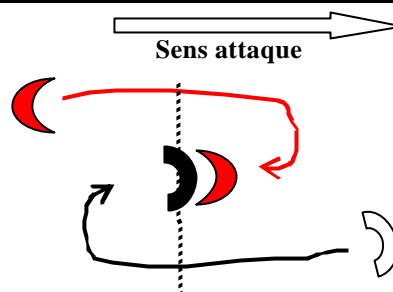
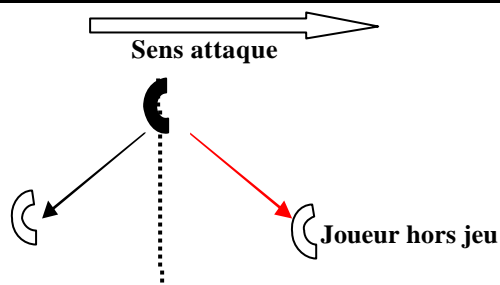


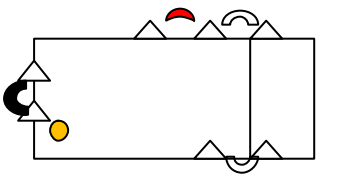
## Règlement : Le Hors Jeu

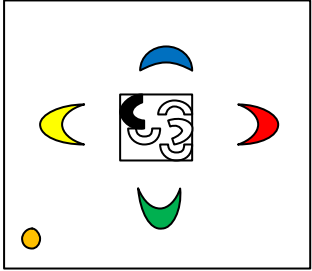
### Définition :

Un joueur est hors jeu (ne peut plus faire action de jeu) s'il est placé devant le ballon porté (ou libéré) par un partenaire. Si le porteur lui transmet la balle, il y a « en avant ».

Dans un deuxième temps, on pourra prendre en compte le hors jeu défenseur lorsque le jeu est « arrêté ». A ce moment précis, tout défenseur devra revenir dans son camp pour pouvoir intervenir à nouveau.



<b>S1</b>	<b>3 contre 1 porte entrée côté devant l'arrêt supposé.</b>			
Description	<p><b>Terrain de 15*5 avec un en-but clairement délimité.</b></p>  <p><b>Le porteur et le défenseur entrent quand l'arbitre lance le jeu (ballon roule). Les soutiens entrent quand le porteur est au sol. Le défenseur arrête le porteur en le touchant à deux mains : le porteur va au sol.</b></p>	But	Aller aplatir dans l'en-but adverse en aidant le Porteur sans se mettre hors jeu.	5 joueurs par terrain 1 porteur, 2 aides porteur (soutiens), 1 défenseur, 1 arbitre.
		Crit. Réussite	4 essais sur 6 passages	Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre tous les 2 passages.
		Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur protège sa balle avec les deux mains, près de son corps quand il va au sol. Il libère contrôlé derrière lui (posé, main au dessus du ballon).</li> <li>➤ Les soutiens passent par la porte d'entrée du porteur avant d'intervenir.</li> <li>➤ Le défenseur se déplace pour être face au porteur.</li> <li>➤ L'arbitre vérifie que les soutiens arrivent bien par leur camp (passent par la porte).</li> </ul>	Orga
Question			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Modifier les types de mise en jeu effectuées par l'arbitre : lancer, donner, poser...</li> <li>➤ Modifier la position de la porte d'entrée du défenseur : face au porteur, à gauche, dans le terrain (attention aux plots utilisés !)</li> </ul>	Evolution
Gestion niveaux			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Modifier les types d'intervention du défenseur : ceinturer, plaquer, toucher une main...</li> <li>➤ Modifier la position des portes des soutiens. Ne plus donner la consigne de passer par la porte du porteur.</li> </ul>	

S②	Orientation			
Description	Terrain de 20*20 avec quatre en-but.	But	Aller marquer dans l'en-but de la couleur annoncée sans faire d'en avant.	Tous les deux passages un joueur défense est détaché par l'équipe pour arbitrer.
		Crit. Réussite	6 essais sur 10 passages	
	<p>Le porteur à l'annonce de l'arbitre (couleur, nom) doit aller au contact, puis se tourner pour donner son ballon. Le soutien réalise la même action dès qu'il est touché. Le défenseur arrête le porteur en le touchant à deux mains.</p>	Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur entre en contact avec l'épaule en tenant le ballon avec les deux mains, puis présente son dos à l'adversaire.</li> <li>➤ Le porteur transmet son ballon uniquement lorsqu'il voit un partenaire.</li> <li>➤ Les soutiens attendent dans le carré que le porteur soit entré en contact avec le 1<sup>er</sup> défenseur.</li> <li>➤ L'arbitre vérifie que le ballon est bien transmis vers l'arrière (suit la ligne de défense).</li> </ul>	
Question			Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Introduire progressivement 2, 3, puis 4 défenseurs.</li> <li>➤ Modifier les types d'intervention du défenseur : ceinturer, plaquer, toucher une main...</li> </ul>
Gestion niveaux				

S⑥	Jouée avec « arrêts »			
Description	Jeu « libre » à 5 contre 5 Terrain de 20*20	But	Aller marquer dans l'en-but adverse sans faire d'en avant.	
	Arrêt de enseignant/arbitre de manière ponctuelle pour vérifier corriger les positions de hors jeu.	Crit. Réussite	Score positif	
	Score : 5 pts par essai. -1 pt par en avant.	Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur entre en contact avec l'épaule en tenant le ballon avec les deux mains, puis présente son dos à l'adversaire.</li> <li>➤ Le porteur transmet son ballon uniquement lorsqu'il voit un partenaire.</li> <li>➤ Les soutiens se placent constamment derrière le ballon.</li> <li>➤ L'arbitre vérifie que le ballon est bien transmis vers l'arrière (suit la ligne de défense).</li> </ul>	
Question			Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Arrêt du jeu : -1 pt par attaquant hors jeu.</li> <li>➤ Arrêt de jeu : si 2 attaquants hors jeu, ballon pour l'adversaire.</li> <li>➤ Modifier les types d'intervention du défenseur : ceinturer, plaquer, toucher une main...</li> </ul>
Gestion niveaux				

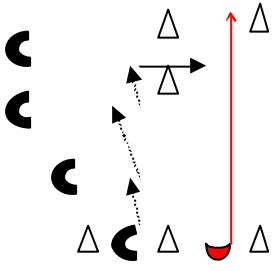
S⑥	Jouée désorganisée			
Description	Jeu « libre » à 5 contre 5 Terrain de 20*20	But	Aller marquer dans l'en-but adverse sans faire d'en avant.	
	Les joueurs se déplacent de manière aléatoire sur tout le terrain. Lancement du jeu par l'arbitre qui donne le ballon au joueur qui va poser des problèmes de remplacement à ses coéquipiers. Il attend leur remplacement en bonne position avant d'annoncer « jeu ».	Crit. Réussite	Score positif	
	Arrêt de enseignant/arbitre de manière ponctuelle pour vérifier corriger les positions de hors jeu. Score : 5 pts par essai. -1 pt par en avant.	Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur entre en contact avec l'épaule en tenant le ballon avec les deux mains, puis présente son dos à l'adversaire.</li> <li>➤ Le porteur transmet son ballon uniquement lorsqu'il voit un partenaire.</li> <li>➤ Les soutiens se placent constamment derrière le ballon.</li> <li>➤ L'arbitre vérifie que le ballon est bien transmis vers l'arrière (suit la ligne de défense).</li> </ul>	
Question			Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Arrêt du jeu : -1 pt par attaquant hors jeu.</li> <li>➤ Arrêt de jeu : si 2 attaquants hors jeu, ballon pour l'adversaire.</li> <li>➤ Modifier les types d'intervention du défenseur : ceinturer, plaquer, toucher une main...</li> </ul>
Gestion niveaux				

La règle du hors jeu en attaque va poser des problèmes de dissociation segmentaire (haut bas) pour passer et attraper. On peut tout à fait envisager un tel travail en situation d'échauffement.

SE①		Skill passe droite gauche			
Description		But	Garder continuellement le ballon en vie en respectant les consignes de transmission.	Orga	3 joueurs sur chaque plot.
		Crit. Réussite	3 en avant maxi en 3'		
		Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur conserve ses appuis dans l'axe, transmet après le plot rouge, regarde son partenaire.</li> <li>➤ Le non porteur montre ses mains, appelle le porteur.</li> </ul>		
Question		Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Changer le côté de passe.</li> <li>➤ Introduire 1 ballon sup (jeu à 3 ballons, jeu à 4 ballons).</li> <li>➤ Changer la course après la passe : suivre son ballon (attention de conserver la dissociation segmentaire !!)</li> <li>➤ Ajouter une ligne de travail supplémentaire.</li> </ul>		
Gestion niveaux					

SE②		Transmission queue leu leu			
Description	<p>Une ligne de joueurs qui se transmettent le ballon de la main à la main. Le dernier remonte la file en accélération.</p>	But	Garder continuellement le ballon en vie en respectant les consignes de transmission.	Orga	4/5 joueurs par groupe.
		Crit. Réussite	3 en avant maxi en 3'		
		Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur conserve ses appuis dans l'axe, transmet avec ses deux mains en tournant le buste et regarde le ballon jusqu'à la fin.</li> <li>➤ Le non porteur montre ses mains, appelle le porteur.</li> </ul>		
Question		Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Changer le côté de passe.</li> <li>➤ Alternier les côtés de passe.</li> <li>➤ Changer les modalités de remontée du ballon : slalom...</li> </ul>		
Gestion niveaux					

SE③		Transmission escalier		
Description	<p>Deux lignes parallèles de joueurs (quinconce) se transmettent le ballon grâce à des passes.</p> <p>Le dernier remonte sa file en accélération.</p>	But	Garder continuellement le ballon en vie en respectant les consignes de transmission.	
		Crit. Réussite	3 en avant maxi en 3'	
		Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur conserve ses appuis dans l'axe, transmet avec ses deux mains en tournant le buste et regarde le ballon jusqu'à la fin.</li> <li>➤ Le non porteur montre ses mains, appelle le porteur.</li> </ul>	
Question		Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Introduire un deuxième ballon.</li> <li>➤ Changer les modalités de remontée du ballon : intérieur, extérieur, slalom...</li> </ul>	
Gestion niveaux				

SE④		Bip Bip		
Description	<p>Jeu 4 contre 1. Départ bip bip ventre au sol. Signal de départ à la saisie du ballon (avant de se relever !)</p> 	But	Aplatir derrière la porte de sortie avant son adversaire	
		Crit. Réussite		
		Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le porteur conserve ses appuis dans l'axe, transmet avec ses deux mains en tournant le buste et regarde le ballon jusqu'à la fin.</li> <li>➤ Le non porteur montre ses mains, appelle le porteur.</li> <li>➤ <b>Prendre le ballon en mouvement.</b></li> <li>➤ <b>Profiter de l'appel des mains pour enchaîner la passe.</b></li> </ul>	
Question	<p><b>Qui doit aller le plus vite ? A quelles conditions ?</b></p>	Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Changer le côté de passe.</li> <li>➤ Varier la distance des portes de sortie.</li> <li>➤ Modifier la position de départ du bip bip.</li> <li>➤ Opposition entre deux équipes et deux bip bip en parallèle.</li> <li>➤ Obliger les 4 joueurs à aller aplatir (soutien).</li> </ul>	
Gestion niveaux				