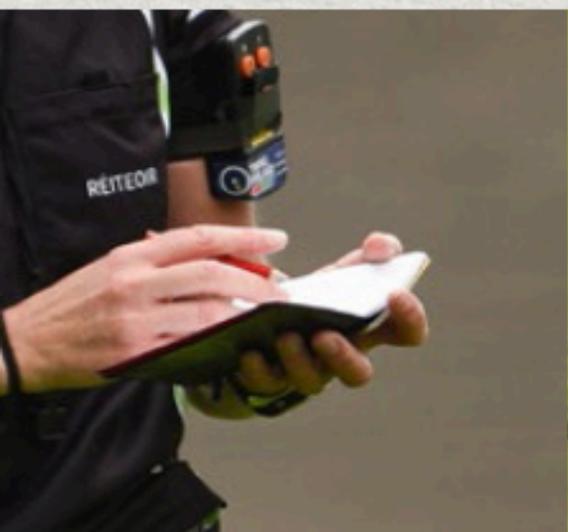




PLAYING RULES

LGFA 
PEIL na mBAN

2024



Introduction

Ce livret contient une version abrégée des règles du jeu du Football Gaélique féminin. La version complète des règles du jeu est contenue dans l'Official Guide.

Son objectif est d'essayer de garantir que toutes les joueuses et les officiels lisent et apprennent les règles. Il est important que les enseignants et les entraîneurs s'assurent que toutes leurs joueuses possèdent une copie de ce livret. Cela améliorera leur compréhension du jeu et les aidera à accepter les décisions des officiels sans contestation.

Ce livret souligne l'importance que l'Association donne à la promotion d'une meilleure compréhension de notre sport.

TERRAIN DE JEU

1. Le Football Gaélique féminin se joue sur un terrain GAA aux dimensions classiques à partir de la catégorie U14. Le terrain peut avoir des dimensions réduites pour la catégorie U13 et les catégories plus jeunes.
2. Les dimensions du terrain de jeu, de surface de but et la durée du match peuvent être réduites par le comité d'organisation pour les compétitions à moins de 15 joueuses par équipe.

JOUEUSE

1. Une joueuse qui peut être enceinte, souffrant d'une commotion cérébrale, etc... ne devrait pas jouer au Football Gaélique féminin. Dans le cas où elle devrait jouer, elle le fera sous son entière responsabilité, et la Ladies Gaelic Football Association ne pourra être reconnue responsable des conséquences qui pourraient en découler.

TENUE DES JOUEUSES

1. La tenue pour jouer au Football Gaélique féminin se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures. Les joueuses ne peuvent pas porter de bijoux, de tenue de fitness, de boucles d'oreilles, de barrettes de cheveux ou tout autre objet qui peut causer une blessure en jouant au Football Gaélique féminin. Pour les matchs joués sur des surfaces synthétiques, les joueuses peuvent porter des tenues protectrices des jambes, à la condition qu'il y ait une uniformité de couleur au sein de l'équipe.

2. Toutes les joueuses doivent porter un protège-dents lorsqu'elles jouent au Football Gaélique féminin, sauf avis contraire, écrit, émanant d'un médecin qualifié ou d'un dentiste. Si une joueuse ne respecte pas ce point, l'arbitre doit lui demander de quitter le terrain jusqu'à ce que la situation soit rectifiée.
3. Ceci ne contraint aucun arbitre, arbitre de touche, umpire, officiel de touche, officiel d'équipe ou autre partie, à aucun devoir légal de protection ou de responsabilité légale. Ce devoir relève des joueuses elles-mêmes, et si concernés, des parents, des tuteurs ou toute personne légalement responsable d'elles.
4. Toute joueuse ayant besoin d'équipement de correction visuelle et voulant porter des lunettes afin de prendre part au Football Gaélique féminin doit porter des lunettes qui utilisent des verres résistants, incassables en polycarbonate et qui possèdent une monture résistante et incassable conseillés par un optométriste pour pratiquer les sports gaéliques.

DURÉE DES MATCHS

1. La durée des matchs officiels à partir de la catégorie U14 incluse est de 30 minutes par mi-temps - 1 heure.
2. Une pause n'excédant pas 15 minutes doit être accordée à la moitié du temps réglementaire, et 5 minutes à la moitié de la prolongation.
3. Les compétitions à 7 sont exemptées - la durée de ces périodes doivent être déterminées par le comité organisateur.

4. La durée des matchs pour les catégories U13 et plus jeunes peut être réduite selon ce qui est déterminé par le comité d'organisation. Les matchs des catégories U7 à U12 doivent être organisés sur le modèle en ligne des Go Games Model suivant la politique des Gaelic Games Go Games.

ÉQUIPES

1. Les équipes doivent être composées de 15 joueuses chacune sauf décision contraire de l'organisateur.
2. Dans les compétitions à 15, une équipe doit présenter 11 joueuses pour démarrer un match. Les joueuses peuvent être 11 ou moins en fin de match.
3. La liste en double des joueuses donnant les noms complets et, en cas de match Inter County, les clubs d'où sont issues les joueuses, doit être donnée à l'arbitre avant le match.
4. Un ballon taille 4 est utilisé pour tous les niveaux de compétition à partir de la catégorie U13. Un ballon de taille Go Games est recommandée pour l'utilisation dans les catégories d'âge inférieures.
5. Le numéro de maillot de chaque joueuse doit correspondre au nom de la joueuse sur la feuille de match.
6. Quand plus de 15 noms apparaissent sur les feuilles de match, les 15 premiers doivent être considérés comme constituant l'effectif titulaire, à défaut de précisions clairement indiquées.
7. Les clubs, comtés ou provinces doivent fournir au comité ou au conseil organisateur, les feuilles de match de leurs 15 joueuses titulaires et leurs remplaçantes, quand cela est nécessaire pour publication.

REMPLAÇANTES & PROLONGATION

1. Lors des compétitions Intercounty, des remplacements illimités sont accordés en National League jusqu'aux Knock Out stages et en Group stages de Provincial Underage Championships. Cependant, pour les quarts de finale, demi-finales et finales de National Leagues et les demi-finales et finales de Provincial Underage championships, seulement 5 remplacements sont accordés sauf au niveau U14 pour lequel les remplacements illimités sont maintenus.
Seulement 5 remplacements doivent être accordés dans les championnats adultes Provincial et National.
5 remplaçantes supplémentaires sont autorisées quand la prolongation, qui consiste en 10 minutes de chaque côté, est jouée.
2. Des remplacements illimités peuvent être autorisés pour des matchs joués au niveau clubs à l'intérieur d'un comté. Le nombre de remplaçantes peut être déterminé par le County Board. Dans ce cas, elles ne peuvent pas être moins de 5.
3. Un remplacement ne doit pas être accordé pour une joueuse qui a été exclue par l'arbitre pendant un match. Cependant, quand une joueuse est exclue pendant le temps réglementaire, elle peut être remplacée par une remplaçante pour la prolongation.
4. Quand une prolongation est jouée dans un match, une joueuse ayant reçu un sin bin pour une première infraction passible de carton jaune au cours du temps réglementaire peut être remplacée par une remplaçante en prolongation jusqu'à ce qu'elle ait observé ses dix minutes de temps de jeu en sin bin.

Si la joueuse expulsée reprend le jeu après l'expiration de son temps de Sin Bin et qu'elle est substituée par une remplaçante pour la prolongation, son équipe sera considérée avoir utilisé une deuxième remplaçante.

Une joueuse expulsée pour 2 cartons jaunes pendant le temps réglementaire peut être remplacée pour la prolongation.

SAIGNEMENT ET BLESSURE À LA TÊTE PRÉSUMÉE

1. Une joueuse qui saigne, qui a du sang sur son corps ou sur sa tenue de jeu, à la suite d'une blessure subie pendant le jeu, doit, sur instruction de l'arbitre, quitter immédiatement le terrain de jeu pour recevoir des soins médicaux. Il en va de même pour une joueuse avec une blessure à la tête présumée.

Elle ne doit pas retourner sur le terrain de jeu tant que le saignement n'a pas cessé, que tout le sang n'a pas été nettoyé et que la tenue tachée de sang n'a pas été nettoyée ou remplacée.

Une joueuse qui subit une blessure à la tête présumée doit, sur instruction de l'arbitre, quitter temporairement le terrain de jeu pour une évaluation plus approfondie afin que son aptitude à revenir soit déterminée.

2. En cas de blessure par saignement, la zone blessée doit être couverte autant que possible. La joueuse blessée peut être remplacée par une remplaçante pour blessure avec saignement ou présumée à la tête qui devra informer l'arbitre par écrit qu'elle est remplaçante pour blessure avec saignement ou présumée à la tête. La remplaçante pour blessure avec saignement ne peut entrer sur le terrain que pendant un arrêt de jeu.

3. Le remplacement pour blessure à la tête ou sanglante ne comptera **PAS** comme un remplacement autorisé selon les règles de remplacement normales, si ou lorsque la joueuse blessée revient sur le terrain, en tant que **remplacement direct** de la joueuse qui l'a remplacée.
4. Lorsque la joueuse blessée revient sur le terrain de jeu en remplacement **d'une autre joueuse**, à l'exception de la remplaçante pour blessure à la tête présumée ou saignement qui l'a directement remplacée, son équipe sera réputée **avoir utilisé** un remplacement normal.
5. Lorsqu'une remplaçante pour cause de blessure à la tête ou de saignement est **expulsée**, son équipe doit remplacer une autre joueuse si elle souhaite faire revenir la joueuse d'origine sur le terrain de jeu. Cela ne compte PAS comme un remplacement normal.
6. Lorsqu'une équipe a utilisé l'intégralité de ses remplacements normaux pendant le temps réglementaire ou les prolongations et qu'une joueuse souffre d'une blessure à la tête ou d'une suspicion de blessure à la tête, elle peut être remplacée par une remplaçante pour blessure à la tête ou pour saignement.
7. Lorsque la joueuse qui a subi une blessure à la tête ou un saignement est prête à reprendre le jeu, elle doit se présenter à l'arbitre lors d'un arrêt de jeu. L'arbitre doit s'assurer que le saignement a cessé, que la tenue a été remplacée ou nettoyée et que la remplaçante pour blessure à la tête ou saignement a quitté le terrain. Si la joueuse blessée reprend le jeu avec un maillot portant un numéro différent, l'arbitre doit noter le nouveau numéro.

RÈGLES DU JEU

1. Une joueuse peut ramasser le ballon du sol avec la pointe du pied, ou avec une ou les deux mains, à condition qu'elle soit en position debout.
2. Une joueuse au sol peut jouer le ballon loin d'elle, mais ne peut pas le ramener en sa possession.
3. Le ballon, une fois attrapé, peut être : joué au pied, frappé avec le poing ou la main ouverte ; subir un rebond **une fois** avec une ou les deux mains ou en solo du bout du pied à la main.
4. Un ballon qui n'a **pas** été attrapé peut rebondir plusieurs fois de suite avec une ou les deux mains.
5. Une joueuse peut changer le ballon d'une main à l'autre **une fois**, à condition que la main qui tient le ballon à l'origine maintienne le contact avec le ballon jusqu'à ce que le changement soit terminé.
6. Une joueuse ne peut pas tirer au pied dans le ballon alors qu'une adversaire est **sur le point** de le ramasser ou de le prendre en sa possession.
7. Le ballon ne doit pas être conservé plus longtemps que le temps nécessaire pour parcourir 4 pas et le tirer sur le 5ème pas.
8. Une joueuse ne peut pas lancer le ballon.
9. Il ne doit y avoir aucun contact corporel délibéré.
10. Le contact épaule contre épaule n'est pas autorisé.

11. Lorsqu'un arbitre arrête le jeu pour soigner une ou plusieurs joueuses blessées, l'équipe en possession du ballon au moment de l'arrêt du jeu par l'arbitre conserve la possession du ballon à la reprise du jeu. Le jeu reprend par un coup de pied en faveur de l'équipe qui avait la possession du ballon. Cependant, cette équipe ne peut pas marquer directement à partir du coup de pied et toutes les joueuses doivent se trouver à 13m du ballon lorsque le jeu reprend.

Si aucune des équipes n'était en possession du ballon lorsque l'arbitre arrête le jeu, le jeu reprend par un entre-deux entre une joueuse de chaque équipe.

12. Lorsqu'une joueuse passe le ballon à la main, il doit y avoir une action de frappe visible avec la main qui passe.
13. Montrer le ballon ou tourner deux fois avec le ballon n'est **PAS** une faute à condition que cela soit fait dans le respect de la règle des 4 pas.
14. Une joueuse peut lancer la balle d'une main et la jouer avec la même main.
15. Les joueuses mineures ne peuvent jouer que dans leur propre catégorie d'âge au niveau inter-comté pour les U-14 et U-16. Au niveau du comté U-18, les joueuses peuvent jouer dans leur propre catégorie d'âge et dans une catégorie supérieure.

Les plus de 18 ans sont considérées en catégorie adultes.

Au niveau des clubs, les joueuses mineures ne peuvent jouer que dans leur propre catégorie d'âge et deux catégories au-dessus, à l'exception des catégories de moins de 12 ans et moins qui doivent jouer conformément à la politique des Gaelic Games Go Games. Une joueuse de moins de 12 ans peut

jouer dans sa propre catégorie et dans la catégorie des moins de 14 ans.

Les catégories sont définies comme les moins de 14, 16 et 18 ans. Une moins de 14 peut jouer moins de 14, 16 et 18. Une moins de 16 peut jouer moins de 16, 18 et Adulte et une moins de 18 peut jouer moins de 18 et Adulte.

Les catégories d'âge différentes de celles-ci sont considérées comme appartenant à l'âge supérieur, par exemple, une joueuse éligible pour les moins de 15 ans est considérée comme appartenant à la catégorie d'âge des moins de 16 ans.

Au niveau inter-comté et au niveau des clubs, les joueuses doivent d'abord jouer et s'entraîner avec leur propre catégorie d'âge.

16. A.N. Other n'est pas considérée comme une membre joueuse et ne doit pas être incluse dans le programme d'un match ou dans la liste d'une équipe.

Le non-respect de cette règle entraînera une amende à la discrétion du Comité ou du Conseil en charge de la rencontre.

LE TACKLE

1. Une joueuse qui tient le ballon contre son corps ne peut pas être légalement dépossédée. Toute tentative de le faire entraînera un coup franc pour elle et son équipe.
2. Lors d'un tackle pour déposséder une joueuse du ballon, celui-ci doit être synchronisé au moment où la joueuse en possession du ballon est en train de le faire rebondir, de le frapper au pied ou de le passer. Le ballon doit être retiré des mains de l'adversaire en le frappant avec la ou les mains ouvertes.

RÈGLE DE L'AVANTAGE

1. La règle de l'avantage s'applique au football gaélique féminin. Cependant, elle ne permet pas de laisser les fautes impunies. Des mesures disciplinaires peuvent être appliquées envers la contrevenante si cela est justifié après avoir appliqué la règle de l'avantage.
2. La règle de l'avantage doit être appliquée lorsque la joueuse en possession du ballon est libre de ses mouvements et capable de prendre l'avantage, c'est-à-dire que l'avantage doit être évident.
3. Si une faute est commise, l'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant 5 secondes maximum après que la faute ait été commise s'il considère que cela est à l'avantage de l'équipe lésée. Si aucun avantage n'est gagné, l'arbitre peut accorder un coup franc à l'endroit où la faute initiale a été commise. Si une autre faute est commise contre l'équipe lésée dans les 5 secondes, le coup franc est accordé à partir de la position la plus avantageuse. Si la joueuse en possession du ballon commet une faute technique ou non technique alors qu'un avantage est accordé, elle conservera son coup franc à l'endroit où la faute initiale a été commise.

Si la joueuse en possession du ballon commet une faute qui mérite un carton jaune ou rouge, alors que l'avantage est en jeu, elle perdra cet avantage. Elle recevra un carton jaune ou rouge et le jeu reprendra par un entre-deux entre une joueuse de chaque équipe là où la faute entraînant le carton jaune ou rouge a été commise.

Si la faute se produit à l'intérieur de la ligne des 13 mètres, en dehors de la zone de pénalty, l'arbitre accordera le coup franc depuis la ligne des 13m en face d'où la faute a été commise.

Des mesures disciplinaires peuvent être appliquées à la contrevenante, si cela est justifié. **Dans tous les cas, l'arbitre doit l'avertir, lors du prochain arrêt de jeu**, qu'une faute a été commise.

DÉMARRAGE DU JEU

L'arbitre donne le coup d'envoi du match et de la seconde mi-temps en sifflant et en lançant le ballon entre deux joueuses de chaque équipe de chaque côté du milieu de terrain. Toutes les autres joueuses doivent se trouver derrière la ligne des 45m et dans leurs positions respectives d'attaque et de défense.

BALLON EN JEU

1. Le ballon est en jeu dès qu'il a été lancé ou frappé après que l'arbitre a donné le signal du début du jeu.
2. Le ballon est en jeu jusqu'à ce que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but, la ligne de fond ou la ligne de touche, ou jusqu'à ce que l'arbitre signale un arrêt du jeu.
3. Si le ballon touche l'arbitre, au cours du jeu, une remise en jeu doit être accordée. Cependant, si l'équipe qui était en possession du ballon en a conservé la possession, l'arbitre doit permettre la poursuite du jeu. Si le ballon touche l'arbitre lors d'un coup franc, le coup franc doit être rejoué.

4. L'arbitre doit prolonger le temps de jeu de chaque mi-temps en cas de pertes de temps ou prolonger le temps de jeu pour qu'un coup franc soit exécuté. Lorsque l'arbitre indique qu'il s'agit du dernier coup franc de la mi-temps, un but ne peut être marqué que s'il est marqué directement sur le coup franc ou si le ballon est dévié sous ou au-dessus de la barre transversale par un membre de l'équipe qui défend.
5. Lorsqu'un ballon contesté entre deux joueuses franchit la ligne de fond, il doit être considéré comme une sortie de but.

BALLON HORS JEU

1. Le ballon est hors jeu lorsque **la totalité du ballon** passe en dehors des limites du terrain de jeu.
2. Si le ballon touche l'un des drapeaux, il sera considéré comme hors jeu. Si le ballon touche les drapeaux de **coin** ou de ligne de touche, il est considéré **en touche**.

MARQUES

1. Une marque est obtenue lorsque le ballon est tiré au pied, frappé main ouverte, frappé du poing ou frappé en vol par **n'importe quelle partie du corps**, sauf lorsqu'il est lancé ou porté au-delà de la ligne par l'équipe attaquante.
2. Un but **n'est pas** accordé si le ballon est frappé avec le poing ou la paume directement des mains au-delà de la ligne de but.

3. Toute joueuse qui tombe ou est projetée au sol alors qu'elle est en possession du ballon peut frapper le ballon **au sol** avec son poing ou sa paume et marquer en faisant cela.
4. Si **une défenseuse** joue le ballon **de cette manière** dans sa propre surface de but, cela comptera comme une marque.
5. Un ballon porté ou lancé au-delà de la ligne de but par une joueuse **attaquante** n'est pas un but.
6. Lorsque le ballon touche les montants ou la barre transversale et rebondit sur le terrain de jeu, il est toujours en jeu.
7. Un point est accordé lorsqu'une **joueuse attaquante** se trouve à l'intérieur du « petit rectangle » et que le ballon passe au-dessus de la barre, à condition que la joueuse attaquante n'ait pas gêné la défense et que le ballon soit hors de portée de **toutes** les joueuses.
8. Lorsqu'un ballon passe au-dessus des montants, ce n'est pas un point : tout le ballon doit passer entre les montants.
9. Si une séance de tirs au but a lieu après une prolongation, elle doit se dérouler à 25 mètres, entre les deux poteaux, à l'endroit indiqué par l'arbitre, sauf dans les compétitions de moins de 14 ans et moins où elle doit se dérouler sur la ligne des 20 mètres. Chaque équipe doit tirer 5 coups de pied au but. Si les scores sont toujours à égalité après que chaque équipe ait tiré ses 5 coups de pied, la procédure de mort subite doit suivre, en utilisant des joueuses différentes au sein du panel de joueuses, jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Seules les joueuses qui restent sur le terrain de jeu à la fin de la prolongation sont autorisées à tirer au but. Si une joueuse est expulsée du terrain avant la fin de la prolongation, cette joueuse ne peut pas participer à la séance de tirs au but.

Le ballon doit passer directement au-dessus de la barre transversale, sur la barre transversale et au-dessus, ou sur les montants et au-dessus de la barre transversale, pour être compté comme un point.

Un ballon qui saute devant le but et passe au-dessus de la barre ne sera pas compté comme un point.

Toute joueuse qui franchit la barre des 25m en tirant pour marquer un point verra son score annulé.

L'arbitre additionnera les points marqués par les deux équipes lors de la séance de tirs au but au score à la fin de la prolongation pour rapporter le score final.

La prolongation dure 10 minutes de chaque côté.

SIN BIN

La règle du « Sin Bin » s'appliquera à tous les niveaux de football à partir des moins de 14 ans.

Lorsqu'une joueuse commet une première infraction avec carton jaune, son nom sera noté et elle sera expulsée du terrain de jeu pendant 10 minutes de temps de jeu (Sin Bin) dans les matchs d'une durée d'une 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, elle sera envoyée en Sin Bin pendant 5 minutes de temps de jeu. Lorsqu'un tel match se prolonge en prolongation pouvant dépasser une heure de jeu, le temps de pénalité sera de 5 minutes pour faciliter la mise en œuvre.

Lorsque les matchs durent 15 minutes ou moins par mi-temps, le temps de pénalité sera de 3 minutes de temps de jeu.

Elle peut reprendre le jeu après que les 3, 5 ou 10 minutes de temps de jeu se soient écoulées et uniquement avec le consentement de l'arbitre ou du responsable désigné.

La durée du Sin Bin est régie par la durée du temps réglementaire.

FAUTES

Le facteur critique pour déterminer la différence entre les trois catégories de fautes, à savoir les fautes ordinaires, les infractions passibles d'un carton jaune et les infractions passibles d'un carton rouge, est la question de l'intention.

Infractions passibles d'un carton rouge

1. Les fautes suivantes seront sanctionnées par un coup franc accordé à l'équipe adverse et par un carton rouge à la joueuse fautive qui sera expulsée du terrain pour la durée du match, y compris les prolongations et les tirs au but le cas échéant.
 - (a) Frapper ou effectuer un geste de frappe envers une adversaire ou une coéquipière avec la main, le poing, le bras, le coude, la tête, le genou ou un objet
 - (b) Donner un coup de pied ou tenter de donner un coup de pied à une adversaire ou à une coéquipière
 - (c) Frapper, menacer, utiliser un langage injurieux ou interférer avec un officiel de match
 - (d) Charger délibérément, y compris une charge frontale, ou

- sauter sur une adversaire, une coéquipière ou un officiel
- (e) Tackle haut délibéré
 - (f) Tacle glissé délibéré
 - (g) Cracher sur une adversaire, une coéquipière ou un officiel
 - (h) Tirer délibérément les cheveux d'une adversaire ou d'une coéquipière
 - (i) Mordre une adversaire ou une coéquipière
 - (j) Marcher sur une adversaire ou une coéquipière
 - (k) Utiliser un langage ou des gestes racistes, sectaires, transphobes ou homophobes envers une adversaire, une coéquipière, un entraîneur, un officiel de match ou un spectateur
 - (l) Inciter des coéquipières ou des adversaires à provoquer ou à prendre part à tout type d'échauffourée sur le terrain

Infractions possibles d'un carton jaune - Sin Bin

2. Les fautes suivantes seront sanctionnées par un coup franc accordé à l'équipe adverse et le nom de la joueuse fautive sera pris et un carton jaune lui sera montré et elle sera expulsée du terrain de jeu (Sin Bin) **à partir de la catégorie des moins de 14 ans, cette catégorie comprise.**

Si elle récidive l'une de ces infractions possibles d'avertissement à son retour sur le terrain, elle recevra un deuxième carton jaune, suivi d'un carton rouge et sera expulsée du terrain de jeu pour la durée du match, qui comprendra les prolongations et les tirs au but si applicable.

Dans toute compétition **jusqu'à et y compris la catégorie des moins de 13 ans, la règle du Sin Bin ne s'appliquera pas.**

Dans les compétitions jusqu'à et y compris **les moins de 13 ans**, la joueuse recevra un carton jaune et si elle récidive une autre infraction passible d'avertissement, elle recevra un deuxième carton jaune, suivi d'un carton rouge et sera expulsée du terrain de jeu pour la durée du match et toute prolongation ou tirs au but qui pourraient être joués.

- (a) Faire tomber ou trébucher délibérément avec la main ou le pied
- (b) Tackle haut
- (c) Charger une adversaire avec un impact modéré, y compris charger avec l'épaule vers le haut du corps
- (d) Menacer ou utiliser un langage ou des gestes menaçants envers une adversaire ou une coéquipière
- (e) Bloquer ou tenter de bloquer une adversaire avec le pied alors que cette joueuse est sur le point de tirer le ballon depuis ses mains
- (f) Un plaquage glissé
- (g) Donner un coup de pied dans le ballon intentionnellement alors qu'une joueuse adverse est sur le point de le ramasser
- (h) Mettre le poing en contact avec le corps d'une adversaire dans le but de la déposséder du ballon

- (i) Être en désaccord avec l'autorité d'un officiel de match ou la contester
 - (j) Fautes persistantes
 - (k) Feindre une blessure ou plonger pour obtenir un coup-franc / un penalty ou pour faire avertir ou expulser une adversaire.
 - (l) Collision délibérée pour empêcher une joueuse de jouer
3. Les fautes non techniques suivantes seront sanctionnées par un coup franc accordé à l'équipe adverse. La répétition de ces fautes, à l'exception de celles qui se produisent de façon involontaire, constituera une infraction passible d'un carton jaune avec les sanctions indiquées au point 2 ci-dessus.
- (a) Pousser ou retenir une adversaire avec la main, l'avant-bras ou une autre partie du corps
 - (b) Mettre la main en contact avec le corps d'une adversaire dans le but de la déposséder du ballon
 - (c) Tackle par une troisième joueuse, y compris mise en échec corporelle d'une adversaire
 - (d) Gêner une adversaire
 - (e) Plonger sur le ballon alors qu'une autre joueuse est sur le point de le ramasser
 - (f) Donner un coup de coude par une joueuse possédant le ballon
 - (g) Pousser frontalement une joueuse
 - (h) Retenir les bras d'une adversaire

- (i) Provoquer ou intimider des joueuses par des actions verbales ou physiques
- (j) Empêcher une adversaire de se relever
- (k) Tirer le maillot d'une adversaire
- (l) Retarder délibérément le dégagement ou le coup-franc
- (m) Ne pas reculer délibérément pour permettre l'exécution d'une touche ou d'un coup-franc
- (n) Envoyer le ballon plus loin lorsqu'un coup-franc est accordé contre l'équipe en possession du ballon
- (o) Ne pas lâcher le ballon lorsqu'un coup-franc est accordé contre l'équipe en possession du ballon
- (p) Utilisation d'un langage grossier ou inapproprié
- (q) Interférer avec une tireuse lors d'un coup-franc en sautant de haut en bas, en agitant ou en frappant des mains ou toute autre interférence physique ou verbale visant à distraire la tireuse. Si cela se produit alors qu'une équipe attaquante se voit accorder un coup franc de 13 mètres devant le but de son adversaire, un pénalty sera accordé. Une joueuse peut tenir ses mains droites en l'air.
- (r) Charge sur une adversaire
- (s) Pincer une adversaire

4. **Fautes techniques**

- (a) Porter le ballon trop longtemps
- (b) Lancer le ballon
- (c) Se coucher sur le ballon

- (d) Ramasser le ballon au sol sans être en position debout
- (e) Prendre possession du ballon en étant au sol
- (f) Passer le ballon d'une main à l'autre plus d'une fois de suite
- (g) Faire rebondir le ballon plus d'une fois de suite après l'avoir attrapé
- (h) Passer le ballon à la main sans action de frappe visible
- (i) Passer le ballon à la main et l'attraper avant qu'il ne touche le sol ou avant qu'il ne soit touché par une autre joueuse
- (j) Jouer le ballon avec le pied, sans intention, alors qu'une autre joueuse est sur le point de le ramasser

COUPS-FRANCS

1. La sanction pour la plupart des infractions aux règles du jeu est un coup-franc. Exceptions - entre-deux accordé pour s'être fait soi-même justice, faute commise en même temps, coup-franc rapide joué délibérément contre une adversaire et violation continue du règlement lors des coups-francs accordés.
2. Une fois que l'arbitre a sifflé pour un coup-franc, le ballon peut être tiré au pied, depuis la main ou le sol, **à l'endroit indiqué par l'arbitre**. Cependant, les bonnes pratiques autorisent une latitude allant jusqu'à 4 mètres pour que le coup-franc soit exécuté rapidement lorsqu'il empêche ou aide à surmonter un problème d'exécution de la faute. Si un coup-franc a été exécuté d'une position incorrecte, le coup-franc doit être rejoué à l'endroit indiqué par l'arbitre. Une violation continue de cette règle entraînera l'annulation du coup-franc et le

ballon sera lancé entre une joueuse de chaque équipe et toutes les autres joueuses devront être à 10m de la remise en jeu.

3. Les remises en jeu à 45m peuvent être exécutées depuis la main ou le sol jusqu'à et y compris la catégorie des moins de 14 ans. Elles doivent être exécutées depuis le sol à partir de la catégorie des moins de 15 ans.

Deux points sont marqués lorsqu'une remise en jeu à 45m, effectuée depuis le sol, passe directement au-dessus de la barre ou est déviée au-dessus de la barre par un membre de l'équipe en défense.

Si la tireuse de la remise en jeu de 45m commet une faute sur le ballon, par exemple s'il n'est pas immobile, s'il est effectué depuis une position incorrecte, etc., la remise à 45m doit être rejouée. Si une joueuse commet deux fautes sur le ballon, un entre-deux doit être accordé.

Si une joueuse adverse commet une faute sur la remise à 45m, sur un terrain de taille réglementaire, la remise à 45m doit être avancée de 13 mètres dans une position plus avantageuse.

Une marque effectuée depuis le sol dans ces circonstances comptera pour 2 points si le ballon passe directement au-dessus de la barre ou est dévié au-dessus de la barre par un membre de l'équipe en défense. Pour signaler une marque de deux points, l'umpire doit agiter le drapeau blanc et en même temps lever son autre main pour pointer directement vers le haut.

Si un membre de l'équipe à qui a été accordée la remise à 45m rejoue le ballon de quelque manière que ce soit et que le ballon passe au-dessus de la barre, un point sera accordé. Si un but est marqué, le but est accordé.

4. Une joueuse a le choix d'exécuter tous les coups-francs depuis la main ou le sol.
5. Les pénaltys doivent être exécutés depuis le sol dans toutes les catégories de compétition.
6. Le ballon doit être immobile avant qu'un coup-franc, une touche et une remise à 45m ne soient exécutés depuis le sol. Le non-respect de cette règle entraînera de rejouer le coup-franc. Cependant, une violation persistante de la règle entraînera l'annulation du coup-franc et la reprise du jeu par un entre-deux.
7. Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu jusqu'à 5 secondes après que la faute ait été commise s'il considère que cela constitue un avantage pour l'équipe lésée.
8. Pour des raisons de **continuité du jeu**, tous les coups-francs, à l'exception des pénaltys et des coups-francs sur la ligne des 13m, peuvent être exécutés rapidement. Un arbitre peut autoriser un avantage de 4 mètres maximum pour l'exécution rapide d'un coup-franc.
9. Toutes les joueuses adverses doivent se trouver à 13m du ballon lorsqu'un coup-franc ou une touche est exécuté.
10. Si une joueuse qui exécute un coup franc rapide le joue délibérément contre une adversaire dans le but d'obtenir un avantage, elle perdra son coup franc et le ballon sera lancé entre une joueuse de chaque équipe.

11. Si une joueuse adverse se tient à moins de 13m, lorsqu'un coup-franc, une touche ou une remise à 45m est exécuté ou exécute illégalement un coup-franc ou une touche, l'équipe adverse se verra accorder un coup-franc à 13 mètres plus près du but de son adversaire.
12. Lorsqu'un coup franc a été accordé et que la tireuse passe le ballon à une coéquipière qui se trouve à moins de 13m du ballon, l'équipe adverse se verra accorder un coup-franc à l'endroit où se trouvait celle qui a reçu le ballon.
13. Une tireuse ne peut pas rejouer le ballon tant qu'une autre joueuse ne l'a pas touché, sauf s'il rebondit sur la barre transversale ou les poteaux. Dans ce cas, l'arbitre accordera un coup-franc à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise. Si la faute a été commise à l'intérieur de la ligne des 13m, l'arbitre accordera le coup-franc sur la ligne des 13m en face de l'endroit où la faute a été commise.
14. Si une faute est commise sur une joueuse après qu'elle ait joué le ballon ;
 - (a) *Un coup-franc sera accordé à l'endroit où le ballon atterrit.*
 - (b) *Si elle a marqué, le score sera maintenu.*
 - (c) *Si le ballon franchit la ligne de fond ou atterrit à l'intérieur de la ligne des 13m, un coup-franc sera accordé sur la ligne des 13m en face de l'endroit où le ballon a atterri ou a franchi la ligne de fond.*
 - (d) *Si le ballon franchit la ligne de touche, le coup-franc sera accordé à partir du point où le ballon franchit la ligne.*

- (e) *Si le ballon franchit la ligne de touche entre la ligne des 13m et la ligne de fond, le coup-franc sera accordé à partir de la ligne des 13m.*
15. Si une joueuse de chaque équipe commet une faute en même temps, l'arbitre lancera le ballon au-dessus de la tête d'une joueuse de chaque équipe. Toutes les autres joueuses doivent se trouver à 10m.
 16. Une fois que l'arbitre a accordé un coup-franc, et avant qu'il ne soit joué, si une joueuse de l'équipe à qui le coup-franc a été accordé commet une faute en représailles, le coup-franc sera annulé et le jeu reprendra en lançant le ballon au-dessus de la tête d'une joueuse de chaque équipe où la faute initiale a été commise.
 17. Si une joueuse conteste un coup-franc accordé à l'équipe adverse, le coup-franc sera accordé depuis un point situé à 13m plus près de la ligne des 13m. Si le coup franc initial est situé près de la ligne de touche, sur ou à l'intérieur de la ligne des 13m, l'arbitre placera le ballon sur la ligne des 13m, 13m plus près du centre du but.

PÉNALTYS

1. Un penalty doit être accordé lorsque :
 - (a) Une faute est commise par la défense dans le petit rectangle
 - (b) Une faute agressive est commise par la défense sur une joueuse attaquant dans le grand rectangle.

- (c) Lorsqu'une joueuse attaquant dans le grand rectangle a les mains sur le ballon et que l'adversaire tire dans le ballon, l'arbitre doit accorder un penalty même si la chaussure n'est pas entrée en contact avec la main de la joueuse.
2. Lorsqu'une joueuse en défense s'avance illégalement un coup-franc à 13m directement devant le but, un penalty doit être accordé.
 3. Les penaltys doivent être tirés depuis le sol au point central à 11m directement devant le but. Toutes les autres joueuses, à l'exception de la gardienne de but, doivent se trouver en dehors de la ligne des 20m.
 4. La gardienne de but peut se déplacer le long de sa ligne de but mais ne peut pas avancer depuis la ligne de but tant que le ballon n'a pas été tiré.
 5. Si la gardienne de but avance avant que le ballon ne soit tiré et que le ballon passe à côté, qu'elle l'arrête ou qu'elle dévie le ballon au-dessus de la barre, le penalty doit être rejoué.
 6. Seule la joueuse portant le maillot distinctif bénéficie des droits et privilèges d'une gardienne de but.

RECTANGLES

1. Si une joueuse attaquante se trouve dans le petit rectangle avant que le ballon n'y pénètre pendant le jeu, et que celui-ci n'est pas hors de portée de toutes les joueuses, l'équipe en défense se verra accorder un coup-franc depuis l'intérieur du petit rectangle.

2. Si une joueuse attaquante pénètre légalement dans le petit rectangle après que le ballon a été dégagé de la zone mais qu'il est renvoyé avant que la joueuse attaquante n'ait eu le temps de quitter la zone, elle sera considérée comme n'ayant pas commis d'infraction à condition qu'elle ne joue pas le ballon ou n'interfère pas avec la défense.

DÉGAGEMENT

1. Pour les dégagements après une sortie de but ou un but marqué dans toutes les compétitions, le ballon peut être tiré depuis les mains ou le sol, sur ou avant la ligne des 20 mètres, directement devant les poteaux de but. Toutes les joueuses, à l'exception de la tireuse et de la gardienne de but, doivent se trouver en dehors de la ligne des 20 mètres et à au moins 13 mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit tiré. Lorsqu'une tireuse autre que la gardienne de but effectue le dégagement, la gardienne de but doit rester dans le petit rectangle jusqu'à ce que le ballon soit tiré.
2. Le ballon doit franchir la ligne des 20 mètres avant d'être joué par une autre joueuse. Si une autre joueuse commet une faute, un coup-franc sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne des 20 mètres en face de l'endroit où la faute a été commise.
3. La joueuse effectuant le dégagement depuis le sol doit avoir la possibilité d'utiliser un tee.
4. Si, selon l'arbitre, un dégagement est effectué depuis une position incorrecte, le dégagement doit être refait depuis l'endroit indiqué par l'arbitre. En cas de non-respect répété de cette règle, le dégagement sera refusé et le ballon sera lancé

entre deux joueuses de chaque équipe sur la ligne des 20m.
Toutes les autres joueuses doivent se trouver à 10 mètres de la remise en jeu.

5. Si une joueuse attaquante retarde délibérément le dégagement, le ballon sera avancé de 13 mètres.

ARBITRE

1. L'arbitre doit porter un vêtement de sport.
2. Le matériel exigé d'un arbitre comprend : sifflet, montre, pièce de monnaie, crayon / stylo, carnet, taille-crayon, cartons rouge et jaune.
3. Un arbitre doit :
 - (a) Arriver sur le terrain à l'heure.
 - (b) Avoir une connaissance approfondie des règles du football gaélique féminin.
 - (c) Être en bonne forme physique et mentale.
 - (d) Être juste et courageux.
 - (e) Communiquer clairement ses décisions.
 - (f) Observer régulièrement les umpires 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 sont :
 - (a) Protéger les joueuses qui veulent jouer conformément aux règles et pénaliser celles qui les enfreignent.
 - (b) Signer et remettre une copie des listes d'équipe à l'équipe adverse avant le début du match. Reporter tout manquement concernant la réception des listes au comité responsable.

- (c) Veiller à ce que les joueuses soient correctement équipées et le reporter de la même manière.
- (d) Obtenir, si le capitaine ou un officiel le demande, la signature, l'adresse complète et le club de toute joueuse dont le nom apparaît sur la liste officielle et celui de toute remplaçante participant à la rencontre.
- (e) Accorder ou refuser les marques.
- (f) Consulter les umpires et le juge de touche ou le quatrième arbitre lorsque l'occasion l'exige et remplacer l'un d'entre eux s'il doit quitter la partie avant la fin.
- (g) Gérer les intrusions de personnes non autorisées sur le terrain de jeu.
- (h) Prendre les noms de toute joueuse ou officiel intervenant pendant le jeu.
- (i) L'arbitre doit décider si le terrain est adapté au jeu, s'il faut mettre fin à un match en raison de l'obscurité ou pour toute autre raison.
- (j) L'arbitre ne peut pas décerner une récompense sur le match, mais peut donner le score final si demandé.
- (k) Ajoutez du temps supplémentaire pour les remplacements et le temps nécessaire pour avertir une joueuse recevant un carton jaune ou rouge. Cependant, si des problèmes disciplinaires surviennent, le rapport doit être transmis au CODA concerné dans les 48 heures suivant l'incident.

5. Lorsqu'une joueuse, des joueuses ou une équipe refusent de continuer un match, l'arbitre doit donner au capitaine de l'équipe environ trois minutes pour décider de ses intentions finales.
6. Si l'équipe refuse toujours de jouer, toute joueuse souhaitant continuer doit donner son nom à l'arbitre.
7. Indiquez les noms de toutes les joueuses blessées et la nature de la blessure.
8. L'arbitre doit porter attention aux fautes agressives et, en cas de jeu brutal ou dangereux, avertir ou expulser la joueuse en fonction de la gravité de l'infraction.
9. L'arbitre doit avoir le pouvoir d'annuler la décision d'un juge de touche ou d'un umpire.
10. Dans le cas où une équipe ne peut participer à un match, l'arbitre doit s'assurer que l'équipe présente compte 11 joueuses et obtient une liste d'équipe.
11. Après le match, l'arbitre doit envoyer les listes d'équipe et un rapport détaillé de tous les aspects du match au comité chargé de la compétition.

UMPIRES ET ARBITRES DE TOUCHE

1. L'umpire et l'arbitre de touche doivent travailler en équipe avec l'arbitre principal et signaler à ce dernier tout incident qu'il n'aurait pas vu. Les umpires et les arbitres de touche ont le pouvoir de prendre des mesures correctives pour tout incident pouvant se dérouler et de rappeler à l'ordre les joueuses qui commettent des infractions sans le ballon.

QUATRIÈME ARBITRE

1. Lorsqu'un quatrième arbitre est utilisé, il/elle doit être placé(e) le long de la ligne de touche, à peu près au milieu du terrain de jeu. Il/elle peut être nommé(e) par le conseil de comté, le conseil provincial ou central ou leurs sous-comités.

Les devoirs du quatrième arbitre sont les suivants :

(a) Recevoir les notes de remplacement indiquant le nom et le numéro d'une remplaçante ou d'une remplaçante temporaire ainsi que le nom et le numéro de la joueuse remplacée.

(b) Enregistrer et signaler à l'arbitre tous les remplacements et remplacements temporaires effectués au cours d'un match pour inclusion dans le rapport de match.

(c) Afficher au moyen d'un tableau électronique ou manuel le numéro des joueuses remplacées.

(d) Chronométrage des Sin Bin.

(e) Informer l'umpire ou l'arbitre de touche de tout incident ou de marques lorsqu'il y a un doute pour savoir si un ballon est passé à l'intérieur ou à l'extérieur des poteaux.

(f) Garder la ligne de touche libre de toute personne non autorisée.

(g) Signaler tout abus de la part des officiels ou des remplaçantes de l'équipe à l'arbitre pendant un arrêt de jeu.

(h) Faire un rapport à l'arbitre avant de quitter le lieu du match et ce rapport doit être inclus avec le rapport de l'arbitre concernant les infractions aux règles sur la ligne de touche durant toute la durée du match.

Ladies Gaelic Football Association
Croke Park
Dublin 3
www.ladiesgaelic.ie