

Directives et Règles de jeu handball scolaire de 5H à 9H – Minihandball

Edition du 1^{er} juillet 2025

Directives

Catégories

La dénomination des catégories est uniforme dans toute la Suisse. Elle est utilisée lors des tournois régionaux de handball scolaire (RSM) et au championnat suisse de handball scolaire (SHSM).

Attention: le degré HarmoS romand correspond à l'année scolaire + 2 en Suisse allemande. Par exemple: 6e HarmoS = 4e année primaire.

Les catégories suivantes existent:

3 HarmoS (1 ^{ère} Suisse-all.)	Softhandball (projet pilote IHV)
4 HarmoS (2 ^e Suisse-all.)	Softhandball (que RSM)
5 HarmoS filles (3^e Suisse-all.)	Minihandball
5 HarmoS garçons (3^e Suisse-all.)	Minihandball
6 HarmoS filles (4^e Suisse-all.)	Minihandball
6 HarmoS garçons (4^e Suisse-all.)	Minihandball
7 HarmoS filles (5^e Suisse-all.)	Minihandball
7 HarmoS garçons (5^e Suisse-all.)	Minihandball
8 HarmoS filles (6^e Suisse-all.)	Minihandball
8 HarmoS garçons (6^e Suisse-all.)	Minihandball
9 HarmoS filles (7^e Suisse-all.)	Minihandball
9 HarmoS garçons (7^e Suisse-all.)	Minihandball

Pour le 3H et 4H (softhandball), un document séparé «Directives et règles de jeu du handball scolaire - softhandball» est à disposition. Les équipes mixtes, composées de filles et de garçons, jouent dans la catégorie des garçons. Il n'y a pas de catégorie spécifique «mixte». Les classes pluriannuelles doivent toujours être inscrites dans l'année scolaire la plus élevée (p. ex. 7H/8H = inscrit en 8H).

Taxe administrative

Une taxe administrative de CHF 100.00 à la RSM ou SHSM sera facturée si l'équipe se retire du tournoi, ne se déplace pas le jour du tournoi, engage des joueurs/ses n'ayant pas le droit de jouer ou quitte le tournoi avant la fin officielle.

Encadrement

Chaque équipe doit obligatoirement être encadrée par une personne adulte durant la totalité du tournoi. L'adulte est la personne de contact officielle de l'équipe et responsable du comportement des joueurs/ses (y compris dans les vestiaires, les couloirs, etc.).

Equipe

Lors de la journée de tournoi, une équipe se compose des 10 mêmes joueurs/ses au maximum et d'une personne encadrante.

Les nominations ultérieures pendant le tournoi ne sont pas prises en compte. Il est toutefois possible de changer de joueurs/ses du tournoi local de handball scolaire au RSM ou au SHSM.

Si une classe d'école / de gym a inscrit plusieurs équipes, un enfant n'a le droit de jouer que pour une seule équipe durant la totalité du tournoi.

5 joueurs/ses au maximum sur le terrain: 4 joueurs/ses de champ + 1 gardien/ne. Les autres joueurs/ses prennent place sur le banc de changement.

Au minimum 3 joueurs/ses doivent se présenter sur le terrain au début du match. Si le nombre de joueurs/ses par équipe diminue à 3 ou moins, le match peut continuer. Il incombe à l'arbitre de décider à partir de quel moment le match doit être interrompu (règle IHF 17:12).

Droit de participer

Les joueurs/ses provenant, tous ensemble, de la même classe régulière / de gym ont le droit de participer (mais pas de groupes de sport facultatif).

Des équipes avec des élèves de différentes classes, d'une localité avec plusieurs établissements scolaires respectivement des équipes de sport facultatif ne sont pas admises à la compétition.

Ces équipes peuvent participer aux tournois locaux de handball scolaire, mais leur participation se fait «hors compétition». Une qualification pour le tournoi régional de handball scolaire (RSM) n'est pas possible.

L'enseignant/e ainsi que l'accompagnant/e confirment par leur signature sur la liste de cadres que ces informations sont correctes. Après la remise de la liste de cadre, aucune mutation ne peut être effectuée et les joueurs/ses qui ne sont pas inscrits sur la liste de cadre ne peuvent pas participer.

Un contrôle des joueurs/ses sera effectué lors du championnat suisse de handball scolaire (SHSM). Les élèves doivent pouvoir confirmer leur identité avec une pièce d'identité officielle (carte d'identité, passeport, carte d'étudiant/e avec photo). Lors du tournoi régional de handball scolaire (RSM), un contrôle des joueurs/ses peut être effectué.

Maillots

Les équipes se présentent avec des maillots identiques (dossards). L'utilisation de chaussures de salle est obligatoire. Le port de gants (garde-ne), masques etc. est interdit. Les joueurs/ses n'ont pas le droit de porter des bijoux (colliers, bagues, boucles d'oreilles, montres etc.) sur le terrain. Les cheveux longs doivent être attachés.

L'organisateur du tournoi doit mettre à disposition des dossards en cas de couleur identique des deux équipes.

Fairplay

Les joueurs/ses de chaque équipe et l'arbitre se serrent la main à la fin de chaque match. Le fairplay est respecté par tous les participants au tournoi.

Classement

Un match gagné équivaut à 2 points, un match nul à 1 point, un match perdu à 0 point.

Le classement après le tour principal se base sur le règlement des compétitions de la FSH.

Lors de l'établissement du classement au sein d'un groupe, les facteurs suivants seront déterminants:

- Points – différence de but – nombre de buts marqués – confrontation directe

En cas d'égalité de deux équipes selon les facteurs mentionnés, le tirage au sort décidera du classement.

En cas d'égalité lors d'un match décisif, un jet de 6 ou 7 mètres est effectué. Dans un premier temps, trois joueurs/ses par équipe s'affrontent. Si cela ne mène pas à une décision, la procédure de «Sudden Death» est appliquée: deux enfants, un par équipe, s'affrontent à tour de rôle

jusqu'à ce qu'une décision soit prise. Ce n'est que lorsque tous les enfants d'une équipe ont tiré une fois qu'un enfant peut se présenter une deuxième fois. L'équipe nommée en second (hôte) commence les jets de 6 ou 7 mètres.

Forfait

Un match déclaré forfait sera noté comme défaite pour l'équipe fautive (0:2 points et 0:5 buts).

Si la différence de but d'un match joué et déclaré forfait est supérieure à 5 buts, le résultat final devra être noté dans le classement.

Remise des prix

Une remise des prix clôture chaque tour final d'une catégorie. Elle a lieu dans la salle de sport.

Prix / Souvenirs

Si une équipe quitte le tournoi avant la fin officielle (remise des prix), elle ne pourra pas réclamer de prix/diplômes éventuels, ou autres présents éventuels de l'organisateur. Il n'y aura pas d'envoi postal des prix.

Arbitre, responsable

L'organisateur du tournoi désigne un arbitre comme responsable des arbitres durant la journée. Il figurera comme personne de contact et de coordination entre les arbitres et l'organisateur, et fera partie de la commission de protêt.

Procédure disciplinaire

Les frais de protêt s'élèvent à CHF 150.-.

Un protêt doit être annoncé oralement à l'arbitre directement après l'événement contesté. Ensuite, il devra être déposé par écrit auprès du bureau des compétitions jusqu'à 15 minutes après la fin du match (+ frais de protêt).

Commission de protêt

La commission de protêt se compose des personnes suivantes: un membre du comité d'organisation, le/la responsable des arbitres et lors de la SHSM un/e représentant/e supplémentaire de la FSH.

Les décisions de la commission de protêt sont définitives; aucun recours n'est possible.

Les cas seront traités selon le règlement juridique de la FSH.

Assurance

L'assurance-accident et de responsabilité civile est du ressort des joueurs/ses, accompagnant/e, arbitres et bénévoles.

Infrastructures

L'utilisation de produits collants est interdite sur l'ensemble des infrastructures.

En cas de non-respect, l'équipe concernée sera disqualifiée et exclue du tournoi.

Toutes les équipes sont priées de respecter les règles de propreté dans les vestiaires, salles et alentours.

Vestiaires

Prière de ne pas laisser d'objets de valeur dans les vestiaires.

Vol

En cas de vol et de dégâts matériels, l'organisateur du tournoi décline toute responsabilité.

Buvette

Il est possible de se restaurer sur le terrain de la manifestation.

Règles de jeu

Règles de jeu

Les règles IHF officielles s'appliquent.

Sauf: règles IHF 1:1 – 1:9 (taille des terrains), 2:1 (temps de jeu), 2:2 (prolongations), 2:8 – 2:9 (time-out), 2:10 (team time-out), 4:1 (taille de l'équipe), 4:8 (maillots), 4:11 (soins sur le terrain), 8:11 (dernières 30 secondes) et 10:1 et 10:3b (engagement).

De plus, les règles particulières suivantes s'appliquent:

- Lorsque le ballon franchit la ligne de touche à l'intérieur de la zone de but (5-6m): renvoi du / de la gardien/ne (Exception: l'équipe qui défend touche le ballon en dernier)

Temps de jeu

Durée d'un match: en général 13 minutes, sans changement de côté, sans team time-out [TTO] et time-out.

Mode

Le mode de compétition sera communiqué avec l'envoi du programme des matchs.

Ballon

5H + 6H (3^e + 4^e Suisse-all.): taille 00 (circonférence env. 42cm)*

7H (5^e Suisse-all.): taille 0 (circonférence env. 46cm)

8H + 9H (6^e + 7^e Suisse-all.): taille 1 (circonférence env. 50cm)

Aucun ballon n'est mis à disposition sur place pour l'échauffement.

*Recommandation; alternatif taille 0

Forme de jeu

4+1: 4+1 (minihandball)

Terrain

Petit terrain, env. 12 x 20m

Le marquage suivant doit être présent:

- Ligne de surface de but (5-6m)
- Marque de penalty, 6-7m
- Ligne de coup franc (8-9m)
- Ligne médiane

But

5 + 6 HarmoS: Recommandation but de handball réduit (3m x 1.6m)

7 – 9 HarmoS: but de handball (3m x 2m)

Engagement

L'équipe nommée en premier choisit la couleur de maillot, a l'engagement et attaque en direction de la tribune.

La remise en jeu

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou, si le terrain ne possède pas de ligne de touche, lorsque le ballon touche la paroi latérale. La remise en jeu est exécutée par l'équipe n'ayant pas touché le ballon en dernier. Exécution avec un pied sur la ligne de touche ou contre la paroi [règle 11 IHF].

Lorsque le ballon traverse la ligne de touche entre la ligne de surface du but et la ligne de jet franc (9m), la remise en jeu est exécutée au croisement de la ligne des 9m et la ligne de touche. Lorsqu'il n'y a pas de ligne des 9m, la remise en jeu est exécutée au croisement de la ligne de sur-

face du but et la ligne de touche, décalé de 3m. Il est permis de tirer directement sur le but lors d'une remise en jeu. Un but marqué de telle sorte compte. Concernant la remise en jeu, voir aussi «Renvoi» , al. 2.

Dribbler	Dès que le/la joueur/se contrôle le ballon avec une ou deux mains, il/elle n'est plus autorisé à dribbler et il/elle doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes [règles 7.4 et 7.7 IHF].
Faire 3 pas	Joueurs/ses de champ: Il est permis de faire 3 pas au maximum avec le ballon [règle 7.3 IHF].
3 secondes	Il est permis de garder le ballon au maximum 3 secondes [règle 7.2 IHF].
Pied	Il est interdit de toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par l'adversaire [règle 7.8 IHF].
Défendre	<p>Le contact physique entre l'attaquant/e et le défenseur/se est en principe autorisé, à condition qu'il reste fair-play. Cela signifie que le défenseur/se peut récupérer un ballon non contrôlé par l'adversaire avec la main ouverte, qu'il/elle peut être en contact avec l'adversaire si les bras ne sont pas tendus et ainsi le contrôler et l'accompagner, et qu'il/elle peut bloquer le passage de l'adversaire avec le tronc [règle 8 IHF].</p> <p>Les irrégularités dans lesquelles l'action vise principalement ou exclusivement le corps de l'adversaire entraînent une sanction personnelle, en plus de la décision d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres (ou d'un jet de 6 mètres si le cercle de but est de 5 mètres).</p>
Validité de but	<p>Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but [règle 9 IHF].</p> <p>Si une bâche de but réduit le but (5H et 6H: buts de 3x1.60m) la règle suivante s'applique: Lorsque le ballon touche la bande réductrice, le/la gardien/ne de but exécute un renvoi.</p>
Le jet franc	Exécution à l'endroit où l'irrégularité est intervenue ou à 3m de distance de la surface de but. Distance des joueurs/ses de l'équipe adverse: au minimum 3m [règle 13 IHF].
La surface de but	Les joueurs/ses peuvent sauter dans la surface de but et tirer le ballon en vol. Autrement, seul le/la gardien/ne de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. Lorsqu'un/e joueur/se de champ de l'équipe qui défend entre délibérément sur la surface de but, il/elle est sanctionné d'un jet de 7m (6m lorsque surface de but de 5m). Le renvoi du ballon au/à la gardien/ne de but est sanctionné d'un jet franc. Lorsque le ballon roule sur le sol à l'intérieur de la surface de but, seul le/la gardien/ne de but est autorisé à le saisir [règle 6 IHF].
Gardien/ne de but	<p>Une équipe compte un/e gardien/me de but fixe. Il/elle est autorisé à pénétrer ou quitter la surface de but uniquement sans ballon. En dehors de la surface de but, il/elle est soumis aux mêmes règles que les joueurs/ses de champ [règle 5 IHF].</p> <p>Le/la gardien/ne de but peut porter un maillot d'une couleur différente que les joueurs/ses de champ, mais n'y est pas obligé.</p>

Le renvoi

Lorsque le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le/la gardien/ne de but ou un/e joueur/se de l'équipe attaquante, ou lorsque le/la gardien/ne a contrôlé le ballon dans la surface de but, le/la gardien/ne de but exécute un renvoi depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but [règle 12 IHF].

Lorsque la ligne de sortie de but croise la ligne de touche et que le ballon franchit la ligne de touche dans la surface de but après avoir été touché par un/e joueur/se de l'équipe attaquante ou le/la gardien/ne de but, ce dernier exécute également un renvoi.

Plafond

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon a touché le plafond ou un équipement mobile. Elle est exécutée par l'équipe n'ayant pas joué ou touché le ballon en dernier depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche [règle 11 IHF].

Sanctions

Avertissement

2 avertissements au maximum par équipe et match.
(modification de la règle IHF 16:1)

Exclusion

Exclusion d'une minute. L'équipe ne peut pas être complétée par un/e autre joueur/se. (modification de la règle IHF 16:5)

Disqualification directe

Carton rouge contre un/e joueur/se:

- Suspendu pour le match suivant;
- En cas de répétition, pour les matchs restants.

Carton rouge contre un/e encadrant/e:

- Exclusion de son équipe du tournoi (matchs restants)