

RÈGLEMENT SPORTIF

BEACH-SOCCER

I. Équipement 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 de **30m** en longueur et de **25m** en largeur.

B. Le Ballon.

- Le ballon correspond à un ballon de Beach-Soccer Taille 5.

C. Nombre de Joueurs.

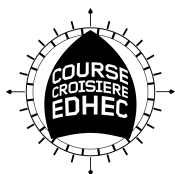
- Une équipe est composée de **5 joueurs**, dont 1 gardien de buts, et de **3 à 5 remplaçants**.
- Les remplaçants ne doivent pas gêner le jeu. Les remplacements sont **illimités** et peuvent avoir lieu à **chaque interruption** du jeu (touche, but, coup d'envoi, faute).

D. Équipement 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**, divisées 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.

- Un **arbitre** est en charge **d'un** terrain et veille à **l'impartialité** des décisions.
- Un **responsable** de terrain veille aussi au bon déroulement de la rencontre.

II. Règles du tournoi.

A. Manière de Jouer.

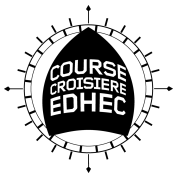
Un match **commence** par un **coup d'envoi**, les règles associées sont précisées ci-dessous :

- 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.

- Le **droit d'avertir** un joueur revient à **l'arbitre** : 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. Tout joueur peut cependant être **exclu** à l'issu du **premier** avertissement en cas de **faute grave**.

- 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.

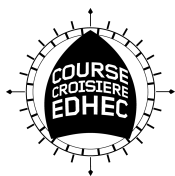
➤ En cas d'exclusion définitive ou de match arrêté, **l'Organisation** décidera de la **poursuite du tournoi** pour le joueur ou l'équipe en cause.

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 utilisent leur **pied** uniquement. 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 réglementaire.



- En cas **d'égalité** à la fin du temps réglementaire 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 **finale**s et **challenge**.

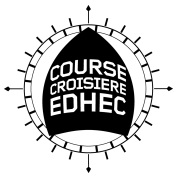
- Le **classement** des matchs de **poule** est automatiquement géré via l'application **Tournify**, utilisée pour le suivi du tournoi. Les participants sont donc **invités à télécharger** l'application afin de **consulter** les résultats et le classement en **temps réel**. Le barème des points appliqué dans Tournify est le suivant :

- Victoire : 3 points
- Match nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : 0 point pour l'équipe forfaitaire et 3 points attribués à l'équipe adverse (score enregistré : 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 marqué - nombre de buts concédés).
5. Le plus grand nombre de buts marqués.

PS : En cas de situation exceptionnelle, l'équipe organisationnelle se donne le droit de modifier le règlement à tout moment.



Course Croisière EDHEC
24 Avenue Gustave Delory
59100 Roubaix