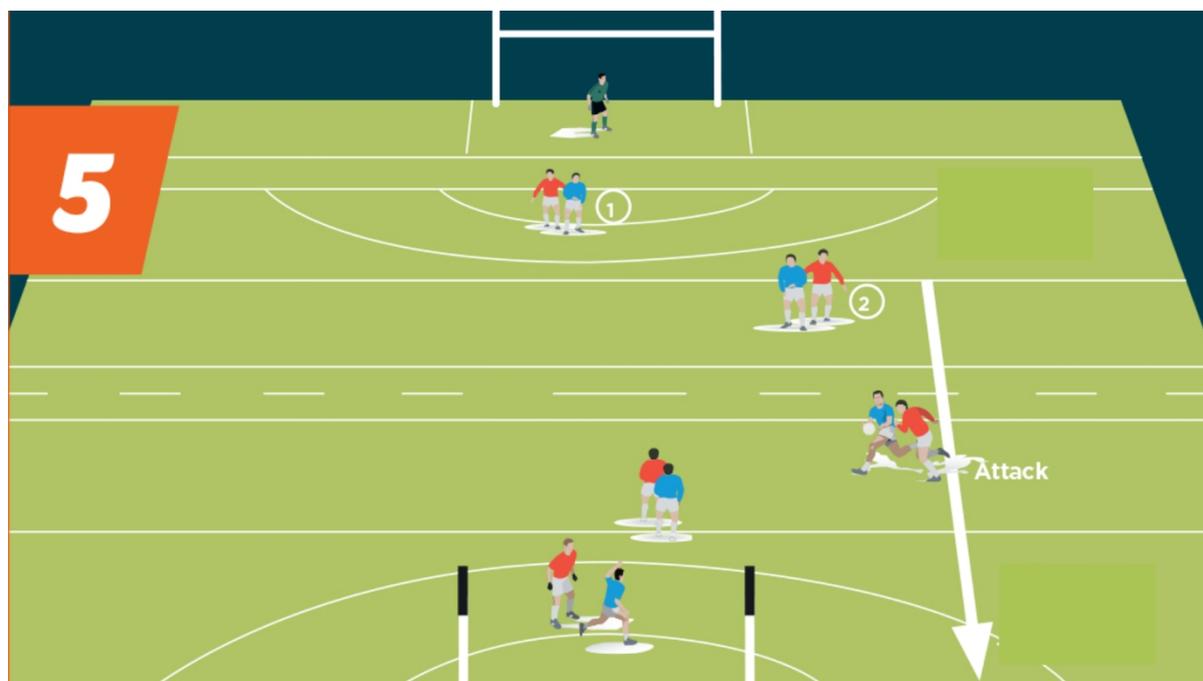
Limiter les passes en retrait à un gardien de but

Pour encourager les équipes à jouer le ballon vers l'avant, un joueur ne pourra passer le ballon à son gardien de but que s'ils sont tous les deux à l'intérieur du grand rectangle de leur propre but.

Il n'y a pas de restrictions de passes si le gardien de but franchit la ligne médiane en soutien à une attaque.

En cas de passe hors de la zone autorisée, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse là où le gardien a récupéré le ballon. S'il est dans ses 13m le coup franc sera tiré depuis la ligne des 13 mètres au niveau où le gardien se trouvait.

Structure 2 contre 2



Les équipes devront toujours garder un minimum de 2 joueurs de champ dans chaque moitié du terrain. Le gardien de but n'est pas un « joueur de champ » et ne compte pas comme l'un de ces 2 joueurs. Cela signifie qu'un maximum de 8 joueurs (ou 6 pour le jeu à 9) de champ peuvent défendre dans leur moitié de terrain et un maximum de 8 joueurs (ou 6 pour le jeu à 9) peuvent attaquer dans la moitié de terrain adverse.

Si un joueur franchit la ligne médiane en train de porter, recevoir ou intercepter le ballon et laisse moins de 2 joueurs dans la moitié de terrain

adverse, le penalty est un coup franc à l'adversaire au point où le joueur a franchi la ligne médiane.

Si une équipe en défense retire trop de joueurs et ne parvient pas à maintenir 2 joueurs dans la moitié de terrain adverse, la pénalité sera un coup franc sur la ligne des 20 m de l'équipe fautive.

Si une équipe attaquante engage trop de joueurs vers l'avant et ne parvient pas à en garder 2 dans sa propre moitié de terrain, la pénalité sera un coup franc sur la ligne des 20 m de l'équipe fautive.

Une équipe qui a un joueur qui a reçu l'ordre de quitter le terrain (carton noir ou rouge) ne sera pas désavantagée en devant toujours jouer à 2 contre 2. Ils peuvent modifier le nombre de joueurs pour qu'ils aient toujours 8 joueurs (ou 6 pour le jeu à 9) qui défendent dans leur moitié de terrain (à condition qu'ils n'aient pas plus de 3 joueurs expulsés). De même, si une équipe a un joueur hors du terrain pour se faire soigner, elle peut ajuster le nombre de joueurs requis et ne sera pas désavantagée par le fait de devoir rester à 2 contre 2.

Solo & Go

Auparavant, un joueur ne pouvait pas prendre un coup franc sans l'autorisation de l'arbitre. Désormais, un joueur victime d'une faute peut immédiatement jouer en solo (Toe-Tap) dans un rayon de 4 m de l'endroit où la faute s'est produite, et continuer à attaquer. S'ils partent en solo, ils ne peuvent pas être défiés pendant 4 m. Un solo & go n'est pas autorisé à l'intérieur de la ligne des 20 m de l'adversaire. N'importe quel joueur peut profiter du solo & go, il n'est pas limité au joueur qui a été victime d'une faute. Cependant, le solo & go doit être fait instantanément et dans une direction vers l'avant ou sur le côté.

Discipline

La pénalité pour faute tactique dans le but de retarder ou d'entraver délibérément le jeu entraîne le déplacement du ballon vers l'avant de 30 m (contre 13 mètres auparavant).

- Un joueur qui concède un coup franc doit s'écarter immédiatement. Un joueur qui commet une faute alors qu'il est en possession du ballon doit remettre le ballon directement à son adversaire le plus proche sur le plein et s'écarter. Si le joueur ne s'écarte pas, la faute est avancée de 30 m.

- Le fait de retenir délibérément et cyniquement un adversaire mais de ne pas le faire tomber dans le but d'obtenir un avantage est désormais considéré comme un délit de carton noir.
- Une attention particulière sera portée par les arbitres aux réceptions de balles en l'air et aux contacts tête contre tête qui pourraient en découler afin de garantir la protection des joueurs.
- Lors d'un regroupement (accrochage entre joueurs), le troisième joueur ou tout joueur supplémentaire ne venant pas dans le but de retirer un coéquipier et se mêlant au regroupement reçoit un carton noir.
- Lors d'une contestation d'une décision de l'arbitre, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse 30 m plus loin que la contestation.
- Tout comportement d'un ou plusieurs officiels d'équipe (coach par exemple) qui justifie un carton jaune ou rouge entraînera un coup franc sur la ligne des 13 m de l'équipe fautive pour l'adversaire.
- Les équipes désigneront un joueur (le capitaine ou un vice-capitaine) dans le but d'obtenir des éclaircissements sur les décisions prises par l'arbitre. Cette personne portera un brassard pour être identifiée.