

Directives et Règles de jeu handball scolaire

3H et 4H – Softhandball

Edition du 1^{er} juillet 2026

Directives

Catégories

La dénomination des catégories est uniforme dans toute la Suisse. Elle est utilisée lors des tournois régionaux jusqu'à la finale des Mobilère Handball Games.

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^{re} Suisse-all.)	Softhandball
4 HarmoS (2^e Suisse-all.)	Softhandball
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 les catégories 5H à 9H (minihandball), le document «Directives et règles de jeu du handball scolaire - minihandball» est à disposition. En 3H resp. 4H, toutes les équipes jouent dans une seule catégorie. Il n'y a pas de catégories séparées filles/garçons. Les classes plurianuelles doivent toujours être inscrites dans l'année scolaire la plus élevée (p. ex. 3H/4H = inscrit en 4H).

Taxe administrative

Une taxe administrative de CHF 100.00 sera facturée lors du tournoi régional ainsi que lors de la finale des Mobilère Handball Games 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 entre un tournoi local de handball scolaire et le tournoi régional ou la finale.

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.

Par équipe, 4 joueurs/ses au maximum se trouvent en même temps sur le terrain: le/la gardien/ne participe à l'attaque de son équipe. 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.

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 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 de la finale des Mobilière Handball Games. 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, 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 (gardien/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 penalty 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 penalty. Le jet est effectué à 1m derrière la ligne de surface de but.

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 finale des Mobilière Handball Games 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

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 jeu sera communiqué avec l'envoi du programme des matchs.

Ballon

3H + 4H (1^{ère} + 2^e Suisse-all.): taille 00 (circonférence env. 42cm : Softhandball), non rebondissable

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

Forme de jeu

4 : 4 (softhandball)

Terrain

Petit terrain, env. 12 x 20m

Le marquage suivant doit être présent:

- Surface de but (env. 3-3.5 x 3m)
- Ligne médiane
- Lignes extérieures

But

But d'unihockey 1.60m x 1.15m

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. 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. Distance des joueurs/ses de l'équipe adverse: env. 2-3m.

Il est permis de tirer directement sur le but lors d'une remise en jeu. Un but marqué de telle sorte compte.

Faire 3 pas

Joueurs/ses de champ: Il est permis de faire 3 pas au maximum avec le ballon.

3 secondes

Il est permis de garder le ballon au maximum 3 secondes.

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.

Défendre

Les fautes de jeu ne sont pas autorisées. Il est autorisé d'intercepter les passes de l'équipe adverse et de récupérer le ballon libre sur le terrain (non tenu par un/e adversaire). Le ballon intercepté ne doit être ni arraché ni frappé. Empêcher une occasion de but manifeste entraîne un jet de penalty.

Les fautes dans lesquelles l'action vise exclusivement le corps de l'adversaire entraînent une suspension d'une minute. L'équipe ne peut pas être complétée par un/e autre joueur/se.

Validité de but	Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but. Les tirs au but effectués avant avoir passé le milieu du terrain ne comptent pas. Après un but, le/la gardien/ne de but effectue la remise en jeu directement depuis la surface de but.
Le jet franc	Exécution à l'endroit où la faute est intervenue ou à 2-3m de distance de la surface de but.
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 qui défend entre délibérément sur la surface de but, l'action est sanctionnée d'un jet de penalty. 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.
Gardien/ne de but	Il n'y a pas de gardien/ne fixe. Le/la gardien/ne joue en attaque.
Le renvoi	Renvoi par le/la gardien/ne de but. Si le ballon passe la ligne de sortie de but, un renvoi est généralement effectué.
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.
Sanctions	<u>Avertissement</u> 2 avertissements au maximum par équipe et match. <u>Exclusion</u> Exclusion d'une minute. L'équipe <u>ne peut pas</u> être complétée par un/e autre joueur/se. <u>Disqualification directe</u> 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)