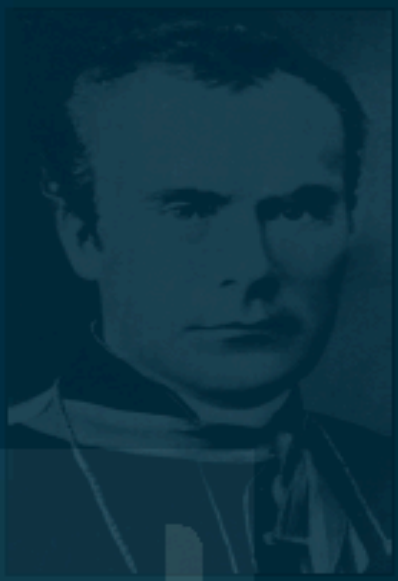


OFFICIAL GUIDE - PART 2

Gaelic Athletic Association *(Established 1884)*

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.

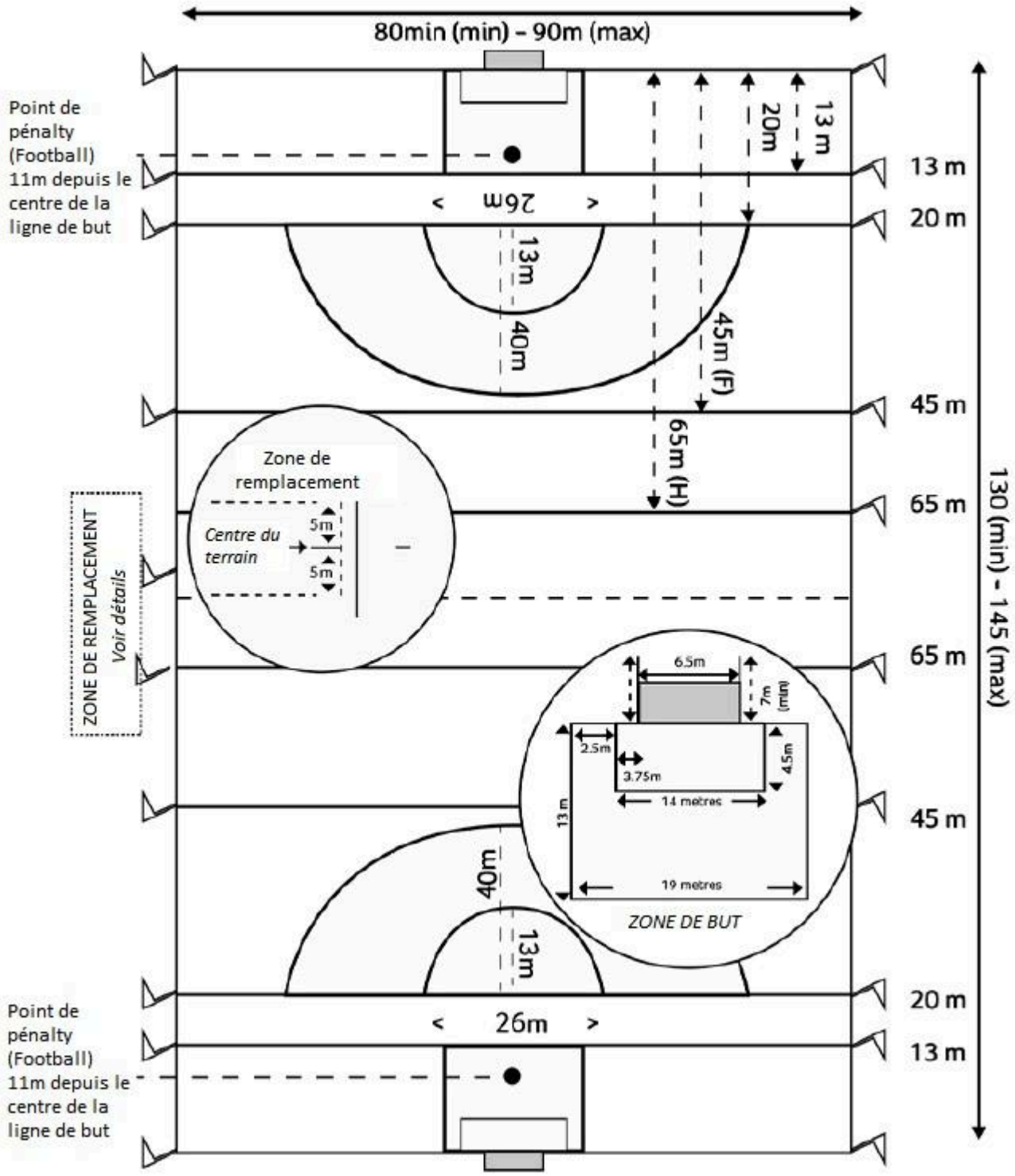
Applicable à partir du 27 mars 2026.

Partie 2

SOMMAIRE

	Page
Schéma de l'aire de jeu	4
Règles des spécifications	5
Règles de contrôle du jeu	13
Les règles du jeu du hurling	24
Schéma de positionnement	25
Le jeu	26
Déroulement du jeu	27
Marques	30
Fautes techniques	31
Fautes agressives	35
Contestation	42
Les règles du jeu du football	44
Schéma de positionnement	45
Le jeu	46
Direction du jeu	48
Marques	53
Fautes techniques	54
Fautes agressives	59
Contestation	66
Termes importants et définitions	68

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



RÈGLE 1 - L'AIRE DE JEU

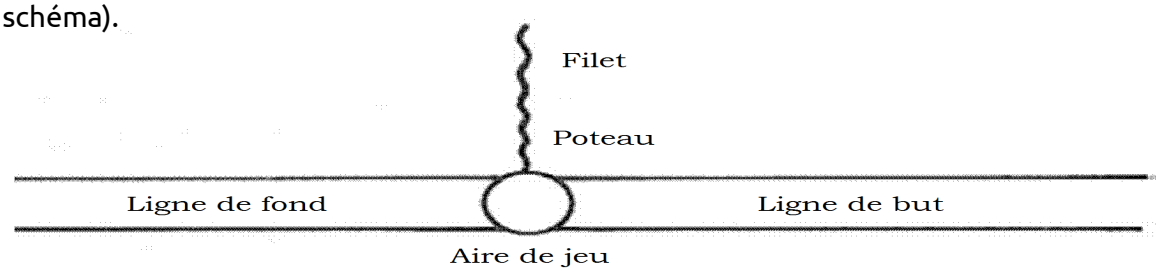
1.1 L'aire de jeu doit être rectangulaire, et ses dimensions doivent être les suivantes :
Longueur - 130m minimum et 145m maximum.
Largeur - 80m minimum et 90m maximum.

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 ligne 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 au milieu du terrain. De plus, des lignes de 5m de long doivent être tracées à partir de la ligne médiane de 10m, à un intervalle de 5m à travers le terrain parallèlement à la ligne de fond. Les intersections de ces lignes pointillées avec la ligne de touche doivent être signalées par des drapeaux.
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 90 mm ±13mm.
Toutes les lignes doivent être tracées en blanc avec un matériel de traçage adapté.

1.3 (i) La ZONE DE MARQUE 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 zone de marque peuvent être réduites par des règlements locaux pour les catégories U15 ou plus jeunes.

DEUX RECTANGLES ayant les dimensions suivantes doivent être tracés devant chaque zone de marque.

(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.

1.4 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.

Un demi-cercle de 40m centré sur le milieu de ligne de but, doit être tracé à l'extérieur de chaque ligne des 20m au football.

1.5 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.

1.6 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, y compris 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.

1.7 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 - un gardien et quatorze joueurs de champ.

Exception :
(i) Un Council ou un Comité en Charge d'une Compétition peut réduire le nombre de joueurs de champ, jusqu'à onze.
(ii) Comme spécifié en 2.2 ci-dessous.

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. Le match doit être joué pour la totalité du temps de jeu. À la condition qu'une équipe ait fait rentrer treize joueurs, incluant les joueurs exclus ou sortis sur blessure, le score final doit être maintenu comme le résultat du match.

Exception :
Un Council ou un Comité en Charge d'une Compétition peut réduire ce nombre de joueurs jusqu'à onze, quand le nombre de joueurs de champ est inférieur à quatorze.

2.3 (i) Un nombre maximum de cinq remplacements est permis au cours du temps réglementaire.
Exceptions :
(a) Un Council ou un Comité en Charge d'une Compétition peut adopter des règles permettant des remplacements supplémentaires pour les catégories U18 ou plus jeunes, pour des compétitions de ligue ou hors-championnat.
(b) Un Council ou un Comité en Charge d'une Compétition peut réduire ce nombre jusqu'à trois, quand le nombre de joueurs de champ est inférieur à quatorze.
(ii) Un maximum de trois remplacements doit être accordé au cours de la prolongation.
Exception :
Un Council ou un Comité en Charge d'une Compétition peut réduire ce nombre, quand le nombre de joueurs de champ est inférieur à quatorze.
(iii) Des remplacements temporaires sont aussi permis au cours du temps réglementaire et de la prolongation, comme spécifié 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.
(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 matchs 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 matchs d'Inter-County Senior Championship, tous les remplacements, y compris temporaires, doivent satisfaire à la règle 12.2 du Code.

2.4 **LISTE DES JOUEURS**
(a) 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 spécifié dans la règle 5.2 du Code), précisant les noms complets.
Les premiers noms apparaissant sur la liste doivent être considérés comme constituant l'équipe titulaire, à défaut de précisions clairement indiquées.

(b) Les noms des managers et des sélectionneurs d'une équipe en U16 ou plus jeune doivent être inclus dans la liste des joueurs (voir Règle 6.11, Sanctions (2) et (3), Official Guide, Part 1).

(c) **Dans les matchs Inter-County :**

(i) 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 matchs Inter-County Senior, la liste des joueurs doit être numérotée de 1 à maximum 26.

(ii) Tous les joueurs doivent appartenir à la liste fournie à l'arbitre avant le match.

(iii) Pour les matchs d'Inter-County Senior Championship, le respect de la règle 5.2 du Code est requis au regard de l'enregistrement de l'équipe / liste de joueurs.

(d) **En prolongation :**

(i) Au début de la prolongation, une équipe peut remplacer certains ou tous les joueurs présents sur le terrain à la conclusion du temps réglementaire.

(ii) Dans une rencontre Inter-County, les joueurs doivent faire partie de la liste fournie à l'arbitre avant la rencontre.

(iii) L'arbitre doit recevoir une liste des joueurs démarrant la prolongation, ou à défaut une note indiquant clairement les changements effectués par rapport à l'équipe ayant terminé le temps réglementaire. Cette liste / note peut être rédigée en simple exemplaire mais doit en tout point se conformer aux dispositions énoncées plus haut dans cette règle.

2.5 JOUEURS EN PROLONGATION

(i) Un joueur expulsé dans n'importe quelle circonstance pendant le temps réglementaire ne peut pas jouer pendant la prolongation et ne peut pas être remplacé.

(ii) Un avertissement (carton jaune) ou un carton noir reçu pendant le temps réglementaire doit être compté en prolongation.

(iii) Un joueur ayant reçu un carton noir et été exclu temporairement 10 minutes (Sin Bin) avec moins de 10 minutes purgées pendant le temps réglementaire doit être un des joueurs de la liste / note mais doit purger le temps restant du Sin Bin pendant la prolongation.

(iv) Les remplacements, y compris temporaires, doivent être autorisés au cours de la prolongation comme décrit dans la règle 2.3 (ii) et (iii).

RÈGLE 3 – LE TEMPS DE JEU

3.1 Une équipe doit rentrer sur le terrain au plus tard à l'heure spécifiée par le Comité en Charge de la Compétition des Senior Inter-County Championships, National League Finals, Inter-Provincial Championships Finals, All-Ireland, Provincial et County Senior Championships Finals, 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) En match Inter-County Senior Championship, National League, compétitions et tournois annexes, 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.

Quand une horloge et un avertisseur sont disponibles pour le public, ils doivent être utilisés, sous réserve du règlement émis par le Central Council.

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 match 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 de la règle 3.5 :

(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, il doit y avoir une procédure de 'Winner on the Day' (compétition de pénalties).

(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 joué.

(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 matchs nuls dans des compétitions spécifiques sont décrites dans les règles 3.5 et 3.6.

(e) La prolongation doit être considérée comme une continuité du temps réglementaire sauf indication contraire dans le présent règlement.

3.5 (a) Le Central Council doit approuver un système afin de déterminer le résultat des matchs 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) À moins que le Comité d'Organisation du Conseil Central, sur demande du Comité de Contrôle des Compétitions concerné, ne le décide autrement, les matchs à élimination directe dans toutes les compétitions Inter-County de hurling et de football, les compétitions de clubs Provincial et All-Ireland ainsi que le troisième niveau de championnat doivent appliquer le 'Winner on the Day'.

Exception :
Les finales All-Ireland Senior de football (échelon 1) et de hurling (échelon 1), et les finales de championnat Provincial Senior Football (échelon 1) auront une prolongation de prévue pour la première rencontre et un 'Winner on the Day' seulement pour le match rejoué.

3.6 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 pour la première rencontre en finale de Championnat County Minor.
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 côté.

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 porter 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 matchs 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 matchs 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 116 grammes.
La hauteur du rebord (nervure) doit être comprise entre 1,8mm et 2,6mm.
La largeur du rebord (nervure) doit être comprise entre 3,6mm et 5,4mm.
L'épaisseur de la couche en cuir (chrome ou synthétique) 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 (Go Games, Jeunes / Super Games, Adultes) 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 doit adopter un code concernant les équipements de jeu. Seuls les ballons et les sliotars respectant les dispositions de ce code doivent être utilisés. Il peut aussi approuver l'utilisation de puce intelligente à des fins d'authentification du sliotar dans des matchs officiels spécifiques.

(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 :
Un County Committee peut diminuer les dimensions fixées en (i) et/ou en (ii) ci-dessus pour les catégories U15 ou plus jeunes sous sa juridiction.

(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 Les hurleys doivent être approuvés aptes à l'utilisation uniquement sur la base du respect des standards et des tests donnés par le Central Council.
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.

RÈGLE 1 - CONTRÔLE DES MATCHS - OFFICIELS DE MATCH

Le contrôle des matchs doit être confié à un arbitre, quatre arbitres de score (umpires) et deux arbitres de ligne 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 concernant les faits (excepté comme spécifié en 7.3 (aa) (1) (vi)), 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 arbitres de ligne 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 arbitre de ligne ou un/des umpire(s) - s'ils sont neutres - afin d'établir la nature des 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(e) 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 matchs 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 arbitre de ligne 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 définitivement un match à cause d'une interférence extérieure, ou de n'importe quelle autre raison sérieuse méritant cette décision.

(viii) D'arrêter définitivement 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.
Quand une horloge et un avertisseur disponible pour le public sont utilisés, l'arbitre doit signaler quand le temps doit être démarré, arrêté ou redémarré en croisant les deux mains au-dessus de sa tête et en sifflant.

(vii) Siffler quand une faute a été commise ou quand la balle/le ballon est sorti(e) des limites du terrain. Siffler ou donner un signal 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 tous 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) distribué pendant le temps réglementaire devra être compté 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 ou un manquement à la règle du jeu 5.41 au football ou
(ii) un manquement à la règle du jeu 5.45 au hurling
en notant son nom et en lui montrant un carton noir, à condition que le joueur n'ait pas commis de faute passible d'avertissement (carton jaune) auparavant pendant le 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 n'importe quelle série de deux infractions spécifiées ci-dessus en (a) et/ou en (d) 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 expulsé est exclu pour la suite du match, prolongation inclue quand elle est jouée.

(x) (a) Avertir un officiel d'équipe qui commet une infraction passible d'avertissement en notant le nom de l'officiel et en lui montrant un carton jaune.

(b) Exclure de l'enceinte du terrain un officiel qui commet une deuxième infraction passible d'avertissement en lui montrant un deuxième carton jaune puis en lui montrant un carton rouge.

(c) Un avertissement (carton jaune) sorti pendant le temps réglementaire devra être retenu au cours de la prolongation, si elle est jouée. Exclure de l'enceinte du terrain un officiel qui commet une infraction passible d'expulsion (autre que celles spécifiées en (b) ci-dessus), en notant le nom de l'officiel, si ce n'est pas déjà fait, puis en lui montrant un carton rouge.

(xi) Présenter la balle / le ballon au capitaine de l'équipe victorieuse à la fin d'une finale de Provincial ou de All-Ireland.

(xii) Au football gaélique, signaler une marque d'un point en levant un bras au-dessus de sa tête et signaler une marque de deux points en levant les deux bras au-dessus de sa tête.

1.3 **Début du jeu**

(i) (a) Hurling
L'arbitre doit lancer une pièce pour le choix du camp en présence des capitaines des équipes.
Cette procédure doit être répétée pour la prolongation, si elle est jouée.

(b) Football gaélique
L'arbitre doit lancer une pièce en présence des capitaines des équipes. L'équipe qui gagne le toss choisira son camp; l'autre équipe choisira sur quelle ligne de touche vont attendre ses joueurs pour l'engagement. Les équipes changeront de camp et de ligne de touche sur laquelle sont positionnés ses joueurs pour l'engagement pour la seconde mi-temps.
Cette procédure doit être répétée pour la prolongation, quand elle est jouée.

(ii) (a) Hurling
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.

(b) Football gaélique
Un joueur de chaque équipe doit se tenir du côté de sa défense le long de la ligne de milieu de terrain de 10m pointillées, et doit faire face à l'arbitre, pour l'engagement.
Un deuxième joueur de chaque équipe doit se tenir sur la ligne de touche, chacun au centre d'une ligne opposée et face aux joueurs jouant l'entre-deux. Ces joueurs changeront de côté au début de la deuxième mi-temps. Les autres joueurs doivent rester sur leurs positions respectives derrière la ligne des 45m.

(iii) L'arbitre, faisant face aux joueurs, doit lancer le ballon au-dessus de la tête 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'équipe ne doit pas pénétrer sur l'aire de jeu.

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

Sanctions le jour-même pour l'infraction ci-dessus :

(i) Avertir le fautif en lui montrant un carton jaune.

(ii) Exclure le fautif de l'enceinte du terrain qui commet une deuxième infraction en lui montrant un deuxième carton jaune puis en lui montrant un carton rouge. Le fautif est interdit d'enceinte du terrain pour la suite du match, prolongation inclue quand elle est jouée, et le fautif ne peut pas être remplacé.

Sanction fixée pour une deuxième répétition d'infraction (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 lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de 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 gravement blessé 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. Un joueur blessé doit quitter le terrain par le point le plus proche.
Le joueur peut, pendant un arrêt de jeu et seulement avec la permission de l'arbitre, revenir sur le terrain de jeu par le centre du terrain par l'un ou l'autre côté.

(b) **Blessures : saignement ou blessure présumée 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 tout autre action. Le joueur 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 n'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 subissant une blessure présumée à la tête, sur instruction de l'arbitre, doit quitter temporairement le terrain de jeu pour une évaluation plus approfondie afin de déterminer si le joueur est apte à revenir.
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 blessure présumée à la tête) en remplacement direct du remplaçant temporaire.

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

(iii) Au hurling, tout joueur qui retire son casque pendant un match, ou dont le casque lui est retiré par un joueur ou un officiel de son équipe, est présumé potentiellement blessé et l'arbitre doit lui ordonner alors de quitter immédiatement le terrain pour être examiné et pour remettre son casque en place.
Le joueur ne peut retourner sur le terrain qu'à la prochaine interruption de jeu, au plus tôt, et avec l'autorisation de l'arbitre.
Remarque : Cette section (iii) s'applique uniquement aux catégories Minor (moins de 17 ans) et supérieures.

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 arbitres de ligne.
- 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 blessure présumée à la tête.
- le nom des joueurs avertis ou exclus, et la (les) raison(s) exacte(s).
- le nom de tout officiel averti ou exclu 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.

RÈGLE 2 - ARBITRES DE SCORE (UMPIRES)

Il doit y avoir deux umpires de chaque côté du terrain. Un umpire doit se tenir derrière chaque poteau et derrière la ligne de sortie de but. Les umpires doivent rester du même côté pendant tout le 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) énoncée plus haut.

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, ou un drapeau orange pour signaler une marque de deux points au football gaélique après que l'arbitre l'ait accordé en levant deux bras au-dessus de leur tête.
  - (d) Une décision de refuser une marque en croisant les drapeaux au centre de la zone de score.

(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 toute autre infraction au règlement par un officiel d'équipe, qui n'aurait pas été remarqué par l'arbitre.

RÈGLE 3 - ARBITRES DE LIGNE

Il doit y avoir un arbitre de ligne 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 arbitres de ligne**

(i) Les arbitres de ligne 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 l'arbitre de ligne n'est pas sûr de l'équipe qui a envoyé la balle / le ballon derrière la ligne, l'arbitre de touche 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 de l'arbitre de ligne est soumise à la règle 1.1(v) énoncée plus haut.

(iv) Les arbitres de ligne, 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 et blessure présumée à la tête. Quand les arbitres de ligne ne sont pas neutres, ces fonctions doivent être assurées par l'arbitre.

(v) Les arbitres de ligne, lorsqu'ils sont neutres, doivent porter à la connaissance de l'arbitre, tout cas de faute dans le jeu, ou des incursions non autorisées sur le terrain de jeu ou toute autre infraction au règlement par un officiel d'équipe qui n'aurait pas été remarqué par l'arbitre, en levant leur drapeau. Ils peuvent aussi aider à déterminer :

(a) la validité d'une marque.

et au football gaélique :

(b) une infraction aux règles du jeu 4.3 (équipement) et 2.14 (règles du jeu du football).

(c) la validité d'un mark avancé

(vi) Après consultation avec l'arbitre, l'arbitre de ligne 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 doit être désigné lors des matchs de Senior Inter-County Championship et de Ligue. Un officiel de touche peut être désigné par le comité compétent pour tous les autres matchs.

4.1 **Devoirs de l'officiel de touche**

(i) Recevoir les notes 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 le numéro 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 à l'arbitre de ligne.

(v) Surveiller et rapporter les infractions au règlement de match.

(vi) Surveiller et contrôler la procédure de Sin Bin.

(vii) L'officiel de touche doit 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 toute autre infraction au règlement par un officiel d'équipe, qui n'aurait pas été remarqué par l'arbitre.

RÈGLE 5 - MAUVAISE CONDUITE D'OFFICIELS D'ÉQUIPE EN MATCH

La mauvaise conduite d'officiels d'équipe en match comporte cinq catégories d'infractions qui se produisent sur ou à proximité du terrain de jeu et qui surviennent immédiatement avant, pendant ou après un match :

Catégorie Ia

Ia.1 Effectuer une incursion non autorisée sur le terrain de jeu.

Ia.2 Défier l'autorité d'un arbitre, d'un umpire, d'un arbitre de ligne ou d'un officiel de touche.

Ia.3 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un joueur ou un officiel d'équipe adverse.

Ia.4 Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un joueur de sa propre équipe.

Sanctions le jour-même pour les infractions ci-dessus :

(i) Avertir le fautif en lui montrant un carton jaune.

(ii) Exclure le fautif de l'enceinte du terrain qui commet une deuxième infraction en lui montrant un deuxième carton jaune puis en lui montrant un carton rouge. Le fautif est interdit d'enceinte du terrain pour la suite du match, prolongation inclue quand elle est jouée, et le fautif ne peut pas être remplacé.

Catégorie IIa

IIa.1 Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

IIa.2 S'adonner à un comportement perturbateur.

Catégorie IIIa

Interférer dans le déroulement d'un match.

Catégorie IVa

IVa.1 Interférence physique mineure (c.a.d poser une main, pousser, tirer ou bousculer), conduite menaçante ou injurieuse, langage menaçant envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

IVa.2 Tout type d'interférence physique envers un joueur ou un officiel d'équipe adverse.

Catégorie Va

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

Sanctions le jour-même pour les infractions de catégories IIa, IIIa, IVa et Va ci-dessus :

Exclure le fautif de l'enceinte du terrain en lui montrant un carton rouge. Le fautif est interdit d'enceinte du terrain pour la suite du match, prolongation inclue quand elle est jouée, et le fautif ne peut pas être remplacé.

Plusieurs des infractions ci-dessus figurent à la règle 6.7 (« Contestation ») des règles du jeu du hurling et du football gaélique et sont passibles d'une pénalité supplémentaire spécifique.

A TITRE INFORMATIF UNIQUEMENT :

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

Catégorie Ia
Être exclu à la suite d'une deuxième infraction passible d'un avertissement.

(1) Sanction prévue : exclusion du jeu pour le reste de la partie, incluant la prolongation, si elle est jouée, sans possibilité de remplacement.

(2) Sanction prévue dans le cas d'une deuxième récidive (c.a.d une troisième expulsion) - suspension d'un match pour le même règlement et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.

Catégorie IIa

(i) Langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

(ii) Comportement perturbateur.

Sanctions : nonobstant les dispositions d'autres règles :

(1) Minimum :

(i) Suspension de quatre semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension d'un match relevant de la même discipline et du même niveau, applicable au match suivant de la même compétition ; selon le calendrier, ce match peut avoir lieu dans un délai de quatre semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

(2) Minimum pour une récidive :

(i) Suspension de huit semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de deux matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivants de la même compétition ; selon le calendrier, ce match peut avoir lieu dans un délai de huit semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

Exceptions au (1) et (2) ci-dessus :
Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des Inter-County Senior Championship ou d'une combinaison sur les deux compétitions (toutes dans la même discipline), les pénalités ci-dessus seront remplacées par :

(1) Minimum :

(i) Suspension de quatre semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension d'un match relevant de la même discipline et du même niveau, applicable au match suivant de la combinaison National League / Inter-County Senior Championship ; selon le calendrier, ce match peut avoir lieu dans un délai de quatre semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

(2) Minimum pour une récidive :

(i) Suspension de huit semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de deux matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivants de la combinaison National League / Inter-County Senior Championship ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de huit semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

Catégorie IIIa

Interférence dans le déroulement d'un match

Sanctions - nonobstant les dispositions d'autres règles :

(1) Minimum :

(i) Suspension de huit semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de deux matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivant de la même compétition ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de huit semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

(2) Minimum pour une récidive :

(i) Suspension de seize semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de trois matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivants de la même compétition ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de seize semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

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

Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des Inter-County Senior Championship ou d'une combinaison sur les deux compétitions (toutes dans la même discipline), les pénalités ci-dessus seront remplacées par :

(1) Minimum :

(i) Suspension de huit semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de deux matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable au match suivant de la combinaison National League / Inter-County Senior Championship ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de quatre semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

(2) Minimum pour une récidive :

(i) Suspension de seize semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de trois matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivants de la combinaison National League / Inter-County Senior Championship ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de seize semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

Catégorie IVa

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

(ii) Tout type d'interférence physique envers un joueur ou un officiel d'équipe adverse.

Sanctions :

(1) Minimum :

(i) Suspension de douze semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de deux matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivant de la même compétition ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de douze semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

(2) Minimum pour une récidive :

(i) Suspension de vingt-quatre semaines pour toutes les disciplines et tous les niveaux

et

(ii) Une suspension de trois matchs relevant de la même discipline et du même niveau, applicable aux matchs suivants de la même compétition ; selon le calendrier, ces matchs peuvent avoir lieu dans un délai de vingt-quatre semaines ou au-delà de cette période, dans le cadre de la compétition de l'année en cours ou de l'année suivante.

Catégorie Va

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

Sanctions :

(i) Minimum : suspension de 96 semaines, avec possibilité de disqualification de l'équipe du fautif, quand cela est approprié.

(ii) Minimum pour une récidive dans les 192 semaines suivantes : suspension de 192 semaines, avec possibilité de disqualification de l'équipe du fautif, quand cela est approprié.

Les suspensions pour les catégories IVa et Va ci-dessus doivent être applicables pour toutes les disciplines et tous les niveaux.

Sanction alternative en cas de suspension de match non-applicable :

Lorsqu'une suspension de match ne peut être appliquée en totalité ou en partie à un officiel d'équipe dans la période spécifiée, résultant de circonstances (non exhaustives) telles que :

(i) l'équipe concernée n'est plus impliquée dans la compétition spécifiée

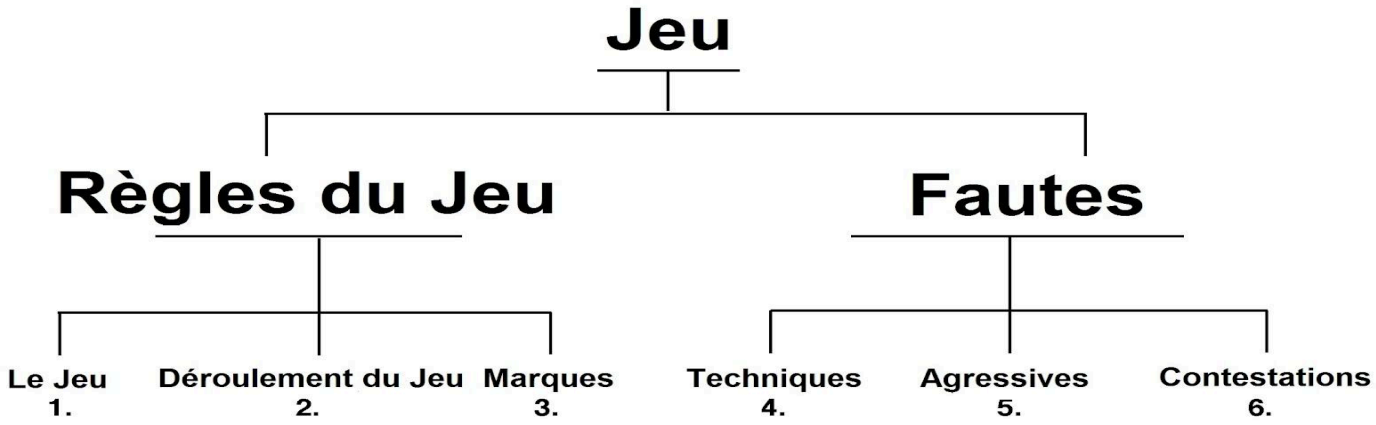
(ii) Le responsable de l'équipe ne continue pas à s'impliquer dans l'équipe concernée

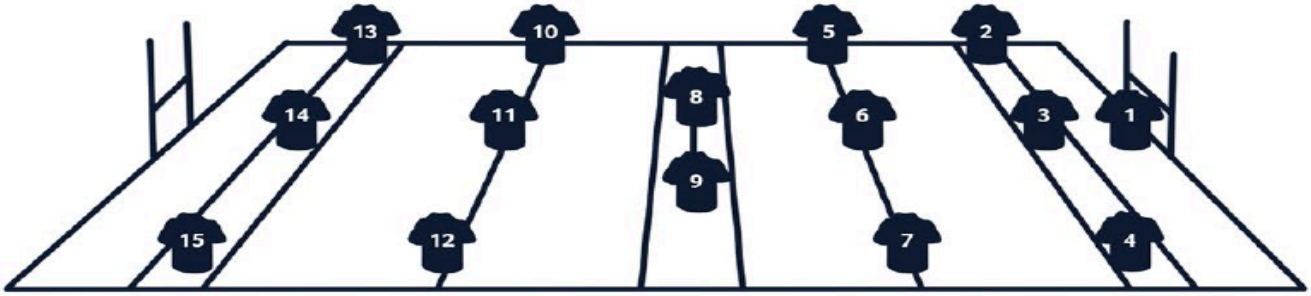
- une suspension de deux semaines pour chaque suspension d'un match non applicable sera proposée/imposée pour la même discipline et le même niveau (ou si cela n'est pas applicable, à un autre niveau approprié auquel le membre concerné est impliqué en tant qu'officiel d'équipe).

RÈGLE 6 – LIMITE DE LA RESPONSABILITÉ LÉGALE

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

Les règles du jeu du Hurling




13
10
5
2
14
11
8
6
3
1
9
15
12
7
4

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 À 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 leur position respective 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 :

(a) 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 règles 2.4 et 5.45).

(b) 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).

(c) 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 :
(i) 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.
(ii) 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.

(d) À 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 - infraction 8; règle 6 - infraction 4.

(e) 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.

(f) 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 (e) 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, sauf 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, sauf 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) À l'intérieur du demi-cercle des 20m, 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 n'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 n'ait été frappée, le tireur a l'option de retenter le tir de pénalité ou le coup-franc ou de garder le gain d'un point qui aurait été marqué).*

(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 retirer, 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 l'arbitre 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 :

(a) 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.

(b) 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 plus grand 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.
(c) Si un joueur adverse interfère avec les poteaux quand la balle est en l'air lors d'un coup-franc ou d'une touche, et qu'il en résulte la perte d'une marque, l'arbitre doit ordonner qu'il faut rejouer le coup-franc ou la touche.
(d) Une marque doit être accordée si, selon l'arbitre, une marque a été évitée par l'interférence d'un joueur adverse au niveau des poteaux pendant le jeu en dehors de ce qui est indiqué en (c) ci-dessus.

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).

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 ne 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 n'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 ne 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, 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 jouée.

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, excepté le 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 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 réalisée.

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 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.

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.

4.20 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 rebondisse sur les poteaux ou la barre transversale.

4.21 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.

4.22 Pour un joueur effectuant une remise en touche, essayer de soulever la balle avec son hurley.

4.23 Faire un tas de terre dans le but de surélever la balle lors d'un coup-franc ou d'une remise en touche.

4.24 Avancer la balle délibérément de l'endroit où le coup-franc ou la touche doit se jouer.

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, en tenant compte de ce qui est spécifié dans les exceptions (v) et (vi) de la règle 2.2.

4.26 Pour le joueur effectuant le dégagement et, ayant raté sa frappe, prendre la balle dans sa main une deuxième fois avant de tirer.

4.27 Être à l'intérieur de ses propres 20m quand son équipe effectue un dégagement, excepté comme spécifié dans la règle 2.6.

4.28 Pour un autre joueur de l'équipe effectuant un dégagement, jouer la balle avant qu'elle n'ait parcouru 13m.

4.29 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.

4.30 Lorsque 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.

4.31 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.

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

Sanction

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

(ii) Si un joueur adverse interfère avec les poteaux quand la balle est en l'air lors d'un coup-franc ou d'une touche, et qu'il en résulte la perte d'une marque, l'arbitre doit ordonner qu'il faut rejouer le coup-franc ou la touche.

(iii) Une marque doit être accordée si, selon l'arbitre, une marque a été évitée par l'interférence d'un joueur adverse au niveau des poteaux pendant le jeu en dehors de ce qui est indiqué en (ii) ci-dessus.

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 avec une force minimale.

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.

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 5.16 à 5.20 (incluse) envers un coéquipier.

5.23 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 du terrain 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.

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 un hurley, avec force ou en causant une blessure.

5.27 Essayer de frapper un adversaire avec un hurley, avec force.

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

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

5.30 Tamponner un adversaire.

5.31 Infliger une blessure à un adversaire par imprudence par un autre moyen que ceux exposés ci-dessus.

5.32 Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

5.33 Agresser un officiel de l'équipe adverse.

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.

5.34 Commettre une des fautes listées de 5.24 à 5.31 (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.

Infractions de catégorie V

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

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

5.37 Avoir un comportement menaçant ou injurieux en direction d'un arbitre, d'un umpire, d'un arbitre 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

5.38 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.

Infractions de catégorie VII

5.39 Frapper ou essayer de frapper, ou tout autre type d'agression, un arbitre, un umpire, un arbitre 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

5.40 a) Commettre en dehors du temps de jeu une des fautes listées de 5.16 à 5.20 ou 5.24 à 5.31 contre un adversaire sur le terrain avant le début de la partie jusqu'à sa conclusion le jour même.

b) Commettre en dehors du temps de jeu une des fautes listées de 5.35 à 5.39 contre un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche avant le début de la partie jusqu'à sa conclusion le jour même.

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). Si le joueur en faute, au moment de l'infraction, est l'un des 15 joueurs (ou moins) de l'équipe notifiée à l'arbitre sur une liste / note ou un bordereau de remplacement définitif ou temporaire, il ne peut pas être remplacé.

5.41 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.

5.42 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.

5.43 Quand une faute agressive est portée à la connaissance de l'arbitre par un umpire, un arbitre 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.

5.44 Quand une faute agressive est commise, l'arbitre peut décider de continuer le jeu s'il considère qu'il existe le potentiel d'une opportunité de marque ou un autre avantage profitant à l'équipe victime de la faute en termes 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 (e) et (f) de la règle 2.2. Il doit appliquer toute action disciplinaire prévue.
(**Note** : cette règle s'applique généralement pour tous les matchs mais la règle 5.45 prévoit des sanctions exceptionnelles supplémentaires pour des compétitions et des circonstances spécifiées.)

5.45 Cette règle s'applique seulement en compétitions / matchs en Inter-County Senior, U20 et Minor (U17).
Nonobstant les dispositions existantes dans l'exception (i) de la règle 2.2, et la règle 5 particulièrement la règle 5.44, si l'une des infractions suivantes est commise sur un joueur attaquant le privant d'une opportunité de marque, définie dans Termes et Définitions Importantes (9):

(a) Tirer vers le sol un adversaire (5.1)
(b) Crocheter un adversaire avec la (les) mains(s), le bras, la jambe, le pied, ou le hurley (5.2)
(c) Utiliser le hurley de manière imprudente (5.6)

les sanctions suivantes doivent s'appliquer :

(i) Un pénalty doit être accordé à l'équipe lésée
(ii) Le contrevenant doit recevoir un carton noir et doit être expulsé en Sin Bin pendant 10 minutes.

Exception : si le contrevenant a déjà reçu précédemment un carton noir ou un carton jaune (à la suite d'une infraction passible d'avertissement), celui-ci doit être expulsé pour le reste du match, y compris la prolongation 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 de la réception de deux cartons jaunes ou noirs, peu importe l'ordre ou la combinaison des cartons.

Sanctions
(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 la même discipline et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.

Exception au (ii) :
Cette sanction ne s'applique pas aux championnats de National Leagues et Inter-County Senior, pour lesquels des dispositions et sanctions alternatives s'appliquent comme suit :

- au football, comme décrit en Catégorie II, Sanction (3) plus bas.

- au hurling, la sanction fixée pour l'accumulation de trois expulsions entraînées par la réception de deux cartons jaunes ou noirs, peu importe l'ordre ou la combinaison des cartons, commise la même année en National Hurling League ou en championnat Inter-County de Hurling, ou par la combinaison des deux compétitions :
un match de suspension applicable au prochain match de la combinaison de National Hurling League et de championnat Inter-County de Hurling, même si ce match se déroule l'année suivante. La sanction de dix minutes de Sin Bin pour une infraction à 5.45 ne compte pas comme une expulsion dans la disposition de cette règle.

Catégorie II

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

Catégorie III

Sanctions

(i) Minimum - Un match de suspension pour la même discipline 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 matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) 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 - Un match de suspension pour la même discipline 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 matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants en National League ou en championnat Inter-County Senior, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) l'année suivante.

Catégorie IV

Sanctions

(i) Minimum - Deux matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants dans la même compétition, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) l'année suivante.

(ii) Minimum pour une récidive - Trois matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou plus de match(s) se déroule(nt) 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 matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants en National League ou en championnat Inter-County Senior, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) l'année suivante.

(ii) Minimum pour une récidive : Trois matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants en National League ou en championnat Inter-County Senior, même si un ou plus de match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.

Catégorie V

Sanctions

(i) Minimum : 12 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux, avec une suspension de deux matchs pour la même discipline et pour le même niveau, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.

(ii) Minimum pour une récidive : 24 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux, avec une suspension de trois matchs pour la même discipline et pour le même niveau, même si un ou plus de match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.

Catégorie VI

Sanctions

(i) Minimum : 48 semaines de suspension pour toutes les disciplines 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 toutes les disciplines et pour tous les niveaux avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.
(Voir règle 7.3(q), Official Guide partie 1)

Catégorie VII

Sanctions

(i) Minimum : 96 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux, avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.

(ii) Récidive dans les 192 semaines suivantes : 192 semaines de suspension pour toutes les disciplines 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 arbitre 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 ou d'utiliser un Sliotar de match approuvé.

Sanction - Avertir le joueur en faute ; l'exclure s'il persiste ou s'il commet une deuxième faute passible d'un avertissement.

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 30m 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.

Sanction supplémentaire pour les catégories U18 ou inférieures : expulser le joueur fautif du terrain pour une durée de dix minutes en Sin Bin en lui présentant un carton noir. Le joueur fautif peut être immédiatement remplacé par un remplaçant temporaire pour la durée de ces dix minutes. Dans ces circonstances, les actions suivantes ne sont pas comptabilisées comme des remplacements au titre de la règle 2.3 (i) et (ii) des règles de spécifications :

(1) Le recours à un remplaçant temporaire pour un joueur ayant reçu l'ordre de quitter le terrain.
(2) Le retour sur le terrain du joueur ayant été exclu, en remplacement direct du remplaçant temporaire.
(3) Le retour sur le terrain du joueur ayant été exclu, en remplacement de tout autre joueur, si le remplaçant temporaire a préalablement été exclu ou remplacé.

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

6.7 Pour un officiel d'une équipe commettant l'une des infractions suivantes relevant de la catégorie « mauvaise conduite d'officiels d'équipe », contraire aux règles de contrôle – règle 5 :

(a) Catégorie 1a.2
Contester l'autorité d'un arbitre, d'un umpire, d'un arbitre de ligne ou d'un officiel de touche ;

(b) Catégorie 1a.3
Menacer un joueur ou un membre de l'encadrement de l'équipe adverse, ou utiliser à son encontre un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs ;

(c) Catégorie IIa.
(i) Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche ;
(ii) Comportement perturbateur

(d) Catégorie IVa.1
Interférence physique mineure (par ex. poser la main sur, pousser, tirer ou bousculer), comportement menaçant ou injurieux, ou propos menaçants envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche ;

(e) Catégorie Va
Toute forme d'agression envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

Sanction supplémentaire pendant le match, en plus de celles prévues par les autres règles de jeu :

Un coup franc sur la ligne des 20 mètres de l'équipe fautive, au centre de la zone de marque.

Si l'infraction survient juste avant le début du match, pendant la mi-temps du temps réglementaire ou de la prolongation, ou entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, le match doit démarrer ou redémarrer par un coup franc tel que décrit ci-dessus.

Les règles du jeu
du
Football Gaélique

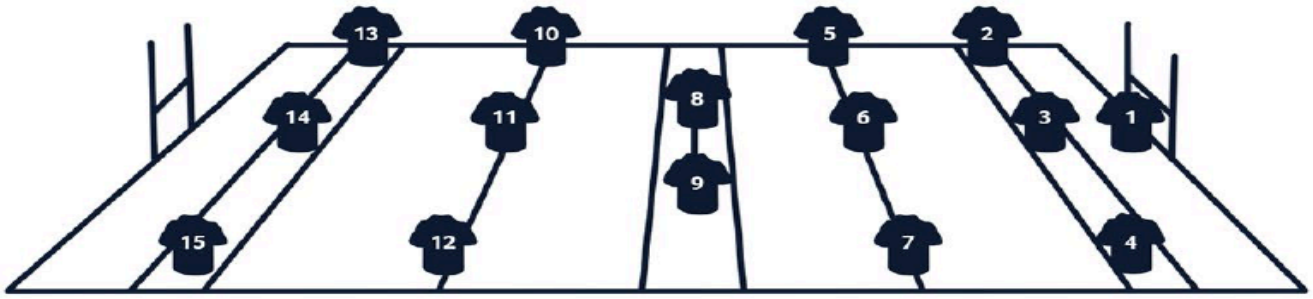
Jeu

Règles du Jeu

- Le Jeu 1.
- Déroulement du Jeu 2.
- Marques 3.

Fautes

- Techniques 4.
- Agressives 5.
- Contestations 6.


13
10
5
2
14
11
8
6
3
1
9
15
12
7
4

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

1.8 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.

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

1.10 Le gardien de but peut seulement recevoir le ballon d’un coéquipier :
(a) à l’intérieur du grand rectangle quand à la fois le gardien et le coéquipier effectuant la passe sont à l’intérieur du petit rectangle; ou
(b) quand le gardien est dans la moitié de terrain adverse.

1.11 Le capitaine de l’équipe, ou un adjoint désigné si le capitaine est le gardien ou qu’il n’est pas sur le terrain, sont les seuls joueurs qui peuvent parler à l’arbitre pour demander la clarification d’une décision prise par l’arbitre, cette clarification pouvant être demandée seulement pendant un arrêt de jeu.

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 un joueur de chaque équipe, dans leur propre camp de part et d'autre de la ligne de milieu de terrain. Un deuxième joueur de chaque équipe doit se tenir sur la ligne de touche, chacun sur une ligne opposée au niveau de la ligne de milieu. Ces seconds joueurs doivent échanger de ligne de touche au début de la deuxième mi-temps. Tous les autres joueurs doivent rester sur leur 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 pénalty 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 5.41)

(ii) Dans le cas d'une faute faite par un joueur défendant à l'intérieur de 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 suivantes :

(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.

(c) Le joueur qui exécute le coup franc peut choisir d'exécuter le coup franc depuis l'extérieur de l'arc de 40 m, bien que l'application de cette règle entraînerait sinon un coup franc depuis l'intérieur de l'arc de 40 m.

(iv) A tout autre endroit spécifié dans le cas des sanctions listées dans la :
Règle 4 - infractions 14, 15, 16 (a), (b) et (c), 17, 18, 26, 28, 29, 30, 33, 34, 36, 37 et 40;
Règle 5 - infractions 4, 41 et 42;
Règle 6 - infractions 4, 5, 6, 7 et 8.

(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.

(vii) Quand le coup-franc est joué avec un Solo and Go.

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 la ligne mais ne peut pas s'avancer de cette ligne 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 pénalty ou de garder le gain d'un point qui aurait été marqué.)

2.5 (a) Un coup-franc, autre qu'un pénalty ou qu'une remise à 45m comme décrit dans la règle 2.8, ou un coup-franc accordé pour un mark, peut être joué depuis les mains ou depuis le sol ou en effectuant un solo and go. Un joueur ayant indiqué l'option choisie à l'arbitre ne doit pas être autorisé à changer sa décision.
(b) Le ballon doit être immobile quand un coup-franc est joué depuis le sol.
(c) Quand un solo and go est utilisé, il doit être exécuté à partir d'une position située à moins de quatre mètres de l'endroit où la faute a été commise et doit être exécuté immédiatement après que le coup franc ait été accordé et sans retard injustifié, à moins que l'arbitre n'ait arrêté le jeu pour une raison quelconque, par exemple pour prêter attention à un joueur blessé ou traiter un problème disciplinaire. Le ballon ne doit pas revenir en arrière. Un joueur effectuant un solo and go ne peut pas être contesté à moins de quatre mètres de la position où le solo and go a été exécuté. Un solo and go ne peut pas être exécuté dans les 20m adverses. Lorsqu'un solo and go n'est pas exécuté immédiatement, le coup franc doit être exécuté des mains ou du sol, à l'endroit où la faute a été commise.

2.6 Avec l'accord de l'arbitre, un coup-franc peut être joué immédiatement.
Exceptions
(i) En cas de pénalty ou de coup-franc accordé à une équipe sur la ligne des 13m adverse.
(ii) Un joueur prenant un solo and go ne requiert pas l’accord de l’arbitre à moins que l’arbitre ait arrêté le jeu pour prêter attention à un joueur blessé ou traiter un problème disciplinaire.

2.7 (a) Quand le ballon est envoyé au-delà de la ligne de sortie de but par l'équipe attaquante 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. 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.
Les autres joueurs peuvent rester à l'intérieur de la ligne des 20m et de l'arc de 40m, mais doivent se tenir à au moins 13m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit frappé. Les joueurs ne peuvent pas gêner ou interférer avec le gardien de but ou un autre joueur adverse qui exécute le dégagement.
Le ballon doit sortir de l'arc de 40m et de la ligne des 20m pour 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, ou au joueur effectuant le dégagement, 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 :

(a) Si une équipe est en 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.

(b) 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, il doit être considéré 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 (mark de dégagement)

ou (ii) Quand un joueur attrape clairement le ballon sur ou à l'intérieur de la ligne des 20m sur un coup de pied dans le jeu ou depuis un mark de dégagement, réalisé par un joueur attaquant positionné sur ou au-delà de la ligne des 45m adverses, sans que le ballon ne touche 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.
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 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 - Mark de dégagement
Un joueur effectuant un mark de dégagement peut jouer immédiatement et, dans ce cas, le ballon ne peut pas être contesté au joueur dans les 4m par rapport à la position d'où a été joué le mark de dégagement.

(c) Jouer immédiatement - Mark avancé
Un joueur effectuant un mark avancé peut jouer immédiatement. L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu s'il considère que cela présente un avantage potentiel pour l'équipe du joueur bénéficiant du mark. Un joueur autorisé à continuer de jouer peut être immédiatement contesté pour le ballon.
L'arbitre doit signaler que le mark a été accordé et que l'avantage est autorisé à s'appliquer en levant un bras en position verticale et doit permettre à l'avantage de se poursuivre en maintenant ce bras en position verticale jusqu'à ce qu'il devienne clair qu'aucun avantage n'a été gagné.
Un avantage gagné débouche sur un point ou un but marqué.
Si aucun avantage n'a profité à l'équipe du joueur bénéficiant du mark, l'arbitre l'indiquera en disant « aucun avantage gagné » et ramènera le ballon au point original du mark.
Si un joueur de l'équipe du joueur bénéficiant du mark commet une faute technique avant d'avoir gagné un avantage, l'arbitre arrêtera le jeu et autorisera le retour au mark à sa position initiale.
Si un joueur de l'une ou l'autre équipe commet une faute agressive avant qu'un avantage soit gagné, l'arbitre appliquera la pénalité pour cette faute agressive ultérieure.
L'avantage ne doit pas être appliqué si l'arbitre soupçonne qu'un joueur est gravement blessé.
L'arbitre doit appliquer toutes les autres mesures disciplinaires pertinentes même lorsque l'avantage est accordé.

2.13 Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu s'il considère que cela présente une opportunité de but ou un autre avantage potentiel pour l'équipe lésée.
L'arbitre doit signaler cet avantage en levant un bras vers le haut et doit permettre à l'avantage de se poursuivre en maintenant ce bras en position verticale jusqu'à ce qu'il devienne clair qu'aucun avantage n'a été gagné.
Si l'arbitre estime qu'un avantage clair a été gagné par l'équipe lésée, l'avantage prend fin et l'arbitre l'indiquera en disant « avantage terminé », en baissant son bras et en permettant au jeu de continuer normalement.
Si l'arbitre estime qu'aucun avantage n'est gagné par l'équipe lésée, il l'indiquera en disant « aucun avantage gagné » et ramènera le ballon au point de l'infraction.
Si un joueur de l'équipe lésée commet une faute technique avant d'avoir gagné un avantage, l'arbitre arrêtera le jeu et appliquera la pénalité pour la première infraction.
Si un joueur de l'équipe lésée commet une faute agressive avant d'avoir gagné un avantage, l'arbitre appliquera la pénalité pour cette faute agressive ultérieure.
Si un joueur de l'équipe qui a commis la faute commet une autre faute alors que l'avantage est en cours, le coup franc sera accordé depuis la position la plus favorable à l'équipe lésée parmi les emplacements des deux fautes.

L'avantage ne sera pas appliqué si l'arbitre soupçonne qu'un joueur est gravement blessé. L'arbitre appliquera toutes les autres mesures disciplinaires pertinentes même lorsqu'un avantage est accordé.

2.14 Pendant le jeu, une équipe doit avoir au moins quatre joueurs (qui peut inclure le gardien de but) dans sa moitié de terrain et au moins trois joueurs de champ dans la moitié de terrain adverse.

Exceptions

Il n'a a pas d'infraction à cette règle lorsque le(s) joueur(s) en cause :

(a) agissent involontairement
(b) se trouvent à moins de 4m de la ligne médiane
(c) n'interfèrent pas dans le jeu
(d) n'interfèrent pas avec l'adversaire
(e) ne tirent pas avantage de la situation

2.15 Sauf indication contraire, lorsqu'une règle exige qu'un joueur soit à l'intérieur ou à l'extérieur d'une ligne particulière sur le terrain de jeu, le joueur doit avoir les deux pieds à l'intérieur ou à l'extérieur de la ligne, selon le cas.

RÈGLE 3 - MARQUES

3.1 Un but est marqué quand le ballon est joué 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, à l'intérieur de l'arc des 40m ou à l'intérieur de la ligne des 20m.

Deux points sont marqués lorsque le ballon est joué au-dessus de la barre transversale entre les poteaux (que ce soit à partir d'un coup franc, d'un solo and go ou au cours du jeu), après avoir été frappé par un joueur qui a au moins un pied sur ou à l'extérieur de l'arc de 40m et sans que le ballon n'ait été touché par un autre joueur.

Exceptions

Quand un ballon est envoyé au-delà de la barre transversale entre les poteaux depuis un 45m, un point est accordé.

Un but vaut trois points.

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

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.

(c) Si un joueur adverse interfère avec les poteaux quand le ballon est en l'air au cours d'un coup-franc ou d'une touche, et qu'il n'y a pas de marque, l'arbitre doit ordonner que le coup-franc ou la touche soit rejoué.

(d) Une marque doit être accordée si, selon l'arbitre, une marque a été évitée par un joueur adverse interférant avec les poteaux pendant le jeu autrement que précisé en (c) ci-dessus.

3.4 Si un défenseur envoie le ballon 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 2.10 (i) (a).

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.

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 le 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 rebondisse 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, excepté quand le coup-franc est joué immédiatement, avec l'accord de l'arbitre, ou au moyen du solo and go.
(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 ne 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 moins de 13m du ballon lors d'un coup-franc adverse en étant à l'intérieur de son propre petit rectangle.

Sanction – Pénalty.

4.15 (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).

4.16 (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, excepté quand le coup-franc est joué immédiatement, avec l'accord de l'arbitre, ou au moyen du solo and go.

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 :

(i) 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.

Dans le cas du mark de dégagement, le joueur prenant le coup-franc peut choisir de jouer le coup-franc depuis l'extérieur de l'arc des 40m quand l'application de cette règle débouche normalement sur un coup-franc à l'intérieur de l'arc de 40m.

(ii) Pour un joueur bénéficiant d'un mark, prendre plus de 15 secondes pour tirer.

Sanction – Annuler le mark et accorder un coup-franc aux adversaires.

(c) Dans le cas où un joueur obtenant un mark de dégagement décide de jouer immédiatement : contester illégalement le joueur en possession du ballon, dans les 4m à partir de l'endroit où le mark est joué.

Sanction – Coup-franc à l'endroit où la contestation illégale a été effectuée.

4.17 Retarder un adversaire jouant un coup-franc ou une touche en :

(a) Frappant ou tirant dans le ballon ; ou ne pas « redonner » le ballon (c'est-à-dire donner le ballon directement au joueur adverse le plus proche, ou au joueur victime de la faute, de manière rapide et respectueuse).

(b) Ne relâchant pas le ballon pour l'adversaire.

(c) Ne s'éloignant pas volontairement pour permettre un coup-franc rapide ou un solo and go.

4.18 Interférer avec un joueur jouant 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 pour les fautes ci-dessus - Coup-franc plus avantageux de 50m vers les buts que l'endroit originel de la remise en jeu – sans dépasser la ligne des 13m adverse. Toutefois, les adversaires de l'équipe qui concède la faute peuvent tirer un coup franc depuis l'extérieur de l'arc de 40m, même si l'application de cette règle entraîne normalement un coup franc depuis l'intérieur de l'arc de 40m.

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

Sanction - Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu.

4.20 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.

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

4.22 Faire un tas de terre dans le but de surélever la balle lors d'un coup-franc ou d'un dégagement.

4.23 (a) Avancer la balle 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.

Exception :
Quand un coup-franc est joué depuis une position incorrecte au cours d'un sol and go, le coup-franc doit être rejoué de manière conventionnelle à l'endroit originel du coup-franc.

4.24 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) Coup-franc pour les adversaires.

4.25 Utiliser irrégulièrement un tee pour tirer.

Sanction pour les fautes 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.

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

Sanction pour les fautes ci-dessus –
(i) Annuler le dégagement.
(ii) Coup-franc sur la ligne des 13m en face de la zone de but.

4.27 Pour un autre joueur de l'équipe effectuant un dégagement, jouer le ballon avant qu'il ne soit sorti de l'arc des 40m.

Sanction - Coup-franc depuis l'endroit où la faute a eu lieu.

4.28 Perdre du temps en retardant son propre dégagement.

4.29 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) Coup-franc sur la ligne des 13m en face de la zone de but.

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

Sanction pour la faute ci-dessus – Un coup-franc depuis la position où le gardien ou le joueur effectuant le dégagement reçoit la passe, ou si le gardien ou le joueur effectuant le dégagement est à l'intérieur des 13m (que le joueur soit ou non dans le petit rectangle) quand il reçoit la passe, le coup-franc étant joué sur la ligne des 13m en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

4.31 Lorsque un ou des joueur(s) de chaque équipe font faute simultanément.

Sanction – Effectuer un entre-deux à l'endroit où les fautes 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 1.9.

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.

Sanctions
(a) Avertir le joueur en faute ; l'exclure pour une deuxième faute passible d'un avertissement.
(b) Si un joueur adverse interfère avec les poteaux quand le ballon est en l'air lors d'un coup-franc ou d'une touche, et qu'il en résulte la perte d'une marque, l'arbitre doit ordonner de rejouer le coup-franc ou la touche.
(c) Une marque doit être accordée si, selon l'arbitre, une marque a été évitée par l'interférence d'un joueur adverse au niveau des poteaux pendant le jeu en dehors de ce qui est indiqué en (b) ci-dessus.

4.34 Pour un gardien recevant le ballon par une passe :

(a) D'un coéquipier, quand le gardien est à l'extérieur de son grand rectangle et à l'intérieur de son propre camp.
(b) D'un coéquipier, alors que le gardien de but est à l'intérieur du grand rectangle, à moins qu'il n'ait été joué dans le grand rectangle par un joueur adverse.

Sanction – Un coup-franc depuis la position où le gardien reçoit la passe, ou, si le gardien est à l'intérieur des 13m (que le joueur soit ou non dans le petit rectangle) quand il reçoit la passe, le coup-franc étant joué sur la ligne des 13m en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

4.35 Commettre une infraction à la règle 2.14 (déroulement du jeu) en portant, en recevant ou en interceptant le ballon, ou en tentant de le faire.

Sanction - Coup-franc à l'endroit où le joueur a franchi la ligne médiane.

4.36 Commettre une infraction à la règle 2.14 (déroulement du jeu) dans d'autres circonstances que ce qui est décrit dans la règle 4.35.

Sanction
Coup-franc depuis le centre de la ligne des 20m de l'équipe lésée. Toutefois, les adversaires de l'équipe qui concède la faute peuvent tirer un coup franc depuis tout point à l'extérieur de l'arc de 40m.

4.37 Contester le ballon à un joueur effectuant un solo and go (immédiatement après que le coup franc ait été accordé) à moins de quatre mètres de la position où le solo and go est effectué.

Sanction
Coup franc plus avantageux de 50m que l'endroit du coup franc initial – sans dépasser la ligne des 13m adverse. Le joueur qui exécute le coup franc peut choisir de tirer le coup franc depuis l'extérieur de l'arc de 40m, bien que l'application de cette règle entraîne normalement un coup franc depuis l'intérieur de l'arc de 40m.

4.38 Pour un joueur de faire un solo and go après avoir indiqué à l'arbitre qu'il allait tirer un coup franc.

Sanction
Coup-franc à l'endroit où le solo and go a été joué.

4.39 Pour un joueur jouant vers l'arrière lors d'un solo and go.

Sanction
Coup-franc à l'endroit où le solo and go a été joué.

4.40 Pour un joueur qui dépasse la ligne centrale ou la ligne des 45m avant que l'arbitre ait effectué l'entre-deux pour démarrer le match ou le redémarrer après une mi-temps ou pour une prolongation.

Sanction
Coup-franc depuis le point central de la ligne centrale.
Quand des joueurs de chaque équipe font faute simultanément, l'arbitre doit redémarrer le match selon la règle 2.1 (déroulement du jeu).

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 un adversaire frappant 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 la faute 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 Empêcher ou gêner délibérément, ou tenter d'empêcher ou de gêner, un adversaire de se déplacer ou de jouer le ballon, en le retenant.

5.14 Contribuer à un rassemblement en étant le troisième joueur ou le joueur suivant dans un rassemblement, sauf lorsque ce joueur entre dans le rassemblement et s'engage uniquement dans la sortie d'un coéquipier.

5.15 Protester de manière agressive envers un officiel de match.

5.16 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 lui être montré 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 lui être montré 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 - 5.15. 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 5.16 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

5.17 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le bras, le coude, la main ou le genou avec une force minimale.

5.18 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec le pied, avec une force minimale.

5.19 Avoir tout comportement dangereux envers un adversaire.

5.20 Cracher sur un adversaire.

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 du terrain 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 5.17 à 5.20 (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

Infractions de catégorie IV

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

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

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

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

5.27 Tamponner un adversaire.

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

5.29 Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

5.30 Agresser un officiel de l'équipe adverse.

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.

5.31 Commettre une des fautes listées de 5.23 à 5.28 (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.

Infractions de catégorie V

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

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

5.34 Avoir un comportement menaçant ou injurieux en direction d'un arbitre, d'un umpire, d'un arbitre 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

5.35 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.

Infractions de catégorie VII

5.36 Frapper ou essayer de frapper, ou tout autre type d'agression, un arbitre, un umpire, un arbitre 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.

Autres dispositions

5.37 (a) Commettre en dehors du temps de jeu une des fautes listées de 5.17 à 5.20 ou 5.23 à 5.27 envers un adversaire sur le terrain avant le début de la partie jusqu'à sa conclusion le jour même.
(b) Commettre en dehors du temps de jeu une des fautes listées de 5.32 à 5.36 contre un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche avant le début de la partie jusqu'à sa conclusion le jour même.

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). Si le joueur en faute, au moment de l'infraction, est l'un des 15 joueurs (ou moins) de l'équipe notifiée à l'arbitre sur une liste / note ou un bordereau de remplacement définitif ou temporaire, il ne peut pas être remplacé.

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 arbitre 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 Nonobstant les dispositions existantes dans l'exception (i) de la règle 2.2, 2.13, et la règle 5, si l'une des infractions suivantes est commise sur un joueur attaquant, ou dans le cas de la règle 5.12 le joueur de l'équipe, le privant d'une opportunité de marque, définie dans Termes et Définitions Importantes (9) :

(a) Tirer délibérément au sol un adversaire (5.10)
(b) Crocheter délibérément un adversaire avec la (les) mains(s), le bras, la jambe, le pied (5.11)
(c) 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 (5.12)
(d) Empêcher ou gêner délibérément, ou tenter d'empêcher ou de gêner, un adversaire de se déplacer ou de jouer le ballon, en le retenant (5.13)
(e) Tirer délibérément le maillot d'un adversaire

les sanctions suivantes doivent s'appliquer :
(i) Un pénalty doit être accordé à l'équipe lésée
(ii) Le fautif doit recevoir un carton noir et doit être expulsé en Sin Bin pendant 10 minutes.

5.42 Nonobstant toute autre disposition des présentes règles, lorsqu'une faute est commise dans le but de retarder le jeu, la sanction sera (en plus d'être sanctionnée par un avertissement ou une exclusion, le cas échéant) un coup franc 50m plus avantageux que la position où la faute a été commise - jusqu'à la ligne des 13m de l'adversaire. Cependant, les adversaires de l'équipe qui concède la faute peuvent:
(a) Jouer un coup-franc à l'endroit où la faute a eu lieu
(b) Jouer un solo and go immédiatement, depuis cette position
(c) Joueur un coup franc depuis l'extérieur de l'arc de 40m, bien que l'application de cette règle entraîne normalement un coup franc depuis l'intérieur de l'arc de 40m.

L'arbitre doit signaler cette pénalité en étendant l'un des bras vers le côté.

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 de la réception de deux cartons jaunes ou noirs, peu importe l'ordre ou la combinaison des cartons.

Sanctions
(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 la même discipline et pour le même niveau, applicable lors du match suivant de la compétition dans laquelle la troisième expulsion a lieu, même si ce match se déroule dans la compétition de l'année suivante.*
Exception *au (ii) :*
Cette sanction ne s'applique pas aux championnats de National Leagues et Inter-County Senior, pour lesquels des dispositions et sanctions alternatives s'appliquent comme suit :
- au football, comme décrit en Catégorie II, Sanction (3) plus bas.
- au hurling, la sanction fixée pour l'accumulation de trois expulsions entraînées par la réception de deux cartons jaunes ou noirs, peu importe l'ordre ou la combinaison des cartons, commise la même année en National Hurling League ou en championnat Inter-County de Hurling, ou par la combinaison des deux compétitions : un match de suspension applicable au prochain match de la combinaison de National Hurling League et de championnat Inter-County de Hurling, même si ce match se déroule l'année suivante. La sanction de dix minutes de Sin Bin pour une infraction à 5.45 ne compte pas comme une expulsion dans la disposition de cette règle.

Catégorie II

Sanctions

(i) *Sanction prévue en première infraction : le contrevenant doit observer dix minutes de Sin Bin.*

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

(ii) *Sanction prévue : si dans le même match après avoir servi la pénalité de dix minute de Sin Bin, un joueur se rend coupable d'un nouveau comportement ou d'une nouvelle faute cynique, il doit être exclu pour le reste du match, incluant la prolongation si elle est jouée.*

(iii) *Sanction prévue pour une accumulation de trois exclusions pour un comportement cynique, la règle 5.41 ou une seconde faute passible d'avertissement la même année en National Football League, en championnat Inter-County Senior Football ou par la combinaison des deux compétitions : un match de suspension applicable dans la combinaison National Football League / championnat Inter-County Senior Football, même si ce match se déroule l'année suivante.*
La sanction de dix minutes de Sin Bin ne doit pas compter comme une expulsion dans la disposition de cette règle.

Catégorie III

Sanctions

(i) *Minimum - Un match de suspension pour la même discipline 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 matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.*

Exceptions
Pour les cas survenant au cours des National Leagues, des championnats Inter-County Senior ou d'une combinaison des deux pour la même discipline et la même année, les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

(i) *Minimum - Un match de suspension pour la même discipline 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 matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants en National League ou en championnat Inter-County Senior, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) l'année suivante.*

Catégorie IV

Sanctions

(i) *Minimum - Deux matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants dans la même compétition, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) l'année suivante.*

(ii) *Minimum pour une récidive - Trois matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants de la même compétition dans laquelle la récidive a eu lieu, même si un ou plus de match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.*

Exceptions

Pour les cas survenant au cours des National Leagues et des championnats Inter-County Senior ou d'une combinaison des deux pour la même discipline et la même année, les sanctions ci-dessus doivent être remplacées par :

(i) *Minimum : Deux matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants en National League ou en championnat Inter-County Senior, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) l'année suivante.*

(ii) *Minimum pour une récidive : Trois matchs de suspension pour la même discipline et pour le même niveau, applicable lors des matchs suivants en National League ou en championnat Inter-County Senior, même si un ou plus de match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.*

Catégorie V

Sanctions

(i) *Minimum : 12 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux, avec une suspension de deux matchs pour la même discipline et pour le même niveau, même si un ou les deux match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.*

(ii) *Minimum pour une récidive : 24 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux, avec une suspension de trois matchs pour la même discipline et pour le même niveau, applicable dans les matchs suivants de la même compétition, même si un ou plus de match(s) se déroule(nt) dans la compétition de l'année suivante.*

Catégorie VI

Sanctions

(i) *Minimum : 48 semaines de suspension pour toutes les disciplines 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 toutes les disciplines et pour tous les niveaux avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*

Catégorie VII

Sanctions

(i) *Minimum : 96 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux, avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*

(ii) *Récidive dans les 192 semaines suivantes : 192 semaines de suspension pour toutes les disciplines et pour tous les niveaux avec disqualification de l'équipe du joueur en cause, quand cela est approprié.*

(Voir règle 7.3 (q) Official Guide partie 1).

RÈGLE 6 – CONTESTATIONS

6.1 Défier l'autorité d'un arbitre, d'un umpire, d'un arbitre 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 50m que l'endroit originel du coup-franc, sans dépasser la ligne des 13m adverse. Le joueur qui exécute le coup franc peut choisir de tirer le coup franc depuis l'extérieur de l'arc de 40m, bien que l'application de cette règle entraîne normalement un coup franc depuis l'intérieur de l'arc de 40m. Une nouvelle contestation sur une situation du match doit être considérée comme une infraction à la règle 6.1 et doit être pénalisée en conséquence.

Pénalité supplémentaire pour les catégories U18 ans ou moins - Le joueur fautif doit être exclu en Sin Bin pendant dix minutes en lui montrant un carton noir. Le joueur fautif peut être remplacé immédiatement par un remplaçant temporaire pour la durée des dix minutes. Dans ces circonstances, les actes suivants ne comptent pas comme des remplacements en vertu de la règle 2.3 (i) et (ii) des règles de spécification :

(1) Le recours au remplacement temporaire d'un joueur ayant reçu l'ordre de quitter le terrain.
(2) Le retour sur le terrain du joueur qui a été expulsé en remplacement direct du remplaçant temporaire.
(3) Le retour sur le terrain du joueur qui a été expulsé en remplacement d'un autre joueur si le remplaçant temporaire a été précédemment expulsé ou remplacé.

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 6.4 *(note : règle 6.5?)*
Tout joueur désirant continuer doit donner son nom à l'arbitre.

6.7 Pour un officiel d'équipe, avoir une mauvaise conduite en match contraire à la règle 5 - Règle de contrôle.

(a)	Catégorie Ia.2		Défier l'autorité d'un arbitre, d'un umpire, d'un arbitre de ligne ou d'un officiel de touche.
(b)	Catégorie Ia.3		Menacer ou utiliser un langage ou des gestes injurieux ou provocateurs envers un joueur ou un officiel d'équipe adverse.
(c)	Catégorie IIa	(i)	Utiliser un langage injurieux envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.
		(ii)	Comportement perturbateur
(d)	Catégorie IVa.1		Interférence physique mineure (par ex. poser la main sur, pousser, tirer ou bousculer), comportement menaçant ou injurieux, ou propos menaçants envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.
(e)	Catégorie Va		Toute forme d'agression envers un arbitre, un umpire, un arbitre de ligne ou un officiel de touche.

Sanction supplémentaire pendant le match, en plus de celles prévues par les autres règles de jeu : Coup-franc sur la ligne des 13m de l'équipe fautive au centre de la zone de score ou, au choix du tireur, un coup franc depuis le sommet de l'arc de 40m. Quand cette dernière option est prise, une marque de deux points doit être accordée lorsque le ballon passe la transversale entre les poteaux.

6.8 Pour un joueur qui n'est pas le capitaine de l'équipe, ou un adjoint désigné, parler à l'arbitre pour demander la clarification d'une décision prise par l'arbitre ou pour toute demande de clarification en dehors d'un arrêt de jeu.

Sanction - Coup-franc plus avantageux de 50m que l'endroit où la faute s'est produite, sans dépasser la ligne des 13m adverse. Le joueur qui exécute le coup franc peut choisir de tirer le coup franc depuis l'extérieur de l'arc de 40m, bien que l'application de cette règle entraîne normalement un coup franc depuis l'intérieur de l'arc de 40m.

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) ou une infraction aux règles 5.45 (hurling) ou 5.41 (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	Qui atteint physiquement ou verbalement tout joueur ou officiel.
	- Contestation	Qui désapprouve ouvertement tout officiel pour n'importe quelle décision.
	- Technique	Qui concerne une faute sur la balle, ou toute faute non agressive ou non contestataire.
9.	OPPORTUNITÉ DE MARQUE	Dans le contexte des règles 5.45 (hurling) et 5.41 (football), une situation requiert chacun des critères suivants :
	(i)	Le joueur attaquant subissant la faute, comme spécifié dans ces règles, doit être en possession de la balle / du ballon, excepté pour la règle 5.12 (football). La possession inclut qu'un joueur possède le contrôle de la balle / du ballon comme spécifié dans une ou plusieurs règles en 1.3, 1.4, 1.7 (hurling) 1.4, 1.5 (football)

(ii) La localisation de la faute doit être soit :
(a) À l'intérieur des 20m, mais à plus de 25m de la ligne de touche
ou (b) À l'intérieur de l'arc de cercle des 20m

10. 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.

11. 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.

12. SOULEVER

Utiliser le ou les pieds pour envoyer la balle du sol vers la (les) main(s).

13. 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 20m sur une passe au pied dans le jeu réalisée par un joueur attaquant sur ou au-delà de la ligne des 45m opposée et sans toucher le sol.

14. JOUEUR DE CHAMP

Tout joueur autre que le gardien de but.

15. PORTER (trop longtemps)

Effectuer plus de quatre pas en gardant la balle dans les mains.

16. TENIR (trop longtemps)

Garder la balle dans les mains pendant un temps supérieur au temps de faire quatre pas.

17. PASSE (football)

Un joueur peut passer le ballon en :
(a) frappant au pied
(b) passant à la main
(c) dirigeant le ballon vers un coéquipier en le frappant avec la(les) main(s) ou tout autre partie du corps.

18.	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.
19.	"PULL" (correct)	Donner un mouvement au hurley pour jouer ou essayer de jouer la balle.
20.	SIN BIN (football)	Un espace hors de l'aire de jeu attitrée aux joueurs exclus pour 10 minutes.
21.	SOLO AND GO (football)	Jouer un coup-franc, immédiatement, en effectuant un solo et en jouant.
22.	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.
23.	LANCER	Quand la balle, tenue dans la (les) main(s), est jouée sans action franche de frappe.
24.	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. *(Note : règle non corrigée)*
25.	SOLO	Relâcher le ballon depuis la (les) main(s) vers le pied et le renvoyer dans la (les) main(s).
26.	ARRACHER	Essayer de déposséder un adversaire de la balle qui en a déjà le (solide) contrôle, en le lui enlevant.