

**FIFA®**

**adidas**

**BEACH SOCCER  
REFEREE**

Lois du Jeu de

# BEACH SOCCER

2015/2016

## **Fédération Internationale de Football Association**

Président : Joseph S. Blatter  
Secrétaire Général : Jérôme Valcke  
Adresse : FIFA  
FIFA-Strasse 20  
Boîte postale  
8044 Zurich  
Suisse  
Téléphone : +41 (0)43 222 7777  
Fax : +41 (0)43 222 7878  
Internet : [FIFA.com](http://FIFA.com)



Lois du Jeu de  
**BEACH SOCCER**

2015/2016

**Édition autorisée par la Commission du Beach Soccer de la FIFA**

Reproduction ou traduction complètes ou partielles seulement avec l'autorisation spéciale de la FIFA

Publication de la Fédération Internationale de Football Association  
FIFA-Strasse 20, 8044 Zurich, Suisse

En cas d'interprétations divergentes des diverses versions des Lois du Jeu de Beach Soccer, le texte anglais fait foi.

## Fédération Internationale de Football Association

Président : Joseph S. Blatter (Suisse)  
 Secrétaire Général : Jérôme Valcke (France)  
 Adresse : FIFA-Strasse 20  
 Boîte postale  
 8044 Zurich  
 Suisse  
 Téléphone : +41-(0)43 222 7777  
 Fax : +41-(0)43 222 7878  
 Site Internet : [www.fifa.com](http://www.fifa.com)

### Commission du Beach Soccer

Président :	Marco Polo DEL NERO	Brésil
Vice-président :	Senes ERZIK	Turquie
Membres :	Zaw ZAW	Myanmar
	Abdiqani Said ARAB	Somalie
	Hillaren FREDERICK	Îles vierges américaines
	Miroslav PELTA	République tchèque
	Philip WHITE	Dominique
	Horace REID	Jamaïque
	Souleiman Hassan WABERI	Djibouti
	Feizal SIDAT	Mozambique
	Mohamed GAMAL	Égypte
	Mariano ARANETA	Philippines
	Damian DUPIELLET	Argentine
	Randy HARRIS	Barbade
	Vincent CASSELL	Montserrat
	Giorgio CRESCENTINI	Saint-Marin
	Loyley NGIRA	Îles Salomon
	Boubacar DIARRA	Mali
	Cheng Yi LIN	Chinese Taipei
	Ferdinando ARCOPINTO	Italie
	Lamin KABA BAJO	Gambie
	Mohamad Ally Samir SOBHA	Maurice
Conseiller spécial :	Joan CUSCÓ	Espagne (Beach Soccer Worldwide)

## Préface

L'édition 2015/2016 des Lois du jeu de Beach Soccer comprend plus d'une modification de fonds par rapport à l'édition 2008. La totalité du texte a en effet été révisée dans le but de réorganiser et d'harmoniser son contenu, pour davantage de cohérence et une compréhension plus aisée. Parmi les changements notables, certaines des décisions de la sous-commission de l'International Football Association Board ont été intégrées à la Loi correspondante ou déplacées dans la section « Interprétation des Lois du Jeu de Beach Soccer et directives pour arbitres ». Avec ce nouveau titre donné à cette section, la Commission de Futsal et de Beach Soccer de la FIFA a voulu souligner le fait que le contenu de cette section a vocation à compléter les Lois du Jeu de Beach Soccer et que les dispositions qu'elle contient sont bien évidemment obligatoires.

Par ailleurs, certains principes qui faisaient auparavant partie du jeu sans figurer expressément dans les Lois du Jeu de Beach Soccer y ont été intégrés.

Enfin, la Commission de Beach Soccer de la FIFA tient à rappeler aux associations membres et aux confédérations qu'elles sont tenues de garantir, conformément aux Statuts de la FIFA, le respect strict et uniforme des Lois du Jeu de Beach Soccer dans tout type de compétition.

## Notes sur les lois du jeu de Beach Soccer

### Modifications

Sous réserve d'autorisation des associations concernées et du respect des principes fondamentaux 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 :

- Dimensions 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.

Toute autre modification ne peut être effectuée qu'avec l'autorisation du département de l'Arbitrage de la FIFA et l'approbation de la Sous-commission du Beach Soccer de la FIFA.

N.B. : le masculin générique utilisé par souci de concision s'applique au sexe féminin, de même que le singulier peut avoir un sens pluriel et vice-versa.

### AMENDEMENTS

En raison du nombre élevé de modifications apportées à la structure du texte, il a été décidé de ne pas les indiquer par un trait vertical dans la marge comme précédemment.

<i>Loi</i>	<i>Page</i>
1 – Terrain de jeu	6
2 – Ballon	13
3 – Nombre de joueurs	15
4 – Équipement des joueurs	20
5 – Arbitres	22
6 – Arbitres assistants	26
7 – Durée du match	30
8 – Coup d’envoi et reprise du jeu	32
9 – Ballon en jeu et hors du jeu	35
10 – But marqué	36
11 – Hors-jeu	38
12 – Fautes et incorrections	39
13 – Coups francs	45
14 – Coup de pied de réparation	53
15 – Rentrée de touche au pied	57
16 – Dégagement du ballon par le gardien	61
17 – Coup de pied de coin	64
Procédures pour déterminer le vainqueur d’un match	67
Surface technique	70
Arbitre assistant de réserve	71
Signaux des arbitres et arbitres assistants	72
Interprétation des Lois du Jeu de Beach Soccer et directives pour arbitres	81

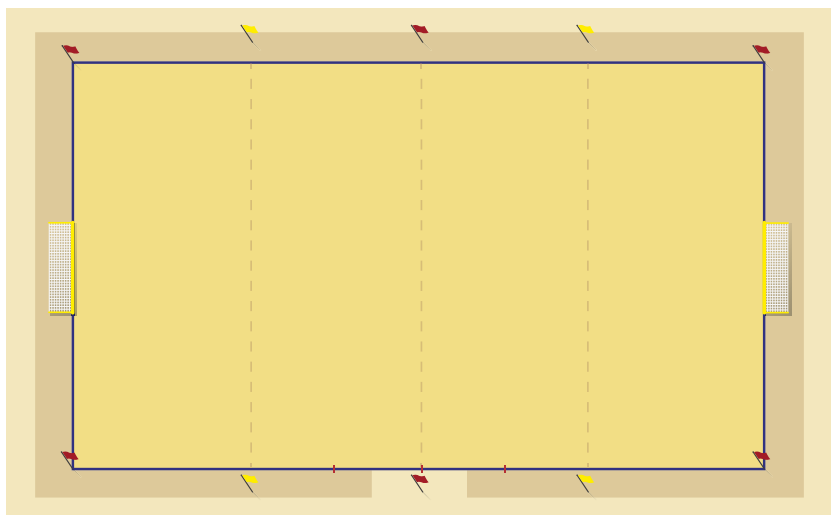
## Surface de jeu

La surface de jeu doit être du sable ; le sable doit être nivelé, 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.

## Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité 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 s'il n'y a pas de ligne entre les poteaux du but.



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

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

Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, des marques doivent être placées sur la ligne de but et la ligne de touche, à 5 mètres du pied du drapeau de coin.

Pour matérialiser la distance maximale à observer lors de remplacements, des marques doivent être placées sur la ligne de touche du côté des bancs des équipes, à 2,5 mètres de chaque côté de la ligne médiane imaginaire.

Pour matérialiser la distance minimale à observer lors des coups d'envoi ou engagements, des marques doivent être placées sur la ligne de touche du côté opposé aux bancs des équipes, à 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane imaginaire.

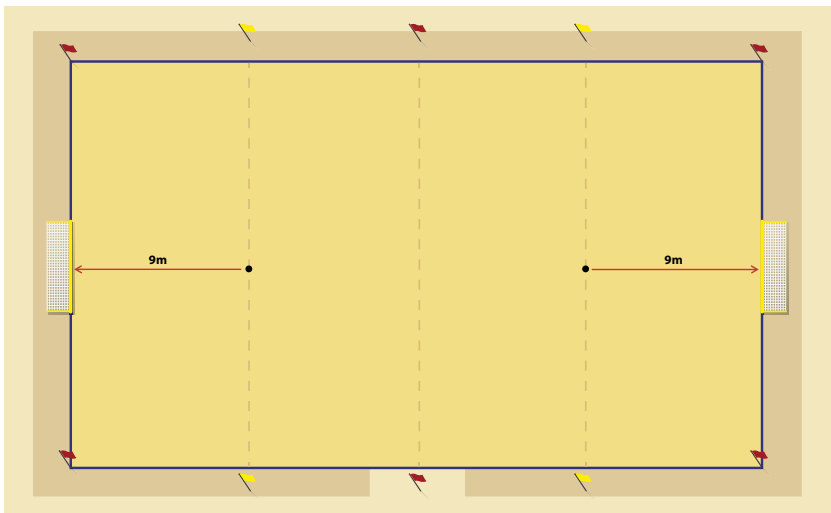
Pour aider les arbitres à voir la délimitation de la surface de réparation, des marques doivent être placées sur les lignes de touche à hauteur des lignes imaginaires délimitant lesdites surfaces.



## Surface de réparation

Une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but est tracée 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. La zone délimitée par cette ligne et la ligne de but est la surface de réparation.

Un point de réparation imaginaire est situé sur la ligne délimitant la surface de réparation à 9 m du milieu de la ligne de but.



## Drapeaux

Les hampes de drapeaux doivent être en matière plastique incassable et souple, et d'une hauteur minimale de 1,5 m.

Au total, dix drapeaux seront utilisés et placés comme suit :

- un drapeau de couleur rouge à chacun des quatre coins du terrain de jeu ;
- un drapeau de couleur rouge à chacune des extrémités de la ligne médiane imaginaire, plantés à une distance de 1 à 1,5 m à l'extérieur de la ligne de touche ;
- un drapeau de couleur jaune à chacune des extrémités des lignes imaginaires délimitant les surfaces de réparation, plantés à une distance de 1 à 1,5 m à l'extérieur de la ligne de touche.

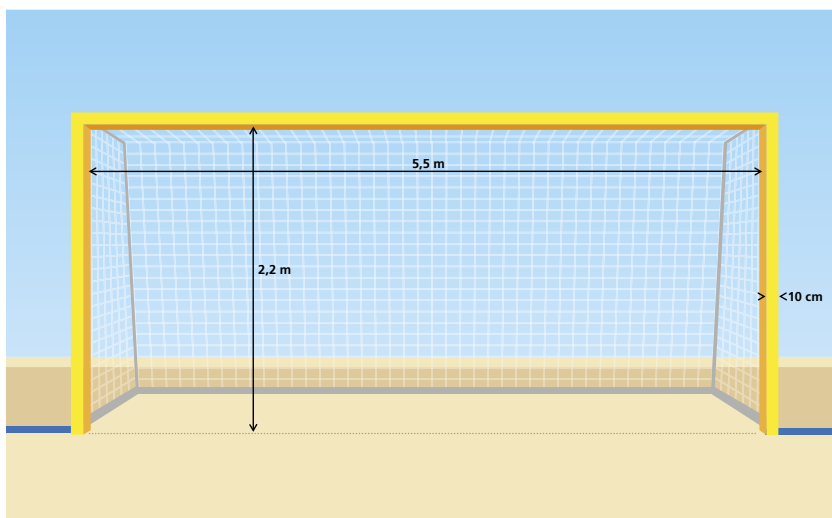
## Arc de cercle de coin

Un quart de cercle imaginaire d'un rayon de 1 m est défini à chaque coin à l'intérieur de la surface de jeu.

## Buts

Des 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 et réunis au sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter de danger pour les joueurs.



La distance séparant l'intérieur des deux poteaux doit être de 5,5 m. Le bord inférieur de la barre transversale doit se situer à 2,2 m du sol.

Les deux poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, à savoir 10 cm, et doivent être d'une même couleur (de préférence jaune fluorescent). La ligne de but doit en outre avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale. Les filets doivent être en chanvre, jute, nylon ou toute autre matière agréée ; ils doivent être accrochés

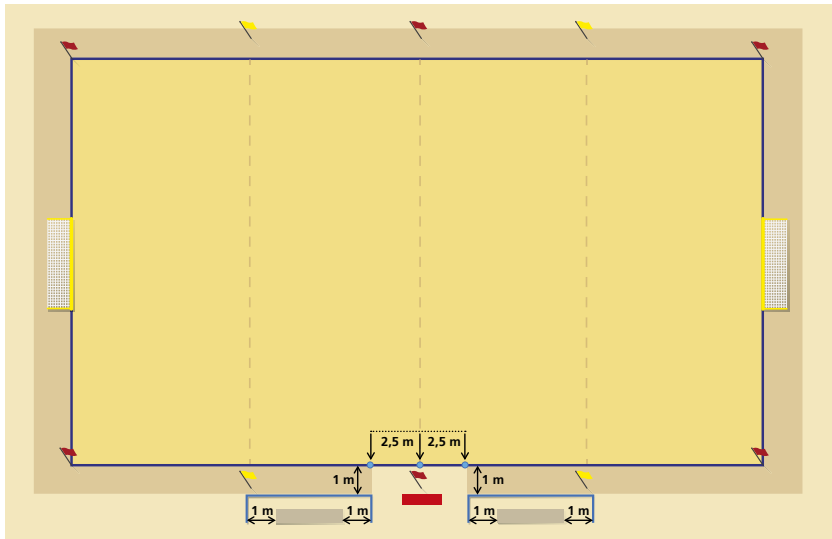
à l'arrière des poteaux et de la barre transversale ainsi que fixés au sol par un système adéquat. Leur forme doit être adaptée afin de ne pas gêner le gardien de but.

Pour des raisons de sécurité, la partie inférieure des poteaux doit avoir une plateforme de fixation pour les maintenir fixés sous le sable. Deux barres de 1,5 m placées derrière les poteaux au niveau du sable 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.

## Zone de remplacements

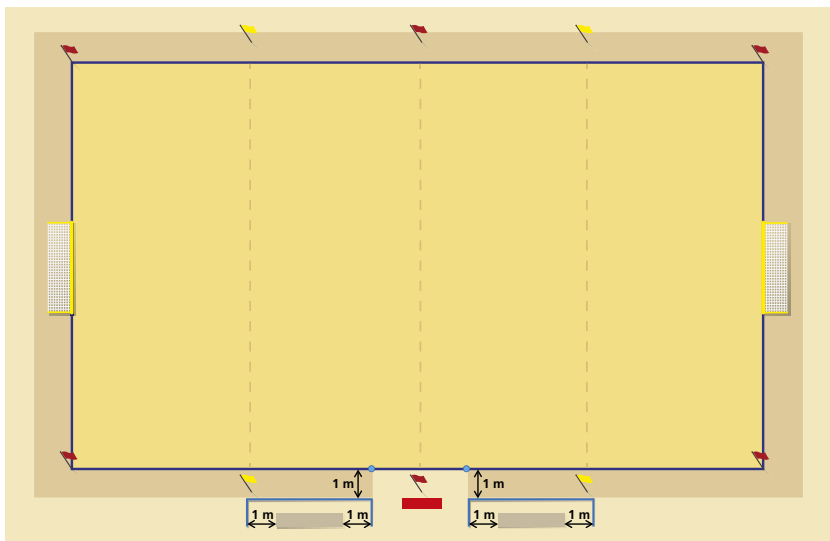
La zone de remplacements est située au bord de la ligne de touche, en face de la table du chronométrateur ; sa fonction est décrite à la Loi 3.

- Elle 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.
- L'espace situé juste devant la table du chronométrateur, à savoir 2,5 m de part et d'autre de la ligne médiane imaginaire, doit rester libre.



## Sécurité

Le terrain de jeu doit être entouré d'une zone de sécurité large de 1,5 à 2 m.



### Décision 1

La surface technique devra remplir les conditions décrites à la rubrique « Surface technique » de la présente publication.

## Caractéristiques et mesures

Le ballon :

- est sphérique ;
- en cuir ou dans une autre matière agréée ;
- d'une circonférence comprise entre 68 cm et 70 cm ;
- d'un poids compris entre 400 g et 440 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,4 et 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.

- l'arbitre fera reprendre le jeu en laissant tomber un nouveau ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct ;
- le jeu reprendra en revanche en réexécutant le tir si le ballon éclate ou est endommagé lors de l'exécution d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, et ce s'il n'a touché ni les poteaux, ni la transversale, ni un joueur et si aucune infraction n'a été commise.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu (coup d'envoi, sortie de but, coup de pied de coin, balle à terre, coup franc, coup de pied de réparation ou rentrée de touche), le match reprend conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Des ballons supplémentaires seront conservés par les ramasseurs de balles et le troisième arbitre afin de ne pas ralentir le jeu.

## Logos sur les ballons

Un ballon ne sera homologué pour des matches de compétitions disputées sous l'égide de la FIFA ou des confédérations que s'il porte un des logos suivants :

- FIFA QUALITY
- FIFA QUALITY PRO
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD



Les ballons portant des marques de qualité antérieures telles que « FIFA Approved », « FIFA Inspected » ou « International Match Standard » pourront être utilisés dans les compétitions susmentionnées jusqu'en juillet 2017.

Ces logos indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il répond aux exigences techniques définies pour la catégorie concernée, lesquelles s'ajoutent aux spécifications minimum stipulées dans la présente Loi 2. La liste des spécifications supplémentaires exigées pour chacune des catégories concernées doit être approuvée par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA.

Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos à l'occasion des compétitions qu'elles organisent.

## Publicité

Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations et les associations membres, toute espèce de publicité commerciale est interdite sur le ballon. Seuls peuvent y figurer le logo de la compétition, le nom de l'organisateur de la compétition et la marque du fabricant du ballon. Le règlement de la compétition peut imposer des restrictions quant au format et au nombre de ces mentions.



## **Joueurs**

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont un sera le gardien de but. Un match ne peut débuter si l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs.

De même, le match sera arrêté si une des équipes se retrouve avec moins de trois joueurs sur le terrain de jeu.

## **Compétitions officielles**

Lors de tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations ou les associations membres, le nombre maximum de remplaçants autorisés est de sept. Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants – au maximum sept – qu'il est possible de désigner en tant que tels.

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

## **Autres matches**

Lors d'autres matches entre équipes nationales « A », il est possible d'avoir recours à dix remplaçants tout au plus.

Dans tous les autres matches, un plus grand nombre de remplaçants peut être utilisé si :

- le règlement de la compétition ne l'interdit pas ;
- les équipes s'entendent sur le nombre maximum autorisé ;
- les arbitres en sont informés avant le début du match.

Si les arbitres n'ont pas été informés ou si aucun accord ne survient avant le début de la rencontre, il ne sera pas possible de recourir à plus de dix remplaçants.

## Tous matches

Quel que soit le match, le nombre de joueurs et remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre, que ces derniers soient présents ou non. Tout joueur ou remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut prendre part au match.

## Procédure de remplacement

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 quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe – sauf exception énoncée dans les présentes Lois du Jeu de Beach Soccer ;
- Le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain ;
- Le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements ;
- Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce joueur a dû quitter le terrain par une autre zone pour des raisons prévues dans les présentes Lois du Jeu de Beach Soccer, auquel cas le remplaçant doit donner la chasuble au troisième arbitre ;
- Le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant ;
- Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain ;
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé à jouer ou non ;
- Si une période d'un match est rallongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation, aucun remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe qui défend ou de l'exécutant si celui-ci s'est blessé et que sa blessure l'empêche d'exécuter le coup de pied de réparation ;
- Si le ballon est en jeu, le chronomètre ne s'arrête pas pendant la procédure de remplacement.

## Remplacement du gardien de but

- Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres en soient prévenus et sans que le jeu soit arrêté.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but.
- Un joueur non remplaçant qui prend la place du gardien de but peut le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro.

## Infractions et sanctions

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait quitté ou s'il entre en jeu sans passer par la zone de remplacements :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain de jeu.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté :

- depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- depuis le point central imaginaire si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon n'était pas en jeu, la partie reprend son cours conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer ; si ce remplaçant ou son équipe commet en plus une autre infraction, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la rubrique « Interprétation des Lois du Jeu de Beach Soccer et directives pour arbitres » (Loi 3).

Si, pour des motifs non précisés dans les Lois du Jeu de Beach Soccer, un joueur remplacé sort du terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par la zone de remplacements :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de revenir sur le terrain. Si son remplaçant était déjà rentré sur le terrain, les arbitres demanderont tout d'abord à ce dernier de quitter le terrain puis, une fois que ce joueur sera sorti, ils ordonneront au joueur remplacé de revenir sur le terrain afin de l'avertir.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté :

- depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- depuis le point central imaginaire si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon n'était pas en jeu, le jeu reprend son cours conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- les joueurs fautifs seront avertis, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté :

- depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- depuis le point central imaginaire si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Dans des cas spéciaux, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la rubrique « Interprétation des Lois du Jeu de Beach Soccer et directives pour arbitres » (Loi 3).

## **Joueurs et remplaçants expulsés**

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels.

Un remplaçant expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

Sous réserve de l'autorisation du chronométreur ou du troisième arbitre (arbitres assistants), un remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- si les équipes jouent à cinq contre quatre et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de quatre joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur ;
- si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs ;
- si les équipes jouent à cinq contre trois ou à quatre contre trois et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de trois pourra récupérer un joueur supplémentaire ;
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

## 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).

## Équipement de base

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

- un maillot avec manches – 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. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.

Les chaussures sont interdites. Les protections élastiques sur les pieds sont autorisées à condition qu'elles ne couvrent pas totalement les pieds, les chevilles et les doigts de pieds.

## Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais les distinguant aussi des arbitres et arbitres assistants.
- Chaque gardien doit porter une tenue de couleur nettement différente de celle des autres joueurs, des arbitres et des arbitres assistants.

## Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté ;
- le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu pour changer de tenue, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue ;
- tout joueur ayant dû quitter le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été autorisé par les arbitres ou le troisième arbitre ;

- les arbitres ou le troisième arbitre devront contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
- le joueur, qu'il ait été remplacé ou non, pourra revenir après que le jeu a repris, mais uniquement lorsque le ballon ne sera pas en jeu.

Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi – et qui n'aura pas été remplacé auparavant – sera averti s'il retourne sur le terrain sans l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre.

## **Reprise du jeu**

Si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage et interrompent le jeu pour avertir le joueur fautif, le match reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté :

- depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- depuis le point central imaginaire si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## **Équipement de base obligatoire**

L'équipement de base obligatoire ne doit présenter aucun slogan, inscription ou image à caractère politique, religieux ou personnel. L'équipe d'un joueur dont l'équipement de base obligatoire présente une inscription, un slogan ou une image à caractère politique, religieux ou personnel sera sanctionnée par l'organisateur de la compétition ou par la FIFA.

### **Sous-vêtements**

Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber de slogans, messages ou images à caractère politique, religieux, personnel ou publicitaire sur leurs sous-vêtements autres que le logo du fabricant.

Un joueur ou l'équipe d'un joueur exhibant tout slogan, message ou image à caractère politique, religieux, personnel ou publicitaire sur ses sous-vêtements autre que le logo du fabricant sera sanctionné(e) par l'organisateur de la compétition ou par la FIFA.

## Autorité des arbitres

Un match se dispute sous le contrôle de deux arbitres – un arbitre (principal) et un deuxième arbitre – disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Beach Soccer.

## Pouvoirs et devoirs

Les arbitres :

- veillent à l'application des Lois du Jeu de Beach Soccer ;
- contrôlent le match en collaboration avec les arbitres assistants le cas échéant ;
- s'assurent que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- s'assurent que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4 ;
- consignent par écrit les événements du match ;
- décident, s'ils le jugent opportun, d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Beach Soccer ;
- arrêtent le match pour tout type d'interférence extérieure ;
- arrêtent le match s'ils considèrent qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assurent que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris, et uniquement avec l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre ;
- laissent le jeu se poursuivre s'ils estiment qu'un joueur n'est que légèrement blessé ;
- font en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe des arbitres ou du troisième arbitre après que ceux-ci se seront assurés que le saignement s'est arrêté ;
- laissent le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionnent la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- sanctionnent la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes ;
- sanctionnent l'infraction la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs infractions ;
- prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Ils ne sont pas tenus d'infliger le carton immédiatement mais doivent le faire lors du prochain arrêt de jeu ;



- prennent des mesures disciplinaires contre les officiels ne se comportant pas de manière correcte et peuvent, s'ils l'estiment nécessaire, les expulser de la surface technique et des abords du terrain ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- donnent le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- doivent effectuer les signaux décrits dans la rubrique « Signaux des arbitres et arbitres assistants » ;
- doivent se positionner sur le terrain conformément aux dispositions de la rubrique « Placement » qui fait partie de la section Interprétation des Lois du Jeu de Beach Soccer et directives pour arbitres (Loi 5 – Arbitres) ;
- 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 d'équipes, ainsi qu'à tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

L'arbitre (principal) :

- assure la fonction de chronométreur et de troisième arbitre en l'absence d'arbitres assistants ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Beach Soccer lorsqu'il le juge opportun ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement pour tout type d'interférence extérieure.

Le deuxième arbitre :

- remplace l'arbitre principal au cas où ce dernier serait blessé ou dans l'incapacité d'exercer ses fonctions.

## Décisions des arbitres

Les décisions des arbitres sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

Les arbitres ne peuvent revenir sur une décision que s'ils réalisent que celle-ci n'est pas la bonne ou, s'ils l'estiment nécessaire, après avoir consulté les arbitres assistants, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

En cas de divergence entre les décisions des arbitres, celle de l'arbitre principal prime celle du deuxième arbitre.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre ou d'un des arbitres assistants, 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.

## **Responsabilité des arbitres**

Les arbitres (ou les arbitres assistants le cas échéant) ne seront tenus responsables :

- d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur ;
- d'aucun dégât matériel quel qu'il soit ;
- d'aucun préjudice – causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une association ou à tout autre organisme – qui soit imputé ou puisse être imputable à une décision prise conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de :

- la décision de permettre ou d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ou en raison des conditions météorologiques ;
- la décision d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;
- la décision relative à la conformité de l'équipement du terrain et du ballon utilisé pour le match ;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- la décision d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain de jeu pour être soigné ;
- la décision d'exiger le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains accessoires ou équipements ;
- la décision (pour autant qu'elle soit de son ressort) de permettre ou d'interdire à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes ou du stade, aux agents de la sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir à proximité du terrain ;

- toute autre décision que les arbitres peuvent prendre conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer ou conformément à leurs obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et prescriptions de la FIFA, des confédérations, des associations membres ou des ligues sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

## **Matches internationaux**

Le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.

## **Arbitre assistant de réserve**

Dans les tournois et compétitions pour lesquels est désigné un arbitre assistant de réserve, le rôle et les obligations de ce dernier doivent être en conformité avec les Lois du Jeu de Beach Soccer.

## **Autorité des arbitres assistants**

Deux arbitres assistants peuvent être désignés (un troisième arbitre et un chronométrateur), et devront observer les Lois du Jeu de Beach Soccer. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain de jeu, du côté des zones de remplacements et à hauteur de la ligne médiane imaginaire. Le chronométrateur devra rester assis à la table de chronométrage ; le troisième arbitre pourra quant à lui choisir d'être debout ou assis pour exercer ses fonctions.

Le troisième arbitre et le chronométrateur doivent recevoir un chronomètre adapté de la part des organisateurs du match.

Ils disposent d'une table de chronométrage pour pouvoir exercer correctement leurs fonctions.

## Pouvoirs et devoirs

Le troisième arbitre :

- assiste les arbitres et le chronométrateur ;
- répertorie les joueurs qui participent au match au début et à la fin de chaque période ;
- contrôle le remplacement des ballons à la demande des arbitres ;
- contrôle l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu ;
- 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 ;
- enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- consigne par écrit le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- remet aux officiels de l'équipe un document où est précisé à quel moment le remplaçant d'un joueur expulsé peut entrer en jeu :



THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE \_\_\_\_ MINUTE(S) AND \_\_\_\_ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE \_\_\_\_ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA \_\_\_\_ MINUTE(S) ET \_\_\_\_ SECONDE(S) \_\_\_\_ POUR FINIR LA \_\_\_\_ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO \_\_\_\_ Y \_\_\_\_ SEGUNDOS PARA FINALIZAR EL \_\_\_\_ PERIODO.

DER ERSATZSPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH \_\_\_\_ MINUTE(N) UND \_\_\_\_ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE \_\_\_\_ PERIODE ZU BEENDEN.

- contrôle le retour au jeu d'un joueur ayant dû quitter le terrain pour corriger son équipement ;
- contrôle le retour au jeu d'un joueur ayant dû quitter le terrain pour tout type de blessure ;
- indique aux arbitres une erreur manifeste dans l'avertissement ou l'expulsion d'un joueur, ou si un comportement violent se produit hors de leur champ de vision. Les arbitres décident toutefois de tous les faits en relation avec le jeu ;

- contrôle le comportement des personnes situées dans les surfaces techniques – si le stade en est pourvu – ou assises sur les bancs de touche, et communique aux arbitres tout écart de conduite ;
- consigne par écrit les arrêts de jeu occasionnés par des interférences extérieures ainsi que les raisons qui les ont entraînés ;
- contrôle, avec un des arbitres, que les coups d'envoi et engagements soient correctement effectués ;
- contrôle, avec un des arbitres, que les coups francs soient bien exécutés depuis le point central imaginaire.
- consigne par écrit toute autre information pertinente relative au match ;
- remplace le deuxième arbitre au cas où ce dernier ou l'arbitre principal serait blessé ou dans l'incapacité d'exercer ses fonctions.

Le chronométreur veille à ce que la durée du match soit conforme à la Loi 7 et, pour ce faire, celui-ci :

- enclenche le chronomètre dès qu'un coup d'envoi est effectué correctement ;
- arrête le chronomètre quand un but est marqué, quand un coup de pied de réparation ou un coup franc est sifflé, ou en raison de la blessure d'un joueur ;
- arrête le chronomètre quand les arbitres le lui demandent ;
- remet le chronomètre en marche juste après l'exécution des engagements, des coups francs, des coups de pied de réparation, lors de la reprise du jeu après arrêt du chronomètre à la demande des arbitres ou en raison de la blessure d'un joueur ;
- indique sur le panneau d'affichage les buts et les périodes de jeu ;
- supervise la période de deux minutes d'infériorité numérique infligée à l'équipe dont un joueur a été expulsé ;
- consigne par écrit le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- annonce par un coup de sifflet ou un signal sonore distinct de celui des arbitres, la fin de la première, deuxième et troisième période, la fin du match ou la fin de la prolongation le cas échéant ;
- se charge des prérogatives spécifiques du troisième arbitre en l'absence de ce dernier ;
- consigne par écrit toute autre information pertinente relative au match.

## **Matches internationaux**

Le recours à un troisième arbitre et à un chronométreur est obligatoire lors de matches internationaux.

Lors de matches internationaux, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions nécessaires (chronométrage précis et dispositif permettant de chronométrer simultanément les deux minutes d'exclusion de quatre joueurs).

## Périodes de jeu

Le match se compose de trois périodes de 12 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un commun accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

## Fin des périodes de jeu

Le chronométrateur annonce la fin de chacune des périodes de jeu, d'une durée de 12 minutes, à l'aide d'un signal sonore. Lorsque retentit le signal sonore du chronométrateur, un des arbitres signifie la fin de la période ou du match en tenant compte que, si un coup franc ou un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

Si le ballon a été joué en direction d'un but avant que le signal sonore du chronométrateur ne retentisse, les arbitres attendent que le tir finisse sa course pour signaler la fin de la période ou de la rencontre. La période ou la rencontre s'achève alors quand :

- le ballon va directement dans le but adverse – le but est validé ; le ballon va dans le but de l'équipe ayant joué le ballon, le but est validé sauf s'il provient directement d'un coup franc, d'une rentrée de touche, d'une sortie de but ou d'un coup de pied de coin ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse, les poteaux, la barre transversale ou le sable, puis franchit la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, et le but est validé/n'est pas validé ;
- le ballon touche un joueur de l'équipe ayant joué le ballon, puis franchit la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale du but de l'équipe adverse – le but n'est alors pas validé ;
- le ballon touche un joueur de l'équipe ayant joué le ballon, puis franchit la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale du but de l'équipe ayant joué le ballon – le but est alors validé ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc ou coup de pied de réparation n'a été commise, et que rien n'oblige à faire rejouer un coup franc ou un coup de pied de réparation, sauf si un but a été marqué ou que la règle de l'avantage a été appliquée.



Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, la période s'achève quand :

- le ballon n'est pas botté directement vers le but adverse ;
- le ballon va directement dans le but adverse – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse ; ou toute combinaison parmi ceux-ci, et que le but est marqué/n'est pas marqué ;
- aucune autre infraction sanctionnée par un coup franc ou coup de pied de réparation n'a été commise, et que rien n'oblige à faire rejouer un coup franc ou un coup de pied de réparation, sauf si un but a été marqué ou que la règle de l'avantage a été appliquée.

## **Pause entre les périodes**

Les joueurs ont droit à une pause entre chaque période.

La pause entre chaque période ne doit pas excéder trois minutes.

La durée de la pause entre chaque période ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

## **Arrêt définitif du match**

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire prévue dans le règlement de la compétition.

## Jet de la pièce (« toss »)

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie ; l'équipe remportant le toss choisit le but en direction duquel elle attaquera lors de la première période.

L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match.

L'équipe qui a choisi son camp au début du match donnera le coup d'envoi de la deuxième période.

Au début de la seconde période, les équipes changent de camp.

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.

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 débiter ou reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après un but marqué ;
- au début des deuxième et troisième périodes du match ;
- au début de la prolongation, le cas échéant.

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

### Exécution

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à cinq mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central imaginaire.
- L'arbitre positionné sur la ligne de touche du côté opposé aux bancs des équipes donne le signal de l'exécution du coup d'envoi.

- Le ballon est en jeu dès qu’il est botté et a bougé vers l’avant, ou s’il est botté en arrière, lorsqu’il est ensuite joué de volée vers l’avant par un coéquipier.

Quand une équipe a marqué un but, c’est l’équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d’envoi – à moins que la période touche à sa fin.

### **Infractions et sanctions**

Si le ballon est en jeu et si l’exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n’ait été touché par un autre joueur, et si les arbitres n’appliquent pas la règle de l’avantage, le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l’équipe adverse exécuté :

- depuis l’endroit où l’infraction a été commise si celle-ci a été commise dans la moitié de terrain de l’équipe adverse (voir Loi 13 – Lieu d’exécution du coup franc) ;
- depuis le point central imaginaire si l’infraction a été commise dans la moitié de terrain de l’équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d’exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l’exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n’ait été touché par un autre joueur, et si les arbitres n’appliquent pas la règle de l’avantage, ils interrompent le jeu et accorderont un coup franc en faveur de l’équipe adverse, qui sera exécuté à l’endroit où l’infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d’exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi, le coup d’envoi devra être recommencé, l’avantage ne pouvant être laissé.

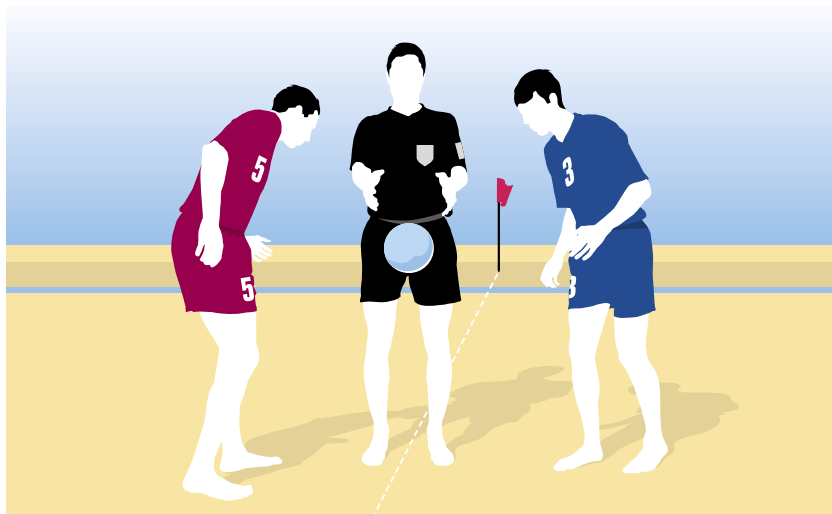
### **Balle à terre**

Si, lorsque le ballon est encore en jeu, l’arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu de Beach Soccer, le jeu reprendra par une balle à terre. Le jeu reprendra également par une balle à terre lorsque les Lois du Jeu de Beach Soccer l’exigent.

### Exécution

Un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s’aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sable.



### Infractions et sanctions

La balle à terre doit être recommencée :

- si le ballon est joué par un joueur avant d’être entré en contact avec le sable ;
- si le ballon quitte le terrain de jeu après avoir touché le sable sans qu’un joueur ne l’ait touché.
- si une autre infraction est commise avant que le ballon ne touche le sable.

Si un joueur, après que le ballon a touché le sable, l’expédie directement vers l’un des buts (une seule touche de balle) et que le ballon entre directement :

- dans le but de l’équipe adverse, une sortie de but est accordée ;
- dans le but de l’équipe de l’exécutant, un coup de pied de coin est accordé.

Si un joueur, après que le ballon a touché le sable, touche le ballon à plusieurs reprises avant de l’expédier vers l’un des buts et que le ballon entre dans l’un des buts, le but est accordé.

## **Ballon hors du jeu**

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par les arbitres ;
- le ballon touche le plafond, le cas échéant.

## **Ballon en jeu**

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

- il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin ;
- il rebondit sur l'un des arbitres se trouvant sur le terrain de jeu.

## **Terrains couverts**

En intérieur, la hauteur de plafond minimale sera précisée par le règlement de la compétition, mais elle ne pourra être inférieure à quatre mètres.

Si le ballon touche le plafond, le jeu reprendra par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être effectuée depuis le point de la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond (voir Loi 15 – Rentrée de touche).

## **But marqué**

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu de Beach Soccer n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

Si, après qu'un but a été marqué et avant que le jeu ne reprenne, les arbitres se rendent compte que l'équipe qui a marqué le but joue avec un joueur de trop ou a effectué un remplacement de manière incorrecte, ils invalideront le but et feront reprendre le jeu par un coup franc à exécuter par l'équipe adverse depuis le point de réparation imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si l'engagement subséquent a déjà été effectué, les arbitres prendront à l'égard du joueur fautif les mesures prévues par la Loi 3 mais le but ne sera pas annulé. Les arbitres rendront compte de cet événement à l'autorité compétente. Si un but est marqué par l'équipe adverse, il sera validé et les arbitres prendront à l'égard du joueur fautif les mesures prévues par la Loi 3.

## **Équipe 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, le match est déclaré nul.

## Règlement de la compétition

Si le règlement de la compétition établit qu'il doit y avoir un gagnant lorsqu'un match ou une confrontation aller-retour se termine sur un score nul, seules les procédures suivantes sont possibles :

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- prolongation ;
- tirs au but.

En cas d'égalité à l'issue d'un match de championnat, les points suivants seront attribués :

- match gagné à la fin de la troisième période de jeu : trois points sont attribués à l'équipe victorieuse ;
- match gagné à la fin de la prolongation : deux points sont attribués à l'équipe victorieuse ;
- match gagné à l'issue de la séance des tirs au but : un point est attribué à l'équipe victorieuse.

La section « Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match » détaille l'exécution de ces procédures.

L'infraction de hors-jeu n'existe pas en beach soccer.



Les fautes et incorrections sont des infractions aux Lois du Jeu de Beach Soccer et doivent être sanctionnées comme suit :

## **Fautes**

Les fautes se sanctionnent d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

### **Fautes sanctionnées d'un coup franc**

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire ;
- fait un croche-pied à un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire.

Un coup franc est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- tient un adversaire ou l'empêche d'effectuer un ciseau ou une bicyclette ;
- crache ou jette volontairement du sable sur un adversaire ;
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Le coup franc est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Un coup de pied de réparation sera également accordé si, lors d'un coup franc exécuté par l'équipe adverse, un joueur touche le ballon dans sa propre surface de réparation et dans la zone délimitée par le lieu d'exécution du coup franc et les drapeaux de coin avant que le ballon n'ait touché les poteaux, la barre transversale, le gardien de but ou le sable.

## Fautes sanctionnées d'un coup franc exécuté depuis le point central imaginaire ou à l'endroit où la faute a été commise.

### a) Coup franc exécuté depuis le point central imaginaire

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

- une équipe conserve la possession du ballon – celui-ci restant en jeu – dans sa surface de réparation pendant plus de quatre secondes ;
- le gardien de but, après avoir reçu le ballon d'un coéquipier et l'avoir touché avec les mains dans sa surface de réparation, retouche volontairement le ballon de la main ou du bras dans sa surface de réparation après qu'un joueur de son équipe a joué le ballon avec n'importe quelle partie du corps, et ce sans qu'un adversaire ne l'ait touché entre-temps ;
- le gardien de but, alors que le ballon est en jeu, 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 joué le ballon à l'extérieur de sa surface de réparation, se dirige vers celle-ci et touche ou joue le ballon avec une quelconque partie de son corps ;
- le gardien de but touche une nouvelle fois le ballon des mains dans sa surface de réparation après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur entre-temps ;
- un joueur joue de manière dangereuse dans sa propre moitié de terrain ;
- un joueur fait obstacle à la progression d'un adversaire dans sa propre moitié de terrain ;
- un joueur commet contre un coéquipier, dans sa propre moitié de terrain, une des dix infractions sanctionnées par un coup de pied de réparation (à l'exception de la main volontaire) lorsque commises contre un adversaire ;

- une autre infraction non mentionnée dans la Loi 12 est commise dans la moitié de terrain du joueur fautif et pour laquelle le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

#### **b) Coup franc exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise**

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) si :

- un joueur joue de manière dangereuse dans la moitié de terrain adverse ;
- un joueur fait obstacle à la progression d'un adversaire dans la moitié de terrain adverse ;
- un joueur empêche le gardien de but adverse de lancer le ballon dans sa surface de réparation, alors que le ballon est en jeu ;
- un joueur commet contre un coéquipier, dans la moitié de terrain adverse, une des dix infractions sanctionnées par un coup de pied de réparation (à l'exception de la main volontaire) lorsque commises contre un adversaire ;
- une autre infraction non mentionnée dans la Loi 12 est commise dans la moitié de terrain adverse et pour laquelle le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

## **Incorrections**

Les incorrections sont passibles d'avertissement ou d'expulsion.

## **Sanctions disciplinaires**

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est expulsé.

Il n'est possible de donner des cartons jaunes et rouges qu'aux joueurs et aux remplaçants. Le carton doit être montré de manière ostentatoire uniquement sur le terrain de jeu et si le match a déjà débuté. Dans les autres cas, les arbitres informent oralement les officiels des équipes de la sanction disciplinaire qu'ils leur infligent.

Les arbitres ont l'autorité pour prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent à partir du moment où ils pénètrent dans les installations du terrain de jeu et jusqu'au moment où ils les quittent après le coup de sifflet final.

Si un joueur – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain de jeu – commet une infraction passible d'un carton jaune ou d'un carton rouge à l'encontre d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un arbitre ou de toute autre personne, il sera sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

### **Incorrections passibles d'avertissement**

Un joueur sera averti 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 de Beach Soccer ;
- retarde délibérément la reprise du jeu ;
- ne respecte pas la distance réglementaire lors de la reprise du jeu par un coup de pied de coin, un coup d'envoi, une rentrée de touche ou un coup franc (joueurs en défense) ;
- pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou 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 ;
- pénètre sur le terrain de jeu en enfreignant la procédure de remplacement.

### **Fautes passibles d'exclusion**

Un joueur titulaire ou remplaçant sera expulsé s'il :

- commet une faute grossière ;
- adopte un comportement violent ;
- crache ou jette volontairement du sable 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 passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- touche le ballon – lors d'un coup franc exécuté par l'équipe adverse – dans la zone délimitée par le lieu d'exécution du coup franc et les poteaux de son but avant que le ballon n'ait touché les poteaux, la barre transversale, le gardien de but ou le sable ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un remplaçant sera expulsé s'il annihile une occasion de but manifeste.

Tout joueur ou remplaçant ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

## Décisions

### 1.

Un tacle mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.

### 2.

Lorsqu'ils sanctionnent un joueur ayant empêché son adversaire d'effectuer un ciseau ou une bicyclette, les arbitres doivent prendre en considération les circonstances suivantes :

- si le ballon est en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire touche ledit joueur avec son corps, l'équipe du joueur en défense sera sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- si le ballon est en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire touche ou joue le ballon, l'équipe du joueur en défense sera sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- si le ballon est en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire le touche avec son corps, ou touche ou joue le ballon, et qu'en ce faisant, l'adversaire reçoit un coup de l'exécutant, les arbitres ne sanctionneront pas l'exécutant mais le joueur en défense ;

- si le ballon n'est pas en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire touche ou joue le ballon, le joueur en défense ne commet aucune infraction ;
- si le ballon n'est pas en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et que ce joueur donne un coup à un adversaire, il sera sanctionné en fonction de la gravité de l'action commise ;
- un joueur est considéré comme étant en possession du ballon après l'avoir contrôlé avec toute partie de son corps, hormis ses mains ou ses bras.

### 3.

Un joueur défendant face à un ciseau ou une bicyclette est en droit de sauter à la verticale tant qu'il ne touche pas avec son corps l'auteur du ciseau ou de la bicyclette.

### 4.

Tout acte de simulation sur le terrain de jeu ayant pour but de tromper les arbitres doit être sanctionné comme comportement antisportif.

### 5.

Retenir le ballon entre ses jambes ou avec le corps dans le but délibéré de perdre du temps, ou pour empêcher qu'un adversaire puisse le jouer doit être sanctionné comme jeu dangereux. Les arbitres interrompent le jeu si la règle de l'avantage ne peut être appliquée, et le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté depuis l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

### 6.

Un joueur qui enlève son maillot après avoir inscrit un but recevra un avertissement pour comportement antisportif.

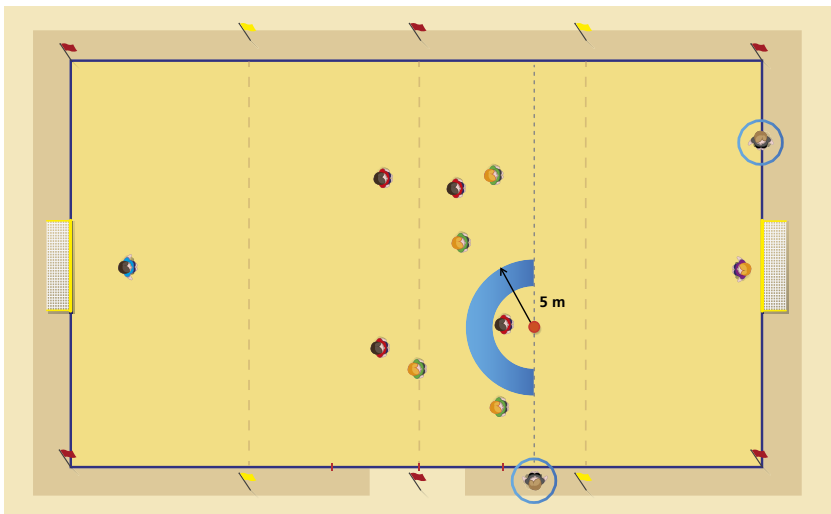
## Coups francs

L'exécution des coups francs s'effectue conformément à la procédure 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 exécuté par son remplaçant ;
- 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 ait été touché par un autre joueur ;
- un coup franc justifie de prolonger une période ou la prolongation du temps nécessaire à son exécution ;
- si le coup franc est exécuté depuis sa propre surface de réparation, le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation ;
- si le coup franc pénètre directement dans le propre but du tireur, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse ;
- si le coup franc pénètre directement dans le but adverse, le but est accordé.

## Lieu d'exécution du coup franc

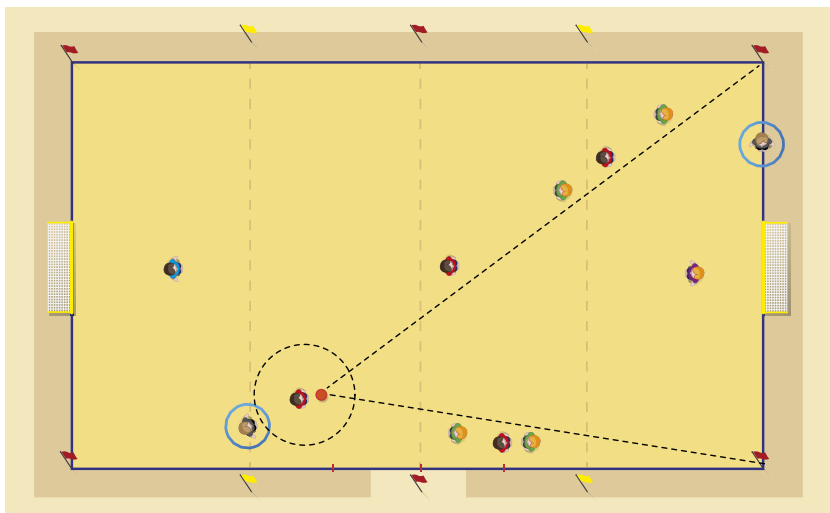
### a) Coup franc dans la moitié de terrain de l'équipe adverse



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

- dans les limites du terrain de jeu (y compris le gardien adverse) ;
- à un minimum de 5 m du ballon tant que ce dernier n'est pas en jeu ;
- derrière une ligne imaginaire placée au niveau du ballon, parallèle à la ligne de but et en dehors de la surface de réparation ; ils ne peuvent faire obstacle à l'exécutant. Aucun joueur, à l'exception de l'exécutant, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon ne soit en jeu.

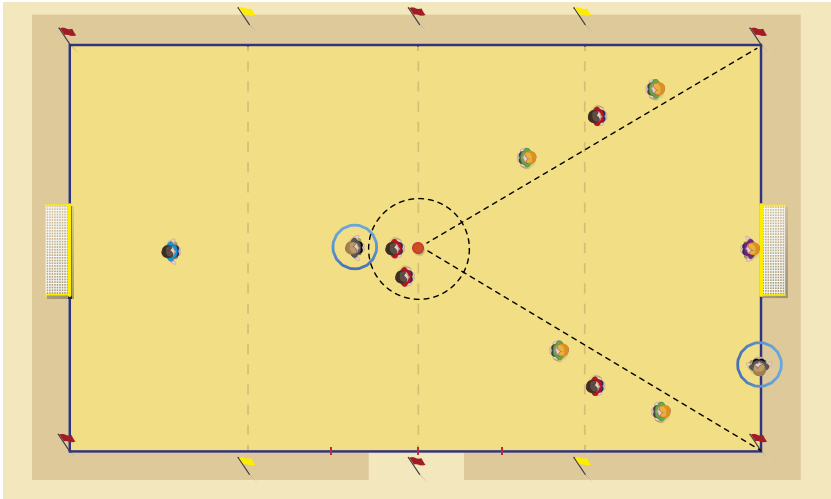
### b) Coup franc exécuté depuis son propre camp ou depuis le point central imaginaire



Si un coup franc est accordé dans la moitié de terrain de l'équipe qui n'a pas commis la faute, ou depuis le point central imaginaire, tous les joueurs en défense doivent :

- se trouver à l'intérieur du terrain de jeu ;
- se trouver à un minimum de 5 m du ballon jusqu'à que le ballon soit en jeu ;
- laisser un espace libre délimité par le ballon et les drapeaux de coin, à l'exception du gardien adverse qui peut rester dans sa surface.





Si un coup franc est accordé dans la moitié de terrain de l'équipe qui n'a pas commis la faute, ou depuis le point central imaginaire, tous les coéquipiers de l'exécutant doivent se trouver :

- à l'intérieur du terrain de jeu ;
- en dehors d'un espace imaginaire délimité par le ballon et les drapeaux de coin.

## 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 doit s'effectuer dans les quatre 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 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 les drapeaux de coin – seul le gardien de but de l'équipe adverse peut toucher le ballon tant que ce dernier est en l'air, et avant qu'il ait touché les poteaux ou la barre transversale. Dans tout autre cas, si le ballon sort de cette zone ou s'il touche le sable, les poteaux, la barre transversale ou le gardien de but de l'équipe adverse, la restriction ne s'applique plus et tout joueur peut jouer le ballon.

## **Infractions et sanctions**

Si un coup franc est joué de son propre camp ou depuis le point central imaginaire, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc, et qu'un joueur autre que le gardien de but adverse touche le ballon dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin avant que le ballon n'ait touché les poteaux, la barre transversale, le gardien de but adverse ou le sable, ou qu'il ne soit précédemment sorti de cette zone :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, l'équipe du joueur en défense fautif sera sanctionnée d'un coup franc à l'endroit où le joueur a touché le ballon s'il se trouvait en dehors de la surface de réparation, ou d'un coup de pied de réparation si le joueur a touché le ballon dans sa propre surface de réparation.
- si l'infraction est commise par un coéquipier de l'exécutant, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, son équipe sera sanctionnée d'un coup franc à l'endroit où le joueur fautif a touché le ballon s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si le joueur fautif a touché le ballon dans sa propre moitié de terrain (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Les arbitres ne prendront pas de mesure disciplinaire sauf si l'infraction a été commise par un joueur en défense dans la zone délimitée par le lieu d'exécution du coup franc et les poteaux de son propre but, auquel cas ils expulseront ce joueur pour avoir annihilé une occasion de but manifeste.

Si un coup franc est joué de son propre camp ou depuis le point central imaginaire, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et avant que le ballon ne soit en jeu, et qu'un adversaire se trouve plus près du ballon que le stipule la distance réglementaire ou pénètre dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin :

- le coup franc sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que les arbitres puissent laisser l'avantage ou qu'une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation soit commise. Si l'infraction est passible d'un coup franc, les arbitres décideront alors de sanctionner la première infraction ou celle commise ultérieurement. Si la deuxième infraction commise requiert des mesures disciplinaires supplémentaires, les arbitres sanctionneront cette deuxième infraction d'un second avertissement ou d'une expulsion directe si la gravité de l'infraction le justifie.

Si un coup franc est joué de son propre camp ou depuis le point central imaginaire, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et avant que le ballon ne soit en jeu, et qu'un coéquipier de l'exécutant pénètre dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, son équipe sera sanctionnée d'un coup franc à l'endroit où le joueur fautif a touché le ballon si celui-ci est entré dans la zone interdite dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il est entré dans la zone interdite dans son propre camp (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Les arbitres ne prendront pas de mesures disciplinaires, sauf si une autre infraction passible de telles mesures a été commise.

Si un coup franc est joué de son propre camp ou depuis le point central imaginaire, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et avant que le ballon soit en jeu, et qu'un ou plusieurs adversaires se trouvent plus près du ballon que le stipule la distance réglementaire ou pénètrent dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin, et que dans le même temps, un ou plusieurs coéquipiers de l'exécutant pénètrent dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin :

- le coup franc est rejoué et les arbitres feront une remontrance aux joueurs fautifs.

Si un coup franc est joué dans la moitié de terrain adverse, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et avant que le ballon ne soit en jeu, et qu'un adversaire se trouve plus près du ballon que le stipule la distance réglementaire ou pénètre dans la zone délimitée par la ligne de but et une ligne imaginaire parallèle à celle-ci passant par le ballon :

- le coup franc sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que les arbitres puissent laisser l'avantage ou qu'une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation soit

commise. Si l'infraction est passible d'un coup franc, les arbitres décideront alors de sanctionner la première infraction ou celle commise ultérieurement. Si la deuxième infraction commise requiert des mesures disciplinaires supplémentaires, les arbitres sanctionneront cette deuxième infraction d'un second avertissement ou d'une expulsion directe si la gravité de l'infraction le justifie.

Si un coup franc est joué dans la moitié de terrain adverse, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et avant que le ballon ne soit en jeu, et qu'un coéquipier de l'exécutant se trouve plus près du ballon que le stipule la distance réglementaire, ou pénètre dans la zone délimitée par la ligne de but et une ligne imaginaire parallèle à celle-ci passant par le ballon :

- son équipe sera sanctionnée d'un coup franc à l'endroit où le joueur fautif se trouvait à moins de 5 m du ballon. Les arbitres ne prendront pas de mesures disciplinaires, sauf si une autre infraction passible de telles mesures a été commise.

Si, lors d'un coup franc joué dans la moitié de terrain adverse, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et avant que le ballon ne soit en jeu, un ou plusieurs adversaires et un ou plusieurs coéquipiers se trouvent plus près du ballon que le stipule la distance réglementaire, ou pénètrent dans la zone délimitée par la ligne de but et la ligne imaginaire parallèle à celle-ci passant par le ballon :

- le coup franc est rejoué et les arbitres feront une remontrance aux joueurs fautifs.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup franc sera rejoué et le décompte des quatre secondes reprendra au moment où l'exécutant sera prêt à rejouer le ballon.

Si l'équipe exécutant un coup franc met plus de quatre secondes à le faire :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre si le coup franc devait avoir lieu dans la moitié de terrain de l'équipe en défense, ou depuis le point central imaginaire si le coup franc devait avoir lieu depuis le point central imaginaire ou dans la moitié de terrain de l'équipe devant exécuter le coup franc (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si, alors qu'une période est prolongée pour permettre l'exécution d'un coup franc, l'exécutant joue le ballon sans intention de marquer un but :

- Les arbitres signaleront la fin de la période ou de la rencontre, le cas échéant.

Si un coup franc est joué par un coéquipier du joueur qui devait exécuter le coup franc ou qui avait été identifié en tant qu'exécutant :

- les arbitres interrompent le jeu, avertiront le coéquipier pour conduite antisportive et accorderont un coup franc à l'équipe adverse à l'endroit où le coup franc devait être exécuté si celui-ci devait avoir lieu dans la moitié de terrain de l'équipe en défense, ou depuis le point central imaginaire si le coup franc devait avoir lieu depuis le point central imaginaire ou dans la moitié de terrain de l'équipe devant exécuter le coup franc (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

### **Coup franc exécuté par tout joueur (excepté le gardien de but) depuis sa surface de réparation**

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse, qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant, excepté s'il s'agit du gardien de but.

### **Coup franc exécuté par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si l'infraction a eu lieu en dehors de la surface de réparation du gardien, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si l'infraction a eu lieu dans la surface de réparation du gardien, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté depuis le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

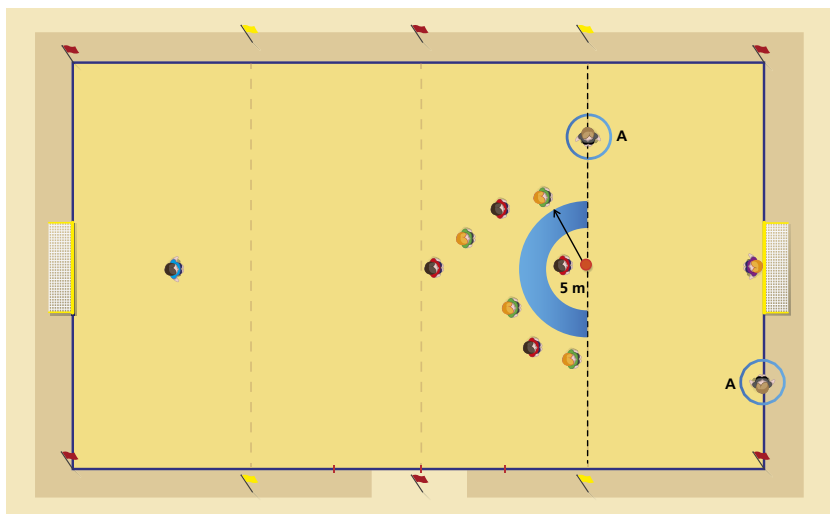
## Coup de pied de réparation

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 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 ou à la fin de la prolongation.

## Positions 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 imaginaire délimitant la surface de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- doit être clairement identifié ;
- doit être celui qui a subi la faute, sauf en cas de blessure grave, auquel cas il est exécuté par son remplaçant. Si la faute n'a pas été commise sur un adversaire, à savoir en cas de main intentionnelle, le coup de pied de réparation peut être exécuté par tout joueur ou remplaçant de l'équipe bénéficiant du coup de pied de réparation.

Le gardien de but de l'équipe en défense :

- 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 l'exécutant doivent se trouver :

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

## Exécution

- Le joueur qui effectue le coup de pied de réparation peut former un petit monticule de sable avec le ballon ou avec les pieds afin de surélever le ballon.
- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, un des arbitres donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.
- L'exécutant botte le ballon en direction du but.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou si le temps de jeu a été prolongé à la fin d'une des trois périodes ou à la fin de la prolongation pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale :

- le ballon touche l'un et/ou l'autre des deux montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

Les arbitres décident quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.



## Infractions et sanctions

Si l'exécutant ne botte pas le ballon en direction du but :

- les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc accordé à l'équipe adverse, exécuté depuis le point de réparation (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le coup de pied de réparation est joué par un autre joueur que celui qui avait été identifié en tant qu'exécutant :

- les arbitres interrompent le jeu, avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et font reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, exécuté depuis le point de réparation (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si, alors qu'une période est prolongée pour permettre l'exécution d'un coup franc, l'exécutant joue le ballon sans intention de marquer un but :

- les arbitres signaleront la fin de la période ou de la rencontre, le cas échéant.

### **Si les arbitres donnent 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 :**

Un coéquipier de l'exécutant enfreint les Lois du Jeu de Beach Soccer :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
- si le ballon ne pénètre pas dans le but et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- indépendamment du fait que le ballon pénètre ou non dans le but, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

Un joueur de l'équipe en défense enfreint les Lois du Jeu de Beach Soccer :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre 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 ;
- indépendamment du fait que le ballon pénètre ou non dans le but, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

Un ou plusieurs joueurs de chaque équipe enfreignent les Loi du Jeu de Beach Soccer :

- le coup de pied de réparation doit être retiré ;
- indépendamment du fait que le coup de pied de réparation doive être retiré, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

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

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

L'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Le ballon est touché par un corps étranger au moment où il bouge vers l'avant :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

Le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but et/ou un poteau et/ou la barre transversale, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un corps étranger :

- les arbitres interrompent le jeu ;
- le jeu reprend au moyen d'une balle à terre.

Le ballon explose ou s'endommage une fois en jeu, avant d'avoir touché les poteaux, la transversale ou un autre joueur :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

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

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond (si le match est joué sur un terrain couvert), une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est exécutée depuis la ligne de touche, depuis l'endroit où le ballon a quitté le terrain de jeu ou depuis le point le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond, si le match est joué sur un terrain couvert.

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 entre les poteaux et sous la barre transversale :

- 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.

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

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

## **Positionnement des joueurs**

Les joueurs adverses doivent être :

- sur le terrain de jeu ;
- à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche.

## **Exécution**

Il existe deux types de rentrée de touche :

- la rentrée de touche au pied ;
- la rentrée de touche à la main.

## Rentrée de touche au pied

L'exécutant doit :

- avoir un pied sur la ligne de touche ou les deux pieds à l'extérieur du terrain ;
- botter le ballon – qui doit être immobile – depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm dudit endroit ;
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Si pour des raisons tactiques, l'exécutant tente de retarder la reprise du jeu, les arbitres commenceront le décompte des quatre secondes, après l'avoir signalé à l'aide de leur sifflet, indépendamment du fait que l'exécutant soit prêt à effectuer la rentrée de touche.

Le 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.

Si la rentrée de touche n'est pas effectuée depuis la ligne de touche, le ballon est en jeu dès l'instant où il entre dans le terrain de jeu. Si la rentrée de touche est effectuée depuis la ligne de touche, le ballon est en jeu dès qu'il est en mouvement.

## Rentrée de touche à la main

Au moment de lancer le ballon, l'exécutant 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 ;
- lancer le ballon depuis l'endroit où ce dernier est sorti de la surface de jeu ;
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Si pour des raisons tactiques, l'exécutant tente de retarder la reprise du jeu, les arbitres commenceront le décompte des quatre secondes, après l'avoir signalé à l'aide de leur sifflet, indépendamment du fait que l'exécutant soit prêt à effectuer la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès qu'il entre sur le terrain de jeu.

Le joueur ne peut effectuer la rentrée de touche à la main s'il a saisi le ballon avec l'intention d'effectuer la rentrée de touche au pied.

## **Infractions et sanctions**

Si un joueur de l'équipe adverse se trouve à moins de 5 m lors de l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche sera rejouée et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe le joueur effectuant la rentrée de touche :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute infraction à l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

### **Rentrée de touche exécutée par un joueur de champ**

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

**Rentrée de touche exécutée par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si l'infraction a eu lieu en dehors de la surface de réparation du gardien, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si l'infraction a eu lieu dans la surface de réparation du gardien, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté depuis le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

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

Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.

Si la sortie de but 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 sortie de but, 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.

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

## **Positionnement des joueurs**

Les joueurs doivent se trouver sur le terrain de jeu.

## **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.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les quatre secondes suivant le moment où le gardien est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défend.

Si pour des raisons tactiques, l'exécutant tente de retarder la reprise du jeu, les arbitres commenceront le décompte des quatre secondes, après l'avoir signalé à l'aide de leur sifflet, indépendamment du fait que l'exécutant soit prêt à effectuer la sortie de but.

## Infractions et sanctions

Si le ballon n'est pas lancé directement hors de la surface de réparation :

- la sortie de but sera rejouée mais le décompte des quatre secondes reprendra là où il aura été arrêté dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si l'infraction a eu lieu en dehors de la surface de réparation du gardien, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si l'infraction a eu lieu dans la surface de réparation du gardien, et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté depuis le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un adversaire empêche le gardien de but d'exécuter correctement la sortie de but durant le décompte des quatre secondes :

- les arbitres suspendront le décompte des quatre secondes, avertiront l'adversaire, et recommenceront le décompte dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but. Dans ce cas, le chronomètreur arrêtera le chronomètre.

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre secondes :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).



Pour toute autre infraction à cette Loi :

- la sortie de but doit être rejouée. Si l'infraction a été commise par un coéquipier de l'équipe exécutant la sortie de but, le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début mais reprendra dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

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

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10, ou lorsque les Lois du Jeu de Beach Soccer l'exigent.

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

### **Position du ballon et des joueurs**

Le ballon doit être :

- à l'intérieur de l'arc de cercle de coin imaginaire le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

Les joueurs adverses doivent se tenir :

- sur le terrain, à au moins à cinq mètres de l'arc de cercle de coin imaginaire tant que le ballon n'est pas en jeu.

### **Exécution**

- 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.
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant devra effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.

Si pour des raisons tactiques, l'exécutant tente de retarder la reprise du jeu, les arbitres commenceront le décompte des quatre secondes, après l'avoir signalé à l'aide de leur sifflet, indépendamment du fait que l'exécutant soit prêt à effectuer le coup de pied de coin.

## Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup de pied de coin :

- le coup de pied de coin sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe le joueur effectuant le coup de pied de coin :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Si le coup de pied de coin n'est pas effectué dans les quatre secondes :

- une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction relative à l'exécution du coup de pied de coin ou à la position du ballon :

- le coup de pied de coin doit être rejoué. Si l'infraction a été commise par un coéquipier de l'exécutant, le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début mais reprendra au moment où l'exécutant sera de nouveau prêt à effectuer le coup de pied de coin.

### Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

**Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils interrompent le jeu et celui-ci reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- si l'infraction a eu lieu en dehors de la surface de réparation du gardien et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si l'infraction a eu lieu dans la surface de réparation du gardien et que les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, ils accorderont un coup franc en faveur de l'équipe adverse qui sera exécuté depuis le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Les buts inscrits à l'extérieur, la prolongation et les tirs au but sont les trois méthodes pour déterminer le vainqueur d'un match quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse si les deux équipes sont à égalité.

## **Buts marqués à l'extérieur**

Si les équipes disputent des matches aller-retour et qu'elles sont à égalité sur l'ensemble des deux matches, le règlement de la compétition peut prévoir que tout but marqué sur le terrain de l'équipe adverse compte double.

## **Prolongation**

Le règlement de la compétition peut prévoir de jouer une prolongation de trois minutes. En l'occurrence, les conditions prévues par les Lois 7 et 8 s'appliquent.

## **Tirs au but**

Le règlement d'une compétition peut prévoir une séance de tirs au but conformément aux dispositions suivantes.

## **Exécution**

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront 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, le troisième arbitre et le chronométrateur consignent par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si les deux équipes sont à égalité après avoir tiré trois fois chacune, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.

- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but.
- Le gardien peut être remplacé par n'importe quel joueur pour l'épreuve des tirs aux buts, sous réserve que son remplaçant satisfasse aux exigences de la Loi 4.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Tout joueur éligible peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but, sous réserve d'en avoir informé les arbitres et d'avoir revêtu le maillot adéquat conformément aux exigences de la Loi 4.
- Seuls les joueurs autorisés, ainsi que les gardiens, les arbitres et le troisième arbitre peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester avec le troisième arbitre dans la moitié de terrain opposée.
- L'arbitre situé sur la ligne de but à la droite de l'exécutant et 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.
- S'il y a un arbitre assistant de réserve, le chronométrateur se positionnera devant la table de chronométrage afin de surveiller le bon comportement des joueurs non éligibles et des officiels des équipes, tandis que l'arbitre assistant de réserve exercera les fonctions de chronométrateur.
- Le gardien coéquipier de l'exécutant du tir au but doit être en permanence à l'intérieur du terrain de jeu, sur la ligne imaginaire délimitant la surface de réparation, et à au moins de cinq mètres du point de réparation imaginaire, du côté opposé à celui du deuxième arbitre, et ne doit pas avoir de comportement antisportif.
- Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu de Beach Soccer et les directives du département de l'Arbitrage de la FIFA qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Si, à l'issue du temps réglementaire ou des prolongations, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire ; c'est au capitaine de l'équipe qu'il revient d'informer l'arbitre du nom et du numéro du ou des joueurs qui auront été retirés de la liste des tireurs avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.



La surface technique est une zone spéciale réservée à l'encadrement technique et aux remplaçants.

Si la taille et l'emplacement des surfaces techniques peuvent varier d'un stade à l'autre, les notes suivantes ont une portée générale :

- La surface technique s'étend, sur les côtés, à 1 m de part et d'autre des bancs de touche et, vers l'avant, jusqu'à 1 m de la ligne de touche.
- Il est recommandé de procéder au marquage de la surface technique.
- Le nombre de personnes autorisées – à savoir les remplaçants et officiels – à prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement de chaque compétition.
- Les personnes autorisées à prendre place dans la surface technique doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement de chaque compétition.
- Un seul officiel à la fois est autorisé à donner des instructions tactiques depuis la surface technique et à y rester debout.
- L'entraîneur et les autres officiels ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme par exemple l'intervention – avec l'autorisation de l'arbitre – du physiothérapeute ou du médecin sur le terrain de jeu pour soigner un joueur blessé ou organiser sa sortie du terrain, font exception à cette règle.
- L'entraîneur et les autres personnes présentes dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable et éviter de gêner les déplacements des joueurs et des arbitres.
- Durant le match, les remplaçants et le préparateur physique peuvent s'échauffer dans la zone prévue à cet effet, sous réserve qu'ils ne gênent les déplacements ni des joueurs ni des arbitres et qu'ils se comportent correctement.
- Un remplaçant ne peut exercer les fonctions d'un officiel de son équipe. Par conséquent, il ne peut se lever pour donner des instructions techniques à ses coéquipiers depuis la zone technique.



L'arbitre assistant de réserve :

- est désigné conformément au règlement de la compétition et remplace le chronométrateur au cas où un des arbitres venait à ne plus pouvoir continuer la rencontre. Il assiste les arbitres à tout moment ;
- assiste les arbitres, à leur demande, pour toutes tâches administratives survenant avant, pendant et après le match ;
- remet après le match aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision des arbitres, et informe ces derniers de la rédaction de tout rapport ;
- consigne par écrit tous les incidents survenant avant, pendant et après la rencontre ;
- met à la disposition des arbitres un chronomètre manuel si cela est nécessaire en raison d'un incident quelconque ;
- est placé à un endroit préférentiel, mais pas à côté des arbitres assistants ;
- se charge du premier contrôle de l'équipement des joueurs dans les vestiaires ;
- exerce les fonctions de chronométrateur lors de la séance des tirs au but pour déterminer le vainqueur d'un match, et prend place à cette occasion à la table de chronométrage.

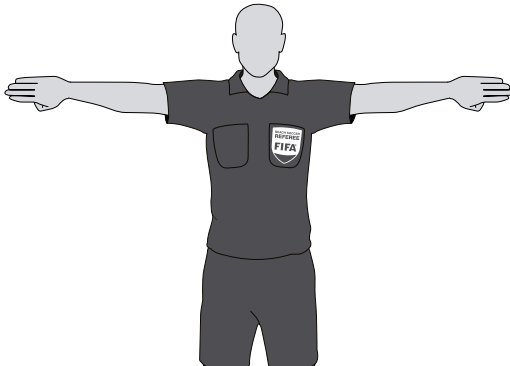
Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux décrits ci-après, sachant que certains signaux peuvent n'être effectués que par un arbitre et qu'un signal doit être effectué en même temps par les deux arbitres.

Les arbitres assistants effectuent quant à eux les signaux de l'arrêt du chronomètre et de la sortie de but mal exécutée.

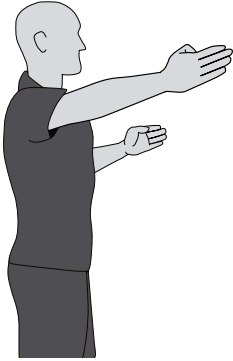
### Signaux qu'un seul arbitre peut effectuer



Coup d'envoi / reprise du jeu



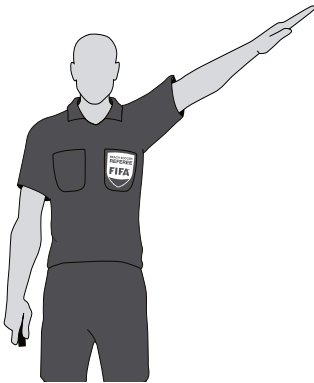
Coup franc à exécuter dans la moitié de terrain de l'équipe attaquante



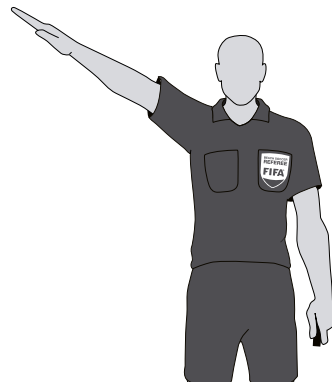
Coup franc à exécuter dans le camp de l'équipe en défense ou depuis le point central imaginaire



Coup de pied de réparation



Rentrée de touche (1)



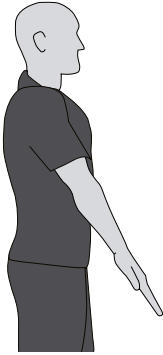
Rentrée de touche (2)



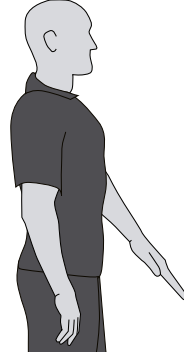
Coup de pied de coin (1)



Coup de pied de coin (2)



Sortie de but (1)



Sortie de but (2)



Arrêt du chronomètre



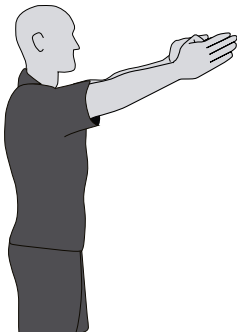
Décompte des quatre secondes (1)



Décompte des quatre secondes (2)



Décompte des quatre secondes (3)



Avantage



Avertissement (carton jaune)



Expulsion (carton rouge)



Numéro de joueurs – 1



Numéro de joueurs – 2



Numéro de joueurs – 3



Numéro de joueurs – 4



Numéro de joueurs – 5



Numéro de joueurs – 6



Numéro de joueurs – 7



Numéro de joueurs – 8



Numéro de joueurs – 9



Numéro de joueurs – 10



Numéro de joueurs – 11



Numéro de joueurs – 12



Numéro de joueurs – 13



Numéro de joueurs – 14



Numéros des joueurs – 15



But



But contre son camp (1)



But contre son camp (2)



## Signal effectué par les deux arbitres simultanément



Coup franc indirect

## Signaux effectués par les arbitres assistants



Arrêt du chronomètre



Sortie de but mal exécutée  
(troisième arbitre)



Sortie de but mal exécutée  
(chronométrateur)

# INTERPRÉTATION

des Lois du Jeu de  
Beach Soccer et  
directives pour arbitres

## Surface de jeu

Les matches doivent être joués sur du sable, celui-ci devant être nivelé, dépourvu de pierres, coquillages ou autre objet susceptible de constituer un risque pour les joueurs.

## Marquage du terrain de jeu

Le marquage des lignes imaginaires du terrain par des lignes pointillées est interdit.

Si un joueur trace sur le terrain des marques non autorisées, il sera averti pour comportement antisportif. Si les arbitres s'en rendent compte durant le match, ils interrompent le jeu au cas où l'avantage ne peut être laissé, ils avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la zone médiane du camp adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la zone médiane de l'équipe ayant commis l'infraction (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## Buts

Si les poteaux ou la barre transversale sont déplacés ou se rompent, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'ils soient réparés ou remis en place. S'il n'est pas possible de les réparer, le match doit être définitivement arrêté. L'utilisation d'une corde en remplacement de la barre transversale n'est pas autorisée. Si le jeu a été arrêté le temps de réparer la barre transversale, il reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

## Sécurité

Le règlement de chaque compétition doit déterminer la distance à respecter entre les limites du terrain (lignes de touche et lignes de but) et les spectateurs, en s'assurant de toujours garantir la sécurité des joueurs et officiels.

## **Publicité sur le terrain de jeu**

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible d'apposer de la publicité sur le terrain de jeu uniquement jusqu'au moment où les joueurs entrent sur le terrain pour débiter la rencontre.

## **Publicité sur les filets de but**

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible de faire figurer de la publicité sur les filets de but sous réserve qu'elle ne perturbe ni les joueurs ni les arbitres.

## **Publicité sur les drapeaux**

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible de faire figurer de la publicité sur les drapeaux, mais pas sur les hampes qui les soutiennent, à condition que cela soit conforme aux couleurs déterminées par la Loi 1 – Terrain de jeu.

## **Publicité sur les surfaces techniques**

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible de faire figurer de la publicité sur les surfaces techniques sous réserve qu'elle ne perturbe pas les personnes qui s'y trouvent, le troisième arbitre ou le chronométrateur.

## **Publicité autour du terrain de jeu**

Les publicités verticales doivent être au moins :

- à un mètre des lignes de touche, exception faite de la zone de remplacement et de la surface technique, au niveau desquelles toute publicité verticale est interdite ;
- à une distance de la ligne de but équivalente à la profondeur du filet de but ;
- à un mètre du filet de but.

## **Ballons supplémentaires**

Des ballons supplémentaires devront être placés autour du terrain et utilisés durant le match pour peu qu'ils satisfassent aux critères de la Loi 2 et que leur usage soit sous le contrôle des arbitres. Le troisième arbitre disposera lui-aussi de un à deux ballons supplémentaires afin de ne pas retarder la reprise du jeu.

## **Plusieurs ballons sur le terrain**

Si un ballon supplémentaire se retrouve sur le terrain alors que le ballon est en jeu, les arbitres ne devront arrêter le jeu que si le ballon supplémentaire interfère avec le jeu. Le match reprend par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

Si un ballon supplémentaire se retrouve sur le terrain alors que le ballon est en jeu mais qu'il n'interfère pas avec le jeu, l'arbitre devra s'assurer qu'il soit retiré le plus vite possible.

## **Explosion ou endommagement du ballon**

Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans ce même but, les arbitres accorderont le but.

## Procédure de remplacement

- Un remplacement peut être effectué durant le jeu ou à l'occasion d'un arrêt de jeu.
- Le joueur remplacé n'a pas besoin de l'autorisation des arbitres pour quitter le terrain de jeu.
- Les arbitres n'ont pas à autoriser l'entrée en jeu du remplaçant.
- Le remplaçant doit attendre que le joueur qu'il remplace ait quitté le terrain pour pénétrer sur le terrain, et doit lui tendre sa chasuble.
- Le joueur remplacé doit sortir du terrain de jeu par la zone de remplacements, à moins qu'il n'ait déjà quitté le terrain sur autorisation des arbitres en vertu de la Loi 3 ou 4.
- Dans certaines circonstances, l'entrée en jeu d'un remplaçant peut être refusée, si par exemple son équipement n'est pas en règle.
- Un remplaçant qui n'a pas finalisé la procédure de remplacement en entrant sur le terrain par la zone de remplacements ne peut faire reprendre le jeu par une rentrée de touche, un coup de pied de coin, etc. ; il lui faut d'abord pénétrer sur le terrain.
- Si un joueur amené à être remplacé refuse de quitter le terrain de jeu, le remplacement ne peut être effectué.
- Si un remplacement intervient durant la mi-temps ou avant une des périodes de prolongations, le remplaçant devra entrer sur le terrain par la zone de remplacement après en avoir informé le troisième arbitre – ou les arbitres en l'absence de troisième arbitre.

## Autres personnes sur le terrain de jeu

### Agents extérieurs

Toute personne ne figurant pas avant le début de la rencontre sur la liste d'une équipe comme joueur ou remplaçant ou officiel, est considérée comme un agent extérieur.

Si un agent extérieur entre sur le terrain de jeu :

- les arbitres doivent interrompre le jeu (mais pas immédiatement si l'agent extérieur n'entrave pas le déroulement du jeu) ;
- les arbitres doivent lui faire quitter le terrain et ses abords immédiats ;
- si les arbitres interrompent le jeu, celui-ci reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon à terre sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

### Officiels d'équipe

Si un officiel d'équipe entre sur le terrain de jeu :

- les arbitres doivent interrompre le jeu, mais pas immédiatement si l'officiel d'équipe n'entrave pas le déroulement du jeu ou si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres doivent lui faire quitter le terrain de jeu et, si son comportement est irresponsable, ils l'excluront du terrain et de ses abords immédiats.

Si les arbitres interrompent le jeu, celui-ci reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon à terre sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

### Joueurs expulsés

Si un joueur expulsé entre sur le terrain de jeu :

- les arbitres doivent interrompre le jeu, mais pas immédiatement si le joueur expulsé n'entrave pas le déroulement du jeu ou si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres doivent lui faire quitter le terrain et ses abords immédiats.

Si les arbitres interrompent le jeu, celui-ci reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon à terre sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

Si un joueur qui commet une infraction est expulsé pour un second avertissement ou pour un carton rouge direct après que l'avantage a été laissé à la suite de quoi son équipe a encaissé un but, son équipe ne verra pas le nombre de ses joueurs réduit car l'incorrection a été commise avant que le but ait été inscrit.

Si un joueur commet une incorrection passible d'expulsion, directe ou indirecte, durant la pause entre deux périodes ou avant le début de la prolongation, son équipe débutera la période de jeu suivante avec un joueur de moins.



### **Joueur hors du terrain de jeu**

Si, après avoir quitté le terrain pour changer sa tenue ou un équipement non réglementaire, pour se faire soigner, pour saignement, pour changer un maillot taché de sang ou pour toute autre raison ayant reçu l'autorisation des arbitres, un joueur regagne le terrain sans l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre, les arbitres devront alors :

- interrompre le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation ;
- ordonner au joueur de quitter le terrain si nécessaire (par ex. en cas d'infraction à la Loi 4).

Si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage :

- le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si le ballon n'était pas en jeu, le jeu reprendra conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer, et conformément à la Loi 12 si ce joueur ou son équipe a commis une autre infraction à cette règle.

Si un joueur se trouvant hors du terrain après avoir reçu l'autorisation des arbitres d'en sortir n'est pas remplacé et retourne sur le terrain sans l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre en commettant par ailleurs une infraction passible d'avertissement, les arbitres l'expulseront pour double avertissement (par exemple : le joueur en question entre sur le terrain sans l'autorisation des arbitres et fait un croche-pied à un joueur avec témérité). Si cette infraction est commise avec excès d'engagement, le joueur sera alors expulsé directement.

Si les arbitres interrompent le jeu, celui-ci reprendra conformément à la Loi 12.

Si un joueur franchit accidentellement l'une des limites du terrain, il n'est pas considéré comme fautif. Si un joueur franchit une des limites du terrain dans le cadre d'une action de jeu, il n'est pas considéré comme fautif.

## Remplaçants

Si un remplaçant pénètre sur le terrain en enfreignant la procédure de remplacement ou de sorte que son équipe se retrouve avec un joueur de trop, les arbitres et arbitres assistants veilleront à appliquer les directives suivantes :

- interrompre le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ; le remplaçant devra quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne l'a pas déjà fait, et ce afin de se conformer à la procédure de remplacement si telle était l'infraction, ou afin de prendre place dans la zone technique si son équipe s'est retrouvée avec un joueur de trop ;
- avertir le remplaçant pour comportement antisportif si l'équipe se retrouve avec un joueur de trop ou pour avoir enfreint la procédure de remplacement le cas échéant ;
- expulser le remplaçant si ce dernier annihile un but ou une occasion de but manifeste. Le nombre de joueurs de son équipe sera réduit indépendamment du fait que l'infraction soit une violation de la procédure de remplacement ou que son équipe ait évolué avec un joueur supplémentaire, auquel cas, en plus du remplaçant expulsé, un autre joueur doit quitter le terrain afin que son équipe évolue avec un joueur de moins, la réintégration d'un nouveau joueur étant spécifiée dans la section de la Loi 3 intitulée « Joueurs et remplaçants expulsés » ;
- interrompre le match, après avoir laissé l'avantage, lorsque l'équipe du remplaçant sera en possession du ballon. Le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

En outre, si les arbitres :

- appliquent la règle de l'avantage puis interrompent le jeu car l'équipe adverse a commis une infraction ou car le ballon a quitté le terrain de jeu, le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction commise par l'équipe adverse ;

- appliquent la règle de l'avantage et qu'un autre joueur de l'équipe du remplaçant commet une infraction sanctionnable d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, ils sanctionneront l'équipe du remplaçant d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, qui sera exécuté conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.
- appliquent la règle de l'avantage et que le remplaçant ne respecte pas la procédure de remplacement et commet une infraction sanctionnable d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, ils sanctionneront l'équipe du remplaçant d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, qui sera exécuté conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.
- appliquent la règle de l'avantage et que l'équipe du remplaçant joue avec un joueur en trop, et que ce joueur commet une infraction sanctionnable d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, ils sanctionneront l'équipe de ce joueur d'un coup franc à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

Si un remplaçant désigné comme tel remplace un joueur avant le début du match sans que les officiels de l'équipe n'en aient informé le corps arbitral, les arbitres et arbitres assistants veilleront à appliquer les directives suivantes :

- interrompre le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ; ils n'avertiront pas le remplaçant mais ce dernier devra sortir du terrain à la première interruption du jeu pour finaliser la procédure de remplacement, à savoir en pénétrant sur le terrain par la zone de remplacements.

En outre, si les arbitres :

- ne peuvent appliquer la règle de l'avantage, ils interrompront le jeu et celui-ci reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;

- appliquent la règle de l'avantage, ils interrompent le match lorsque l'équipe du remplaçant sera en possession du ballon. Le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- appliquent la règle de l'avantage puis interrompent le jeu car l'équipe adverse a commis une infraction ou car le ballon a quitté le terrain de jeu, le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction commise par l'équipe adverse ;
- appliquent la règle de l'avantage, et que le remplaçant ou un autre joueur de son équipe commet une infraction sanctionnable d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, les arbitres sanctionneront l'équipe d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation. Si l'infraction commise est sanctionnée d'un coup franc, il sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; si l'infraction commise est sanctionnée d'un coup franc mais est différente des dix infractions indiquées à la Loi 12, le jeu reprendra depuis l'endroit où l'infraction a été commise ou depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), toujours en faveur de l'équipe contre laquelle la faute a été commise. Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

Si un remplaçant commet une infraction passible d'exclusion avant d'entrer sur le terrain, le nombre de joueurs de son équipe n'est pas réduit et un autre remplaçant, ou le joueur qu'il devait remplacer, peut entrer sur le terrain.

## Autorisation de sortir du terrain de jeu

Excepté la procédure normale de remplacement, un joueur peut quitter le terrain de jeu sans la permission des arbitres dans les cas suivants :

- action de jeu impliquant de sortir très brièvement du terrain pour pouvoir jouer le ballon ou contourner un adversaire. Il est toutefois interdit de sortir du terrain, passer derrière les buts et revenir sur le terrain pour tromper l'adversaire. Si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage, le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Dans ce cas, le joueur sera averti pour avoir quitté le terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres.
- blessure. Le joueur devra en revanche obtenir l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé. En cas de saignement, l'hémorragie devra avoir cessé – sous le contrôle des arbitres ou du troisième arbitre – avant que le joueur ne retourne sur le terrain ;
- pour corriger ou remettre son équipement. Le joueur devra en revanche obtenir l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé, et ces derniers devront avoir vérifié que l'équipement est conforme aux Lois du Jeu de Beach Soccer avant que le joueur ne revienne sur le terrain lors d'un arrêt de jeu.

## Sortie du terrain de jeu sans autorisation

Si un joueur quitte le terrain de jeu sans la permission des arbitres pour des raisons non autorisées dans les Lois du Jeu de Beach Soccer, le chronométrateur ou le troisième arbitre, si l'avantage ne peut être laissé, feront retentir le signal sonore pour en avertir les arbitres. S'il est nécessaire d'interrompre le jeu, les arbitres sanctionneront l'équipe du joueur fautif et le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si l'avantage est laissé, le signal sonore retentira au prochain arrêt de jeu. Le joueur devra être averti pour avoir quitté délibérément le terrain de jeu sans la permission des arbitres.

## Nombre minimum de joueurs

Si débiter un match n'est pas possible car l'une des équipes compte moins de trois joueurs, le nombre minimum de joueurs qu'une équipe doit compter, en additionnant les titulaires et les remplaçants, est laissé à la discrétion des associations membres, à condition de respecter les dispositions prévues par la Loi 3.

Un match ne devra pas continuer si l'une des deux équipes joue avec moins de trois joueurs.

Toutefois, si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce qu'un ou plusieurs d'entre eux ont délibérément quitté le terrain, les arbitres ne sont pas obligés d'arrêter la rencontre et peuvent appliquer la règle de l'avantage. Dans pareil cas, les arbitres ne permettront pas que la partie reprenne après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum trois joueurs sur le terrain de jeu.

## Joueurs blessés

Lorsque des joueurs sont blessés, les arbitres veilleront à appliquer les directives suivantes :

- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon soit hors du jeu s'ils estiment qu'un joueur n'est que légèrement blessé ;
- interrompre le jeu s'il est d'avis que le joueur est sérieusement blessé ;
- après avoir interrogé le joueur blessé, autoriser un ou tout au plus deux médecins à pénétrer sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure et organiser la sortie du joueur rapidement et en toute sécurité, sauf si ce joueur a été victime d'une faute et doit exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation qui s'ensuit, et dans ce cas, les arbitres doivent consulter le joueur afin de voir si celui-ci est apte à exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation, et si ce n'est pas le cas, son remplaçant devra s'en charger ;
- permettre, après le signal correspondant, aux brancardiers de pénétrer sur le terrain de jeu avec une civière en même temps que les médecins pour permettre, si nécessaire, une évacuation du joueur la plus rapide possible ;
- faire en sorte que le joueur blessé soit transporté en dehors du terrain rapidement et en toute sécurité, sauf si ce joueur a été victime d'une faute et doit exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation qui s'ensuit, et dans ce cas, les arbitres doivent consulter le joueur afin de voir si celui-ci est apte à exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation, et, si ce n'est pas le cas, son remplaçant devra s'en charger ;

- ne pas autoriser le joueur à être soigné sur le terrain de jeu sauf si la gravité de la blessure l'impose ou sauf si ce joueur a été victime d'une faute et doit exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation qui s'ensuit, et, dans ce cas, les arbitres doivent consulter le joueur afin de voir si celui-ci est apte à exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation, et si ce n'est pas le cas, son remplaçant devra s'en charger ;
- imposer à tout joueur présentant un saignement de quitter le terrain, et ne l'autoriser à revenir que lorsqu'ils se seront assurés que l'hémorragie a cessé (le troisième arbitre pourra s'en assurer mais seuls les arbitres autoriseront le retour du joueur sur le terrain, pour peu qu'il n'ait pas été remplacé) ; un joueur ne peut porter un vêtement maculé de sang. Tout joueur présentant un saignement ou ayant du sang sur son équipement doit obligatoirement quitter le terrain indépendamment du fait qu'il ait subi une faute ; son remplaçant se chargera d'exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation. Dans ce cas, le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lorsque lors d'un arrêt de jeu, après avoir reçu l'autorisation des médecins. Le joueur blessé doit quitter le terrain soit sur une civière soit en marchant ; s'il ne respecte pas cette disposition, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu ou pour comportement antisportif. Le jeu ne reprendra pas tant que le joueur n'aura pas quitté le terrain. Si ce joueur a été victime d'une faute, son remplaçant devra se charger d'exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation. Si le joueur leur indique qu'il n'est pas apte, son remplaçant devra s'en charger ;
- permettre à un joueur blessé de sortir du terrain sans passer par la zone de remplacements. Il pourra sortir par quelque endroit que ce soit ;
- permettre qu'un joueur blessé ayant quitté ou ayant dû quitter le terrain de jeu puisse être remplacé, sauf si celui-ci a été victime d'une faute et doit pour cette raison exécuter le coup franc ou le coup de pied de réparation qui s'ensuit ; si le joueur doit quitter le terrain, son remplaçant devra quant à lui entrer sur le terrain par la zone de remplacements une fois que le joueur blessé aura quitté le terrain ;
- permettre qu'un joueur sorti se faire soigner, s'il n'a pas été remplacé, puisse retourner sur le terrain de jeu mais seulement une fois que le jeu aura repris ;
- permettre, si le ballon est en jeu, qu'un joueur sorti se faire soigner – s'il n'a pas été remplacé –, puisse regagner le terrain alors que le ballon est en jeu, mais seulement au niveau de la ligne de touche. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur pourra regagner le terrain depuis toute ligne de démarcation (ligne de touche ou ligne de but). 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 ballon est en jeu et que l'action se déroule dans la zone où le joueur se trouve, ils n'autoriseront pas le joueur à entrer en jeu ;

- permettre à un joueur blessé de regagner le terrain de jeu si le troisième arbitre a vérifié que le joueur est prêt. Si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison ou si la blessure d'un joueur n'est pas causée par une atteinte aux Lois du Jeu de Beach Soccer, les arbitres feront reprendre le jeu par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon à terre sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct ;
- si les arbitres ont décidé de sanctionner le joueur blessé par un carton et si ce dernier doit quitter le terrain de jeu pour se faire soigner, les arbitres doivent sanctionner le joueur avant que ce dernier quitte le terrain de jeu ;
- les arbitres n'infligeront pas de carton au joueur tant qu'il se fait soigner ;
- les arbitres se feront aider du troisième arbitre pour ce qui est d'autoriser les remplaçants à entrer en jeu à la place des joueurs blessés ou d'autoriser les joueurs blessés à revenir sur le terrain de jeu ;
- permettre à un joueur ayant du sable dans les yeux d'être soigné à l'intérieur du terrain ; il n'est pas tenu de quitter le terrain dans ce cas ;

En cas de blessure d'un joueur, le chronométrateur devra arrêter immédiatement le chronomètre sans que les arbitres n'aient à lui indiquer à l'aide d'un signal quelconque. Il ne le remettra en marche que lorsque que le ballon sera de nouveau en jeu.

Il ne peut être dérogé à ces règles que si :

- un gardien de but est blessé ;
- un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- une blessure sérieuse survient comme une langue avalée, une commotion cérébrale, une jambe ou un bras cassé(e) etc.



## **Rafraîchissements**

Les joueurs sont autorisés à se rafraîchir en buvant à l'occasion d'une interruption momentanée du match, mais uniquement hors des limites du terrain afin de ne pas nuire à la surface de jeu. Il est interdit de jeter sur le terrain de jeu des poches à eau ou tout autre récipient contenant des liquides.

## Équipement de base

Couleurs :

- si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a de maillot de remplacement, l'arbitre permettra que le match débute.

## Autre équipement

En plus de l'équipement de base, un joueur peut avoir recours à un équipement supplémentaire si toutefois son objectif est de protéger son intégrité physique et si cet équipement ne comporte aucun danger ni pour lui ni pour aucun autre joueur.

Tout type de vêtement ou équipement autre que l'équipement de base doit être inspecté par les arbitres et confirmé comme non dangereux.

Les joueurs et remplaçants doivent être pieds nus, et sont autorisés à protéger leurs pieds à l'aide de bandages, mais ils ne peuvent avoir de bandage sur leurs talons ni sur leurs doigts de pied.

Compte tenu des matériaux souples, légers et rembourrés dont elles sont composées, les protections modernes telles que casques, masques faciaux, genouillères et coudières ne sont pas considérées comme dangereuses et sont donc autorisées.

Lorsqu'un casque est porté, celui-ci :

- doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot (à condition que les joueurs d'une même équipe portent un casque de la même couleur) ;
- doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur ;
- ne doit pas être attaché au maillot ;
- ne doit constituer aucun danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou) ;
- ne doit pas avoir d'éléments protubérants dépassant de la surface.

Les arbitres n'autoriseront le port de lunettes que si elles ne constituent aucun danger pour les joueurs.

Si le vêtement ou l'équipement inspecté avant le match et qualifié de non dangereux par les arbitres devient dangereux en cours de match ou est utilisé de manière dangereuse, son utilisation ne sera plus tolérée.

L'utilisation de systèmes de radiocommunication entre les joueurs, entre les joueurs et l'encadrement technique, et entre les membres de l'encadrement technique est interdite.

## **Bijoux**

Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) sont strictement interdits et doivent être ôtés avant le début du match tant par les joueurs que par les remplaçants. Recouvrir les bijoux de sparadrap n'est pas autorisé.

Il est également interdit aux arbitres et arbitres assistants de porter des bijoux ou autres articles similaires (exception faite des montres ou objets similaires dont l'arbitre a besoin pour le match en l'absence de chronométrateur).

## **Numéros des joueurs**

Chaque joueur doit porter un numéro unique au dos de son maillot. La couleur des numéros doit contraster nettement avec la couleur principale du maillot.

Les numéros doivent aller de 1 à 15, le 1 étant réservé à un gardien de but, et ce afin de permettre leur signalisation par les arbitres.

Le règlement de la compétition et le Règlement de l'Équipement de la FIFA doivent stipuler la taille, la couleur exacte et le positionnement des numéros ainsi que tout autre numéro à placer sur l'équipement des joueurs (ex. sur les shorts ou le devant du maillot).

## Gardien de but

Les équipes peuvent utiliser un joueur ou un remplaçant en tant que gardien de but. Le remplaçant devra respecter la procédure de remplacement ; il devra porter un maillot de gardien de but sur lequel figurera son numéro. Si le règlement de la compétition le stipule, son nom devra également figurer sur le maillot.

Si le gardien de but doit être remplacé en raison d'une blessure ou d'une expulsion et qu'aucun autre gardien n'est disponible, le joueur qui le remplacera devra porter un maillot de gardien, mais il ne sera pas nécessaire qu'il y ait un nom ou un numéro sur celui-ci.

## Sanctions disciplinaires

Les arbitres doivent vérifier avant le début du match qu'aucun joueur ne porte d'article non autorisé ou de bijou. Le troisième arbitre effectuera un deuxième contrôle pour les remplaçants avant leur entrée en jeu. S'il y a un arbitre assistant de réserve, celui-ci sera chargé du premier contrôle de l'équipement des joueurs dans leur vestiaire. Si toutefois l'on découvre pendant le match qu'un joueur porte un article non autorisé ou un bijou, les arbitres devront :

- informer le joueur qu'il doit ôter l'article en question ;
- ordonner au joueur de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut ou ne veut s'exécuter ;
- avertir le joueur si ce dernier refuse d'obtempérer ou s'il apparaît qu'il porte encore l'article interdit après avoir été sommé de l'ôter.

Si les arbitres interrompent le jeu pour avertir le joueur, le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## Pouvoirs et devoirs

Les arbitres doivent garder à l'esprit que 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. De leur côté, les arbitres devront prendre les mesures disciplinaires appropriées pour faire respecter ces lois et principes.

Les arbitres doivent interrompre le match s'ils estiment que l'éclairage est inadéquat du fait d'une quelconque avarie. S'il n'est pas possible de le réparer, le match doit être définitivement arrêté.

Si un membre du corps arbitral, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur, l'arbitre principal peut laisser le match se poursuivre, l'interrompre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident. Les arbitres doivent dans tous les cas rapporter le(s) fait(s) aux autorités compétentes.

Les arbitres sont habilités à signifier des avertissements ou expulsions aux joueurs et à exclure les officiels pendant la mi-temps ou après la fin du match ainsi que pendant les prolongations et les tirs au but car les mesures disciplinaires continuent de relever de leur compétence à ces moments-là.

Si un arbitre est temporairement inconscient pour quelque raison que ce soit, le match peut continuer sous la direction de l'autre arbitre et des arbitres assistants jusqu'à la prochaine occasion où le ballon ne sera plus en jeu.

## Avantage

Les arbitres peuvent appliquer la règle de l'avantage chaque fois qu'une infraction est commise et que les Lois du Jeu de Beach Soccer n'excluent pas explicitement l'application de cette règle. La règle de l'avantage s'applique par exemple si un coup de pied de coin est joué rapidement par l'exécutant alors que des adversaires sont à moins des cinq mètres réglementaires ; elle ne s'applique toutefois pas dans le cas d'une rentrée de touche mal exécutée.

Dans le cas d'une infraction au décompte des quatre secondes, l'avantage n'est pas possible à moins que l'infraction soit commise par l'équipe en défense alors que le ballon est en jeu dans sa propre surface de réparation et qu'elle en perd la possession. Dans tous les autres cas – coup franc, rentrée de touche, sortie de but et coup de pied de coin – les arbitres ne peuvent pas laisser l'avantage.

Les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage ou d'interrompre le jeu en fonction des critères suivants :

- la gravité de la faute. Si l'infraction justifie une expulsion, l'arbitre doit interrompre immédiatement le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine ;
- le lieu où a été commise l'infraction. Plus la faute a été commise près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
- la probabilité d'une attaque immédiate et dangereuse vers le but de l'adversaire ;
- étant donné que tous les coups francs sont directs et sans mur, le plus avantageux est dans la plupart des cas de sanctionner la faute ;
- la physionomie du match.

La décision de revenir à la faute devra se prendre dans les quelques secondes qui suivent, mais il ne sera pas possible de le faire si une autre action a entretemps débuté (sauf lorsqu'une équipe joue avec un joueur supplémentaire).

Si la faute justifie un avertissement, celui-ci doit être signifié lors de la prochaine interruption de jeu. Cependant, à moins qu'il n'y ait un clair avantage, il est recommandé aux arbitres d'interrompre le match et d'avertir le joueur immédiatement. Si l'avertissement n'est pas signifié lors de l'interruption suivante, il ne pourra plus l'être ultérieurement. Si cela se produit, les arbitres rédigeront un rapport sur cet incident.

Si l'infraction justifie une expulsion, l'arbitre doit interrompre immédiatement le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Si l'expulsion n'est pas signifiée lors de l'interruption suivante, elle ne pourra plus l'être ultérieurement. Si cela se produit, les arbitres rédigeront un rapport sur cet incident.

## Multiplés fautes simultanées

- Lorsque les fautes sont commises par plusieurs joueurs de la même équipe :
  - les arbitres doivent sanctionner la faute la plus grave ;
  - le jeu doit reprendre selon la procédure applicable à la faute la plus grave ;
  - indépendamment des deux points précédents, les arbitres avertissent ou expulsent les joueurs conformément aux infractions commises, ou ne prennent aucune mesure disciplinaire.
- Lorsque les fautes sont commises par des joueurs des deux équipes :
  - s'ils ne peuvent laisser l'avantage, les arbitres doivent interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct ;
  - indépendamment du point précédent, les arbitres avertissent ou expulsent les joueurs conformément aux infractions commises, ou ne prennent aucune mesure disciplinaire.

## Interférences extérieures

Les arbitres doivent interrompre le jeu si un spectateur fait retentir un coup de sifflet ou un signal sonore et qu'ils estiment qu'il a perturbé le jeu, par exemple si un joueur prend le ballon dans ses mains après avoir entendu ce coup de sifflet. S'ils interrompent le jeu, celui-ci reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

## Décompte des quatre secondes lorsque le ballon est en jeu

Chaque fois qu'une équipe est en possession du ballon dans sa propre surface de réparation et que le ballon est en jeu, un des arbitres doit ostensiblement effectuer le signal des quatre secondes.

## Reprise du jeu

Les arbitres doivent tout particulièrement s'assurer que les reprises du jeu sont effectuées rapidement et ne pas permettre que, pour des raisons tactiques, le jeu ne reprenne pas immédiatement après une interruption (rentrée de touche, sortie de but, coup de pied de coin ou coup franc). Dans ces cas-là, ils effectueront le décompte de quatre secondes en ayant nécessairement recours à un coup de sifflet. Dans les cas où la reprise du jeu ne s'accompagne pas d'un décompte de quatre secondes (coup d'envoi ou coup de pied de réparation), tout joueur qui retarde la reprise du jeu doit être averti.

Il est possible de placer autour du terrain des personnes munies de ballons afin de permettre de reprendre le jeu plus rapidement. Si un ballon tarde à revenir sur le terrain pour reprendre le jeu, les arbitres demanderont à arrêter le chronomètre jusqu'à ce que le ballon soit de nouveau en jeu.

## Placement

### Placement lorsque le ballon est en jeu

#### Recommandations

- Le jeu doit se dérouler entre l'arbitre et le deuxième arbitre.
- Les arbitres, pour leurs déplacements, doivent utiliser un système de diagonale tout en surveillant en permanence la position du ballon et les joueurs.
- Se tenir contre la ligne de touche permet à l'arbitre de plus facilement contrôler le jeu tout en gardant l'autre arbitre dans son champ de vision.
- Un des arbitres doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- Les arbitres n'entreront pas sur le terrain de jeu, sauf pour faire reprendre le jeu consécutivement à une faute, exécuter une balle à terre, administrer un carton, ou en cas de blessure d'un joueur ou d'autres circonstances spéciales.
- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. Les arbitres doivent également surveiller :
  - les fautes pouvant survenir dans la surface de réparation vers laquelle se dirige le jeu ;
  - l'agressivité des duels entre joueurs se trouvant loin du ballon, aidés en cela par les arbitres assistants ;
  - les fautes commises après que le ballon a été joué, aidés en cela par les arbitres assistants.



### **Placement durant le match**

Un des arbitres doit se tenir à la hauteur de l'avant-dernier défenseur ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier défenseur ou, si nécessaire, à hauteur de la ligne de but. Les arbitres doivent toujours faire face au terrain de jeu.

### **Le gardien de but relâche le ballon**

Un des arbitres doit se placer à hauteur de la ligne de la surface de réparation afin de s'assurer que le gardien de but ne touche pas le ballon avec les mains en dehors de la surface de réparation et qu'il ne reste pas en possession du ballon plus de quatre secondes.

Lorsque le gardien de but a lâché le ballon, l'arbitre doit se placer de manière à contrôler le jeu.

### **But marqué ou non marqué**

Si un but est marqué sans qu'aucun doute ne soit possible, les arbitres échangeront un regard, et l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le troisième arbitre et le chronométrateur afin de leur communiquer le numéro du buteur grâce au signal correspondant.

Si un but est marqué mais que le ballon semble encore en jeu, l'arbitre le plus proche de l'action utilisera immédiatement son sifflet pour attirer l'attention de l'autre arbitre après quoi l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le troisième arbitre et le chronométrateur afin de leur communiquer le numéro du buteur grâce au signal correspondant.

### **Placement lorsque le ballon est hors du jeu**

La meilleure position est celle d'où l'arbitre peut prendre la bonne décision. Toutes les recommandations concernant le positionnement sont basées sur des probabilités et doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements survenus pendant le match.

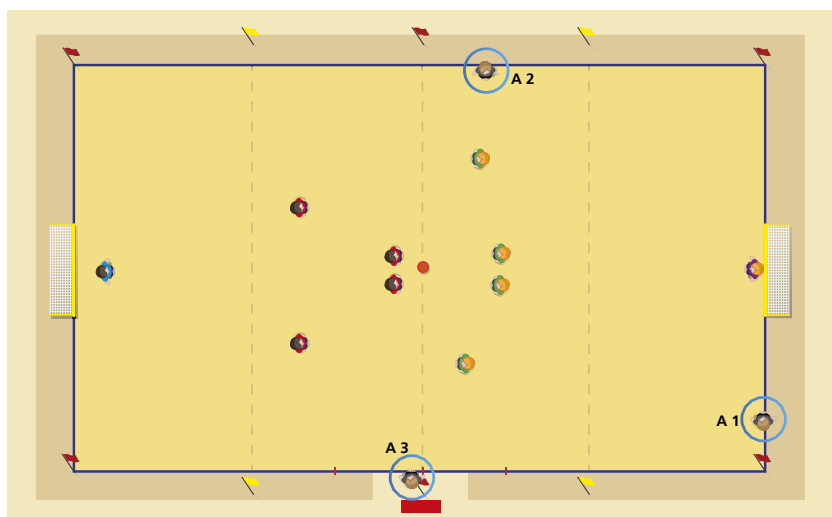
Les illustrations ci-après représentent des placements basiques qui sont soit recommandés soit imposés aux arbitres. La référence à une « zone » vise à souligner que la position recommandée couvre un espace à l'intérieur duquel la performance de l'arbitre doit pouvoir être optimale. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du moment en question.

### 1. Placement au coup d'envoi (obligatoire)

Lors du coup d'envoi du match, l'arbitre doit être placé sur la ligne de but, à environ quatre mètres du but, d'où il pourra juger toute situation de but marqué ou non marqué.

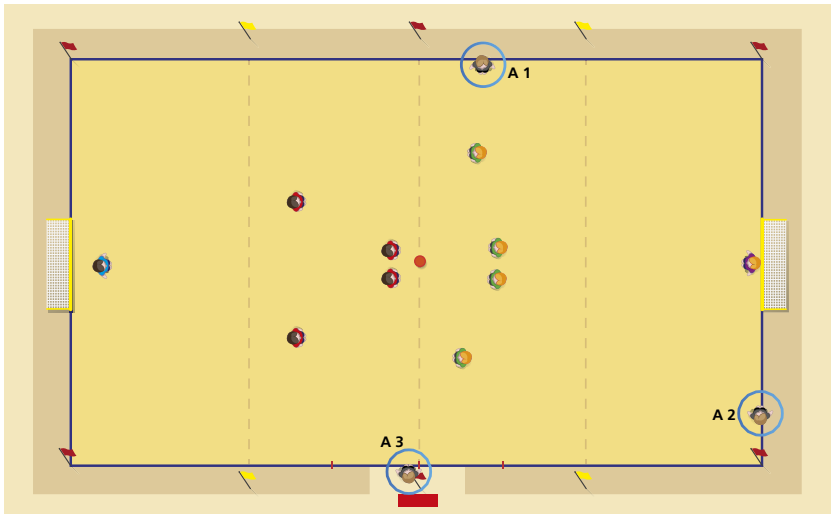
Le deuxième arbitre doit être placé sur la ligne de touche opposée à la zone de remplacements, surveillant la position correcte des joueurs en défense, aidé en cela par les drapeaux délimitant la surface de réparation, afin qu'aucun joueur en défense ne se rende coupable d'empiètement. Il doit également regarder le troisième arbitre au cas où celui-ci lui indique une possible infraction des exécutants du coup d'envoi. Il est chargé de donner, à l'aide de son sifflet, le signal permettant l'exécution du coup d'envoi.

Le troisième arbitre doit être à hauteur de la ligne médiane imaginaire afin d'aider les arbitres à déterminer la position correcte du ballon, et vérifie que les joueurs exécutant le coup d'envoi et les joueurs en défense sont dans leur propre moitié de terrain. Le troisième arbitre lèvera le bras en cas d'infraction commise par l'équipe exécutant le coup d'envoi, tandis que le chronométreur, qui ne mettra pas le chronomètre en marche, fera immédiatement retentir le signal sonore afin d'indiquer aux arbitres que le coup d'envoi doit être rejoué.



Une fois le match commencé, lors des coups d'envois, les arbitres pourront modifier leur positionnement sur les lignes s'ils l'estiment nécessaire pour mieux superviser la rencontre. Les arbitres ne sont pas tenus de se positionner

respectivement sur la ligne de but et sur la ligne de touche du côté opposé à la zone de remplacements.



## 2. Placement sur sortie de but

### 1.

Un des arbitres doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de réparation :

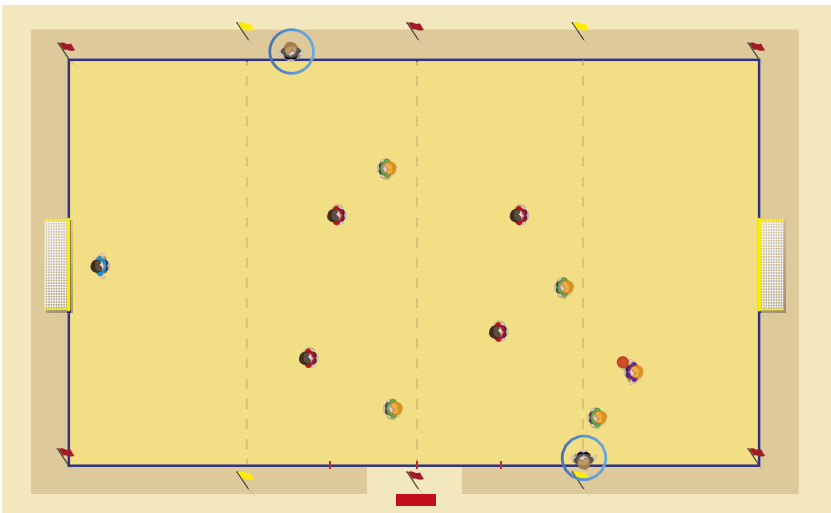
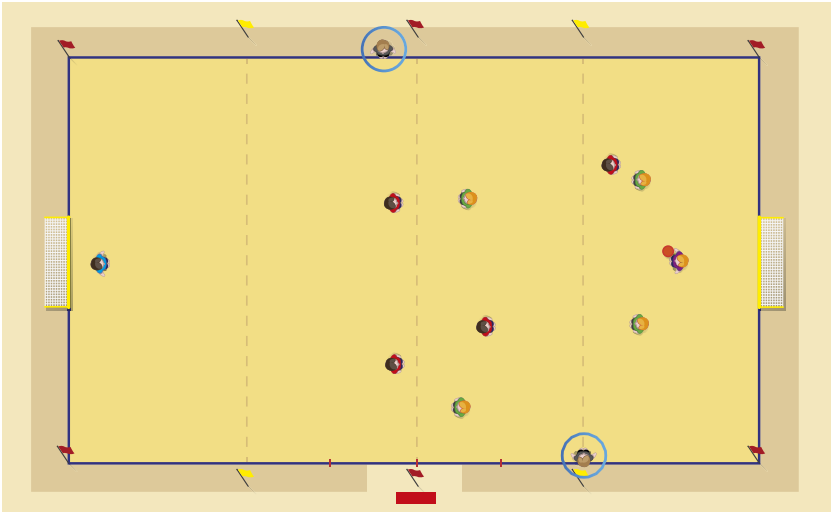
- si le ballon n'est pas joué correctement, l'arbitre peut commencer le décompte des quatre secondes s'il estime que le gardien était déjà prêt à effectuer la sortie de but ou qu'il tarde à le prendre à la main pour des raisons tactiques, et signalera le début du décompte à l'aide de son sifflet.
- si l'équipe devant exécuter une sortie de but décide de changer de gardien de but, un des arbitres commencera le décompte des quatre secondes, après l'avoir signalé à l'aide de son sifflet, indépendamment du fait que le ballon se trouve ou non à l'intérieur de la surface de réparation. Si nécessaire, le troisième arbitre ou les ramasseurs de balle enverront immédiatement un ballon dans la surface de réparation.

### 2.

Une fois que le ballon est bien dans la surface de réparation, un des arbitres se place à hauteur de la ligne de la surface de réparation pour s'assurer que le ballon quitte la surface de réparation (ballon en jeu) et que les adversaires sont à l'extérieur. Une fois placé, il commence le décompte des quatre secondes, indépendamment du fait qu'il ait déjà pu commencer le décompte évoqué au point précédent.

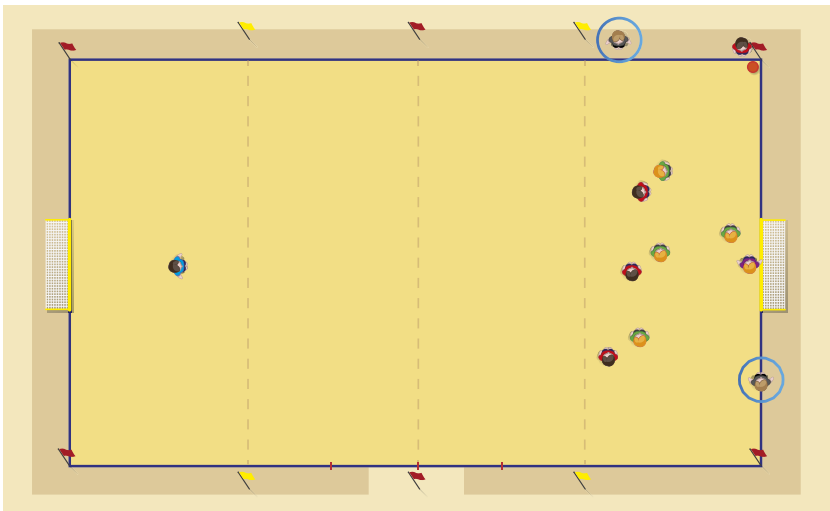
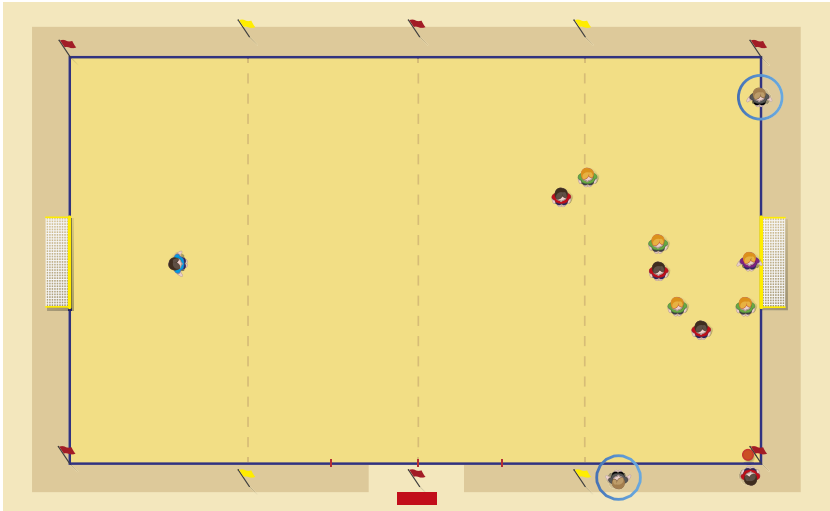
**3.**

Enfin, l'arbitre ayant supervisé cette phase de jeu doit se placer de manière à suivre le jeu, ce qui est une priorité absolue.



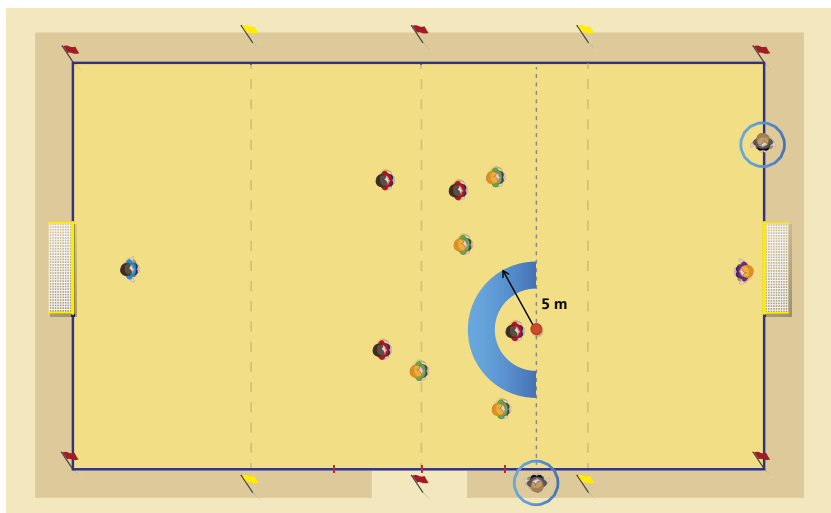
### 3. Placement sur coup de pied de coin (obligatoire)

Lors d'un coup de pied de coin, l'arbitre le plus proche du coin concerné doit se placer sur la ligne de touche à environ cinq mètres de l'arc de cercle de coin imaginaire. Il doit contrôler que le ballon est bien positionné dans l'arc de cercle imaginaire et que les joueurs en défense ne sont pas à moins de cinq mètres du ballon. L'arbitre le plus éloigné du coin concerné doit se placer sur la ligne de but à environ quatre mètres du poteau le plus proche. Il pourra ainsi suivre le ballon et le comportement des joueurs.



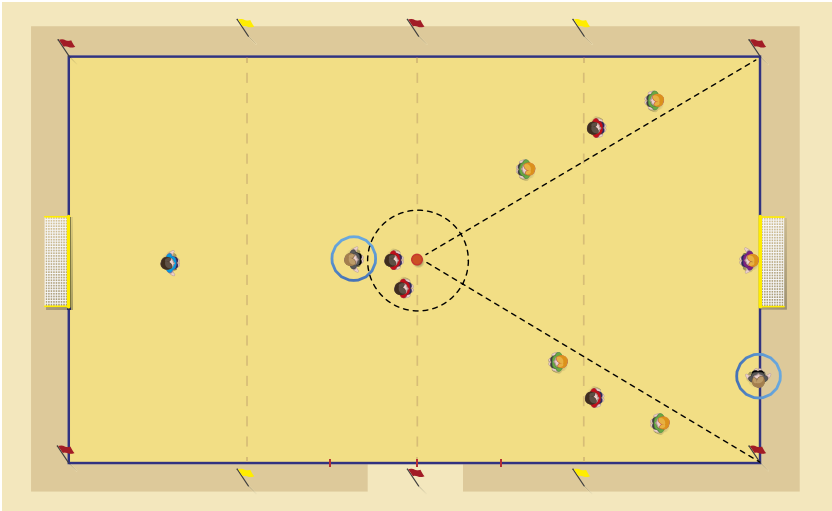
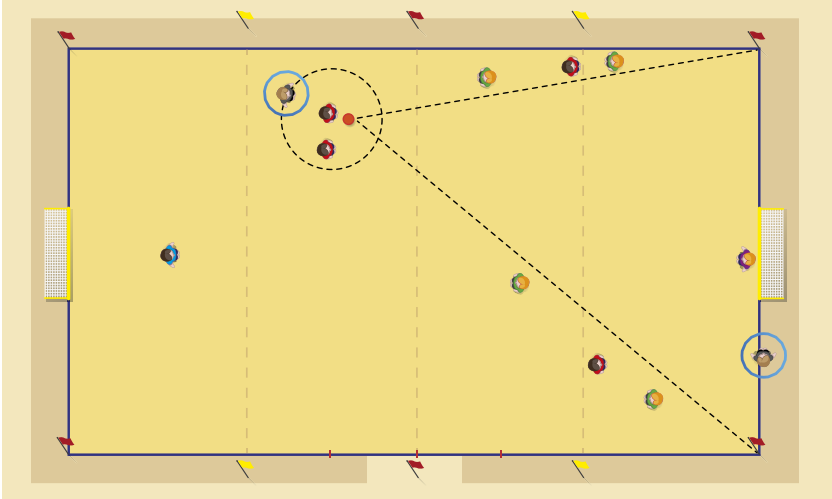
#### 4. Placement sur coup franc (1)

Lors d'un coup franc à exécuter dans le camp adverse, l'arbitre le plus proche de l'action se place à la hauteur du lieu d'où sera tiré le coup franc et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect par les joueurs de la distance réglementaire. L'arbitre le plus éloigné du coin concerné se place sur la ligne de but, à environ quatre mètres du but, ce qui est une priorité absolue. Les deux arbitres doivent être prêts à suivre la trajectoire du ballon.



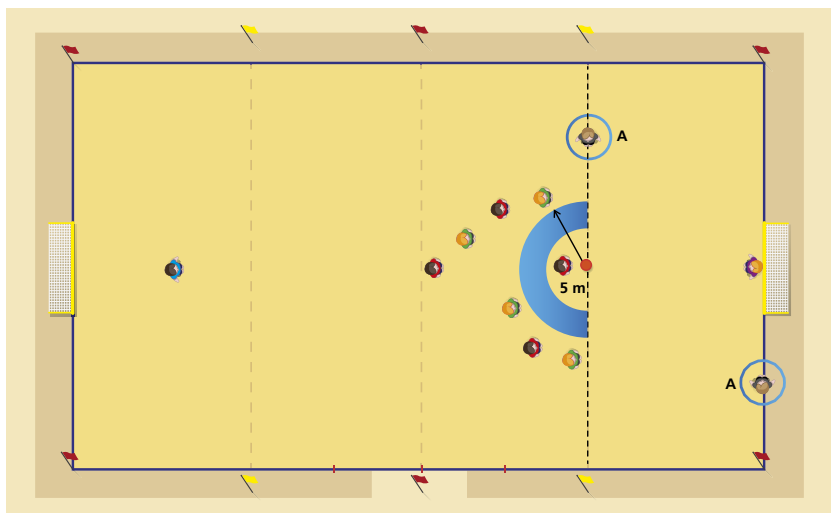
#### 5. Placement sur coup franc (2)

Lors d'un coup franc à exécuter depuis son camp ou depuis le point central imaginaire, l'arbitre le plus proche du lieu d'exécution se place tout d'abord devant le ballon afin de s'assurer que les joueurs en défense ne sont pas à moins de cinq mètres du ballon, que le ballon est correctement positionné, et que les joueurs en défense et les coéquipiers de l'exécutant sont en dehors de la zone délimitée par le lieu d'exécution du coup franc et les drapeaux de coin. Après avoir effectué ces vérifications, il se placera derrière le ballon sans gêner l'exécutant du coup franc et donnera, à l'aide de son sifflet, le signal permettant l'exécution du coup franc, vérifiant en outre qu'aucune infraction n'est commise par les joueurs après son coup de sifflet et avant ou après que le ballon ne soit joué. L'arbitre le plus éloigné du coin concerné se place sur la ligne de but, à environ quatre mètres du but, ce qui est une priorité absolue. Les deux arbitres doivent être prêts à suivre la trajectoire du ballon.



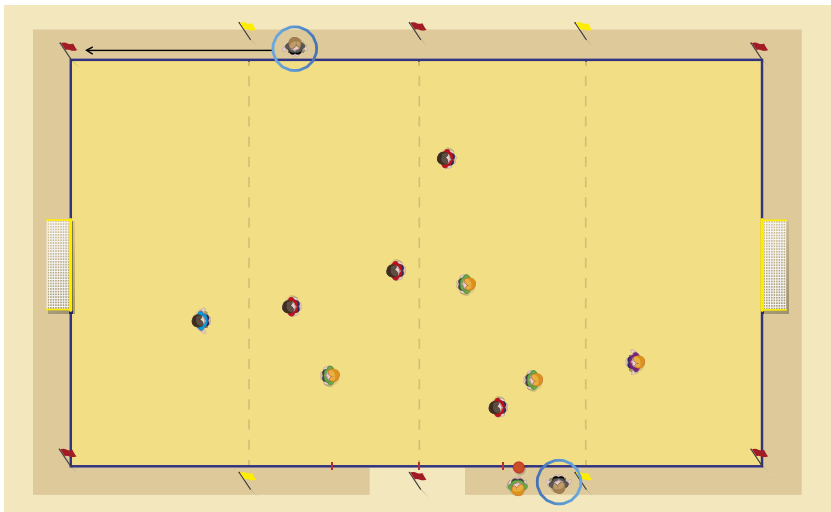
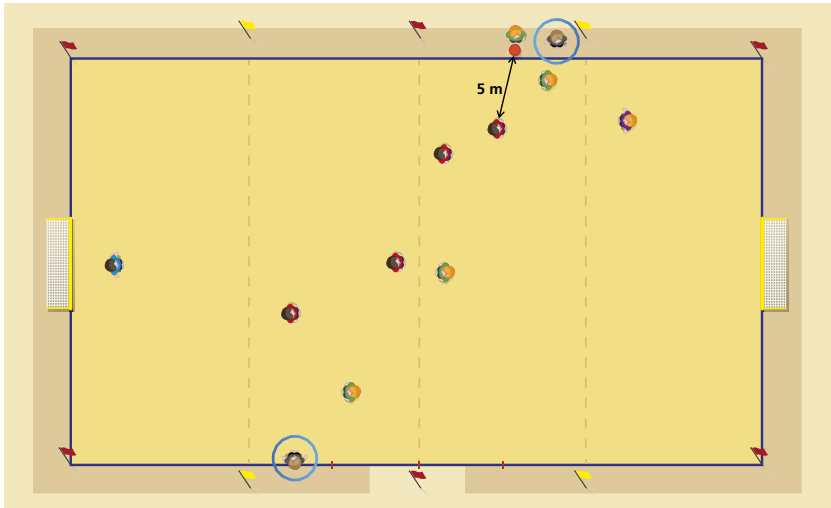
## 6. Placement sur coup de pied de réparation (obligatoire)

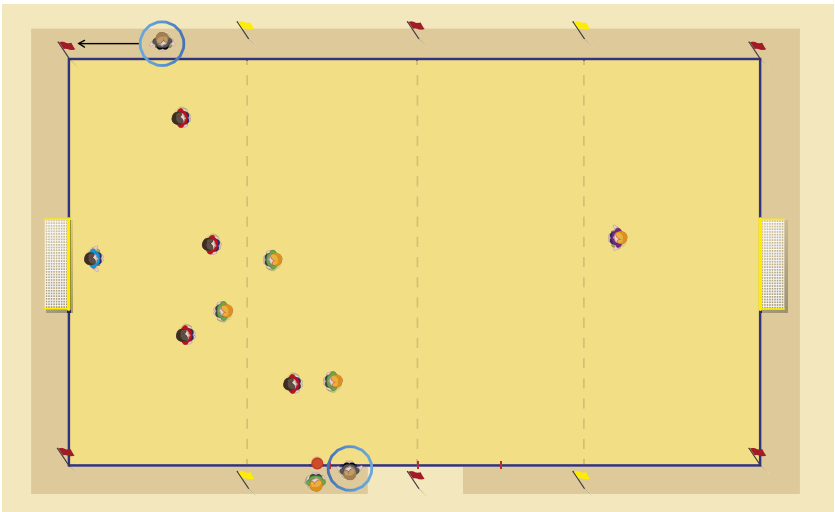
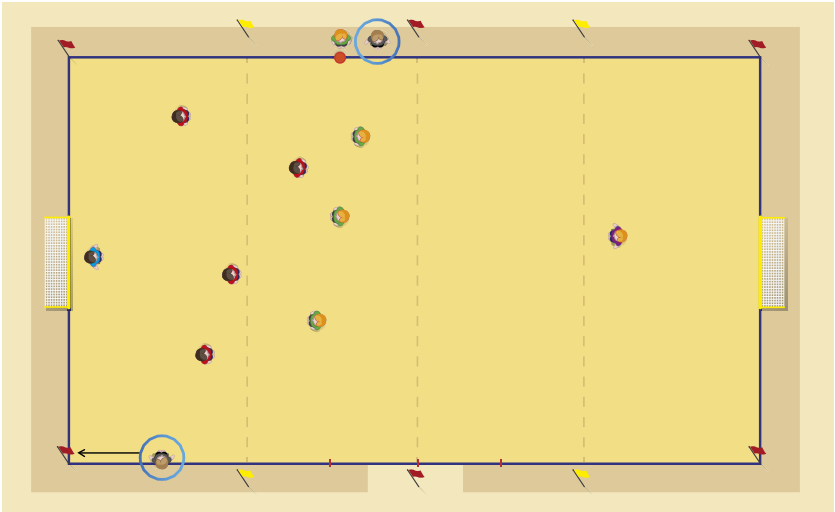
Un des arbitres doit se placer à hauteur du point de réparation imaginaire, à environ cinq mètres de ce dernier, et veiller au bon positionnement du ballon. Il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre se place sur la ligne de but, à environ quatre mètres du but, ce qui est une priorité absolue. Si le gardien de but a quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et si le but n'a pas été marqué, il donnera un coup de sifflet et le coup de pied de réparation devra être retiré.





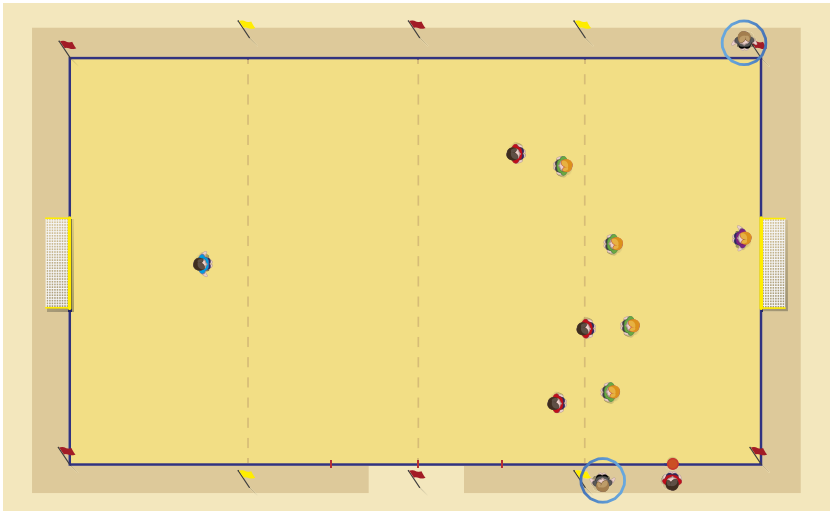
## 7. Placement sur rentrée de touche (1)

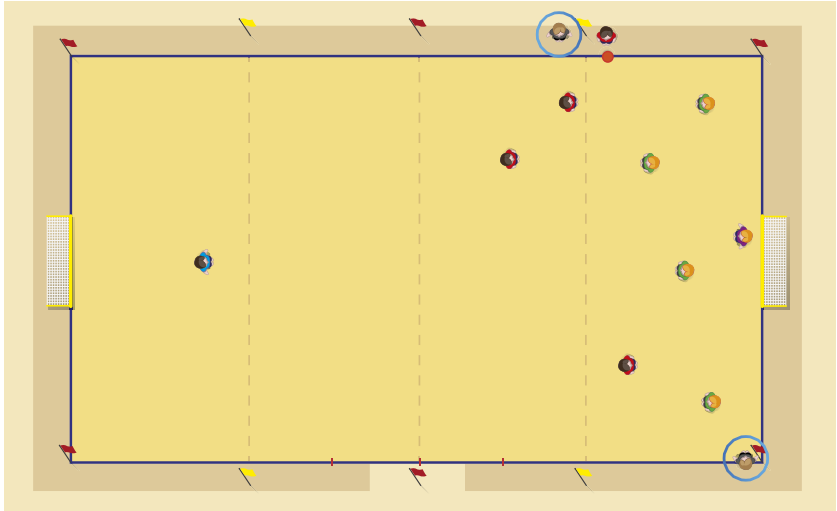




### 8. Placement sur rentrée de touche (obligatoire) [5]

Lors d'une rentrée de touche à effectuer à proximité d'un des quatre coins du terrain par l'équipe en attaque, l'arbitre le plus proche du coin concerné doit se placer sur la ligne de touche à environ cinq mètres du lieu d'exécution. Il doit contrôler que la rentrée de touche s'effectue conformément à la procédure et que les joueurs en défense ne sont pas à moins de cinq mètres de l'endroit où la rentrée de touche est jouée. L'autre arbitre se place sur la ligne de but, à environ quatre mètres du but, ce qui est une priorité absolue. Il pourra ainsi suivre le ballon et le comportement des joueurs.





### **9. Placement lors des tirs au but (obligatoire)**

L'arbitre doit se placer sur la ligne de but, à environ deux mètres du but. Sa principale tâche est de contrôler que le ballon franchit la ligne et de s'assurer que le gardien ne s'avance pas.

S'il est clair que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre cherchera confirmation du regard auprès du deuxième arbitre qu'aucune infraction n'a été commise.

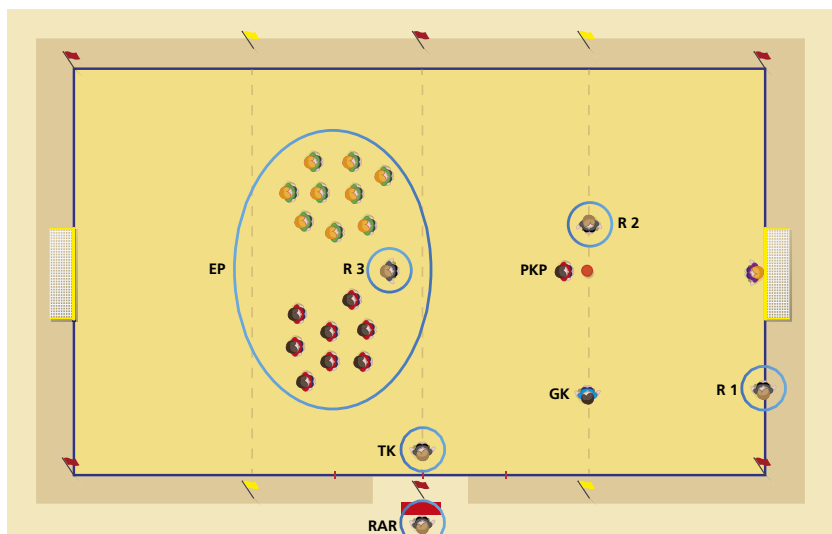
Le deuxième arbitre doit se placer à la hauteur du point de réparation imaginaire, à environ trois mètres de celui-ci, afin de contrôler la position du ballon et celle du gardien coéquipier de l'exécutant.

Le troisième arbitre doit se tenir sur le point central imaginaire pour surveiller les autres joueurs des deux équipes.

S'il n'y a pas d'arbitre assistant de réserve, le chronométrateur se placera à la table de chronométrage et veillera au bon comportement des officiels et des joueurs non autorisés à effectuer les tirs au but.

S'il y a un arbitre assistant de réserve, le chronométrateur se positionnera devant la table de chronométrage afin de surveiller le bon comportement des joueurs non éligibles et des officiels des équipes, tandis que l'arbitre assistant de réserve se placera à la table de chronométrage et exercera les fonctions de chronométrateur.

Tous les arbitres consigneront par écrit les tirs au but effectués et le numéro des joueurs ayant tiré.



## Utilisation du sifflet

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

- les coups d'envoi :
  - au début d'une période de jeu (1<sup>re</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> périodes et prolongation, le cas échéant) ;
  - pour reprendre le jeu après un but.
- interrompre le jeu afin :
  - d'accorder un coup franc ou un coup de pied de réparation ;
  - d'arrêter (temporairement ou définitivement) un match ou confirmer le signal sonore du chronométreur à la fin d'une période – en attendant le cas échéant que le ballon finisse sa course s'il se dirige vers un des buts.
- reprendre le jeu lors des :
  - coups francs, après avoir indiqué aux joueurs leur positionnement conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer ;
  - coups de pied de réparation.
- reprendre le jeu après une interruption due à :
  - un carton jaune ou un carton rouge infligé pour incorrection ;
  - la blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Aucun coup de sifflet n'est nécessaire pour :

- interrompre le jeu en cas de :
  - les sorties de but, coups de pied de coin ou rentrées de touche (sauf dans des situations peu claires) ;
  - un but (sauf s'il n'est pas clair que le ballon est bien entré).
- reprendre le jeu en cas de :
  - sortie de but, coup de pied de coin ou rentrée de touche, sauf si un décompte des quatre secondes a été lancé car un joueur retarde la reprise du jeu pour des raisons tactiques.

Un coup de sifflet est interdit en cas de :

- reprise du jeu par une balle à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblit son impact. Il est obligatoire que l'arbitre utilise son sifflet pour donner le signal permettant l'exécution d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation. Si l'exécutant joue alors le ballon avant le coup de sifflet, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si en cours de jeu un des arbitres donne un coup de sifflet par erreur, les arbitres devront arrêter le jeu s'ils considèrent que cela a perturbé le jeu. Le jeu devra alors reprendre par une balle à terre. Un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct. Si le coup de sifflet n'a pas perturbé le jeu, les arbitres feront ostensiblement les signaux indiquant que les joueurs doivent continuer à jouer.

## **Langage corporel**

Le langage corporel est un instrument qui aide les arbitres à :

- contrôler le match ;
- montrer de l'autorité et du sang-froid.

Le langage corporel n'est pas censé :

- expliquer une décision.

Une utilisation excessive de gestes indique qu'il n'y a pas de contrôle efficace du match et des joueurs.

## Tâches et responsabilités

Le troisième arbitre et le chronométreur doivent aider les arbitres à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer. Ils leur apportent également leur assistance dans tous les autres domaines de la gestion du match, à leur demande et selon leurs instructions. Leur champ d'activités consiste notamment à :

- inspecter le terrain, les ballons et l'équipement des joueurs ;
- déterminer si les problèmes d'équipement ou de saignement des joueurs ont été résolus ;
- contrôler les procédures de remplacement ;
- contrôler le temps et consigner par écrit les buts et les incorrections.

## Positionnement – Coopération avec les arbitres

### 1. Coup d'envoi

Le troisième arbitre doit se placer à hauteur de la ligne médiane imaginaire dans la zone de remplacements, aidant les arbitres pour ce qui est du positionnement correct du ballon et des joueurs qui s'apprêtent à exécuter le coup d'envoi, et surveille l'exécution correcte du coup d'envoi. Si une infraction est commise, il lèvera son bras afin que le chronométreur fasse immédiatement retentir le signal sonore et ne mette pas le chronomètre en marche.

Le chronométreur doit se placer à la table de chronométrage et observera le troisième arbitre. Il ne mettra pas le chronomètre en marche si le troisième arbitre lève le bras pour signaler une infraction.

### 2. Placement durant le match

Le troisième arbitre doit veiller au positionnement correct des remplaçants, des officiels et de toute autre personne. Pour ce faire, il peut si besoin se déplacer le long de la ligne de touche, mais ne doit pas entrer sur le terrain.

Le chronométreur doit se placer à la table de chronométrage et être prêt à arrêter le chronomètre ou à le remettre en marche selon le déroulement du jeu.



### 3. Remplacements

Le troisième arbitre doit vérifier que l'équipement des remplaçants est correct et que la procédure de remplacement s'effectue correctement. Pour ce faire, il se déplacera le long de la ligne de touche, s'aidant des marques sur celle-ci pour s'assurer que les joueurs n'entrent ou ne sortent pas du terrain en dehors de la zone délimitées par lesdites marques.

### 4. Tirs au but

Le troisième arbitre doit se placer avec les joueurs autorisés dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule la séance des tirs au but. Il doit surveiller le comportement des joueurs et s'assurer qu'aucun d'entre eux ne tire une seconde fois avant que tous les autres joueurs autorisés de son équipe n'aient tiré. Il aura à sa droite et à sa gauche les joueurs de chaque équipe autorisés à effectuer les tirs au but afin d'éviter de possibles altercations.

Le chronométrateur doit se placer à la table de chronométrage et veillera au bon comportement des officiels et des joueurs non autorisés à effectuer les tirs au but, et consignera par écrit tous les buts inscrits.

S'il y a un arbitre assistant de réserve, le chronométrateur doit se placer devant la table de chronométrage et veillera au bon comportement des officiels et des joueurs non autorisés à effectuer les tirs au but. L'arbitre assistant de réserve doit se placer à la table de chronométrage et consigner par écrit tous les buts inscrits.

## Signal sonore

Le signal sonore est un signal essentiel qu'il convient de n'utiliser qu'en cas de nécessité pour attirer l'attention des arbitres, ou si les Lois du Jeu de Beach Soccer l'exigent.

Le signal sonore est obligatoire pour :

- signifier la fin des périodes de jeu ;
- signaler une infraction lors d'un coup d'envoi ;
- signaler le comportement incorrect des remplaçants ou officiels des équipes (bien qu'il soit possible d'appliquer la règle de l'avantage) ;
- signaler une procédure de remplacement mal exécutée (bien qu'il soit possible d'appliquer la règle de l'avantage) ;
- signaler une erreur commise par les arbitres en matière disciplinaire ;
- signaler des interférences externes.

Si en cours de jeu le chronométrateur fait retentir par erreur le signal sonore, les arbitres devront arrêter le jeu s'ils considèrent que cela a perturbé le jeu. S'ils interrompent le jeu, celui-ci reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct. Si le signal sonore n'a pas perturbé le jeu, les arbitres feront ostensiblement les signaux indiquant que les joueurs doivent continuer à jouer.

## Chronomètre

Si le chronomètre ne fonctionne pas correctement, les arbitres assistants doivent en informer les arbitres. Le chronométrateur devra continuer le chronométrage à l'aide d'un chronomètre manuel. Dans cette situation, le troisième arbitre informera les deux équipes toutes les 30 secondes, sauf lors de la dernière minute de chaque période, durant laquelle il avertira les équipes toutes les dix secondes.

Si après une interruption de jeu, le chronométrateur oublie d'enclencher de nouveau le chronomètre, les arbitres demanderont à ce que le temps non comptabilisé soit ajouté.

Selon les différents types de reprises du jeu, et lorsque le chronomètre a été arrêté conformément aux dispositions des Lois du Jeu de Beach Soccer, il sera enclenché de la manière suivante :

- Coup d'envoi : une fois que le ballon a été joué, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Sortie de but : une fois que le ballon lancé à la main par le gardien est sorti de la surface de réparation, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup de pied de coin : une fois que le ballon a été joué, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Rentrée de touche : une fois que le ballon pénètre sur le terrain, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup franc en dehors de la surface de réparation : une fois que le ballon a été joué, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup franc à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe en défense : une fois que le ballon a été joué et est sorti de la surface de réparation, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup de pied de réparation : une fois que le ballon a été joué vers l'avant, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Balle à terre : une fois que le ballon lâché par un des arbitres touche le sable, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée.

## **Pause entre les périodes**

Les arbitres accorderont une période de récupération entre les différentes périodes de jeu si un joueur le demande, et ce, même si les capitaines des deux équipes s'étaient mis d'accord pour qu'il n'y ait pas de repos.

## **Prolongations**

En cas de prolongations, la période de récupération entre la fin de la troisième période de jeu et le début de la prolongation ne devra pas durer plus de trois minutes.

## Coup d'envoi

Les arbitres ne doivent pas demander l'attention des gardiens de but ou d'un quelconque autre joueur pour ordonner l'exécution d'un coup d'envoi. Ils doivent uniquement vérifier que le positionnement des joueurs et du ballon – après avoir consulté le troisième arbitre – est correct.

## Infractions lors du coup d'envoi

Si, lors d'un coup d'envoi, après que le signal permettant son exécution a été donné et avant que le ballon soit en jeu, une des infractions suivantes est commise :

- Un ou plusieurs joueurs de l'équipe en défense se trouvent à moins de cinq mètres du ballon. Les arbitres laissent l'action se poursuivre : si un but est marqué par l'équipe exécutant le coup d'envoi, ils accorderont le but et ne prendront pas de mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs de l'équipe en défense.
- Un ou plusieurs joueurs de l'équipe en défense se trouvent à moins de cinq mètres du ballon. Les arbitres laissent l'action se poursuivre : si le but n'est pas marqué par l'équipe exécutant le coup d'envoi, les arbitres feront rejouer le coup d'envoi et prendront des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs de l'équipe en défense, avertissant le ou les joueurs fautifs pour n'avoir pas respecté la distance réglementaire lors d'un coup d'envoi.
- Un ou plusieurs joueurs de l'équipe exécutant le coup d'envoi se trouvent dans le camp de l'équipe en défense. Dès que le ballon est joué et immédiatement après que le troisième arbitre a fait retentir le signal sonore, les arbitres interrompent le jeu et feront rejouer le coup d'envoi. Ils indiqueront en outre à tout joueur fautif que s'il venait à se rendre de nouveau coupable de cette même infraction lorsque le coup d'envoi sera rejoué, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu.
- Un ou plusieurs joueurs de l'équipe en défense se trouvent à moins de cinq mètres du ballon et un ou plusieurs joueurs de l'équipe exécutant le coup d'envoi se trouvent dans le camp de l'équipe en défense. Dès que le ballon est joué, les arbitres interrompent le jeu et feront rejouer le coup d'envoi, et n'imposeront pas d'autre sanction aux joueurs fautifs.
- Le ballon joué vers l'arrière n'est pas joué de volée par un coéquipier de l'exécutant et touche le sable. Dans ce cas, les arbitres indiqueront au joueur fautif que s'il venait à se rendre de nouveau coupable de cette même infraction lorsque le coup d'envoi sera rejoué, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

## Balle à terre

- Tout joueur peut disputer le ballon (le gardien également).
- Il n'existe pas de nombre minimum ou maximum de joueurs pour disputer le ballon.
- Les arbitres ne peuvent pas décider quels joueurs peuvent ou ne peuvent pas disputer le ballon, ni empêcher le jeu de reprendre si un joueur d'une équipe est manquant.
- Aucune distance réglementaire ne doit être respectée entre les joueurs, sauf si l'adversaire se retrouve bloqué et que l'exécution n'est pas possible.
- Il n'est pas nécessaire que les deux équipes disputent le ballon.
- Si un joueur commet une infraction avant que le ballon soit en jeu mais après que l'arbitre l'a lâché, l'arbitre recommencera la procédure après avoir pris les mesures disciplinaires qui s'imposent.

### **À l'intérieur du terrain, le ballon touche un des arbitres**

Si le ballon, lorsqu'il est en jeu, touche un des arbitres, situé temporairement sur le terrain, le jeu se poursuit car les arbitres font partie du jeu.

Si le ballon, lorsqu'il est en jeu, touche un des arbitres assistants situé temporairement sur le terrain, les arbitres interrompent le jeu et celui-ci reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon à terre sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

## But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain de jeu

Si, après qu'un but est marqué, les arbitres se rendent compte avant la reprise du jeu qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué :

- les arbitres doivent refuser le but si :
  - la personne était un agent extérieur, un joueur expulsé ou un officiel d'une des équipes et qu'elle a interféré avec le jeu ;
  - la personne supplémentaire était un joueur, un remplaçant, un joueur expulsé ou officiel de l'équipe ayant marqué le but.
- les arbitres doivent accorder le but si :
  - la personne supplémentaire était un agent extérieur n'ayant pas interféré avec le jeu ;
  - la personne supplémentaire était un joueur, un remplaçant, un joueur expulsé ou officiel de l'équipe ayant concédé le but, et que cette personne n'a pas interféré avec le jeu.

## Pas but

Si l'un des arbitres accorde un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but et réalise immédiatement son erreur, le jeu reprendra par une balle à terre : un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

L'infraction de hors-jeu n'existe pas au beach soccer.



## Conditions de base pour sanctionner

Pour qu'une faute soit caractérisée, l'infraction :

- doit avoir été commise par un joueur ou un remplaçant n'ayant pas correctement effectué la procédure de remplacement ;
- doit s'être produite sur le terrain de jeu ;
- doit s'être produite pendant que le ballon était en jeu.

Si les arbitres interrompent le match en raison d'une infraction commise en dehors des limites du terrain de jeu (lorsque le ballon est en jeu) mais pas par un joueur ayant quitté le terrain sans l'autorisation des arbitres pour commettre l'infraction, le jeu reprendra par une balle à terre : un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

N'est pas considéré comme une faute le fait que plusieurs joueurs d'une même équipe disputent le ballon à un adversaire, si tant est que leur comportement soit licite.

## Inadvertance, témérité et excès d'engagement

Par « imprudence » on entend l'attitude d'un joueur qui charge un adversaire sans attention ni égard, ou qui agit sans précaution.

- Une faute commise par imprudence n'appelle aucune sanction disciplinaire supplémentaire, sauf si le joueur fautif annihile une occasion de but manifeste, auquel cas il devra être expulsé, ou s'il annihile une offensive prometteuse, auquel cas il devra être averti.

Par « témérité » on entend l'attitude d'un joueur qui agit en ne tenant aucunement compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire.

- Un joueur qui fait preuve de témérité doit être averti. S'il annihile une occasion de but manifeste avec ladite action, il devra être expulsé.

Par « excès d'engagement » on entend l'attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de blesser son adversaire.

- L'usage d'une force excessive doit entraîner l'exclusion.

## Charger un adversaire

Charger l'adversaire consiste à essayer de conquérir de l'espace par contact physique à distance de jeu du ballon, sans faire usage de ses bras ni de ses coudes.

Charger l'adversaire est une faute si l'action s'accompagne :

- d'imprudence ;
- de témérité ;
- d'excès d'engagement.

### Sanctions

- Un joueur qui charge un adversaire avec témérité doit être averti.
- Un joueur qui charge un adversaire avec excès d'engagement doit être exclu.
- Aucune autre situation où un joueur charge un adversaire ne donnera lieu à une sanction disciplinaire.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation si l'infraction a été commise dans la surface de réparation du joueur fautif.

## Tenir un adversaire

« Tenir un adversaire » consiste à l'empêcher d'avancer ou de se déplacer, que ce soit à l'aide des mains, des bras ou du corps.

Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement – particulièrement à des fins de prévention – et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des coups de pied de coin, des rentrées de touche et des coups francs.

Dans ces situations, les arbitres :

- doivent mettre en garde tout joueur qui tient un adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doivent avertir le joueur s'il continue de tenir l'adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doivent accorder un coup franc ou un coup de pied de réparation et avertir le joueur s'il tient l'adversaire après la mise en jeu du ballon.

Si un défenseur commence à tenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, les arbitres accorderont un coup de pied de réparation.

### Sanctions

- Un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse, indépendamment du fait que l'avantage puisse être laissé.
- Un joueur doit être exclu s'il annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire.
- Aucune autre situation où un adversaire est tenu ne donnera lieu à une sanction disciplinaire.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou par un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

## Toucher le ballon des mains

Il y a main lorsqu'il y a contact délibéré entre le ballon et la main ou le bras. Les arbitres doivent prendre en considération les critères suivants :

- le mouvement de la main en direction du ballon (et non du ballon en direction de la main) ;
- la distance entre l'adversaire et le ballon (ballon arrivant sur un joueur de manière inattendue) ;
- la position de la main, qui ne vaut pas nécessairement infraction ;
- le fait que le ballon soit touché avec un objet tenu dans la main (vêtements, etc.), ce qui vaut infraction ;
- le fait que le ballon soit touché par un objet lancé, ce qui vaut infraction.

### Sanctions

Dans certaines circonstances, un joueur touchant délibérément le ballon de la main doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif s'il :

- touche délibérément le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession. Si l'avantage est laissé, le joueur sera tout de même averti en raison du comportement antisportif dont il s'est rendu coupable précédemment. Si, lors d'un centre, des coéquipiers et adversaires ont l'opportunité de jouer le ballon, le joueur ne sera pas averti pour l'infraction.

- tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon de la 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.

Un joueur sera toutefois exclu du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou s'il annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main. La sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément fait une main mais qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

### **Reprise du jeu**

Le jeu reprendra par un coup franc qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

Hors de sa propre surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et les mains. À l'intérieur de sa propre surface de réparation, il ne peut être coupable de faute de main passible d'un coup de pied de réparation. Le gardien peut cependant être sanctionné d'un coup franc à exécuter depuis le point central imaginaire pour différents types de fautes.

### **Infractions commises par le gardien de but**

Le gardien est considéré comme en possession du ballon :

- lorsqu'il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (le sable, son corps, etc.) ;
- lorsqu'il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- lorsqu'il lance le ballon en l'air avant de le rattraper de nouveau dans ses mains.

Si un gardien de but tient le ballon dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui contester.

La possession du ballon implique que le gardien contrôle le ballon.

Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon à l'intérieur de sa propre moitié de terrain dans les circonstances suivantes :

- s'il est en possession du ballon dans sa surface de réparation durant plus de quatre secondes, que le ballon soit dans ses mains ou dans ses pieds. Dans ce cas, l'arbitre le plus proche du gardien de but doit ostentatoirement effectuer le décompte des quatre secondes ;
- si, après avoir reçu le ballon d'un coéquipier et l'avoir touché avec les mains dans sa surface de réparation, retouche volontairement le ballon de la main ou du bras dans sa surface de réparation après qu'un joueur de son équipe a joué le ballon avec n'importe quelle partie du corps, et ce sans qu'un adversaire ne l'ait touché entre-temps ;
  - on considère que le gardien a touché le ballon en cas de contact entre le ballon et une quelconque partie de son corps, sauf en cas de rebond accidentel ;
- si, après avoir joué le ballon à l'extérieur de sa surface de réparation, il se dirige vers celle-ci et touche ou joue le ballon avec une quelconque partie de son corps.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc qui sera exécuté depuis le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

### Fautes sur le gardien de but

- Il y a faute lorsqu'un joueur empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, par exemple lorsqu'il lance le ballon en l'air pour le rattraper avec ses mains.
- Il y a faute lorsqu'un joueur joue ou essaye de jouer le ballon alors que le gardien le garde sur la paume de sa main.
- Un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il joue ou tente de jouer le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher.
- Il y a faute lorsqu'un joueur entrave de façon antisportive les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.
- Le fait d'entraver les mouvements du gardien de but lorsque celui-ci effectue un dégagement doit être sanctionné d'un avertissement.

Il n'y a pas nécessairement faute lorsqu'un joueur en attaque entre en contact physique avec le gardien dans la surface de réparation de ce dernier, sauf si pour disputer le ballon le joueur saute, charge ou pousse le gardien de manière imprudente, téméraire ou avec excès d'engagement.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si un attaquant saute, charge ou pousse le gardien de manière imprudente, téméraire ou avec excès d'engagement, les arbitres prendront la sanction correspondante.

### Jeu dangereux

Par « jeu dangereux » on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser un adversaire ou lui-même. Le jeu dangereux se commet à proximité d'un adversaire et empêche celui-ci de jouer le ballon par crainte d'être blessé ou de blesser le joueur fautif.

Le jeu dangereux n'implique pas nécessairement de contact physique entre les joueurs. En cas de contact physique, le joueur fautif sera sanctionné d'un coup franc, qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou d'un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation. En cas de contact physique, l'arbitre doit sérieusement envisager la probabilité qu'une incorrection ait aussi été commise.

Effectuer un ciseau ou une bicyclette n'est pas une infraction mais une action typique du beach soccer, et il est essentiel que ces actions soient autorisées.

### Sanctions

- Si un joueur se rend coupable de jeu dangereux lors d'une conquête « normale » du ballon, les arbitres n'infligeront pas de sanction disciplinaire.
- Si un joueur se rend coupable de jeu dangereux à proximité d'un adversaire, et que cette action risque clairement de blesser cet adversaire, les arbitres avertiront le joueur si celui-ci a agi avec témérité, ou l'expulseront s'ils estiment que le joueur a agi avec un excès d'engagement, et imposeront la sanction correspondante, à savoir un coup franc ou un coup de pied de réparation. Cette action ne sera pas considérée comme du jeu dangereux.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste par un jeu dangereux, les arbitres doivent l'exclure du terrain.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- En cas de contact physique, une infraction différente aura été commise, qui sera sanctionnable d'un coup franc à exécuter à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou d'un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.
- Si les arbitres estiment que le joueur a agi avec témérité ou excès d'engagement à l'encontre d'un adversaire, ils imposeront la sanction correspondante et le jeu reprendra par un coup franc à exécuter à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou par un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

### Bicyclette/ciseau

Les ciseaux ou bicyclettes sont des actions typiques du beach soccer et leur exécution doit être protégée, tout comme les joueurs qui les réalisent. Les arbitres doivent faire en sorte que ces gestes puissent être exécutés et doivent sanctionner les joueurs empêchant leur exécution.

Pour sanctionner un joueur ayant empêché son adversaire d'effectuer un ciseau ou une bicyclette, les arbitres doivent prendre en considération les circonstances suivantes :

- si le ballon est en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire touche ce joueur avec son corps, l'équipe du joueur défendant le ciseau ou la bicyclette sera sanctionnée d'un coup franc (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou d'un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation ;
- si le ballon est en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire touche ou joue le ballon, l'équipe du joueur défendant le ciseau ou la bicyclette sera sanctionnée d'un coup franc (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou d'un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation ;
- si le ballon est en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire le touche avec son corps, ou touche ou joue le ballon, et qu'en ce faisant, cet adversaire reçoit un coup de l'exécutant, les arbitres ne sanctionneront pas l'auteur du ciseau ou de la bicyclette mais le joueur en défense ;

- si le ballon n'est pas en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et qu'un adversaire touche ou joue le ballon, le joueur défendant le ciseau ou la bicyclette ne commet aucune infraction ;
- si le ballon n'est pas en possession du joueur qui effectue ou s'apprête à effectuer un ciseau ou une bicyclette, et que ce joueur donne un coup à un adversaire, il sera sanctionné en fonction de la gravité de l'action commise ;
- un joueur défendant face à un ciseau ou une bicyclette est en droit de sauter à la verticale tant qu'il ne touche pas avec son corps l'auteur du ciseau ou de la bicyclette.

### Sanctions

- Si un joueur empêche un adversaire d'exécuter un ciseau ou une bicyclette et annihile du même coup une occasion de but manifeste, les arbitres expulseront le joueur pour avoir annihilé une occasion de but manifeste.
- Si un joueur effectue un ciseau ou une bicyclette sans être en possession du ballon, et que ce joueur donne un coup à un adversaire en ce faisant, il sera sanctionné en fonction de la gravité de l'action commise. Il sera averti s'il a agi avec témérité et exclu s'il a agi avec excès d'engagement. Si l'adversaire blessé par le joueur est victime d'un saignement, le joueur sera expulsé pour faute grossière.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à exécuter à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou par un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

### Faire obstacle à la progression d'un adversaire

Par « faire obstacle à la progression d'un adversaire » on entend couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir, ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est à distance de jeu du ballon.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain, se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil qu'entraver sa progression.



Protéger le ballon est autorisé. Un joueur qui se place entre un adversaire et le ballon pour des raisons tactiques ne peut être considéré comme coupable d'une faute pour autant que le ballon reste à distance de jeu et qu'il ne tienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps.

### Sanctions

- Les arbitres n'imposeront pas de sanctions à un joueur qui fait obstacle à la progression d'un adversaire.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste en faisant obstacle à un adversaire, les arbitres expulseront le joueur pour avoir annihilé une occasion de but manifeste.

### Reprise du jeu

- Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

### Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque les arbitres ont décidé d'interrompre le jeu pour distribuer un carton pour avertir ou exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée.

### Avertissement pour comportement antisportif

Un joueur peut être averti pour comportement antisportif notamment s'il :

- commet, avec témérité, l'une des sept fautes sanctionnées par un coup franc ;
- commet une faute à des fins tactiques, afin d'interférer ou d'empêcher une attaque prometteuse, mais sans agir avec témérité ou excès d'engagement ;
- tient un adversaire à des fins tactiques pour l'écarter du ballon ou l'empêcher d'en prendre possession ;
- touche le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ou de développer une attaque (à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tente de marquer un but en jouant le ballon de la main (la simple tentative de marquer ainsi un but est une incorrection, qu'elle réussisse ou non) ;

- 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 ;
- tente de tromper les arbitres en feignant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- remplace le gardien de but pendant le jeu sans l'autorisation des arbitres ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse pour le jeu ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain de jeu.

### **Célébration d'un but**

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans effusion excessive.

Les manifestations de joie raisonnables sont autorisées. Toutefois, les célébrations « orchestrées » ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps excessive ou constituent une provocation pour les adversaires ou le public. Dans ce cas, les arbitres devront intervenir.

Un joueur doit être averti :

- si, de l'avis des arbitres, il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires ;
- s'il grimpe sur les grilles entourant le terrain pour célébrer un but qui vient d'être marqué ;
- s'il enlève son maillot par la tête ou recouvre sa tête avec son maillot, et ce, même s'il porte en dessous un maillot identique ;
- s'il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue.

Quitter le terrain de jeu pour célébrer un but est autorisé mais il est important que les joueurs reviennent sur le terrain de jeu le plus rapidement possible.

## **Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes**

Un joueur ou un remplaçant qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou non) de la décision des arbitres doit recevoir un avertissement.

Les Lois du Jeu de Beach Soccer ne confèrent pas de statut spécial ni de privilèges particuliers au capitaine de l'équipe mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

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

## **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 un mauvais endroit lorsqu'un arbitre est en train de s'assurer du bon positionnement des autres joueurs dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit recommencé ;
- envoyer le ballon au loin ou l'emporter avec soi après que les arbitres ont stoppé le jeu ;
- après avoir été victime d'une faute, retarder sa sortie du terrain après l'entrée du personnel médical sur le terrain pour évaluer sa blessure afin de ne pas tirer soi-même un coup franc ou un coup de pied de réparation ;
- provoquer une confrontation en touchant délibérément le ballon après que les arbitres ont arrêté le 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 les arbitres interrompent le jeu en raison de cette infraction, le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## **Infractions persistantes**

Les arbitres doivent toujours avoir à l'œil les joueurs qui enfreignent les Lois du Jeu de Beach Soccer de manière récurrente. Ils doivent notamment avoir conscience du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même de nature différente, doit recevoir un avertissement pour infractions persistantes aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Le nombre à partir duquel on peut parler de « persistance » n'est pas précisément quantifié, il est à la libre appréciation des arbitres et doit être évalué dans la perspective d'une gestion efficace du match.

## **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.

Un tacle mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.

Tout joueur qui s'élançait vers un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière, et ce indépendamment du fait qu'il y ait contact physique ou non.

L'avantage ne doit pas être laissé dans des situations impliquant une faute grossière à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne se dessine. Les arbitres devront exclure le joueur fautif lors du prochain arrêt de jeu.

Un joueur coupable d'une faute grossière doit être exclu et le jeu doit reprendre par un coup franc à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif.

## Acte de brutalité

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 avec violence envers un coéquipier, un spectateur, un officiel de match ou toute autre personne.

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.

L'avantage ne doit pas être laissé dans des situations impliquant un acte de brutalité à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne se dessine. L'arbitre devra distribuer un carton rouge lors du prochain arrêt de jeu.

Il est rappelé aux arbitres qu'un acte de brutalité mène souvent à une altercation générale, et qu'ils doivent donc s'employer activement à l'empêcher.

Un joueur ou un remplaçant coupable d'un acte de brutalité doit être expulsé.

## Reprise du jeu

- Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la décision précédente.
- Si le ballon est en jeu et si la faute s'est produite hors du terrain de jeu :
  - si le joueur est déjà hors du terrain de jeu pour une raison autorisée par les Lois du Jeu de Beach Soccer lorsqu'il commet l'infraction, le match devra reprendre par une balle à terre : un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct ;
  - si le joueur quitte le terrain de jeu pour commettre l'infraction, le jeu reprendra alors par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- Si le ballon est en jeu et si le joueur commet à l'intérieur du terrain l'infraction... :
  - contre un adversaire,
    - le jeu reprendra par un coup franc qui sera exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation du joueur fautif ;
  - contre un coéquipier,
    - le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
  - contre un remplaçant,
    - le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe du joueur ayant commis le comportement violent, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été interrompu, si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
  - contre les arbitres,
    - le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
  - contre toute autre personne,
    - le jeu reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct ;
- Si le ballon est en jeu et si un remplaçant ou un officiel d'équipe commet à l'extérieur du terrain une infraction... :
  - contre toute personne,
    - le jeu reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

## Fautes liées à un jet d'objet

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur lance un objet ou un ballon sur un adversaire de manière imprudente, les arbitres doivent interrompre le match si l'avantage ne peut être laissé, mais n'imposeront pas de sanction.

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur ou un remplaçant lance de manière imprudente un objet ou un ballon sur un adversaire situé sur le terrain de jeu, les arbitres doivent interrompre le match si l'avantage ne peut être laissé et avertiront le remplaçant pour être entré sur le terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres.

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur ou un remplaçant lance un objet sur un adversaire ou une autre personne avec témérité, les arbitres doivent interrompre le match si l'avantage ne peut être laissé et avertir le joueur pour comportement antisportif ou exclure le remplaçant pour double avertissement – le premier pour comportement antisportif et le second pour être entré sur le terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres.

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur ou un remplaçant lance un objet sur un adversaire ou une autre personne avec une force excessive, les arbitres doivent interrompre le match – si l'avantage ne peut être laissé pour laisser une occasion de but manifeste se présenter – et expulser le joueur ou le remplaçant pour acte de violence.

### Reprise du jeu

- Si un joueur situé dans sa propre surface de réparation lance un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve à l'extérieur de la surface de réparation, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si un joueur situé à l'extérieur de sa propre surface de réparation lance un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur de la surface de réparation, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup de pied de réparation en faveur de l'équipe adverse.
- Si un joueur situé à l'intérieur du terrain de jeu lance un objet ou un ballon sur toute personne située en dehors du terrain de jeu, les arbitres feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se

trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). On considèrera alors que le joueur a quitté le terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres pour une raison non autorisée par les présentes Lois du Jeu de Beach Soccer.

- Si un joueur situé à l'extérieur du terrain de jeu lance un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou par un coup de pied de réparation si ce dernier se trouvait dans la surface de réparation du joueur fautif.
- Si un remplaçant situé à l'extérieur du terrain de jeu lance un objet ou un ballon sur un adversaire situé à l'intérieur du terrain de jeu, les arbitres feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). On considèrera alors que le remplaçant est entré sur le terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres et n'a pas respecté la procédure de remplacement.
- Si un remplaçant situé à l'intérieur du terrain de jeu, faisant en sorte que son équipe compte un joueur de plus, lance un objet ou un ballon sur un adversaire situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain de jeu, les arbitres feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). On considèrera alors que le remplaçant est entré sur le terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres.
- Si un remplaçant qui a enfreint la procédure de remplacement lance un objet ou un ballon sur quelque personne que ce soit se trouvant sur le terrain ou en dehors, il sera considéré comme un joueur.
- Si un officiel d'équipe se trouve sur le terrain ou en dehors et lance un objet ou un ballon sur quelque personne que ce soit se trouvant sur le terrain ou en dehors, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.



## Fautes liées à un jet d'objet sur le ballon

Un joueur autre que les deux gardiens de but lance de la main un objet ou un ballon sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le joueur pour comportement antisportif ou l'expulser s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation si le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif ;
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si l'un des deux gardiens de but lance de la main un objet ou un ballon sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon dans la surface de réparation du gardien, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le gardien pour comportement antisportif. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis le point central imaginaire (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon en dehors de la surface de réparation du gardien, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le gardien pour comportement antisportif ou l'expulser s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un joueur quel qu'il soit envoie autrement que de la main un objet ou un ballon sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant ayant enfreint la procédure de remplacement mais ne faisant pas en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop lance de la main un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif – ou l'expulser directement s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), ou par un coup de pied de réparation si le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe du remplaçant fautif ;
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant ayant enfreint la procédure de remplacement mais ne faisant pas en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop envoie autrement que de la main un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif – ou l'expulser directement s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant fait en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop et lance de la main un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet – ou l'expulser directement s'il a annihilé un but ou une occasion de but manifeste. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si l'avantage ne peut être laissé et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et

le second pour le jet d'objet. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant fait en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop et lance autrement que de la main un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet – ou l'expulser directement s'il a annihilé un but ou une occasion de but manifeste. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si l'avantage ne peut être laissé et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet. Le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe du remplaçant fautif (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un officiel d'équipe lance de quelque manière que ce soit un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser l'officiel de la surface technique et de ses abords. Le jeu reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct ;

- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si l'avantage ne peut être laissé et expulser l'officiel de la surface technique et de ses abords. Le jeu reprendra par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.

Si le ballon n'est pas en jeu et qu'un joueur lance un objet sur le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le joueur pour comportement antisportif. Le match reprendra conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Si le ballon n'est pas en jeu mais qu'il est dans le terrain de jeu et qu'un remplaçant lance un objet dessus – que son équipe joue alors ou non avec un joueur de trop – les arbitres doivent expulser le remplaçant pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet. Le match reprendra conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Si le ballon n'est pas en jeu et qu'un officiel d'équipe lance un objet sur le ballon, les arbitres doivent expulser l'officiel de la surface technique et de ses abords. Le match reprendra conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

## **Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste**

Deux fautes passibles d'exclusion sont liées au fait d'empêcher de marquer un but ou d'annihiler une occasion de but manifeste. La faute ne doit pas nécessairement être commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Si les arbitres laissent l'avantage lors d'une occasion de but manifeste et qu'un but est marqué directement bien que l'adversaire ait touché ou joué le ballon de la main, le joueur ne peut être exclu mais il doit être averti.

Si les arbitres laissent l'avantage lors d'une occasion de but manifeste et qu'un but est marqué directement bien que l'adversaire ait commis une faute, le joueur ne doit pas être exclu pour la faute commise, mais il peut être averti ou exclu selon ce que mérite l'action en question.

Les arbitres doivent tenir compte des critères suivants pour décider s'ils entendent sanctionner d'un carton rouge le fait d'avoir empêché de marquer un but ou d'avoir annihilé une occasion de but manifeste :

- la distance entre le lieu de l'infraction et le but ;
- la probabilité qu'a l'équipe de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le sens du jeu ;
- le placement et le nombre de joueurs en défense ;
- le fait de priver l'adversaire d'une occasion de but manifeste doit être sanctionné par un coup franc conformément à la Loi 12 ;
- si l'infraction est commise par un remplaçant, il devra toujours être expulsé.

Si un joueur essaye d'empêcher qu'un but soit marqué en effectuant une main volontaire après une reprise du jeu lors de laquelle un but ne peut pas être marqué directement, il ne pourra pas être exclu mais devra être averti pour comportement antisportif. Son équipe sera sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un remplaçant entre sur le terrain de jeu dans l'objectif d'empêcher qu'un but soit marqué ou d'annihiler une occasion de but manifeste, il sera expulsé et ce, qu'il ait atteint ou non son objectif.

## Exécution

- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.
- Un coup franc peut être exécuté en levant le ballon d'un pied ou des deux pieds.
- Faire semblant de tirer un coup franc pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu. Toutefois, le joueur doit être averti si les arbitres estiment que la feinte constitue un acte antisportif.
- Si un joueur effectuant un coup franc botte intentionnellement le ballon sur un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que la frappe ne soit irresponsable ou violente – l'arbitre doit alors permettre au jeu de se poursuivre.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose sans entrer ensuite dans le but, les arbitres ne feront pas retirer le coup franc ; ils feront reprendre le jeu par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.
- Si les arbitres font rejouer un coup franc pour une faute qui n'a pas été commise sur un adversaire, l'exécutant peut être n'importe quel joueur, pas nécessairement l'exécutant originel.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup franc et que le ballon, avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la transversale, frappe l'un des poteaux ou la transversale ou le gardien, les arbitres doivent accorder le but.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup franc, les arbitres devront autoriser que le gardien de l'équipe en défense soit remplacé par un remplaçant éligible ; la procédure de remplacement devra toutefois être respectée.

## Infractions après le coup de sifflet des arbitres et avant que le ballon ne soit en jeu

Infraction	Résultat du tir		
	But	Pas but	Emplacement de la reprise du jeu
Par un joueur en attaque	Coup franc Pas de carton	Coup franc Pas de carton	Coup franc du point central ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise
Par un joueur en défense	But Pas de carton	Le coup franc doit être rejoué Avertissement	
Par un joueur en défense et un joueur en attaque	Le coup franc doit être rejoué Pas de carton	Le coup franc doit être rejoué Pas de carton	—

## Infractions après le coup de sifflet des arbitres et lorsque le ballon est en jeu (toucher ou jouer le ballon dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin avant que le ballon ne touche le sable, les poteaux ou la barre transversale, ou le gardien)

Infraction	Résultat du tir		
	But	Pas but	Emplacement de la reprise du jeu
Par un joueur en attaque	Coup franc Pas de carton	Coup franc Pas de carton	Coup franc du point central ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise
Par un joueur en défense	But Pas de carton	Coup franc ou coup de pied de réparation Pas de carton	Coup de pied de réparation ou coup franc depuis l'endroit où l'infraction a été commise ou coup franc du point central



## Exécution

- Marquer un temps d'arrêt dans sa course avant de tirer un coup de pied de réparation pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu. Toutefois, le joueur doit être averti pour violation de la Loi 14 et comportement antisportif s'il fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose sans entrer ensuite dans le but, les arbitres ne feront pas retirer le coup de pied de réparation ; ils feront reprendre le jeu par une balle à terre ; un des arbitres fera reprendre le jeu en laissant tomber le ballon au sol sur le point central imaginaire et s'aidera du troisième arbitre pour ce qui est du positionnement correct.
- Si l'exécutant joue le ballon vers l'avant pour qu'un coéquipier marque le but, les arbitres doivent accorder le but si la procédure d'exécution du coup de pied de réparation a été effectuée conformément à la Loi 14.
- Si les arbitres font rejouer un coup de pied de réparation pour une faute qui n'a pas été commise sur un adversaire, l'exécutant peut être n'importe quel joueur, pas nécessairement l'exécutant originel.
- Si un joueur botte un coup de pied de réparation avant que les arbitres aient donné le signal de l'exécution, ils avertiront le joueur et feront retirer le coup de pied de réparation.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup de pied de réparation et que le ballon, avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la transversale, frappe l'un des poteaux ou la barre transversale ou le gardien, les arbitres doivent accorder le but.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup de pied de réparation, les arbitres devront autoriser que le gardien de l'équipe en défense soit remplacé par un remplaçant éligible ; la procédure de remplacement devra toutefois être respectée.

## Préparation du coup de pied de réparation

Avant de faire procéder au tir, les arbitres doivent s'assurer que :

- l'exécutant est identifié ;
- le ballon est correctement placé sur le point de réparation imaginaire ;
- le gardien se trouve sur sa ligne de but, entre les poteaux, face à l'exécutant ;
- les coéquipiers de l'exécutant et que les adversaires restants sont :
  - en dehors de la surface de réparation ;
  - à cinq mètres du ballon ;
  - derrière le ballon ;
  - dans les limites du terrain de jeu.

## Infractions après le coup de sifflet des arbitres et avant que le ballon ne soit en jeu

Infraction	Résultat du tir			
	But	Pas But	Sanction disciplinaire	Emplacement de la reprise du jeu
Par un joueur en attaque	Le tir doit être rejoué	Coup franc	—	Coup franc du point central ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise
L'exécutant tire en retrait	Coup franc	Coup franc	—	Point de réparation imaginaire
L'exécutant n'a pas été identifié	Coup franc	Coup franc	Avertissement	Point de réparation imaginaire
Par un joueur en défense	But	Le tir doit être rejoué	—	Point de réparation imaginaire (pas but)
Par les deux équipes	Le tir doit être rejoué	Le tir doit être rejoué	—	—

Si un joueur quel qu'il soit commet une infraction contre un adversaire après qu'un des arbitres a donné le signal d'exécuter le tir mais avant que le ballon ne soit en jeu, les arbitres laisseront l'exécutant effectuer le tir. Si le but est marqué et si la faute a été commise par un joueur de l'équipe en défense, le but est accordé ; si la faute a en revanche été commise par l'équipe en attaque, les arbitres demanderont à ce que le coup de pied de réparation soit retiré. Si le but n'est pas marqué et si la faute a été commise par un joueur de l'équipe en défense, les arbitres feront retirer le coup de pied de réparation ; si la faute a été commise par l'équipe exécutant le coup de pied de réparation, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise si elle l'a été dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le point central imaginaire si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe fautive (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, les arbitres prendront la sanction disciplinaire correspondante.

## Procédure en cas d'infraction

Il est rappelé aux arbitres que les adversaires de l'exécutant doivent se trouver à au moins cinq mètres du lieu où est effectuée la rentrée de touche. Dans ces situations, les arbitres doivent, avant que la rentrée de touche ne soit effectuée, avertir verbalement tout joueur se trouvant à moins de cinq mètres si l'équipe adverse insiste sur la distance réglementaire, et sortir un carton jaune s'il ne se met pas à cette distance. Le jeu reprendra par une rentrée de touche et le décompte des quatre secondes se poursuivra s'il avait déjà débuté.

Si l'équipe exécutant la rentrée de touche souhaite la faire rapidement, et qu'en conséquence, les adversaires n'ont pas suffisamment de temps pour se mettre à distance réglementaire, les arbitres laisseront le jeu se poursuivre même si un adversaire touche ou joue le ballon après que la rentrée de touche a été effectuée.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche envoie intentionnellement de la main ou du pied le ballon sur un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – les arbitres doivent alors permettre au jeu de se poursuivre.

Si le ballon entre directement dans le but adverse sur la rentrée de touche, les arbitres doivent accorder une sortie de but. Si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, l'arbitre doit accorder un coup de pied de coin.

Si le ballon n'entre pas sur le terrain de jeu sur la rentrée de touche, les arbitres doivent faire rejouer la rentrée de touche par un joueur de l'équipe adverse.

Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter la rentrée de touche rapidement.

Si une rentrée de touche est effectuée de manière incorrecte, les arbitres ne pourront pas appliquer la règle de l'avantage même si l'équipe adverse récupère directement le ballon ; ils devront faire exécuter la rentrée de touche par l'équipe adverse.

## Procédure en cas d'infraction

Si un adversaire entre dans la surface de réparation ou s'y trouve encore avant que le ballon ne soit en jeu et si un joueur en défense commet une faute sur lui, alors le coup de pied de but devra être rejoué et le joueur en défense pourra être averti ou expulsé selon la nature de sa faute.

Si lors d'une sortie de but le gardien lance intentionnellement le ballon sur un adversaire situé hors de la surface de réparation afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – les arbitres doivent alors permettre au jeu de se poursuivre.

Si le gardien ne lance pas le ballon depuis l'intérieur de sa surface de réparation, les arbitres feront rejouer la sortie de but ; le décompte des quatre secondes recommencera toutefois là où il s'était arrêté dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Il n'est pas nécessaire que le gardien tienne le ballon en main pour que les arbitres commencent le décompte des quatre secondes, mais ils doivent indiquer d'un coup de sifflet que le décompte des quatre secondes a débuté.

Si un gardien ayant effectué correctement une sortie de but retouche délibérément avec les mains le ballon une fois que ce dernier est sorti de la surface de réparation mais avant d'avoir été touché par un autre joueur, les arbitres, en plus d'accorder un coup franc à l'équipe adverse, pourront lui infliger une sanction disciplinaire conformément aux dispositions des Lois du Jeu de Beach Soccer.

Si le gardien effectue la sortie de but au pied, les arbitres lui feront une remontrance et lui demanderont de l'exécuter à la main ; le décompte des quatre secondes recommencera toutefois là où il s'était arrêté dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, le gardien adverse pourra exécuter la sortie de but rapidement.

Si le gardien effectue une sortie de but et que le ballon franchit la ligne de but ou la ligne de touche sans être auparavant sorti de la surface de réparation, les arbitres feront rejouer la sortie de but ; le décompte des quatre secondes recommencera toutefois là où il s'était arrêté dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si, lors de l'exécution d'une sortie de but, le ballon touche un des arbitres à l'intérieur de la surface de réparation et entre en jeu, les arbitres doivent laisser le jeu se poursuivre.

## Procédure en cas d'infraction

Il est rappelé aux arbitres que les joueurs de l'équipe en défense doivent se tenir au minimum à cinq mètres de l'arc de cercle de coin imaginaire tant que le ballon n'est pas en jeu, en s'aidant des marques sur les lignes délimitant le terrain de jeu. Dans ces situations, les arbitres doivent avertir verbalement tout joueur se trouvant à moins de cinq mètres avant que le coup de pied de coin ne soit effectué, et l'avertir s'il ne se met pas à distance réglementaire.

Si un joueur effectuant un coup de pied de coin tire intentionnellement sur un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – les arbitres doivent alors permettre au jeu de se poursuivre.

Le ballon doit être placé à l'intérieur de l'arc de cercle de coin imaginaire et est en jeu dès qu'il est botté ; le ballon peut donc être en jeu même s'il n'est pas sorti de l'arc de cercle imaginaire.

Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter le coup de pied de coin rapidement, si tant est que son exécution soit correcte.

## Tirs au but

### Exécution

- La séance des tirs au but ne fait pas partie du match.
- Il n'est possible de changer la surface de réparation où les tirs au but ont lieu que si le but ou la surface de jeu devient inutilisable ou pour des raisons de sécurité.
- Une fois que tous les joueurs autorisés se sont acquittés de leur tir au but, la seconde séquence peut être effectuée dans un ordre différent.
- Chaque équipe doit choisir ses tireurs et leur ordre de passage parmi les joueurs et les remplaçants ; elle doit communiquer cette information au troisième arbitre avant que ne débute la séance.
- À l'exception du gardien de but, une fois que la séance a débuté, un joueur blessé ne peut être remplacé par un joueur non autorisé, si des remplaçants sont disponibles.
- Si le gardien se fait expulser durant la séance, il peut être remplacé par un des joueurs autorisés mais pas par un autre gardien qui aurait été exclu de la séance de tirs au but.
- Un joueur ou un remplaçant peut être averti ou expulsé durant la séance des tirs au but.
- Si un joueur autorisé ou non autorisé a reçu un avertissement durant le temps réglementaire du match ou durant les prolongations, et qu'il reçoit un second avertissement durant la séance des tirs au but, il devra être exclu pour avoir reçu un second avertissement.
- Les arbitres ne doivent pas suspendre la séance de tirs au but si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs en cours de séance.
- Si un joueur est blessé ou expulsé durant la séance des tirs au but et si son équipe se retrouve en infériorité numérique, les arbitres ne doivent pas réduire le nombre de joueurs amenés à tirer.
- Un nombre égal de joueurs de chaque équipe n'est nécessaire qu'au début de la séance des tirs au but.
- Si avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la transversale, le ballon frappe un des montants de but ou la transversale ou le gardien, les arbitres valideront le but.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres valideront le but.



- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose sans entrer ensuite dans le but, les arbitres ne feront pas retirer le tir au but et ce dernier sera considéré comme manqué.
- Si le règlement d'une compétition établit que les tirs au but sont la procédure censée déterminer le vainqueur et si les équipes s'y refusent, les arbitres en feront le rapport aux autorités compétentes.
- Si, avant le début de la séance de tirs au but, un ou plusieurs joueurs autorisés quittent le terrain de jeu, ou s'ils refusent d'exécuter les tirs au but une fois que la séance a commencé sans être blessés, les arbitres suspendront la séance et informeront les autorités compétentes.
- Durant la séance de tirs au but, les arbitres doivent interdire que toute caméra ou autre moyen de communication soit sur le terrain de jeu. Si le règlement de la compétition permet la mise en place d'une caméra, celle-ci sera positionnée de l'autre côté de la ligne de touche adjacente à la zone de remplacement, au niveau de la ligne médiane imaginaire et pas à plus de deux mètres de la ligne de touche.





