



*Règlement Officiel de Gaelic-Football*



**GAA France**  
Paris Gaels GAA  
85 Quai D'Orsay  
75007  
Tel. 33(0)609133357

**Cumann Lùthchleas Gaèl**

**Gaelic Athletic Association**

**Dédicace**

**Cette publication est dédiée aux milliers de joueurs qui ont fait que le G.A.A. soit  
aujourd'hui une importante association.**

**Tous Droits Réservés**

**(R) Publie par le Conseil Central du G.A.A.,  
Croke Park, Dublin en 1996. Cette édition remplace toutes publications antérieures.**

**Traduit de l'anglais par  
Adama DIARRA, Peter GAVIGAN, et  
Jacques LE GARLANTEZEC 1997.**

**Pour G.A.A.France  
85, Quai D'Orsay 75007**

## Table des Matières

<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
<b>REGLES 1 – PRINCIPE DU JEU DE GAELIC-FOOTBALL .....</b>	<b>5</b>
<b>REGLES 2 – DEROULEMENT DU JEU .....</b>	<b>7</b>
<b>REGLES 3 – LES SCORES (LES BUTS ET LES POINTS).....</b>	<b>10</b>
<b>REGLES 4 – FAUTES TECHNIQUE ET SANCTIONS.....</b>	<b>11</b>
<b>REGLES 5 – FAUTES POUR COMPORTEMENT AGRESSIF ET SANCTIONS.....</b>	<b>15</b>
<b>REGLES 6 – FAUTES POUR CONTESTATION DES DECISIONS ARBITRALES ET SANCTIONS... </b>	<b>18</b>
<b>LEXIQUE .....</b>	<b>19</b>

## **Introduction**

Ce livret contient une copie officielle des règles de jeu du Gaelic-football ainsi qu'un lexique des mots ou expressions spécifique au jeu. Son but est de permettre à tous les joueurs, spectateurs ou commentateurs d'apprendre et de connaître les règles du jeu.

Il est important que les éducateurs et entraîneurs s'assurent que tous les joueurs aient une copie de ce livret et qu'ils l'étudient avec attention. Ceci améliorera leur compréhension du jeu et les aidera à accepter les décisions des officiels sans les contester. Une connaissance des règles permet aux joueurs de devenir plus efficace, d'avoir une plus grande satisfaction dans la pratique du jeu. De plus, si les spectateurs connaissent les règles, c'est d'autant plus facilement qu'ils accepteront les décisions d'arbitrage. Il est important de rappeler que les définitions des mots et expressions font partie intégrale des règles de jeu. Quand ces règles sont comprises de tous, nous pouvons espérer un consensus.

Ce livret montre l'importance que notre association accorde à la promotion de notre jeu, élément de notre patrimoine culturel.

## Règles 1 – Principe du jeu de Gaelic-Football

- 1.1** Le jeu commence ou redémarre au signal de l'arbitre soit par un entre-deux soit par une frappe du ballon selon les cas. Il s'arrête :
- a) sur décision de l'arbitre ;
  - b) si une personne quand le ballon sort des limites du terrain ou vient frapper un drapeau marquant les limites de l'aire de jeu ;
  - c) si une personne étrangère au jeu empêche le ballon de sortir du terrain ou la touche alors qu'elle est en jeu ;
- 1.2** Le ballon peut être frappé avec le pied soit quand il est au sol, soit quand il est en air. Il peut être lancé en étant frappé du plat de la main. Il peut être soulevé de terre à l'aide du pied. Lorsque le ballon se trouve à terre, il peut être joué avec n'importe quelle partie du corps excepté les mains.

### Exceptions

- i) Le gardien est autorisé à prendre le ballon avec les mains dans son propre rectangle ;
  - ii) tout joueur qui chute ou qui est poussé à terre en possession du ballon peut frapper le ballon du poing ou de la main et peut marquer ;
  - iii) le ballon ne peut être soulevé de terre à l'aide des genoux.
- 1.3** Lorsque le ballon n'est pas à terre, il peut être joué par n'importe quelle partie du corps.
- 1.4** Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, celui-ci :
- a) ne peut être gardé en possession plus de 4 pas de suite, ou pendant un temps équivalent à la durée de ce déplacement ;
  - b) peut être joué du pied vers la (les) main(s) et inversement (toe-tap) ;
  - c) peut rebondir une fois, et une fois après chaque Toe-tap ;
  - d) peut changer de main une fois, la main qui possède le ballon maintenant le contact avec celui-ci jusqu'à ce que le changement de main soit terminé ;
  - e) peut être frappé avec la main ouverte ou fermée, étant entendu que le ballon doit effectivement être frappé ;
  - f) peut être lancé pour une frappe au pied, pour un toe-tap ou pour une passe à la main ;

L'adversaire peut effectuer une pichenette avec la main ouverte contre le joueur en possession du ballon.

- 1.5** Lorsque le ballon n'a pas été pris par un joueur, il peut rebondir plusieurs fois à la suite afin de maîtriser le ballon.
- 1.6** Un (plusieurs) joueur(s) peut plaquer un adversaire pour prendre possession du ballon. Les contacts entre joueurs pour la possession du ballon sont autorisés.

- 1.7** A condition d'avoir au moins un pied au sol, un joueur peut charger (lex.1) un adversaire épaule contre épaule.
- a) quand celui-ci est en possession du ballon ;
  - b) quand celui-ci joue le ballon ;
  - c) quand tous les deux se dirigent vers le ballon pour le jouer.
- Lorsque le gardien est à l'intérieur du petit rectangle, il ne peut pas être charger mais il peut être solliciter pour la possession du ballon et ses coups de pied et ses passes peuvent être interceptés.
- 1.8** Le gardien peut se déplacer le long de la ligne de but lorsqu'une pénalité est jouée.
- 1.9** Le joueur qui exécute un coup-franc ou une remise en jeu est autorisé à se placer hors des limites de l'aire de jeu pour sa prise d'élan. L'ensemble des autres joueurs doit rester à l'intérieur de cette surface.
- 1.10** Un joueur peut lever les mains pour intercepter le ballon.

## Règles 2 – Déroulement du Jeu

- 2.1** L'arbitre face aux joueurs donne le coup d'envoi au début de la rencontre en lançant le ballon en l'air entre deux joueurs de chaque équipe. Ceux-ci sont situés dans leur zone défensive de part et d'autre de la ligne médiane. Les autres joueurs sont répartis au-delà des lignes de 45m.
- 2.2** Après une faute, le jeu reprend par un coup-franc ou un entre-deux à l'endroit de la faute.

### Exceptions

- i) Pour des fautes commises par un ou plusieurs défenseurs à l'intérieur des rectangles, les sanctions suivantes sont appliquées :

Un tir de pénalité est accordé aux attaquants pour toute agression violente à l'intérieur du grand rectangle, par un défenseur. Le tir de pénalité est effectué du centre de la ligne des 13 mètres. Un coup-franc sanctionne toute faute technique commise à l'intérieur du grand rectangle.

- ii) Un coup-franc est accordé aux attaquants quand un défenseur a commis une faute à l'intérieur de ses 13m et à l'extérieur du grand rectangle. Il est exécuté d'un point de la ligne des 13m situé dans l'alignement de l'endroit où s'est produite la faute.
- iii) Si une faute est commise par un défenseur sur un attaquant juste après que celui-ci a joué le ballon et marqué, l'arbitre accorde le but ; dans les autres cas, un coup-franc est accordé à l'endroit de la faute ou, si cela est plus avantageux pour les attaquants, au point où le ballon a franchi les lignes latérales, appelées les lignes de touche. Cette règle de l'avantage est également prise en considération dans les cas suivants:
- a) si le ballon tombe au-delà de la ligne de fond, un coup-franc est accordé d'un point de la ligne des 13m situé face à l'endroit où le ballon est sorti des limites.
- b) si le ballon tombe au-delà de la ligne de 13m de défenseurs, un coup-franc est accordé à l'endroit où le ballon a franchi cette ligne.
- iv) Les autres cas et leurs sanctions sont mentionnés donc la règle 4, articles 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 et la règle 6.2.
- v) Si le jeu reprend par un entre-deux (lex. 2) sanctionnant une faute commise entre la ligne de 20m et la ligne de fond, celui-ci sera exécuté sur la ligne des 20 mètres des défenseurs, d'un point situé face à l'endroit où a eu lieu la faute. Tous les joueurs à l'exception du tireur (exception faite des tirs de pénalités), seront à 13m du point d'où sera joué le coup-franc. Tous les joueurs, à l'exception des 2 adversaires jouant l'entre-deux, seront à 13m de ce point.

- 2.3** Le tir de pénalité est effectué du centre de la ligne des 13 mètres et du centre du demi-cercle. Seul le gardien peut rester à la ligne de but. Tous les autres joueurs à l'exception du tireur seront à l'extérieur de la zone des 20 mètres. Ils ne pourront franchir cette ligne ou pénétrer dans le demi-cercle qu'après que le ballon a été frappé. Le gardien peut se déplacer le long de sa ligne mais ne peut avancer à partir de la ligne de but jusqu'à ce que le ballon soit joué. Si un défenseur commet une faute avant que le ballon n'ait été frappé et qu'il n'y a pas de but, l'arbitre accordera un nouveau tir de pénalité.
- 2.4** Si des joueurs opposés commettent simultanément une faute, l'arbitre relancera le jeu par un entre-deux (lex 2).
- 2.5** Pour tous les coup-francs (à l'exception des pénalités), le ballon peut être joué avec les mains ou au sol avec le pied. Le joueur ayant indiqué à l'arbitre la façon dont il va jouer le coup-franc, ne peut changer de décision. Le ballon doit être immobile lorsqu'un coup-franc est joué au sol.
- 2.6** Avec l'accord de l'arbitre, le coup-franc peut être exécuté immédiatement.

### **Exceptions**

Un coup-franc et une pénalité accordés à une équipe, au niveau de la ligne des 13 mètres de l'équipe adverse, ne seront pas joués immédiatement.

- 2.7** a) Lorsque le ballon, joué par l'équipe attaquante, traverse la ligne de fond de l'équipe défenderesse, le jeu redémarre par un kick-out au niveau du sol à l'intérieur du petit rectangle. Le joueur qui exécute le kick-out peut frapper le ballon plusieurs fois avant qu'un autre joueur le touche, mais il ne peut pas prendre le ballon dans ses mains. Si le gardien n'exécute pas le kick-out, il doit rester dans le petit rectangle et tous les autres joueurs, à l'exception de celui qui effectue le kick-out, doivent se trouver en dehors de la ligne des 20m jusqu'à ce que le ballon soit joué. Le ballon doit parcourir 13 mètres avant qu'un joueur de l'équipe défenderesse puisse le jouer.
- b) Après un but, le kick-out (cf. Lexique) doit être effectué au sol sur la ligne des 20 mètres, devant la cage. Tous les joueurs, à l'exception du gardien et du joueur qui exécute le kick-out (autre que le gardien), doivent se trouver en dehors de la ligne des 20 mètres. Tous les autres joueurs doivent être à 13 mètres (au moins) du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit joué.
- 2.8** Quand un joueur de l'équipe défensive envoie le ballon au-delà de la ligne de fond et à l'extérieur des ses poteaux de but, un coup-franc de 45m sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne de 45m face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de fond.

- 2.9** Quand un joueur envoie le ballon au-delà d'une ligne latérale, appelée ligne de touche, l'équipe adverse bénéficiera d'un coup-franc tiré à la main à l'endroit où le ballon a franchi cette ligne. Si des joueurs opposés envoient simultanément le ballon au-delà de la ligne de touche ou si les arbitres ne peuvent déterminer quel joueur a touché le ballon en dernier, le juge de touche lancera le ballon entre deux adversaires. Un ballon qui touche un drapeau de touche ou de coin est considéré comme ayant traversé la ligne de touche. Tous les joueurs à l'exception de celui-ci qui effectue la touche ou des deux joueurs impliqués dans la remise en jeu, doivent être à 13 mètres (au moins) du ballon, jusqu'à ce que celui-ci ait été joué.
- 2.10** Si pendant la rencontre, le ballon touche une personne étrangère au jeu, le jeu reprend par un entre-deux à l'endroit où l'incident s'est produit. Si le ballon touche une personne étrangère au jeu lors d'un coup-franc, celui-ci est rejoué.

### **Exceptions**

- i) voir la règle 3.3 a).
- ii) Si le ballon a été dévié lors de sa sortie du terrain par une personne étrangère au jeu, autre que l'arbitre, il sera considéré comme ayant passé la ligne. L'arbitre prendra la décision qui s'impose.

## Règles 3 – Les Scores (les Buts et les Points)

**3.1** Un **but** est accordé aux attaquants quand le ballon ayant été touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe, franchit la ligne de but, passe sous la barre transversale et entre les poteaux verticaux. **Un but vaut 3 points.**

Quand le ballon, joué par l'une ou l'autre équipe, passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux verticaux, l'équipe attaquante marque **un point**. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la rencontre est déclarée vainqueur.

### Exceptions

Un attaquant qui est en possession du ballon ne marque pas :

- i) s'il porte le ballon au-delà de la ligne de but adverse ;
- ii) s'il joue le ballon avec la main pour lui même sauf comme stipuler en règle 1.2 (ii) ;
- iii) s'il joue avec le poignet, mais il est aussi autorisé à marquer un point en frappant le ballon avec la main ouverte ou le **poignet**.

**3.2** Un point ou un but peut être marqué en frappant la balle de volée avec la main.

- 3.3**
- a) Un but ou un point sera accordé aux attaquants si de l'avis de l'arbitre, le ballon a été empêché de franchir la ligne de but par une personne autre qu'un joueur ou l'arbitre.
  - b) si les poteaux verticaux et (ou) la barre transversale sont déplacés pendant le jeu, l'arbitre accordera la marque correspondant à l'action comme si ces poteaux verticaux et (ou) la barre transversale n'ont pas été déplacés.

**3.4** Si un défenseur, de quelque manière qui soit, met le ballon dans sa propre cage ou au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux verticaux, cela comptera comme un but ou un point.

## Règles 4 – Fautes Technique et Sanctions

- 4.1 Effectuer plus de 4 pas en tenant le ballon en main (**overcarry**) ou garder le ballon en main au delà d'une durée équivalente au temps nécessaire pour effectuer 4 pas, (**overhold**).
- 4.2 Lancer le ballon.
- 4.3 Lever le ballon avec les genoux.
- 4.4 Se coucher sur le ballon.
- 4.5 Toucher le ballon au sol avec la main (ou les mains) à l'exception de ce qui est dit en 1.2.
- 4.6 Prendre le ballon a la main plus de 2 fois avant de s'en libérer après l'avoir attraper, et le maîtriser.
- 4.7 Lancer le ballon avec la main et le rattraper sans qu'il ait été touché par un autre joueur, ou au sol.
- 4.8 Arracher le ballon à celui-ci qui l'a attrapé
- 4.9 Pour un attaquant, entrer dans le petit rectangle avant que le ballon n'y pénètre, ceci durant une action de jeu.

### Exceptions

- i) si un attaquant entre sans commettre de faute dans le petit rectangle et que le ballon est dégagé de cette zone avant que le joueur attaquant n'ait eu le temps de quitter cet espace, il n'y aura pas de faute, sous réserve qu'il ne joue pas le ballon ou ne gêne pas la défense.
  - ii) Quand un point est marqué de l'extérieur du petit rectangle et que le ballon est hors de portée des joueurs, le point est accordé même si un attaquant se trouvait dans cet espace avant l'arrivée du ballon, sous réserve qu'il n'ait pas gêné la défense adverse.
- 4.10 a) Un joueur qui change le ballon d'une main à l'autre, sans conserver la première main en contact avec le ballon jusqu'à ce que la deuxième main est établie le contact avec le ballon, sera pénalisé.
  - b) Un joueur qui change le ballon d'une main à l'autre plus d'une fois, sans qu'il fasse un toe-tap ou rebondir le ballon au sol, sera pénalisé.
- 4.11 a) Un joueur dont l'équipe bénéficie d'un coup-franc peut se tenir ou se déplacer à moins de 13m du lieu d'exécution de ce coup-franc.
  - b) Un joueur dont l'équipe bénéficie d'une pénalité peut se tenir ou se déplacer à moins de 20 mètres ou du demi-cercle avant que le ballon ne soit frappé.
- 4.12 Un attaquant qui est en possession du ballon ne peut porter le ballon au-delà de la ligne de but adverse.

- 4.13** Un attaquant qui est en possession du ballon ne peut marquer un but ou un point avec ses mains ouvertes (**poignets**) à l'exception de ce qui est prévu en règle 1.2 Exception (ii).

**Sanction**

Coup-franc à l'endroit de la faute sauf exception prévu en règle 2.2

- 4.14** Pour un attaquant, être à l'intérieur de la zone adverse des 20m avant que le kick-out (lex.6) ne soit joué.

**Sanction :** coup-franc en faveur des défenseurs sur la ligne des 20m, face à l'endroit de la faute.

- 4.15** Un défenseur dans son petit rectangle se trouve à moins de 13m du ballon avant un coup-franc adverse.

**Sanction :** pénalité en faveur des attaquants.

- 4.16** a) Lors d'un tir de pénalité, un défenseur, autre que le gardien, se trouve à l'intérieur de la ligne des 20m ou du demi-cercle avant que le tir ne soit joué.  
b) Lors d'un tir de pénalité, le gardien se trouve à moins de 13m du ballon avant que le ballon ne soit joué.

**Sanction :** s'il n'y a pas de but marqué l'arbitre demande de reprendre le pénalité.

- 4.17** Un joueur de l'équipe adverse est à moins de 13m du ballon avant qu'un coup-franc ou une touche ne soit joué.

**Sanction :** le point d'exécution de la sanction initiale est avancé de 13m sans dépasser la ligne des 13m.

- 4.18** Retarder un adversaire qui doit effectué un coup-franc ou une touche en éloignant le ballon avec un coup de pied, en conservant le ballon ou en ne s'écartant pas de façon délibérée pour permettre l'exécution d'un coup-franc.

- 4.19** Gêner le joueur qui effectue le coup-franc ou la touche en sautant, en agitant les mains, les bras, le perturber de quelque manière qui soit, verbale ou physique, selon l'appréciation de l'arbitre.

**Exception :** garder les bras levés n'est pas considéré comme pouvant provoquer une gêne pour le tireur.

**Sanction :** le point d'exécution de la sanction initiale est avancé de 13m sans dépasser la ligne des 13m.

- 4.20** Un attaquant est à moins de 13m du ballon pendant la remise en jeu après qu'un but ou un point a été marqué.

**Sanction :** le point d'exécution de la sanction initiale est avancé de 13m.

- 4.21 L'arbitre ayant donné l'ordre de jouer la balle sur coup-franc, modifier la position de la balle sans en avoir été autorisé par celui-ci.
- 4.22 Rejouer le ballon après un coup-franc avant qu'un autre joueur ne l'ait touché sauf si elle rebondit sur les poteaux ou la barre transversale.
- 4.23 Faire un motte de terre ou autre dans le but de surélever le ballon pour jouer le coup-franc ou la remise en jeu a la faute a été commise, a l'exception des situations évoquées a la règle 2.2.
- 4.24 Avancer délibérément le ballon de l'endroit ou le coup-franc ou la touche doit être joué.
- 4.25 Gagner du temps en tardant à exécuter le coup-franc ou la touche accordé à sa propre équipe.

**Sanction pour les fautes citées ci-dessus:**

- i) Annulation du coup-franc ou de la remise en jeu à la touche.
- ii) Entre-deux (lexique2) à l'endroit où la faute a été commise, exception faite de (v) règle 2.2.

- 4.26 Pour le joueur qui exécute un kick-out (lex.6), prendre le ballon avec les mains avant qu'un autre joueur ne l'ait joué.
- 4.27 Etre à l'intérieur de sa zone des 20m quand un partenaire est en train de jouer un kick-out (lex.6), à l'exception de ce qui est précisé à la règle 2.7.
- 4.28 Pour un partenaire du joueur qui effectue le kick-out (lex.6), jouer le ballon avant qu'elle n'ait parcouru une distance de 13m.
- 4.29 Pour un joueur de l'équipe qui exécute le kick-out (lex.6) après un but ou un point, autre que le joueur qui effectue la remise en jeu, de se trouver à moins de 13m du ballon.
- 4.30 Gagner du temps délibérément en retardant l'exécution du kick-out.(lex.6).
- 4.31 Pour le joueur qui exécute la remise en jeu, être à l'extérieur du petit rectangle.
- 4.32 Pour le joueur qui exécute la remise en jeu, être à l'extérieur de la ligne des 20m, après que l'équipe adverse a marqué.

**Sanction pour des fautes ci-dessus:**

- i) Annulation du kick-out, (lex.6).
- ii) Entre-deux (lex.2) sur la ligne des 20m de l'équipe défensive, face au but.

**4.33** Faute commise simultanément par un ou plusieurs joueurs de chaque équipe.

**Sanction :** entre deux (lex.2) à l'endroit où la faute a été commise, à l'exception des situations évoquées règle 2.2.

**4.34** Sortir des limites de l'aire de jeu afin d'avoir l'avantage du jeu sur son adversaire à l'exception des cas prévus à la règle 1.9.

**4.35** Agiter les poteaux de but pour distraire les adversaires ou obtenir un avantage.

**Sanction pour les fautes ci-dessus :**

Avertissement au coupable; expulsion au deuxième avertissement.

**4.36** Quand une équipe commet une faute technique, l'arbitre peut laisser le jeu se dérouler sans intervenir, s'il estime qu'en l'interrompant, il désavantage l'équipe non fautive. Dès lors, il ne peut plus revenir à la faute préalablement commise. Il appliquera la décision disciplinaire adéquate.

## Règles 5 – Fautes pour Comportement Agressif et Sanctions

- 5.1 Frapper ou essayer de frapper un adversaire avec la tête, le bras, le coude, la main ou le genou.
- 5.2 Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
- 5.3 Piétiner un adversaire.
- 5.4 Avoir un comportement dangereux vis à vis d'un adversaire.
- 5.5 Frapper, essayer de frapper, s'opposer violemment, menacer, avoir un comportement ou des propos incorrect vis à vis des arbitres, des représentants, et des officiels responsables du bon déroulement du jeu.

### Sanction pour des fautes citées ci-dessus:

- i) Expulsion du coupable ;
- ii) Coup-franc à l'endroit de la faute, à l'exception des situations évoquées à la règle 2.2.

- 5.6 Commettre à l'encontre d'un partenaire, l'une des fautes citées aux règles 5.1 à 5.4 incluse.

### Sanction:

- i) Expulsion du coupable.
- ii) Entre-deux(lex.2) à l'endroit de la faute, à l'exception des situations citées à la règle 2.2.

- 5.7 Commettre, à l'encontre d'un adversaire, avant le début de la rencontre ou à la pause entre les deux mi-temps, une des fautes mentionnées aux règles 5.1 à 5.4 incluse.

### Sanction : expulsion du coupable .

**Nota:** dès lors que l'arbitre est en possession de la liste des joueurs ou de tout autre document de substitution comprenant le nom du coupable, celui-ci ne peut être remplacé.

- 5.8 Faire tomber un adversaire.
- 5.9 Faire un croche-pied à l'adversaire avec la main, ou le pied.
- 5.10 Sauter sur un adversaire.
- 5.11 Menacer ou avoir des paroles déplacées ou des gestes incorrects à la pause entre les deux mi-temps, une des fautes mentionnées aux règles 5.1 à 5.4 incluse.
- 5.12 De bloquer ou essayer de bloquer un joueur en train de donner un coup de pied au ballon qu'il tient avec ses mains.
- 5.13 D'empêcher ou essayer d'empêcher un adversaire de soulever le ballon du sol ou de le frapper au sol, en frappant son bras, sa main, sa jambe, ou son pied avec le pied.

**5.14** Jouer de façon brutale.**Sanctions :**

- i) Avertissement au coupable; Expulsion au deuxième avertissement.
- ii) Coup-franc à l'endroit où la faute a été commise, exception faite des situations évoquées à la règle 2.2.

**5.15** Menacer ou avoir des paroles déplacées ou des gestes incorrects à l'encontre d'un partenaire.**Sanction :**

- i) Avertissement au coupable, expulsion au deuxième avertissement.
- ii) Entre-deux (lex.2) à l'endroit où la faute a été commise, exception faite des situations évoquées à la règle 2.2.

**5.16** Pousser ou retenir un adversaire avec la main(s).**5.17** D'utiliser les poignets sur ou autour du corps de son adversaire afin de lui déposséder le ballon.

- 5.18** a) Charger (lex.1) un adversaire de dos ou de face.
- b) Charger un adversaire sauf si :
  - i) il est en possession du ballon ;
  - ii) il joue le ballon ;
  - iii) les joueurs se dirigent ensemble vers le lieu où se trouve le ballon.
- c) Charger un adversaire dans le but de donner l'avantage à un partenaire.
- d) Charger le gardien à l'intérieur de son petit rectangle.
- e) Pour un joueur en possession du ballon, charger un adversaire.

**Sanctions**

- i) Coup-franc à l'endroit où la faute a été commise, exception faite des situations évoquées à la règle 2.2.
- ii) Avertissement au coupable en cas de récidive, expulsion au deuxième avertissement.

**5.19** Pour un joueur, se venger d'un adversaire alors que l'arbitre a sanctionné la faute de celui-ci par un coup-franc.**Sanction :**

- i) Annulation du coup-franc.
- ii) Entre-deux à l'endroit où la faute a été commise, exception faite des situations évoquées règle 2.2.
- iii) Application de toute autre sanction adéquate de la règle 5.

**5.20** Pour un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, commettre une faute simultanément.

**Sanction :**

- i) Entre-deux à l'endroit où la faute a été commise, exception faite des situations évoquées à la règle 2.2.
- ii) Application de toute autre sanction adéquate de la règle 5.

**5.21** Quand une faute à caractère agressif est signalé à l'attention de l'arbitre du jeu par un autre arbitre ou juge de touche, l'arbitre de jeu devra appliquer une sanction prévue à la règle 5 et faire reprendre le jeu comme stipulé à la règle 2.

**5.22** Quand une faute à caractère agressif est commise à l'égard d'une équipe, l'arbitre peut laisser à cette équipe la règle de l'avantage. Dès lors il ne peut plus revenir à la faute. Dans le cas contraire, il appliquera la sanction adéquate.

## Règles 6 – Fautes pour contestation des décisions arbitrales et sanctions

**6.1** S'opposer à l'autorité d'un des officiels de la rencontre.

**Sanction** : avertissement au coupable, expulsion au deuxième avertissement.

**6.2** Montrer un désaccord avec la décision de l'arbitre quand celui-ci accorde un coup-franc à l'équipe adverse.

**Sanction** : le point exécution du coup-franc est avancé de 13 mètres tout en restant à l'extérieur de la zone des 13 mètres.

**6.3** a) Refuser de quitter le terrain après une expulsion.  
b) Regagner le jeu après avoir été expulsé.

**Procédure** : l'arbitre accorde trois minutes au capitaine ou à un responsable de l'équipe fautive pour convaincre le ou les joueurs concernés de quitter le terrain ; dans le cas où les joueurs n'ont pas obtempéré, l'arbitre met fin à la rencontre.

**6.4** Une équipe, un joueur ou plusieurs joueurs quittent le terrain sans autorisation de l'arbitre ou refusent de continuer à jouer.

**Procédure (c.f. règle 6.3)** : tout joueur désirant continuer la partie donnera son nom à l'arbitre.

## Lexique

- 1 Charger** A condition d'avoir au moins un pied au sol, un joueur peut s'opposer a un adversaire par un contact épaule contre épaule (a) si celui-ci est en possession de le ballon, (b) si celui-ci joue le ballon, (c) si les deux joueurs se déplacent en direction de le ballon pour la jouer.
- 2 Entre-deux** Lancer le ballon en air entre deux joueurs opposes. (Deux joueurs contre deux joueurs d'équipe oppose) Au début de la rencontre et a la reprise pour la deuxième mi-temps le jeu début par un entre-deux des quatre joueurs.
- 3 Lift** Utiliser le pied pour décoller le ballon du sol avant de le reprendre a la main ou d'une frappe de volée.
- 4 Overcarry** effectuer plus de 4 pas en tenant le ballon en main.
- 5 Overhold** Garder le ballon en main au delà d'une durée équivalente au temps nécessaire pour effectuer 4 pas.
- 6 Kick-out** Remise du ballon en jeu, avec le pied, depuis l'intérieur du petit rectangle, après un but, un point ou une sortie de balle en ligne de fond, un attaquant ayant été le dernier joueur à toucher le ballon.
- 7 Tackle** Toute tentative de déposséder un adversaire du ballon dans les respects des règles. Le tackle vise le ballon et non le joueur contrairement à la charge épaule contre épaule.
- 8 Toss** Lâcher le ballon de main pour le frapper de volé avec le main.



*Sìège*

*Gaelic Athletic Association  
Croke Park, Dublin 3, République Irlandaise.*

*Tel. + 353 1 83 63 222*

*Fax.) + 353 1 83 66 420*

*[http ://www.gaa.ie](http://www.gaa.ie)*

*[http ://www.geocities.com/Paris/Bistro/2308](http://www.geocities.com/Paris/Bistro/2308)*



**GAA France**

**Paris Gaels GAA**

**85 Quai D'Orsay**

**75007**

**Tel.33(0)609133357**

Notes