



RÈGLEMENT SPORTIF

BEACH-SOCCER

I. Equipement et description des matchs.

A. Le Terrain.

- Le champ de jeu est la zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.
- Les dimensions de l'aire de jeu sont 40m en longueur et 30m en largeur.

B. Le Ballon.

- Le ballon correspond à un ballon de beach-soccer Taille 5.

C. Nombre de Joueurs.

- Une équipe est composée de 5 joueurs, dont 1 gardien de buts, et de 3 à 5 remplaçants.
- Les remplaçants ne doivent pas gêner le jeu. Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à chaque interruption du jeu (touche, but, coup d'envoi, faute).

D. Equipement des Joueurs.

- Un joueur doit porter un short et un tee-shirt, le gardien de but est autorisé à porter un survêtement.
- Les chaussures sont interdites. Les lunettes de protection en plastique sont autorisées, tout comme les protections élastiques pour les chevilles et les pieds.
- Tout autre port d'équipement (casque, rembourrage, etc ...) est interdit.

E. Durée de la Partie.

- Un match dure 20 minutes et est divisée en deux mi-temps de 10 minutes chacune, entrecoupées par une pause de 3-4 minutes.
- Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées et forment le temps additionnel.
- L'organisation se donne le droit de modifier la durée des matchs en cas d'imprévu ou de soucis logistiques.

F. Officiels de Match.

- Sur chaque terrain, deux arbitres sont chargés de la bonne application du Règlement Sportif.
- Un responsable de terrain veille aussi au bon déroulement de la rencontre.



II. Règles du tournoi.

A. Manière de Jouer.

- Un match commence par un coup d'envoi, les règles associées sont précisées ci-dessous.
- Seul le jeu au pied est autorisé, le jeu à la main est donc interdit, sauf pour le gardien.
- 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'un geste involontaire. Une infraction à la règle d'une passe en retrait est sanctionnée d'un penalty.

B. Jeu Déloyal.

- Un arbitre peut choisir d'avertir un joueur : dans un même match, deux cartons jaunes donnés à un joueur entraînent un carton rouge, en cas de très grosse faute un carton rouge peut directement être donné. Un joueur exclu pour carton rouge ne peut être remplacé qu'après 2min de temps de jeu depuis son exclusion.
- Sont considérés comme des actes de jeu déloyaux :
 - Donner un coup de pied ou faire trébucher un joueur adverse.
 - Saisir, tenir, pousser, charger ou faire obstruction volontaire sur un joueur adverse.
 - Toucher le ballon de la main ou du bras. Ceci ne s'applique pas au gardien dans sa 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.
 - Sauter sur un joueur adverse.
- Les coups francs sont directs. Les joueurs adverses ne peuvent constituer de mur, c'est le joueur qui a subi la faute qui doit le tirer (sauf s'il est victime d'une faute grave, auquel cas son remplaçant le tire). Après le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur a 4 secondes pour remettre le ballon en jeu. Sinon, l'équipe adverse récupère le ballon.
- Si une équipe commet une faute dans sa propre moitié de terrain, tous les joueurs doivent se trouver derrière le ballon.
- Si une équipe commet une faute dans la moitié de terrain adverse, tous les joueurs de l'équipe fautive doivent se trouver à un minimum de 5m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu et ne peuvent pas être dans la ligne de mire.
- En cas d'exclusion définitive ou de match arrêté, l'Organisation décidera de la poursuite du tournoi pour le joueur ou l'équipe en cause.

C. Remise En-Jeu.

- Remise en jeu par le gardien : si l'équipe attaquante sort le ballon derrière la ligne de but. Le gardien doit alors relancer le jeu avec ses mains ou ses pieds dans un délai de 3 secondes. Si le délai est dépassé, l'équipe adverse profitera d'un coup franc au niveau de la ligne médiane.
- La touche : si le ballon sort d'un des deux côtés du terrain. La touche est effectuée derrière les lignes. Le jeu redémarre à l'endroit 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.



D. Fin du Temps Règlementaire.

- En cas d'égalité à la fin du temps règlementaire d'un match, le vainqueur est déterminé à la fin d'une prolongation de 5min.
- En cas d'égalité après la prolongation, l'issue est alors déterminée par une séance de tirs au but. Chaque équipe tire 5 fois. Si cela n'est pas suffisant pour les départager, elles continuent selon la règle de la mort subite.

III. Classement.

- Le nombre de points gagnés par les équipes déterminent le classement des équipes au sein des poules et donc les qualifications pour les phases finales et challenge.
- Durant les matchs de poule, les points de chaque équipe sont déterminés de la façon suivante :
 - Victoire : 3 points.
 - Match nul : 2 points.
 - Défaite : 1 point.
 - Forfait : 0 point pour l'équipe ayant déclaré forfait et 3 points pour l'autre équipe (match remporté sur le score de 5-0).
- En cas d'égalité à l'issue de la phase de poule, les équipes sont départagées selon les critères suivants:
 1. Résultat de la confrontation directe.
 2. Le nombre de cartons rouges.
 3. Le nombre de cartons jaunes.
 4. La différence de buts (nombre de buts marqués - nombre de buts concédés).
 5. Le plus grand nombre de buts marqués.