

# Le hors-jeu



**Objectif:**  
Découvrir la règle du hors-jeu



**Compétence(s) visée(s):**  
Être capable de repérer et sanctionner  
une situation de hors-jeu



## BESOINS

Ballons

Plots

Chasubles

## CONSIGNES

### 1. Construire la règle

L'éducateur demande aux joueurs dans quelles situations ils sont considérés comme hors-jeu.

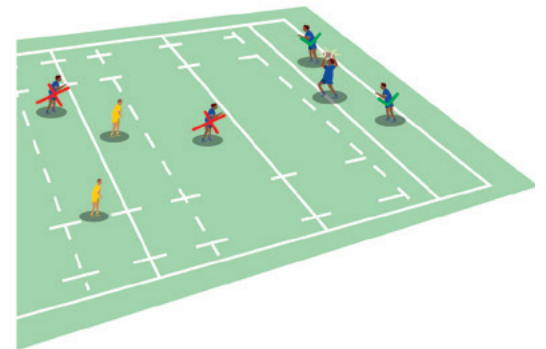
**Hors-jeu dans le jeu courant :**

- Je suis devant le botteur,
- Je suis derrière le botteur.

**Hors-jeu sur ruck :**

- La liaison dans un ruck,
- Les lignes de hors-jeu du ruck,
- La « porte d'entrée » pour venir se lier dans un ruck.

Ne pas parler de la zone des 10 mètres.



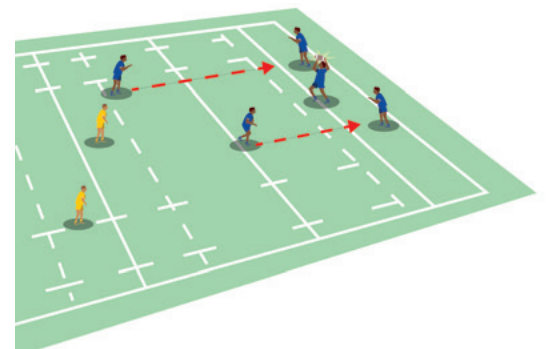
X Tous les joueurs devant la balle sont hors-jeu

## EXERCICE

### 2. Mise en place de l'exercice

En partant d'une situation figée faisant suite à un jeu au pied, l'arbitre place des joueurs devant et derrière le botteur.

Les joueurs doivent lever la main lorsque l'arbitre demande ceux qui sont en jeu ou hors-jeu. Les joueurs doivent être capables d'expliquer pourquoi ils sont en jeu ou hors-jeu.



X Les joueurs hors jeu doivent alors se replacer derrière un joueur en jeu.

#### Consignes aux arbitres



En partant d'une situation figée sur un ruck, l'arbitre place des joueurs en jeu ou hors-jeu. L'arbitre questionne les joueurs pour savoir s'ils sont en jeu ou hors-jeu et pourquoi..

#### Consignes aux joueurs



Répéter ces situations plusieurs fois d'abord en séparant le hors-jeu dans le jeu courant du hors-jeu sur le ruck puis alterner ces situations pour que le joueur apprenne à reconnaître dans quelle situation il se trouve.