



International
Handball
Federation

IX. Règles de jeu

a) Handball en salle

Édition : 1^{er} juillet 2022



Table des matières

I. Préface	13
Règle 1 – L’aire de jeu	4
Règle 2 – Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu	8
Règle 3 – Le ballon	11
Règle 4 – L’équipe, les changements, l’équipement, les blessures	12
Règle 5 – Le gardien de but	16
Règle 6 – La surface de but	17
Règle 7 – Le maniement du ballon, le jeu passif	19
Règle 8 – Irrégularités et comportements antisportifs	21
Règle 9 – Validité du but	27
Règle 10 – L’engagement	28
Règle 11 – La remise en jeu	30
Règle 12 – Le renvoi	30
Règle 13 – Le jet franc	31
Règle 14 – Le jet de 7 mètres	34
Règle 15 – Instructions générales pour l’exécution des jets (Engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc et jet de 7 mètres)	36

Règle 16 – Les sanctions	39
Règle 17 – Les arbitres	43
Règle 18 – Le secrétaire et le chronométreur	44
Gestes	45
II. Interprétations des Règles de jeu	55
III. Règlement des zones de changement	68
IV. Directives et Interprétations	70
V. Directives pour la construction des aires de jeu et des buts	88

Remarque : Les présentes Règles de jeu sont en cours de restructuration (elles seront divisées en trois documents distincts).

Blessure d'un joueur

10. Un joueur qui saigne ou a du sang sur le corps ou sur le maillot doit quitter l'aire de jeu immédiatement et volontairement (dans le cadre d'un changement) afin d'arrêter le saignement, de panser la plaie et de nettoyer le corps et le maillot. Le joueur ne peut pas retourner sur l'aire de jeu

avant que cela ne soit fait.

Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est considéré comme coupable de comportement antisportif ([8:7](#), [16:1b](#) et [16:3d](#)).

11. En cas de blessure, les arbitres peuvent donner la permission (*par les gestes n° 15 et 16*) à deux personnes autorisées à participer au jeu (*voir 4:3*) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un arrêt du temps de jeu uniquement aux fins d'assister un joueur blessé de leur équipe.

Après avoir reçu une assistance médicale sur l'aire de jeu, le joueur doit quitter le terrain immédiatement. Il pourra retourner sur le terrain qu'après la fin de la troisième attaque de son équipe (*procédure et exceptions figurant dans l'interprétation n° 8*).

Quel que soit le nombre d'attaques compté, le joueur peut retourner sur l'aire de jeu à la reprise du match après la fin d'une mi-temps. Si le joueur pénètre sur l'aire de jeu trop tôt, il sera sanctionné conformément aux règles [4:4-4:6](#).

Remarque :

Seules les fédérations nationales sont autorisées à suspendre l'application de la règle [4:11](#), 2^e paragraphe, pour les catégories des jeunes.

Si une troisième personne ou plus, de même que des personnes de l'équipe non concernée, pénètrent sur l'aire de jeu après que les deux personnes sont déjà entrées sur le terrain, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière, dans le cas d'un joueur selon les règles [4:6](#) et [16:3a](#) et dans le cas d'un officiel de l'équipe selon les règles [4:2](#), [16:1b](#), [16:3d](#) et [16:6c](#). Une personne qui a été autorisée à pénétrer sur l'aire de jeu conformément à la règle 4:11, 1^{er} paragraphe, mais, qui au lieu de prêter assistance au joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, approche les adversaires ou les arbitres, etc., sera jugée comme coupable de conduite antisportive ([16:1b](#), [16:3d](#) et [16:6c](#)).