



### DÉFINITIONS

En début de partie, tous les joueurs sont en-jeu. Pendant le déroulement du match, les joueurs peuvent se trouver en position de hors-jeu. Dans ce cas, ils sont passibles de pénalité jusqu'à ce qu'ils soient remis en jeu.

Dans le Jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou en avant d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier.

Hors-jeu signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu.

Dans le Jeu courant, un joueur peut être remis en jeu soit par une action d'un coéquipier, soit par une action d'un adversaire. Cependant, le joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu s'il interfère avec le jeu, ou s'il avance vers le ballon, ou ne s'écarte pas de 10 mètres du point de chute du ballon.

### 11.1 HORS-JEU DANS LE JEU COURANT

(a) Un joueur qui est en position de hors-jeu n'est passible de pénalité que dans les trois cas suivants :

- s'il interfère avec le jeu, ou
- s'il avance ou se déplace vers le ballon, ou
- s'il ne respecte pas la Règle des 10 mètres (Règle 11.4).

Un joueur qui est en position de hors-jeu n'est pas automatiquement pénalisé.

Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.

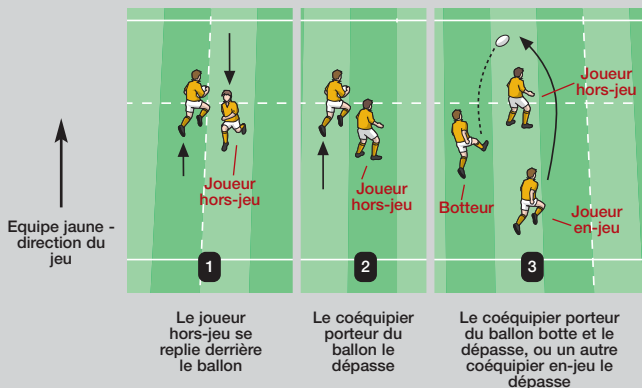
Un joueur peut être hors-jeu dans l'en-but.

- (b) **Hors-jeu et interférence avec le jeu.** Un joueur qui est hors-jeu ne doit pas participer au jeu. Cela signifie qu'il ne doit pas jouer le ballon ou faire obstruction sur un adversaire.
- (c) **Hors-jeu et déplacement vers l'avant.** Lorsqu'un coéquipier d'un joueur hors-jeu a botté le ballon vers l'avant, le joueur hors-jeu ne doit pas avancer vers ses adversaires qui attendent de jouer le ballon ou vers le point de chute du ballon, tant que ce joueur n'a pas été remis en jeu.

## 11.2 REMISE EN JEU PAR L'ACTION D'UN PARTENAIRE

Dans le jeu courant, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu par trois actions, effectuées par lui-même ou un partenaire ;

- (a) **Action du joueur.** Un joueur est remis en jeu lorsqu'il se replie en arrière du coéquipier qui a, le dernier, botté, touché ou porté le ballon.
- (b) **Action du porteur du ballon.** Lorsqu'un coéquipier porteur du ballon dépasse le joueur hors-jeu, ce joueur est remis en jeu.
- (c) Action du botteur ou d'un autre coéquipier en jeu. Lorsque le botteur, ou un coéquipier qui était situé à sa hauteur ou en arrière quand (ou après que) le ballon a été botté, a dépassé le joueur hors-jeu, celui-ci est remis en jeu. Lorsqu'il avance, le coéquipier du joueur hors-jeu peut être en touche ou en touche de but, mais il doit revenir dans l'aire de jeu pour remettre en jeu son coéquipier hors-jeu.

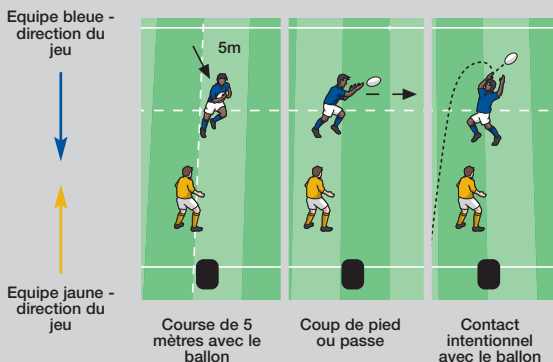


*Joueur remis en jeu par un coéquipier*

## 11.3 REMISE EN JEU PAR L'ACTION DES ADVERSAIRES

Dans le jeu courant, il y a trois cas par lesquels un joueur hors-jeu peut être remis en jeu par une action de l'équipe adverse. Ces trois cas ne s'appliquent pas à un joueur qui est hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres.

- (a) **Course de 5 mètres avec le ballon.** Lorsqu'un adversaire porteur du ballon a parcouru 5 mètres, le joueur hors-jeu est remis en jeu.
- (b) **Coup de pied ou passe.** Lorsqu'un adversaire botte ou passe le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.
- (c) **Contact intentionnel avec le ballon.** Lorsqu'un adversaire touche intentionnellement le ballon mais ne parvient pas à le saisir, le joueur hors-jeu est remis en jeu.



*Joueur remis en jeu par l'adversaire*



## 11.4 RÈGLE DU HORS-JEU À MOINS DE 10 MÈTRES

- (a) Quand un partenaire d'un joueur hors-jeu a botté le ballon vers l'avant, le joueur hors-jeu est considéré comme prenant part au jeu s'il est en avant d'une ligne imaginaire, parallèle aux lignes de but et allant d'une ligne de touche à l'autre, située à dix mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou de l'endroit où le ballon tombe ou peut tomber. Le joueur hors-jeu doit immédiatement se replier en arrière de cette ligne imaginaire des dix mètres s'il est en avant de celle-ci. Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne doit pas gêner un adversaire.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

- (b) Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu par une action de l'équipe adverse. Par contre, lors de son repli vers la ligne des 10 mètres, le joueur hors-jeu peut être remis en jeu par tout coéquipier en jeu qui le dépasse.

- (c) Lorsqu'un joueur hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres charge un adversaire qui va réceptionner le ballon, l'arbitre sifflera immédiatement et pénalisera le joueur hors-jeu. Tout délai peut être dangereux pour l'adversaire.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

- (d) Lorsqu'un joueur hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres joue le ballon qui a été touché et lâché par maladresse à la réception par un adversaire, le joueur hors-jeu doit être pénalisé.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

- (e) La Règle des 10 mètres n'est pas modifiée par le fait que le ballon a heurté le poteau de but ou la barre transversale. Ce qui compte, c'est le point de chute du ballon au sol. Un joueur hors-jeu ne doit pas être situé en avant de cette ligne imaginaire des dix mètres.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

- (f) La Règle des 10 mètres ne s'applique pas quand un joueur botte le ballon et qu'un adversaire contre ce coup de pied et qu'ensuite un coéquipier du botteur, qui était situé en avant de la ligne imaginaire des dix mètres, joue le ballon. La Règle des 10 mètres s'applique si le ballon touche ou est joué par un adversaire mais pas contre.

**Sanction :** si un joueur est sanctionné pour hors-jeu dans le jeu courant, l'équipe adverse a le choix entre un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute et une mêlée ordonnée à l'endroit où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier. Si le ballon a été joué en dernier dans la zone d'en-but de cette équipe, la mêlée sera formée à 5 mètres de la ligne de but en face du point où le ballon a été joué en dernier.



- (g) Si plusieurs joueurs sont hors-jeu et avancent après qu'un coéquipier a botté le ballon en avant, l'emplacement du point de faute se situe à l'endroit où se trouve le joueur hors-jeu le plus proche d'un adversaire attendant de jouer le ballon, ou l'endroit le plus proche du point de chute du ballon.

### 11.5 RÈGLE DE LA REMISE EN JEU À MOINS DE 10 MÈTRES

- (a) Le joueur hors-jeu doit se replier en arrière de la ligne imaginaire des dix mètres sans quoi ce joueur est passible d'une pénalité.
- (b) Alors qu'il se replie, le joueur hors-jeu peut être remis en jeu avant de s'être replié en arrière de la ligne imaginaire des dix mètres par l'une quelconque des trois actions de ses coéquipiers décrites ci-dessus dans la Section 11.2. Toutefois, aucune action de l'équipe adverse ne peut remettre en jeu ce joueur.

### 11.6 HORS-JEU ACCIDENTEL

- (a) Lorsqu'un joueur hors-jeu ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte, il est accidentellement hors-jeu. Si l'équipe du joueur n'en tire pas d'avantage, le jeu doit continuer. Si elle en tire un avantage, l'arbitre doit accorder une mêlée ordonnée, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.
- (b) Lorsqu'un joueur donne le ballon de la main à la main à un coéquipier se trouvant devant lui, ce coéquipier est hors-jeu. A moins que le joueur qui reçoit le ballon ne soit considéré comme délibérément hors-jeu (cas dans lequel un coup de pied de pénalité doit être accordé), ce joueur est accidentellement hors-jeu et l'arbitre doit accorder une mêlée ordonnée, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

### 11.7 HORS-JEU APRÈS UN EN-AVANT

Lorsqu'un joueur fait un en-avant et qu'un coéquipier hors-jeu joue ensuite le ballon, le joueur hors-jeu est passible d'une pénalité si le fait de jouer le ballon a privé l'adversaire d'un avantage.

**Sanction :** coup de pied de pénalité



### 11.8 REMISE EN JEU D'UN JOUEUR SE REPLIANT LORS D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE, D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE, D'UN MAUL OU D'UN ALIGNEMENT

Lors de la formation d'une mêlée ordonnée, d'un maul, d'une mêlée spontanée ou d'un alignement, un joueur qui est en position de hors-jeu et se replie comme prévu par la Règle reste hors-jeu même si l'équipe adverse gagne la possession du ballon et que la mêlée ordonnée, le maul, la mêlée spontanée ou l'alignement a pris fin. Aucune autre action du joueur hors-jeu ou de ses coéquipiers ne peut remettre ce joueur en jeu.

Si le joueur reste hors-jeu, ce joueur ne peut être remis en jeu que par des actions de l'équipe adverse. Il y a deux types d'actions :

**Course de l'adversaire sur 5 mètres avec le ballon.** Lorsqu'un adversaire porteur du ballon a parcouru 5 mètres, le joueur hors-jeu est remis en jeu. Un joueur hors-jeu n'est pas remis en jeu lorsqu'un adversaire passe le ballon. Même si les adversaires passent plusieurs fois le ballon, ces actions ne remettent pas en jeu le joueur hors-jeu.

**Coups de pied de l'adversaire.** Lorsqu'un adversaire botte le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.

### 11.9 TRAÎNARD

Un joueur qui reste en position de hors-jeu est considéré comme traînard. Un traînard qui empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle l'entend prend part au jeu et sera pénalisé. L'arbitre s'assurera que le traînard ne bénéficie pas d'un cas de remise en jeu par l'action de l'équipe adverse.

**Sanction :** coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu du joueur fautif