



RÈGLEMENTS MINI-HANDBALL

(Dernières modifications: août 2025)

Les règles générales du jeu sont celles approuvées par la Fédération internationale d'Handball sauf les règles en caractères gras. Les autres articles ont été résumés afin de faciliter la diffusion des règlements. En cas de doute, c'est la règle approuvée par la F.I.H. qui sera respectée. (Voir règlements 2005 de la Fédération internationale de handball).

1. TERRAIN DE JEU

Les dimensions spécifiées doivent être adaptées au gymnase.

2. BALLON

Le ballon utilisé est le ballon de mini-handball blanc de la marque (VOLLEY) haute densité.

3. JOUEURS ET REMPLAÇANTS

Le nombre minimum de joueurs en uniforme est de 11 par équipe.

Sur le terrain, le nombre de joueurs est de 6 (5 joueurs et 1 gardien). L'équipe qui ne respecte pas ces règles perd automatiquement le match par forfait.

4. TEMPS DE JEU

La durée d'une rencontre est de 6 périodes de 4 minutes, en temps continu. En ronde éliminatoire une période de 4 minutes sera ajoutée jusqu'à ce qu'une équipe remporte le match à la fin de cette période de prolongation. Il y a une pause de 2 minutes à la mi-temps

5. ROTATIONS

Dans les classes récréation et participation :

- La rotation est obligatoire à chacune des périodes pour tous les joueurs.
- Aucun joueur ne pourra prendre part à plus d'une période que ses coéquipiers. Une équipe qui ne respecte pas cette règle perd par forfait.
- Les équipes de 11 participants sont obligatoirement composées de 10 joueurs et 1 gardien désigné.

Dans la classe compétition :

- Participation maximale; aucun joueur de champ ne peut prendre part à plus de 4 périodes complètes ou l'équivalent, au cours de la partie.
- Participation minimale; tout joueur doit participer activement à l'équivalent de 2 périodes complètes au cours de la partie.

6. GARDIEN

- Les équipes ont le choix d'avoir un gardien désigné ou non, S'il n'y a pas de gardien désigné c'est une rotation obligatoire des joueurs.

- Si l'équipe choisit un gardien désigné : Le gardien désigné ne pourra pas devenir un joueur de champ. Toutefois, un joueur de champ pourra le remplacer à condition de respecter la règle de participation.
- L'équipe qui ne respecte pas ces règles perd automatiquement le match par forfait.
- Il est permis au gardien de toucher le ballon sur la surface de but avec n'importe quelle partie de son corps. Il peut également se déplacer avec le ballon sur la surface sans restriction.
- Le gardien ne peut pas sortir de sa surface de but.
- Le gardien ne peut pas marquer un but.

7. SUBSTITUTION

- Aucune substitution libre n'est permise durant la partie.
- Au début de chaque période, les joueurs devront se présenter au marqueur. En division récréation et participante, la rotation s'applique et le joueur remplaçant le blessé demeure sur le jeu à sa présence régulière.
- Si une blessure survient, une rotation continue des joueurs sur le banc est demandée.

8. SURFACE DE BUT

- Aucun autre joueur que le gardien de but ne peut entrer dans la surface de but ou toucher la ligne qui la délimite (sauf lors de l'atterrissement d'un lancer en suspension).
- Le ballon au-dessus de la surface de but (dans les airs) peut être joué par n'importe quel joueur.
- La violation de la surface de but n'est pas pénalisée si elle n'entraîne pas de préjudice pour l'adversaire.

9. MANIEMENT DU BALLON

- Le joueur peut maintenir le ballon sans se déplacer pendant un maximum de 3 secondes.
- Le joueur peut faire trois (3) pas au maximum avec le ballon. À
 - Un pas est fait, lorsque le joueur a les deux (2) pieds au sol ; en lève un et le repose ou le déplace.
 - Un pas est fait, lorsque le joueur a un pied au sol ; attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied.
 - Un pas est fait, lorsque le joueur en suspension :
 - ⦿ Attrape le ballon et touche le sol avec un pied et ressaut sur le même pied.
 - ⦿ Attrape le ballon et touche le sol avec un pied et place le deuxième pied au sol.
 - ⦿ Attrape le ballon et touche le sol des deux pieds en même temps et lève un pied ou le déplace.
- Le joueur peut circuler librement en dribblant le ballon avec une main.
- Exécuter un seul "dribble" à deux mains.
- Un joueur peut, à la suite du contrôle du ballon, exécuter ses trois pas, dribbler et effectuer un maximum de trois pas (donc un total de 6 pas en possession du ballon).

10. CONDUITE ENVERS L'ADVERSAIRE

Il est permis :

- ⦿ D'utiliser les bras et les mains pour prendre le ballon.
- ⦿ D'enlever le ballon à l'adversaire avec la main ouverte de n'importe quel côté, lors du dribble.
- ⦿ De barrer le chemin à l'adversaire avec le corps.

Il est interdit :

- ⦿ De barrer le chemin à l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes.
- ⦿ De pousser, de retenir l'adversaire.
- ⦿ D'arracher le ballon à l'adversaire, de le frapper avec la main ou le poing lorsqu'il le tient entre ses mains.
- ⦿ De frapper le ballon de l'adversaire avec le poing.

- ⌚ Les écrans offensifs (bloc) sont interdits en participation et en récréation.

11. ENGAGEMENT

Au début de chaque période, les deux équipes se placent dans leur propre moitié de jeu. Le joueur en possession doit lancer ou passer le ballon dans n'importe quelle direction. Les adversaires se placent à au moins 3 mètres du ballon.

Après un but, le ballon est remis en jeu par le gardien de l'équipe ayant été victime du but.

12. REMISE EN JEU

- Lorsque le ballon quitte entièrement la ligne de touche.
- Lorsque le ballon a touché en dernier lieu un joueur de l'équipe en défensive avant qu'il ne quitte le terrain en franchissant la ligne de but. Dans ce dernier cas, le jeu reprend au bout de la ligne de touche.
- Le joueur qui effectue la remise doit garder un pied sur la ligne jusqu'à ce qu'il accomplisse la remise. Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins 3 mètres. Ils peuvent néanmoins se placer à la ligne de la surface de but.
- Le ballon ne peut être remis de la main à main à un partenaire. Il doit voyager dans les airs.

13. RENVOI

Lorsque le ballon est touché en dernier lieu par le gardien ou par un joueur de l'équipe attaquante avant de quitter le jeu derrière la ligne de but, c'est le gardien qui remet le ballon en jeu.

14. JET FRANC

Le jet franc est ordonné dans les situations suivantes ;

- ⌚ Geste interdit contre le joueur adverse.
- ⌚ Un maniement irrégulier.
- ⌚ Faire plus de 3 pas avec le ballon.
- ⌚ Lorsqu'un joueur de champ pénètre la surface de but avec le ballon.
- ⌚ Lorsqu'un joueur pénètre la surface de but sans ballon et en tire avantage par rapport à l'adversaire sans ballon.
- ⌚ Jeu passif
- ⌚ Lancer dangereux (lancer sur les joueurs adverses quand il n'y a pas d'espace vers le but)
- ⌚ Toucher le ballon avec les jambes ou les pieds. Il n'y a pas pénalisation si le ballon est lancé par un adversaire ou encore s'il le joueur n'en tire aucun avantage.
- ⌚ Se jeter sur un ballon roulant
- ⌚ Faute d'attaquant (passage en force en courant ou en sautant)
- ⌚ Lorsqu'un joueur passe intentionnellement le ballon à son gardien.

Le jet franc est exécuté sans coup de sifflet à l'endroit où la faute a été commise. Lorsque la faute est commise par un joueur entre la ligne de surface de but et de jet franc, le jet franc est exécuté de l'endroit le plus près à l'extérieur de la ligne de jet franc. Les joueurs de l'équipe attaquante doivent être à l'extérieur de la ligne de jet franc. L'équipe adverse doit se tenir à un minimum de 3 mètres. Un but peut résulter directement du jet franc. Le ballon ne peut être remis de la main à main à un partenaire. La loi de l'avantage s'applique, ainsi le jet franc doit être signalé que s'il avantage l'équipe contre qui la faute a été commise.

15. JET DE 7 MÈTRES

Le jet de 7 mètres est ordonné dans les situations suivantes ;

- ⌚ Lorsque le gardien touche le ballon qui se trouve à l'extérieur de la surface de but.
- ⌚ Lorsqu'un joueur fait échouer une occasion manifeste de but de façon irrégulière sur tout le terrain.
- ⌚ Lorsqu'un joueur pénètre sa propre surface de but pour se procurer un avantage par rapport au porteur du ballon.

Le jet de 7 mètres est exécuté dans les 3 secondes du coup de sifflet. Le joueur ne doit pas toucher la ligne de 7m avant que le ballon ne quitte sa main. Le joueur doit maintenir contact avec le sol avec au moins un des deux pieds. Les joueurs doivent quitter l'espace entre la ligne de surface de but et de jet franc jusqu'à la réalisation du tir. Le gardien doit se placer entre la ligne de but et la ligne de limitation du gardien (4 mètres).

- ⌚ Si un joueur de l'équipe en défense commet une irrégularité en défensive, on reprend le tir s'il ne résulte pas un but.
- ⌚ Si un joueur de l'équipe qui tire commet une irrégularité, la règle des jets francs s'appliquera.

16. JET D'ARBITRE

Le jet d'arbitre est ordonné dans les situations suivantes ;

- ⌚ Lorsque des joueurs des deux équipes commettent en même temps une irrégularité.
- ⌚ Lorsque le ballon touche le plafond.
- ⌚ Le jet d'arbitre est exécuté à partir de l'endroit où les cas précédemment identifiés sont survenus. Il doit être réalisé à l'extérieur de la zone entre la ligne de la surface de but et la ligne de jet franc.

Exécution du jet d'arbitre : La règle de possession s'applique en alternance.

17. SANCTIONS

Un joueur qui commet avec répétition des gestes illégaux envers l'adversaire ou qui démontre une attitude antisportive répétée sera exclu pour 2 minutes. Ce 2 minutes se poursuivra au cours des périodes et le joueur ne pourra être remplacé.

18. CIRCULATION DÉFENSIVE

Un ballon qui tombe au sol par perte de contrôle du joueur pourra être joué par les deux équipes.

Récréation et participation :

L'équipe en défensive (perte de possession du ballon) pourra utiliser une défensive 1- 4. Un joueur pourra utiliser une défensive ouverte tandis que les 4 autres joueurs devront se replier entre la ligne de la surface de but et la ligne des jets francs. Une action défensive pourra s'effectuer lorsque le joueur ne dépasse pas la ligne des jets francs.

Compétition :

L'équipe en défensive pourra utiliser une défensive ouverte (au choix de l'équipe)

19. TEMPS MORT D'ÉQUIPE

Une équipe a droit à un (1) temps mort d'une durée d'une (1) minute durant chaque mi-temps. L'entraîneur demande au marqueur le temps mort. Le marqueur le signale aux arbitres lorsque le ballon est mort. Le chronomètre doit être arrêté.

20. FORFAIT

Une équipe qui perd par forfait se verra attribuer un différentiel de 0-8 au niveau du pointage total.