



BEACH SOCCER

LA CHARTE DU JOUEUR DE BEACH SOCCER

Respecter le lieu de pratique, l'adversaire, l'arbitre, ses coéquipiers.

Être passionné,

Lutter contre les inégalités, les actes racistes, la violence,

Le dopage sur et en dehors du terrain.

Être loyal et tolérant,

Rester maître de soi en toute circonstance.

Le match se compose de 3 mi-temps de 12 minutes chacune.

Les joueurs disposent de 3 minutes pour changer de côté à chaque fin de période.

Les équipes se composent de 5 joueurs chacune, dont 1 gardien et de 5 remplaçants.

Après un but, le jeu continue et recommence avec une remise en jeu du milieu du terrain en faveur de l'équipe qui a encaissé le but.

En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, 3 minutes de prolongations seront jouées.

A la fin du match, le vainqueur sera l'équipe qui a marqué le plus de but.

Si le match nul persiste, il y aura une séance de tirs au but sur le principe de « la mort subite ».

Le vainqueur sera l'équipe qui aura marqué un but de plus sur un nombre égal de tirs.

Si un joueur commet une infraction, un coup franc direct sera sifflé de l'endroit où l'infraction a été commise. Si cette faute est commise dans la surface de réparation, délimitée par 2 drapeaux, l'arbitre sifflera un penalty. Le joueur qui a subi la faute est celui qui doit tirer le coup franc ou le penalty, à moins qu'il ne soit sérieusement blessé, ainsi que le décide l'arbitre et, en ce cas, son remplaçant effectuera le tir.

LES SANCTIONS

Carton jaune : L'arbitre peut brandir un carton jaune si un joueur :

1. Commet une faute sérieuse dans l'interprétation de l'arbitre.
2. Montre par une action ou un mot son désaccord avec une décision de l'arbitre.
3. Manque de sportivité.
4. Commet une infraction lors d'un coup franc ou du coup d'envoi.

Carton rouge : L'arbitre peut brandir un carton rouge si un joueur :

1. Est coupable d'une faute sérieuse ou d'une conduite violente
2. Utilise un langage offensif, insultant ou abusif.

Le joueur sanctionné sera définitivement expulsé de l'aire du jeu et son équipe finira le match avec un joueur de moins.

LOIS DU JEU DE BEACH SOCCER

Observations sur les Lois du jeu

Modifications

Sous réserve d'autorisation des associations membres et du respect des principes des Lois du Jeu de Beach Soccer, les présentes Lois peuvent être aménagées lors de matches disputés par des jeunes âgés de moins de 16 ans, par des équipes féminines, par des joueurs vétérans (à partir de 35 ans) ou par des personnes handicapées.

Les points ci-dessous peuvent être modifiés :

- dimension du terrain de jeu
- dimension, poids et matériau du ballon
- distance entre les poteaux et hauteur de la barre transversale
- durée des périodes de jeu
- nombre de joueurs

Pour toute autre modification, l'accord de l'International Football Association Board demeure indispensable.

Masculin et féminin

Par souci de simplification, seule la forme masculine est utilisée dans les Lois du Jeu de Beach Soccer pour désigner les arbitres, les chronométreurs, les joueurs ainsi que les officiels ; dans tous ces cas, le masculin désigne aussi bien des hommes que des femmes.

LOI 1 – Terrain de jeu

Surface du terrain de jeu

La surface de jeu doit être du sable ; le sable doit être nivé, dépourvu de pierres, coquillages ou autre objet susceptible de constituer un risque pour les joueurs.

Pour les compétitions internationales, le sable doit être fin et profond d'au moins 40 cm. Le sable doit être tamisé jusqu'à ce qu'il soit propice au jeu, qu'il ne soit plus rugueux et qu'il ne contienne ni pierres, ni éléments dangereux ; il ne devra toutefois pas être trop fin de sorte qu'il ne soulève pas de poussière ni ne colle à la peau.

Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire, la ligne de touche devant être plus longue que la ligne de but.

Longueur : 35 – 37 m

Largeur : 26 – 28 m

Marquage du terrain

Les limites du terrain de jeu doivent être marquées par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes extérieures les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux lignes plus courtes sont appelées lignes de but, même si n'y a pas de ligne entre les poteaux.

Toutes les lignes doivent être larges de 8 à 10 cm et, afin d'être bien visibles dans le sable, être de couleur bleue ; le matériau doit être flexible, résistant et ne pas constituer de danger pour les pieds des joueurs.

Ces lignes doivent être ancrées dans le sol à chaque coin du terrain et au milieu de la ligne de touche à l'aide de systèmes d'ancre et de fixation spéciaux ; elles doivent être fixées aux montants des buts par des anneaux de caoutchouc.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés égales par une ligne imaginaire délimitée par deux drapeaux rouges situés à l'extérieur du terrain.

Le milieu de cette ligne imaginaire (point central imaginaire) est la position exacte d'où est donné le coup d'envoi et d'où se tirent certains coups francs directs.

Surface de réparation

La surface de réparation est la zone comprise entre la ligne de but et une ligne imaginaire parallèle située à l'intérieur du terrain à 9 m de ladite ligne de but ; cette ligne est définie par deux drapeaux jaunes situés près de chacune des lignes de touche à l'extérieur du terrain.

Le point de réparation, imaginaire, se situe au milieu de la ligne délimitant la surface de réparation, à équidistance de chacun des montants de but.

Drapeaux

A chacun des quatre coins du terrain se trouve un poteau coiffé d'un drapeau rouge. Ces poteaux doivent être en matière plastique incassable, souple et résistante aux intempéries.

De même, un drapeau jaune se trouve à chacune des extrémités des deux lignes délimitant les surfaces de réparation, et deux drapeaux rouges se trouvent à chaque extrémité de la ligne médiane imaginaire, tous étant plantés à une distance de 1 à 1,5 m à l'extérieur de la ligne de touche.

La hauteur minimale de ces poteaux est de 1,5 m.

Zones de remplacement

La zone de remplacement est la zone par laquelle les joueurs doivent passer pour entrer et sortir du terrain de jeu. Elle se situe en face de la table du chronométreur et s'étend sur 5 m, soit 2,5 m de part et d'autre de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne médiane imaginaire. Dans son prolongement et de chaque côté, sont positionnés les bancs des équipes, derrière la ligne de touche. La zone de remplacement doit rester libre.

Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils se composent de deux montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin du terrain et sont réunis au sommet par une barre transversale.

La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 5,5 m ; le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,2 m du sol.

Les poteaux et la barre transversale doivent être de même largeur et épaisseur, pas plus de 20cm ni moins de 10 cm ; ils doivent être d'une couleur qui contraste avec le sable du terrain de jeu.

Les filets, qui ne peuvent être qu'en chanvre, jute ou nylon, s'accrochent à l'arrière des montants et de la barre transversale.

Pour des raisons de sécurité, la partie inférieure des poteaux doit avoir une plate-forme de fixation pour les maintenir fixés sous le sable. Deux barres latérales de 1,5 m placées au niveau du sol sont ainsi reliées par une barre ou une chaîne recouverte de plastique et munie de crochets et de liens à chaque extrémité afin d'être ancrée dans le sable.

Sécurité

Le terrain de jeu doit être entouré d'une zone de sécurité large de 1 à 2 m.

Les buts peuvent être amovibles, mais doivent être solidement fixés au sol pour le match.

LOI 2 – Ballon

Caractéristiques et mesures

Le ballon :

- est sphérique ;
- est en cuir ou autre matériau approprié, résistant à l'abrasion, indéformable et imperméable ;
- a une circonférence d'au moins 68 cm et d'au plus 70 cm ;
- pèse au moins 400 g et au plus 440 g au début du match ;
- doit être gonflé à une pression de 0,4 à 0,6 atmosphère au niveau de la mer.

Remplacement d'un ballon défectueux :

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- le jeu est interrompu ;
- le jeu reprend conformément aux dispositions de la Loi 8.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu (coup d'envoi, dégagement du ballon, coup de pied de coin, coup franc direct, coup de pied de réparation ou rentrée de touche) :

- le match reprend conformément aux Lois du Jeu.

Décisions

1. Le ballon officiel utilisé lors des compétitions doit être approuvé par la FIFA.
2. Dans les matches de compétition, seuls les ballons satisfaisant aux spécifications techniques minimales stipulées dans la Loi 2 sont autorisés.

Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de la FIFA ou de compétitions organisées par les confédérations, seuls les ballons portant l'un des labels ci-dessous sont autorisés : les logos officiels « FIFA APPROVED » ou « FIFA INSPECTED », ou la référence « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD ».

Une telle dénomination a pour vocation d'indiquer que le ballon a été dûment contrôlé et qu'il répond aux exigences techniques propres à chaque label, lesquelles s'ajoutent aux critères requis par la Loi

La FIFA dresse la liste des spécifications additionnelles propres à chaque label, ainsi que la liste des laboratoires chargés d'effectuer les contrôles de qualité.

Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos lors de compétitions organisées par leurs soins.

Dans tous les autres matches, le ballon utilisé doit satisfaire aux exigences stipulées dans la Loi 2.

Si une association membre exige l'utilisation de ballons portant le logo «FIFA APPROVED» ou «FIFA INSPECTED» lors de compétitions organisées par ses soins, cette même association membre doit aussi permettre l'utilisation de ballons portant la référence «INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD», exempt de redevance.

LOI 3 – Nombre de joueurs

Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but.

Procédure de remplacement

Il est possible d'effectuer des remplacements dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, une confédération ou une association membre.

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de cinq.

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le joueur signale son intention d'entrer en jeu en brandissant au-dessus de sa tête un panneau où figure le numéro du joueur qu'il s'apprête à remplacer ;
- le joueur sort du terrain en passant par sa zone de remplacement ;
- le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser la zone de remplacement ; il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche ;
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé à jouer ou non ;
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

Le chronomètre n'est pas arrêté durant la procédure de remplacement.

Changement de gardien

Le gardien de but peut être remplacé à n'importe quel moment. Le chronomètre n'est pas arrêté durant la procédure de remplacement.

Le gardien continue d'être considéré comme joueur jusqu'à ce que son remplaçant entre sur le terrain de jeu et que la procédure de remplacement soit ainsi achevée.

Tout joueur peut prendre la place du gardien de but à condition que :

- les arbitres soient préalablement informés du changement
- le joueur revête un maillot de gardien.

Infractions et sanctions

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu par un autre endroit que la zone de remplacement de son équipe, si un joueur remplacé quitte le terrain de jeu par un autre endroit que la zone de remplacement de son équipe, ou encore si un joueur enfreint la loi relative à la procédure de remplacement – sauf blessure ou situation relevant de la Loi 4 – alors :

- le jeu est interrompu ;
- le joueur fautif reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu conformément à la procédure ;
- le jeu reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, tiré depuis le point central imaginaire ; si le ballon n'était pas en jeu, la partie reprend son cours conformément aux Lois du Jeu ;

Si un joueur amené à être remplacé a été préalablement averti d'un carton jaune et commet durant la procédure de remplacement une infraction possible d'un autre avertissement, il est alors expulsé, mais son équipe ne se retrouvera pas en infériorité numérique. Le jeu reprend conformément aux dispositions de la Loi 8.

Décisions

1. Le nombre de joueurs par équipe minimum pour débuter un match est de quatre. Si des joueurs arrivent en cours de match, ils pourront y participer sous réserve que leur nom ait été mentionné et que les arbitres aient été prévenus.
2. Si, en raison d'expulsions ou de blessures, une des deux équipes compte moins de trois joueurs (gardien de but compris), le match doit être arrêté.

LOI 4 – Equipement des joueurs

Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres (cela s'applique aussi aux bijoux en tout genre).

Equipement de base

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :

- un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short.

Les chaussures sont interdites. Les lunettes de protection en plastique sont autorisées, de même que les protections élastiques pour les chevilles ou les pieds.

Maillot

- La couleur du numéro doit contraster avec celle du maillot.

Lors des matches internationaux, les joueurs porteront également un numéro de plus petite taille sur le devant du short ou du maillot.

Gardien de but

- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement ;
- il doit porter une tenue de couleur nettement différente de celle des autres joueurs et des arbitres.

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à cette loi :

- le joueur contrevenant est sommé par les arbitres de quitter le terrain de jeu pour changer sa tenue ou compléter son équipement par l'élément manquant. S'il n'a pas été remplacé, le joueur ne pourra revenir sur le terrain de jeu qu'après s'être présenté devant un des arbitres (y compris le troisième) qui devront alors s'assurer que l'équipement du joueur répond aux exigences des Lois du Jeu.

L'arbitre ou le deuxième arbitre autorisent le joueur à rentrer sur le terrain.

Reprise du jeu

Si les arbitres interrompent le jeu pour avertir un joueur fautif :

- le jeu reprendra par un coup franc direct tiré par un joueur adverse depuis le point central imaginaire.

Décisions

1. Les joueurs ne sont pas autorisés à porter sous leurs maillots des vêtements affichant des slogans ou de la publicité. L'équipement de base obligatoire ne doit présenter aucune inscription politique, religieuse ou personnelle.
2. L'organisateur de la compétition doit sanctionner les joueurs levant leur maillot pour laisser apparaître des slogans ou de la publicité. Les organisateurs de la compétition ou la FIFA sanctionneront l'équipe du joueur dont l'équipement de base comportera des messages politiques, religieux ou personnels.
3. Les maillots doivent avoir des manches.

LOI 5 – Arbitre et deuxième arbitre

Autorité des arbitres

Chaque match se dispute sous le contrôle de deux arbitres disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Beach Soccer dans le cadre du match qu'ils sont appelés à diriger, et ce dès l'instant où ils pénètrent dans les infrastructures où se trouvent le terrain de jeu, et jusqu'à ce qu'ils les quittent.

Pouvoirs et devoirs

Les arbitres :

- veillent à l'application des Lois du Jeu ;
- laissent le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une infraction a été commise peut en tirer un avantage mais sanctionnent l'infraction commise initialement si l'avantage escompté ne survient pas ;
- établissent un rapport de match et le remettent aux autorités compétentes ; ledit rapport contient les informations relatives à toute mesure disciplinaire prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels des équipes, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- l'arbitre principal fera office de chronométreur en cas d'absence du chronométreur et du troisième arbitre ;
- L'arbitre principal interrompt le match, le suspend ou l'arrête définitivement à chaque infraction aux Lois du Jeu ou en raison de l'interférence d'événements extérieurs ;
- Les arbitres prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction possible d'avertissement ou d'expulsion ;
- prennent des mesures disciplinaires contre les officiels ne se comportant pas de manière correcte et peuvent, s'ils l'estiment nécessaire, les expulser du terrain et de ses abords, sans pour autant brandir de carton ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- interrompent le jeu s'ils estiment qu'un joueur gagne du temps ;
- interrompent le match si un joueur leur semble sérieusement blessé, et le font alors transporter en dehors du terrain de jeu ;
- laissent le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu si, à son avis, le joueur n'est que légèrement blessé ;
- donnent un coup de sifflet pour permettre au jeu de reprendre par l'exécution d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- s'assurent que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2.

Décisions des arbitres

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre et le deuxième arbitre peuvent modifier une décision uniquement s'ils se rendent compte qu'elle est incorrecte ou s'ils le jugent nécessaire, tant que le jeu n'a pas repris ou que le match n'est pas terminé.

Décisions

1. Si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent simultanément une infraction et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre principal prévaut.
2. L'arbitre et le deuxième arbitre ont le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Toutefois, en cas de désaccord, la décision de l'arbitre principal prévaut.
3. En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.

LOI 6 – Chronométreur et troisième arbitre

Devoirs

Un chronométreur et un troisième arbitre sont désignés. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain de jeu, du même côté que la zone de remplacement et à hauteur de la ligne médiane imaginaire.

Le chronométreur et le troisième arbitre doivent recevoir un chronomètre adapté de la part de l'association ou du club qui organise le match.

Chronométreur

- Le chronométreur veille à ce que la durée du match soit conforme à la Loi 7 et, pour ce faire :
 - il enclenche le chronomètre dès le coup d'envoi ;
 - il arrête le chronomètre quand un but est marqué, quand un coup de pied de réparation ou un coup franc direct est accordé ou, sur indication des arbitres, en cas de blessure d'un joueur ou de gain de temps ;
 - il arrête le chronomètre quand les arbitres le lui demandent ;
 - il remet le chronomètre en marche juste après que soient joués les engagements, les coups francs directs et les coups de pied de réparation ou lors de la reprise du jeu après arrêt du chronomètre à la demande des arbitres.
- Il supervise la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur ayant été expulsé ;
- Il annonce la fin de chaque période, la fin de la rencontre et celle de la prolongation à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui des arbitres.
- Il indique précisément aux arbitres à quel moment doivent débuter les deuxième et troisième périodes au terme des trois minutes de repos ; il indique également le début de la prolongation le cas échéant.

Troisième arbitre

Le troisième arbitre assiste les arbitres et le chronométreur :

- il note la durée et la raison de chaque arrêt de jeu ;
- il s'assure du bon déroulement des procédures de remplacement et, à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui des arbitres, il indique toute infraction qui se serait produite durant la procédure de remplacement si la règle de l'avantage n'a pas lieu de s'appliquer ;
- il note le numéro des buteurs et la minute à laquelle le but a été marqué ;
- il note le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- il fournit toute autre information pertinente relative au match ;
- Il surveille le comportement des personnes assises sur les bancs des remplaçants ;
- Il indique aux équipes par écrit le moment précis où un joueur exclu peut être remplacé.

En cas de blessure, le troisième arbitre peut remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre ; il prend alors les fonctions de deuxième arbitre.

Décisions

1. Le recours à un chronométreur et à un troisième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.
2. En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du chronométreur ou du troisième arbitre, l'arbitre principal le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.

Loi 7 Durée du Match

Périodes de jeu

Le match se compose de trois périodes de 12 minutes chacune. Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométreur dont les devoirs sont définis dans la Loi 6.

Le temps est arrêté conformément à la Loi 6 :

- si un but est marqué ;
- lorsqu'un coup franc direct ou un coup de pied de réparation est sifflé ;
- lorsque les arbitres le demandent ;
- sur indication des arbitres, lorsqu'un joueur se blesse ou essaye de perdre du temps.

La durée de chacune des périodes peut se prolonger le temps de tirer un coup de pied de réparation ou un coup franc direct. Le match ou la période s'achève alors quand :

- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche le gardien, les poteaux, la barre transversale ou le sable puis franchit la ligne de but entre les poteaux et sous la barre
 - le but est alors validé ;
- *après avoir été frappé, le ballon touche n'importe quel joueur autre que le gardien, et ce, en l'absence d'une infraction possible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;*
- le ballon est repoussé par le gardien de l'équipe adverse, par les poteaux ou par la transversale sans franchir la ligne de but.

Le chronométreur détermine la fin de chacune des périodes de 12 minutes.

Lorsque retentit le coup de sifflet ou le signal sonore, l'arbitre signifie la fin de la période ou de la partie. A l'exception des cas susmentionnés, aucune action ne sera validée après le coup de sifflet final. Si le ballon a été frappé juste avant, les arbitres attendent qu'il finisse sa course pour signifier la fin de la partie.

Pause entre les périodes

La pause entre deux périodes est de 3 minutes.

Prolongation

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation de 3 minutes est disputée. Si les équipes ne sont toujours pas parvenues à se départager, des tirs au but seront effectués conformément aux dispositions de la Loi 18.

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Préliminaires

Une pièce de monnaie est lancée en l'air et l'équipe désignée par le sort décide soit de donner le coup d'envoi, soit de choisir la direction dans laquelle elle attaquera durant la première période.

Pour la seconde période, les équipes changent de camp et attaquent dans la direction opposée ; l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi pour la première période le donnera pour la seconde.

Avant le début de la troisième période, une pièce de monnaie est de nouveau lancée en l'air et l'équipe désignée par le sort décide soit de donner le coup d'envoi, soit de choisir la direction dans laquelle elle attaquera durant la troisième période.

Si une prolongation est disputée, l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi pour la troisième période le donnera pour la prolongation ; les équipes changent alors une nouvelle fois de camp et attaquent dans la direction opposée.

Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débuter ou reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après un but marqué ;
- au début des secondes et troisième périodes du match ;
- au début de la prolongation.

Un but ne peut être marqué directement sur le coup d'envoi.

Exécution

- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain ;
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir à une distance d'au moins 5 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;
- le ballon doit être placé sur le point central imaginaire ;
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi ;
- un joueur met alors le ballon en mouvement ;
- le ballon est en jeu à partir du moment où il a été mis en mouvement vers l'avant, après quoi un autre joueur peut frapper le ballon ;
- le joueur qui effectue le coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été auparavant touché par un autre joueur.

Lorsqu'un but est marqué, l'équipe contre laquelle le but a été marqué procède au coup d'envoi.

Infractions et sanctions

Si le joueur qui a effectué le coup d'envoi retouche le ballon avant qu'un autre joueur ne le touche, l'équipe adverse se verra accorder un coup franc direct qui sera tiré depuis le point central imaginaire.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, ce dernier doit être rejoué.

Balle à terre

Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les Lois du Jeu, le match reprend par une balle à terre sous réserve que le ballon n'ait pas franchi la ligne de touche ou la ligne de but juste avant cet arrêt du jeu.

Exécution

- Un des arbitres laisse tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire ;
- le ballon est en jeu à partir du moment où il touche le sable.

Infractions et sanctions

La balle à terre doit être recommencée :

- si le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sable ;
- si le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il franchit entièrement la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par les arbitres.

Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il se trouve à l'intérieur des limites du terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ou le poteau de corner ;
- il rebondit sur l'un des arbitres se trouvant sur le terrain de jeu ;
- il est en l'air au moment du coup d'envoi, sous réserve que ce dernier ait été effectué correctement.

LOI 10 – But marqué

But marqué

Sauf stipulation contraire dans les Lois du Jeu, un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but imaginaire entre les montants de but et sous la barre transversale, à moins qu'un joueur de l'équipe attaquante, y compris le gardien de but, ne l'ait porté, lancé, tiré ou fait rebondir intentionnellement sur sa main ou son bras, et sous réserve que l'équipe attaquante n'ait au préalable été coupable d'aucune infraction aux Lois du Jeu.

Le gardien de but :

- ne peut marquer de but directement en lançant le ballon de la main ; si un but est marqué de la sorte, l'équipe adverse effectue une sortie de but ;
- ne peut marquer de but directement en frappant le ballon du pied après l'avoir lâché de ses mains et avant qu'il ne touche terre ;
- peut marquer un but directement s'il met le ballon au sol puis le frappe du pied.

Equipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou n'en marquent aucun, une prolongation sera jouée à la fin du temps réglementaire.

Si les deux équipes sont toujours à égalité après la prolongation, l'issue de la partie sera décidée par des tirs au but effectués alternativement.

Dans cette hypothèse, l'équipe victorieuse est celle qui inscrit le plus de buts pour un nombre égal de tirs effectués. Si, pour cause d'expulsions ou de blessures, une équipe se retrouve à moins de trois (3) joueurs, l'arbitre ne laissera pas la rencontre se poursuivre et présentera un rapport aux autorités compétentes.

LOI 11 – Fautes et comportement antisportif

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par imprudence, témérité ou excès d'engagement, l'une des infractions suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;
- faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire, que ce soit avec les jambes ou en se baissant devant ou derrière lui ;
- sauter sur un adversaire ;
- charger un adversaire, même avec l'épaule ;
- frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des infractions suivantes :

- tenir un adversaire ;
- cracher sur un adversaire ;
- faire intentionnellement une faute de main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- retenir le ballon entre ses jambes dans le but délibérément de perdre du temps dans la moitié de terrain adverse ;
- Jouer de manière dangereuse dans la moitié de terrain adverse ;
- Faire délibérément obstacle à la progression d'un adversaire dans la moitié de terrain adverse ;
- empêcher le gardien de but de lancer le ballon de la main ;
- tacler un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon.

Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc direct depuis le point central imaginaire

Un coup franc direct, à tirer depuis le point central imaginaire, est accordé à l'équipe adverse si :

- une équipe conserve le ballon dans sa propre surface de réparation durant plus de cinq secondes sans qu'elle soit pressée par un adversaire ;
- le gardien de but utilise ses mains pour réceptionner pour la deuxième fois un ballon délibérément frappé dans sa direction par un coéquipier sans qu'un adversaire n'ait entre temps touché le ballon ;
- le gardien de but frappe directement le ballon du pied après l'avoir lâché de ses mains avant qu'il ne touche terre ;
- le gardien de but, après avoir eu le ballon en mains à l'intérieur de sa surface de réparation, sort de sa surface pour jouer le ballon au pied puis regagne sa surface et se saisit de nouveau du ballon à la main
- le ballon est retenu entre les jambes d'un joueur dans le but délibéré de perdre du temps dans sa propre moitié de terrain ;
- un joueur joue de manière dangereuse dans sa propre moitié de terrain ;
- un joueur fait délibérément obstacle à la progression d'un adversaire dans sa propre moitié de terrain ;
- une autre infraction non mentionnée dans la Loi 11 est commise et pour laquelle le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Sanctions disciplinaires

Les arbitres sont habilités à prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent à partir du moment où ils pénètrent sur le terrain de jeu et jusqu'au moment où ils le quittent, après le coup de sifflet final.

Infractions de joueurs titulaires ou remplaçants passibles d'un avertissement.

Un joueur sera averti (carton jaune) s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- retarde délibérément la reprise du jeu ;
- ne respecte pas la distance réglementaire lors du coup d'envoi, d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche ou d'un coup franc direct ;
- pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres, ou s'il enfreint la procédure de remplacement ;
- quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

Un remplaçant sera averti s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- retarde délibérément la reprise du jeu.

Infractions de joueurs titulaires ou remplaçants passibles d'une expulsion

Un joueur titulaire ou remplaçant se voit infliger un carton rouge s'il :

- se rend coupable d'une faute grossière ;
- se rend coupable d'un acte de brutalité ;
- jette du sable à quiconque ;
- crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant délibérément une faute de main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile l'occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une infraction possible d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation ;
- tient des propos ou a des gestes vindicatifs, grossiers ou obscène ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

Décisions

1. Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants, et doit quitter les abords du terrain de jeu.
 - Un joueur pourra remplacer le joueur expulsé après que deux minutes se sont écoulées et avec l'autorisation du troisième arbitre.
2. Un tacle mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.
3. Tout acte de simulation sur le terrain de jeu ayant pour but de tromper l'arbitre doit être sanctionné comme comportement antisportif.
4. Un joueur qui enlève son maillot après avoir inscrit un but recevra un avertissement pour comportement antisportif.

LOI 12 – Coups francs directs

Coups francs directs

Seuls les coups francs directs existent en Beach soccer ; leur exécution s'effectue de la manière suivante :

- les joueurs ne peuvent constituer de mur ;
- c'est le joueur qui a subi la faute qui doit tirer le coup franc, sauf blessure grave, auquel cas il est procédé à un remplacement ;
- le ballon doit être immobile au moment de la frappe et le tireur ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- un coup franc direct justifie de prolonger une période ou la prolongation du temps nécessaire à son exécution ;
- si le coup franc direct tiré au pied pénètre directement dans le propre but du tireur, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse ;
- si le coup franc direct tiré au pied pénètre directement dans le but adverse, le but est accordé.

Positionnement sur coup franc direct

Coup franc direct dans la moitié de terrain de l'équipe adverse

Si un coup franc direct est accordé dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis la faute, tous les joueurs, à l'exception du tireur du coup franc et du gardien de but de l'équipe adverse, doivent se trouver :

- à l'intérieur du terrain de jeu ;
- à un minimum de 5 m du ballon tant que ce dernier n'est pas en jeu ;
- derrière le ballon ou sur les côtés.

Coup franc direct depuis son propre camp ou depuis le point central

Si un coup franc direct est accordé dans la moitié de terrain de l'équipe qui n'a pas commis la faute, tous les joueurs, à l'exception du tireur du coup franc et du gardien de but de l'équipe adverse, doivent se trouver :

- à l'intérieur du terrain de jeu ;
- à un minimum de 5 m du ballon jusqu'à que le ballon soit en jeu, de sorte à laisser un espace libre entre le ballon et le but, à l'exception du gardien adverse qui peut rester dans sa surface.

Exécution

- Le joueur qui se charge de tirer le coup franc peut former un petit monticule de sable avec le pied ou le ballon afin de surélever ce dernier.
- Le coup franc direct doit s'effectuer dans les 5 secondes qui suivent l'autorisation de jouer donnée par les arbitres;
- Le tireur du coup franc ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il est touché ;
- Le ballon peut être joué dans n'importe quelle direction et être passé à un coéquipier, y compris au gardien de but ;
- Si le ballon est frappé en direction du but adverse – dans la zone délimitée par le ballon et le but adverse – seul le gardien de but de l'équipe adverse peut toucher le ballon tant que ce dernier est en l'air. Dans tout autre cas, si le ballon sort de cette zone ou s'il touche le sol, la restriction ne s'applique plus et tout joueur peut disputer le ballon.

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe attaquante enfreint la Loi 12 :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire.

Si un joueur de l'équipe qui défend enfreint la Loi 12 :

- le coup franc ne doit pas être recommencé si un but est marqué ;
- si le but n'est pas marqué, l'équipe qui défend est sanctionnée d'un coup franc direct qui est tiré depuis l'endroit où a été commise l'infraction, sauf si cette dernière se produit dans la surface de réparation de l'équipe qui défend auquel cas la faute sera sanctionnée d'un coup de pied de réparation.

LOI 13 – Coup de pied de réparation

Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles doit être accordé un coup franc direct dont l'exécution n'a pas l'obligation de se faire depuis le point central imaginaire.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Du temps additionnel doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de la prolongation.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé sur un point imaginaire situé à 9 m du but, au milieu de la ligne délimitant la surface de réparation.
- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :
- doit être clairement identifié ;
- c'est le joueur qui a subi la faute qui doit tirer le coup de pied de réparation, sauf blessure grave, auquel cas il est procédé à un remplacement.

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- doit rester sur sa propre ligne de but, face au tireur, entre les montants du but jusqu'à ce que le ballon ait été botté ; il peut se déplacer latéralement.

Tous les joueurs autres que le tireur doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu
- en dehors de la surface de réparation ;
- derrière le ballon ou sur les côtés ;
- à au moins 5 m du ballon.

L'arbitre

- n'ordonnera pas de tirer le coup de pied de réparation tant que les joueurs ne seront pas placés conformément aux dispositions de la Loi 13 ;
- décidera si le coup de pied de réparation a déjà été tiré.

Le deuxième arbitre

- doit veiller à ce que le gardien de but se conforme aux dispositions de la Loi 13 ;
- doit juger si le ballon a ou non franchi la ligne de but.

Procédure

- Le tireur du coup de pied de réparation doit frapper le ballon vers l'avant ;
- il ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché ;
- le ballon est en jeu à partir du moment où il est mis en mouvement ;

Quand un coup de pied de réparation est tiré au cours d'une rencontre, ou durant le temps additionnel accordé pour son exécution à la fin d'une des périodes ou à la fin de la prolongation, le but est accordé si le ballon, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale, touche les éléments suivants :

- poteau, barre transversale et/ou gardien.

Infractions et sanctions

Si l'arbitre donne le signal de tirer le coup de pied de réparation et qu'une de ces situations intervient avant que le ballon ne soit en jeu :

Le tireur enfreint la Loi du Jeu :

- l'arbitre laisse le jeu se poursuivre ;
- si le ballon entre dans le but, le but n'est pas accordé et le coup de pied de réparation doit être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre interrompt le jeu et la partie reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe contre laquelle avait été sifflé le coup de pied de réparation, à l'endroit où a été commise l'infraction.

Le gardien de but enfreint la Loi du Jeu :

- l'arbitre laisse le jeu se poursuivre ;
 - si le ballon entre dans le but, le but est accordé ;
 - si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être retiré.
- Un coéquipier du tireur enfreint la Loi du Jeu :
- l'arbitre laisse le jeu se poursuivre ;
 - si le ballon entre dans le but, le but n'est pas accordé et le coup de pied de réparation doit être retiré ;
 - si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre interrompt le jeu et la partie reprend par un coup franc direct en faveur de l'équipe contre laquelle avait été sifflé le coup de pied de réparation, depuis l'endroit où a été commise l'infraction.

Un coéquipier du gardien de but enfreint la Loi du Jeu :

- l'arbitre laisse le jeu se poursuivre ;
- si le ballon entre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être retiré.

Un joueur de chaque équipe enfreint la Loi du Jeu :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

Si le coup de pied de réparation est tiré par un autre joueur que le celui désigné par les Lois du Jeu :

- un coup franc direct, à tirer depuis l'endroit où a été commise l'infraction, est accordé à l'équipe adverse.

Si, après que le coup de pied de réparation est tiré :

- le tireur rejoue le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait auparavant touché :
 - un coup franc direct, à tirer depuis le point central imaginaire, est accordé à l'équipe adverse.
- le ballon touche un autre objet au moment où il est frappé vers l'avant :
 - le coup de pied de réparation doit être retiré.
- le ballon rebondit sur le gardien, la transversale et/ou les poteaux vers le terrain de jeu, et touche alors tout autre objet :
 - l'arbitre arrête alors le jeu ;
 - le jeu reprend par une balle à terre (Loi 8).

Si le ballon explose ou s'abîme à l'occasion du coup de pied de réparation avant de heurter poteaux, transversale et/ou gardien :

- le coup de pied de réparation doit être retiré avec un nouveau ballon.

Si le ballon explose ou s'abîme à l'occasion du coup de pied de réparation après avoir heurté poteaux, transversale ou gardien :

- le but est accordé si le ballon est entré dans le but ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le jeu est arrêté et reprendra par une balle à terre conformément aux dispositions de la Loi 8.

LOI 14 – Rentrée de touche

Rentrée de touche

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

Tout joueur y compris le gardien peut effectuer une rentrée de touche.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Si la rentrée de touche est effectuée directement en direction d'un but et que le ballon ne touche aucun joueur puis franchit la ligne de but :

- s'il s'agit du propre but de l'équipe ayant exécuté la rentrée de touche, un coup de pied de coin est alors accordé à l'équipe adverse ;
- s'il s'agit du but adverse, une sortie de but est alors accordée à l'équipe adverse.

Une rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon franchit entièrement la ligne de touche, que ce soit en l'air ou à terre ;
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ;
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Types de rentrée de touche :

➤ Touche au pied

Les joueurs de l'équipe qui défend doivent se situer à au moins 5 m du lieu où s'effectue la rentrée de touche.

Exécution :

Le ballon :

- doit se trouver immobile sur la ligne de touche ou quelque peu derrière celle-ci ;
- est remis en jeu dans une direction quelconque, à l'intérieur du terrain.
- est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

Le joueur qui effectue la rentrée de touche :

- doit avoir le pied avec lequel il ne frappe pas le ballon en dehors du terrain et en contact avec le sol au moment où il met le ballon en mouvement ;
- ne doit pas attendre plus de 5 secondes après avoir reçu le ballon ;
- ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- ne peut effectuer la rentrée de touche au pied s'il a saisi le ballon avec l'intention d'effectuer la rentrée de touche à la main.

➤ Touche à la main

Les joueurs de l'équipe qui défend doivent se situer à au moins 5 m du lieu où s'effectue la rentrée de touche.

Exécution :

Au moment de lancer le ballon, le joueur doit :

- faire face au terrain de jeu ;
- avoir une partie de ses deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur de celle-ci ;
- se servir de ses deux mains ;

- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête ;
- exécuter la rentrée de touche dans les 5 secondes après avoir pris possession de la balle ;
- il ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- il ne peut effectuer la rentrée de touche au pied s'il a saisi le ballon avec l'intention d'effectuer la rentrée de touche à la main ;

Infractions et sanctions :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si :

- le joueur exécutant la rentrée de touche joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le coup franc direct doit être tiré depuis le point central imaginaire.

La rentrée de touche est recommandée par un joueur de l'équipe adverse si :

- le ballon n'est pas remis en jeu correctement ;
- la rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que celui par où le ballon a franchi la ligne de touche ;
- la rentrée de touche ne s'est pas effectuée dans les 5 secondes après que le joueur a pris possession de la balle ;
- toute autre infraction à la Loi 14 est commise.

LOI 15 – Sortie de but

Sortie de but

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

Il est impossible de marquer directement sur une sortie de but ; si le ballon entre directement dans le but adverse, le jeu reprend par une sortie de but au bénéfice de l'équipe adverse.

Une sortie de but est accordée :

- quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution

- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait ;
- Le gardien ne peut toucher un ballon passé par un partenaire pour la deuxième fois avant qu'un adversaire ne l'ait touché (cf. Loi 16) ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il quitte les mains du gardien ;
- Une fois qu'il a le ballon en main, le gardien a 5 secondes pour effectuer la sortie de but.
- Infractions et sanctions

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire si :

- le gardien met plus de 5 secondes pour effectuer la sortie de but ;
- le gardien exécute la sortie de but au pied ;
- si le gardien retouche le ballon sans que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Si, à l'occasion d'une sortie de but, le ballon entre directement dans le but adverse, le jeu reprend par une sortie de but au bénéfice de l'équipe adverse.

Si le ballon touche un quelconque joueur avant de rentrer dans le but, le but est accordé.

Si, à l'occasion d'une sortie de but, le gardien de but envoie le ballon directement dans son propre but, un coup de pied de coin est alors accordé à l'équipe adverse.

LOI 16 – Double passe en retrait au gardien

Double passe

Le gardien de but ne peut volontairement toucher le ballon de la main ou du bras si un de ses coéquipiers le lui passe pour la deuxième fois consécutive – même de la tête ou sur une rentrée de touche – sans qu'un joueur adverse ne l'ait entre-temps touché.

Lorsqu'une passe au gardien est effectuée pour la première fois, un des arbitres la signale en levant le bras.

Infractions et sanctions

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire si :

- le gardien de but réceptionne le ballon à la main à l'occasion d'une deuxième passe en retrait consécutive de la part d'un coéquipier, sans qu'un adversaire n'ait touché le ballon ;
- toute autre infraction à la Loi 16 est commise.

LOI 17 – Coup de pied de coin

Coup de pied de coin

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé :

- quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe en défense, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, et sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution

- Le ballon doit être placé dans un quart de cercle imaginaire d'1 m de rayon, ayant pour centre le pied du drapeau de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but ;
- le joueur qui effectue le coup de pied de coin peut former un petit monticule de sable avec le ballon ou avec les pieds afin de surélever le ballon ;
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe qui attaque ;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il est en mouvement ;
- le tireur ne peut pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- le coup de pied de coin doit être effectué dans les 5 secondes qui suivent le moment où le tireur a pris possession du ballon.

Infractions et sanctions

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire si :

- le joueur exécutant le coup de pied de coin joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le gardien de but adverse remettra le ballon en jeu par une sortie de but si :

- le coup de pied de coin n'a pas été effectué dans les 5 secondes qui ont suivi le moment où le tireur a pris possession du ballon.

Si, à l'occasion d'un coup de pied de coin, le tireur envoie le ballon directement dans son propre but, un coup de pied de coin est alors accordé à l'équipe adverse.

Si, à l'occasion d'un coup de pied de coin, le ballon entre directement dans le but adverse, le but est alors validé.

Pour toute autre infraction à cette Loi du Jeu :

- le coup de pied de coin doit être rejoué.

LOI 18 – Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match

Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match

La prolongation ainsi que les tirs au but sont des méthodes permettant de déterminer le vainqueur d'un match en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

Prolongation

La prolongation dure 3 minutes et se joue selon les dispositions des Lois 7 et 8.

Tirs au but

Conformément à la Loi 7, si le score est toujours de parité à l'issue de la prolongation, le vainqueur du match doit être déterminé par une séance de tirs au but exécutés depuis le point de réparation imaginaire.

Exécution

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs au but doivent être exécutés ;
- l'arbitre procède à un tirage au sort au moyen d'une pièce de monnaie, et l'équipe dont le capitaine remporte le tirage au sort décide d'exécuter soit le premier, soit le second tir ;
- l'arbitre, le deuxième arbitre et le chronométreur consignent par écrit chaque tir au but effectué ;
- les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe ;
- la première équipe à marquer un but de plus que son adversaire pour un même nombre de tirs effectués sera déclarée vainqueur ;
- tous les joueurs et remplaçants mais aussi les gardiens de but sont autorisés à exécuter les tirs au but ;
- chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse tirer une deuxième fois ;
- seuls les joueurs désignés et les arbitres sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but ;
- pendant l'épreuve des tirs au but, tous les joueurs désignés doivent rester dans la moitié de terrain opposée avec le troisième arbitre, à l'exception du tireur ainsi que des deux gardiens de but ;
- tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but ;
- l'arbitre situé sur la ligne de but à la gauche du but du côté opposé à celui du deuxième arbitre, doit veiller à ce que le gardien de but ne commette aucune infraction et s'assurer que le ballon a franchi ou non la ligne de but ;
- le deuxième arbitre, situé sur la gauche du tireur à hauteur du point de réparation imaginaire, doit veiller à ce que le gardien ne commette aucune infraction et veiller aussi au positionnement du gardien adverse, lequel doit être sur la ligne de réparation imaginaire, à l'opposé du deuxième arbitre et à au moins cinq mètres du ballon ; il veille enfin à ce que le gardien adverse n'ait aucun comportement antisportif et donne l'ordre de tirer ;
- si, à la fin du match, une équipe compte plus de joueurs, entre titulaires et remplaçants, que son adversaire, elle devra faire en sorte que les deux équipes aient le même nombre de tireurs et informer l'arbitre du nom et du numéro des joueurs qui ne participeront pas à la séance des tirs au but. Le capitaine de l'équipe est chargé de cette tâche ;
- avant de commencer l'épreuve des tirs au but, l'arbitre s'assure qu'un nombre égal de joueurs habilités à participer à l'épreuve se trouve dans la moitié de terrain opposée à celle où sont effectués les tirs.

INSTRUCTIONS SUPPLEMENTAIRES POUR ARBITRES, DEUXIEMES ARBITRES, TROISIEMES ARBITRES ET CHRONOMETREURS

Les instructions supplémentaires suivantes pour arbitres, deuxièmes arbitres, troisièmes arbitres et chronométreurs doivent permettre de clarifier certains points pour une meilleure application des Lois du Jeu de Beach Soccer.

Le Beach soccer est un sport de compétition, dont le contact physique entre joueurs représente un aspect normal et acceptable. Ce faisant, les joueurs doivent toutefois respecter les Lois du Jeu de Beach Soccer et les principes du fair-play.

Se rendre coupable d'une faute grossière ou d'un acte de brutalité sont deux fautes passibles d'expulsion dans la Loi 11 compte tenu du niveau inacceptable d'agression physique.

Faute grossière

Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire au moment où ils disputent le ballon quand il est en jeu.

Tout joueur qui assène un coup à un adversaire au moment où ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec l'une ou les deux jambes, avec une force excessive, menaçant la santé physique d'un adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

Acte de brutalité

Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain de jeu ou à l'extérieur de ses limites, que le ballon soit en jeu ou non.

Un joueur est coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un coéquipier ou toute autre personne.

Fautes à l'encontre du gardien de but

Il est rappelé aux arbitres que :

- empêcher le gardien de but de lâcher le ballon, de le lancer, ou de le dégager des mains est une faute,
- un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il botte ou tente de botter le ballon lorsque le gardien de but est en train de lâcher le ballon, de le lancer ou de le dégager des mains,
- entraver de façon antisportive les mouvements du gardien de but lors de l'exécution d'un coup de pied de coin est une faute.

Faire écran au ballon

Il n'y a pas faute si un joueur fait écran à un ballon à distance de jeu sans utiliser ses bras.

Par contre, s'il empêche un adversaire de disputer le ballon en utilisant, de manière illégale, la main, le bras, la jambe ou toute autre partie du corps, son action doit être sanctionnée par un coup franc direct, ou un coup de pied de réparation si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Ciseau ou bicyclette

Effectuer un ciseau ou une bicyclette est autorisé, sous réserve de ne pas frapper l'adversaire en l'effectuant.

Si un joueur empêche un adversaire d'effectuer un ciseau ou une bicyclette, il sera sanctionné d'un coup franc à exécuter à l'endroit où a été commise l'infraction. Si l'adversaire reçoit un coup de pied en empêchant le ciseau ou la bicyclette, c'est lui qui est considéré comme fautif.

Toucher délibérément le ballon des mains

Il est rappelé aux arbitres que, normalement, toucher délibérément le ballon des mains est seulement pénalisé par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation si la faute s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation. Cela ne constitue normalement pas une faute passible d'avertissement ou d'expulsion.

Annihiler une occasion de but manifeste

Un joueur est expulsé du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon des mains. La sanction énoncée dans la Loi correspondante n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément touché le ballon des mains mais par son intervention inacceptable et déloyale, ayant empêché l'équipe adverse de marquer un but.

Avertissement pour comportement antisportif en touchant délibérément le ballon des mains

Il existe des circonstances pour lesquelles, en plus d'accorder un coup franc à l'équipe adverse, un avertissement doit également être infligé à un joueur pour comportement antisportif, par ex. lorsqu'un joueur :

- touche délibérément et ostensiblement le ballon des mains pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ;
- tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon des mains ;
- fait semblant de jouer le ballon avec une autre partie du corps pour tromper les arbitres mais fait bien une main ;
- tente d'empêcher avec la main qu'un but soit marqué, à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation, sans pour autant parvenir à ses fins.

Tenir un adversaire

Il est couramment reproché aux arbitres de ne pas identifier ni sanctionner correctement le fait de tenir un adversaire. Ne pas sanctionner adéquatement le fait de tirer le maillot ou de tenir par le bras peut donner lieu à des situations conflictuelles et c'est pourquoi, il est instamment recommandé aux arbitres d'intervenir rapidement et avec fermeté conformément à la Loi 11.

Normalement, cette faute est simplement sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation mais, dans certaines circonstances, une sanction supplémentaire s'impose, à savoir :

- un avertissement pour comportement antisportif est requis si un joueur tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse,
- un joueur doit être expulsé s'il annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire.

Exécution de coups francs directs

Il est rappelé aux arbitres qu'un joueur doit recevoir un avertissement si :

- il ne respecte pas la distance requise lors de la reprise du jeu.

Coup de pied de réparation

Se tenir à moins de 5 m du point de réparation avant que le coup de pied de réparation ne soit joué constitue une faute. Le gardien enfreint aussi les lois s'il bouge de sa ligne de but avant que le ballon ne soit botté. Les arbitres doivent prendre les mesures appropriées lorsque les joueurs enfreignent cette loi.

Infractions du gardien de but

Il est rappelé aux arbitres que les gardiens de but ne peuvent conserver le ballon en main plus de cinq secondes. En cas d'infraction de ce type, un coup franc direct, à tirer depuis le point central imaginaire, est accordé à l'équipe adverse. Le gardien de but ne peut pas non plus se saisir du ballon à la main si un de ses coéquipiers le lui passe pour la deuxième fois consécutive – même de la tête – sans qu'un joueur adverse ne l'ait entre-temps touché. En cas d'infraction de ce type, un coup franc direct, à tirer depuis le point central imaginaire, est accordé à l'équipe adverse.

Infractions avec persistance

Les arbitres doivent toujours veiller aux joueurs qui enfreignent avec persistance les Lois du Jeu de Beach Soccer. En particulier, ils doivent avoir conscience du fait que même si un joueur commet un certain nombre d'infractions de natures différentes, il doit tout de même être averti pour infraction persistante aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Attitude envers le corps arbitral

Le capitaine de l'équipe n'a pas de statut spécial ou de priviléges aux termes des Lois du Jeu de Beach Soccer, mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

Un joueur manifestant sa désapprobation des décisions d'un membre du corps arbitral doit recevoir un avertissement.

Un joueur agressant un membre du corps arbitral ou tenant des propos ou des gestes blessants, injurieux ou grossiers doit être expulsé du terrain de jeu.

Simulation

Un joueur essayant de tromper les arbitres en feignant d'être blessé ou en faisant semblant d'être victime d'une faute est coupable de simulation et doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif.

Si le jeu a été arrêté pour cette infraction, il reprendra au moyen d'un coup franc direct exécuté depuis le point central imaginaire.

Retarder la reprise du jeu

Les arbitres doivent infliger un avertissement aux joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des manœuvres telles que :

- exécuter un coup franc depuis une mauvaise position dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit recommencé,
- botter ou envoyer le ballon au loin après que l'arbitre a stoppé le jeu,
- provoquer délibérément une altercation en touchant le ballon après que l'arbitre a arrêté le jeu.

Célébration d'un but

S'il est autorisé à un joueur d'exprimer sa joie lorsqu'un but est marqué, cette effusion ne doit pas être excessive. Dans la circulaire n° 579, la FIFA a reconnu comme étant permis ce genre de manifestations de joie. Toutefois, les célébrations « orchestrées » ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps et les arbitres doivent alors intervenir.

Un joueur reçoit un avertissement quand :

- il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou outranciers,
- il quitte le terrain de jeu pour accéder à la zone où se trouve le public pour célébrer un but qui vient d'être marqué,
- il enlève son maillot par la tête ou recouvre sa tête avec le maillot.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute possible d'avertissement en soi, mais il est indispensable que les joueurs reviennent sur le terrain de jeu aussi rapidement que possible.

On attend des arbitres qu'ils adoptent une attitude préventive et fassent preuve de bon sens dans ce genre de situation.

Rafraîchissements

Les joueurs sont autorisés à se rafraîchir en buvant lors d'un arrêt de jeu, mais uniquement sur la ligne de touche. Il est interdit de jeter des bouteilles en plastique ou tout autre récipient sur le terrain de jeu.

Equipement de base des joueurs

Gardiens de but :

- chaque gardien doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres,
- si la couleur des maillots des gardiens est la même et qu'aucun des deux n'a de maillot de réserve, l'arbitre autorise le début du match,

Autre équipement des joueurs :

- un joueur doit s'assurer que son équipement ne contient pas d'objets pouvant constituer un danger pour lui-même ou tout autre joueur,
- les équipements de protection moderne comme des bandeaux rembourrés, des masques faciaux, des genouillères et des protège-coudes en matériau souple, légers et rembourrés ne sont pas considérés comme dangereux et sont donc autorisés,
- grâce aux nouvelles technologies, les lunettes de sport sont très sûres, tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs.

Les arbitres sont invités à faire preuve de tolérance pour leur utilisation.

Sécurité

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser tout objet représentant un danger pour eux-mêmes comme pour les autres joueurs (y compris tout type de bijoux).

Bijoux

Tous les bijoux sont potentiellement dangereux. Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser du sparadrap pour les recouvrir. Les bagues, boucles d'oreilles, bracelets et colliers de tout matériau ne sont pas nécessaires au jeu et ne peuvent qu'entraîner des blessures.

Le terme « dangereux » peut parfois être ambigu et, par souci

d'uniformité et de cohérence, tout type de bijou est donc interdit, tant pour les joueurs que pour les remplaçants et les arbitres. Recouvrir les bijoux ne constitue pas une protection suffisante. Afin d'éviter des problèmes de dernière minute, les équipes sont tenues d'informer leurs joueurs à l'avance de cette interdiction.

Traitemennt des joueurs blessés

- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon soit hors du jeu si, à leur avis, un joueur n'est que légèrement blessé ;
- arrêter le match si, à leur avis, un joueur est sérieusement blessé ;
- avertir un joueur qui à leur avis, fait mine d'avoir été victime d'une faute ou bien simule une blessure afin de ne pas exécuter le coup franc direct ou le coup de pied de réparation. Si le jeu n'a pas repris, ils l'obligeront à effectuer le tir et, si le jeu a repris, ils le mentionneront dans leur rapport ;
- après avoir interrogé le joueur blessé, l'arbitre autorise un, ou tout au plus deux médecins, à pénétrer sur le terrain de jeu pour diagnostiquer le type de blessure et faire en sorte que le joueur quitte le terrain rapidement et en toute sécurité ;
- les brancardiers pénètrent le cas échéant sur le terrain de jeu en même temps que les médecins pour permettre une évacuation du joueur la plus rapide possible ;
- les arbitres font en sorte qu'un joueur blessé soit transporté en dehors du terrain en toute sécurité ;
- un joueur n'est pas autorisé à être soigné sur le terrain de jeu s'il n'a pas été victime d'une faute ;
- tout joueur présentant un saignement doit quitter le terrain et ne peut revenir que lorsque les arbitres auront constaté que le saignement s'est arrêté (le troisième arbitre pourra s'en assurer mais seul l'arbitre principal autorise le retour du joueur sur le terrain, pour peu qu'il n'ait pas été remplacé). Un joueur ne peut porter de vêtements tâchés de sang ;
- dès que les soigneurs entrent sur le terrain de jeu, le joueur doit quitter le terrain en marchant ou sur une civière, à moins qu'il ait à exécuter le coup franc. S'il ne respecte pas cette règle, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu ;
- un joueur blessé, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le jeu aura repris,
- un joueur blessé n'est pas tenu de quitter le terrain de jeu par la zone de remplacement, il peut le faire à n'importe quel endroit,

- un joueur blessé ayant abandonné ou ayant dû abandonner le terrain de jeu peut être remplacé mais le remplaçant doit pénétrer sur le terrain par la zone de remplacement,
- un joueur blessé, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra regagner le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne de touche lorsque le ballon est en jeu. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur blessé pourra regagner le terrain de jeu depuis l'une des lignes de démarcation quelconques du terrain de jeu,
- seuls les arbitres peuvent autoriser un joueur blessé qui n'a pas été remplacé à regagner le terrain de jeu, que le ballon soit en jeu ou non,
- si le jeu n'a pas été interrompu pour un autre motif ou si la blessure dont souffre le joueur n'est pas la cause d'une infraction aux Lois du jeu de Beach Soccer, le jeu reprendra par une balle à terre (cf. Loi 8).

Exceptions

Cette réglementation admet uniquement des exceptions dans les cas suivants :

- blessure du gardien de but,
- collision entre un gardien de but et un joueur de champ nécessitant des soins immédiats,
- blessure sérieuse comme une langue avalée, une commotion cérébrale, une jambe cassée, etc.

Joueur blessé devant exécuter un coup franc ou un coup de pied de réparation

- il est permis de soigner un joueur sur le terrain de jeu s'il a été victime d'une faute et demande aux arbitres à être soigné, à moins qu'il présente un saignement,
- les arbitres consultent le joueur pour savoir s'il est en mesure de d'exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation après avoir été soigné,
- s'il se dit incapable d'exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation, c'est alors son remplaçant qui s'en chargera.