



# RÈGLE 11

## HORS-JEU ET EN JEU

### DANS LE JEU COURANT

#### DÉFINITION

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, à moins qu'ils ne soient remis en jeu.

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

Un joueur hors-jeu 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 vers le ballon 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.

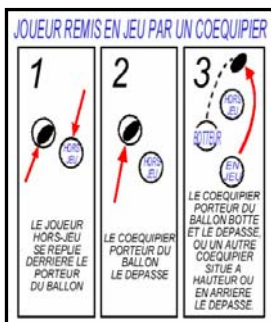
Un joueur peut être hors-jeu dans l'en-but.

- (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 des adversaires qui attendent de jouer le ballon ou s'approcher du point de chute du ballon, et ce, tant qu'il 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 quatre types d'action effectués par lui-même ou des coéquipiers :

- (a) **Action du joueur.** Lorsque le joueur hors-jeu se replie derrière le coéquipier qui a, le dernier, botté, touché ou porté le ballon, il est remis en jeu.
- (b) **Action du porteur du ballon.** Lorsqu'un coéquipier porteur du ballon dépasse le joueur hors-jeu, il est remis en jeu.

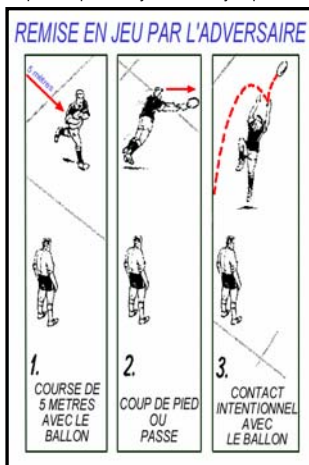


- (c) **Action du botteur ou d'un autre coéquipier en jeu.** Lorsque le botteur ou un coéquipier situé à sa hauteur ou en arrière quand le ballon est (ou a été) botté, a dépassé le joueur hors-jeu, il est remis en jeu.
- (d) **Lorsqu'il avance,** le coéquipier du joueur hors-jeu peut être en touche ou en touche de but, mais il doit revenir dans l'aire de jeu pour remettre en jeu son coéquipier hors-jeu.

### 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.



### 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 qui s'étend d'une ligne de touche à l'autre parallèlement aux lignes de but, cette ligne étant située à 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou de l'endroit où le ballon touche ou peut toucher le sol.  
Le joueur hors-jeu doit immédiatement se replier en arrière de cette ligne imaginaire des 10 mètres. Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne doit pas gêner un adversaire.

CPP

- (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.

CPP

- (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.

CPP

- (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.

(e) La Règle des 10 mètres n'est pas modifiée par le fait que le ballon a heurté un 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 la ligne imaginaire des 10 mètres.

(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 partenaire du botteur situé en avant de la ligne imaginaire des 10 mètres joue alors le ballon.

L'adversaire n'étant pas « en attente de jouer le ballon », le partenaire hors-jeu est remis en jeu.

***SANCTION*** : *Lorsqu'un joueur est pénalisé pour être hors-jeu dans le jeu courant, l'équipe non fautive a le choix entre un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou une mêlée ordonnée à l'endroit où l'équipe fautive a joué le ballon pour la dernière fois. Si elle a joué le ballon pour la dernière fois dans son en-but, la mêlée ordonnée sera formée à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit où le ballon a été joué en dernier.*

(g) Si plusieurs joueurs hors-jeu avancent après qu'un coéquipier a botté le ballon, 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 10 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 10 mètres par l'une quelconque des trois actions de ses partenaires décrites ci-dessus dans la Section 11.2. Toutefois, un tel joueur ne peut pas être remis en jeu par une action quelconque de l'équipe adverse.

## 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 hors-jeu accidentellement. Si l'équipe du joueur n'en tire pas d'avantage, le jeu doit continuer. Si elle en tire un avantage, une mêlée doit être 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 une mêlée doit être 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 HORS-JEU SE REPLIANT LORS D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE, D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE, D'UN MAUL OU D'UN ALIGNEMENT

Lors de la formation ou du déroulement d'une mêlée ordonnée, d'une mêlée spontanée, d'un maul ou d'un alignement, un joueur hors-jeu qui 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, la mêlée spontanée, le maul ou l'alignement a pris fin.

Dans ce cas, aucune action du joueur hors-jeu ou de ses coéquipiers ne peut le remettre en jeu. Le joueur hors-jeu ne peut être remis en jeu que par des actions de l'équipe adverse. Celles-ci sont de deux types :

- **Course de l'adversaire 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 se passent plusieurs fois le ballon, ces actions ne remettent pas en jeu le joueur hors-jeu.
- **Coup de pied de l'adversaire.** Lorsqu'un adversaire botte le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.

## 11.9 TRAÎNARD



CPP

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**