

Image: © Maureen Bassard





ORGANES DE DIRECTION

Union Nationale Sportive Léo Lagrange

150 rue des Poissonniers 75883 PARIS Cedex 18 Tel : (33) 01 53 09 00 22

Fax: (33) 01 56 55 51 82

Mail: union.sportive@leolagrange.org

Comité National de Football Australien

Président : Thomas Urban

Responsable Arbitrage: Thomas Depondt

Commission Médicale

Médecin Fédéral : Jean-Louis Llouquet



Annexe 1

Lois du jeu 2015





LOIS AMANDEES

Les lois suivantes ont été amandées ou ajoutées. Elles sont effectives pour la saison 2015-2016 :

> 1.2 (g) ajoutée 15.5 (c) (e) modifiée 15.10.1 (b) modifiée 15.12.1 modifiée 19.2.1 modifiée 19.2.2 modifiée 20.2 (a) (e) modifiée





SOMMAIRE

PARTI	ARTIE A : INTRODUCTION		
		_	
		_	
	E B: GENERALITES ET DEFINITIONS		
1. [DÉFINITIONS ET INTERPRÉTATION	6	
1.1			
1.2			
1.3			
1.4	VARIATIONS	S	
PARTI	E C: DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES	10	
2. (ORGANE DE DIRECTION	10	
2.1	DÉFINITION	10	
2.2	APPLICATION DE CES LOIS		
2.3	VARIATION / EXEMPTION	10	
3. 9	SURFACE DE JEU ET POTEAUX		
3.1	GÉNÉRALITÉS		
3.2	•••••		
3.3			
3.4			
3.5			
3.6			
3.7	COMPETITION EN FONCTION DE L'AGE		
4. L	E BALLON	15	
4.1	DIMENSIONS ET POIDS		
4.2	APPROVISIONNEMENT ET SÉLECTION DES BALLONS	17	
5. E	EQUIPES	17	
5.1	NOMBRE DE JOUEURS DE L'EQUIPE		
5.2	VARIATION DU NOMBRE	18	
5.3	FEUILLE DE MATCH		
5.4	CHANGEMENT DE MAILLOT AU COURS D'UN MATCH		
5.5	COMPTABILITE DES JOUEURS		
6. É	ÉQUIPE DES OFFICIELS ET MESSAGER		
6.1	ORGANE DE DIRECTION POUR REGULER	20	
6.2	IDENTIFICATION	21	





PARTIE	E D: AVANT-MATCH ET DISPOSITIONS	22
7. RI	EMPLACEMENT	22
7. Ki	ARBITRE DES REMPLACEMENTS - NOMINATION ET FONCTIONS	
7.2	PROCEDURE POUR LES REMPLACEMENTS	
7.3	UTILISATION DE BRANCARD	
7.4	ABSENCE D'ARBITRE DES REMPLACEMENTS	
7.5	VIOLATION DES DISPOSITIONS DE LA LOI 7	
8. A	RBITRES: FONCTIONS ET INSTRUCTIONS	2.4
8.1	NOMINATION ET DEVOIRS DES ARBITRES	
8.2	FONCTIONS DES ARBITRES	
	HAUSSURES DES JOUEURS, BIJOUX ET ÉQUIPEMENT DE PROTECTION	
9.1	INTERPRÉTATION	
9.2	OBJETS INTERDITS	
9.3	INSPECTION	
9.4	LE POUVOIR D'EXPULSION	28
10. CI	HRONOMETREURS, DUREE DES MATCHES, QUART TEMPS ET FREQUENCE	29
10.1	DURÉE DU MATCH ET FREQUENCE	29
10.2	CHRONOMETREURS	29
10.3	PROCEDURE POUR SONNER LA SIRENE - DEBUT DU MATCH ET QUART TEMPS	30
10.4	JOUER JUSQU'A LA FIN	31
10.5		
10.6	ENTREE NON AUTORISEE SUR LA SURFACE DE JEU ET FIN D'UN MATCH	32
10.7	PERTE DU MATCH (PAR FORFAIT)	34
11. D	ÉBUT DU JEU ET CHOIX DU TERRAIN	34
11.1	CHOIX DU TERRAIN	34
11.2	DEBUT DU JEU	35
11.3	FAIRE REBONDIR LE BALLON	35
12. SC	CORE : BUTS ET BEHINDS	38
12.1		
12.2		
12.3		
12.4		
12.5		
12.6		
12.7	ENREGISTREMENT DES SCORES	43
13 RI	EMISE EN JEU DU BALLON APRES UN BEHIND	43
13.1		_
13.2		
13.3		
13.4		
13.5		
14. A	RRET DE VOLEE	45
14.1		
14.2		
	L'ARRET DE VOI FE EST ACCORDE À LIN IOLIFIER	45 45





14.4	L'ARBITRE DE CHAMP SIGNALE « TOUCHE, JOUEZ » OU « TOUCHED PLAY-ON »	45
14.5	LORSQU'UN ARRET DE VOLEE N'EST PAS ATTRIBUE	46
14.6	L'ARBITRE DE CHAMP ANNULE UN ARRET DE VOLEE	46
15. COU	JP FRANC	46
15.1	INTERPRÉTATION	
15.2	COUP FRANC RELATIF A LA POSSESSION DU BALLON	
15.3	COUP FRANC RELATIF A LA DISPOSITION DU BALLON	
15.4	COUP FRANC - CONTACTS PHYSIQUES PERMIS ET INTERDITS	
15.5	COUP FRANC – RELATIF AUX ARBITRES	
15.6	COUP FRANC – RELATIF AUX SORTIES HORS DES LIMITES	
15.7	COUP FRANC – MARQUER CONTRE SON CAMP VOLONTAIREMENT	
15.8	COUP FRANC – SECOUER LE POTEAU DE BUT	
15.9	COUP FRANC - INFRACTIONS À DÉCLARER	
15.10	COUP FRANC - EN GENERAL	54
15.11	CONTACT A RETARDEMENT	55
15.12	COUP FRANC – TOIT DU STADE	55
16. JOU	ER UN ARRÊT DE VOLÉE OU UN COUP FRANC	56
16.1	MARQUER L'ARRÊT DE VOLÉE ET ZONE DES DIX METRES DE PROTECTION	
16.2	JOUER DERRIERE LE « MARK »	
16.3	TIRER AU BUT	56
16.4	DISPOSITION POUR UN DEFENSEUR - LIGNE DE BUT ET DE BEHIND	
16.5	DISPOSITION - HORS DES LIMITES	58
16.6	DISPOSITION QUAND UN JOUEUR BLESSE SE VOIT ATTRIBUER UN COUP FRANC OU	UN ARRET DE
VOLÉE	58	
16.7	VIOLATION DES LOIS AVANT DE DISPOSER DU BALLON	58
17. « JO	UEZ » OU « PLAY-ON » ET REGLE DE L'AVANTAGE	59
17.1	BALLON EN JEU	
17.2	CONDITIONS – « JOUEZ » OU « PLAY-ON »	59
17.3	REGLE DE L'AVANTAGE	59
18. PEN	ALITE DE 25 / 50 METRES	60
18.1	QUAND L'IMPOSER	60
18.2	IMPOSER UNE PENALITE DE 25 / 50 METRES	60
18.3	CONDITIONS LOCALES	60
19. RAP	PORTS DES JOUEURS ET DES OFFICIELS	61
19.1	OBLIGATION DE FAIRE UN RAPPORT	61
19.2	INFRACTIONS À DÉCLARER	61
19.3	PROCEDURE	63
19.4	SANCTIONS ET SUSPENSIONS	64
20. EXC	LUSION	65
20.1	APPLICATION	
20.2	EXCLUSION POUR LE RESTE DU MATCH	
20.3	AUTRES INFRACTIONS À DÉCLARER	
20.4	REMPLACEMENT DE JOUEURS	
20.5	EXCLUSION POUR UNE PERIODE DETERMINEE	
20.6	SIGNALISATION ET PROCÉDURE D'EXCLUSION	
20.7	REDUCTION DES JOUEURS	66





21. PC	PLITIQUE ANTI-DOPAGE	67
22. M	ALADIES INFECTIEUSES	67
22.1	SENS DE « SAIGNEMENT ACTIF »	67
22.2	PARTICIPATION A DES MATCHES QUAND IL Y A SAIGNEMENT ACTIF	67
22.3	SAIGNEMENT ACTIF - ROLE DE L'ARBITRE	68
22.4	DIRECTION DE L'ARBITRE POUR UN JOUEUR	68
22.5	PROCÉDURE QUAND LE JOUEUR NE SAIGNE PAS ACTIVEMENT	69
22.6	MODIFICATION PAR UN ORGANE DE DIRECTION	69
22.7	DÉFAUT D'OBEIR A UNE DIRECTION	69
22.8	CONDITIONS PARTICULIERES A LA FIN D'UN QUART TEMPS	70
22.9	TACHE DE SANG VOLONTAIRE	70
22.10	GANTS DE PROTECTION	70
22.11		
22.12		70
22.13	• =	
22.14	ENTRAINEUR	71
22.15	SANCTIONS – ORGANE DE DIRECTION	71





PARTIE A: INTRODUCTION

A. CE DOCUMENT

Ce document contient les lois du Football Australien comme administrées et contrôlées par l'UNSLL.

B. APPLICATION

Ces lois s'appliquent aux organismes membres du réseau de l'UNSLL (associations affiliées et sites d'activités). Les Organes de Direction peuvent faire des modifications appropriées, conformes à l'esprit de ces lois, pour les compétitions en fonction des catégories d'âges.

C. NATURE ET OBJET DU FOOTBALL AUSTRALIEN

Le Football Australien est un jeu qui oppose deux équipes concurrentes en conformité avec ces lois. L'objectif de chaque équipe jouant au Football Australien est de gagner en marquant plus de points que l'équipe adverse. Le vainqueur d'un match de Football Australien est l'équipe qui a marqué, en conformité avec ces lois, le plus grand nombre de points à l'issue du match. Un match nul peut être établi lorsque chaque équipe a le même nombre de points à l'issue du match.

D. OBJECTIF DES LOIS

Ces lois expliquent comment un match de Football Australien se joue et cherchent à atteindre les objectifs suivants :

- (a) veiller à ce que le jeu se joue de manière équitable et dans un vrai esprit de sportivité.
- (b) prévenir les blessures des joueurs participant à un match, pour autant que cet objectif ne puisse être raisonnablement escompté dans des circonstances où le Football Australien est un sport de contact corporel.





PARTIE B: GENERALITES ET DEFINITIONS

1. DÉFINITIONS ET INTERPRÉTATION

1.1 DÉFINITIONS

Sauf si le contexte s'y oppose, les termes suivants ont les significations suivantes:

AFL: Australian Football League.

All clear ou Touched All clear : instruction verbale et visuelle donnée par un Arbitre de Champ à destination de l'Arbitre de But pour signaler et enregistrer un But ou un Behind, le cas échéant.

Antidopage : voir règlement médical de l'UNSLL et réglementation en vigueur en France (code du sport).

Arbitre : comprend l'ensemble des Arbitres de champ, de Touche, de But, de remplacement et de réserve officiants lors d'un match.

Arbitre de remplacement : personne, nommée par l'Organe de Direction approprié, qualifiée pour contrôler et approuver le remplacement de joueurs pendant un match.

Arc des 25 / 50 mètres : ligne tracée sous la forme d'un arc à chaque extrémité de la Surface de jeu pour montrer que la distance au centre de la ligne de But est de 25 / 50 mètres.

Arrêt de volée : décrit dans la Loi 14.1.

Bagarre: incident impliquant trois joueurs ou plus et/ou Officiels, qui luttent ou se disputent entre eux et qui, d'après l'Arbitre de Champ, ou une autre personne autorisée par les Organes de Direction, est susceptible d'apporter au Football Australien une mauvaise réputation, ou porte préjudice aux intérêts ou à la réputation des Organes de Direction, ou à la compétition organisée par ceux-ci.

Behind : enregistrement d'un point, lorsque l'une des circonstances décrite dans la Loi 12.1.2 se produit.

Bon plaquage : geste permis et règlementé par la Loi 15.4.1.

But : enregistrement de six points, lorsque l'une des circonstances décrites par la Loi 12.1.1 se produit.

Carré Central: zone de la Surface de jeu décrit dans la Loi 3.3. Carré de But: zones de la Surface de jeu décrit dans la Loi 3.6. Charge ou Charger: comportement décrit dans la Loi 15.4.4.

Chronométreur : personne nommée par l'Organe de Direction pour contrôler le temps d'un match.

CNFA : Comité National de Football Australien, comprend des membres élus et représente l'ensemble des clubs de football australien affiliés à la FLL.





Compétition « Moins de X-ans » : compétition entre des équipes dont l'âge des joueurs dans chacune d'elle est en dessous d'une catégorie d'âge spécifié ou en dessous d'un âge limite.

Contact illégal : contact entre les joueurs qui est interdit en vertu de la Loi 15.4.5.

Coup de pied : avoir un contact avec le ballon avec n'importe quelle partie de la jambe du joueur en dessous du genou.

Coup Franc : donner la possession du ballon à un joueur suivant la Loi 15.

Equipe : groupe de joueurs en compétition contre un autre groupe de joueurs dans un match de Football Australien.

Feuille de match : document qui doit être rempli et déposé par chaque équipe en vertu de la Loi 5.3.

Football Australien : match qui se joue entre deux équipes concurrentes dans le respect de ces lois.

Hors de limites direct : le ballon, après avoir été botté, passe complètement la ligne de démarcation sans toucher ni le sol de la Surface de jeu, ni un joueur, ni un poteau de Behind, et sans être passé au-dessus du poteau de Behind.

Hors des limites indirect : le ballon passe complètement la ligne de démarcation ou touche un poteau de Behind ou touche le rembourrage ou toute autre pièce jointe au poteau de Behind, mais qui avant cela, touche le sol ou est touché par un joueur. Si une quelconque partie du ballon est sur ou au-dessus de la ligne de démarcation, le ballon n'est pas hors des limites.

Joueur : personne qui joue ou est sélectionné pour jouer avec une équipe ou qui s'entraîne avec une équipe.

Jouez / Play-on ou Touché jouez / Touched play-on : instruction verbale et visuelle donnée par un Arbitre de Champ pour indiquer que :

- (a) un Coup Franc ou un arrêt de volée ne sera pas attribué et le jeu va se poursuivre ;
- (b) un joueur a tenté de disposer du ballon autrement sur un arrêt de volée et le ballon est donc en jeu.

Lancer: doit être interprété dans son sens ordinaire, mais inclut aussi l'acte de jeter le ballon avec une ou deux mains dans un mouvement d'écopage. Un joueur ne peut pas jeter le ballon si le joueur frappe, donne un coup de poing ou tape le ballon sans prendre possession de celui-ci.

Ligne de But : ligne blanche marquée sur la Surface de jeu entre chaque poteau de But.

Ligne de démarcation : ligne blanche tracée sur le terrain pour identifier la Surface de jeu, tel que décrit dans la Loi 3.2.

Lignes de Behind : lignes blanches marquées sur la Surface de jeu entre le poteau de But et le poteau de Behind.

Ligne de remise en jeu : ligne droite tracée sur la Surface de jeu qui est parallèle à la ligne de But, comme décrit dans la Loi 3.6.





Mark: position sur la Surface de jeu où un joueur opposé peut se tenir après qu'un joueur ait obtenu un Coup Franc ou un arrêt de volée, tel que décrit dans la Loi 16.1.1.

Match: Rencontre de Football Australien jouée entre deux équipes.

Messager: personne nommée pour remettre des messages aux joueurs d'une équipe pendant un match.

Officiel : comprend mais n'est pas limité à un agent : entraîneur, assistant entraîneur, soigneur, messager, employé ou toute personne capable d'occuper ses fonctions (rémunéré ou non) pour ou de la part du club ou de l'équipe.

Organe de Direction : organisme décrit dans la Loi 2.1.

Passe à la main : acte de tenir le ballon dans une main et de disposer du ballon en le frappant avec le poing fermé de l'autre main.

Passe légale ou Passe correcte : disposer du ballon d'une manière permise par la Loi 15.3.1.

Pénalité de 25 / 50 mètres : acte d'avancer de 25 / 50 mètres vers le centre de la ligne de But depuis la position sur la Surface de jeu où un joueur a reçu un Coup Franc ou un arrêt de volée.

Perte de temps: se produit lorsqu'un Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur est à l'origine inutilement d'un retard dans le jeu.

Règlement UNSLL: l'ensemble des règlements (sportif, médical, disciplinaire...) et les statuts de l'UNSLL, à savoir les lois du jeu, les règlementations de l'UNSLL et toute résolution pouvant être adoptée par l'Organe de Direction approprié.

Remplaçant: Le joueur d'une équipe qui n'est pas sur la Surface de jeu mais qui est inscrit sur la feuille de match d'une équipe et qui est disponible pour remplacer un coéquipier sur la Surface de jeu.

Ronds centraux : zone de la Surface de jeu décrit dans la Loi 3.3.

Ruck: joueur qui prend part à la contestation initiale du ballon lorsque l'arbitre fait rebondir le ballon ou le lance en l'air pour procéder à un entre-deux, ou lors d'une touche.

Saison régulière: Matches à domicile et à l'extérieur joués entre des équipes pour déterminer la première équipe, ou les équipes qui rivaliseront dans une série de finale pour déterminer l'équipe vainqueur.

Shepherd: contact décrit dans loi 15.4.2.

Surface de jeu : terrain de jeu à l'intérieur de la ligne de démarcation, de Buts et de Behind, sauf la zone située entre ces lignes et le périmètre de clôture.

Terrain: Surface de jeu et ensemble de la zone entre la Surface de jeu et la clôture du périmètre, y compris toute rupture dans le périmètre de clôture.

UNSLL: Union Nationale Sportive Léo Lagrange

Zone de changement : zone indiquée sur la ligne de démarcation par laquelle les joueurs peuvent entrer et guitter la Surface de jeu.

Zone protégée : zone décrite dans la Loi 16.1.2.





1.2 INTERPRETATION

Dans l'interprétation de ces lois, à moins que le contexte n'indique le contraire:

- (a) les mots au singulier sont réputés inclure le pluriel et vice versa;
- (b) les termes de genre masculin sont réputés inclure le féminin et vice versa;
- (c) les titres sont inclus pour votre commodité seulement et ne porte pas atteinte à l'interprétation de ces lois;
- (d) «y compris» et autres mots similaires ne sont pas des termes de restriction;
- (e) n'importe quels mots, termes ou expressions définis dans le reste de ces Lois auront la signification prescrite dans la Loi particulière, et
- (f) les mots, termes ou expressions non définis dans ces lois doivent être compris dans leur sens ordinaire.
- (g) toute référence à « l'imprudence » peut être interprétée à la fois comme « négligence » ou « inconscience »

1.3 PREVALENCE DES REGLEMENTS DE L'UNSLL

Si une disposition du Règlement de l'UNSLL est incompatible avec toute autre disposition contenue dans ces lois, la disposition dans le Règlement de l'UNSLL prévaudra.

1.4 VARIATIONS

En cas de besoins et/ou de situations exceptionnelles rencontrées, l'UNSLL, en lien avec le CNFA, peut à sa discrétion absolue modifier ces lois et les faire évoluer.





PARTIE C: DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES

2. ORGANE DE DIRECTION

2.1 DÉFINITION

Un Organe de Direction, en fonction de la situation, peut être soit :

- (a) L'UNSLL, par l'intermédiaire du Bureau et/ou de son Comité Directeur ; ou
- (b) Les diverses Commissions de l'UNSLL : CNFA, Commission Vie Sportive, Commission Médicale, Commission de Discipline ; ou
- (c) Une structure du réseau Léo Lagrange responsable de l'organisation et du déroulement des matchs de Football Australien, qui a déterminée de jouer ces matches en conformité avec ces lois.

2.2 APPLICATION DE CES LOIS

Sauf si la Loi 2.3 s'applique, ces lois s'appliquent à tous les matches de Football Australien organisée et menée par un Organe de Direction.

2.3 VARIATION / EXEMPTION

- (a) Un Organe de Direction peut demander à l'UNSLL de faire varier ces lois qui s'appliquent à la compétition ou au concours menée par l'Organe de Direction.
- (b) Une application au sein de l'UNSLL par une ligue, une association ou un organisme affilié à l'UNSLL sera faite par le membre de l'UNSLL.
- (c) Sauf expressément autorisé en vertu de ces lois, ou une variante autorisée par l'UNSLL en vertu de la Loi 2.3 (a), un Organe de Direction ne doit pas prescrire de règles ou de lois en plus ou qui sont en conflit avec le fonctionnement intégral de ces lois ou qui risque de les affectées.





3. SURFACE DE JEU ET POTEAUX

3.1 GÉNÉRALITÉS

Les dimensions et le marquage de la Surface de jeu ainsi que les positions des joueurs sur le terrain sont contenus dans la présente loi 3 et sont illustrés dans les Diagrammes 1 à 5.

3.2 SURFACE DE JEU

- (a) La Surface de jeu doit être de forme ovale ou, rectangulaire ou rectangulaire avec les angles arrondis dans le cas d'un tracer à partir d'un terrain de football ou de rugby, et la taille de la Surface de jeu détermine le format du match, de telle sorte qu'une Surface de jeu avec les dimensions :
 - (i) Entre 70 mètres et 110 mètre de long et entre 70 mètres et 90 mètres de large soit adaptée au jeu à 9 et est appelée Surface de jeu à 9;
 - (ii) Entre 90 mètres et 135 mètre de long et entre 90 mètres et 110 mètres de large soit adaptée au jeu à 12 et est appelée Surface de jeu à 12;
 - (iii) Entre 140 mètres et 185 mètre de long et entre 110 mètres et 150 mètres de large soit adaptée au jeu à 16 ou 18 et est appelée Surface de jeu complet;

La Surface de jeu tel que décrite dans la Loi 3 sera considéré en lien avec les Lois 5, 11.3, 13.4 et 20.7.

- (b) La zone disponible sur la Surface de jeu (connue comme la zone minimum par joueur) ne peut pas être inférieur à 600 m².
- (c) Une ligne blanche doit être marquée sur le terrain afin d'identifier les surfaces de jeu. Cette ligne blanche doit être dessinée en forme d'un arc allant d'un poteau de Behind à une extrémité de la Surface de jeu à un autre poteau de Behind à l'autre extrémité de la Surface de jeu. La ligne blanche ainsi tracée est appelée la « ligne frontière ».

3.3 DOMAINES D'IDENTIFICATION SUR LA SURFACE DE JEU

Les domaines suivants doivent être marqués sur la Surface de jeu:

- (a) un carré, appelé Carré Central, qui doit:
 - (i) être situé dans le centre de la Surface de jeu, et
 - (ii) faire 20 mètres de long et 20 mètres de large, sur une Surface de jeu à 9 ; faire 25 mètres de long et 25 mètres large, sur une Surface de jeu à 12 ; faire 50 mètres de long et 50 mètres de large, sur une Surface de jeu complet;
- (b) un cercle central de trois mètres de diamètre et un cercle extérieur de 10 mètres de diamètre, qui doivent:





- (i) être situés au milieu du Carré Central;
- (ii) à la fois être divisés en deux demi-cercles, en traçant une ligne droite parallèle à chaque ligne de But;
- (c) une porte d'échange (remplacement), de 15 mètres de long dans le jeu complet, et 5 mètre dans les autres cas;
- (d) deux zones d'échange, situées à 5 mètres de la Surface de jeu et distantes l'une de l'autre de 10 mètres
- (e) un carré de But à chaque extrémité de la Surface de jeu;
- (f) la ligne de But et la ligne de Behind, et
- (g) un arc de 50 mètres à chaque extrémité de la Surface de jeu complet ; un arc optionnel de 25 mètres sur toutes les autres surfaces.

Lorsque les conditions locales empêchent d'identifier le carré de But et le carré central, ces zones peuvent être imaginées à partir de repères visuels.

3.4 CHANGEMENT DE LIEU DU CARRE CENTRAL

Si un Organe de Direction note que la zone au sein du Carré Central et du Rond Central empêche le rebond du ballon ou est dans un état impropre, il peut ordonner le déplacement du Carré Central et du Rond Central.

3.5 POTEAUX DE BUTS ET DE BEHINDS

3.5.1 Position

- (h) Deux poteaux, appelés poteaux de But, doivent avoir au minimum une hauteur de 6 mètres et être placés à chaque extrémité de la Surface de jeu à une distance minimum de 5,6 mètres sur un terrain de rugby et maximum de 7,31 mètres sur un terrain de football, la distance optimale étant de 6,4 mètres sur un terrain ovale et un terrain vaque.
- (i) Deux autres poteaux, appelés poteaux de Behind, doivent avoir une hauteur minimale de 3 mètres et être placés à une distance de 6,4 mètres de chaque côté des poteaux de Buts de sorte qu'une ligne droite puisse être tracée sur le sol pour relier chaque poteau.

3.5.2 Protection

L'Arbitre de But doit s'assurer que le capitonnage jointe autour de chaque poteau de But et de Behind comme suit:

- (a) un minimum de 35 millimètres d'épaisseur, protection en mousse, recouvert en toile ou peinte;
- (b) une hauteur minimale de 2,5 mètres à partir du bas de chaque poteau de But et de Behind;





- (c) une largeur convenable pour permettre à la protection d'être fixée autour de chaque poteau de But et de Behind,
- (d) la protection doit être solidement attachée autour de chaque poteau de But et de Behind.

3.6 CARRE DE BUT ET LIGNE DE REMISE EN JEU

Une autre zone, appelée Carré de But est marquée par le tracé de deux lignes perpendiculaires à la ligne de But, sur une distance de 5 mètres sur une Surface de jeu à 9, et de 9 mètres sur toutes les autres surfaces depuis chaque poteau de But et le raccordement de l'extrémité externe de chaque ligne par une ligne droite. Cette ligne est appelée la « ligne de remise en jeu ».

3.7 COMPETITION EN FONCTION DE L'AGE

Un Organe de Direction peut approuver des dimensions plus petites pour la Surface de jeu et les zones identifiées conformément à la Loi 3.3 pour une compétition de « Moins de X ans » ou pour une compétition « tout âge » pour lesquelles un site conforme n'est pas facilement disponible.





TERRAIN DE JEU ET LECTURE DES POSTES

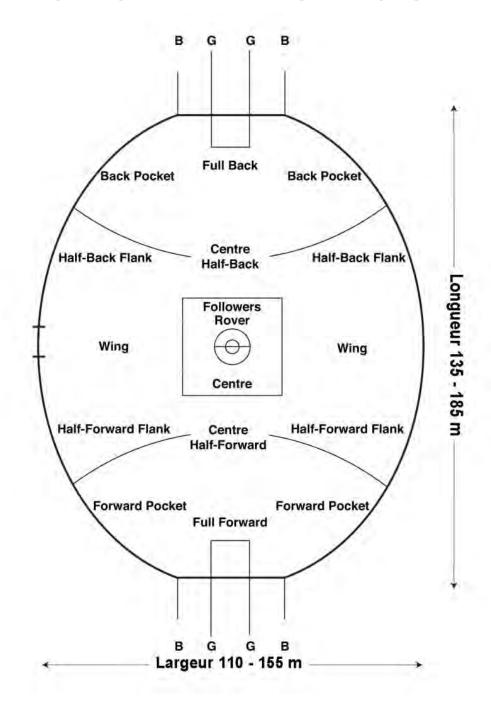


Diagramme 1





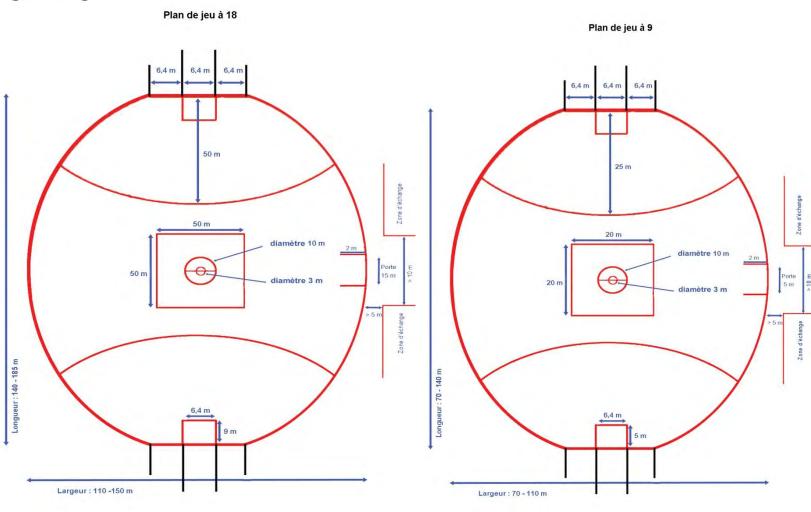


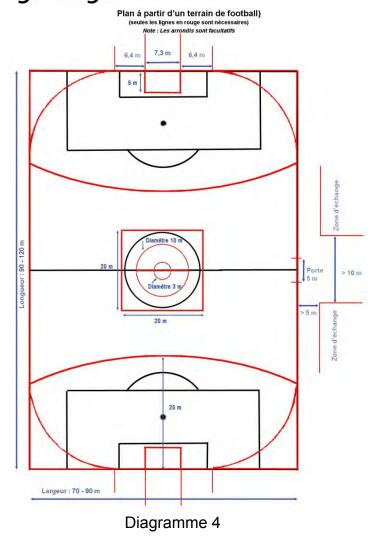
Diagramme 2

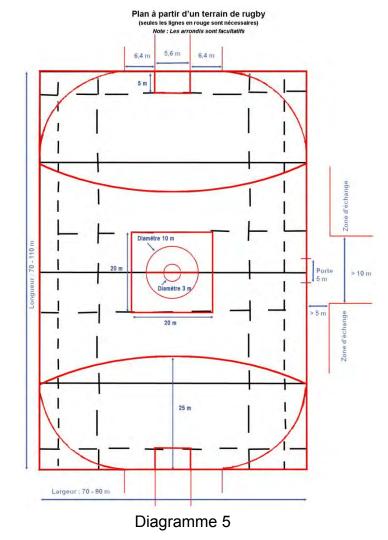
Lois du Jeu du Football Australien en France 2013

Diagramme 3













4. LE BALLON

4.1 DIMENSIONS ET POIDS

Selon les règles AFL, un ballon de football doit être ovale et conforme à la taille standard de 720-730 millimètres de circonférence et 545-555 millimètres de circonférence transversale, et être gonflés à une pression de 62-76Kpa.

4.2 APPROVISIONNEMENT ET SÉLECTION DES BALLONS

À moins que l'Organe de Direction se prononce sur une procédure alternative, la procédure suivante s'applique à la fourniture et à la sélection des ballons de football pour un match:

- (a) l'équipe locale doit fournir, aux Arbitres de Champ avant le début du match, un minimum de deux ballons approuvés par l'Organe de Direction;
- (b) les Arbitres de Champ doivent inspecter et s'assurer que les deux ballons soient de nature à être utilisés pendant le match;
- (c) les Arbitres de Champ doivent présenter les deux ballons au capitaine de l'Equipe qui a gagné le TOS (tirage au sort), qui doit choisir le ballon qui va être utilisé:
- (d) à moins que les capitaines de chaque équipe en décident autrement, le ballon choisi par le capitaine de l'Equipe est le ballon utilisé pour le match en entier.

5. EQUIPES

5.1 NOMBRE DE JOUEURS DE L'EQUIPE

A moins que le nombre soit modifié en vertu de la Loi 5.2, une équipe doit être composée de

- (a) Sur une Surface de jeu à 9, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs permis sur la Surface de jeu en même temps, et seulement 4 joueurs « remplaçants » ;
- (b) Sur une Surface de jeu à 12, un minimum de 9 et un maximum de 12 joueurs permis sur la Surface de jeu en même temps, et seulement 6 joueurs « remplaçants » ;
- (c) Sur une Surface de jeu complet, un minimum de 14 et un maximum de 18 joueurs permis sur la Surface de jeu en même temps, et seulement 6 joueurs « remplaçants ».

L'organisme de contrôle doit déterminer le nombre présent de joueurs qui peuvent jouer pour chaque équipe dans les compétitions effectuées par l'Organe de Direction.





5.2 VARIATION DU NOMBRE

Sauf décision contraire prise par le CNFA, un Organe de Direction peut réduire le nombre minimum ou augmenter le maximum de joueurs d'après la Loi 5.1 (Remplaçants compris) qui peuvent participer à un match joué dans le cadre de l'Organe de Direction. Un organe de contrôle envisageant d'augmenter le nombre maximum de joueurs (remplaçants compris) autorisés sur la surface en même temps, doit tenir dûment compte de la sécurité des joueurs, en particulier de l'espace disponible sur la Surface de jeu pour chaque joueur, ainsi que tous les autres paramètres de sécurité.

Sans limiter la généralité de la phrase précédente un Organe de Direction ne doit pas augmenter le nombre de joueurs autorisés sur la Surface de jeu en même temps, si la densité devient inférieure à celle définie dans Loi 3, sauf s'il peut être démontré que ceci ne pose pas de risque supplémentaire pour la sécurité des joueurs.

Les Organes de contrôle, où une Surface de jeu adaptée aux exigences de la présente Loi 5 et de la Loi 3 n'est pas disponible, peuvent permettre de disputer des matches avec moins de 7 joueurs autorisés sur la Surface de jeu en même temps.

5.3 FEUILLE DE MATCH

5.3.1 Détails

Sauf décision contraire prise par un Organe de Direction, une équipe type comporte:

- (a) la liste des noms et numéros des joueurs dans l'équipe;
- (b) la liste des Remplaçants;
- (c) le nom du capitaine, et
- (d) le nom de l'entraîneur, le Messager et tout autre Officiel qui participe à la rencontre.

5.3.2 Remise de la Feuille de Match

Sauf décision contraire prise par un Organe de Direction, un Officiel de chaque équipe doit remplir et donner à un Arbitre de Champ sa feuille de match au plus tard 30 minutes avant l'heure prévue du début du match.

5.4 CHANGEMENT DE MAILLOT AU COURS D'UN MATCH

5.4.1 Remplacement de maillot

Chaque équipe doit veiller à disposer d'un maillot de remplacement pour chaque joueur participant au match.





5.4.2 Remplacement de maillot avec le même numéro

Lorsqu'il devient nécessaire de remplacer un vieux maillot pour un joueur pendant un match, l'équipe doit s'assurer que le maillot de rechange affiche le même numéro attribué au joueur avant le début du match.

5.4.3 Deuxième remplacement de maillot

S'il devient nécessaire de remplacer le maillot d'un joueur une deuxième fois, le joueur pourra porter un maillot avec un numéro différent de celui qu'il portait initialement. Lorsque le maillot de rechange d'un joueur affiche un numéro différent, le Messager doit aviser du changement de numéro à l'Arbitre de remplacement, ainsi que l'Arbitre de Champ à l'intervalle suivant ou, si le changement se produit au cours du dernier quart temps, à la première occasion. Après avoir été avisé, l'Arbitre qui contrôle les remplacements de joueurs ou l'Arbitre de Champ, selon le cas, procède à une modification appropriée de la feuille de match à la première occasion.

5.4.4 Dérogation

Lorsque des circonstances financières ou autres d'une équipe empêchent raisonnablement l'équipe de suivre la Loi 5.4.2, l'Organe de Direction peut permettre que le maillot de rechange porté par un joueur affiche un numéro différent de celui qui lui a été attribué initialement.

5.5 COMPTABILITE DES JOUEURS

5.5.1 Demande par le capitaine

Le capitaine d'une équipe peut à tout moment au cours du match demander à ce que l'Arbitre de Champ compte le nombre de joueurs de l'équipe adverse évoluant sur la Surface de jeu.

5.5.2 Procédure

- (a) Lorsqu'une demande est faite en vertu de la Loi 5.5.1, l'Arbitre de Champ doit:
 - (i) arrêter le jeu à la première occasion;
 - (ii) mettre en ligne dans le Carré Central les joueurs des deux équipes qui sont sur la Surface de jeu et compter les joueurs;
 - (iii) après le recomptage, il faut s'assurer que chaque équipe a le nombre autorisé de joueurs sur la Surface de jeu, puis recommencer à jouer à l'endroit où l'Arbitre de Champ a arrêté le jeu;
 - (iv) faire un rapport à l'Organe de Direction indiquant, suite à cette requête, le nombre de joueurs présents sur le terrain





(b) Le nombre maximum de joueurs autorisés sur la Surface de jeu en même temps est défini par la Loi 5.1, sauf si ce nombre varie selon la Loi 5.2, ou moins le(s) joueur(s) qui a été prié de quitter la Surface de jeu en vertu de la Loi de 20.

5.5.3 Nombre de joueurs excédentaires autorisés

Lorsqu'une équipe possède plus de joueurs que prévu sur la Surface de jeu, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) l'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc au capitaine ou au capitaine par intérim de l'équipe adverse, qui doit être joué dans le cercle central ou là où le jeu a été arrêté, de façon à infliger la peine la plus lourde contre les fautifs:
- (b) une pénalité de 25 ou 50 mètres, selon la surface de jeu (voir Loi 18) est alors imposée depuis la position où le Coup Franc a été attribué ;
- (c) l'équipe perd tous les points qu'elle a marqué durant le match jusqu'au moment du comptage.

5.5.4 Nombre juste et Demande sans fondement

Lorsqu'un comptage révèle que l'équipe adverse a le nombre autorisé de joueurs sur la Surface de jeu, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) l'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc au capitaine ou au capitaine par intérim de l'équipe adverse, qui doit être joué dans le cercle central ou là où le jeu a été arrêté, de façon à infliger la peine la plus lourde contre les fautif:
- (b) une pénalité de 25 ou 50 mètres, selon la surface de jeu (voir Loi 18) est alors imposée depuis la position où le Coup Franc a été attribué ;
- (c) si un Arbitre de Champ estime qu'une demande a été prise en application de la Loi 5.5.1 essentiellement pour retarder le jeu (perte de temps) ou qu'une telle demande n'est pas suffisamment fondée, il peut alors faire un rapport sur le joueur demandeur en vertu de la Loi 19.2.2.

6. ÉQUIPE DES OFFICIELS ET MESSAGER

6.1 ORGANE DE DIRECTION POUR REGULER

Un Organe de Direction doit adopter des règles qui:

- (a) précise les moments et les occasions où un Officiel et le Messager peuvent entrer dans la Surface de jeu, et
- (b) identifier les tâches ou les devoirs que ces personnes peuvent effectuer lorsqu'ils sont sur la Surface de jeu.

En l'absence de consignes spécifiques de la part de l'Organe de direction, les règles suivantes s'appliquent :





- (c) les Officiels qui ne sont pas inscrits sur la feuille de match ne sont pas autorisés sur la Surface de jeu à n'importe quel moment,
- (d) les Messagers ne peuvent rester sur la Surface que le temps nécessaire pour délivrer des messages à l'équipe,
- (e) les porteurs d'eau sont autorisés sur la Surface de jeu à tout moment pour apporter de l'eau aux joueurs et aux officiels,
- (f) les kinésithérapeutes et les médecins sont autorisés sur la surface de jeu à tout moment que cela est nécessaire. En l'absence d'un kinésithérapeute ou d'un médecin, un Messager ou un porteur d'eau peut fournir une assistance médicale pour les joueurs.
- (g) Lorsqu'une équipe a plus d'un Officiel inscrit sur la feuille de match, les porteurs d'eau, les kinésithérapeutes et les médecins ne sont pas autorisés à délivrer des messages aux joueurs. Si une équipe ne dispose que d'un Officiel inscrit sur la feuille de match, cette Officiel peut délivrer des messages, l'eau et prodiguer les premiers soins.

Tout autre Officiel est seulement autorisé sur le terrain avant et après le match, ainsi que pendant les pauses entre les quarts-temps. Tous les joueurs remplaçants, managers et entraîneurs (équipe encadrante) doit se demeurer dans la zone de changement désignée, à 5 mètre minimum de la Surface de jeu et de l'équipe adverse.

6.2 IDENTIFICATION

Chaque équipe d'Officiels et Messager doit porter un uniforme ou d'autres formes d'identification (comme un brassard), tel que déterminé par l'Organe de Direction.





PARTIE D: AVANT-MATCH ET DISPOSITIONS

7. REMPLACEMENT

7.1 ARBITRE DES REMPLACEMENTS - NOMINATION ET FONCTIONS

Un Organe de Direction peut nommer deux Arbitres des remplacements pour officier pendant un match. L'Arbitre des remplacements doit:

- (a) être placé durant tout le match près de la zone de remplacement;
- (b) suivre et approuver les remplacements de joueurs réalisés par chaque équipe pendant un match,
- (c) faire un rapport à l'Organe de Direction de toute infraction commise à la présente loi 7 par une équipe.

7.2 PROCEDURE POUR LES REMPLACEMENTS

La procédure suivante s'applique lors des remplacements de joueurs durant un match:

- (a) le capitaine d'une équipe, le Messager ou l'Officiel doivent aviser l'Arbitre des remplacements de l'intention de remplacer un joueur qui est actuellement sur la Surface de jeu par un autre joueur figurant sur la feuille de match;
- (b) lorsque l'étape précédente est réalisée, le remplacement est autorisé. L'Arbitre des remplacements doit valider le remplacement;
- (c) une équipe peut permuter les joueurs concernés dans un temps d'approbation de 3 minutes donné par l'Arbitre des remplacements, au terme duquel l'homologation est caduque;
- (d) Sauf si la Loi 7.3 s'applique, le joueur en question devra sortir et entrer dans la Surface de jeu via la zone de remplacement;
- (e) Un joueur qui ne quitte pas la Surface de jeu tel que spécifié dans la Loi 7.2 (d) n'est plus autorisé à rentrer dans la Surface de jeu pour le reste du match;





(f) Si un joueur n'entre pas dans la Surface de jeu tel que spécifié dans la Loi 7.2 (d), l'Arbitre des remplacements et/ou l'Arbitre de Champ doit faire un rapport des circonstances à l'Organe de Direction, comprenant les scores à ce moment. L'Organe de Direction peut trancher la question par une amende, une annulation du résultat du match ou une autre sanction qu'elle juge appropriée.

7.3 UTILISATION DE BRANCARD

7.3.1 Santé et sécurité du joueur

Tout joueur qui est blessé durant un match et qui, sur l'avis d'un médecin, entraîneur ou Officiel, nécessite l'assistance d'une civière, est assisté par le personnel encadrant de l'équipe et une civière dès que possible afin d'assurer la santé et la sécurité du joueur.

Le niveau de forme ou non d'un joueur pour continuer à prendre part en toute sécurité au jeu doit être déterminé à la seule discrétion de l'Officiel de l'Organe de direction et du médecin ou kinésithérapeute indépendant accrédité. Si l'instance de contrôle n'a pas nommé un tel représentant pour un match, ce devoir incombe au médecin ou kinésithérapeute accrédité de l'équipe du joueur en toute indépendance. Si personne n'est nommé, cette décision revient à l'Arbitre de champ.

7.3.2 Procédure

Lorsqu'un brancard est nécessaire, la procédure suivante s'applique:

- (a) Lorsque l'Arbitre de Champ a remarqué, ou qu'il en a été avisé, qu'un joueur nécessite l'assistance d'une civière, il doit cesser le jeu au plus tôt et, à moins qu'un médecin le juge, ou qu'il soit évident qu'il est dangereux de le faire, le joueur doit être évacué la Surface de jeu sur la civière par l'itinéraire le plus court possible et pris en charge directement dans les vestiaires de son équipe;
- (b) une équipe peut remplacer un joueur blessé par un joueur figurant sur la feuille de match; ce joueur doit entrer sur la Surface de jeu via la zone de remplacement;
- (c) l'Arbitre des remplacements peut autoriser le remplaçant du joueur blessé à entrer sur la Surface de jeu avant que le joueur blessé soit évacué de la Surface de jeu;
- (d) une fois que le joueur blessé a été évacué de la Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit relancer le jeu suivant les circonstances:
 - (i) si la balle était en litige au moment où le jeu a été arrêté, en faisant rebondir le ballon;
 - (ii) si la balle était en dehors des limites au moment où le jeu a été arrêté, en désignant l'Arbitre de Touche pour le lancer du ballon;
 - (iii) si un joueur avait la possession du ballon au moment où le jeu a été





arrêté, par l'attribution d'un Coup Franc;

- (iv) si un joueur avait obtenu un Coup Franc ou un mark (arrêt de volée) au moment où le jeu a été arrêté, en autorisant le joueur de disposer du ballon.
- (e) un joueur pour lequel une civière a été appelée ne doit pas reprendre le jeu pendant une période de 20 minutes (à l'exclusion des intervalles entre les quart temps) à partir du moment où il quitte la Surface de jeu. Après la période de 20 minutes, le joueur peut être échangé, conformément à la procédure prévue à l'article 7.2 à condition que celui-ci soit en mesure, en tenant dûment compte de sa santé et de sécurité, de reprendre le jeu.
- (f) Si un brancard entre sur la Surface de jeu, mais que le joueur choisit de marcher pour sortir, toutes les dispositions de la Loi 7.3.2 s'applique, mais le joueur peut aller jusqu'au banc des remplaçants.

7.4 ABSENCE D'ARBITRE DES REMPLACEMENTS

Lorsqu'un Arbitre des remplacements n'est pas présent à un match, l'Arbitre de Champ ou l'Arbitre de réserve exerce les mêmes fonctions que l'Arbitre des remplacements. Une équipe doit informer l'Arbitre de Champ, ou de réserve de son intention de faire un remplacement au cours d'une période et le temps du changement sera ajouté au temps de jeu conformément à la Loi 10.

7.5 VIOLATION DES DISPOSITIONS DE LA LOI 7

L'Arbitre des remplacements ou l'Arbitre de Champ, en fonction de la situation, doit informer l'Organe de Direction de toute violation de la présente loi 7.

8. ARBITRES: FONCTIONS ET INSTRUCTIONS

8.1 NOMINATION ET DEVOIRS DES ARBITRES

8.1.1 Nomination

Sauf si la Loi 8.1.2 s'applique, un Organe de Direction désigne, pour chaque match:

- (a) un ou plusieurs Arbitres de Champ
- (b) deux ou plusieurs Arbitres de Touche.
- (c) deux Arbitres de Buts.

8.1.2 Aucune nomination d'Arbitres de Touche / de But

(a) Lorsqu'il n'est pas possible de nommer les arbitres de Touche ou de Buts (ou que l'Organe de Direction ne les a pas désignés) pour officier lors d'un match, l'Arbitre de Champ peut, en consultation avec chaque équipe, nommer des personnes avant le début du match pour officier à ces fonctions.

24





- (b) Sauf décision contraire prise par un Organe de Direction, un Arbitre de Champ peut rejeter le choix de l'Arbitre de Touche ou de But qui a été nommé en vertu de la Loi 8.1.2 (a).
- (c) Si aucun Arbitre de Touche ou de But n'a été nommé au titre de la Loi 8.1.1 ou 8.1.2 (a), les fonctions normalement effectuées par un Arbitre de Touche ou de But doivent être faites par l'Arbitre de Champ.
 - (i) Sur une Surface de jeu à 9, l'Arbitre de Champ doit annoncer un entre-deux, à 10 mètres de là où le ballon est sorti ; et
 - (ii) Sur toutes les autres Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit désigner un joueur attaquant pour lancer le ballon selon la Loi 8.2.2b. L'Arbitre de Champ doit de même désigner un joueur défendant pour rester près du joueur qui réalise le lancer.

8.1.3 Remplacement de l'Arbitre de Champ

Un Organe de Direction doit adopter des règles qui décrivent le remplacement d'un Arbitre qui, en raison de blessures ou autre, devient incapable d'arbitrer soit avant, soit pendant un match. Il sera alors remplacer par l'Arbitre de réserve.

8.1.4 Non-comparution de l'Arbitre de Champ

Si un Organe de Direction n'a pas nommé d'Arbitre de Champ ou pour toute autre raison, un Arbitre de Champ n'est pas disponible ou ne se présente pas pour encadrer un match, les équipes concurrentes peuvent choisir de jouer le match et ce faisant, peuvent nommer un Arbitre (de Champ, de Touche ou de But), pour officier lors du match. L'Organe de Direction peut déterminer à son entière discrétion de reconnaître ou non le résultat d'un tel match.

8.2 FONCTIONS DES ARBITRES

8.2.1 Arbitres de Champ

Les Arbitres de Champ doivent officier et avoir le plein contrôle du match.

8.2.2 Arbitres de Touche

(a) Obligations

Sauf indication contraire de la part de l'Organe de Direction, les fonctions d'un Arbitre de Touche incluent, sans limitation de :

- juger si un ballon est indirectement hors limites ou directement hors limites en le signalant à l'Arbitre de Champ lorsque cela s'est produit;
- (ii) lancer le ballon en jeu s'il est sorti hors des limites, lorsque l'Arbitre de Champ lui demande de le faire;
- (iii) déterminer si un joueur est entré dans le Carré Central en contradiction avec la Loi 11.3.4 notamment en avisant l'Arbitre de





Champ des infractions dans le Carré Central;

- (iv) ramener le ballon dans le Carré Central après un But,
- (v) signaler un joueur ou un Officiel qui commet une infraction notoire.
- (vi) Aider les Arbitres de But à déterminer le score.

(b) Remise en jeu du ballon

Lorsque l'Arbitre de Touche signale que le ballon est hors des limites, l'Arbitre de Champ donne immédiatement un coup de sifflet pour indiquer que le ballon est horsjeu. Aux ordres de l'Arbitre de Champ, l'Arbitre de Touche doit remettre le ballon en jeu en le lançant par-dessus sa tête, dos au terrain, vers le centre de la Surface de jeu. L'Arbitre de Champ peut redemander de rejeter le ballon par l'Arbitre de Touche, s'il estime que le ballon ne peut pas être contesté n'est pas jouable pour les deux équipes dans de bonnes conditions.

8.2.3 Hors des limites

Lorsque l'Arbitre de Champ n'a pas vu le geste de l'Arbitre de Touche signalant la sortie du ballon, les dispositions suivantes s'appliquent :

- (a) l'Arbitre de Touche doit continuer de signaler la touche jusqu'à être sifflée par l'Arbitre de Champ;
- (b) en apercevant le signal de l'Arbitre de Touche, l'Arbitre de Champ doit arrêter le jeu et amener directement le ballon à l'endroit où il est sorti hors des limites. En fonction des indications de l'Arbitre de Touche, ce dernier fera la remise en jeu ou un coup franc sera accordé par l'Arbitre de champ. Cette disposition ne s'applique pas si un Coup Franc ou une pénalité à 50 mètre est accordée avant que l'Arbitre de Champ ne remarque le signal de l'Arbitre de Touche;
- (c) cette loi s'applique même si un But ou un Behind est marqué avant que l'Arbitre de Champ ne remarque le signal de l'Arbitre de Touche. Dans ces cas, l'Arbitre de Champ doit informer rapidement l'Arbitre de But d'annuler le score.

8.2.4 Arbitre de But

(a) Obligations

Sauf décision contraire de l'Organe de Direction compétent, les fonctions d'un Arbitre de But comprennent :

- (i) juger si un But ou un Behind a été marqué;
- (ii) signaler qu'un But ou un Behind a été marqué après avoir été annoncé « All clear » ou « Touched All clear » par un Arbitre de Champ;
- (iii) enregistrer les Buts et les Behind marqués par chaque équipe pendant un match ;
- (iv) signaler un joueur ou un Officiel qui commet une faute ;





(v) Aider les Arbitres de Touche à déterminer si la balle est hors des limites.

(b) Behind ou Hors des limites

Si un Arbitre de But considère qu'un Behind a été marqué et un Arbitre de Touche considère que le ballon est allé Hors des limites directement ou indirectement, la décision de l'Arbitre de But doit prévaloir.

(c) Comparaison des Scores

À la fin de chaque quart temps et à la fin du match, les Arbitres de But doivent comparer le score qu'ils ont enregistré. Si les scores sont différents et ne peuvent être en accord ou corrigé par l'Arbitre de But, les scores sont comparés avec le score enregistré par le Chronométreur ou la personne désignée par l'Organe de Direction conformément à la Loi 12.7 (s'il existe). Si la question reste encore sans solution ou que le Chronométreur n'a pas enregistré les scores, celle-ci est renvoyée à l'Organe de Direction compétent pour arrêter la décision.

(d) Arbitre de But Incertain

Si un Arbitre de But n'est pas sûr que la balle ait franchi la ligne de But ou de Behind, ou est hors limites, il doit demander l'aide de l'Arbitre de Champ et de Touche.

Si la bonne décision ne peut pas être déterminée après consultation, l'Arbitre de But doit donner le score moindre.

9. CHAUSSURES DES JOUEURS, BIJOUX ET ÉQUIPEMENT DE PROTECTION

9.1 INTERPRÉTATION

En vertu de la présente loi 9, les équipements de protection comprennent à minima :

- (a) casque en coquille dure;
- (b) genouillères;
- (c) épaulières;
- (d) ceinture de soutien;
- (e) protège-bras, et
- (f) tout autre point désigné comme tel par les organes de contrôle concernés

9.2 OBJETS INTERDITS

Un joueur ne doit pas porter pendant un match:

- (a) toute forme de bijoux;
- (b) crampons métalliques, protections en métal, aiguilles ou tout autre





- équipement de protection (autres que ceux validés par l'Organe de Direction) sauf si l'Arbitre de Champ estime que l'objet ne constitue pas un danger ou n'augmente pas le risque de blessures pour les autres joueurs.
- (c) Tout équipement de protection qui a été validé par l'Organe de Direction compétent, si l'Arbitre de Champ juge qu'un tel équipement a, pendant le match, pu devenir dangereux ou augmenter le risque de blessure pour les autres joueurs.

9.3 INSPECTION

À tout moment avant ou pendant un match, un Arbitre de Champ peut inspecter les crampons des joueurs ou ses mains ou tout autre équipement de protection qu'un joueur a l'intention de porter ou d'utiliser pendant le match.

9.4 LE POUVOIR D'EXPULSION

9.4.1 Expulsion par l'Arbitre et remplacement du joueur

Un Arbitre de Champ peut exclure de la Surface de jeu un joueur qui porte ou utilise un objet interdit en vertu de la Loi 9.2. Lorsqu'un joueur est exclu de la Surface de jeu en vertu de la présente loi :

- (a) Un remplaçant peut remplacer le joueur expulsé de la Surface de jeu.
- (b) Le joueur expulsé de la Surface de jeu peut seulement entrer de nouveau sur la Surface de jeu si celui-ci a enlevé les articles interdits.

9.4.2 Refus de quitter la Surface de jeu

Lorsqu'un joueur refuse ou ne quitte pas immédiatement la Surface de jeu lorsque cela lui est demandé par un Arbitre de Champ :

- (a) l'Arbitre de Champ doit avertir le joueur qu'un Coup Franc sera attribué, que le joueur peut faire l'objet d'un rapport si il ne quitte pas la Surface de jeu;
- (b) si le joueur refuse toujours de quitter la Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc au joueur de l'équipe adverse qui est le plus proche soit de l'endroit où l'avertissement a été donné, soit de l'endroit où le jeu a été arrêté, selon la plus grande peine;
- (c) si le joueur refuse toujours de guitter la Surface de jeu :
 - (i) l'Arbitre de Champ doit faire un rapport sur le joueur pour avoir ignoré une décision de l'Arbitre;
 - (ii) le match prend fin immédiatement et l'équipe du joueur faisant l'objet du rapport perd le match ;
 - (iii) La Loi 10.7 relative aux matchs perdus s'applique.





10. CHRONOMETREURS, DUREE DES MATCHES, QUART TEMPS ET FREQUENCE

10.1 DURÉE DU MATCH ET FREQUENCE

10.1.1 Durée

Sous réserve des lois 10.1.3, un match doit être joué pour une période de 80 minutes, divisé en 4 quarts temps, chacun d'une durée de 20 minutes. La durée de 20 minutes pour chacun doit être du temps de jeu réel et ne comprend pas les arrêts de jeu.

10.1.2 Intervalles entre les quart temps

Sous réserve des lois 10.1.3, un intervalle doit être pris entre chaque quart temps, comme suit:

- (a) une période maximale de 6 minutes entre la fin du premier quart temps et le début du deuxième quart temps;
- (b) un délai maximum de 20 minutes entre la fin du deuxième quart temps et le début du troisième quart temps;
- (c) une durée maximale de 6 minutes entre la fin du troisième quart temps et le début du quatrième quart temps.

10.1.3 Variation

Un Organe de Direction peut, modifier la durée d'un match et la durée de l'intervalle entre les quart temps.

10.2 CHRONOMETREURS

10.2.1 Nomination

- (a) un organisme de contrôle doit nommer deux (2) personnes ou plus pour agir en tant que Chronométreurs pour un match.
- (b) Lorsque l'Organe de Direction ne nomme pas un Chronométreur, chaque équipe doit nommer une personne Chronométreur du match joué par ces équipes.

10.2.2 Fonctions

Chaque Chronométreur nommé pour un match doit:

- (a) contrôler le temps pour chaque quart temps d'un match;
- (b) Rendre compte sur les feuilles de marque du temps pris pour jouer chaque quart temps et déposer ces feuilles remplies à l'Organe de Direction compétente.
- (c) s'occuper du son de la sirène en conformité avec les procédures inscrites dans ces lois.





- (d) arrêter l'horloge qui est utilisé pour la synchronisation de chaque quart temps, comme l'exige l'article 10.5 du règlement, lors d'un arrêt de jeu.
- (e) exercer toute autre fonction pouvant relever de l'Organe de Direction compétente.

10.3 PROCEDURE POUR SONNER LA SIRENE - DEBUT DU MATCH ET QUART TEMPS

Les Chronométreurs sonnent la sirène au début du match et à chaque quart temps, comme indiqué dans le tableau suivant:

	mine malque dans le tableau sulvant.	
	Début du match	Nombre d'occasions
•	Cinq minutes avant l'heure prévue du début du match et l'entrée des Arbitres sur le terrain	1 fois
•	Deux minutes avant l'heure prévue du début du match	2 fois
•	Une minute avant l'heure prévue du début du match	1 fois
•	L'heure prévue du match	
-	Premier quart temps	1 fois
Dé	but du 2ème quart temps	
-	Deux minutes avant la reprise	2 fois
-	Une minute avant la reprise	1 fois
-	Reprise du match (début de quart temps)	1 fois
•	Mi-temps	
Dé	but du 3ème quart temps	
•	Cinq minutes avant l'heure prévue du début du quart temps et l'entrée des Arbitres sur le terrain	1 fois
•	Deux minutes avant l'heure prévue du début du quart temps	2 fois
•	Une minute avant l'heure prévue du début du quart temps	1 fois
-	L'heure prévue du quart temps	
Tro	sisième quart temps	1 fois
Dé	but du 4ème quart temps	
•	Deux minutes avant la reprise	2 fois
•	Une minute avant la reprise	1 fois
•	Reprise du match (début de quart temps)	1 fois
Fir	du match	





10.4 JOUER JUSQU'A LA FIN

10.4.1 Fin de quart temps

Les Chronométreurs sonnent la sirène pour signaler la fin d'un quart temps, jusqu'à ce que l'Arbitre de Champ l'entende et indique que le jeu est fini.

10.4.2 Sirène entendue par l'Arbitre de Champ

Le jeu dans chaque quart temps doit prendre fin lorsque l'un des Arbitres de Champ ou de réserve entend la sirène.

10.4.3 Signal

Un Arbitre de Champ doit montrer qu'il a entendu la sirène par un coup de sifflet en tenant les deux bras au-dessus de sa tête.

Si, immédiatement avant d'entendre la sirène, un Arbitre de Champ est d'avis que le joueur devrait se voir attribuer un Coup Franc ou un arrêt de volée, il signale que le temps de jeu est terminé, laisse se jouer le Coup Franc ou l'arrêt de volée. Un Coup Franc ne sera pas attribué si le ballon est sorti directement hors de limites après que l'Arbitre de Champ a entendu la sirène.

10.5 ARRET ET REPRISE DU TEMPS

10.5.1 Arrêt du temps

Les Chronométreurs doivent arrêter l'horloge qui est utilisée pour le décompte du temps du match quand :

- (a) l'Arbitre de Champ leur demande de le faire en vertu de la Loi 10.5.3;
- (b) les Arbitres indiquent qu'un But a été marqué;
- (c) les Arbitres indiquent qu'un Behind a été marqué,
- (d) l'Arbitre de Touche signale que le ballon est sorti Hors des limites directement ou indirectement,
- (e) l'Arbitre de Champ met ses bras en croix pour indiquer qu'il va lancer le ballon.

10.5.2 Reprise du temps

Les Chronométreurs relancent l'horloge utilisée pour le décompte du temps du match quand :

- (a) l'Arbitre de Champ leur demande de le faire en vertu de la Loi 10.5.3;
- (b) l'Arbitre de Champ a lancé le ballon ;
- (c) Le ballon est remis en jeu après qu'un Behind a été marqué;





- (d) Le ballon est remis en jeu par l'Arbitre de Touche ou par un joueur (selon le cas), après qu'il soit sorti Hors des limites directement ou indirectement;
- (e) le ballon est évidemment en jeu.

10.5.3 Signalisation

Un Arbitre de Champ doit indiquer au Chronométreur d'arrêter ou de redémarrer l'horloge utilisée pour le décompte du temps des matches par un coup de sifflet et en levant un bras au-dessus de sa tête.

10.5.4 Dispositions particulières

Un Organe de Direction peut prescrire que la Loi 10.5.1 (d) ne s'applique pas (pour les matches organisés et encadrés par l'Organe de Direction).

10.6 ENTREE NON AUTORISEE SUR LA SURFACE DE JEU ET FIN D'UN MATCH

10.6.1 L'entrée sur la Surface de jeu

Lorsqu'une personne pénètre sur la Surface de jeu et qu'elle n'y est pas autorisée, l'Arbitre de Champ doit:

- (a) arrêter à la première occasion le jeu, et
- (b) demander l'aide de personne autorisée par l'Organe de Direction pour faire sortir les personnes non autorisées sur la Surface de jeu.
- (c) une fois que la personne a été évacuée de la Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit recommencer à jouer selon les circonstances comme suit :
 - (i) Si le ballon était disputé au moment où le jeu a été interrompu, alors l'Arbitre de Champ procèdera à un entre-deux en faisant rebondir le ballon ou en le lancant en l'air ;
 - (ii) Si le ballon était en touche au moment où le jeu a été interrompu, alors l'Arbitre de Champ demandera à l'Arbitre de Touche de procéder à la remise en jeu :
 - (iii) Si un joueur était en possession du ballon au moment où le jeu a été interrompu, alors l'Arbitre de Champ accordera un Coup Franc à ce joueur ;
 - (iv) Si un joueur bénéficiait d'un Coup Franc ou d'un mark au moment où le jeu a été interrompu, alors l'Arbitre de Champ autorisera ce joueur à disposer du ballon.

10.6.2 Match partiel

Si un match est incapable de commencer ou de se poursuivre dans le temps prévu, pour des raisons hors du contrôle de chaque équipe (y compris les circonstances dans lesquelles il est dangereux de procéder au match) les dispositions suivantes s'appliquent:





(a) Match non commencé

Le résultat d'un match qui est incapable de commencer, pour des raisons au-delà du contrôle de l'équipe est déterminé par l'Organe de Direction.

(b) Première mi-temps

Si un match a commencé mais n'est pas en mesure de se poursuivre dans le temps prévu, les équipes doivent quitter le terrain.

Si le match n'est pas en mesure de recommencer dans un délai de 30 minutes, le match est déclaré comme étant joué et les scores des équipes au moment où le match a été interrompu sont utilisés dans le classement de chaque équipe.

(c) Mi-temps et au-delà

Si la mi-temps a été atteinte et que le match est dans l'impossibilité de reprendre dans les temps prévus, les équipes doivent quitter le terrain, ou dans le cas de la pause de la mi-temps, ne reviennent pas sur le terrain.

Si le match n'est pas en mesure de recommencer dans un délai de 30 minutes, le match est déclaré comme étant joué et les scores des équipes au moment où le match a été interrompu sont utilisés dans le classement de chaque équipe.

(d) Impossibilité de procéder au match

Sauf décision contraire prise par un Organe de Direction, un Arbitre de Champ, eu égard à la santé et à la sécurité des joueurs et autres circonstances pertinentes, peut déterminer si un match n'est pas en mesure de commencer ou de continuer. L'Arbitre de Champ doit déterminer qu'un match n'est pas en mesure de commencer ou de se poursuivre tant que la foudre par exemple est présente à l'intérieur ou à proximité immédiate du lieu où le match se déroule.

(e) Reprise du jeu

Quand une équipe est priée de recommencer à jouer par un Arbitre de Champ et que l'équipe abandonne, refuse ou néglige la reprise du jeu, l'équipe est déclarée comme ayant renoncé au match, auquel cas la Loi 10.7 s'appliquent.

(f) L'Organe de Direction peut varier la longueur et la programmation des intervalles, en fonction des situations pratiques.





10.7 PERTE DU MATCH (PAR FORFAIT)

10.7.1 Perte du match (par forfait)

En vertu de la présente loi, une équipe perd un match si:

- (a) elle n'est pas en mesure ou abandonne, refuse ou néglige de commencer ou de recommencer à jouer:
 - (i) à l'heure prévue du début,
 - (ii) dans un délai autre déterminé ou spécifié par l'Organe de Direction, un Arbitre de Champ ou par l'une de ces lois;
- (b) l'Arbitre de Champ détermine, en conformité avec ces lois, qu'une équipe a perdu le match,
- (c) un événement se produit dans les lois cela se traduit par la perte du match d'une équipe.

10.7.2 Conséquence de la perte du match (forfait)

Si une équipe perd un match, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) les points du gain du match doivent être attribués à l'équipe qui ne déclare pas forfait, et
- (b) un score sera établi par l'Organe de Direction compétent.

10.7.3 Dérogation de l'Organe de Direction

Si l'Organe de Direction compétent est d'avis qu'une équipe sera désavantagée par le calcul de pourcentage en vertu de la Loi 10.7.2, il peut, à la demande de l'équipe, varier les points débités ou crédités à l'équipe ou la méthode de calcul de pourcentage de l'équipe.

11. DÉBUT DU JEU ET CHOIX DU TERRAIN

11.1 CHOIX DU TERRAIN

Le choix du côté du terrain doit être décidé par le tirage au sort comme suit:

- (a) l'Arbitre de Champ (ou toute autre personne approuvée par l'Organe de Direction) doit lancer la pièce;
- (b) avant que la pièce ne soit lancée, le capitaine de l'équipe choisit une des deux faces de la pièce;
- (c) le capitaine de l'équipe qui gagne au tirage au sort de la pièce peut choisir le côté du terrain où son équipe va jouer le premier quart temps, et
- (d) à la fin de chaque quart temps, les équipes doivent changer de côté.





11.2 DEBUT DU JEU

11.2.1 Préparation à débuter le jeu

- (a) tous les joueurs remplaçants doivent quitter la Surface de jeu deux minutes avant l'heure prévue de départ d'un match, étant le moment où les Chronométreurs sonnent la sirène 3 fois.
- (b) Avant de commencer chaque quart temps, l'Arbitre de Champ doit:
 - (i) s'assurer que les Chronométreurs sont prêts à comptabiliser le temps de match;
 - (ii) se faire confirmer par chaque capitaine que leur équipe est prête à jouer.

11.2.2 Début du jeu

- (a) L'Arbitre de Champ doit prendre position sur la ligne blanche du cercle central avant de faire rebondir le ballon ou de le lancer en l'air.
- (b) Sauf si la Loi 11.2.2 (c) s'applique, l'Arbitre de Champ doit commencer à jouer chaque quart temps en tenant le ballon au-dessus de sa tête, siffler et faire rebondir le ballon dans le rond central.
- (c) Lorsque l'Arbitre de Champ accorde un Coup Franc à un joueur avant de faire rebondir le ballon, il doit signaler que le jeu a débuté, siffle et donne le ballon au joueur. Les Chronométreurs lance le début du jeu.
- (d) Le Chronométreur doit déclencher le chronomètre utilisé pour le match quand le ballon touche le sol quand l'Arbitre le fait rebondir ou quand il quitte les mains de l'Arbitre quand celui-ci le lance en l'air, ou quand un joueur, qui a obtenu un Coup Franc, met en jeu le ballon.

11.2.3 Rapport de l'Organe de Direction

L'Arbitre de Champ doit informer l'Organe de Direction de toutes les situations où une équipe n'est pas prête à débuter un match à l'heure prévue. L'Organe de Direction peut imposer une sanction telle que déterminée à l'entière discrétion de l'Organe de Direction.

11.3 FAIRE REBONDIR LE BALLON

11.3.1 Carré Central et Faire rebondir le ballon

L'Arbitre de Champ doit faire rebondir le ballon en fonction de la situation et à l'endroit sur la Surface de jeu comme indiqué dans le tableau suivant:





Situation	Position sur la Surface de jeu
Sauf si la Loi 11.3.2 s'applique, au début de chaque quart temps ou après qu'un But soit marqué.	Au centre du cercle.
Quand le ballon est coincé par deux ou plusieurs joueurs adverses qui luttent pour la possession du ballon.	Là où le ballon est coincé.
Si un Arbitre de Champ n'est pas sûr que le joueur a fait un arrêt de volée ou a annulé un arrêt de volée conformément à la Loi 14.6 (b).	Là où l'arrêt de volée est contesté ou annulé.
Quand un joueur ne parvient pas à mettre le ballon en jeu après qu'un Behind ait été marqué conformément à la Loi 13.	Au centre de la ligne de remise en jeu.
Quand l'Arbitre de Champ fait rebondir le ballon et que le ballon traverse la ligne de But ou de Behind, sans être touché par un joueur.	Là où le rebond initial a été fait.
Quand un joueur, qui estime avoir fait un arrêt de volée, qui n'est pas validé par l'Arbitre de Champ, est correctement plaqué par un adversaire, à condition que l'Arbitre de Champ soit d'avis que le joueur n'a pas entendu ou vu le signal « Touché, Jouez » ou « Touched Play-on » ou « Jouez » ou « Play-on » de l'Arbitre.	Là où le joueur est correctement plaqué.
Lorsque l'Arbitre de But est incapable de décider si un But ou un Behind a été marqué.	Au centre de la ligne de remise en jeu.
Quand un joueur ou les joueurs des deux équipes entre dans le Carré Central, en même temps, contrairement s à la Loi 11.3.4.	Au centre du cercle.
Lorsque le ballon touche accidentellement une partie de la structure du toit du stade (autres que les poutres du toit).	L'emplacement sur la Surface de jeu le plus proche de l'endroit où le ballon a frappé la structure du toit du stade.
A moins qu'un Coup Franc ou un arrêt de volée soit accordé, si le ballon est à proximité d'un joueur blessé.	L'emplacement du ballon quand le jeu est arrêté

11.3.2 Attribution d'un Coup Franc

Si l'Arbitre de Champ attribue un Coup Franc à un joueur entre le moment où un But est marqué et où le ballon doit être rebondi, le jeu doit recommencer quand le joueur met en jeu le ballon.





11.3.3 Lancement vers le haut du ballon

L'Arbitre de Champ peut jeter le ballon en l'air:

- (a) s'il est d'avis que les conditions sont impropres à le faire rebondir, mais avant de le faire, il doit en aviser les joueurs concernés;
- (b) si l'ordre en est donné par l'Organe de Direction.

11.3.4 Nombre de personnes autorisées au centre lors du rebond

Quand le ballon a rebondi avant de commencer un quart temps ou de recommencer le jeu après qu'un But a été marqué, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) un maximum de 4 joueurs de chaque équipe ou un tiers du nombre maximum de joueur d'une équipe est autorisé dans le Carré Central;
- (b) parmi 4 joueurs de chaque équipe ou un tiers du nombre maximum de joueur d'une équipe, un joueur est autorisé à entrer dans le cercle des 10 mètres:
- (c) Aucun joueur (autres que les joueurs initialement prévus par la Loi 11.3.4 (a)) ou Officiel ne peut entrer dans le Carré Central à partir du moment où l'Arbitre de Champ commence son approche du cercle central pour faire rebondir le ballon jusqu'à ce que le ballon touche le sol, dans l'acte de le faire rebondir, ou quitte la main de l'Arbitre de Champ, dans l'acte de le jeter en l'air;
- (d) si un joueur ou une équipe d'Officiels contrevient à la Loi 11.3.4 (b), l'Arbitre de Champ doit signaler l'arrêt du temps et attribuer un Coup Franc au joueur de l'équipe adverse qui est le plus près du rond central. Le Coup Franc doit être joué au centre de la Surface de jeu derrière la ligne médiane du cercle du centre;
- (e) si un joueur a été poussé ou autrement bousculé dans le Carré Central, en violation de la Loi 11.3.4 (b), le Coup Franc est accordé contre l'équipe qui a causé la faute et l'ensemble des dispositions de la Loi 11.3.4 est applicable;
- (f) La Loi de l'avantage ne s'applique pas: quand les joueurs ou Officiels adverses empiètent en même temps, l'Arbitre doit siffler et demander aux personnes de sortir du Carré central:
- (g) si un joueur blessé est soigné (mais n'a pas besoin d'un brancard) dans le Carré Central au moment du rebond au centre du terrain l'Arbitre de Champ doit:
 - (i) demander au joueur de quitter immédiatement le Carré Central,
 - (ii) attendre que le joueur blessé ait quitté le Carré Central pour recommencer le jeu.
- (h) si un joueur blessé ne quitte pas le Carré Central après avoir été instruit de le faire, l'Arbitre de Champ doit attribuer un Coup Franc au joueur de l'équipe adverse qui est dans le centre du cercle,
- (i) quand un joueur blessé nécessite une civière au moment d'un rebond au centre, la Loi 7.3 est applicable.





11.3.5 La contestation du ballon lors de l'engagement au centre

- (a) Le rebond au centre ou le lancer en l'air doit être contesté par un joueur désigné dans chaque équipe. Ce joueur doit être identifié par l'Arbitre de Champ avant le rebond ou non du ballon. Le joueur contestant le rebond au centre doit être placé de son côté du terrain et avec les deux pieds dans le cercle de 10 mètres. Le joueur ne peut entrer dans la moitié de terrain adverse qu'après que le ballon a touché le sol, dans l'acte de rebondir, ou quitte la main de l'Arbitre de Champ, dans l'acte de jeter le ballon en l'air. Le joueur ne doit pas empêcher l'approche d'un adversaire qui vient pour disputer le ballon. Les joueurs doivent avoir les deux pieds dans le cercle de 10 mètres en tout temps jusqu'à ce qu'ils se disputent le rebond ou jusqu'à ce que l'Arbitre annonce de jouer du fait que le rebond soit « hors ligne ». Aucun autre joueur ne peut entrer dans le cercle de 10 mètres tant que le ballon n'a pas touché le sol, dans l'acte de rebondir, ou n'a pas quitté la main de l'Arbitre de Champ, dans l'acte d'être jeté en l'air.
- (b) Si un joueur ne respecte pas la Loi 11.3.5 (a), l'Arbitre de Champ accorde un Coup Franc au joueur de l'équipe adverse qui est le plus proche du rond central.
- (c) Sauf décision contraire prise par l'Organe de Direction, quand l'Arbitre de Champ fait rebondir le ballon hors-ligne, l'Arbitre de Champ doit immédiatement dire «Jouer» et le ballon peut, être contesté par n'importe quel joueur.

11.3.6 Refaire le rebond

- (a) Un Arbitre de Champ peut refaire tout rebond ou jet en l'air s'il estime que le ballon ne peut pas être joué dans de bonnes conditions.
- (b) Si l'arbitre demande à refaire le rebond, d'après la loi 11.3.6 (a) alors il procèdera alors à un jet en l'air.

12. SCORE: BUTS ET BEHINDS

12.1 BUTS ET BEHINDS

12.1.1 Marguer un But

En référence à la Loi 12.2, un But est marqué lorsque le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante et franchit complètement la ligne de But sans être touché par tout autre joueur, et ce même si le ballon touche le sol en premier.

12.1.2 Marguer un Behind

En référence à la Loi 12.2, un Behind est marqué lorsque l'un des cas suivants survient:

(a) le ballon touche ou passe sur le poteau de But, ou touche le rembourrage, ou tout autre attachement au poteau de But, ou





- (b) le ballon passe complètement la ligne de Behind ou
- (c) un joueur de l'équipe qui attaque botte le ballon sur la ligne de But, mais avant de passer sur la ligne de But le ballon est touché par un autre joueur; ou
- (d) Si un joueur de l'équipe qui défend botte, touche le ballon avec la main, frappe ou fait une action autre sur le ballon, sur la ligne de But ou de Behind, ou
- (e) Si un défenseur joue depuis derrière la ligne de But ou de Behind et, ce faisant, s'éloigne de la ligne directe imaginaire entre lui et le joueur qui se trouve sur « le mark ».

12.1.3 Précisions et exemples

Pour éviter tout doute:

- (a) si le ballon touche un Arbitre ou tout autre Officiel, et qu'il passe la ligne de But ou de Behind, un But ou un Behind, selon le cas, doit encore être enregistré;
- (b) si le ballon touche un Arbitre ou tout autre Officiel et ne passe pas la ligne de But ou de Behind, le ballon reste en jeu;
- (c) si un ballon est botté par un joueur de l'équipe qui attaque au moment où un autre joueur est en contact avec le ballon, ce dernier est déclaré comme ayant été touché par le joueur,
- (d) un ballon passe la ligne de But ou de Behind seulement lorsque le ballon tout entier a passé la ligne.

12.1.4 Le Ballon touche le poteau de Behind

Si le ballon touche ou passe au-dessus du poteau de Behind, le ballon est considéré comme étant sorti Hors de limite directement ou indirectement.

12.1.5 Arbitre de But ou de Behind

- (a) L'Arbitre de But doit décider si un But ou un Behind a été marqué mais peut, avant de décider, consulter les Arbitre de Champs, de Touche ou le responsable du score. La décision de l'Arbitre de But est définitive. L'Arbitre de But doit seulement signaler qu'un But ou un Behind a été marqué lorsque l'Arbitre de Champ annonce « All clear » ou « Touched All clear », selon le cas.
- (b) La Loi 12.1.5 (a) ne s'applique pas si un Organe de Direction prévoit qu'un Arbitre de Champ peut infirmer la décision d'un Arbitre de But qui n'a pas été nommé par l'Organe de Direction.





12.2 « ALL CLEAR » ET « TOUCHED ALL CLEAR »

12.2.1 Signal par l'Arbitre de Champ

Un But ou un Behind doit seulement être signalé par un Arbitre de But et enregistré comme tel quand:

- (a) le ballon passe la ligne de But ou de Behind, ou touche le poteau de But, ou passe au-dessus du poteau de But, ou touche le rembourrage ou toute autre pièce jointe au poteau de But. L'Arbitre de Champ signale « All clear » :
- (b) le ballon est touché par un autre joueur, puis passe la ligne de But, ou est touche ou passe au-dessus du poteau de But. L'Arbitre de Champ signale « Touched All clear ».

12.2.2 L'Arbitre de But prévient l'Arbitre de Champ

- (a) Lorsque l'Arbitre de But est d'avis qu'un But ou un Behind a été marqué et que l'Arbitre de Champ a permis la poursuite du jeu, l'Arbitre de But doit informer immédiatement l'Arbitre de Champ. Après avoir été avisé par l'Arbitre de But, l'Arbitre de Champ doit arrêter le jeu et signaler « All clear » ou « Touched All clear », selon le cas, et le But ou le Behind doit être signalé par l'Arbitre de But et enregistré comme un score. Le jeu doit ensuite recommencer conformément à ces lois.
- (b) Sauf si la Loi s'applique 12.4.1, tout Coup Franc accordé à un joueur avant que l'Arbitre de Champ signale « All clear » ou « Touched All clear » en vertu de la Loi 12.2.2 (a) doit être annulé.

12.3 SIGNALISATION D'UN BUT OU D'UN BEHIND

12.3.1 But

L'Arbitre de But doit signaler qu'un But a été marqué en levant les deux index et ensuite en agitant des drapeaux.

12.3.2 Behind

L'Arbitre de But doit signaler qu'une Behind a été marqué en levant un index et ensuite en agitant un drapeau.

12.3.3 Modification d'une décision

- (a) L'Arbitre de But peut modifier sa décision si, et seulement si, l'Arbitre de But en avise l'Arbitre de Champ avant que le ballon ne soit remis en jeu.
- (b) L'Arbitre de But doit signaler que la notation d'un But ou d'un Behind a été modifiée :
 - (i) en se tenant immédiatement debout au centre de la ligne de But et en tenant les deux drapeaux au-dessus de sa tête en position croisée et





(ii) puis indiquer le nouveau score, ou demander à l'Arbitre de Touche de signaler que le ballon est Hors des limites direct ou indirect, selon le cas.

12.4 RELATION ENTRE COUP FRANC ET « ALL CLEAR »

12.4.1 Coup Franc délivré avant le « All clear »

Lorsqu'un Coup Franc est accordé à un joueur immédiatement après que le ballon est passé derrière la ligne de But, mais avant que l'Arbitre de Champ signale « All clear » ou « Touched All clear », la règle suivante s'applique :

- (a) quand le joueur est en attaque l'Arbitre de Champ doit signaler « All clear » ou « Touched All clear », après quoi l'Arbitre de But doit signaler et enregistrer le score, et
 - (i) le Coup Franc doit ensuite être attribué là où l'infraction a été commise, ou bien là où le ballon est remis en jeu, selon la peine la plus lourde contre l'équipe fautive.
- (b) quand le joueur est en défense l'Arbitre de Champ ne doit pas signaler « All clear » ou « Touched All clear », et un Coup Franc sera attribué.

12.4.2 « All clear » a été annoncé mais le jeu n'a pas repris

- (a) Si un Coup Franc est accordé à un joueur entre le moment où l'Arbitre de Champ a signalé « All clear » pour un But et le moment où il fait rebondir le ballon dans le Cercle central, le Coup Franc doit être attribué là où l'infraction a été commise, ou dans le Cercle central, selon la peine la plus lourde contre l'équipe fautive.
- (b) Si un Coup Franc est accordé à un joueur après que l'Arbitre a signalé « All clear » ou « Touched All clear » pour qu'un Behind soit enregistré, mais avant que le ballon ne soit remis en jeu, le Coup Franc est accordé suivant les cas suivant :
 - (i) dans le cas où un Coup Franc est attribué à l'équipe qui défend, il se jouera là où l'infraction est survenue ou l'Arbitre de Champ peut attribuer une pénalité de Cinquante mètre depuis la ligne de remise en jeu, selon la peine la plus lourde contre l'équipe qui attaque, ou
 - (ii) dans le cas où un Coup Franc est attribué à l'équipe qui attaque, il se jouera au centre de la ligne de remise en jeu ou là où l'infraction a été commise, selon le la peine la plus lourde contre l'équipe fautive.





12.5 COMPTABILISER UN BUT OU UN BEHIND APRES QUE LE JEU EST FINI

12.5.1 Comptabilisation d'un But ou d'un Behind dans certains cas

Même si le jeu a pris fin, un But ou un Behind doit être comptabilisé pour une équipe si :

- (a) le But ou le Behind est marqué par un joueur sur un Coup Franc ou si un arrêt de volée a été attribué à un joueur avant que le jeu ait pris fin.
- (b) le But ou le Behind a été marqué par un joueur qui a disposé du ballon avant que le jeu ait pris fin.
- (c) le But ou le Behind est marqué par un joueur qui a bénéficié d'un Coup Franc selon la Loi 12.6.

12.5.2 Ballon Touché entre temps

Un Behind doit encore être inscrit en vertu de la Loi 12.5.1 si le ballon est touché entre temps par un autre joueur, à condition que l'Arbitre juge que le ballon n'a pas été touché par un joueur de la même équipe avant de marquer le Behind.

12.5.3 L'Arbitre de Champ est le seul juge

Un Arbitre de Champ doit être le seul juge à décider si un Coup Franc ou un arrêt de volée doit être accordé ou si le ballon a été disposé par un joueur avant que le jeu n'ait pris fin.

12.6 COUP FRANC APRES LA FIN DE LA PARTIE

12.6.1 Avant le coup de pied ou dans l'action du coup de pied

Après qu'un Arbitre de Champ ait signalé que le jeu a pris fin, tout Arbitre de Champ peut accorder un Coup Franc à tout joueur quand un joueur se prépare à faire un coup de pied ou est en train de faire un coup de pied au But. Dans un tel cas, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) Si le joueur autorisé à jouer un Coup Franc fait partie de l'équipe qui attaque, le Coup Franc doit être attribué au joueur là où l'infraction a été commise ou, se verra attribuer une pénalité de 25 / 50 mètres, selon la peine la plus lourde contre l'équipe qui défend, ou
- (b) Si le joueur autorisé à jouer un Coup Franc fait partie de l'équipe qui défend, le joueur se verra attribuer un Coup Franc là où l'infraction a été commise ou là où le ballon se situe au moment de l'infraction, selon la peine la plus lourde contre l'équipe adverse.





12.6.2 Après le coup de pied

Après qu'un Arbitre de Champ ait signalé que le jeu a pris fin, tout Arbitre de Champ peut accorder un Coup Franc à tout joueur pendant la période où un joueur a tiré au But et où le ballon est en l'air, ou pendant la période où un joueur a tiré au But ou au Behind, mais avant que l'Arbitre de Champ ait annoncé « All clear » ou « Touched All clear ». Dans ces cas, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) Si le joueur autorisé à jouer un Coup Franc fait partie de l'équipe qui attaque et qu'un But est marqué, l'Arbitre de Champ signalera « All clear » et un But doit être comptabilisé, ou
- (b) Si le joueur autorisé à jouer un Coup Franc fait partie de l'équipe attaquante et qu'un But n'est pas marqué, alors le joueur peut obtenir un Coup Franc là où il a été attribué (ou là où est le ballon au moment où le Coup Franc est attribué, selon la peine la plus lourde) ou, si un Behind est marqué, il peut choisir d'avoir le Behind comptabilisé, ou
- (c) Si le joueur autorisé à jouer un Coup Franc fait partie de l'équipe défenseuse, le joueur se verra attribuer un Coup Franc là où l'infraction s'est produite. Pour éviter tout doute, aucun But ou Behind qui aurait été enregistré en faveur de l'équipe qui attaque ne doit être comptabilisé, s'il y a l'attribution d'un Coup Franc pour un joueur de l'équipe qui défend.

12.7 ENREGISTREMENT DES SCORES

Un Organe de Direction peut nommer une personne ou des personnes pour enregistrer les scores d'un match indépendamment des Arbitres de But. Quand les Arbitres de But ne peuvent pas s'entendre sur le score final d'un match, l'Organe de Direction peut tenir compte des scores enregistrés par la personne ainsi nommée pour déterminer le résultat d'un match.

13. REMISE EN JEU DU BALLON APRES UN BEHIND

13.1 LE BALLON DOIT ETRE BOTTE

Sauf si la Loi s'applique 12.4, lorsqu'un Behind a été enregistré, les dispositions suivantes s'appliquent :

- (a) le joueur de l'équipe qui défend doit remettre en jeu le ballon par un coup de pied dans un délai raisonnable ;
- (b) le ballon doit être botté à l'intérieur du Carré de But. Pour éviter tout doute, le pied du joueur doit être derrière l'une des lignes qui définissent le Carré de But au moment du coup de pied :
- (c) Hormis le joueur qui fait la remise en jeu, tous les autres joueurs doivent immédiatement quitter les lieux et se tenir au minimum à plus de 5 mètres du Carré de But ;





(d) le joueur qui remet en jeu le ballon peut, à condition qu'il ait botté le ballon clairement à l'intérieur du Carré de But, reprendre possession de celui-ci et jouer depuis l'intérieur du Carré de But.

13.2 REMISE EN JEU INCORRECTE ET INSTRUCTION DE L'ARBITRE

- (a) Après avoir donné au joueur un délai raisonnable, l'Arbitre de Champ ordonne au joueur de faire la remise en jeu rapidement. Si le joueur ne remet pas en jeu après avoir été averti par l'Arbitre, ce dernier doit annoncer « Jouez » ou « Play-on ». Le joueur est tenu de disposer du ballon en conformité avec les lois 13.1 (b) et (d). Les joueurs adverses, peuvent, alors, entrer dans le Carré de But et plaquer le joueur en possession du ballon. Les dispositions de ces lois relatives au Coup Franc s'appliquent.
- (b) Si l'Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur n'a pas remis le ballon en jeu par un coup de pied en conformité avec la Loi 13.1, l'Arbitre de Champ doit faire rebondir le ballon au centre de la ligne de remise en jeu pour recommencer à jouer.
- (c) Si l'Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur n'a pas remis le ballon en jeu par un coup de pied en conformité avec la Loi 13.1, et que le joueur recule délibérément derrière la ligne de but, l'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc pour l'équipe opposée en accord avec la Loi 15.7.

13.3 REMISE EN JEU APRES LE SIGNAL DE L'ARBITRE DE BUT

Un joueur de l'équipe qui défend peut remettre le ballon en jeu par un coup de pied lorsque l'Arbitre de But a signalé qu'un Behind a été marqué.

13.4 L'EQUIPE QUI ATTAQUE RETARDE LA REMISE EN JEU

Lorsque l'Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur de l'équipe qui attaque :

- (a) est à moins de 5 mètres du Carré de But au moment où un joueur de l'équipe qui défend est en train de remettre en jeu le ballon par un coup de pied et qu'il a eu suffisamment de temps pour quitter les lieux;
- (b) a empêché ou tenté d'empêcher le joueur de l'équipe qui défend de remettre en jeu le ballon, ou
- (c) a par ailleurs retardé la remise en jeu

L'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc à l'équipe adverse et une pénalité de 25 / 50 mètres depuis la ligne de remise en jeu.





13.5 OFFICIEL A L'INTERIEUR DE L'ARC DES 25 / 50 METRES

Sauf pour assister un joueur blessé, aucun Officiel n'est autorisé à l'intérieur de l'arc des 25 / 50 mètres pendant le temps où un joueur défensif se prépare à faire la remise en jeu ou est en train de faire la remise en jeu après qu'un Behind ait été marqué. Lorsque l'Officiel contrevient à la présente loi, l'équipe adverse se verra attribuer, à son joueur le plus proche de la ligne arrière du Carré Central, un Coup Franc depuis cet endroit.

14. ARRET DE VOLEE

14.1 DÉFINITION

Un arrêt de volée est accordé si, de l'avis de l'Arbitre de Champ, un joueur attrape ou prend le contrôle du ballon :

- (a) dans la Surface de jeu, et
- (b) après avoir été botté par un autre joueur sur une distance d'au moins 15 mètres et
- (c) qui n'a pas touché le sol ou un autre joueur entre le moment où le ballon a été botté et le moment où il a été attrapé ou contrôlé par le joueur.

14.2 CONDITIONS PARTICULIERES

- (a) Pour éviter tout doute, un arrêt de volée doit être attribué si :
 - (i) un joueur attrape ou prend le contrôle du ballon avant qu'il passe complètement la ligne de démarcation, de Buts ou de Behind, ou
 - (ii) avant que le ballon soit attrapé ou contrôlé par le joueur, il a été touché par un Arbitre ou tout autre Officiel.
- (b) L'Arbitre de Champ peut consulter l'Arbitre de But ou l'Arbitre de Touche avant de décider si un arrêt de volée a été réalisé avant que le ballon ne passe complètement la ligne de démarcation, de But ou de Behind.

14.3 L'ARRET DE VOLEE EST ACCORDE A UN JOUEUR

- (a) Si un Arbitre de Champ est d'avis que le joueur a fait un arrêt de volée, il attribue l'arrêt de volée au joueur sur la Surface de jeu à l'endroit où l'arrêt de volée a été réalisé.
- (b) La Loi 16 s'applique quand un joueur se voit attribuer un arrêt de volée.

14.4 L'ARBITRE DE CHAMP SIGNALE « TOUCHE, JOUEZ » OU « TOUCHED PLAY-ON »

Quand le ballon est touché par un autre joueur entre le moment où le ballon a été botté et le moment où il a été attrapé ou contrôlé par un joueur, l'Arbitre de Champ





doit immédiatement dire et signaler « Touché, Jouez » ou « Touched Play-on » pour indiquer aux joueurs qu'un arrêt de volée ne sera pas attribué.

14.5 LORSQU'UN ARRET DE VOLEE N'EST PAS ATTRIBUE

Si un joueur prétend avoir pris un arrêt de volée qui n'est pas délivré par l'Arbitre de Champ, les dispositions suivantes s'appliquent :

- (a) Si le joueur ne garde pas la possession du ballon, le jeu doit se poursuivre ;
- (b) Si le joueur reste en possession du ballon et qu'il est correctement plaqué par un adversaire, l'Arbitre de Champ doit faire rebondir le ballon conformément à la Loi 11.3.1, s'il est convaincu que le joueur n'a pas entendu ou vu le signal de « Touché, Jouez » ou « Touched Play-on » ou « Jouez » ou « Play-on ». Si l'Arbitre de Champ estime que le joueur a vu ou entendu le signal de « Touché, Jouez » ou « Touched Play-on » ou « Jouez » ou « Play-on », la Loi 15.2.3 s'applique.

14.6 L'ARBITRE DE CHAMP ANNULE UN ARRET DE VOLEE

- (a) Si un Arbitre de Champ est d'avis qu'il a octroyé un arrêt de volée qui n'a pas été ensuite réalisé, il peut annuler la décision et annoncer « Jouez » ou « Play-on ».
- (b) Si le joueur reste en possession du ballon, et qu'il est correctement plaqué par un adversaire, l'Arbitre de Champ doit faire rebondir le ballon en conformité avec la Loi 11.3.1 à condition qu'il soit convaincu que le joueur n'a pas pu raisonnablement disposer du ballon.

15. COUP FRANC

15.1 INTERPRÉTATION

15.1.1 L'Esprit et l'intention d'accorder un Coup Franc

C'est l'esprit et l'intention de ces lois qui vont accorder un Coup Franc pour :

- (a) veiller à ce qu'un match soit joué de manière équitable;
- (b) donner toute opportunité d'avoir le ballon à un joueur, qui a la volonté d'obtenir celui-ci et qui en fait son seul et unique objectif
- (c) protéger les joueurs d'une blessure plus importante ;
- (d) favoriser un joueur qui exécute un plaquage correct et dont le résultat serait la perte du ballon de l'adversaire conformément à ces lois.

15.1.2 Attribution d'un Coup Franc

En plus de toutes autres situations décrites ailleurs dans ces lois, un Coup Franc sera accordé en faveur ou contre un joueur, lorsqu'un Arbitre de Champ estime que l'une des situations énoncées dans la présente loi 15 se produit, indépendamment du





fait que le ballon soit en jeu. Sauf indication contraire énoncé dans ces lois, un Coup Franc ne doit être joué que s'il est accordé là où le ballon se trouve à ce moment, selon la sanction la plus grande contre l'équipe fautive.

15.1.3 Quand un Coup Franc peut-il être accordé?

Un Coup Franc peut être accordé quand le ballon est ou n'est pas en jeu. Pour éviter tout doute, un Coup Franc peut être attribué :

- (a) si une infraction se produit sur la Surface de jeu avant le début d'un quart temps. Dans ce cas, le Coup Franc doit être joué au niveau du rond central ou là où l'infraction a été commise, selon la peine la plus lourde contre l'équipe fautive, et
- (b) après qu'un score ait été enregistré ou que le jeu soit fini, selon les Lois 12.4. 12.5 et 12.6.

15.1.4 Effet d'un Coup Franc

Un Coup Franc signifie que la possession du ballon est donnée à un joueur de l'équipe qui se voit attribuer le Coup Franc, après quoi le jeu doit se poursuivre conformément à la Loi 16.

15.2 COUP FRANC RELATIF A LA POSSESSION DU BALLON

15.2.1 Possession du ballon

Un joueur est en possession du ballon si, de l'avis de l'Arbitre de Champ:

- (a) le joueur détient ou contrôle du ballon ;
- (b) le joueur fait rebondir le ballon, ou
- (c) le joueur plonge ou se couche sur le ballon ou tire le ballon sous son corps.

15.2.2 Garder la possession et faire rebondir le ballon

- (a) Un joueur peut rester en possession du ballon sans limite de temps sauf :
 - (i) s'il est correctement plaqué par un adversaire
 - (ii) si l'Arbitre de champ lui demande de céder le ballon
 - (iii) si la Loi 15.2.2 (b) s'applique au joueur.
- (b) si un joueur est en mouvement en possession du ballon, il doit le faire rebondir ou toucher le sol au moins une fois tous les 15 mètres, qu'il courre en ligne droite ou non. Le But de cette loi est de considérer le joueur comme étant en possession du ballon entre le moment où celui-ci rebondit et le moment où le joueur le récupère dans ses mains.
- (c) Un Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc contre un joueur s'il est d'avis que celui-ci a contrevenu à la Loi 15.2.2 (b).





15.2.3 En tenant le ballon – Occasion préalable / Aucune occasion

Lorsque l'Arbitre de Champ est convaincu qu'un joueur en possession du ballon :

- (a) a eu une occasion préalable de disposer du ballon par un coup de pied ou une passe à la main, il doit accorder un Coup Franc contre le joueur si celui-ci est plaqué correctement, ou
- (b) n'a pas eu d'occasion préalable de disposer du ballon par un coup de pied ou une passe à la main, il doit accorder un Coup Franc contre le joueur si, après avoir été correctement plaqué, le joueur ne fait pas correctement une passe ou n'essaye pas d'en faire une, après qu'un délai raisonnable lui ai été attribué pour le faire.
- (c) sauf dans le cas d'un mauvais rebond à l'engagement ou d'une mauvaise touche. Un joueur qui prend possession du ballon tout en contestant un rebond ou une touche, doit être considéré comme ayant eu une occasion préalable.
- (d) a dirigé sa tête vers un joueur immobile ou quasi immobile, le joueur devra être considéré comme ayant eu une occasion préalable.

15.2.4 Application - les cas spécifiques où le jeu doit continuer

Pour éviter tout doute, l'Arbitre de Champ doit laisser le jeu se poursuivre dans les cas suivants:

- (a) Un joueur est bousculé (bump) et le ballon lui tombe des mains ;
- (b) Le bras d'un joueur est frappé ce qui lui fait perdre le ballon ;
- (c) Les bras d'un joueur sont accrochés sur le côté par un adversaire ce qui l'entraîne à laisser tomber le ballon, à moins qu'il ait eu une occasion préalable d'en disposer correctement avant, auquel cas la Loi 15.2.3 (a) est applicable;
- (d) Un joueur, qui est en train de réaliser un coup de pied ou une passe à la main, est déséquilibré et ne peut pas toucher le ballon avec son pied ou sa main, sauf s'il a eu une occasion préalable d'en disposer correctement avant, auquel cas la Loi 15.2.3 (a) est applicable;
- (e) Un joueur est tiré par un bras ce qui l'entraîne à laisser tomber le ballon, sauf s'il a eu une occasion préalable d'en disposer correctement avant, auquel cas la Loi 15.2.3 (a) est applicable.

15.2.5 Plonger sur le ballon

Si un joueur est en possession du ballon parce qu'il a plongé sur celui-ci ou a glissé le ballon sous son corps, l'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc contre lui s'il ne frappe pas immédiatement le ballon ou n'en dispose pas correctement lorsqu'il est correctement plaqué.





15.2.6 Ballon coincé

- (a) L'Arbitre de Champ doit faire rebondir le ballon quand un joueur, tout en plaquant correctement, coince le ballon entre son corps et celui du porteur du ballon, ou lorsque le ballon est bloqué au sol, à moins que le joueur plaqué ait eu une occasion préalable d'en disposer correctement avant, auquel cas la Loi 15.2.3 (a) est applicable.
- (b) Si le joueur plaqué ne fait pas l'effort suffisant pour disposer du ballon alors la Loi 15.2.3 (b) s'applique.

15.3 COUP FRANC RELATIF A LA DISPOSITION DU BALLON

15.3.1 Bonne disposition

Un joueur dispose correctement le ballon s'il fait une passe au pied ou à la main.

15.3.2 Mauvaise disposition et Coup Franc

Lorsque le ballon est en jeu, un Coup Franc est accordé contre un joueur qui donne (main dans la main) ou jette le ballon à un autre joueur.

15.4 COUP FRANC - CONTACTS PHYSIQUES PERMIS ET INTERDITS 15.4.1 Bon plaquage ou plaquage correct

- (a) Pour l'application de ces lois, le joueur exécute un plaquage correct si :
 - (i) Le joueur ceinturé est en possession du ballon ; et
 - (ii) Si le placage est effectué en dessous des épaules et au-dessus des genoux.
- (b) Pour éviter tout doute, un plaquage peut être exécuté correctement en ceinturant un joueur de face, de côté ou par derrière, à condition qu'il ne soit pas poussé dans le dos.

15.4.2 Shepherd

Un shepherd consiste à utiliser le corps ou les bras pour pousser, bousculer ou bloquer :

- (a) Un joueur qui n'a pas la possession du ballon et qui n'est pas à plus de 5 mètres de celui-ci au moment de la poussée, de la bousculade ou du shepherd, et
- (b) lorsque ces contacts ne sont pas interdits en vertu de la Loi 15.4.5.

15.4.3 Contacts permis

A l'exception des contacts interdits et identifiés dans la loi 15.4.5, un joueur peut entrer en contact avec un autre joueur :

(a) en utilisant sa hanche, son épaule, sa poitrine, son bras ou sa main ouverte





à condition que le ballon ne soit pas à plus de 5 mètres du joueur;

- (b) en poussant l'autre joueur avec une main ouverte sur la poitrine ou sur le côté du corps à condition que le ballon ne soit pas à plus de 5 mètres du joueur;
- (c) en exécutant un bon plaquage;
- (d) en exécutant un shepherd à condition que le ballon ne soit pas à plus de 5 mètres du joueur, ou
- (e) si un tel contact se produit lors d'une contestation d'un arrêt de volée et que le joueur ait réussi légitimement l'arrêt de volée ou essayer de le réussir.

15.4.4 Charge ou charger

- (a) Une charge est un acte de collision avec un joueur adverse dans lequel l'intensité de la force physique est déraisonnable ou inutile dans les circonstances, indépendamment de savoir si le joueur est ou n'est pas en possession du ballon ou si le joueur se trouve à 5 mètres du porteur du ballon.
- (b) Sans limiter l'application générale de la Loi 15.4.4 (a), une charge a lieu quand un joueur percute de façon abusive ou inutile un joueur adverse:
 - (i) qui n'est pas à moins de 5 mètres du ballon ;
 - (ii) qui, bien qu'à moins de 5 mètres du ballon, ne prend pas part à la contestation immédiate du ballon et ne s'attendrait pas raisonnablement à de tels contacts;
 - (iii) qui tente de faire un arrêt de volée ou qui a réussi un arrêt de volée ou qui a obtenu un Coup Franc;
 - (iv) après que le porteur du ballon a disposé du ballon;
 - (v) qui fait un shepherd à un autre joueur de son équipe, ou
 - (vi) avant que le ballon soit remis en jeu.

15.4.5 Contacts illicites et sanction par un Coup Franc

Un Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc contre un joueur quand il est convaincu que celui-ci a eu des contacts illicites avec un joueur adverse.

Un joueur a des contacts illicites avec un joueur adverse si :

- (a) Il a ou essaye d'avoir un contact avec une partie quelconque du corps de son adversaire de manière à causer une blessure;
 - (i) au-dessus des épaules (y compris le haut des épaules ou bousculade à la tête), ou
 - (ii) au-dessous des genoux.
- (b) Il pousse un joueur adverse dans le dos, à moins qu'un tel contact se produise lors d'une contestation d'un arrêt de volée et que le joueur est réussi légitimement l'arrêt de volée ou essayer de le réussir;
- (c) Il ceinture un joueur adverse qui n'est pas en possession du ballon;





- (d) Il pousse, bouscule, bloque, ceinture un joueur adverse ou perturbe délibérément avec les bras un adversaire, qui est en train de faire un arrêt de volée ou d'essayer de le faire;
- (e) Il pousse, bouscule, bloque, ceinture un joueur adverse quand le ballon est à de plus de 5 mètres du joueur adverse ou hors-jeu;
- (f) Il pousse, bouscule, bloque, ceinture un joueur adverse qui conteste un rebond ou lancer fait par l'Arbitre de Champ ou de Touche;
- (g) Il charge un joueur adverse;
- (h) Il fauche le pied ou la jambe ou tenter de faucher le pied ou la jambe d'un joueur adverse, que ce soit par l'utilisation de la main, du bras, du pied ou de la jambe;
- (i) Il donne des coups de pied ou tente d'éjecter un joueur adverse, à moins que le contact soit accidentel ;
- (j) les coups ou tentative de coup envers un joueur adverse, sont avec la main, le poing, le bras, le genou ou la tête;
- (k) Il ceinture ou jette un adversaire après qu'il ait disposé du ballon;
- (1) il a un comportement rugueux à l'encontre d'un adversaire qui, en les circonstances, est déraisonnable;
- (m)les coups de pied ou de tentative de frapper le ballon d'une manière sont susceptible de causer des blessures;
- (n) il bouscule ou entre en contact avec force de face avec un adversaire alors que ce joueur a sa tête au-dessus du ballon.

REMARQUE:

- Un joueur peut bousculer un adversaire sur le côté mais tout contact semi-frontal sera considéré comme frontal ;
- Un joueur qui a la tête baissée dans la perspective de gagner la possession du ballon ou après avoir attaqué le ballon sera déclaré comme ayant sa tête au-dessus du ballon dans le cadre de cette loi.

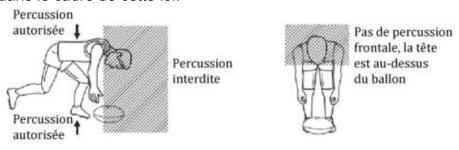


Diagramme 6





(o) dans la contestation du ballon en tant que Ruck, lorsque l'arbitre fait rebondir le ballon, le lance en l'air, ou fait une remise en jeu suite à une touche, le Ruck ne peut pas entrer en contact avec le Ruck adverse avant que le ballon n'ait quitté la main de l'Arbitre de Champ ou de Touche. Pour éviter tout doute, lorsqu'il existe une incertitude sur l'identité du Ruck, ce dernier pourra être désigné pour chaque équipe par l'Arbitre de Champ.

15.5 COUP FRANC - RELATIF AUX ARBITRES

Un Coup Franc est accordé contre un joueur ou un Officiel qui:

- (a) discute les décisions de l'Arbitre de façon abusive, insulte, menace ou fait des gestes obscènes vers un Arbitre;
- (b) se comporte avec un caractère injurieux, insultant, menaçant ou obscène envers un Arbitre;
- (c) entre en contact intentionnellement ou par imprudence avec un Arbitre;
- (d) pénètre dans le Cercle Central quand l'Arbitre de Champ fait rebondir ou tente de faire rebondir le ballon
- (e) adopte intentionnellement ou par imprudence un comportement qui affecte, entrave ou empêche un Arbitre d'accomplir ses fonctions.

15.6 COUP FRANC – RELATIF AUX SORTIES HORS DES LIMITES 15.6.1 Attribution

Un Coup Franc est accordé contre un joueur qui:

- (a) botte le ballon Hors des limites directement;
- (b) tout en remettant en jeu le ballon après qu'un Behind ait été marqué, botte celui-ci Hors des Limites sans que le ballon soit touché par un autre joueur ;
- (c) intentionnellement botte le ballon, fait une passe à la main ou met le ballon Hors des Limites sans qu'il soit touché par un autre joueur ;
- (d) après avoir pris le ballon Hors des Limites, ne le remet pas immédiatement dans la main de l'Arbitre de Touche ou le dépose directement sur le terrain;
- (e) touche le ballon après que l'Arbitre de Touche a signalé que le ballon est Hors des Limites, sauf pour le joueur qui a franchi la ligne de Touche d'après la loi 15.6.1 ou pour celui qui a obtenu un Coup Franc en vertu de ces lois
- (f) frappe le ballon Hors des Limites directement après une remise en jeu par l'Arbitre de Touche ou un rebond ou un lancer par l'Arbitre de champ de rebond





15.6.2 Où le Coup Franc doit-il être joué

Un Coup Franc accordé par la Loi 15.6.1 doit être joué là où la balle a franchi la ligne de Touche.

15.7 COUP FRANC - MARQUER CONTRE SON CAMP VOLONTAIREMENT

15.7.1 Attribution

Un Coup Franc doit être attribué contre un joueur de l'équipe qui défend qui intentionnellement pousse du pied ou de la main, ou de toute autre façon, le ballon derrière la ligne de But ou de Behind, ou sur un des poteaux de But, qu'il défend. Pour déterminer si un Coup Franc doit être accordé en vertu de la présente loi, l'arbitre de champ doit accorder le bénéfice du doute au défenseur.

15.7.2 Jouer le Coup Franc

Un Coup Franc attribué d'après la loi 15.7.1 sera joué à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de But ou de Behind, ou devant le poteau concerné.

15.8 COUP FRANC - SECOUER LE POTEAU DE BUT

15.8.1 Attribution

Sauf si la Loi 15.7.3 s'applique, un Coup Franc est accordé contre un joueur ou un Officiel qui secoue intentionnellement un poteau de But ou de Behind (soit avant ou après qu'un joueur ait disposé du ballon) alors qu'un But ou Behind aurait pu être marqué.

15.8.2 Jouer le Coup Franc

Les dispositions suivantes s'appliquent à un Coup Franc accordé en vertu de la Loi 15.7.1:

- (a) si un Coup Franc est accordé contre un joueur ou un Officiel de l'équipe qui défend et que le But n'est pas marqué, le joueur de l'équipe attaquante qui était sur le point de tirer ou a tiré au But, se verra attribuer un Coup Franc au centre de la ligne de But;
- (b) si le Coup Franc est accordé contre un joueur ou un Officiel de l'équipe qui attaque, le joueur de l'équipe défenseuse qui était le plus proche de l'endroit où le ballon sera ou a été botté, se voit attribuer un Coup Franc à cette position. Pour éviter tout doute, un But ou Behind qui aurait été enregistré en faveur de l'équipe attaquante mais ayant été sanctionné par un Coup Franc pour l'équipe qui défend, ne doit pas être enregistré.





15.8.3 But marqué

Si un joueur ou un Officiel de l'équipe défensive contrevient à la Loi 15.7.1 mais qu'un But est toujours marqué, l'Arbitre de Champ ne doit pas accorder un Coup Franc. Dans ce cas, l'Arbitre de Champ doit signaler « All clear » et un But doit être enregistré.

15.9 COUP FRANC - INFRACTIONS À DÉCLARER

- (a) Sauf si la Loi 15.8 (b) s'applique, un Arbitre de Champ doit attribuer un Coup Franc contre un joueur ou un Officiel qui signale une faute à déclarer.
- (b) Sauf décision contraire prise par l'Arbitre de Champ, si un joueur ou un Officiel des deux équipes est signalé pour conduite découlant du même incident, l'Arbitre de Champ doit laisser le jeu se poursuivre ou si ce n'est pas réalisable, le jeu recommence en faisant rebondir le ballon.

15.10 COUP FRANC - EN GENERAL

15.10.1 Attribution

Un Coup Franc est accordé contre un joueur ou une équipe si l'Arbitre de Champ est d'avis que:

- (a) le joueur cherche à gagner du temps;
- (b) un Officiel de l'équipe ou tout autre personne de l'équipe qui, de temps à autre, est autorisé à circuler sur la surface de jeu, de façon intentionnelle ou par imprudence interfère avec le ballon, un joueur de l'équipe adverse, un Arbitre ou le jeu en général;
- (c) un joueur, a levé un joueur ou est monté sur les épaules d'un joueur de la même équipe. Ce Coup franc doit être joue par un joueur de l'équipe adverse lorsque l'infraction a été commise ou là où se trouve le ballon au moment de l'infraction, selon la peine la plus lourde pour l'équipe fautive;
- (d) un Coup Franc doit être accordé contre un joueur aux propos et/ou geste à caractère injurieux, insultant, menaçant ou obscène;
- (e) un joueur a enfreint les dispositions de la Loi 11.3.5 (a);
- (f) un joueur a commis une faute.

15.10.2 Coup Franc contre un Officiel

Lorsqu'un Coup Franc est accordé contre une équipe en raison du comportement d'un Officiel de l'Équipe, le Coup Franc est joué par le joueur de l'équipe adverse qui est le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou là où est situé le ballon, selon la date la peine la plus lourde contre l'équipe fautive.





15.11 CONTACT A RETARDEMENT

- (a) Sous réserve de la loi 15.11 (b), quand un contact illégal est commis à l'encontre d'un joueur qui a disposé du ballon ou qu'un joueur continu d'être bloqué (shepherd) par un adversaire alors qu'il a disposé du ballon, un Coup Franc doit être accordé à l'équipe de ce joueur et être joué par le joueur de cette équipe qui est le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le sol, un joueur ou passe la ligne de démarcation, selon le cas. Si dans ce cas, le lieu d'attribution du Coup Franc pénalise l'équipe a qui il est attribué, alors celui-ci devra être joué par le joueur qui a subit la faute et à l'endroit de la faute.
- (b) Si l'arbitre de champ est convaincu qu'un joueur plaque, retient, ou commet un plaquage trop haut, contre un joueur qui a disposé du ballon, dans le but d'empêcher ce dernier de prendre part à la prochaine action de jeu, ou d'être en mesure de disputer le prochain conteste, et s'il s'agit d'une pénalité plus importante que celle prévue par la loi 15.11 (a), l'arbitre de champ doit accorder un Coup Franc et une pénalité de 25 / 50 mètres à l'encontre de l'équipe du joueur fautif.

15.12 COUP FRANC - TOIT DU STADE

15.12.1 Sanction par un Coup Franc

Lorsqu'un joueur intentionnellement ou par imprudence botte ou envoie le ballon pour atteindre n'importe quelle partie de la structure du toit du stade qui se trouve audessus de la Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit attribuer un Coup Franc au joueur de l'équipe adverse le plus proche sur la Surface de jeu de l'endroit où le ballon a été envoyé sur le toit.

15.12.2 Contact accidentel

Si un joueur envoie accidentellement le ballon et qu'il touche toute partie de la structure du toit du stade, y compris les pièces jointes, le ballon est hors-jeu et les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) si le ballon frappe n'importe quelles poutres du toit qui courent le long d'une aile de la Surface de jeu, l'Arbitre de Touche doit, sur instruction de l'Arbitre de Champ, remettre le ballon en jeu à partir d'une position sur la ligne de démarcation la plus proche de l'endroit où le ballon a frappé le toit, ou
- (b) si le ballon frappe toute autre partie du toit du stade qui est au-dessus de la Surface de jeu, l'Arbitre de champ doit faire rebondir le ballon sur la Surface de jeu à l'endroit le plus proche de là où le ballon a frappé la structure du toit du stade.





16. JOUER UN ARRÊT DE VOLÉE OU UN COUP FRANC

16.1 MARQUER L'ARRÊT DE VOLÉE ET ZONE DES DIX METRES DE PROTECTION

16.1.1 Marquer l'Arrêt de volée

Quand un joueur se voit attribuer un arrêt de volée ou un Coup Franc ou fait la remise en jeu après qu'un Behind a été marqué, un joueur de l'équipe adverse peut se tenir à l'endroit sur la Surface de jeu où l'arrêt de volée ou le Coup Franc a été délivré ou là où l'Arbitre de champ l'indique. La position sur la Surface de jeu où se situe le joueur adverse est appelée « le mark ».

16.1.2 Zone Protégée

La zone protégée est un couloir qui s'étend de 5 mètres de côté et d'autre de l'arrêt de volée, et dans un rayon de 5 mètres autour du joueur porteur du ballon, comme l'illustre le Diagramme 7. Aucun joueur ne peut s'engager dans la zone protégée, sauf si l'Arbitre de champ annonce « Jouez » ou « Play-on ».

Tout équipier du joueur en possession du ballon peut entrer dans la zone protégée. Tout adversaire peut entrer dans la zone protégée seulement s'il suit son joueur dans la zone en étant épaule contre épaule (très proche). Donc s'il court vers la zone, il ne peut pas être à plus 5 mètres du joueur qu'il marque.

16.2 JOUER DERRIERE LE « MARK »

Un joueur qui a obtenu un arrêt de volée ou un Coup Franc doit disposer du ballon derrière le « mark ». Si un joueur dispose ou essaie de disposer du ballon autrement que dans une ligne droite par rapport au « mark », l'Arbitre de Champ doit annoncer « Jouez » ou « Play-on » et le ballon est immédiatement en jeu. La présente loi ne s'applique pas si un joueur dispose du ballon par-delà la ligne de But, de Behind ou la ligne de démarcation, auquel cas les lois 16.4 ou 16.5 s'appliquent.

16.3 TIRER AU BUT

16.3.1 Centre de la ligne de But

- (a) si un joueur tire au But après avoir reçu un arrêt de volée ou un Coup Franc, le joueur doit être placé le long d'une ligne directe entre le « mark » et le centre de la ligne de But.
- (b) si un joueur tire au But après avoir reçu un arrêt de volée ou Coup Franc dans le Carré de But, le joueur doit se placer directement en face des Buts là où l'arrêt de volée ou le Coup Franc ont été attribués.

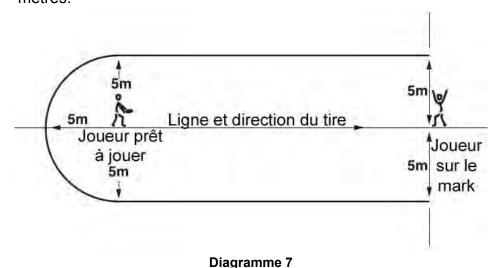




16.3.2 Franchissement du « Mark » durant un tir au But

Si le défenseur qui se trouve au « mark » empiète sur le mark alors que le joueur est en train de tirer au But, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) si un But est inscrit, l'Arbitre de Champ doit signaler « All clear » et un But doit être enregistré;
- (b) si un But n'est pas inscrit, le joueur peut choisir de refaire un tir, auquel cas, le joueur doit également se voir octroyer une pénalité de 25 / 50 mètres.



16.4 DISPOSITION POUR UN DEFENSEUR - LIGNE DE BUT ET DE BEHIND

Si un défenseur se voit attribué un Coup Franc ou un arrêt de volée et prend possession du ballon au-delà de la ligne de But ou de Behind, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) le joueur qui se tient sur « le mark » doit être placé à 5 mètres de la ligne de But ou de Behind, selon le cas;
- (b) le défenseur peut jouer dans n'importe quelle direction à condition qu'il traverse d'abord la ligne de But ou de Behind avant de jouer le ballon;
- (c) Si le défenseur décide de jouer au-delà de la ligne de But ou de Behind, il peut faire une passe à la main ou au pied dans n'importe quelle direction, tant qu'il ne se déplace pas hors de la ligne directe entre lui et le joueur qui se tient au « mark ». Si le défenseur ne passe pas cette ligne, l'Arbitre de Champ annonce « Jouez » ou « Play-on » et l'Arbitre de But doit signaler et enregistrer un Behind, et
- (d) si le défenseur, en disposant du ballon, touche le poteau de But ou de Behind, le ballon doit être redonné au joueur pour qu'il recommence à jouer.





16.5 DISPOSITION - HORS DES LIMITES

16.5.1 Permission

- (a) Un joueur qui obtient un Coup Franc ou un arrêt de volée peut remettre le ballon en jeu au-delà la ligne de démarcation à condition que le joueur se déplace dans une direction où l'acte du coups de pied, ou de la passe à la main franchit la ligne de démarcation.
- (b) Si un joueur joue son coup de pied de l'extérieur de la ligne de démarcation et
 - (i) ne parvient pas à mettre le ballon en jeu;
 - (ii) essaye de jouer sur l'extérieur de la ligne de démarcation, ou
 - (iii) ne remet pas le ballon en jeu, conformément à la Loi 16.5.1 (a), alors le ballon doit être considéré comme Hors des limites et l'Arbitre de Touche doit remettre le ballon en jeu à l'endroit où l'arrêt de volée original ou le Coup Franc a eu lieu.

16.5.2 Arrêt de volée adjacent au poteau de Behind

Lorsqu'un joueur reçoit ou prend possession du ballon au-delà de la ligne de démarcation dans les 2 mètres à proximité du poteau de Behind, le joueur qui réalise l'arrêt de volée doit être déplacé jusqu'à 5 mètres sur la ligne de démarcation.

16.5.3 Remise en jeu du ballon

Le ballon est considéré être en jeu dès lors qu'une partie est sur ou au-dessus de la ligne de démarcation.

16.6 DISPOSITION QUAND UN JOUEUR BLESSE SE VOIT ATTRIBUER UN COUP FRANC OU UN ARRET DE VOLÉE

Si un joueur obtient un Coup Franc ou un arrêt de volée et, si selon l'Arbitre de Champ, ce joueur souffre d'une blessure qui l'empêcher de disposer du ballon, le coéquipier le plus proche doit jouer le Coup Franc ou l'arrêt de volée, à l'emplacement (ou aussi près que possible) de l'endroit où le Coup Franc ou l'arrêt de volée a été attribué.

16.7 VIOLATION DES LOIS AVANT DE DISPOSER DU BALLON

(a) Si un joueur a reçu un Coup Franc ou un arrêt de volée et, avant de disposer du ballon, lui ou un joueur de la même équipe participe, à des comportements contraires à ces lois, alors l'Arbitre de Champ doit retourner le Coup Franc, ou en attribuer un si c'était un arrêt de volée, en faveur du joueur adverse le plus proche de celui qui a un comportement contraire aux lois.





(b) Si un Arbitre de Champ a attribué un Coup Franc ou un arrêt de volée à un joueur et, si avant de disposer du ballon, un joueur de l'équipe adverse se livre à un acte pour lequel un Coup Franc serait normalement attribué, alors un Coup Franc sera attribué là où l'infraction a été commise, ou une pénalité de cinquante mètre sera attribuée au joueur auquel l'Arbitre a attribué à l'origine un Coup Franc ou un arrêt de volée, selon la peine la plus lourde contre l'équipe fautive.

17. « JOUEZ » OU « PLAY-ON » ET REGLE DE L'AVANTAGE

17.1 BALLON EN JEU

Le ballon reste en jeu en toute occasion et à chaque fois que l'Arbitre de Champ annonce « Jouez » ou « Play-on ».

17.2 CONDITIONS - « JOUEZ » OU « PLAY-ON »

L'Arbitre de Champ annonce et signale « Jouez » ou « Play-on » ou « Touché, jouez » ou « Touched Play-on » lorsque:

- (a) un Arbitre est touché par le ballon lorsqu'il est en jeu;
- (b) l'Arbitre de Champ est d'avis que le ballon, après avoir été botté, a été touché en l'air:
- (c) l'Arbitre de Champ est d'avis que le ballon, après avoir été botté, n'a pas parcouru une distance d'au moins 15 mètres;
- (d) l'Arbitre de Champ annule un Coup Franc;
- (e) l'Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur, qui a obtenu un Coup Franc ou un arrêt de volée, court, fait une passe à la main ou au pied ou bien tente de courir, faire une passe à la main ou au pied par-delà le « mark »;
- (f) si un joueur, qui s'est vu attribué un arrêt de volée ou un Coup Franc, ne parvient pas à disposer du ballon lorsque l'Arbitre de Champ lui demande de le faire;
- (g) le rebond d'engagement est raté par l'Arbitre de champ, voir la Loi 11.3.6;
- (h) quand un joueur ne parvient pas à remettre le ballon en jeu par un coup de pied suite à un Behind après avoir reçu l'ordre de le faire par l'Arbitre de champ, ou
- (i) si l'Arbitre de Champ annule un arrêt de volée.

17.3 REGLE DE L'AVANTAGE

Lorsque l'Arbitre de Champ a l'intention d'attribuer ou a signalé qu'il envisage d'attribuer un Coup Franc à un joueur, il peut, au lieu de décerner le Coup Franc, laisser le jeu se poursuivre, si le joueur de l'équipe qui bénéficie du Coup Franc choisi de jouer l'avantage.





18. PENALITE DE 25 / 50 METRES

18.1 QUAND L'IMPOSER

Si un Arbitre de Champ a accordé un Coup Franc ou un arrêt de volée à un joueur, il peut également attribuer une pénalité de 25 mètres (sur un terrain de jeu à 9 ou à 12) ou de 50 mètres (sur un terrain de jeu complet) en faveur de ce joueur s'il est d'avis que tout joueur ou un Officiel de l'équipe adverse:

- (a) a empiété sur « le mark »;
- (b) se livre à du gain de temps;
- (c) prononce des paroles abusives, insultantes, menaçantes ou obscènes envers un Arbitre;
- (d) se comporte de façon violente, insultante, menaçante ou obscène envers un Arbitre ou conteste la décision d'un Arbitre;
- (e) entre dans la zone protégée, sauf si le joueur qui suit est à moins de 5 mètres de son adversaire;
- (f) n'a pas renvoyé le ballon directement au joueur qui se voit attribuer un Coup Franc ou un arrêt de volée;
- (g) se livre à toute autre conduite pour laquelle un Coup Franc serait normalement accordé, conformément à 16.7 (b);
- (h) lorsqu'il n'est pas dans la contestation immédiate du ballon, attrape un joueur après que ce joueur a réalisé un arrêt de volée ou ait obtenu un Coup Franc, ou
- (i) un joueur dans la contestation du ballon ceinture indûment un joueur après que celui-ci a réalisé un arrêt de volée ou a obtenu un Coup Franc.

18.2 IMPOSER UNE PENALITE DE 25 / 50 METRES

Lorsque l'Arbitre de Champ impose une pénalité de 25 / 50 mètres, les dispositions suivantes s'appliquent :

- (a) l'Arbitre de Champ doit indiquer au Chronométreur d'arrêter l'horloge pour le temps nécessaire pour imposer la pénalité de 25 / 50 mètres;
- (b) l'Arbitre de Champ doit avancer l'arrêt de volée de 25 / 50 mètres suivant une ligne droite avec le centre de la ligne de But, et
- (c) Si la distance est inférieure à 25 / 50 mètres de la ligne de But, l'arrêt de volée se jouera depuis le centre de la ligne de But.

18.3 CONDITIONS LOCALES

Un Organe de Direction peut réduire la distance d'une pénalité de 50 mètres à 25 mètres pour les matches joués dans la compétition menée par l'Organe de Direction.





19. RAPPORTS DES JOUEURS ET DES OFFICIELS

19.1 OBLIGATION DE FAIRE UN RAPPORT

19.1.1 Pour l'Organe de Direction

Un Arbitre dresse un rapport à l'Organe de Direction contre tout joueur ou Officiel qui commet ou se livre à un comportement qui peut constituer une infraction à déclarer:

- (a) Lors d'un match, ou
- (b) le jour du match et si cela se produit à proximité immédiate du terrain où le match se déroule.

19.1.2 Interprétation – « à proximité immédiate du terrain »

Sans limiter leur sens ordinaire, les mots « à proximité immédiate du terrain », désigne toute espace dans un rayon de 500 mètres autour du terrain où le match se déroule.

19.1.3 Autres personnes désignées

En plus d'un Arbitre, un Organe de Direction peut autoriser une ou des personnes à émettre un rapport contre tout joueur ou Officiel qui commet ou se livre à un comportement qui peut constituer une infraction à déclarer. Toute personne ainsi autorisée a les mêmes pouvoirs et devoirs imposés à un Arbitre en vertu de la présente Loi 19.

19.2 INFRACTIONS À DÉCLARER

19.2.1 Degré d'intention - Clarification

Lorsque l'une des infractions définies dans la Loi 19.2.2 précise que le comportement peut être intentionnel ou par imprudence :

- (a) tout rapport ou avis de rapport qui ne prétend pas savoir si la conduite était intentionnelle, imprudente ou négligente est réputé et se lit comme prétendant que le comportement a été soit intentionnel, imprudent ou négligent, et
- (b) le tribunal ou autre organisme, désigné pour entendre et juger le rapport, peut statuer que le rapport est justifié s'il est raisonnablement convaincu que la conduite était soit préméditée, imprudente ou négligente.

19.2.2 Infractions spécifiques

Chaque type de comportement suivant constitue une infraction à déclarer:

- (a) Intentionnel ou par imprudence
 - (i) frapper quelqu'un;
 - (ii) donner un coup de pied à quelqu'un ;
 - (iii) donner un coup de genou à quelqu'un ;





- (iv) piétiner quelqu'un ;
- (v) charger quelqu'un ;
- (vi) avoir un contact rude avec un adversaire dans une situation non raisonnable ;
- (vii) faire un bump ou avoir un contact énergique frontal avec un adversaire alors que celui-ci est baissé pour ramasser le ballon ;
- (viii) mettre un coup de tête à un adversaire ;
- (ix) mettre un doigt dans l'œil d'un adversaire ou avoir un contact dans la région de l'œil déraisonné ou inutile ;
- (x) avoir un contact déraisonné ou inutile au visage de quelqu'un ;
- (xi) avoir un contact déraisonné ou inutile avec un joueur bléssé ;
- (xii) griffer quelqu'un ; ou
- (xiii) faire un croche pied à quelqu'un que ce soit avec la main, le bras, le pied ou la jambe ;
- (b) avoir un contact avec ou frapper un Arbitre intentionnellement;
- (c) essayer d'avoir un contact avec un Arbitre ou de le frapper ;
- (d) avoir un contact par imprudence avec un Arbitre;
- (e) cracher vers ou sur un Arbitre;
- (f) cracher vers ou sur quelqu'un ;
- (g) essayer de frapper quelqu'un ;
- (h) essayer de donner un coup de pied à quelqu'un ;
- (i) essayer de faire un croche pied à quelqu'un que ce soit avec la main, le bras, la jambe ou le pied ;
- (j) utiliser des propos injurieux, insultants, menaçants ou obscènes ;
- (k) utiliser des propos injurieux, insultants ou obscènes envers ou en relation avec un Arbitre;
- (1) avoir un comportement injurieux, insultant, menaçant ou obscène envers ou en rapport avec un Arbitre;
- (m) contester la décision d'un Arbitre;
- (n) faire un geste obscène;
- (o) faire perdre du temps ;
- (p) faire de la simulation ;
- (q) s'engager dans une bagarre, sauf si la seule intention d'un joueur est de faire sortir un coéquipier de l'incident ;
- (r) engager une bagarre;
- (s) se battre avec quelqu'un;
- (t) pincer quelqu'un;
- (u) interférer avec un joueur qui tire au but ;
- (v) botter ou tout chose qui peut faire que le ballon heurte le toit du stade ;





- (w) secouer un poteau de But ou de Behind quand un joueur se prépare à tirer ou est entrain de tirer ou a tiré au But ;
- (x) ne pas quitter la Surface de jeu lorsque l'Arbitre de Champ demande de le faire ;
- (y) porter des crampons, bijoux ou équipement interdit par la Loi 9 ; ou
- (z) adopter tout autre mauvais comportement.

REMARQUE:

- Un joueur peut percuter le corps d'un adversaire sur le côté mais tout contact semifrontal sera considéré comme frontal ;
- Un joueur qui a la tête baissée dans la perspective de gagner la possession du ballon ou après avoir attaqué le ballon sera considéré comme ayant sa tête sur le ballon d'après la présente loi.

19.3 PROCEDURE

19.3.1 Rapports en cours de match

- (a) Si un Arbitre doit faire un rapport sur un joueur ou un Officiel durant le match, l'Arbitre doit essayer d'en informer au mieux le joueur ou l'Officiel:
 - (i) au moment de l'incident;
 - (ii) avant le début du quart temps suivant, ou
 - (iii) après la fin du match, si l'incident se produit dans le dernier quart temps,
- (b) L'Arbitre doit s'efforcer d'informer au mieux la personne contre qui une infraction à déclarer fait l'objet d'un rapport (si applicable).
- (c) Un Arbitre peut informer le capitaine, le capitaine intérimaire ou l'Officiel d'une équipe d'un rapport s'il lui est impossible d'en informer le joueur ou l'Officiel qui fait l'objet du rapport.
- (d) En dehors d'informer le joueur ou l'Officiel qu'il fait l'objet d'un rapport, un Arbitre ne doit pas parler au sujet du rapport qui a été fait, avec le joueur ou l'Officiel qui fait l'objet du rapport ou tout autre joueur ou Officiel.

19.3.2 Ecriture du rapport

- (a) Pendant le match ou après le match, l'Arbitre doit remplir un rapport sous la forme fixée par l'Organe de Direction.
- (b) Chaque Organe de Direction doit adopter des règles qui décrivent les procédures pour la présentation et la notification des rapports.





19.4 SANCTIONS ET SUSPENSIONS

19.4.1 Organe de Direction

- (a) un Organe de Direction doit entendre et juger un rapport formulé contre un joueur ou un Officiel et, si le rapport est justifié, peut imposer des sanctions (y compris la suspension ou une sanction pécuniaire), rendre les ordonnances et donner les instructions selon les affaires, à sa seule discrétion absolue selon qu'elle l'estime pertinente.
- (b) un Organe de Direction peut prescrire des sanctions prévues pour des infractions à déclarer.

19.4.2 Délégation

Un Organe de Direction peut déléguer le pouvoir d'enquêter, d'entendre et de juger un rapport à un tribunal ou un autre organisme similaire, dûment établie et constitué en conformité avec la Constitution de l'Organe de Contrôle.

19.4.3 Règles

Chaque Organe de Direction doit adopter des règles qui prescrivent les procédures pour l'audition et la détermination d'un rapport. De telles règles doivent prescrire que la personne faisant l'objet d'un rapport ait une possibilité raisonnable d'être entendu.

19.4.4 Effet de la suspension

- (a) si les lois 19.4.4 (d) ou 19.4.4 (e) s'appliquent, un joueur ou un Officiel suspendu par un Organe de Direction, pour la période de suspension, ou pendant que la suspension n'est toujours pas statué, est interdit de jouer ou de participer à un match organisé par l'Organe de Direction qui impose la suspension et un match organisé par tout autre Organe de Direction.
- (b) Si un joueur suspendu ou un Officiel est transféré d'un Club à un autre club engagé dans la même ou une autre compétition, le joueur ou l'Officiel doit exécuter la période de suspension avec son nouveau club si ce club participe à une compétition ayant lieu durant la même période que le Club à partir duquel le joueur a été transféré.
- (c) un Organe de Direction peut toujours exiger d'un joueur ou un Officiel de terminer sa période de suspension imposée par l'Organe de Direction, si le joueur ou l'Officiel retourne dans la compétition organisé par l'Organe de Direction dans les 12 mois suivant la fin de la suspension dans une autre compétition.
 - La présente loi s'applique même si le joueur ou l'Officiel n'a pas terminé la suspension dans une autre compétition.
- (d) Un joueur ou un Officiel qui a été suspendu de jouer ou de participer à une compétition organisée principalement entre le 31 Mars et 30 Septembre peut, s'il obtient l'approbation préalable écrite de l'Organe de Direction qui a imposé la suspension, jouer ou participer à une compétition organisée principalement entre le 1er Octobre et le 31 Mars.





(e) Un joueur ou un Officiel qui a été suspendu de jouer ou de participer à une compétition organisée principalement entre le 1er Octobre et le 31 Mars peut, s'il obtient l'approbation préalable écrite de l'Organe de Direction qui a imposé la suspension, jouer ou participer à une compétition organisée principalement entre le 31 Mars et le 1er Octobre.

20. EXCLUSION

20.1 APPLICATION

Cette loi 20 s'applique à toutes les compétitions autres que la compétition au sein de l'UNSLL.

20.2 EXCLUSION POUR LE RESTE DU MATCH

En plus de faire l'objet d'un rapport, un Arbitre de champ ou de réserve pourra exclure de la Surface de jeu un joueur faisant l'objet d'un rapport pour le reste du match, si le joueur est déclaré pour avoir commis une des infractions suivantes:

- (a) avoir un contact avec ou frapper un Arbitre intentionnellement ou par imprudence;
- (b) essayer d'avoir un contact avec un Arbitre ou de le frapper ;
- (c) en utilisant des propos injurieux, insultants, menaçants ou obscènes envers ou en relation avec un Arbitre:
- (d) avoir un comportement injurieux, insultant, menaçant ou obscène envers ou en rapport avec un Arbitre;
- (e) donner un coup de pied à une autre personne intentionnellement ou par imprudence ;
- (f) avoir un mauvais comportement si l'Arbitre est d'avis que ce comportement constitue une faute grave dans la nature.
 - Un Organe de Direction peut préciser d'autres infractions à déclarer ou conduites pour lesquelles un joueur peut être exclu de la Surface de jeu pour le reste du match.

20.3 AUTRES INFRACTIONS À DÉCLARER

Un joueur faisant l'objet d'un rapport une deuxième fois par un Arbitre pour la même ou tout autre infraction, autre que celles énumérées dans la Loi 20.2, doit, en plus de faire l'objet d'un rapport, être exclu de la Surface de jeu pour le reste du match.

20.4 REMPLACEMENT DE JOUEURS

Un Organe de Direction peut déterminer une période de temps qui doit s'écouler avant qu'un joueur exclu de la Surface de jeu au titre des lois 20.2 ou 20.3 soit remplacé par un autre joueur. En l'absence d'une détermination par un Organe de Direction, un joueur exclu de la Surface de jeu ne peut pas être remplacé par un autre joueur.





20.5 EXCLUSION POUR UNE PERIODE DETERMINEE

En plus de faire l'objet d'un rapport pour la première fois pour avoir commis une Infraction à déclarer, autres que celle énumérée dans la Loi 20.2, un Organe de Direction peut déterminer qu'un joueur sera exclu de la Surface de jeu pour une période laissée à la discrétion absolue de l'Arbitre.

20.6 SIGNALISATION ET PROCÉDURE D'EXCLUSION

20.6.1 Signalisation

Un Arbitre de Champ doit, en plus d'informer un joueur qu'il doit quitter immédiatement la Surface de jeu, signale que le joueur est exclu de la Surface de jeu en indiquant la zone de changement. Il doit tenir au-dessus de sa tête un carton rouge pour indiquer que le joueur est exclu pour le reste du match ou un carton jaune pour indiquer que le joueur est exclu pour une période de temps spécifiée par l'Organe de Direction.

20.6.2 Le joueur doit quitter la Surface de jeu

- (a) Un joueur doit immédiatement quitter la Surface de jeu lorsqu'il lui est ordonné de le faire par un Arbitre en vertu de la présente loi 20.
- (b) Si un joueur refuse ou n'a pas immédiatement quitter la Surface de jeu quand cela lui est demandé par un Arbitre, les dispositions suivantes s'appliquent:
 - (i) en plus de faire l'objet d'un rapport pour une Infraction à déclarer qui a entraîné le joueur à être exclu de la Surface de jeu, le joueur doit faire l'objet d'un rapport pour une faute d'omission de suivre une direction de l'Arbitre;
 - (ii) le match prend fin immédiatement et l'équipe du joueur exclu perd le match et
 - (iii) la Loi 10.7 s'applique comme tout match déclaré forfait.

20.7 REDUCTION DES JOUEURS

Si une équipe est réduite à moins de 14 joueurs en raison de l'exclusion d'un joueur, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) l'Arbitre de Champ peut, à son entière discrétion, déclarer le match perdu par l'équipe de moins de 14 joueurs, auquel cas la Loi 10.7 s'applique, ou
- (b) Si le match se poursuit, l'Arbitre de Champ doit, dès que possible, déposer auprès de l'Organe de Direction compétente un rapport écrit qui contient:
 - (i) les circonstances conduisant à la réduction des joueurs;
 - (ii) les scores de chaque équipe au moment où l'Arbitre de Champ a autorisé le match à continuer et





- (iii) le score final du match, et
- (c) à la réception du rapport écrit, l'Organe de Direction peut à sa discrétion absolue:
 - (i) confirmer les résultats du match, ou
 - (ii) déterminer le match forfait par l'équipe ayant moins de 14 joueurs, auguel cas la Loi 10.7 s'appliquent.

21. POLITIQUE ANTI-DOPAGE

La présente loi fait référence au Règlement Médical ainsi qu'aux textes inscrits dans le Code du Sport par le législateur.

L'application de cette loi est de la responsabilité de la Commission Médicale de l'UNSLL.

22. MALADIES INFECTIEUSES

22.1 SENS DE « SAIGNEMENT ACTIF »

Dans la présente loi 22, le terme « saignement actif » signifie l'existence d'une blessure ou une plaie, qui continue de saigner. « Saignement actif » n'inclut pas des saignements mineurs d'une écorchure ou égratignure, qui a baissé d'intensité et peut être facilement retiré d'un joueur ou d'une partie de son uniforme.

22.2 PARTICIPATION A DES MATCHES QUAND IL Y A SAIGNEMENT ACTIF

- (a) Sauf si la Loi s'applique 22.7:
 - (i) Un joueur ne doit pas rester sur la Surface de jeu tant qu'il saigne activement, et
 - (ii) un club ou une équipe ne doit permettre à aucun de ses joueurs de rester sur la Surface de jeu dès l'instant où le joueur saigne activement.
- (b) À moins qu'un traitement immédiat soit donné, en tenant compte de la santé et de la sécurité du joueur, un club ou une équipe ne doit pas permettre à tout joueur qui saigne activement d'être soigné sur la Surface de jeu.





22.3 SAIGNEMENT ACTIF - ROLE DE L'ARBITRE

22.3.1 Rôle du Arbitre

Si un Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur saigne activement, l'Arbitre de Champ doit cesser le jeu à la première occasion disponible:

- (a) signaler au joueur en question de quitter immédiatement la Surface de jeu, et
- (b) sous réserve de la Loi 22.3.3, attendre un délai raisonnable pour permettre au joueur remplaçant de prendre position avant de recommencer à jouer.

22.4 DIRECTION DE L'ARBITRE POUR UN JOUEUR

Si un joueur est prié par un Arbitre de Champ de quitter la Surface de jeu parce qu'il saigne activement, le joueur doit quitter la Surface de jeu immédiatement par la zone de changement. Le joueur ne doit pas rentrer sur la Surface de jeu à moins que :

- (a) la cause du saignement a été réduite;
- (b) la blessure soit solidement maintenue pour s'assurer que le sang est contenu;
- (c) toute partie de l'équipement taché de sang a été retirée et remplacée, et
- (d) le sang situé sur toute partie du corps du joueur a été soigneusement nettoyé et enlevé.

22.4.1 Remplacement d'un joueur

Un joueur qui a quitté la Surface de jeu peut être remplacé par un autre joueur figurant sur la feuille de match. Un remplaçant peut entrer dans la Surface de jeu dès lors que le joueur qu'il remplace quitte la Surface de jeu. Si un remplaçant n'a pas pénétré dans la Surface de jeu au moment où le joueur a quitté la Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit recommencer à jouer immédiatement.

22.4.2 Refus de quitter Surface de jeu

Lorsqu'un joueur refuse ou ne quitte pas immédiatement la Surface de jeu lorsque l'Arbitre de Champ lui demande de le faire, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) l'Arbitre de Champ doit avertir le joueur qu'un Coup Franc sera attribué et que le joueur peut faire l'objet d'un rapport s'il ne quitte pas la Surface de jeu;
- (b) Si le joueur refuse toujours de quitter la Surface de jeu, l'Arbitre de Champ doit accorder un Coup Franc au joueur de l'équipe adverse qui est plus proche d'où l'avertissement a été donné ou là où le jeu a été arrêté, selon la plus grande peine;





- (c) Si le joueur refuse de quitter la Surface de jeu:
 - (i) l'Arbitre de Champ doit faire un rapport contre le joueur pour une faute d'omission de suivre une direction de l'Arbitre;
 - (ii) Le match se termine immédiatement et l'équipe du joueur faisant l'objet du rapport est déclaré forfait, et
 - (iii) La Loi 10.7 s'appliquera.

22.5 PROCÉDURE QUAND LE JOUEUR NE SAIGNE PAS ACTIVEMENT

Si un Arbitre de Champ est d'avis qu'un joueur ne saigne pas activement, mais que le joueur a du sang sur n'importe quelle partie de son corps ou de son uniforme, les dispositions suivantes s'appliquent:

- (a) à la première occasion, l'Arbitre de Champ doit signaler et indiquer au joueur de se faire soigner. Après le signal, le jeu doit se poursuivre;
- (b) Le joueur peut rester sur la Surface de jeu après que le signal a été donné par l'Arbitre de Champ, mais doit à la première occasion:
 - (i) dans le cas où du sang est sur une partie quelconque de son uniforme, cette partie de l'équipement doit être enlevée et remplacée; et / ou
 - (ii) dans le cas où du sang est sur une partie quelconque de son corps, se faire enlever le sang et la cause du saignement (le cas échéant) doit être traitée et recouverte de façon à ce que tout le sang soit contenu:
- (c) si après avoir reçu des soins, l'Arbitre de Champ est d'avis que le sang apparaît toujours sur une partie du corps du joueur ou de l'équipement, le joueur est considéré comme saignant activement et la Loi 22.3 s'appliquent.

22.6 MODIFICATION PAR UN ORGANE DE DIRECTION

Un Organe de Direction peut adopter ses propres règles pour préciser que la Loi 22.3 s'applique à tous les saignements.

22.7 DÉFAUT D'OBEIR A UNE DIRECTION

- (a) Le refus d'un joueur d'obéir promptement à une direction de l'Arbitre de Champ donné en vertu de la Loi 22.3 ou 22.4 est une faute faisant l'objet d'un rapport.
- (b) Toute amende, période de suspension ou une autre sanction déterminée par un tribunal ou un autre organisme pouvant recevoir l'infraction faisant l'objet d'un rapport sont en plus de toute sanction qui peut être imposées par un Organe de Direction prévues par la Loi 22.14.





22.8 CONDITIONS PARTICULIERES A LA FIN D'UN QUART TEMPS

Un joueur autorisé à jouer un arrêt de volée ou un Coup Franc peut jouer le ballon après que l'Arbitre de champ a signalé que le jeu ait pris fin, même si à ce moment-là il saigne activement. Toutefois, cette loi est soumise à la Loi 16.6.

22.9 TACHE DE SANG VOLONTAIRE

Indépendamment de toute autre disposition de ces lois, si un joueur intentionnellement ou non tâche ou dans d'autre cas dépose du sang sur le corps ou l'uniforme d'un autre joueur, l'Arbitre de Champ doit cesser immédiatement le jeu et attribuer à ce joueur le temps nécessaire pour enlever le sang ou enlever et remplacer l'uniforme.

22.10 GANTS DE PROTECTION

Chaque club ou une équipe doit veiller à ce que tout médecin, entraineur et toute autre personne qui soigne les joueurs d'une équipe, porte des gants de protection approuvés par l'Organe de Direction compétente.

22.11 DISPOSITION DES VETEMENTS ET AUTRES MATERIAU ENSANGLANTES

Chaque club ou équipe doit s'assurer que:

- (a) toute partie ensanglanté de l'uniforme ou vêtements d'un joueur est placé dès que possible dans un récipient scellé étanche et hygiénique, et laver de façon à garantir l'élimination de tout le sang, et
- (b) toutes les serviettes, lingettes, bandages, pansements et autres matériels utilisé dans le traitement des saignements des joueurs doivent être placés dans un récipient scellé hygiénique, et jeté ou détruit d'une manière hygiénique.

22.12 VESTIAIRES

Chaque club ou équipe doit s'assurer que tous les vestiaires et autres zones occupées par l'équipe avant, pendant ou immédiatement après la fin d'un match sont maintenus propres et que le sang ne reste pas sur n'importe quelle surface, équipement, lavabo, toilettes, douche, bain ou autres partie. Chaque surface, équipements et lieu doivent être nettoyés et désinfectés immédiatement après le contact avec le sang.

22.13 HYGIÈNE

Chaque club ou équipe doit s'assurer que:

(a) Les joueurs n'ont pas uriné (ailleurs que dans les toilettes) dans ou près





des vestiaires ou sur la Surface de jeu avant, pendant ou immédiatement après la fin d'un match, et

(b) chacun de ses joueurs doivent avoir un haut niveau d'hygiène personnelle.

22.14 ENTRAINEUR

Sauf si la Loi 22.4 s'applique, un entraîneur ou un autre personnel chargé de soigner les joueurs ne doit pas fournir un traitement à un joueur sur la Surface de jeu concernant toute coupure, abrasion ou autres blessures impliquant l'écoulement du sang.

22.15 SANCTIONS - ORGANE DE DIRECTION

L'Organe de Direction approprié peut imposer une sanction contre un joueur, un club ou une équipe pour violation de toute obligation imposée en vertu de la présente loi 22.



