



**DIMENSIONS**

- Terrain de dimension officielle (26 à 28 m de largeur et 35 à 37m de longueur)
- Buts de 5,50m de large sur 2,20m de hauteur

**REGLES DE BASE**

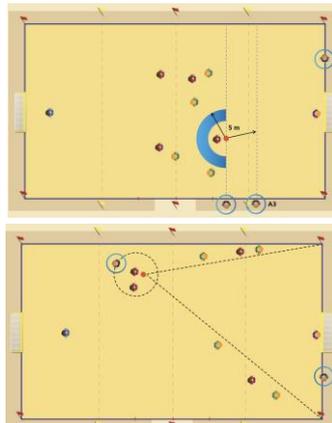
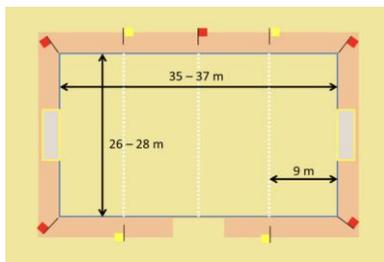
- Durée préconisée < 45' par journée et match (entre 10 et 20')
- Match en 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon de beachsoccer taille 5
- Chaussures interdites
- Pas de hors-jeu

**SURFACE DE REPARATION**

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

**ARBITRAGE**

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



**BALLON HORS DU JEU**

- Un ballon est hors-jeu quand il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air
- Touche : remise en jeu à la main ou au pied (ballon arrêté)
- Sortie de but : remise en jeu par le gardien à la main depuis sa surface de réparation
- 4sec pour jouer une touche, un corner, une sortie de but, un coup franc

**COUP D'ENVOI :**

- Adversaires à 5m

**FAUTES**

- Tenir, pousser, tacler un adversaire (et pas le ballon), frapper, jeter du sable sur un adversaire.
- Pénalty : tiré depuis le milieu de la ligne de surface
- Exclusion : le joueur exclu peut être remplacé après 2 min sauf si un but est encaissé avant la fin des 2 min
- Retourné : le défenseur ne peut l'empêcher si le ballon est en possession contrôlée par l'attaquant. Il peut sauter sur place pour mettre son corps en opposition
- Tous les coups francs (CF) sont directs, pas de mur. Celui qui subit la faute tire le CF. Il peut faire un monticule de sable avec le ballon ou ses pieds
- CF dans ½ adverse : joueurs derrière la balle, à 5m du ballon
- CF dans son ½ terrain : joueurs à 5m du ballon et aux limites d'un cône ballon-poteaux de corner

**GARDIEN DE BUT**

- Relance à la main ou au pied (ballon au sol), mais dégagement en volée ou demi-volée interdits.
- Ne peut prendre le ballon à la main dans sa surface sur une passe d'un partenaire qu'1 fois jusqu'à ce qu'un adversaire le retouche, 4sec pour sortir le ballon de la surface ou pour lâcher le ballon dans son ½ terrain

**REPLACEMENTS**

- 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.



**LES 4 TEMPS DE L'ARBITRAGE**

1. Se déplacer sur une ligne de touche, 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.

