



DIMENSIONS

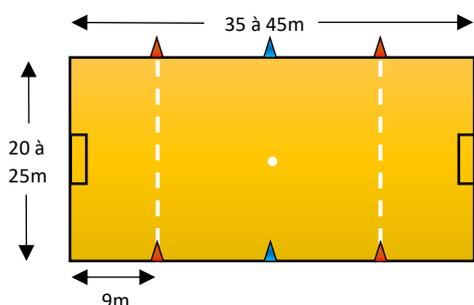
- Terrain de dimension réduite (26 à 28m de largeur et 35 à 37m de longueur)
- Ligne médiane délimitée par des drapeaux ou cônes de couleur.

REGLES DE BASE

- Durée préconisée < 45' par journée
- Durée d'un match (entre 8 et 12')
- Match en 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon spécifique Beach-soccer
- Coup franc, corner, touche, sortie de but à jouer dans les 4 sec.

ARBITRAGE

- 2 arbitres, un de chaque côté sur les lignes de touche.
- Déplacements sur toute la longueur du terrain.
- Gestuelle (Cf. annexe)



BALLON HORS DU JEU

- Touche : remise en jeu à la main ou au pied
- Sortie du ballon derrière le but : Remise en jeu du gardien uniquement à la main.
- Corner si le ballon sorti par un défenseur sur le côté de son but.

FAUTES

- Tenir, pousser, tacler, frapper.
- Tous les coups francs sont directs (pas de mur) et à effectuer par le joueur ayant subi la faute.

SURFACE DE REPARATION

- Sur toute la largeur du terrain, profondeur de 9m matérialisée par 2 plots de part et d'autre sur les lignes de touche.
- Pas de hors-jeu

GARDIEN DE BUT

- Dégagements à la main uniquement et dans les 4 secondes.
- Il a le droit de prendre le ballon à la main dans sa surface à tout moment (**règle simplifiée**)
- Doit remettre en jeu dans les 4 secondes.

CHANGEMENTS

- Illimités et quand on veut sans interruption du jeu par l'arbitre.
- Le joueur qui remplace ne peut entrer en jeu que si son partenaire est sorti du terrain. Sinon, un coup franc est signalé sur la ligne de touche au lieu de remplacement.



LES 5 TEMPS DE L'ARBITRAGE

1. Se déplacer sur toute la longueur du terrain et siffler.
2. Expliquer verbalement les raisons du coup de sifflet.
3. Indiquer du geste la raison du coup de sifflet et le lieu où doit être posé le ballon.
4. Signaler la remise en jeu de la voix ou par un coup de sifflet.
5. Compter 4 secondes pour toute remise en jeu.



LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.



LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.



LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).

LE DECOMPTE DES 4 SECONDES

Bras tendu au-dessus de la tête. Les doigts indiquent le nombre de secondes restantes.

