

Règles de jeu Football Gaélique Féminin 2016



FÉDÉRATION DE
FOOTBALL GAÉLIQUE
EN FRANCE

SOMMAIRE

SOMMAIRE	1
INTRODUCTION	2
LE TERRAIN DE JEU	3
LA JOUEUSE.....	3
LA TENUE DES JOUEUSES.....	3
TEMPS DE JEU	4
LES ÉQUIPES	4
LES REMPLAÇANTES & LA PROLONGATION.....	5
SAIGNEMENTS.....	6
LES RÈGLES DU JEU.....	7
LE TACKLE.....	8
LA RÈGLE DE L'AVANTAGE	9
LE COMMENCEMENT DU JEU	9
LE BALLON EN JEU.....	10
LE BALLON HORS DU JEU	10
LES MARQUES	11
LE SIN BIN.....	11
LES FAUTES	12
COUPS FRANCS	16
LE PENALTY	19
LES RECTANGLES.....	20
LES DEGAGEMENTS	20
L'ARBITRE.....	21
UMPIRES & JUGES DE TOUCHE	23

INTRODUCTION

Ce livret contient une brève version des règles du jeu du Football Gaélique Féminin. Vous trouverez la version complète des règles du jeu dans l'Official Guide (*en anglais*).

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

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

Ces règles du jeu ont été traduites par Eileen Jennings, la mise à jour 2016 a été effectuée par le secrétariat de la Fédération de Football Gaélique en France.

LE TERRAIN DE JEU

1. Le Football Gaélique Féminin se joue sur un terrain pleine dimension de la GAA à partir des catégories moins de 14 ans. La taille du terrain peut être réduite pour les catégories moins de 13 ans et plus jeunes.
2. Les dimensions du terrain, les buts et le temps de jeu peuvent être réduits par le comité d'organisation pour les compétitions à se jouant à moins de 15 contre 15.

LA JOUEUSE

1. Une joueuse enceinte, qui souffre d'une commotion etc. ne devrait pas jouer au Football Gaélique Féminin. Cependant, si elle joue, elle le fait à ses risques et périls, et l'Association de Football Gaélique Féminin ne saurait être tenue responsable d'aucune des conséquences qui pourraient survenir

LA TENUE DES JOUEUSES

1. La tenue de base de toute joueuse de Football Gaélique Féminin comprend : le maillot, le short, les chaussettes et les chaussures à crampons. Les joueuses ne peuvent pas porter de bijoux, de boucles d'oreilles, de barrettes ou n'importe quel autre objet qui pourrait présenter un danger pour elles-mêmes ou pour les autres.
2. Toute joueuse mineure doit porter un protège-dents en jeu à moins d'une contre-indication écrite délivrée par un docteur ou un dentiste. A partir du 1^{er} janvier 2017, cette disposition s'appliquera également aux joueuses majeures.
3. Toute joueuse nécessitant un dispositif de correction visuelle et qui souhaiterait porter des lunettes en jeu doit porter des lunettes utilisant des verres incassables en polycarbonate et des montures incassables (demander conseil à un opticien) pour jouer aux sports gaéliques.

TEMPS DE JEU

1. Le temps de jeu lors d'un Match en Compétition est de 30 minutes par mi-temps à partir des catégories moins de 14 ans.
2. Une pause qui ne peut dépasser 15 minutes doit être autorisée à la mi-temps du temps réglementaire. Cette pause ne peut excéder 5 minutes à la mi-temps des prolongations.
3. Pour les compétitions jouées à 7 contre 7 et les compétitions « Blitz », le temps de jeu est déterminé par le Comité d'Organisation.
4. Le temps de jeu des catégories moins de 13 ans peut être réduit et il est déterminé par le Comité d'Organisation.

LES ÉQUIPES

1. Les équipes doivent être composées de 15 joueuses sauf si le comité d'organisation en décide autrement.
2. Dans les compétitions à 15 contre 15, une équipe doit aligner au moins 11 joueuses au coup d'envoi. Elle peut terminer le match à 11 ou moins de 11 joueuses.
3. Une copie de la liste des joueuses mentionnant le nom et le prénom doit être présentée à l'arbitre principal avant le match. Dans le cas d'un match "Inter Comté", le nom du club de chaque joueuse doit apparaître sur cette liste.
4. Le ballon doit être de taille 4 pour toutes les compétitions à partir des catégories moins de 11 ans. Un ballon de taille 3 peut être utilisé pour les catégories plus jeunes.

LES REMPLAÇANTES & LA PROLONGATION

1. Les remplacements sont illimités dans la Ligue Nationale jusqu'aux quarts de final de la Ligue Nationale, ainsi que dans les phases de groupe des championnats provinciaux de jeunes.

Toutefois, pour les quarts de finale, les demi-finales et la finale de la Ligue Nationale ainsi que les demi-finales et les finales des championnats provinciaux de jeunes, seuls 5 remplacements sont autorisés pendant le temps réglementaire.

Seuls 5 remplacements sont autorisés dans les championnats provinciaux et nationaux adultes.

5 remplacements supplémentaires sont autorisés en cas de prolongations, constituées de 2 mi-temps de 10 minutes. En cas de recours à une deuxième prolongation, 5 remplacements supplémentaires peuvent être effectués.

2. Pour les matchs joués au niveau des clubs dans le comté, le nombre de remplacements est illimité. Les organes administratifs du Comté peuvent déterminer le nombre de remplacements autorisés. Cependant, ce nombre ne peut pas être inférieur à 5.
3. Une joueuse expulsée du terrain suite à un carton rouge ne **PEUT PAS** être remplacée. Cependant, une joueuse expulsée pendant **le temps réglementaire** peut être remplacée par une autre lors des prolongations.
4. En cas de prolongations, une joueuse exclue temporairement par "Sin Bin" pour un premier carton jaune pendant le temps réglementaire peut être remplacée par une autre joueuse pendant les prolongations jusqu'à ce qu'elle ait purgé son temps d'exclusion, ce qui compte comme un remplacement pour son équipe. Si la joueuse qui a purgé son temps d'exclusion revient en jeu après avoir été remplacée par une remplaçante pour la prolongation, un second remplacement sera compté à son équipe.

Une joueuse expulsée suite à deux cartons jaunes pendant le temps réglementaire peut être remplacée pour la prolongation. Une joueuse expulsée suite à un carton rouge durant la première prolongation peut être remplacée en cas de recours à une seconde prolongation.

SAIGNEMENTS

1. Une joueuse qui souffre d'une plaie qui saigne ou qui a du sang sur une partie de son corps ou de sa tenue suite à une blessure survenue pendant le jeu, doit, sur instruction de l'arbitre, immédiatement quitter le terrain pour se faire soigner.

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

2. La blessure doit être recouverte lorsque c'est possible. Une remplaçante temporaire dite "Blood Substitute" peut entrer sur le terrain à la place de la joueuse blessée. Il faut avertir l'arbitre principal par écrit que cette remplaçante est une "Blood substitute".
3. Une "Blood substitute" ne compte pas dans les remplacements prévus dans les dispositions générales, à la condition que la joueuse blessée retourne sur le terrain **en remplacement direct** de sa "Blood substitute".
4. Si la joueuse blessée revient sur le terrain à la place **d'une joueuse différente** de sa "Blood substitute", un remplacement classique **sera compté** à son équipe.
5. Si une "Blood substitute" **est expulsée**, son équipe doit remplacer une autre joueuse si elle désire faire entrer à nouveau la joueuse d'origine. Cela ne compte PAS comme un remplacement classique.
6. Si une équipe a utilisé tous ses remplacements pendant le temps réglementaire ou durant la prolongation et qu'une joueuse souffre d'une plaie qui saigne, elle peut être remplacée par une "Blood substitute".
7. Lorsque la joueuse qui souffrait d'un saignement est prête à reprendre le jeu, elle doit se présenter à l'arbitre principal lors d'un **arrêt de jeu**. L'arbitre doit veiller à ce que le saignement ait été stoppé, que la tenue vestimentaire ait été remplacée ou nettoyée et que la "Blood substitute" ait quitté le terrain. Lorsque la joueuse blessée reprend avec un autre maillot numéroté, l'arbitre doit noter le nouveau numéro.

LES RÈGLES DU JEU

1. Une joueuse peut ramasser le ballon au sol avec la pointe des pieds, une ou les deux mains, à condition qu'elle soit sur ses appuis.
2. Une joueuse, lorsqu'elle est à terre, peut éloigner le ballon au sol mais elle ne peut pas s'en saisir.
3. Lorsque le ballon est contrôlé, il est possible de : donner un coup de pied, frapper le ballon avec le poing ou la main ouverte, faire rebondir le ballon **une fois** avec une ou deux mains ou faire un solo.
4. Une joueuse **qui n'a pas** encore contrôlé le ballon peut réaliser plusieurs rebonds successifs avec une ou deux mains.
5. Une joueuse peut changer le ballon de main **une fois**, le ballon doit rester en contact avec la main d'origine jusqu'à ce que le changement soit effectué.
6. Une joueuse ne peut pas donner un coup de pied au ballon si son adversaire est **sur le point** de l'attraper avec ses mains.
7. Une joueuse ne peut pas garder le ballon plus que le temps nécessaire pour faire quatre pas et doit le jouer sur le 5^{ème} pas.
8. Une joueuse ne peut pas jeter le ballon.
9. Tout contact physique **délibéré** est interdit.
10. Le jeu épaule contre épaule n'est pas autorisé.
11. Si l'arbitre arrête le jeu pour s'occuper d'une(ou plusieurs) joueuse(s) blessée(s), l'équipe en possession du ballon au moment où l'arbitre a arrêté le jeu, conserve le ballon lors de la reprise de jeu. Le jeu est relancé par un coup de pied de l'équipe qui était en possession du ballon.

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

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

12. Lorsqu'une joueuse fait une passe à la main, elle doit le faire avec une action de frappe visible avec la main.

-
13. Les feintes de balle ou le fait de tourner deux fois avec le ballon ne constituent **PAS** une faute pour peu que l'action se déroule dans le cadre de la règle de 4 pas.
 14. Une joueuse peut lancer le ballon avec une main et le jouer avec **la même main**.
 15. Les joueuses mineures d'Inter comté peuvent seulement jouer dans leur tranche d'âge ou dans le niveau supérieur (Ex: une joueuse de moins de 14 ans peut jouer au niveau des moins de 14 ans et des moins de 16 ans, mais pas au niveau des moins de 17 ans et au-dessus. Une joueuse de moins de 15 ans ou de moins de 16 ans ne peut pas jouer en junior, en niveau intermédiaire ou en senior).
 16. Une personne notée **A.N. Other** ne peut être considérée comme membre de l'équipe et elle ne doit pas être incluse sur la feuille de match. Le non-respect de cette règle aboutira à une amende déterminée par le comité ou le conseil responsable de l'organisation du match.

LE TACKLE

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

LA RÈGLE DE L'AVANTAGE

1. La règle de l'avantage s'applique au Football Gaélique Féminin. Cependant, ce n'est pas une raison pour laisser des fautes impunies. Toute action disciplinaire prévue par le règlement peut être appliquée si besoin à la joueuse fautive après avoir joué la règle de l'avantage.
2. La Règle de l'avantage doit être appliquée quand la joueuse en possession du ballon est **libre** et **capable** de prendre l'avantage. C'est-à-dire que l'avantage doit être évident.
3. Si une faute est commise, l'arbitre peut autoriser le jeu à se poursuivre jusqu'à 5 secondes après que la faute a été commise s'il/elle considère que c'est à l'avantage de l'équipe victime de la faute. Si aucun avantage ne découle de l'action, l'arbitre peut revenir à la faute et accorder un coup franc là où la faute a été commise.

Si la faute a lieu à l'intérieur des 13 mètres -hormis les situations de pénalty-, l'arbitre accorde un coup franc sur la ligne des 13 mètres au niveau de la faute. Toute action disciplinaire, si elle est requise, peut être appliquée à la joueuse fautive qui, **de toutes manières, doit être notifiée par l'arbitre de la faute commise lors du prochain arrêt de jeu.**

LE COMMENCEMENT DU JEU

Au commencement de chaque mi-temps, l'arbitre lancera le ballon entre deux joueuses de chaque équipe et toutes les autres joueuses doivent être derrière la ligne des 45m et dans leurs positions respectives d'attaque et de défense.

LE BALLON EN JEU

1. Le ballon est en jeu une fois qu'il a été lancé ou frappé au pied après que l'arbitre a donné le signal de commencer le jeu.
2. Le ballon est en jeu jusqu'à ce que **le ballon en entier** ait franchi la ligne de but, la ligne de fond ou la ligne de touche, ou que l'arbitre signale une interruption de jeu.
3. En général, si le ballon touche l'arbitre, on doit effectuer un entre-deux. Cependant si l'équipe qui avait le ballon en possession maintient sa possession, l'arbitre ne doit pas arrêter le jeu. Si le ballon touche l'arbitre lors d'un coup franc, le coup franc doit être tiré à nouveau.
4. Un arbitre doit prolonger le temps de jeu de chaque mi-temps en fonction des retards ou prolonger le temps pour qu'un coup franc soit tiré. Lorsque l'arbitre indique qu'il s'agit du dernier tir de la mi-temps au moment de frapper un coup franc, il ne peut y avoir de point/but que s'il est marqué directement sur ce coup franc, ou si le ballon est dévié dans ou au-dessus des buts par un membre de l'équipe qui défend.
5. Quand un ballon disputé traverse la ligne de fond, cela sera considéré comme une sortie de but.

LE BALLON HORS DU JEU

1. Le ballon est hors du jeu quand le **ballon en entier** franchit les limites du terrain.
2. Si le ballon heurte n'importe lequel des drapeaux, on le considérera comme étant sorti. Si le ballon heurte le drapeau **de coin** ou les drapeaux sur la ligne de touche, il s'agira d'une **sortie en touche**.

LES MARQUES

1. Une marque est accordée lorsque le ballon est frappé au pied, dévié, frappé au poing ou à la paume ou par **toute autre partie du corps** lorsque le ballon est en l'air, excepté lorsqu'il est jeté ou porté de l'autre côté de la ligne de but par l'équipe attaquante.
2. Un but **n'est pas** accordé si le ballon est frappé de la main ou du poing directement depuis les mains dans le but.
3. Une joueuse qui est à terre peut donner un coup de poing ou de paume au ballon pour l'éloigner d'elle **par terre**, et peut marquer ainsi.
4. Si une **défenseuse** joue le ballon et l'amène, **de quelque façon que ce soit**, à franchir la ligne de but de son propre camp, cela comptera comme un but.
5. Un ballon porté ou jeté vers l'autre côté de la ligne de but par une **attaquante** n'est pas un but.
6. Quand le ballon frappe les poteaux ou la barre transversale et qu'elle rebondit sur le terrain, il est toujours en jeu.
7. Un point est accordé lorsqu'une **attaquante** est à l'intérieur "du petit carré" et que le ballon passe au-dessus de la barre transversale, à condition que l'Attaquante n'ait pas interféré avec la défense et que le ballon ait été hors de la portée de **toutes** les joueuses.
8. Si le ballon passe au-dessus des poteaux, ce n'est pas considéré comme un point – le ballon entier doit être entre les poteaux.

LE SIN BIN

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

Lorsqu'une joueuse commet une première faute passible d'un carton jaune, son nom sera noté et elle sera exclue temporairement du terrain pour **10 minutes de temps de jeu (Sin Bin)** dans les matchs d'une durée de 1 heure ou plus. Elle peut rester avec ses coéquipières remplaçantes.

Dans les matchs de **moins de 30 minutes** par mi-temps, à partir des catégories **moins de 14 ans**, la joueuse sera exclue par Sin Bin pendant **5 minutes de temps de jeu**. Si un tel match est prolongé de prolongations le faisant durer plus d'une heure, le temps du Sin Bin demeure de 5 minutes.

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

LES FAUTES

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

1. Les Fautes méritant Carton Rouge

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

- (a) *Frapper une adversaire ou un coéquipier avec la main, le bras, le coude, la tête ou le genou.*
- (b) *Donner un coup de pied à un adversaire ou une coéquipière.*
- (c) *Frapper ou se disputer avec un officiel du match.*
- (d) *Charger intentionnellement une adversaire, une coéquipière ou un officiel.*

-
- (e) *Faire un tackle haut délibérément.*
 - (f) *Charger délibérément de face ou sauter sur une adversaire, une coéquipière ou un officiel.*
 - (g) *Effectuer un tackle glissé délibéré*
 - (h) *Cracher sur une adversaire ou une coéquipière.*
 - (i) *Tirer intentionnellement les cheveux d'une adversaire ou d'une coéquipière.*
 - (j) *Mordre une adversaire ou une coéquipière.*
 - (k) *Piétiner une adversaire ou une coéquipière.*
 - (l) *Utiliser des mots ou des gestes racistes, sectaires ou homophobes envers une adversaire, une coéquipière, un mentor, un officiel de match ou un spectateur.*
 - (m) *Inciter des coéquipières ou des adversaires à causer ou à prendre part dans tout type de bagarre sur le terrain.*
 - (n) *Menacer ou utiliser des mots ou des gestes déplacés envers un officiel de match.*

2. Les Fautes passibles de Carton Jaune – Sin Bin

Les fautes suivantes sont pénalisées par un coup franc donné à l'équipe adverse et le nom de la joueuse ayant commis la faute doit être noté. Un carton jaune lui est montré et elle est exclue temporairement du terrain (Sin Bin) **à partir des catégories moins de 14 ans incluses.**

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

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

Pour les catégories **moins de 13 ans** et plus jeunes, on montrera un carton jaune à une joueuse et si elle fait de nouveau une faute passible d'un carton jaune, on lui montrera un second carton jaune, suivi par un carton rouge et elle sera expulsée du terrain pour la durée du match, prolongations incluses.

- (a) *Tirer intentionnellement à terre, faire trébucher avec la main ou le pied.*
 - (b) *Tackle haut*
 - (c) *Menacer ou utiliser des mots ou des gestes déplacés envers une adversaire ou une coéquipière.*
 - (d) *Bloquer ou essayer de bloquer une adversaire avec le pied, quand la joueuse a le ballon à la main et qu'elle s'apprête à tirer au pied.*
 - (e) *Faire un tackle glissé avec le pied.*
 - (f) *Frapper le ballon au pied délibérément alors qu'une joueuse adverse est sur le point de le ramasser.*
 - (g) *Tenter de frapper ou de donner un coup de pied à une adversaire.*
 - (h) *Entrer en contact au poing avec une joueuse adverse dans l'intention de la déposséder du ballon*
 - (i) *Protester ou défier l'autorité d'un Officiel de Match.*
 - (j) *Commencer des Fautes répétitives*
 - (k) *Simuler une blessure ou plonger afin d'obtenir un coup franc ou un penalty, ou pour faire avertir ou exclure une adversaire.*
- 3.** Les fautes suivantes sont pénalisées par un coup franc accordé à l'équipe opposée. La répétition de ces fautes donne lieu à un carton jaune avec des pénalités comme décrit dans la règle 2 ci-dessus.

-
- (a) *Pousser ou retenir une adversaire.*
 - (b) *Mettre la main en contact avec le corps d'une adversaire afin de la déposséder du ballon.*
 - (c) *Taquer une joueuse qui n'est pas en possession du ballon, y compris faire obstruction.*
 - (d) *Entraver une adversaire*
 - (e) *Plonger sur le ballon lorsqu'une autre joueuse le ramasse au sol.*
 - (f) *Jouer le coude en avant alors qu'on est en possession du ballon.*
 - (g) *Pousser de face une joueuse.*
 - (h) *Frapper les bras d'une adversaire*
 - (i) *Provoquer ou intimider une (ou des) joueuse(s) par des actions verbales ou physiques.*
 - (j) *Empêcher une adversaire de se relever.*
 - (k) *Tirer le maillot d'une adversaire.*
 - (l) *Retarder délibérément le dégagement ou un coup franc.*
 - (m) *Ne pas s'écarter délibérément pour empêcher qu'un coup franc soit tiré rapidement.*
 - (n) *Dégager le ballon au loin quand un coup franc est accordé à l'équipe qui n'est pas en possession du ballon.*
 - (o) *Ne pas libérer le ballon à l'équipe adverse quand un coup franc est accordé contre la joueuse en possession du ballon.*
 - (p) *Utiliser un langage grossier ou incorrect.*
 - (q) *Gêner la joueuse tirant un coup franc en sautant en l'air, en agitant ou battant des mains, ou toute autre interférence physique ou verbale visant à distraire la joueuse tirant le coup franc. Si cela se produit quand un coup franc des 13m a été accordé à l'équipe attaquante devant les buts adverses, un penalty sera accordé. La joueuse défendant peut toutefois tenir ses mains droites au-dessus d'elle.*

4. Les Fautes Techniques

- (a) *Faire plus de quatre pas avec le ballon ou conserver le ballon plus longtemps que le temps nécessaire pour faire quatre pas.*
- (b) *Jeter le ballon*
- (c) *S'allonger sur le ballon.*
- (d) *Ramasser le ballon au sol tandis que l'on n'est pas sur ses appuis.*
- (e) *Récupérer le ballon lorsqu'on est à terre.*
- (f) *Changer le ballon de main plus d'une fois de suite entre deux actions.*
- (g) *Faire un rebond plus d'une fois de suite après avoir attrapé le ballon.*
- (h) *Faire une passe à la main sans faire une action de frappe visible.*
- (i) *Faire une passe au poing ou à la main en l'air et rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol, ou avant qu'il ne soit touché par une autre joueuse.*

COUPS FRANCS

1. La pénalité pour presque toutes les fautes est un coup franc. Exceptions – Un entre-deux est accordé en cas de geste de revanche, de fautes simultanées, de coup franc rapide délibérément joué contre un adversaire et de fautes répétitives dans l'exécution des coups francs accordés.
2. Une fois que l'arbitre a sifflé la faute, le coup franc peut être tapé au pied balle en main, ou depuis le sol, **depuis le point indiqué par l'arbitre**. Toutefois, l'usage permet une latitude jusqu'à 4 mètres en cas de jeu rapide, ceci afin d'éviter tout syndrome de « faute utile ». Si le coup franc a été pris d'une position incorrecte, il doit être tiré à

nouveau d'où l'arbitre l'indique. La violation répétée de cette règle donnera lieu à l'annulation du coup franc accordé et à un entre-deux, toutes les autres joueuses devant se tenir à 13m.

3. Les 45m peuvent être tirés au pied avec le ballon en main ou au sol jusqu'aux catégories **moins de 14 ans** incluses. Ils doivent être joués au sol pour les catégories moins de 15 ans et plus âgées.
4. Une joueuse a toujours la possibilité de choisir de tirer un coup franc au pied, balle en main ou balle au sol.
5. Les penaltys doivent être tirés balle au sol dans tous les niveaux de compétition.
6. Avant un coup franc, une touche, ou un 45m tiré balle au sol, le ballon doit être immobile au sol. Si cette règle n'est pas respectée, le coup franc devra être tiré à nouveau. Si cette règle est enfreinte de manière répétée, le coup franc peut être annulé et le ballon sera remis en jeu par un entre-deux.
7. Quand une faute est commise, l'arbitre peut permettre au jeu de continuer durant 5 secondes s'il/elle considère que cela avantage l'équipe victime de la faute.
8. Pour privilégier la **continuité du jeu**, tous les coups francs, sauf les penaltys et les coups francs sur la ligne des 13m, peuvent être joués rapidement. L'arbitre peut laisser une marge de 4m au plus à la joueuse tirant son coup franc rapidement.
9. Toutes les joueuses adverses doivent se tenir à 13m du ballon quand un coup franc est tiré.
10. Si une joueuse tirant un coup franc rapide tire délibérément sur une adversaire pour gagner un avantage, elle perdra le bénéfice du coup franc et on procédera à un entre-deux.
11. Si une joueuse adverse est à moins de 13m de la joueuse tirant un coup franc, une touche ou un 45m, ou bien charge celle-ci, on accordera à l'équipe victime un coup franc à l'endroit de la charge ou de l'endroit où se tenait la joueuse fautive.

-
- 12.** Si lors d'un coup franc, la joueuse le tirant passe le ballon à une coéquipière située à moins de 13m, on accordera à l'équipe adverse un coup franc de l'endroit où se trouve la joueuse ayant reçu le ballon.
- 13.** Une joueuse qui tire un coup franc ne peut pas toucher à nouveau le ballon avant qu'une autre joueuse ne l'ait touchée sauf s'il rebondit sur la barre transversale ou sur les poteaux. Si elle commet cette faute, l'arbitre accordera un coup franc à l'équipe adverse, depuis l'endroit où la faute a été commise. Si la faute arrive à l'intérieur de la ligne des 13m, l'arbitre accordera un coup franc depuis la ligne des 13m, au niveau du lieu où a été commise la faute.
- 14.** Si une faute est commise sur une joueuse après qu'elle a joué le ballon ;
- (a) *Un coup franc sera accordé à l'endroit où le ballon atterrit.*
 - (b) *Si elle a marqué, on accordera le but ou le point.*
 - (c) *Si le ballon sort du terrain sur la ligne de fond ou atterrit à l'intérieur de la ligne des 13m, un coup franc sera accordé sur la ligne des 13m au niveau de l'endroit où le ballon a atterri ou de l'endroit où il a traversé la ligne de fond.*
 - (d) *Si le ballon franchit la ligne de touche, un coup franc sera accordé de l'endroit où le ballon a franchi la ligne.*
 - (e) *Si le ballon a franchi la ligne de touche entre la ligne des 13m et la ligne de but, le coup franc sera pris de la ligne des 13m.*
- 15.** Si deux joueuses d'équipes adverses font une faute en même temps, l'arbitre remet le ballon en jeu par un entre-deux. Toutes les autres joueuses doivent se tenir à 13m de l'entre-deux.
- 16.** Lorsque l'arbitre a accordé un coup franc, et avant qu'il soit pris, si une joueuse de l'équipe qui a eu le coup franc commet une faute en représailles, le coup franc sera annulé et le ballon sera remis en jeu par un entre-deux à l'endroit d'où la faute à l'origine du coup franc a été commise.
-

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

LE PENALTY

1. On doit accorder un penalty quand :
 - (a) *N'importe quelle faute est commise par la défense dans le **petit rectangle**.*
 - (b) *Une faute personnelle est commise par la défense sur une attaquante dans **le grand rectangle**.*
 - (c) *Quand une Attaquante dans le **grand rectangle** a ses **mains sur le ballon** et que l'adversaire donne un coup de pied au ballon, l'arbitre doit accorder un penalty même si le pied n'est pas entré en contact avec la main de joueuse.*
 2. Lorsqu'une joueuse de la défense charge illégalement une joueuse tirant un coup franc depuis la ligne des 13m directement devant le but, on accordera un penalty.
 3. Les penaltys sont tirés au sol au centre de la ligne des 13m, à 11m du but. Toutes les autres joueuses à l'exception de la gardienne de but, doivent se tenir à l'extérieur de la ligne des 20m.
 4. La gardienne de but peut bouger latéralement sur sa ligne de but mais elle ne peut pas avancer avant que le penalty ne soit tiré.
 5. Si la gardienne de but avance avant que le penalty soit tiré et que le ballon passe à côté, ou si elle arrête le tir ou dévie le ballon au-dessus des cages, le penalty devra être tiré à nouveau.
 6. Seule la joueuse portant le maillot distinctif a les droits et les privilèges d'une gardienne de but.
-

LES RECTANGLES

1. Si une attaquante se retrouve dans le petit rectangle avant que le ballon n'y arrive, et que ce ballon n'est pas hors de portée de toutes les joueuses, on accordera un coup franc à l'équipe qui défend.
2. Si une attaquante rentre légalement dans le petit rectangle après le ballon et que le ballon est dégagé de cette zone, mais y rentre à nouveau avant que l'attaquante n'ait eu le temps de quitter la zone, on considérera qu'elle n'a pas commis de faute pourvu qu'elle ne joue pas le ballon et qu'elle n'entrave pas la défense.

LES DEGAGEMENTS

1. Pour les dégagements après une sortie de but, dans toutes les compétitions, on peut frapper le ballon au pied depuis les mains ou le sol sur la ligne des 13m. Toutes les autres joueuses doivent être au-delà de la ligne des 20m et à 13m du ballon jusqu'au dégagement.
2. Le ballon doit traverser la ligne des 20m avant d'être joué par une autre joueuse. Lorsqu'une autre joueuse enfreint cette règle, un coup franc sera accordé à l'équipe opposée sur la ligne des 20m à l'endroit où la faute s'est produite.
3. Après une marque (but ou point), le dégagement doit être effectué sur la ligne des 20m. Toutes les autres joueuses doivent être au-delà de la ligne des 20m et à 13m du ballon jusqu'au dégagement.
4. La joueuse qui effectue le dégagement et qui décide de le faire balle au sol peut utiliser un tee.

L'ARBITRE

1. L'arbitre principal doit porter une tenue distinctive ou un survêtement.
 2. L'arbitre principal doit posséder : un sifflet, une montre, une pièce de monnaie, un crayon/un stylo et du papier, des cartons rouges et jaunes, un taille-crayon.
 3. Un arbitre doit :
 - (a) *Arriver sur le terrain à l'heure.*
 - (b) *Avoir une connaissance minutieuse des règles de Football Gaélique féminin.*
 - (c) *Être en forme physiquement et mentalement.*
 - (d) *Être juste et courageux/courageuse.*
 - (e) *Communiquer les décisions clairement.*
 - (f) *Se concerter régulièrement avec les arbitres assistants et les juges de touche.*
 - (g) *Faire preuve de bon sens.*
 1. Les devoirs et les pouvoirs d'un arbitre en plus de ceux décrits dans les règles du jeu seront de ;
 - (a) **Protéger** les joueuses qui veulent jouer le jeu conformément aux règles et pénaliser celles qui les enfreignent.
 - (b) *Signer et donner une copie des listes d'équipes à l'équipe adverse avant le début du jeu. Déclarer n'importe quelle défaillance quant à la réception des listes au comité responsable.*
 - (c) *Vérifier que les joueuses sont correctement équipées, et déclarer les défaillances de la même manière.*
 - (d) *Obtenir, si interrogé par le capitaine ou l'officiel, la signature, l'adresse complète et le club de n'importe quelle joueuse dont le nom apparaît sur la liste officielle et celui de n'importe quelle remplaçante qui participe au match.*
 - (e) *Accorder ou refuser les marques.*
-

-
- (f) *Consulter les arbitres et les juges de touche si besoin et remplacer n'importe lequel d'entre eux s'ils se retirent avant la fin du jeu.*
 - (g) *Faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu.*
 - (h) *Prendre les noms des officiels de l'équipe ou des joueuses qui entravent le bon déroulement du jeu.*
 - (i) *L'arbitre décide si le terrain est approprié pour jouer, il décide de mettre fin à un match en cas d'obscurité ou pour une autre raison.*
 - (j) *L'arbitre ne peut pas proclamer le vainqueur d'un match, mais peut donner le score final si demandé.*
 - (k) *Ajouter du temps additionnel pour rattraper celui perdu lors des remplacements, des admonestations et des cartons distribués aux joueuses.*
1. Quand une (ou des) joueuse(s) ou une équipe refuse de continuer un match, l'arbitre doit donner au capitaine de l'équipe environ trois minutes pour décider de leurs intentions finales.
 2. Si l'équipe refuse toujours de jouer, n'importe quelle joueuse désirant continuer devra donner son nom à l'arbitre.
 3. Présenter les noms de toute joueuse s'étant blessée et la nature de la blessure.
 4. L'arbitre prendra au sérieux les fautes personnelles et, en cas de jeu brutal ou dangereux, avertira ou expulsera la joueuse selon la nature de l'infraction.
 5. L'arbitre principal a le pouvoir de rejeter la décision des juges de touche ou des umpire.
 6. Si une équipe ne participe pas à un match, l'arbitre doit s'assurer que l'équipe présente à 11 joueuses et il doit obtenir une feuille de match.
 7. Après le jeu l'arbitre principal devra faire suivre un rapport détaillé au comité responsable sur tous les aspects du jeu.
-

UMPIRES & JUGES DE TOUCHE

1. Les umpire et les juges de touche doivent travailler avec l'arbitre principal comme une équipe et attirer l'attention de ce dernier sur n'importe quel incident s'étant produit en dehors de son champ de vision. Les umpire et les juges de touche ont l'autorité pour des mesures correctives sur tout incident se produisant et avertir toute joueuse commettant des fautes dites « off-the- ball », c'est-à-dire sans être en possession du ballon.

NOTES

Ladies Gaelic Football Association

Croke Park

Dublin 3

www.ladiesgaelic.ie

Fédération de Football Gaélique en France

www.footballgaelique.fr