



**MINIHAND – CONFIRMÉ**  
**7 À 9 ANS**  
*RÈGLES ET ORGANISATION DE LA PRATIQUE*

# ÉCOLE DE HAND

# LE MINIHAND CONFIRMÉ : RÈGLES ET ORGANISATION DE LA PRATIQUE

**Années d'âge : (2019) – 2018 – 2017**

**Un temps fort pour le développement de l'enfant :**

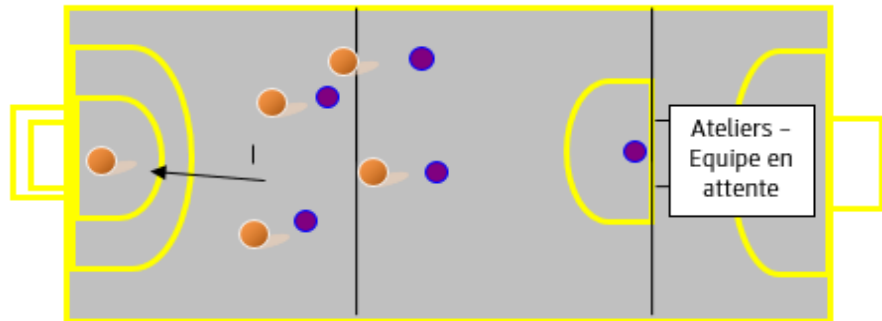
Avec pour objectif principal de leur apprendre à AIMER, à ÊTRE, à RIRE, à APPRENDRE et à GRANDIR au-delà de leurs limites actuelles. Les aider au travers de notre activité à développer leur potentiel.

ADAPTATIONS	AMÉNAGEMENTS
	1 temps de jeu par rencontre (1h30 maximum par tournoi)
DES TEMPS DE JEU	Plateaux en triangulaire avec des rencontres de 2X 8 à 10 minutes Plateaux à 4 équipes avec des rencontres de 2X 6 à 8 minutes Si plus de 4 équipes aménagement organisation n°3 en restant 4+1.
	Fréquence préconisée : 2 fois par mois – S'appuyer sur document « Poules Rencontres »
DU NOMBRE DE JOUEURS	1 GB + 4 JOUEURS (préconisation : équipe de 7 joueurs)  Rotation des joueurs organisée : celui qui marque un but, prend la place du remplaçant. Le remplacement est validé par un tapement de main entre les deux joueurs aux abords extérieurs du terrain. Sans remplaçants, le marqueur remplace le Gb.  Précision : le buteur qui vient de sortir, peut re-renter sur le terrain après une phase de défense et d'attaque.
DES OBJETS MATÉRIELS DU JEU	Ballon taille 00 → Si accord des clubs évolution vers Taille 0 - buts de MiniHand 240/170
	Utiliser les tracés d'un terrain intermédiaire (cf. schéma ci-dessous) allant de la zone de 6m de handball à l'autre zone (environ 28m de long sur 20m de large). Ou schéma 3
	La zone est à 4m50.
DES RÈGLES DE JEU	Engagement par le GB. Jeu en reconquête du ballon
	Exclusion d'une minute avec remplacement immédiat.
	Ligne de jet de 7m est derrière la ligne des 4m50.
DES POSTES	Au moins 1 GB différent à chaque mi-temps (Les joueurs découvrent les différents rôles et duels (T/GB, GB/T, ATT/DEF, DEF/ATT)).
DE L'ARBITRAGE	Chaque intervention de l'arbitre est à visée pédagogique. Les joueurs peuvent également découvrir l'arbitrage et tenir ce rôle (tutoré par un adulte), ce qui leur permet de découvrir les règles sous un autre point de vue et mieux l'assimiler
	Intervenir de façon pédagogique sur les fautes commises. Si un joueur fait une grosse faute, il sort du terrain pour que l'animateur l'aide à comprendre le sens. Un joueur le remplace aussitôt.
	<b>Qui peut arbitrer ?</b> Les jeunes de l'école d'arbitrage du club sous la responsabilité de l'animateur École d'arbitrage, des jeunes joueurs/ses souhaitant découvrir l'arbitrage sous la responsabilité d'un adulte référent, toute personne bienveillante souhaite aider les enfants à comprendre les règles et leur permettre de jouer.
RESPONSABLE OFFICIEL	Possibilité de nommer des parents référents sur chacun des groupes constitués, sans compétences spécifiques de l'activité : laisser jouer et s'exprimer les enfants sur un temps de jeu qui leur appartient. Vous pouvez également responsabiliser les jeunes dirigeants (-13, -15, -18...) pour être référent d'un groupe et/ou animer les ateliers sous le tutorat d'un adulte.

# LE MINIHAND CONFIRMÉ : RÈGLES ET ORGANISATION DE LA PRATIQUE

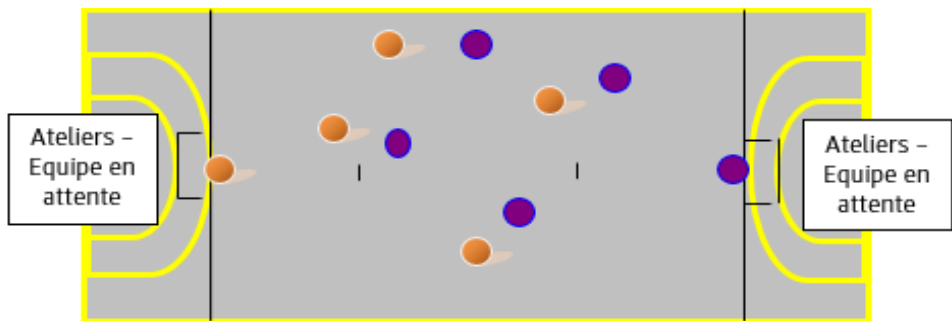
## ORGANISATION 1

Le terrain commence à 12m de la ligne de but de la zone opposée (afin de laisser un espace « Atelier motricité / Tirs » pour la 3<sup>ème</sup> équipe). L'ensemble des équipes sont en activités.  
Buts de Minihand – Zone de 4,5m



## ORGANISATION 2

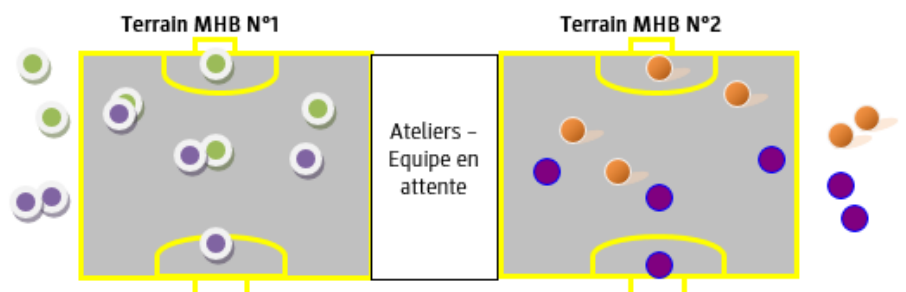
Espace de jeu entre les 2 zones du terrain de Handball – Buts de Minihand – Zone de 4,5m



## ORGANISATION 3

2 terrains Minihand en largeur – Buts de Minihand – Zone de 4,5m

Zone pour le  
Changement  
Marqueur –  
Remplaçant





# LE MINIHAND CONFIRMÉ : RÈGLES ET ORGANISATION DE LA PRATIQUE



ANIMATEUR ÉCOLE DE HANDBALL

**SE FORMER,  
CLIQUEZ-ICI !**



## MINI HAND

LE MINIHAND ET UNE VERSION TRÈS SIMPLIFIÉE DE SON "GRAND FRÈRE", LE HANDBALL, CE QUI LE REND PLUS ACCESSIBLE POUR LES PETITS. CETTE PRATIQUE À DESTINATION DES 8-10 ANS EST UN JEU CONTRIBUANT AU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT EN AMÉNAGEANT L'ESPACE, LE MATÉRIEL ET LES RÈGLES.

**LIVRET MINIHAND  
CLIQUEZ-ICI !**



## LES GRILLES DE RENCONTRES : Adaptées selon le nombre d'équipes

### 3 ÉQUIPES / ENTRE 12 ET 21 JOUEURS

Proposer un terrain soit : de 28 X 15m ou 20 X 14m

1 poule de 3 équipes réparties sur un terrain

3 Matches de 8 à 10 minutes en aller/retour (4 matchs par équipe soit : 32 à 40 min de jeu)

#### 1 seule phase

A-B C arbitre

B-C A arbitre

C-A B arbitre

### 4 ÉQUIPES / ENTRE 16 ET 28 JOUEURS

Proposer un ou deux terrains – de 28 X 15m ou 20 X 14m

1 Poule répartie sur deux terrains

3 Matches de 6 à 8 minutes A/R (6 matchs par équipe soit : 36 à 48 min de jeu)

Terrain 1	Terrain 2
A-B	C-D
A-C	B-D
A-D	B-C
Match en aller/retour Arbitrage club	



# LE MINIHAND CONFIRMÉ : RÈGLES ET ORGANISATION DE LA PRATIQUE

LES GRILLES DE RENCONTRES : Adaptées selon le nombre d'équipes

## 5 ÉQUIPES / ENTRE 20 ET 35 JOUEURS

Proposer deux terrains en largeur 20 X 14m

1 poule répartie sur les deux terrains

5 Matches de 8 à 10 minutes (4 matchs par équipe soit : 32 à 40 min de jeu)

Terrain 1	Terrain 2
A-B / C arbitre	D-E / C arbitre
A-C / D arbitre	B-E / D arbitre
D-A / E arbitre	C-B / E arbitre
D-B / A arbitre	C-E / A arbitre
C-D / B arbitre	A-E / B arbitre

## 6 ÉQUIPES / ENTRE 24 ET 42 JOUEURS

Option 1 : Proposer deux terrains en largeur 20 X 14m

1 poule répartie sur les 3 terrains

Match de 6 à 8 minutes (5 matchs par équipe soit : 30 à 40 min de jeu)

Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
A-B	E-C	D-F
A-C	B-D	E-F
C-F	A-D	B-E
B-F	D-C	A-E
E-D	A-F	B-C

## 6 ÉQUIPES / ENTRE 24 ET 42 JOUEURS

Option 2 : Proposer deux terrains en largeur 20 X 14m

1 poule répartie sur les 2 terrains

Match de 6 à 8 minutes (5 matchs par équipe soit : 30 à 40 min de jeu)

Terrain 1	Terrain 2	Arbitre	Observateur
A-B	C-D	E	F
B-C	E-F	A	D
A-F	E-D	B	C
A-C	B-E	F	D
C-E	D-F	B	A
A-D	B-F	C	E
A-E	C-F	D	B
B-D	-	F	A-C-E

ÉCOLE DE HAND



# LE MINIHAND CONFIRMÉ : RÈGLES ET ORGANISATION DE LA PRATIQUE

LES GRILLES DE RENCONTRES : Adaptées selon le nombre d'équipes

ÉCOLE DE HAND



## 7 ÉQUIPES / ENTRE 28 ET 56 JOUEURS

Proposer trois terrains en largeur 20 X 12 à 14m

1 Poule de 7 équipes répartie sur les 3 terrains

Matches de 6 à 8 minutes (6 matchs par équipe soit : 36 à 48 min de jeu)

Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Arbitre
A/B	C/D	E/F	G
F/G	A/D	B/C	E
A/C	E/G	B/D	F
C/F	B/G	D/E	A
B/E	D/F	A/G	C
C/E	A/F	D/G	B
A/E	C/G	B/F	D

## 8 ÉQUIPES / ENTRE 32 ET 64 JOUEURS

Proposer trois terrains en largeur 20 X 12 à 14m

1 Poule de 8 équipes répartie sur les 3 terrains – 1 équipe arbitre / 1 équipe observe

Matches de 6 à 8 minutes (6 matchs par équipe soit : 36 à 48 min de jeu)

Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Arbitre	Observateur
A/B	C/D	E/F	G	H
H/G	A/D	C/B	E	F
A/C	E/G	H/F	B	D
B/D	F/G	H/E	A	C
A/E	D/G	C/F	H	B
C/E	A/H	B/F	D	G
C/G	D/H	B/E	F	A
A/G	B/H	D/F	C	E