

LES RÈGLES DU BEACH-SOCCER

Les règles officielles du Beach-Soccer, créées en 1993 sont utilisées dans chaque compétition officielle.

LA ZONE DE JEU, LES BUTS, ET LE BALLON :

La zone de jeu du Beach-Soccer inclue le terrain de sable ainsi qu'une zone de périmètre tout autour :

- **Dimensions du terrain de jeu :** Le terrain de Beach-Soccer est rectangulaire, il mesure 28 mètres de large par 37 mètres de long, et est délimité par quatre lignes : deux lignes de côté (37m) et deux lignes de base (28m). Les quatre lignes appartiennent au terrain de jeu et forment ses limites. Les lignes doivent faire 10 cm de large et être faites d'un matériau résistant, d'une couleur contrastant avec le sable. Elles sont placées au moyen de connections spéciales aux coins, d'ancres pour le sable, et attachées aux buts au moyen d'anneaux en caoutchouc. Une zone d'un périmètre de 2 mètres doit entourer la zone de jeu.
- **Surface de réparation :** Au Beach-Soccer quatre drapeaux jaunes délimitent la surface de réparation de chaque côté de la surface de jeu. Les quatre drapeaux jaunes sont placés à l'extérieur de la zone à 1 mètre de chaque ligne de côté et à 9 mètres de chaque coin. Deux lignes imaginaires, parallèles aux lignes de base et reliant les drapeaux jaunes, définissent la surface de réparation. La position exacte du point de penalty doit être le centre de ces lignes imaginaires.
- **Coins et centre de la zone de jeu :** Quatre drapeaux rouges sont placés à chaque angle de la surface de jeu. Deux drapeaux rouges supplémentaires sont placés vers l'extérieur à 1 mètre de la ligne de côté, à mi distance des coins. La ligne imaginaire reliant ces deux drapeaux divise l'aire de jeu en deux moitiés, et est définie comme la ligne de centre.
- **Drapeaux de terrains :** Au Beach-Soccer les drapeaux mesurent 1.5 mètre au dessus du sable. Ils ne doivent pas avoir d'extrémité pointue et doivent être fabriqués en plastique incassable, élastique et résistant aux intempéries. Les piquets peuvent être plantés dans le sable ou maintenus par une base protégeant les joueurs des blessures.
- **Les buts :** Ils sont placés au centre de chaque ligne de base, et sont composés de deux poteaux distants de 5.5 mètres (distance mesurée à l'intérieur) reliés par une barre horizontale placée à 2.2 mètres de la surface (distance mesurée à l'intérieur). La base des poteaux doit être maintenue par un système d'ancrage sous le sable pour des raisons de sécurité ; Les poteaux doivent avoir deux barres latérales de 1.5 mètre placées sur le sable et reliées par une barre traversière, qui sera ancrées dans le sable. Les filets sont attachés aux poteaux, aux barres et aux traversières.
- **Ballon :** Le ballon de Beach-Soccer est sphérique (circonférence 68-71 ; Poids 396-440 gr ; Pression : 7 lb) et fait de cuir ou de matériau synthétique imitant le cuir, il doit résister à l'abrasion, doit être de forme immuable et résistant aux intempéries. Si le ballon, pendant le match, montre une déformation quelconque ou perd de la pression, un des juges doit arrêter le match et le chronomètre afin de le remplacer.
Lors des compétitions internationales, le jeu doit commencer avec un minimum de 5 ballons : Un ballon en jeu et les autres aux mains de quatre ramasseurs de balle à chaque coin de la zone de jeu. Les ramasseurs de balles doivent donner leur ballon au joueur ou au gardien qui le demande, si le ballon est sorti du périmètre.

FORMATION DES ÉQUIPES :

- **Nombre de joueurs** : Deux équipes de 5 joueurs s'affrontent de chaque côté. Deux joueurs, un pour chaque équipe sur l'aire de jeu doit être gardien, et par conséquent est autorisé à toucher le ballon avec ses mains et/ou ses bras dans sa surface de réparation respective. Il y a entre 3 et 5 remplaçants sur le banc. Pendant le match, les joueurs remplaçants et les délégués des équipes doivent rester dans leur zone. Pour les matchs de Beach-Soccer concernant les enfants de moins de 12 ans, la présence de 7 joueurs sur la zone de jeu est permise. Pour démarrer un match, les deux équipes doivent avoir un minimum de 4 joueurs. Le nombre de joueurs peut être complété à tout moment pendant le temps de jeu, par tout joueur dont le nom figure sur la feuille de match remplie avant le début du jeu.
- **Remplacements** : Au Beach-Soccer, il n'y a aucune limite concernant le nombre de remplacements ni concernant le temps de jeu pour les remplacements. La zone de remplacement est située du côté des bancs des équipes, devant la table des officiels. Un joueur qui a été remplacé peut retourner dans le jeu comme remplaçant d'un autre joueur. Un joueur remplaçant doit signaler son intention d'entrer en jeu en levant au dessus de sa tête un panneau avec le numéro du joueur qui va être remplacé, et doit s'approcher de la zone de substitution. Seul le joueur possédant le numéro désigné peut être autorisé à quitter le banc de son équipe. Un joueur remplaçant ne peut entrer dans la surface de jeu que si le joueur devant être remplacé est sorti du terrain, et a récupéré de son remplaçant le panneau comportant son numéro de joueur.

LE JEU : DÉBUT, DURÉE, ET SES RÈGLES :

- **Durée de jeu** : Le jeu du Beach-Soccer a trois périodes de 12 minutes chacune. Les équipes auront 3 minutes pour changer de côté à chaque fin de période, alternant les remises en jeu. Il y aura un autre toss avant le début de la troisième période pour déterminer quelle équipe choisira entre la remise en jeu ou le choix de la moitié de terrain. Si le score est égal, il y aura 3 minutes de temps supplémentaire et un "but en or", le vainqueur devra avoir marqué le premier but. Le chronomètre sera arrêté quand : (1) un but est marqué ; (2) à la discrétion des arbitres en cas de perte de temps, ainsi qu'en cas de blessure d'un joueur ; ou (3) quand un penalty ou un coup franc direct est accordé par un arbitre. Le chronomètre doit être repris lorsqu'un arbitre indique le redémarrage du jeu. En cas de tir au but, incluant un penalty, un coup franc ou un corner, qui arrive juste avant la fin du temps réglementaire, le jeu doit s'arrêter lorsque le but est marqué, lorsque le gardien sauve la balle, lorsque la balle heurte les poteaux sans entrer dans le but ou lorsque le ballon sort du terrain. A la fin de chaque période de 12 minutes, ou à la fin des 3 minutes de prolongation éventuelles, un coup de sifflet signale la fin de la période de jeu. Après la fin de la période de match, aucune autre action de jeu ne sera validée.

FAUTES ET INFRACTIONS :

- **Fautes** : Si un joueur de Beach-Soccer commet une infraction, il y aura un coup franc direct sifflé à l'endroit où l'infraction a été commise. Le joueur qui a reçu la faute est celui qui doit tirer le coup franc ou le penalty, à moins qu'il soit sérieusement blessé, ainsi que le décide l'arbitre, dans ce cas, son remplaçant effectuera le tir. Les arbitres peuvent permettre au jeu de continuer lorsque l'équipe qui a reçu la faute bénéficie d'un avantage, et pénalisera la faute de départ si cet avantage ne dure pas. En cas de faute

de main, tous les joueurs de l'équipe peuvent tirer le coup franc. Est considéré comme une faute, et sanctionnée d'un coup franc direct, si un joueur commet une des fautes suivantes de manière qui peut être jugée dangereuse, ou de force excessive : 1. Donner un coup de pied ou faire trébucher un joueur adverse. 2. Saisir, tenir, pousser, charger ou faire une obstruction volontaire sur un joueur adverse. 3. Toucher le ballon de la main ou du bras. Ceci ne s'applique pas au gardien sans la surface de réparation, ou si le bras du joueur est collé au corps et qu'il n'a aucune intention de toucher la balle avec le bras ou la main. 4. Sauter sur un joueur adverse.

COUP FRANC :

- **Coup franc** : L'arbitre sifflera un coup franc à l'endroit où la faute a été commise. Le joueur de Beach-Soccer qui a souffert de l'infraction doit exécuter le coup franc. Le coup franc sera "direct", un but sera marqué directement à travers la défense adverse. Un joueur, après exécution d'un coup franc, ne doit pas toucher le ballon deux fois consécutivement. L'infraction à cette règle sera punie d'un coup franc où celle-ci a été commise. Lorsqu'il tire un coup franc, un joueur peut placer le ballon sur un petit tas de sable, élevant la position du ballon. Le tas de sable doit être fait à l'aide du ballon, mais en aucun cas avec ses mains.
- **Pas de mur** : Si la faute est commise à la fin d'une offensive, aucun joueur ne pourra former un mur. Jusqu'à ce que le coup franc soit tiré, tous les joueurs devront se trouver derrière ou sur la même ligne que le ballon à l'endroit où la faute a été commise, et à une distance minimale de 5 mètres du ballon. Le gardien adverse doit rester dans sa surface et au moins à cinq mètres du ballon. Si l'infraction est commise sur une action défensive, tous les autres joueurs, à exclusion du joueur tirant le coup franc, doivent rester au moins à 5 mètres de la balle, jusqu'à ce que le coup franc soit tiré. Les joueurs, à l'exception du gardien adverse, ne peuvent se positionner dans la zone entre le gardien et le point d'où le ballon est tiré. Aucun joueur ne doit entrer dans la surface avant que le coup franc n'ait été tiré. Aucun joueur ne pourra toucher le ballon avant qu'il ait touché le sable, le gardien adverse, un poteau ou la barre horizontale.

REMISE EN JEU DU GARDIEN :

- **La remise en jeu** du gardien est une méthode pour redémarrer le jeu. Permis lorsqu'un attaquant joue et lance la balle au delà de la ligne de base, à l'exception du but lui-même, et que le ballon a touché l'extérieur des limites ou qu'un joueur l'ait touchée alors qu'il est à l'extérieur des lignes de base. Le gardien doit relancer le jeu avec ses mains et à 3 secondes pour le faire, du moment où il a le contrôle de la balle. Si le gardien dépasse le délai de 3 secondes, ou redémarre le jeu à l'aide du pied, l'équipe adverse bénéficiera d'un coup franc de la ligne médiane. Le gardien ne peut pas marquer un but à l'aide de ses mains. En ce cas l'autre gardien redémarrera le jeu. Le gardien ne peut marquer un but que comme un joueur de champ, tapant le ballon du pied que s'il lui a été transmis par un autre joueur.
- **La passe en retrait** : le gardien ne peut pas toucher de la main ou du bras un ballon qui lui est renvoyé par un joueur de sa propre équipe, y compris s'il s'agit d'une tête ou d'une déviation involontaire, deux fois consécutivement, sans que le ballon ait touché un joueur adverse. Une fois que le ballon est passé d'un joueur à son propre gardien, l'arbitre doit signaler la première passe en passant son bras au dessus de sa tête, jusqu'à ce que la balle ait été touchée par un joueur adverse. Une infraction à la règle de la passe en retrait est sanctionnée par un penalty contre l'équipe qui a commis la faute.

TOUCHE :

- **La touche** est une méthode de remise en jeu, lorsque la balle sort des limites de côté du terrain de Beach-Soccer ou lorsqu'un joueur a touché le ballon à l'extérieur de la ligne de côté. La touche sera effectuée derrière les lignes. Le jeu sera redémarré du point où le ballon a traversé la ligne. Pour faire une touche, les joueurs peuvent utiliser leurs mains (les deux mains, démarrant leur action en tenant le ballon derrière leur tête et gardant les deux pieds sur le sable), ou au pied. Un but ne peut être marqué sur une touche. Le joueur a 3 secondes pour faire une touche. En enfreignant cette règle, la touche sera accordée à l'équipe adverse.