

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

IRSEQ®

LAVAL

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2026-2027

TOURNOI AMICAL MINI-HANDBALL



Dernière mise à jour : 6 août 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu.....	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories.....	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe.....	3
3.1 Composition.....	3
3.2 Substitutions.....	3
ARTICLE 4 Installations et équipements.....	3
4.1 Installations sportives.....	3
4.2 Équipements.....	4
4.3 Sécurité.....	4
ARTICLE 5 Les parties.....	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie.....	4
5.3 Arbitrage.....	5
5.4 Pointage.....	5
ARTICLE 6 Récompenses.....	5
6.1 Bannières.....	5
6.2 Certificats.....	5
FONCTIONNEMENT DU SPORT.....	5
ARTICLE 7 Règlements spécifiques.....	5
7.1 Déroulement.....	5
7.2 Défensive.....	6
7.3 Remise en jeu.....	6
7.4 Fautes.....	6
7.5 Éthique.....	7

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par Handball Québec.
- 1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques du RSEQ Laval ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégories	Niveau scolaire
Moustique	5 ^e année

- 2.1.2 Le surclassement est permis.

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine.
- 3.1.2 Chaque équipe doit être composée d'au minimum dix (10) joueurs, soit six (6) joueurs sur le terrain et quatre (4) remplaçants.

3.2 Substitutions

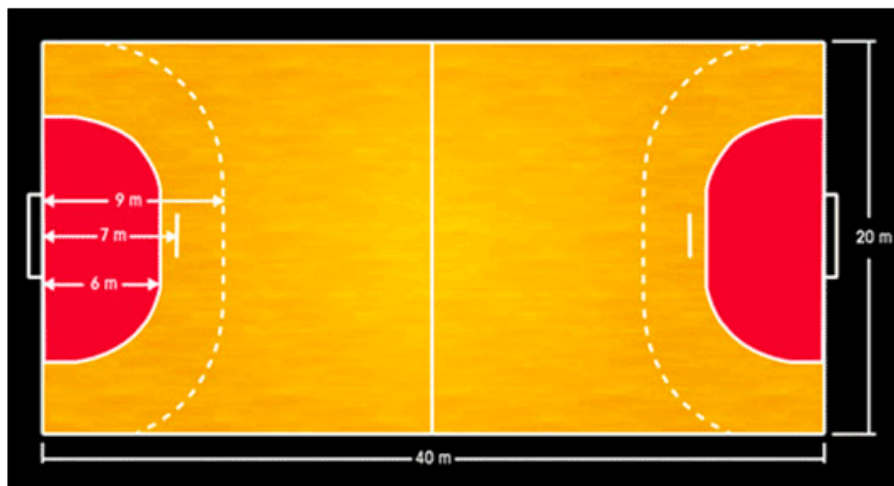
- 3.2.1 Les substitutions doivent se faire lors d'un arrêt de jeu ou au début de chaque quart.
- 3.2.1 Le nombre de substitutions est illimité (substitution libre).

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La dimension du terrain utilisée est celle d'un terrain régulier de mini-handball (13 m x 20m).

- 4.1.2 Le terrain est délimité par la ligne noire épaisse.
- 4.1.3 La surface de but est exclusivement réservée au gardien de but. La ligne délimitant la surface de but est la ligne noire mince située à 6 m.



4.2 Équipements

- 4.2.1 Le ballon officiel est un ballon de taille 0 (circonférence variant entre 50-52 cm).
- 4.2.2 Les ballons seront fournis par Sports Laval lors du tournoi.
- 4.2.3 Les écoles participantes doivent avoir un t-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.
- 4.2.4 Les gardiens de but peuvent porter des gants.

4.3 Sécurité

- 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent avec cinq (5) joueurs sur le terrain et un (1) gardien de but.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 La partie est composée de quatre (4) quarts de jeu de quatre (4) minutes en temps continu.

5.2.2 Aucun temps mort n'est permis.

5.3 Arbitrage

5.3.1 Un arbitre déterminé par Sports Laval est présent pour diriger la partie en faisant respecter les règles du jeu.

5.3.2 Un tirage au sort détermine l'équipe qui aura le ballon au début de la partie. Après la pause de la mi-temps il est exécuté par l'autre équipe.

5.4 Pointage

5.4.1 Chaque but vaut un (1) point.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

6.2 Certificats

6.2.1 Un certificat de participation peut être remis aux joueurs. L'école doit l'inscrire dans le formulaire complémentaire envoyé par courriel quelques semaines avant le tournoi.

FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Déroulement

7.1.1 Les joueurs doivent se faire des passes avec le ballon afin de lancer dans le but et marquer des points.

7.1.2 Un joueur peut faire un maximum de trois (3) pas en tenant le ballon en main. Le pivot et le piétinement ne comptent pas comme étant trois (3) pas.

7.1.3 Un joueur peut tenir le ballon au maximum cinq (5) secondes.

7.1.4 Le dribble est interdit en tout temps.

7.1.5 Les passes du gardien au-delà du centre du terrain sont interdites.

7.1.6 Un joueur à l'attaque a le droit d'attraper le ballon en mouvement, de tirer en suspension au-dessus de la surface de but et d'y retomber après que le ballon ait quitté sa main.

7.1.7 L'équipe qui a marqué doit obligatoirement retourner dans leur zone défensive.

7.1.8 Si le ballon traverse la ligne de fond, le ballon appartient au gardien.

7.2 Défensive

7.2.1 La défensive de zone est obligatoire :

- (a) Position en « 5-0 » (mur de cinq (5) joueurs sur le 6 m) ;
- (b) Position en « 4-1 » (mur de quatre (4) joueurs sur le 6 m et un (1) joueur appelé maraudeur pouvant monter jusqu'à la ligne de 9 m).
- (c) Le maraudeur n'est pas obligé d'être le même joueur en tout temps.
- (d) En défensive, les joueurs sur le 6 m (mur) ont la possibilité de faire un pas avant et/ou un pas arrière (sur 1 m).

7.2.2 Aucune défensive « homme à homme » ne sera autorisée.

7.3 Remise en jeu

7.3.1 La remise en jeu est exécutée par le gardien sans coup de sifflet de l'arbitre :

- (a) Après un but ;
- (b) Après que le ballon ait franchi sa ligne de but ;
- (c) Après un arrêt du gardien de but et si le ballon demeure dans la surface.

7.3.2 La remise en jeu « la touche » est exécutée à partir de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche par l'équipe dont les joueurs n'ont pas touché en dernier lieu le ballon. Le lanceur doit garder un pied sur la ligne de touche tant que le ballon n'a pas quitté sa main. Les joueurs adverses doivent rester à trois (3) m du ballon.

7.3.3 Lorsqu'une situation arrive lors d'un jeu et qu'il n'est pas facile de prendre une décision, l'arbitre décidera à quelle équipe accorder la remise en jeu selon son jugement. Les situations ci-bas en sont des exemples :

- (a) Lorsque les joueurs des deux (2) équipes commettent en même temps une irrégularité sur la surface du jeu ;
- (b) Lorsque le ballon touche le plafond ou un objet fixe au-dessus du terrain ;
- (c) Lorsque le jeu est interrompu sans qu'il y ait eu irrégularité et si aucune équipe n'est en possession du ballon.

7.4 Fautes

7.4.1 Lorsqu'il y a une faute, un jet franc se fait à l'endroit où la faute a été commise (à l'extérieur du 9 m). Les adversaires doivent se trouver à au moins un (1) m du joueur effectuant le jet franc.

- 7.4.2 Il y a une faute lorsque :
- (a) Un défenseur pénètre dans la surface de but pour empêcher un tir au but par l'attaquant ;
 - (b) Un joueur tente d'intercepter la première passe du gardien suite à un but (règlement de la première passe) ;
 - (c) Un joueur gêne l'adversaire avec les bras, les mains ou les jambes ;
 - (d) Un joueur tente de prendre ou d'arracher le ballon à l'adversaire ;
 - (e) Un joueur touche intentionnellement le ballon avec les pieds (excepté le gardien) ;
 - (f) Un joueur lance intentionnellement le ballon contre l'adversaire ;
 - (g) Un joueur tente de pousser ou de retenir l'adversaire ;
- 7.4.3 Les arbitres doivent être très vigilants en ce qui concerne les lancers dangereux. Un joueur en faute se verra imposer une punition de deux (2) minutes et sera remplacé par un autre joueur. Si le même joueur revient avec un lancer dangereux, ce dernier sera exclu de la partie et dépendamment de la gravité, il pourra être exclu du tournoi.

7.5 Éthique

- 7.5.1 Tout joueur qui se montre délibérément grossier, irrespectueux ou qui utilise des expressions verbales agressives sera exclu du jeu.