

FIFA®



Lois du Jeu
de Beach Soccer 2024/25

Fédération Internationale de Football Association

Président :	Gianni Infantino
Secrétaire Général :	Mattias Grafström
Adresse :	FIFA FIFA-Strasse 20 Boîte postale 8044 Zurich Suisse
Téléphone :	+41 (0)43 222 7777
Internet :	FIFA.com

Lois du Jeu de Beach Soccer

2024/25

Approuvées par le Conseil de la FIFA

Reproduction ou traduction complète ou partielle seulement
avec l'autorisation spéciale de la FIFA.

En vigueur à compter du 4 novembre 2024

TABLE DES MATIÈRES

REMARQUES RELATIVES AUX LOIS DU JEU DE BEACH SOCCER 8

LOI 1 TERRAIN 12

1	Surface de jeu	13
2	Marquage du terrain	13
3	Dimensions du terrain	15
4	Surface de réparation	16
5	Zone de remplacements	17
6	Surface de coin	18
7	Drapeaux	18
8	Surface technique	18
9	Buts	20
10	Publicité sur le terrain	22
11	Publicité sur les filets des buts	22
12	Publicité sur les drapeaux	22
13	Publicité dans les surfaces techniques	22
14	Publicité autour du terrain	22

LOI 2 BALLON 23

1	Spécifications	24
2	Publicité sur le ballon	24
3	Remplacement d'un ballon défectueux	24
4	Ballons supplémentaires	25
5	Ballons supplémentaires sur le terrain	25
6	But avec un ballon défectueux	25

LOI 3 JOUEURS 26

1	Nombre de joueurs	27
2	Nombre de remplacements et de remplaçants	27
3	Remise de la liste des joueurs et des remplaçants	28
4	Procédure de remplacement	28
5	Échauffement	29
6	Remplacement du gardien de but	29
7	Infractions et sanctions	29
8	Joueurs et remplaçants exclus	32
9	Personnes supplémentaires sur le terrain	33
10	But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain	34

11	Retour incorrect au jeu	35
12	Sortie du terrain avec autorisation	36
13	Sortie non autorisée du terrain	36
14	Capitaine de l'équipe	36
15	Rafraîchissements	36
LOI 4 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS		37
1	Sécurité	38
2	Équipement obligatoire	38
3	Couleurs	38
4	Autre équipement	39
5	Slogans, déclaration, images et publicité	40
6	Infractions et sanctions	42
7	Numéros des joueurs	42
LOI 5 ARBITRES		43
1	Autorité des arbitres	44
2	Décisions des arbitres	44
3	Pouvoirs et devoirs	44
4	Responsabilité des arbitres	48
5	Matches internationaux	48
6	Équipement des arbitres	49
7	Système de vérification chronométrique et soutien vidéo	49
LOI 6 AUTRES ARBITRES		51
1	Arbitres assistants	52
2	Pouvoirs et devoirs	52
3	Matches internationaux	54
4	Quatrième arbitre	55
LOI 7 DURÉE DU MATCH		56
1	Périodes de jeu	57
2	Fin des périodes de jeu	57
3	Chronomètre	57
4	Pause entre les périodes	58
5	Arrêts de jeu de nature médicale	58
6	Arrêt définitif du match	58

LOI 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	59
1 Coup d'envoi	60
2 Balle à terre	62
LOI 9 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	63
1 Ballon hors du jeu	64
2 Ballon en jeu	64
3 Terrains couverts	64
LOI 10 ISSUE D'UN MATCH	65
1 But marqué	66
2 Équipe victorieuse	66
3 Tirs au but	67
4 Buts inscrits à l'extérieur	69
LOI 11 HORS-JEU	70
LOI 12 FAUTES ET INCORRECTIONS	72
1 Coup franc	73
2 Infractions sanctionnées d'un coup franc à exécuter depuis le centre du terrain ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise	76
3 Mesures disciplinaires	78
4 Reprise du jeu après des fautes et incorrections	85
LOI 13 COUPS FRANCS	88
1 Types de coups francs	89
2 Procédure	89
3 Lieu d'exécution des coups francs	90
4 Infractions et sanctions	92
5 Tableau récapitulatif	96
LOI 14 PENALTY	97
1 Procédure	98
2 Infractions et sanctions	99
3 Tableau récapitulatif	101

LOI 15 RENTRÉE DE TOUCHE	103
1 Procédure	104
2 Infractions et sanctions	105
LOI 16 SORTIE DE BUT	106
1 Procédure	107
2 Infractions et sanctions	107
LOI 17 CORNER	109
1 Procédure	110
2 Infractions et sanctions	110
PROTOCOLES DE VÉRIFICATION CHRONOMÉTRIQUE ET DE SOUTIEN VIDO	111
Système de vérification chronométrique	112
1 Principes	112
2 Dispositions pratiques	112
3 Procédure	113
Soutien vidéo	114
1 Principes	114
2 Décisions / incidents pouvant faire l'objet d'une analyse	116
3 Dispositions pratiques	117
4 Procédure	118
DIRECTIVES PRATIQUES POUR LES ARBITRES DE BEACH SOCCER	121
SIGNAUX	123
POSITIONNEMENT	132
INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS	147
TERMES DU BEACH SOCCER	159
TERMES DE L'ARBITRAGE	166

**REMARQUES
RELATIVES
AUX LOIS DU
JEU DE BEACH
SOCCER**

Langues officielles

La FIFA publie les Lois du Jeu de Beach Soccer en anglais, arabe, espagnol et français. En cas de divergences, la version anglaise fait foi.

Autres langues

Les fédérations nationales qui traduisent les Lois du Jeu du Beach Soccer peuvent obtenir le modèle de l'édition 2024/25 auprès de la FIFA en envoyant un courriel à l'adresse suivante : refereeing@fifa.org. Les fédérations nationales qui produisent une version traduite des Lois du Jeu de Beach Soccer à l'aide de ce modèle sont invitées à en envoyer un exemplaire à la FIFA (lequel doit explicitement mentionner sur la couverture qu'il s'agit d'une traduction officielle de la fédération) afin qu'il soit publié sur FIFA.com.

Le masculin générique utilisé par souci de concision dans la version française s'applique au sexe féminin, de même que le singulier peut avoir un sens pluriel et vice-versa.

Application des Lois du Jeu de Beach Soccer

Le fait que les mêmes Lois du Jeu de Beach Soccer s'appliquent à chaque match dans chaque confédération, pays, ville et village du monde entier est une force considérable qu'il nous faut préserver. C'est également une opportunité qui doit être exploitée pour le bien du beach soccer aux quatre coins de la planète.

Les personnes chargées de la formation des arbitres et autres parties prenantes doivent insister sur les aspects suivants :

- Les arbitres doivent appliquer les Lois du Jeu de Beach Soccer dans l'« esprit » du jeu afin de garantir que les matches soient disputés dans un contexte équitable et sûr.
- Tout le monde doit respecter les arbitres et leurs décisions, tout en respectant l'intégrité des Lois du Jeu de Beach Soccer.

Les joueurs ont une énorme responsabilité quant à l'image du sport et le capitaine de l'équipe doit contribuer à ce que les Lois du Jeu de Beach Soccer ainsi que les décisions des arbitres soient respectées et protégées.

Ajustements des Lois du Jeu de Beach Soccer

En raison de l'universalité des Lois du Jeu, le beach soccer se joue de manière identique dans toutes les parties du monde et à tous les niveaux. En plus de créer un environnement « équitable » et sûr permettant à tout le monde de pratiquer le beach soccer, les Lois du Jeu doivent également inciter à la participation et procurer du plaisir.

Historiquement, la FIFA a laissé les fédérations nationales modifier certaines sections « organisationnelles » des Lois du Jeu de Beach Soccer pour certaines catégories de beach soccer. Cependant, la FIFA estime que les fédérations nationales devraient disposer de plus de souplesse pour modifier la façon dont le beach soccer est organisé si cela profite à la discipline dans leur pays.

La façon dont le beach soccer est joué et arbitré devraient être les mêmes sur chaque terrain de beach soccer dans le monde. Cependant, selon les besoins de chaque pays, les fédérations nationales devraient pouvoir déterminer la durée d'un match, le nombre de personnes pouvant y participer et comment sanctionner certains comportements injustes.

Par conséquent, les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA ont maintenant la possibilité de modifier certains des aspects organisationnels suivantes des Lois du Jeu de Beach Soccer dont elles sont responsables :

Beach soccer de base, de jeunes, de vétérans et/ou d'handicapés :

- Dimensions du terrain
- Circonférence, poids et matière du ballon
- Dimensions des buts
- Durée des trois périodes – de durée égale – du match (et de la prolongation)
- Exigences spécifiques concernant le brassard que le capitaine doit porter

En outre, afin de donner plus de flexibilité aux fédérations dans le développement du beach soccer sur leur territoire, les changements suivants, concernant les « catégories » du beach soccer, sont autorisés :

- Les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA ont la possibilité de décider des contraintes d'âge pour le beach soccer de jeunes et de vétérans.
- Chaque fédération nationale pourra déterminer quelles compétitions, aux niveaux les plus basiques, sont désignées comme étant du « beach soccer de base ».

Les fédérations nationales ont la possibilité d'approuver certains de ces ajustements pour différentes compétitions et ne sont donc pas obligées de les appliquer uniformément ou dans leur intégralité. Cependant, aucune autre modification n'est autorisée sans la permission de la FIFA.

Les fédérations nationales sont priées d'informer la FIFA de tout éventuel recours à ces ajustements – et du niveau auquel ils sont appliqués –, car ces informations, ainsi que les raisons justifiant ces ajustements, permettront d'identifier des stratégies ou idées que la FIFA pourra reprendre afin de contribuer au développement du beach soccer dans d'autres pays.

Par ailleurs, la FIFA est ouverte à toute modification potentielle des Lois du Jeu de Beach Soccer qui permettrait d'accroître le taux de participation, de rendre le beach soccer plus attrayant et d'en promouvoir le développement dans le monde entier.

Gestion des modifications apportées aux Lois du Jeu de Beach Soccer

À chaque proposition de modification, nous nous concentrons sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et façon dont la technologie peut profiter au beach soccer. Les Lois du Jeu de Beach Soccer doivent aussi inciter tout un chacun à participer au beach soccer, quelles que soient ses origines ou ses capacités.

Bien que des accidents puissent se produire, les Lois du Jeu de Beach Soccer doivent rendre la discipline aussi sûre que possible. Pour cela, les joueurs doivent faire preuve de respect envers leurs adversaires, tandis que les arbitres doivent créer un environnement sûr en faisant preuve de fermeté vis-à-vis des personnes qui jouent de façon trop agressive et dangereuse. Le caractère inacceptable de tout jeu dangereux est matérialisé par la formulation des passages des Lois du Jeu de Beach Soccer consacrés aux mesures disciplinaires, où l'on parle par exemple de « charge inconsidérée » (passible d'un avertissement, symbolisé par un carton jaune), de « mise en danger de l'intégrité physique d'un adversaire » ou encore d'« excès d'engagement » (passibles d'exclusion, symbolisées par un carton rouge).

Le beach soccer doit être une source de plaisir pour les joueurs, les arbitres et les entraîneurs, tout comme pour les spectateurs, les supporters, les dirigeants, etc. Les modifications apportées à cette édition des Lois du Jeu de Beach Soccer doivent aider à rendre la discipline attrayante afin que tout le monde – sans distinction d'âge, de couleur de peau, de religion, de culture, d'origine ethnique, de genre, d'orientation sexuelle, de handicap, etc. – souhaite y participer et en tirer de la satisfaction.

Ces modifications ont pour but de simplifier le sport et d'aligner de nombreux aspects du texte à ceux applicables au football et au futsal, mais dans la mesure où de nombreuses situations sont « subjectives » et où les arbitres sont humains (et font donc des erreurs), certaines décisions seront forcément sujettes à la polémique.

Les Lois du Jeu de Beach Soccer ne peuvent envisager toutes les situations possibles et imaginables. Lorsqu'elles ne prévoient pas un cas de figure, la FIFA attend des arbitres qu'ils prennent une décision dans l'« esprit » du jeu en tenant compte de leur compréhension du beach soccer. Bien souvent, ils doivent alors se poser la question suivante : « Est-ce que cela est bénéfique pour le beach soccer ? ».

LOI 1

TERRAIN

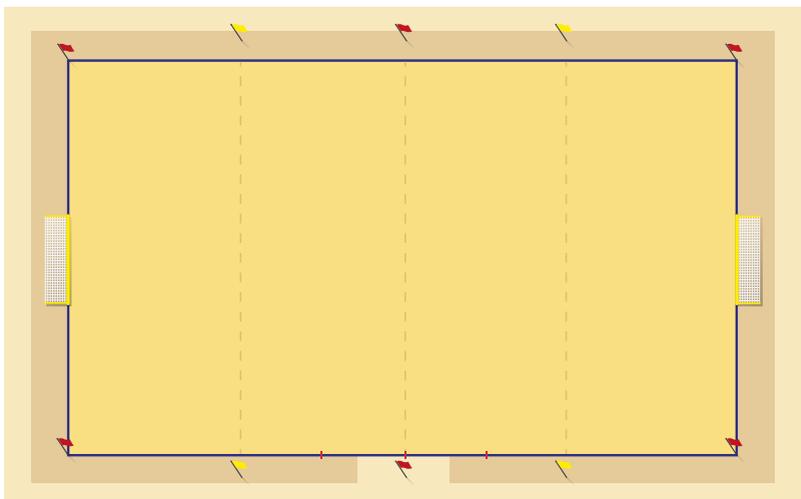
1. Surface de jeu

La surface de jeu doit être nivelée et composée de sable. Ce sable ne doit pas être rugueux et doit être dépourvu de pierres, coquillages ou autres objets susceptibles de constituer un risque pour les joueurs, les arbitres ou d'autres personnes.

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, mais ne doit toutefois pas être trop fin de sorte qu'il ne soulève pas de poussière ni ne colle à la peau.

2. Marquage du terrain

Le terrain doit être rectangulaire et délimité par des lignes continues (les lignes discontinues ne sont pas autorisées).



Seules les lignes énoncées à la Loi 1 doivent être marquées sur le terrain.

Un joueur qui trace sur le terrain des marques non autorisées doit être averti pour comportement antisportif. Si les arbitres se rendent compte de l'infraction en cours de jeu, ils doivent arrêter le jeu s'ils ne peuvent pas appliquer la règle de l'avantage et avertir le joueur fautif pour comportement antisportif. 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 s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le centre du terrain s'il se trouvait dans la moitié du terrain de l'équipe ayant commis l'infraction.

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

Pour aider les arbitres à visualiser les arcs de coin imaginaires, des marques doivent être placées sur la ligne de but et la ligne de touche, à 1 m de chaque coin.

Pour matérialiser la distance minimale à observer par les joueurs de l'équipe en défense lors de l'exécution d'un corner (5 m), des marques doivent être placées sur la ligne de but et la ligne de touche, à 5 m de chacune des marques susmentionnées.

Pour matérialiser la zone de remplacements, des marques doivent être placées sur la ligne de touche du côté des bancs des équipes, à 2,5 m de chaque côté de la ligne médiane imaginaire.

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

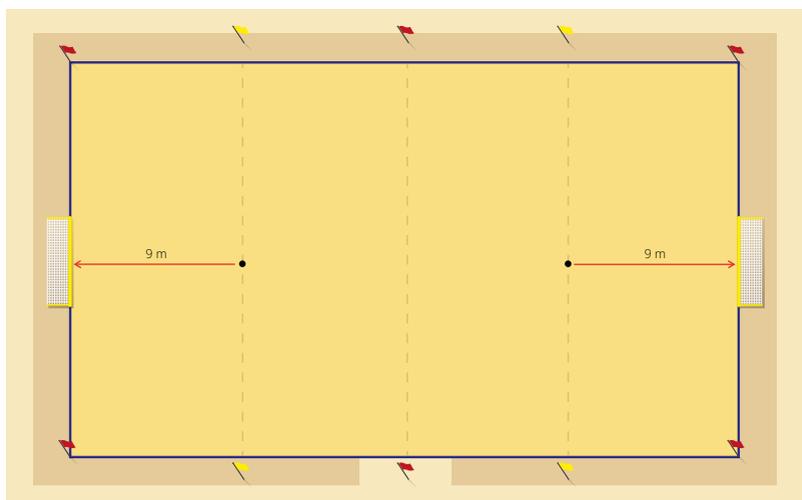
Pour aider les arbitres à visualiser les surfaces de réparation, des marques doivent être placées sur les lignes de touche à hauteur des lignes imaginaires délimitant lesdites surfaces.

Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 10 cm et être d'une couleur se distinguant du sable (de préférence bleue). Elles doivent être dans un matériau flexible et résistant, mais ne constituant pas de danger pour les pieds des joueurs. Ces lignes doivent être ancrées dans le sol à chaque coin du terrain et au milieu de chaque ligne de touche à l'aide de systèmes d'ancrage et de fixation spéciaux ; elles doivent être fixées aux montants des buts par des anneaux de caoutchouc.

4. 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.

Le point de penalty est situé au milieu de la ligne imaginaire délimitant la surface de réparation.

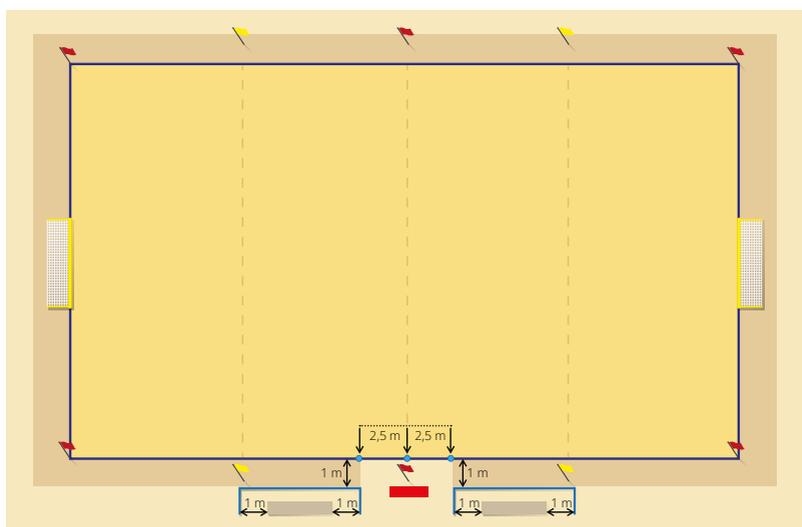


5. Zone de remplacements

La zone de remplacements est l'espace situé devant la table de chronométrage, au bord de la ligne de touche :

- 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.
- Les bancs des équipes sont situés dans son prolongement et de chaque côté, derrière la ligne de touche.
- L'espace situé juste devant la table de chronométrage, à savoir 2,5 m de part et d'autre de la ligne médiane imaginaire, doit rester libre.

Pour de plus amples détails sur les remplacements et la procédure de remplacement, veuillez consulter la Loi 3.



6. Surface de coin

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

7. Drapeaux

Les drapeaux, dont la hampe ne peut être pointue et doit afficher une hauteur minimale de 1,5 m, doivent être placés comme indiqué ci-dessous.

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

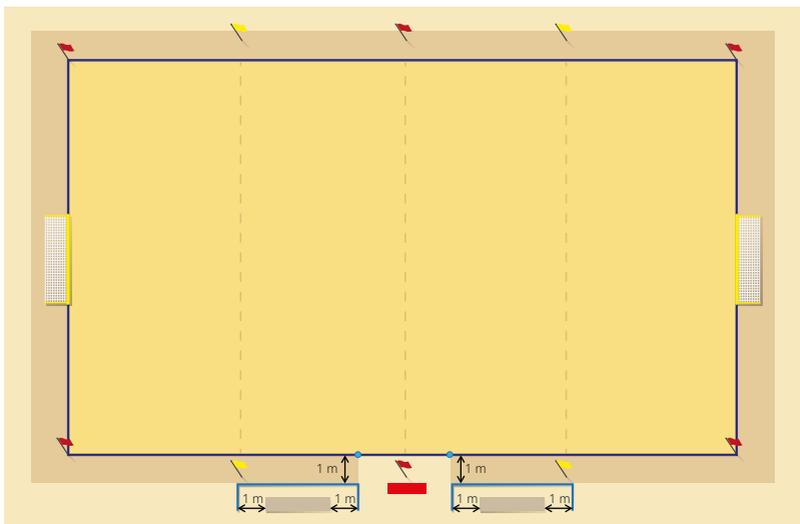
- un drapeau de couleur rouge à chacun des quatre coins du terrain ;
- un drapeau de couleur rouge à chacune des extrémités de la ligne médiane imaginaire, plantés à une distance de 1 à 1,5 m à l'extérieur de la ligne de touche ;
- un drapeau de couleur jaune à chacune des extrémités des lignes imaginaires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

8. Surface technique

La surface technique comprend des places assises pour les officiels d'équipe et pour les remplaçants. Si la taille et l'emplacement des surfaces techniques peuvent varier d'une enceinte à une autre, les directives suivantes demeurent applicables :

- La surface technique ne doit s'étendre qu'à 1 m de part et d'autre des places assises et 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 prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement de chaque compétition.
- Les personnes prenant place dans la surface technique :
 - doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement de chaque compétition ;
 - doivent adopter un comportement responsable ;
 - ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme l'intervention – avec l'autorisation d'un des arbitres – du kinésithérapeute ou du médecin sur le terrain pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.
- Une seule personne à la fois est autorisée à se lever et à donner des instructions tactiques depuis la surface technique.

- Pendant le match, les remplaçants peuvent s'échauffer dans la zone prévue à cet effet derrière la surface technique, accompagnés d'un préparateur physique. S'il n'y a pas de telle zone, ils peuvent s'échauffer près de la ligne de touche à condition qu'ils ne gênent pas les déplacements des joueurs ainsi que des arbitres et qu'ils se comportent correctement.



Sécurité

Le règlement de chaque compétition doit indiquer la distance minimale entre les limites du terrain (lignes de touche et de but) et les barrières séparant les spectateurs (notamment les panneaux publicitaires, etc.), de manière à toujours assurer la sécurité des participants.

9. Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but.

Ils sont constitués de deux poteaux verticaux situés à égale distance des coins du terrain et reliés en leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en matière agréée et ne doivent en aucun cas présenter un danger. Les poteaux et la barre transversale des deux buts doivent avoir la même forme, qui peut être carrée, rectangulaire, circulaire, elliptique ou un hybride de ces options.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 5,5 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,2 m du sol.

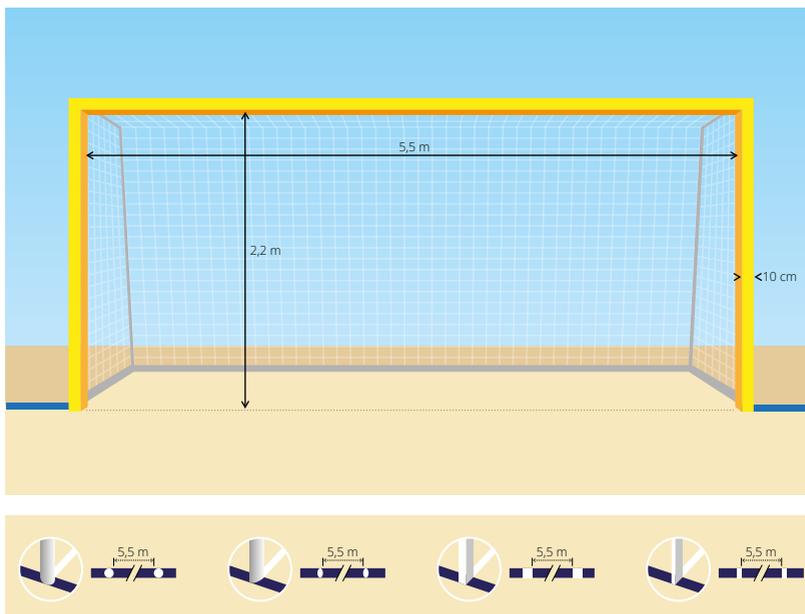
La position des poteaux par rapport à la ligne de but doit être conforme aux illustrations.

Les deux poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur que la ligne de but, soit 10 cm. Les filets doivent être constitués d'un matériau approprié et accrochés à l'arrière des poteaux ainsi que de la barre transversale par un système d'attache adéquat. Ils doivent être convenablement suspendus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Si la barre transversale est déplacée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. S'il n'est pas possible de la réparer, le match doit être définitivement arrêté. L'utilisation d'une corde en remplacement de la barre transversale n'est pas autorisée. Si la barre transversale peut être réparée, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8).

De préférence, les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur jaune.

Il est recommandé que tous les buts utilisés lors de compétitions officielles organisées sous l'égide de la FIFA ou des confédérations ne comportent pas d'éléments protubérants (autres que les poteaux et la barre transversale – par ex. barres de soutien) pouvant empêcher le ballon d'entrer dans le but.



Sécurité

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre.

10. Publicité sur le terrain

La publicité au sol n'est pas autorisée.

11. Publicité sur les filets des buts

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible de faire figurer de la publicité sur les filets des buts, à condition qu'elle ne perturbe pas les joueurs ou les arbitres, ni ne les empêche de voir les actions.

12. Publicité sur les drapeaux

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible de faire figurer de la publicité sur les drapeaux.

13. Publicité dans les surfaces techniques

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible de faire figurer de la publicité sur le sol des surfaces techniques, à condition qu'elle ne distraie ou ne perturbe pas les personnes qui se trouvent dans ces zones ou tout autre participant.

14. Publicité autour du terrain

Les publicités verticales doivent se situer au minimum :

- à 1 m des lignes de touche, sauf pour les surfaces techniques et la zone de remplacements, au niveau desquelles toute publicité verticale est interdite ;
- à la même distance de la ligne de but que la profondeur du filet de but ;
- à 1 m du filet de but.

LOI 2

BALLON

1. Spécifications

Le ballon doit être :

- sphérique ;
- en matière adéquate ;
- d'une circonférence comprise entre 68 et 70 cm ;
- d'un poids compris entre 400 et 440 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,4 et 0,6 atm (400-600 g/cm²) au niveau de la mer.

Tous les ballons utilisés dans des matches de compétitions officielles organisées sous l'égide de la FIFA ou des confédérations doivent être conformes aux normes du Programme Qualité de la FIFA pour les ballons et porter un de ses labels de qualité.

Ces labels indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour le label concerné, qui s'ajoutent aux spécifications minimales stipulées dans la Loi 2 et doivent être approuvées par la FIFA.

2. Publicité sur le ballon

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

3. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé en cours de match, le jeu est interrompu et reprendra par une balle à terre. Une exception est faite lorsque le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre directement dans le but (cf. section 6 de la présente Loi).

Si le ballon est endommagé lors du coup d'envoi, d'une sortie de but, d'un corner, d'un coup franc, d'un penalty, d'une rentrée de touche ou d'une balle à terre, la reprise du jeu doit être à nouveau exécutée.

Si le ballon est endommagé durant l'exécution d'un penalty ou d'un tir au but depuis le point de penalty imaginaire une fois frappé en direction du but adverse et avant de toucher un autre joueur, un poteau ou la barre transversale, le penalty ou le tir au but doit être retiré.

4. Ballons supplémentaires

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

Des ballons supplémentaires satisfaisant aux critères de la Loi 2 peuvent être placés autour du terrain pour autant que leur usage soit sous le contrôle des arbitres. Le troisième arbitre disposera lui-aussi d'un ou deux ballon(s) supplémentaire(s) afin de ne pas retarder la reprise du jeu.

5. Ballons supplémentaires sur le terrain

Si un ballon supplémentaire entre sur le terrain pendant que le ballon est en jeu, les arbitres doivent interrompre le jeu uniquement si le ballon supplémentaire interfère avec le jeu. Celui-ci devra reprendre par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8).

Si un ballon supplémentaire entre sur le terrain pendant que le ballon est en jeu, mais n'y interfère pas, les arbitres laissent le jeu se poursuivre et doivent s'assurer que le ballon supplémentaire est retiré le plus vite possible.

6. But avec un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre directement dans le but, les arbitres doivent accorder le but.

LOI 3

JOUEURS

1. Nombre de joueurs

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

Bien qu'il ne soit pas possible de débuter un match lorsqu'une des équipes compte moins de trois joueurs, le nombre minimum de joueurs requis par équipe pour un match, remplaçants compris, est laissé à la discrétion des fédérations nationales.

Si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce que un ou plusieurs joueurs a/ont délibérément quitté le terrain, les arbitres ne sont pas obligés d'interrompre le jeu et peuvent laisser jouer l'avantage. En revanche, la partie ne peut pas reprendre après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum trois joueurs.

Si le règlement de la compétition énonce que tous les joueurs et remplaçants doivent être désignés avant le coup d'envoi et une équipe commence un match avec moins de cinq joueurs, seuls les joueurs et remplaçants inscrits sur la liste de départ pourront disputer le match à leur arrivée.

2. Nombre de remplacements et de remplaçants

Un nombre illimité de remplacements peut être effectué lors d'un match.

Compétitions officielles

Il est possible d'utiliser sept remplaçants au maximum au cours d'un match disputé dans le cadre d'une compétition officielle organisée par la FIFA, les confédérations ou les fédérations nationales. Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants autorisés.

Autres matches

Lors de matches non officiels entre équipes nationales « A », il est possible d'utiliser jusqu'à dix remplaçants.

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

- les équipes concernées 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.

3. Remise de la liste des joueurs et des remplaçants

Lors de chaque match, les noms des joueurs et des remplaçants doivent être communiqués aux arbitres avant le début du match, qu'ils soient présents ou non. Aucun joueur ou remplaçant dont le nom n'est pas communiqué aux arbitres à ce moment-là ne peut prendre part au match.

4. 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 remplacé quitte le terrain par la zone de remplacements de son équipe, sauf exception énoncée dans les présentes Lois du Jeu de Beach Soccer.
- Le joueur remplacé n'a pas besoin d'obtenir l'autorisation d'un des arbitres pour quitter le terrain.
- Les arbitres n'ont pas besoin d'autoriser le remplaçant à entrer sur le terrain.
- Le remplaçant peut uniquement entrer sur le terrain une fois que le joueur qu'il remplace en est sorti.
- Le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements.
- Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entièrement entré sur le terrain par la zone de remplacements, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce dernier 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.
- Dans certaines circonstances, l'arbitre peut refuser l'entrée en jeu d'un remplaçant, par exemple s'il ne porte pas l'équipement adéquat.
- Un remplaçant qui n'a pas effectué la procédure de remplacement ne peut reprendre le jeu en exécutant une rentrée de touche, un penalty, un coup franc, un corner ou une sortie de but ou en recevant une balle à terre.
- Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain par la suite.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé ou non à jouer.
- Si une période d'un match est rallongée pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc, aucun remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe en défense ou du tireur, si l'infraction ayant conduit au penalty ou au coup franc était une faute et le tireur n'est pas en mesure d'exécuter le tir en raison d'une blessure.

5. Échauffement

Cinq remplaçants au maximum par équipe sont autorisés à s'échauffer en même temps.

6. Remplacement du gardien de but

- Un remplaçant peut prendre la place du gardien de but sans que les arbitres en soient avertis et sans que le jeu soit interrompu.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but. Cependant, il doit le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé préalablement les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui prend la place du gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro. Le règlement de chaque compétition peut également stipuler qu'un joueur évoluant en tant que gardien volant doit porter exactement la même couleur que celle du maillot du gardien.

7. Infractions et sanctions

Si un remplaçant pénètre sur le terrain avant que le joueur remplacé 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 la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- les arbitres avertiront le remplaçant pour être entré sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci 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 si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse ;
- depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction.

Si ce remplaçant ou son équipe commet une autre infraction, le jeu reprendra conformément à la reprise du jeu prévue pour ladite infraction. Si ce remplaçant interfère avec le jeu, un coup franc ou un penalty est accordé en fonction de l'endroit où l'interférence a eu lieu.

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

Si, pour des motifs non précisés dans les Lois du Jeu de Beach Soccer, un joueur remplacé sort du terrain à un endroit autre que la zone de remplacements, les arbitres interrompent le jeu (mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée) et ils avertiront le joueur pour être sorti du terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci 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 si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse ;
- depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction.

Si un remplaçant pénètre sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement ou fait jouer son équipe en supériorité numérique, les arbitres – avec l'aide des autres arbitres – doivent suivre les directives suivantes :

- Interrompre le jeu, mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée.
- Avertir le remplaçant pour comportement antisportif si son équipe s'est retrouvée en supériorité numérique ou pour non-respect de la procédure de remplacement.
- Exclure le remplaçant si celui-ci empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse. Le nombre de joueurs est réduit conformément à la Loi 3.
- Le remplaçant doit quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne l'a pas déjà fait, soit pour réaliser la procédure de remplacement en bonne et due forme – s'il s'agissait du motif de l'infraction –, soit pour se rendre dans la surface technique – si l'équipe jouait en supériorité numérique.
- Si les arbitres appliquent la règle de l'avantage :
 - ils doivent interrompre le jeu lorsque l'équipe du remplaçant est en possession du ballon et le faire reprendre 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 centre du terrain s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction ;
 - et que l'équipe du remplaçant commet une infraction passible d'un coup franc ou d'un penalty, ils doivent sanctionner ladite équipe en accordant la reprise du jeu applicable à l'équipe adverse. Si nécessaire, ils devront également infliger une sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise ;
 - puis interrompent le jeu parce que l'adversaire de l'équipe du remplaçant a commis une infraction, ils doivent faire reprendre le jeu par un coup franc en faveur dudit adversaire, 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 centre du terrain s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction. Si nécessaire, ils devront également infliger une sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise ;

- et que le ballon sort des limites du terrain, ils doivent faire reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis le point de la limite du terrain où le ballon est sorti s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le centre du terrain s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction.
- Si un remplaçant désigné comme tel pénètre sur le terrain à la place d'un joueur désigné au début du match et si les arbitres ne sont pas informés de ce changement :
 - les arbitres autorisent le remplaçant désigné comme tel à continuer le match ;
 - aucune mesure disciplinaire n'est requise à l'encontre du remplaçant désigné comme tel ;
 - les arbitres rendent compte de cet incident aux autorités compétentes.
- Si un remplaçant commet une infraction passible d'exclusion avant de pénétrer sur le terrain, le nombre de joueurs de son équipe n'est pas réduit et un autre remplaçant peut pénétrer sur le terrain ou le joueur qui allait être remplacé peut y rester.

Pour toute autre infraction :

- les joueurs fautifs seront avertis ;
- le match 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 si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe adverse ;
 - depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction.

8. Joueurs et remplaçants exclus

Un joueur qui est exclu :

- avant la remise de la liste de départ ne peut être inscrit sur ladite liste à quelque titre que ce soit ;
- après avoir été inscrit comme titulaire sur la liste de départ et avant le coup d'envoi peut être remplacé par un des joueurs inscrits comme remplaçants – lequel ne pourra pas être remplacé.

Un remplaçant désigné comme tel qui est exclu avant ou après le coup d'envoi du match ne peut pas être remplacé.

Dans le cas où un joueur est exclu après le coup d'envoi, son remplaçant pourra, sous réserve de l'autorisation du chronométreur ou du troisième arbitre, entrer sur le terrain deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier (c'est-à-dire après que son équipe a joué pendant deux minutes en infériorité numérique), à moins qu'un but soit marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées, auquel cas les dispositions suivantes s'appliquent :

- si les équipes jouent à cinq contre quatre ou à quatre contre trois et l'équipe en supériorité numérique marque un but, celle en infériorité numérique pourra récupérer un joueur ;
- si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les deux minutes respectives se soient écoulées ;
- si les équipes jouent à cinq contre trois et l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe en infériorité numérique pourra récupérer un seul joueur ;
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le match se poursuit avec le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les deux minutes se soient écoulées, à moins que l'équipe en supériorité numérique marque un but avant la fin du délai.

Si un joueur commet une infraction passible d'un deuxième avertissement, mais que les arbitres appliquent la règle de l'avantage et que l'équipe du joueur fautif encaisse ensuite un but, le joueur fautif doit recevoir un deuxième avertissement pour incorrection et doit être exclu avant le coup d'envoi, mais le nombre de joueurs sur le terrain n'est pas réduit car l'infraction a été commise avant que le but soit marqué ; un remplaçant remplace le joueur exclu. Si l'infraction consiste à avoir perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur ne reçoit toutefois pas de deuxième avertissement.

Si, pendant une pause entre deux périodes de jeu ou avant le début de la prolongation, un joueur commet une infraction passible d'exclusion, son équipe débutera la période de jeu suivante avec un joueur en moins.

9. Personnes supplémentaires sur le terrain

L'entraîneur et les autres officiels désignés sur la liste de départ sont les officiels d'équipe. Toute personne non inscrite sur la liste de départ en tant que joueur, remplaçant ou officiel d'équipe est considérée comme agent extérieur.

Si un officiel d'équipe, un remplaçant (sauf dans le cadre de la procédure de remplacement), un joueur exclu ou un agent extérieur entre sur le terrain, les arbitres doivent :

- interrompre le jeu uniquement si la personne en question interfère avec le jeu ;
- lui faire quitter le terrain au premier arrêt de jeu ;
- prendre les mesures disciplinaires appropriées.

Si le jeu est interrompu en raison d'une interférence provoquée par :

- un officiel d'équipe, un remplaçant ou un joueur exclu, le jeu devra reprendre par un coup franc ou un penalty ;
- un agent extérieur, le jeu devra reprendre par une balle à terre.

Les arbitres doivent rendre compte de cet incident aux autorités compétentes.

10. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

Si le ballon se dirige vers le but et l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe en défense de jouer le ballon, le but est accordé lorsque le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon), à moins que l'équipe en attaque soit à l'origine de l'interférence.

Si, après qu'un but a été marqué et que le jeu a repris, les arbitres se rendent compte qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain lorsque le but a été inscrit, le but ne peut être annulé. Si la personne supplémentaire est encore sur le terrain, les arbitres doivent :

- interrompre le jeu ;
- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;
- faire reprendre le jeu par une balle à terre ou un coup franc, selon le cas.

Les arbitres doivent rendre compte de cet incident aux autorités compétentes.

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 annuler le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a marqué le but ; et si cette personne a interféré avec le jeu, celui-ci doit reprendre par un coup franc depuis l'endroit où se trouvait la personne supplémentaire ou un penalty si l'interférence a eu lieu dans la surface de réparation ;
 - un agent extérieur, qui a interféré avec le jeu en déviant le ballon dans le but ou en empêchant un joueur de l'équipe en défense de le disputer à moins que le but ait été marqué comme décrit ci-dessus dans « Personne supplémentaire sur le terrain ». Le jeu reprend alors par une balle à terre.
- Les arbitres doivent valider le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a encaissé le but ;
 - un agent extérieur qui n'a pas interféré avec le jeu.

Dans tous les cas, les arbitres doivent faire quitter le terrain à la personne supplémentaire.

11. Retour incorrect au jeu

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation d'un des arbitres pour revenir sur le terrain n'en tient pas compte, ces derniers doivent :

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'interfère pas avec le jeu ou avec un arbitre, ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation.

Si ce joueur commet une autre infraction passible d'avertissement, il doit être exclu pour avoir commis deux infractions passibles d'avertissement, par exemple si un joueur entre sans la permission d'un des arbitres et fait trébucher un adversaire de manière inconsidérée. Si cette dernière infraction est commise avec un excès d'engagement, le joueur doit être exclu directement.

Si les arbitres interrompent le jeu, celui-ci reprendra :

- par un coup franc depuis l'endroit de l'éventuelle interférence ou un penalty si celle-ci a eu lieu dans la surface de réparation ;
- s'il n'y a pas eu d'interférence, par un coup franc à exécuter :
 - 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 ;
 - depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction.

Un joueur qui dépasse accidentellement les limites du terrain et/ou qui sort du terrain dans le cadre d'une action de jeu ne commet pas d'infraction.

12. Sortie du terrain avec autorisation

En dehors de la procédure normale de remplacement, un joueur peut quitter le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres dans les situations suivantes :

- dans le cadre d'une action de jeu lors de laquelle le joueur regagne immédiatement le terrain, par exemple pour jouer le ballon ou pour dribbler un adversaire. Il est toutefois interdit de sortir du terrain pour passer derrière un but avant d'y revenir dans l'optique de tromper un adversaire ; dans un tel cas, les arbitres interrompent le jeu si la règle de l'avantage ne peut pas être appliquée. S'ils ont interrompu le jeu, celui-ci devra reprendre par un coup franc 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 centre du terrain s'il se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe ayant commis l'infraction. Le joueur est averti pour comportement antisportif ;
- en raison d'une blessure. Le joueur devra obtenir l'autorisation d'un des arbitres pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé. En cas de saignement, l'hémorragie devra avoir cessé – ce que devront vérifier les arbitres – pour que le joueur soit autorisé à retourner sur le terrain ;
- pour corriger ou remettre son équipement. Le joueur devra obtenir l'autorisation d'un des arbitres pour regagner le terrain s'il n'a pas été remplacé et les arbitres devront vérifier son équipement avant son retour.

13. Sortie non autorisée du terrain

Dans le cas où un joueur quitterait le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres et pour des raisons non prévues dans les présentes Lois du Jeu de Beach Soccer, le chronométrateur ou le troisième arbitre fera retentir le signal sonore visant à avertir les arbitres si la règle de l'avantage ne peut pas être appliquée. S'il est nécessaire d'interrompre le jeu, les arbitres sanctionneront l'équipe du joueur fautif en accordant un coup franc à l'équipe adverse. Si la règle de l'avantage est appliquée, le chronométrateur ou le troisième arbitre fera retentir le signal sonore à l'arrêt de jeu suivant. Le joueur sera averti pour être sorti du terrain sans l'autorisation d'un des arbitres.

14. Capitaine de l'équipe

Chaque équipe doit désigner un capitaine sur la liste des joueurs. Celui-ci doit porter un brassard. Le capitaine ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

15. Rafraîchissements

Les joueurs sont autorisés à se rafraîchir en buvant à l'occasion d'une interruption momentanée du match. Il est interdit de jeter des sacs ou tout autre récipient contenant du liquide sur le terrain.

LOI 4

ÉQUIPEMENT DÈS JOUEURS

1. Sécurité

Un joueur ne doit pas utiliser ou porter d'équipement ni quoi que ce soit de dangereux.

Les bijoux de tout type (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) sont interdits et doivent être ôtés. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé.

Les joueurs et les remplaçants doivent être inspectés avant le début du match. Si un joueur porte ou utilise un objet ou un bijou non autorisé ou dangereux, les arbitres doivent ordonner au joueur :

- d'ôter l'objet ou bijou en question ;
- de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut pas ou ne veut pas s'exécuter.

Un joueur refusant d'obtempérer ou remettant l'objet ou bijou en question par la suite doit être averti.

2. Équipement obligatoire

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend chacun des éléments suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short qui ne peut pas être retroussé et doit conserver l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur.

Le capitaine de l'équipe doit porter le brassard fourni ou autorisé par l'organisateur de la compétition concernée ou un brassard d'une seule couleur sur lequel pourra figurer le mot « capitaine », une traduction de ce mot ou encore la lettre « C », qui devront eux aussi être d'une seule couleur (voir également la section « Ajustements des Lois du Jeu de Beach Soccer »).

3. Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre, ainsi que des arbitres.
- Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.
- Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a d'autre maillot, les arbitres autorisent à jouer le match.

Les maillots de corps doivent être d'une seule couleur, qui doit être la même que la couleur principale de la manche des maillots ou d'un motif ou de couleurs reprenant à l'identique celui/celles des manches du maillot.

Les cuissards/collants doivent être de la même couleur que la couleur principale des shorts ou que la couleur de la partie inférieure des shorts. Les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.

Le règlement de chaque compétition peut obliger les personnes se trouvant dans la surface technique et qui ne sont pas des remplaçants à porter des vêtements d'une couleur différente de celle des vêtements portés par les joueurs et les arbitres.

4. Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les gants, les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport. Les gardiens peuvent porter un pantalon. À l'instar du short, celui-ci ne peut pas être retroussé et doit conserver l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur.

Les chaussures sont interdites.

Les protections élastiques sur les pieds sont autorisées à condition qu'elles ne couvrent pas totalement les talons ou les doigts de pieds.

Chasubles

Chaque remplaçant doit porter une chasuble afin de pouvoir être identifié comme tel.

Couvre-chefs

Lorsqu'un couvre-chef (excepté les casquettes de gardiens) est porté, celui-ci :

- doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot (tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un couvre-chef de la même couleur) ;
- doit conserver l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur ;
- ne doit pas être attaché au maillot ;
- ne doit constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (par ex. en raison d'un système de fermeture au niveau du cou) ;
- ne doit pas avoir d'éléments protubérants.

Genouillères et coudières

Si des genouillères et coudières sont portées, elles doivent être de la même couleur que la couleur dominante des manches du maillot (pour les coudières) ou de la même couleur que la couleur dominante du short/pantalon (pour les genouillères) et ne doivent pas comporter d'éléments excessivement protubérants. Lorsqu'il n'est pas possible d'harmoniser les couleurs, des protections noires ou blanches peuvent être portées quelle que soit la couleur dominante du maillot ou du short/pantalon. Lorsque les protections ne correspondent pas à la couleur dominante du maillot ou du short/pantalon, elles doivent toutes être de la même couleur (noir ou blanc).

Systèmes de communication électroniques

Les joueurs (y compris les remplaçants et joueurs exclus) ne sont pas autorisés à porter ou utiliser une quelconque forme de système électronique ou de communication (sauf si les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont autorisés).

Les officiels d'équipe peuvent utiliser des systèmes de communication ou systèmes électroniques lorsque cela implique directement la santé ou la sécurité des joueurs, ou bien lorsque cela est effectué à des fins tactiques. Toutefois, seuls de petits appareils mobiles et manuels (microphones, casques, écouteurs, téléphones portables, smartphones, montres connectées, tablettes, ordinateurs portables, etc.) peuvent être utilisés. Un officiel d'équipe qui utilise des appareils non autorisés ou qui se comporte de manière inappropriée dans le cadre de l'utilisation d'un système électronique ou de communication sera exclu de la surface technique.

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système des joueurs n'est pas dangereuse et répond aux exigences du Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances.

Lorsque les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont fournis par l'organisateur du match ou de la compétition pour des matches disputés dans le cadre d'une compétition officielle, il est de sa responsabilité de s'assurer que les informations et données transmises à partir de ces dispositifs vers la surface technique sont fiables et précises.

Le Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances aide les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis.

5. Slogans, déclaration, images et publicité

L'équipement ne doit présenter aucun(e) slogan, inscription ou image à caractère politique, religieux ou personnel. 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. En cas d'infraction, le joueur et/ou l'équipe sera sanctionné(e) par l'organisateur de la compétition, par la fédération nationale ou par la FIFA.

Principes

- La Loi 4 s'applique à tout type d'équipement (y compris les vêtements) susceptible d'être porté par les joueurs et les remplaçants ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la surface technique.

- Les éléments suivants sont (généralement) autorisés :
 - le numéro et le nom du joueur, le logo de l'équipe, les slogans/emblèmes faisant la promotion du beach soccer, du respect et de l'intégrité, ainsi que toute publicité autorisée par le règlement de la compétition ou celui de la fédération nationale, de la confédération ou de la FIFA ;
 - les détails essentiels d'un match (équipes, date, compétition/événement, site).
- Les slogans, messages ou images autorisé(e)s doivent dans la mesure du possible être limité(e)s à l'avant du maillot et/ou à un brassard.
- Dans certains cas, le slogan, le message ou l'image peut n'apparaître que sur le brassard du capitaine.

Interprétation de la Loi

Afin de déterminer si un slogan, un message ou une image est autorisé(e), il convient de se reporter à la Loi 12 (Fautes et incorrections), selon laquelle les arbitres doivent sanctionner un joueur lorsque celui-ci se rend coupable des faits suivants :

- tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- agit de manière provocante, moqueuse ou offensante.

Tout(e) slogan, message ou image entrant dans l'une de ces catégories est interdit(e).

Tandis que le caractère « religieux » et « personnel » est relativement facile à définir, le caractère « politique » est plus ambigu ; quoi qu'il en soit, les slogans, messages ou images en lien avec les éléments suivants ne sont pas autorisés :

- toute personne, décédée ou en vie (à moins qu'elle ne fasse partie du nom officiel de la compétition) ;
- tout(e) parti/organisation/groupe (etc.) politique local(e), régionale(e), national(e) ou international(e) ;
- tout gouvernement local, régional ou national et ses ministères, bureaux ou fonctions ;
- toute organisation à caractère discriminatoire ;
- toute organisation dont les objectifs/actions sont susceptibles d'offenser un grand nombre de personnes ;
- tout acte/événement politique spécifique.

Lors de la commémoration d'un événement national ou international d'importance, les sensibilités de l'équipe adverse (y compris ses supporters) et du grand public doivent être attentivement prises en considération.

Le règlement d'une compétition peut contenir d'autres restrictions/limitations, notamment en termes de taille, de nombre et d'emplacement des slogans, messages ou images autorisé(e)s. Il est recommandé de résoudre tout litige découlant de slogans, messages ou images avant que le match ou la compétition ait lieu.

6. Infractions et sanctions

Pour toute infraction ne concernant pas de l'équipement dangereux, le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté et :

- les arbitres doivent demander au joueur de quitter le terrain pour corriger son équipement ;
- le joueur devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il ait déjà corrigé son équipement.

Un joueur quittant le terrain pour corriger son équipement ou en changer doit :

- laisser un arbitre vérifier son équipement avant d'être autorisé à regagner le terrain ;
- attendre l'autorisation d'un des arbitres pour regagner le terrain.

Dans ce cas, un joueur revenant sur le terrain sans autorisation doit être averti. Si les arbitres interrompent le jeu pour donner l'avertissement, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse, à exécuter :

- 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 ;
- depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction.

Cependant, en cas d'interférence, un coup franc sera accordé depuis l'endroit où elle a eu lieu. Si l'interférence survient dans la surface de réparation, c'est un penalty qui devra être sifflé.

7. Numéros des joueurs

Le règlement de chaque compétition doit préciser le principe de numérotation des joueurs, les numéros allant normalement de 1 à 15 et le numéro 1 étant réservé à un gardien de but.

Les organisateurs doivent tenir compte de la difficulté pour les arbitres de signaler les numéros supérieurs à 15.

Le numéro de chaque joueur doit être visible dans son dos et il doit se distinguer de la couleur prédominante du maillot. Le règlement de chaque compétition doit déterminer les dimensions des numéros, leur caractère obligatoire ou non, ainsi que leur présence/leurs dimensions sur les autres éléments de l'équipement de base des joueurs.

LOI 5

ARBITRES

1. Autorité des arbitres

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

2. Décisions des arbitres

Les décisions des arbitres sur des faits en relation avec le jeu sont définitives, y compris la validation d'un but et le résultat du match. Les décisions de tous les arbitres doivent toujours être respectées.

Si le jeu a repris ou si les arbitres ont effectué un signal pour confirmer la fin d'une période (y compris de la prolongation) et ont quitté le terrain et ses abords après que le chronométreur a fait retentir le signal sonore, ou encore que le match a été définitivement arrêté, la reprise du jeu ne peut être modifiée par les arbitres, et ce même s'ils réalisent après coup qu'elle était incorrecte – en consultation ou non avec un des autres arbitres.

Il peut arriver que l'un des arbitres assistants indique/communique une infraction passible d'avertissement ou d'exclusion, mais que le jeu reprenne avant que les arbitres voient l'indication ou entendent la communication. Les arbitres peuvent toujours prendre la mesure disciplinaire adéquate, mais la reprise du jeu correspondant à l'infraction ne doit pas être effectuée.

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

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre ou d'un des autres arbitres, l'arbitre principal le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions nécessaires pour qu'il soit remplacé. Il adressera également un rapport aux autorités compétentes.

3. Pouvoirs et devoirs

Les arbitres :

- veillent à l'application des Lois du Jeu de Beach Soccer ;
- contrôlent le match en collaboration avec les autres arbitres, le cas échéant ;
- s'assurent que les ballons utilisés sont conformes aux exigences de la Loi 2 ;
- s'assurent que l'équipement des joueurs est conforme aux exigences de la Loi 4 ;
- consignent par écrit les événements du match ;
- décident d'interrompre le jeu, à leur discrétion, en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Beach Soccer ;

- décide d'interrompre, de suspendre ou d'arrêter définitivement le match en raison de tout autre problème (comme une interférence extérieure), par exemple si :
 - l'éclairage est inadéquat ;
 - un arbitre, un joueur, un remplaçant ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé/botté par un spectateur. Les arbitres peuvent alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
 - un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu – les arbitres doivent alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
 - un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre.

Les arbitres doivent alors :

- interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) s'il y a une interférence, sauf si le ballon va entrer dans le but et l'interférence n'empêche pas un joueur de l'équipe en défense de le jouer, auquel cas le but est accordé si le ballon rentre (même s'il a été touché), à moins que l'interférence ait été faite par l'équipe en attaque ;
- laisser le jeu se poursuivre dans le cas contraire et veiller à ce que l'élément soit retiré le plus vite possible.
- interrompre le jeu s'ils considèrent qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé, y compris un gardien de but, ne peut être soigné sur le terrain, doit quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve et peut uniquement y retourner une fois que le jeu a repris. Il doit regagner le terrain depuis la zone de remplacements. Les seules exceptions concernent :
 - un joueur ayant du sable dans les yeux – le cas échéant, le joueur peut se nettoyer les yeux avec de l'eau, si besoin avec l'aide d'un joueur sur le terrain, mais pas d'un remplaçant ni d'un membre de l'encadrement médical. Des bouteilles d'eau peuvent être placées derrière les buts afin de permettre au jeu de reprendre rapidement ;
 - un gardien de but blessé alors qu'un coup franc ou un penalty a été accordé ;
 - des joueurs de la même équipe entrés en collision et nécessitant des soins ;
 - une blessure grave ;

- un joueur blessé en conséquence d'une faute sanctionnée par les arbitres, auquel cas il doit tirer le coup franc ou penalty qui s'ensuit. Si le joueur est gravement blessé et dans l'incapacité de tirer le coup franc ou le penalty :
 - le joueur doit être remplacé par un coéquipier qui était sur le banc au moment de l'infraction et ce coéquipier doit se charger du coup franc ou penalty ;
 - un gardien de but gravement blessé et dans l'incapacité de tirer le coup franc ou le penalty doit être remplacé par un autre gardien de but, qui doit se charger du coup franc ou penalty. L'équipe concernée ne peut remplacer le gardien de but par un joueur de champ que si elle n'a pas d'autre gardien de but à disposition ;
 - un joueur qui simule une blessure grave pour éviter de tirer un coup franc ou un penalty doit être averti pour comportement antisportif.
- font en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signal des arbitres, après que ceux-ci se sont assurés que le saignement s'est arrêté et que son équipement n'est pas taché de sang ;
- font en sorte que, si les médecins et/ou les brancardiers ont été autorisés à pénétrer sur le terrain, le joueur concerné quitte le terrain sur une civière ou en marchant. Le joueur doit être averti pour comportement antisportif s'il ne respecte pas l'instruction ;
- doivent montrer un carton jaune ou rouge avant que le joueur ait quitté le terrain pour se faire soigner s'ils décident de l'avertir ou de l'exclure ;
- lorsque le jeu a été interrompu, font reprendre par une balle à terre s'il n'a pas été arrêté pour une autre raison que la blessure d'un joueur ou si la blessure n'a pas été causée par une infraction aux Lois du Jeu ;
- laissent le jeu se poursuivre s'ils considèrent qu'un joueur n'est que légèrement blessé ;
- laissent le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une infraction a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse et sanctionnent l'infraction commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou au bout de quelques secondes ;
- sanctionnent l'infraction la plus grave quand plusieurs infractions sont commises simultanément ;
- prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'avertissement ou d'exclusion. Ils ne sont pas tenus de le faire immédiatement, mais au plus tard lors du prochain arrêt de jeu ;

- prennent des mesures à l'encontre des officiels d'équipe qui ne se comportent pas de manière responsable – avertissement verbal ou carton jaune ou rouge (les officiels d'équipe fautifs sont alors exclus du terrain et de ses abords, y compris de la surface technique). Si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal présent dans la surface technique qui recevra la sanction. Un officiel d'équipe membre de l'encadrement médical commettant une infraction passible d'exclusion peut rester sur le banc si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne de l'encadrement médical, et ce afin de continuer à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin ;
- prennent des décisions avec l'aide des autres arbitres concernant tout incident qu'ils n'ont pas vu ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain ;
- donnent le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- effectuent les signaux décrits au chapitre intitulé « Directives pratiques pour les arbitres de beach soccer » ;
- doivent, selon ce qu'exige la situation, se placer sur le terrain et aux abords de celui-ci conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de beach soccer » ;
- établissent un rapport de match qu'ils remettent ensuite aux autorités compétentes ; ce rapport contient les informations relatives à toute mesure disciplinaire prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels d'équipe, ainsi que tout autre incident qui serait survenu avant, pendant ou après le match.

L'arbitre principal :

- assure la fonction de chronométreur et de troisième arbitre en l'absence de ces deux arbitres assistants ;
- suspend ou arrête définitivement le match, à sa discrétion, en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Beach Soccer ;
- suspend ou arrête définitivement le match, à sa discrétion, en cas d'interférence extérieure de quelque nature que ce soit.

Le deuxième arbitre :

- remplace l'arbitre principal dans le cas où ce dernier serait blessé ou indisposé.

4. Responsabilité des arbitres

Les arbitres – ou, selon les cas, les autres arbitres – ne peuvent être 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 la tenue 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 des accessoires, du ballon et de l'équipement utilisés pour le match ;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'interférence 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 pour être soigné ;
- la décision d'obliger un joueur blessé à être transporté hors du terrain pour être soigné (mis à part les exceptions susmentionnées) ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains vêtements ou éléments d'équipement ;
- la décision de permettre ou d'interdire (pour autant que cela soit de son ressort) à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes, aux responsables du site, aux responsables sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir aux abords 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 fédérations nationales ou des organisateurs de compétitions sous la responsabilité desquels ou desquelles se dispute le match.

5. Matches internationaux

La présence d'un deuxième arbitre est obligatoire lors des matches internationaux.

6. Équipement des arbitres

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent avoir l'équipement suivant :

- au moins un sifflet ;
- cartons rouge et jaune ;
- carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match) ;
- au moins une montre.

Autre équipement

Les arbitres sont autorisés à utiliser :

- de l'équipement pour communiquer avec les autres arbitres – oreillettes, etc. ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autre équipement d'évaluation physique.

Les arbitres n'ont pas le droit de porter d'autre équipement électronique, y compris des caméras.

Les arbitres n'ont pas le droit de porter des bijoux, à l'exception d'une montre ou d'un appareil équivalent pour chronométrer le match en cas d'absence du chronométreur.

7. Système de vérification chronométrique et soutien vidéo

Système de vérification chronométrique

Le système de vérification chronométrique est utilisé uniquement si le soutien vidéo n'est pas disponible.

Les arbitres font appel au système de vérification chronométrique pour :

1. vérifier que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (sauf exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc) ; et/ou
2. confirmer qu'une infraction a été commise avant le signal sonore indiquant la fin d'une période.

Seuls les arbitres peuvent décider d'effectuer une analyse. Une fois l'analyse terminée, seul l'arbitre principal est habilité à communiquer la décision finale.

Soutien vidéo

L'utilisation du soutien vidéo est uniquement permise lors de matches ou compétitions pour lesquelles l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences protocolaires et de mise en œuvre correspondantes (telles qu'établies par la FIFA) et a également reçu l'autorisation écrite de la FIFA.

Les arbitres font appel au soutien vidéo lorsque l'entraîneur principal d'une équipe (ou, en son absence, un officiel d'équipe désigné) leur demande de revoir une décision relative aux situations suivantes :

1. But marqué / non marqué
2. Penalty / pas de penalty
3. Coup franc / pas de coup franc dans la moitié de terrain adverse ou depuis le centre du terrain
4. Cartons rouges directs
5. Identité erronée

En outre, le soutien vidéo peut également être utilisé lorsque les deux arbitres sont en désaccord concernant un incident en lien avec une des catégories susmentionnées.

Le recours au soutien vidéo est également laissé à la discrétion des arbitres pour les situations suivantes :

6. Dysfonctionnement du chronomètre
7. (Ré)enclenchement / arrêt incorrect du chronomètre au regard des Lois 6 et 7
8. Vérification qu'un but a été marqué ou non
9. Vérification que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (sauf exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc)
10. Confirmation qu'une infraction a été commise avant le signal sonore indiquant la fin d'une période

Le soutien vidéo implique de visionner la situation une ou plusieurs fois. Les arbitres analysent les images directement et l'arbitre principal prend la décision finale. La décision initiale doit être maintenue si les images ne font pas état d'une « erreur manifeste » ou d'un « incident grave manqué ».

LOI 6

AUTRES ARBITRES

1. Arbitres assistants

Trois arbitres assistants peuvent être désignés (un troisième arbitre, un quatrième arbitre et un chronométrateur). Ils doivent exercer leurs fonctions en respectant les Lois du Jeu de Beach Soccer. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain, du côté de la zone de remplacements et à hauteur de la ligne médiane imaginaire. Le chronométrateur doit rester assis à la table de chronométrage, tandis que les troisième et quatrième arbitres peuvent décider de rester debout ou de s'asseoir pour exercer leurs fonctions.

Le chronométrateur, le troisième arbitre et le quatrième arbitre doivent recevoir une console de chronométrage adaptée de la part de la fédération ou du club sur le terrain de laquelle ou duquel est disputé le match. S'ils disposent d'un meilleur angle de vue, ils peuvent alerter l'arbitre en cas de faute.

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

2. Pouvoirs et devoirs

Le troisième arbitre :

- assiste les arbitres et le chronométrateur ;
- répertorie les joueurs qui participent au match ;
- contrôle le remplacement des ballons à la demande des arbitres ;
- vérifie l'équipement des remplaçants avant leur entrée sur le terrain ;
- consigne par écrit le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- informe les arbitres sur le terrain de toute infraction, toute incorrection ou tout comportement antisportif d'un joueur. Les arbitres décideront d'en tenir compte ou non ;
- consigne par écrit le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou exclus ;
- remet aux officiels de chaque équipe un document indiquant à quel moment le remplaçant d'un joueur exclu peut entrer en jeu ;

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE _____ MINUTE(S) AND _____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE _____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA _____ MINUTE(S) ET _____ SECONDE(S) AVANT LA FIN DE LA _____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE _____ MINUTO(S) Y _____ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL _____ PERIODO.

يمكن للاعب البديل أن يدخل أرضية الملعب إذا
تبقت في الكرونومتر دقيقة/دقائق، و _____ ثانية/ثوانٍ
على نهاية الشوط _____.

- contrôle, sous la supervision des arbitres, le retour au jeu d'un joueur qui a dû quitter le terrain pour corriger son équipement ;
- contrôle, sous la supervision des arbitres, le retour au jeu d'un joueur qui a dû quitter le terrain en raison d'une blessure de quelque nature que ce soit ;
- indique aux arbitres une erreur manifeste dans l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur, ou un comportement violent s'étant produit hors de leur champ de vision. Dans tous les cas, ce sont les arbitres qui ont le pouvoir de décider des faits de jeu ;
- surveille le comportement des personnes qui sont situées dans les surfaces techniques ou qui sont assises sur les bancs de touche et communique aux arbitres tout écart de conduite ;
- consigne par écrit les arrêts de jeu provoqués par des interférences extérieures, en indiquant leur motif ;
- contrôle, avec un des arbitres, que les coups d'envoi sont bien exécutés ;
- contrôle, avec un des arbitres, que les coups francs depuis le centre du terrain sont bien exécutés ;
- aide les arbitres en fournissant toute autre information pertinente concernant le match ;
- doit, selon ce qu'exige la situation, se placer sur le terrain conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de beach soccer » ;
- remplace le deuxième arbitre dans les cas où celui-ci ou l'arbitre principal seraient blessés ou indisposés.

Le chronométrateur :

veille à ce que la durée du match soit conforme aux dispositions de la Loi 7 et, à cet effet :

- enclenche le chronomètre lorsque le premier coup d'envoi de chaque période est effectué correctement ;
- arrête le chronomètre quand un but est marqué, quand un penalty ou un coup franc est accordé, ou quand les arbitres interrompent le jeu pour une autre raison ;
- réenclenche le chronomètre suite à la reprise du jeu effectuée correctement, sur un coup d'envoi, un coup franc, un penalty ou une balle à terre, ou sur toute autre reprise du jeu lorsque celui-ci a été interrompu par les arbitres pour une autre raison ;
- indique si possible sur le panneau d'affichage les buts et les périodes de jeu ;
- chronomètre la période de deux minutes pendant laquelle une équipe se retrouve en infériorité numérique ;
- signale à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres la fin des périodes, la fin du match ou la fin de la période de prolongation, le cas échéant ;
- se place aux abords du terrain conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de beach soccer » ;
- se charge des prérogatives spécifiques du troisième arbitre en l'absence de ce dernier et dans le cas où aucun quatrième arbitre n'a été désigné ;
- fournit toute autre information pertinente concernant le match.

3. Matches internationaux

Le recours à un troisième arbitre et à un chronométrateur est obligatoire lors des matches internationaux.

Lors de ce type de matches, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions nécessaires (chronométrage précis et dispositif permettant de chronométrer simultanément une ou plusieurs périodes de réduction numérique de deux minutes).

4. Quatrième arbitre

Un quatrième arbitre peut être désigné en vertu du règlement de la compétition concernée. Son rôle et ses obligations doivent être en conformité avec les Lois du Jeu de Beach Soccer.

Le quatrième arbitre :

- remplace le troisième arbitre dans le cas où un des arbitres ou le troisième arbitre ne pourrait plus débiter ou poursuivre sa mission, ou remplace le chronométrateur si nécessaire ;
- est chargé d'assister les arbitres et le troisième arbitre avant, pendant et après le match, à la demande de ceux-ci, y compris pour des tâches administratives ;
- remet après le match un rapport aux autorités compétentes sur toutes les incorrections ou les autres incidents survenu(e)s en dehors du champ de vision des arbitres et informe ces derniers de la rédaction d'un tel rapport ;
- consigne par écrit tous les incidents survenus avant, pendant et après le match ;
- est muni d'un chronomètre manuel pour parer à toute éventualité ;
- se place près du chronométrateur de manière à pouvoir aider les arbitres et le troisième arbitre en fournissant toute information pertinente concernant le match.

LOI 7

DURÉE DU
MATCH

1. Périodes de jeu

Le match comprend trois périodes de 12 minutes de jeu effectif chacune, qu'il est possible de réduire si le règlement de la compétition le permet.

2. Fin des périodes de jeu

Chaque période – y compris de prolongation, s'il y a lieu – s'achève à l'issue du temps imparti. Le chronométrateur signale la fin de chacune des périodes de jeu et, le cas échéant, de la période de prolongation, à l'aide d'un signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres.

- La période prend fin lorsque le signal sonore retentit, même si les arbitres ne donnent pas de coup de sifflet. Toutefois, en l'absence d'un chronométrateur ou si le signal n'a pu retentir en raison d'une défaillance matérielle, il revient aux arbitres d'indiquer la fin de la période en donnant un coup de sifflet.
- Si les arbitres accordent un coup franc ou un penalty alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci sera considérée comme terminée une fois que le coup franc ou le penalty a été exécuté. Ce coup franc ou penalty est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :
 - le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
 - le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe en défense ;
 - les arbitres interrompent le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

Si un joueur de l'équipe en défense commet une infraction avant que le coup franc ou le penalty soit exécuté, les arbitres demandent à le faire retirer ou accorderont un autre coup franc ou penalty selon le cas, conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

- Un but marqué conformément aux Lois 1 et 10, mais après la fin de la période, telle qu'indiquée par le chronométrateur via le signal sonore, sera accordé uniquement dans les situations décrites ci-dessus.

Les périodes de jeu ne peuvent être prolongées dans aucun autre cas.

3. Chronomètre

Si le chronomètre ne fonctionne pas correctement, le chronométrateur en informera les arbitres. Le chronométrateur devra poursuivre le chronométrage du match en utilisant un chronomètre manuel. Dans une telle situation, les arbitres assistants invitent un officiel de chaque équipe afin de les informer du temps restant.

Si, après une interruption du jeu, le chronométrateur oublie de redémarrer le chronomètre, les arbitres demandent à ce que le temps non comptabilisé soit ajouté.

4. Pause entre les périodes

Les joueurs ont droit à une pause de trois minutes au maximum entre chaque période.

En cas de prolongation, aucune pause n'est accordée entre la fin de la troisième période de jeu et le début de la prolongation. Dans ce cas néanmoins, une brève pause de rafraîchissement (d'une durée maximum d'une minute) sera autorisée.

Le règlement de chaque compétition doit préciser la durée de la pause entre chaque période. Cette durée ne peut être modifiée qu'avec l'autorisation des arbitres.

5. Arrêts de jeu de nature médicale

Des arrêts de jeu de nature médicale peuvent être autorisés par le règlement de la compétition, comme par exemple les « pauses de récupération » et les « pauses de rafraîchissement », qui ne peuvent excéder une minute.

6. Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire dans le règlement de la compétition concernée ou décision des organisateurs.

LOI 8

COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Le coup d'envoi permet de marquer le début de chaque période du match, y compris de la prolongation, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué. Les coups francs, les penalties, les rentrées de touche, les sorties de but et les corners sont d'autres reprises du jeu.

Enfin, une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que les arbitres ont interrompu le jeu et si les Lois du Jeu n'exigent pas l'une des reprises susmentionnées.

Une infraction commise alors que le ballon n'est pas en jeu ne change en rien la façon dont le jeu doit reprendre.

1. Coup d'envoi

Procédure

- L'arbitre effectue le toss (pile ou face) et l'équipe qui le remporte choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- Selon le choix précédent, l'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- L'équipe qui choisit le but en direction duquel elle attaquera en première période donne le coup d'envoi au début de la deuxième période.
- En deuxième période, les équipes changent de côté.
- Pour la troisième période, l'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- Selon le choix précédent, l'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel elle attaquera durant la troisième période.
- En cas de prolongation, les équipes changent de côté ; l'équipe qui a décidé du but en direction duquel elle souhaitait attaquer pour la troisième période récupère le coup d'envoi.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'autre équipe qui procède au coup d'envoi.

À chaque coup d'envoi :

- tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;
- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 5 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;
- le ballon doit être placé sur le point central et être immobile ;
- l'arbitre qui n'est pas positionné sur le terrain du côté des bancs des équipes signale par un coup de sifflet que le coup d'envoi peut être exécuté ;
- le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé ;

- il n'est pas possible de marquer un but directement sur le coup d'envoi : si le ballon entre directement dans le but de l'équipe en défense, une sortie de but est accordée à l'équipe adverse ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

Infractions et sanctions

- Si le joueur procédant au coup d'envoi retouche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé, à exécuter :
 - 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 ;
 - depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction.

En cas de faute de main, un coup franc doit être exécuté depuis l'endroit où l'infraction a eu lieu.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, celui-ci doit être rejoué.

Tableau récapitulatif

Infraction	Résultat du coup d'envoi		
	Le ballon pénètre dans le but	Le ballon ne pénètre pas dans le but	Endroit où le jeu reprend
Infraction du tireur (double contact avec le ballon)	Coup franc pour l'équipe en défense	Coup franc pour l'équipe en défense	Centre du terrain ou endroit où l'infraction a été commise
Infraction d'un joueur de l'équipe en attaque autre que le tireur (empiètement dans la moitié de terrain adverse)	Coup d'envoi à rejouer et avertissement pour le joueur fautif	Coup d'envoi à rejouer et avertissement pour le joueur fautif	-
Infraction d'un joueur de l'équipe en défense (non respect de la distance réglementaire)	But	Coup d'envoi à rejouer et avertissement pour le joueur fautif	-
Infractions simultanées d'un joueur de l'équipe en attaque et d'un joueur de l'équipe en défense	Coup d'envoi à rejouer et avertissement pour les deux joueurs fautifs	Coup d'envoi à rejouer et avertissement pour les deux joueurs fautifs	-

2. Balle à terre

Procédure

- L'un des arbitres donne la balle à terre au gardien de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, lorsque le jeu a été interrompu :
 - le ballon se trouvait dans la surface de réparation ; ou
 - la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.
- Dans tous les autres cas, l'un des arbitres donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, depuis l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre.
- Tous les autres joueurs (des deux équipes) doivent se trouver au moins à 2 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

Infractions et sanctions

- La balle à terre doit être jouée si le ballon :
 - touche un joueur avant de toucher le sol ;
 - se retrouve hors du jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.
- Si une balle à terre entre dans un but sans toucher au moins deux joueurs, le jeu reprend par :
 - une sortie de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
 - un corner s'il entre dans le but du joueur pour lequel la balle à terre était destinée.

Toutefois, si pour des raisons hors du contrôle de l'équipe pour laquelle la balle à terre était destinée (conditions météorologiques ou balle à terre mal effectuée), celle-ci entre dans un but avant qu'au moins deux joueurs l'aient touchée, la procédure de balle à terre doit être renouvelée.

LOI 9

**BALLON EN
JEU ET HORS
DU JEU**

1. 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 interrompu par les arbitres ;
- le ballon touche le plafond, le cas échéant.

Le ballon est également hors du jeu lorsqu'il touche un arbitre, reste sur le terrain et :

- une équipe peut entamer une attaque prometteuse ; ou
- entre directement dans le but ; ou
- est récupéré par l'équipe adverse.

Dans ces trois cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

2. Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un poteau de corner.

3. Terrains couverts

La hauteur minimale du plafond doit être stipulée dans le règlement de la compétition concernée.

Si le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, le jeu reprendra par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est exécutée sur la ligne de touche, au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

LOI 10

ISSUE D'UN
MATCH

1. But marqué

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

Si le gardien de but envoie le ballon directement de la main dans le but de l'équipe adverse, une sortie de but est accordée à cette dernière.

Pas de but

Si l'un des arbitres signale un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but imaginaire (entre les poteaux, comme énoncé à la Loi 1) et réalise immédiatement son erreur, le jeu reprendra par une balle à terre.

2. Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts à l'issue du match remporte la victoire. Si les deux équipes ne marquent aucun but ou si elles marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, seules les procédures suivantes sont permises :

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- une période de prolongation d'une durée maximale de trois minutes. Le règlement de la compétition doit stipuler la durée de la prolongation ;
- tirs au but.

Il est possible de combiner les procédures ci-dessus.

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

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

3. Tirs au but

Les tirs au but sont exécutés après la fin du match conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer, sauf disposition contraire. Un joueur qui a été exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs au but ; les mises en garde ou avertissements reçu(e)s durant le match ne sont pas pris(es) en compte lors de la séance de tirs au but.

Les tirs au but ne font pas partie du match.

Procédure

Avant les tirs au but

- Le but sur lequel les tirs au but seront exécutés fait l'objet d'un toss (pile ou face), sauf indication contraire dans le règlement de la compétition concernée ou si certains éléments (état du terrain, sécurité, emplacement des caméras, etc.) obligent l'arbitre à prendre la décision.
- L'arbitre tire à pile ou face : l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- L'ensemble des joueurs et des remplaçants ont le droit de participer aux tirs au but, sauf les joueurs exclus ou sortis blessés lorsque le match ou la prolongation se termine.
- Chaque équipe est chargée de choisir les joueurs et remplaçants qui participeront aux tirs au but, ainsi que l'ordre dans lequel ils participeront. L'ordre n'a pas besoin d'être communiqué aux arbitres.
- Si, à la fin du match ou de la prolongation et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire et doit informer les arbitres, le cas échéant, du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, un joueur retiré ne peut participer aux tirs au but, que ce soit en qualité de tireur ou de gardien de but.
- Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ou un remplaçant ayant été retiré pour mettre le nombre de joueurs à égalité. Le gardien remplacé ne pourra cependant plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.
- Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

Pendant les tirs au but

- Seuls les joueurs et remplaçants autorisés, ainsi que les arbitres, peuvent rester sur le terrain.
- Tous les joueurs et remplaçants autorisés, excepté le tireur et les deux gardiens de but, doivent rester dans la moitié de terrain opposée.
- Le gardien de l'équipe du tireur doit rester du côté opposé au deuxième arbitre, sur la ligne de touche et au niveau du point de penalty imaginaire.
- Un joueur ou remplaçant autorisé peut remplacer le gardien de but.
- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu, ou quand les arbitres interrompent le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut rejouer le ballon.
- Les arbitres consignent par écrit chaque tir au but.
- Si le gardien commet une infraction qui amène le tir à devoir être à nouveau exécuté, le gardien doit recevoir une mise garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s).
- Si le tireur est sanctionné pour une infraction commise après que les arbitres ont signalé que le tir doit être exécuté, ce tir est considéré comme raté et le tireur doit être averti.
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tir est considéré comme raté et le tireur doit recevoir un avertissement.
- Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de conserver le nombre de joueurs dont elle dispose ou de le réduire afin d'être à égalité avec son adversaire. Le cas échéant, elle doit informer les arbitres du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-avant, un joueur retiré ne peut plus participer aux tirs au but, que ce soit en tant que tireur ou que gardien de but.

Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-après :

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Chaque tir est exécuté par un tireur différent et tous les joueurs et remplaçants autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Le principe indiqué ci-dessus s'applique pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.
- Si, avant que les deux équipes aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra en marquer même en finissant sa série de cinq tirs, la séance s'arrête.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, la séance se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- La séance de tirs au but ne doit pas être retardée pour un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur est considéré comme manqué si ledit joueur ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

- Un joueur, un remplaçant ou un officiel d'équipe peut être averti ou exclu.
- Un gardien de but exclu doit être remplacé par un joueur ou remplaçant autorisé.
- Un joueur ou remplaçant, autre que le gardien de but, qui n'est pas en mesure de continuer ne peut pas être remplacé.
- Les arbitres n'arrêteront pas le match définitivement si une équipe se retrouve à moins de trois joueurs.

4. Buts inscrits à l'extérieur

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

LOI 11

HORS-JEU

Le hors-jeu n'existe pas au beach soccer.

LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

Il est possible d'accorder des coups francs et des penalties uniquement pour des infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

1. Coup franc

Un coup franc est accordé si, de l'avis des arbitres, un joueur commet l'une des infractions suivantes de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement :

- charge un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire (y compris un coup de tête) ;
- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

En cas de contact, l'infraction est sanctionnée d'un coup franc ou d'un penalty.

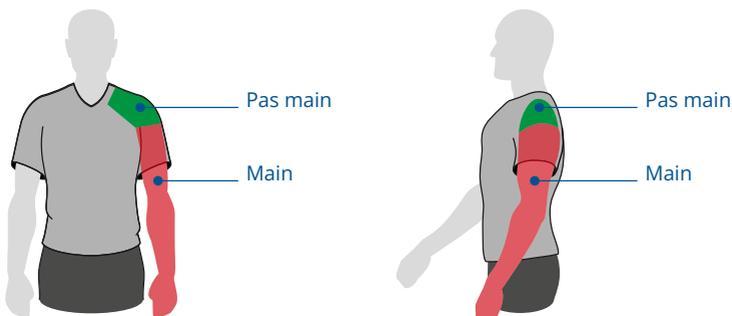
- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention ni égard, ou agit sans précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.
- On parle d'attitude « inconsidérée » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.
- On parle d'« excès d'engagement » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force et/ou met en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

Un coup franc est également accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes :

- commet une « main » ;
- tient ou retient un adversaire ;
- empêche un adversaire d'effectuer un ciseau ou une bicyclette de manière non autorisée ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur/vers, mord ou jette délibérément du sable à quelqu'un inscrit sur la liste de départ ou un arbitre ;
- lance/botte un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main.

Main

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.



Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il s'agit d'une infraction lorsque le joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné ;

Le but est refusé si un joueur marque dans le but adverse :

- directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien) ;
- immédiatement après que le ballon a touché son bras ou sa main, même de manière accidentelle.

Si le ballon entre directement ou indirectement dans le but immédiatement après une main accidentelle d'un joueur en attaque, le jeu reprend par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

En dehors de sa surface de réparation, le gardien est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction aux Lois du Jeu de Beach Soccer dans sa propre surface de réparation, un coup franc est accordé au centre du terrain mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée. Toutefois, si l'infraction consiste à avoir joué le ballon une deuxième fois (que ce soit ou non de la main/du bras) après la reprise du jeu et avant qu'il ne touche un autre joueur, le gardien de but doit être sanctionné si l'infraction stoppe une attaque prometteuse ou prive un adversaire ou l'équipe adverse d'un but ou d'une occasion de but manifeste.

Ciseaux / bicyclettes

Les ciseaux et 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 de manière non autorisée.

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 tente d'effectuer un ciseau ou une bicyclette et un adversaire touche ce joueur ou le ballon, l'équipe du joueur qui défend est sanctionnée d'un coup franc ou d'un penalty ;
- si, dans les deux cas susmentionnés, le joueur qui effectue ou tente d'effectuer le ciseau ou la bicyclette frappe un adversaire en raison de l'intervention de cet adversaire, les arbitres sanctionnent ledit adversaire pour avoir empêché ou tenté d'empêcher l'exécution du ciseau ou de la bicyclette ;
- si le ballon n'est pas en possession du joueur qui effectue ou tente d'effectuer un ciseau ou une bicyclette et un adversaire touche le ballon, cet adversaire ne commet aucune infraction ;
- si le ballon n'est pas en possession du joueur qui effectue ou tente d'effectuer un ciseau ou une bicyclette et ce joueur frappe un adversaire en exécutant son geste, il est sanctionné conformément à l'infraction commise ;
- un joueur est considéré comme étant en possession du ballon – aux fins d'exécuter une bicyclette ou un ciseau – quand, après l'avoir contrôlé avec n'importe quelle partie de son corps, hormis ses mains/bras, le ballon demeure en l'air et à proximité immédiate du joueur, que ce soit devant lui ou de côté.

Un joueur qui défend face à un ciseau ou une bicyclette ne commet pas d'infraction s'il saute sans se retourner ou s'il ne fait pas de mouvement en direction de son adversaire, et ce même s'il touche accidentellement cet adversaire.

2. Infractions sanctionnées d'un coup franc à exécuter depuis le centre du terrain ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise

a. Coup franc à exécuter depuis le centre du terrain

Un coup franc à exécuter depuis le centre du terrain est accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes dans sa propre moitié de terrain :

- joue d'une manière dangereuse (comme défini ci-après) ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- tente de tromper les arbitres en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu de Beach Soccer et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Un coup franc depuis le centre du terrain est également accordé (sans qu'il y ait de sanction disciplinaire, même si l'infraction empêche l'équipe adverse de marquer, annihile une occasion de but manifeste ou perturbe ou stoppe une attaque prometteuse) lorsque :

- une équipe conserve la possession du ballon – celui-ci restant en jeu – dans sa surface de réparation pendant plus de quatre secondes ;
- un gardien de but commet l'une des infractions suivantes :
 - conserve le ballon en main ou au pied dans sa propre moitié de terrain pendant plus de quatre secondes ;
 - après avoir reçu le ballon d'un coéquipier et l'avoir joué de la main ou du bras dans sa surface de réparation, retouche délibérément le ballon de la main ou du bras dans ladite surface de réparation, après l'avoir de nouveau reçu d'un coéquipier sans qu'un adversaire ne l'ait touché ou qu'il soit sorti des limites du terrain entretemps ;
 - frappe directement le ballon – lorsque celui-ci est en jeu – du pied après l'avoir lâché de ses mains avant qu'il ne touche terre ;
 - retourne délibérément dans sa surface de réparation avec le ballon après l'avoir joué en dehors de ladite surface et, sans que le ballon ait été touché par un autre joueur, touche ou joue celui-ci avec quelque partie de son corps que ce soit.

Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon lorsqu'il :

- tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (par ex. le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou ses bras ;
- tient le ballon sur sa main ouverte ;
- fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.

b. Coup franc à exécuter depuis l'endroit où l'infraction a été commise

Un coup franc à exécuter depuis l'endroit où l'infraction a été commise est accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes dans la moitié de terrain adverse :

- joue d'une manière dangereuse (comme défini ci-après) ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- tente de tromper les arbitres en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu de Beach Soccer et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Jouer de manière dangereuse

« Jouer de manière dangereuse » renvoie à toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

« Faire obstacle à la progression d'un adversaire » signifie couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir ou l'obliger à changer de direction alors qu'aucun des joueurs concernés 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 que se mettre sur le chemin d'un adversaire.

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon, pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

Obstruction

Faire obstruction à un adversaire peut être une tactique légitime du beach soccer, à condition que le joueur effectuant l'obstruction soit immobile au moment du contact, qu'il ne provoque pas intentionnellement le contact en se déplaçant ou en mettant son corps en travers du chemin de son adversaire et que ce dernier ait la possibilité d'échapper à l'obstruction. Une obstruction peut viser un adversaire en possession du ballon ou non.

3. Mesures disciplinaires

Les arbitres ont autorité pour prendre des mesures disciplinaires à partir du moment où ils pénètrent sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'ils le quittent après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Si, avant de pénétrer sur le terrain pour le coup d'envoi du match, un joueur ou un officiel d'équipe commet une infraction passible d'exclusion, les arbitres ont autorité pour empêcher le joueur ou l'officiel d'équipe de participer au match ; les arbitres signaleront toute autre incorrection.

Un joueur ou un officiel d'équipe qui commet une infraction passible d'avertissement ou d'exclusion, sur le terrain ou en dehors, contre toute autre personne ou à l'encontre des Lois du Jeu de Beach Soccer, sera sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Le carton jaune indique un avertissement et le carton rouge indique une exclusion.

Seuls les joueurs, remplaçants ou officiels d'équipe peuvent se voir infliger un carton jaune ou un carton rouge.

Joueurs et remplaçants

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

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

Avantage

Si les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage après une infraction justifiant un avertissement ou une exclusion, ils devront signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un comportement violent ou une infraction passible d'un second avertissement, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Les arbitres devront alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas les arbitres devront interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc, à exécuter :

- 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 ;
- depuis le centre du terrain si le ballon se trouvait dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction ;

à moins que le joueur ait commis une infraction plus grave, auquel cas le coup franc doit être exécuté depuis l'endroit de l'infraction (un penalty est accordé si l'infraction a été commise par le joueur fautif dans sa propre surface de réparation).

Si les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage et infligent un deuxième carton jaune ou un carton rouge après qu'un but a été marqué, l'équipe sanctionnée continue de jouer avec le même nombre de joueurs, un remplaçant devant remplacer le joueur exclu. Si aucun but n'est marqué, l'équipe continue avec un joueur en moins.

Si un joueur de l'équipe en défense commence à tenir un adversaire à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, les arbitres accorderont un penalty.

Infractions passibles d'avertissement

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir sur le terrain, ou quitter ce dernier sans l'autorisation d'un des arbitres ou sans avoir respecté la procédure de remplacement ;
- ne pas respecter la distance requise lors de la reprise du jeu par :
 - une balle à terre, un corner, un coup d'envoi ou une rentrée de touche ;
 - un coup franc (uniquement pour les joueurs de l'équipe en défense) ;
- enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu de Beach Soccer (le nombre exact d'infractions à partir duquel l'avertissement doit être infligé est laissé à la discrétion des arbitres) ;
- pénétrer dans la moitié de terrain de l'équipe adverse avant que le ballon soit en jeu alors que son équipe effectue le coup d'envoi (sauf le joueur exécutant le coup d'envoi) ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.

Un remplaçant doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.

Lorsque deux infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises (même à quelques instants d'intervalle), elles doivent être sanctionnées de deux avertissements, par exemple si un joueur ne pénètre pas sur le terrain via la zone de remplacements puis effectue une intervention inconsidérée ou stoppe une attaque prometteuse par une faute/main, etc.

Avertissements pour comportement antisportif

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

- tente de tromper les arbitres en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- commet, de manière inconsidérée, une infraction passible d'un coup franc direct ;
- touche le ballon de la main pour perturber une attaque prometteuse ou la stopper, sauf lorsque les arbitres accordent un coup franc ou un penalty pour une main non délibérée ;
- empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et les arbitres accordent un coup franc ou un penalty pour une main non délibérée ;
- commet toute autre infraction perturbant une attaque prometteuse ou la stoppant, sauf lorsque les arbitres accordent un coup franc ou un penalty pour une infraction dans le cadre de laquelle le joueur a tenté de jouer le ballon ou a disputé la possession du ballon ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une infraction avec intention de jouer le ballon ou de disputer la possession du ballon, et si les arbitres accordent un coup franc ou un penalty ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'ordre ;
- se comporte d'une manière allant à l'encontre de l'esprit du jeu ;
- distrait verbalement un adversaire alors que le jeu est en cours.

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans excès. Les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées et ne doivent pas entraîner une perte de temps excessive.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une infraction passible d'avertissement, mais les joueurs doivent y revenir le plus rapidement possible.

Un joueur doit être averti – même lorsque le but est annulé – si :

- il s'approche des spectateurs d'une telle façon qu'il entraîne des problèmes de sûreté et/ou sécurité ;
- il agit de manière provocante, moqueuse ou offensante ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

Infractions passibles d'exclusion

Un joueur ou un remplaçant doit être exclu s'il commet l'une des infractions suivantes :

- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but en commettant une main délibérée (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but alors qu'elle se dirige vers le but en commettant une infraction passible d'un coup franc ou d'un penalty sans tenter de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ;
- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but en touchant le ballon dans l'espace situé entre l'endroit où ladite équipe adverse exécute un coup franc et le but avant que le ballon ait touché les poteaux, la barre transversale, le gardien de but ou le sol ;
- commettre une faute grossière ;
- cracher sur/vers, mordre ou jeter délibérément du sable à quelqu'un ;
- adopter un comportement violent ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur ou remplaçant ayant été exclu doit quitter les abords du terrain ainsi que la surface technique.

Stopper une attaque prometteuse

Si un joueur commet une faute de main délibérée pour stopper une attaque prometteuse, ce joueur est averti quel que soit l'endroit de l'infraction (à l'exception du gardien de but dans sa surface de réparation). Si les arbitres accordent un coup franc ou un penalty après qu'un joueur a commis une infraction à l'encontre d'un adversaire pour stopper une attaque prometteuse, le joueur fautif n'est pas averti s'il a tenté de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ; dans toutes les autres circonstances (par ex. tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être averti.

Un joueur, un joueur exclu, un remplaçant ou un officiel d'équipe qui entre sur le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres ou sans respecter la procédure de remplacement, et qui interfère avec le jeu en commettant une infraction qui stoppe une attaque prometteuse, est exclu pour avoir commis deux infractions distinctes passibles d'avertissement.

Pour déterminer si une action stoppe ou non une attaque prometteuse, les critères suivants doivent être pris en compte :

- il ne doit pas s'agir d'une action annihilant une occasion de but manifeste ;
- la distance entre l'endroit de l'infraction et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le fait que le nombre de joueurs actifs en attaque soit supérieur au nombre de joueurs actifs en défense (à l'exception du gardien de l'équipe en défense et du joueur ayant commis l'infraction).

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

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de l'infraction (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main non délibérée et que les arbitres accordent un coup franc ou un penalty, le joueur fautif doit être averti.

Si les arbitres accordent un coup franc ou un penalty après qu'un joueur a commis une infraction à l'encontre d'un adversaire pour annihiler une occasion de but manifeste, le joueur fautif est averti s'il a tenté de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ; dans toutes les autres circonstances (par ex. tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être exclu.

Un joueur, un joueur exclu, un remplaçant ou un officiel d'équipe qui entre sur le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres ou sans respecter la procédure de remplacement et qui interfère avec le jeu et commet une infraction pour empêcher l'équipe adverse de marquer ou annihiler une occasion de but manifeste, est coupable d'une infraction passible d'exclusion.

Pour déterminer s'il s'agit de l'annihilation d'une occasion de but manifeste, les critères suivants doivent être pris en compte :

- la distance entre l'endroit de l'infraction et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le placement et le nombre de joueurs en défense.

Faute grossière

Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en faisant preuve de brutalité ou d'un excès d'engagement doit être sanctionné comme faute grossière.

Se rend coupable d'une faute grossière tout joueur qui se jette avec un excès d'engagement pour disputer le ballon de face, de côté ou par derrière – avec une ou deux jambes en avant – ou qui met en danger l'intégrité physique de l'adversaire.

Comportement violent

Se rend coupable d'un comportement violent tout joueur qui fait preuve ou tente de faire preuve de brutalité ou d'un excès d'engagement envers un adversaire sans disputer le ballon, ou envers toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.

Un comportement violent peut se produire sur le terrain ou en dehors, que le ballon soit en jeu ou non.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant un comportement violent, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Dans ce cas, les arbitres devront exclure le joueur responsable du comportement violent au prochain arrêt de jeu.

Les comportements violents entraînant souvent des altercations générales entre les joueurs, les arbitres doivent par conséquent essayer d'éviter ces situations en intervenant rapidement.

Un joueur ou un remplaçant qui se rend coupable d'un comportement violent doit être exclu.

Officiels d'équipe

Si une infraction est commise par une personne se trouvant dans la surface technique (remplaçant, joueur exclu ou officiel d'équipe) et que la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui reçoit la sanction.

Mise en garde

Les infractions suivantes sont en général passibles d'une mise en garde ; si elles sont répétées ou outrancières, elles sont passibles d'un avertissement ou d'une exclusion :

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation ;
- ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des actes) envers une décision ;
- quitter plusieurs fois la surface technique (sans commettre d'autre infraction).

Avertissement

Les infractions suivantes commises par des officiels d'équipe sont passibles d'un avertissement (liste non exhaustive) :

- ne pas respecter – clairement et de manière répétée – les limites de la surface technique ;
- retarder la reprise du jeu par son équipe ;
- pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation) ;
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des actes, notamment en :
 - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
 - faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par ex. applaudissement sarcastique) ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- agir de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière allant à l'encontre de l'esprit du jeu.

Exclusion

Les infractions suivantes commises par des officiels d'équipe sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :

- retarder la reprise du jeu par l'équipe adverse (par ex. en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;
- quitter délibérément la surface technique pour :
 - signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre ;
 - agir de manière provocatrice ou offensante ;
- pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation ;
- jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain ;
- pénétrer sur le terrain pour :
 - chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la pause entre les périodes ou à l'issue du match) ;
 - interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre ;
- se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat, morsure et jet de sable) envers toute autre personne ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match.
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- utiliser de manière illicite de l'équipement électronique ou de communication et/ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipement électronique ou de communication ;
- adopter un comportement violent.

Infractions liées à un jet d'objet (ou de ballon) avec la main ou le pied

Dans tous les cas, les arbitres doivent prendre la sanction disciplinaire appropriée :

- si le jet d'objet est effectué de manière inconsidérée, ils avertiront la personne fautive pour comportement antisportif ;
- si le jet d'objet est effectué de manière violente, ils excluront la personne fautive pour comportement violent.

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

Si le ballon n'est pas en jeu, celui-ci reprend conformément à la procédure applicable à la décision prise. Les reprises du jeu suivantes s'appliquent si le ballon est en jeu et si un joueur commet une infraction avec contact sur le terrain contre :

- un adversaire – coup franc à exécuter depuis le centre du terrain, coup franc à exécuter depuis l'endroit de l'infraction ou penalty ;
- un coéquipier, un remplaçant, un joueur exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre – coup franc à exécuter depuis l'endroit de l'infraction ou penalty ;

Toutes les infractions verbales sont sanctionnées d'un coup franc, à exécuter :

- depuis la position du joueur fautif s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse ;
- depuis le centre du terrain si le joueur fautif se trouvait dans sa propre moitié de terrain.

Si les arbitres interrompent le jeu pour une infraction commise par un joueur – sur le terrain ou en dehors – à l'encontre d'un agent extérieur, le jeu reprendra par une balle à terre, à moins qu'un coup franc soit accordé car le joueur concerné a quitté le terrain sans la permission des arbitres ; le coup franc est alors exécuté :

- depuis le point de la limite du terrain où le joueur fautif a quitté le terrain si ce point se trouve dans la moitié de terrain adverse ;
- depuis le centre du terrain si le joueur fautif a quitté le terrain depuis sa propre moitié de terrain.

Si, lorsque le ballon est en jeu :

- un joueur commet une infraction en dehors du terrain contre un arbitre, un joueur adverse, un remplaçant adverse, un joueur exclu adverse, ou un officiel d'équipe adverse ; ou
- un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel d'équipe commet une infraction en dehors du terrain contre un joueur adverse ou un arbitre ou interfère avec lui :

le jeu reprendra par un coup franc à exécuter depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction/interférence a été commise ; un penalty sera accordé si l'infraction était sanctionnable d'un coup franc depuis l'endroit où l'infraction a été commise et le point de la limite du terrain le plus proche se trouve sur la ligne de but ou sur la partie de la ligne de touche appartenant à la surface de réparation du fautif ;

- un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel d'équipe commet une infraction contre un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel d'équipe d'une des deux équipes, le jeu reprendra par une balle à terre (voir Loi 8).

Si un joueur commet une infraction en dehors du terrain contre un autre joueur, un remplaçant ou un officiel de sa propre équipe, le jeu reprendra :

- par un coup franc depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise si ce point s'avère être dans la moitié de terrain adverse ;
- par un coup franc depuis le centre du terrain si le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise s'avère être dans la moitié de terrain du joueur fautif.

Si un joueur touche le ballon avec un objet qu'il tient dans ses mains, le jeu reprendra par un coup franc (ou un penalty).

Si un joueur qui se trouve sur le terrain ou à l'extérieur lance ou botte un objet (autre que le ballon du match) vers un joueur adverse, ou lance ou botte un objet (y compris un ballon) vers un remplaçant adverse, un joueur exclu adverse, un officiel d'équipe adverse, un arbitre ou le ballon du match, alors le jeu reprendra par un coup franc à l'endroit où il a (ou aurait) heurté la personne ou le ballon, ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation du joueur fautif. Si l'endroit se trouve en dehors du terrain, le coup franc sera exécuté depuis le point le plus proche de la limite du terrain.

Un penalty sera accordé si le point de la limite du terrain le plus proche se trouve sur la ligne de but ou sur la partie de la ligne de touche appartenant à la surface de réparation du joueur fautif.

Si un remplaçant, un joueur exclu, un joueur se trouvant temporairement en dehors du terrain ou un officiel d'équipe jette ou botte un objet sur le terrain et cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un arbitre, le jeu reprendra par un coup franc exécuté depuis l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou depuis l'endroit où il a (ou aurait) heurté l'adversaire, l'arbitre ou le ballon (ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation du fautif).

LOI 13

COUPS
FRANCS

1. Types de coups francs

Des coups francs sont accordés à l'équipe adverse d'un joueur, remplaçant, joueur exclu ou officiel d'équipe coupable d'une infraction. Au beach soccer, il existe deux types de coup franc :

- a. Coup franc dans la moitié de terrain de l'équipe adverse
- b. Coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain

L'un des arbitres doit clairement signaler le décompte des quatre secondes lors d'un coup franc.

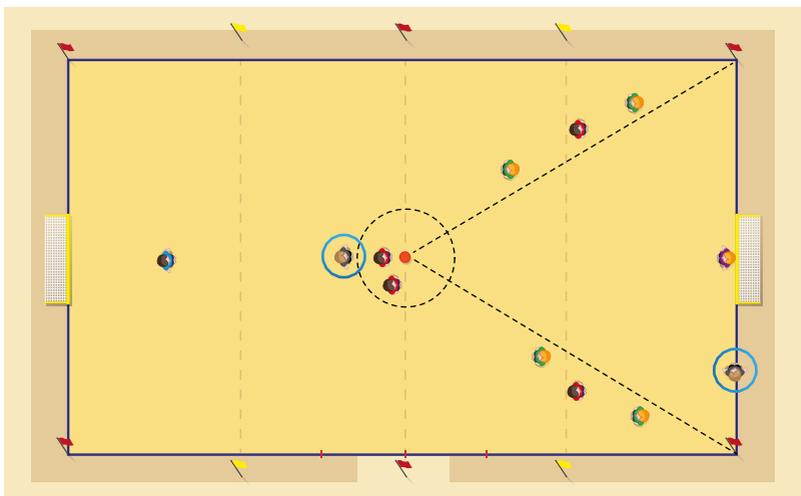
2. Procédure

- Les joueurs ne peuvent constituer de mur.
- Le tireur doit se faire clairement identifier.
- Si l'infraction était une faute, le joueur victime de la faute doit tirer le coup franc, à moins qu'il ait été gravement blessé, auquel cas le coup franc doit être tiré par le joueur qui le remplace.
- Si l'infraction n'était pas une faute, par exemple une main, le coup franc peut être exécuté par tout joueur ou remplaçant de l'équipe bénéficiant du coup franc.
- Le tireur peut former un petit monticule de sable avec le pied ou le ballon afin de surélever ce dernier.
- Le coup franc doit être exécuté dans les quatre secondes qui suivent l'autorisation de jouer donnée par les arbitres.
- Un coup franc justifie de prolonger une période (y compris la prolongation) du temps nécessaire à son exécution, auquel cas les arbitres doivent autoriser le remplacement du gardien de l'équipe en défense par un joueur de champ ou un remplaçant éligible. Dans ce dernier cas, la procédure de remplacement doit être respectée.
- Si un coup franc pénètre directement dans le propre but du tireur, un corner est accordé à l'équipe adverse.
- Si un coup franc pénètre directement dans le but adverse, le but est accordé.
- Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale mais n'entre pas dans le but, les arbitres ne font pas retirer le coup franc. Ils interrompent le jeu, qui devra reprendre par une balle à terre.
- Si un joueur exécute un coup franc avant que les arbitres aient signifié la reprise du jeu, ils devront faire retirer le coup franc et avertiront le joueur.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup franc et le ballon, avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la barre transversale, frappe l'un des poteaux, la barre transversale ou le gardien, les arbitres doivent accorder le but.

Si un coup franc est accordé dans la moitié de terrain de l'équipe qui a commis l'infraction, chaque joueur doit se trouver :

- sur le terrain ;
- à un minimum de 5 m du ballon tant que ce dernier n'est pas en jeu (à l'exception du tireur) ;
- derrière une ligne imaginaire placée au niveau du ballon et parallèle à la ligne de but (à l'exception du gardien de but de l'équipe en défense) afin de ne pas faire obstacle au tireur. Aucun joueur, à l'exception du tireur, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon soit en jeu.

b. Coups francs depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain



Si un coup franc est accordé dans la moitié de terrain de l'équipe qui n'a pas commis l'infraction, ou depuis le centre du terrain, tous les joueurs doivent :

- se trouver sur le terrain ;
- laisser un espace libre délimité par le ballon et les poteaux de corner de chaque côté du but de l'équipe en défense, à l'exception du gardien de but de l'équipe en défense.

Les joueurs de l'équipe en défense doivent en outre se trouver à un minimum de 5 m du ballon tant que ce dernier n'est pas en jeu.

Procédure pour les coups francs depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain

- Si le ballon est botté en direction du but adverse – dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner –, seul le gardien de but de l'équipe en défense peut toucher le ballon tant que ce dernier est en l'air et qu'il n'a pas touché les poteaux ou la barre transversale. Dans tous les autres cas, c'est-à-dire si le ballon sort de cet espace (même s'il y entre à nouveau) ou s'il touche le sol, le gardien de but de l'équipe en défense, les poteaux ou la barre transversale, la restriction ne s'applique plus et tout joueur peut toucher ou jouer le ballon.
- Si le coup franc est exécuté depuis la surface de réparation de l'équipe du tireur :
 - le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé ;
 - tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Si le coup franc est exécuté à moins d'un mètre de la ligne de touche :
 - tous les joueurs (sauf le gardien de but de l'équipe en défense) doivent se trouver en dehors de la surface de réparation de l'équipe en défense du côté du terrain où est exécuté le coup franc jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

4. Infractions et sanctions

Si, lors d'un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc et que le ballon est en jeu, un joueur (autre que le gardien de but de l'équipe en défense) touche le ballon dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner avant que le ballon ait touché les poteaux, la barre transversale, le gardien de but de l'équipe en défense ou le sol, ou avant que le ballon soit sorti de cet espace :

- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage et si l'infraction a été commise par un joueur de l'équipe en défense :
 - un coup franc est accordé lorsque le joueur a touché le ballon en dehors de sa propre surface de réparation, à exécuter depuis l'endroit où le ballon a été touché ;
 - un penalty est accordé lorsque le joueur a touché le ballon dans sa propre surface de réparation.
- si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage et si l'infraction a été commise par un coéquipier du tireur, un coup franc est accordé depuis l'endroit où le joueur fautif a touché le ballon s'il se trouvait dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le centre du terrain si le joueur fautif a touché le ballon dans sa propre moitié de terrain.

Les arbitres n'imposeront aucune sanction disciplinaire, sauf si un joueur de l'équipe en défense touche le ballon dans l'espace délimité par l'endroit où le coup franc a été effectué et les poteaux de son propre but et annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but. Dans ce cas, le joueur est exclu.

Si, lors d'un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un adversaire ne respecte pas la distance réglementaire par rapport au ballon ou pénètre dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner et perturbe de façon manifeste l'exécution du coup franc ou, une fois que le coup franc a été exécuté, joue le ballon ou le dispute à un adversaire :

- le coup franc est retiré et le joueur fautif averti, à moins que les arbitres appliquent la règle de l'avantage ou qu'une autre infraction passible d'un coup franc ou d'un penalty soit commise. Dans ce cas, les arbitres sanctionnent l'infraction commise ultérieurement. Les arbitres n'imposeront aucune sanction disciplinaire, sauf si une autre infraction commise le requiert.

Si, lors d'un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du tireur pénètre dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner et perturbe de façon manifeste l'exécution du coup franc ou, une fois que le coup franc a été exécuté, joue le ballon ou le dispute à un adversaire :

- si les arbitres ne peuvent pas appliquer la règle de l'avantage, un coup franc est accordé depuis l'endroit où le joueur fautif est entré dans l'espace interdit dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le centre du terrain lorsqu'il est entré dans cet espace interdit dans sa propre moitié de terrain. Les arbitres n'imposeront aucune sanction disciplinaire, sauf si une autre infraction commise le requiert.

Si, lors d'un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un ou plusieurs adversaire(s) ne respecte(nt) pas la distance réglementaire par rapport au ballon ou pénètre(nt) dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner et, dans le même temps, un ou plusieurs coéquipier(s) du tireur pénètre(nt) dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner et perturbe(nt) de façon manifeste l'exécution du coup franc ou, une fois que le coup franc a été exécuté, joue(nt) le ballon ou le dispute(nt) à un adversaire :

- le coup franc est retiré et les arbitres mettent en garde les joueurs, sans imposer de sanction.

Si, lors d'un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un adversaire pénètre dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner, et touche le ballon – une fois que celui-ci est en jeu – dans cet espace avant qu'il ait touché les poteaux, la barre transversale, le gardien de but de l'équipe en défense ou le sol, ou avant qu'il soit sorti de cet espace :

- Si les arbitres n'appliquent pas la règle de l'avantage :
 - un coup franc est accordé si le joueur a touché le ballon en dehors de sa propre surface de réparation, à exécuter depuis l'endroit où le ballon a été touché ;
 - un penalty est accordé si le joueur a touché le ballon dans sa propre surface de réparation. Aucune sanction disciplinaire n'est imposée.

Si, lors d'un coup franc dans la moitié de terrain adverse, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un adversaire ne respecte pas la distance réglementaire par rapport au ballon ou pénètre dans l'espace délimité par la ligne de but et la ligne parallèle imaginaire placée au niveau du ballon et perturbe de façon manifeste l'exécution du coup franc ou, une fois que le coup franc a été exécuté, joue le ballon ou le dispute à un adversaire :

- le coup franc est retiré et le joueur fautif averti, à moins que les arbitres appliquent la règle de l'avantage ou qu'une autre infraction passible d'un coup franc ou d'un penalty soit commise. Dans ce cas, les arbitres sanctionnent l'infraction commise ultérieurement. Les arbitres n'imposeront aucune sanction disciplinaire, sauf si une autre infraction commise le requiert.

Si, lors d'un coup franc dans la moitié de terrain adverse, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du tireur ne respecte pas la distance réglementaire par rapport au ballon ou pénètre dans l'espace délimité par la ligne de but et la ligne parallèle imaginaire placée au niveau du ballon et perturbe de façon manifeste l'exécution du coup franc ou, une fois que le coup franc a été exécuté, joue le ballon ou le dispute à un adversaire :

- un coup franc est accordé, à exécuter depuis l'endroit où le joueur fautif est entré dans l'espace interdit ou n'a pas respecté la distance minimale par rapport au ballon si l'infraction a lieu dans la moitié de terrain adverse, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a lieu dans sa propre moitié de terrain. Les arbitres n'imposeront aucune sanction disciplinaire, sauf si une autre infraction commise le requiert.

Si, lors d'un coup franc dans la moitié de terrain adverse, après que l'un des arbitres a donné le signal permettant l'exécution du coup franc mais avant que le ballon soit en jeu, un ou plusieurs joueur(s) de chaque équipe ne respecte(nt) pas la distance minimale par rapport au ballon ou pénètre(nt) dans l'espace délimité par la ligne de but et la ligne parallèle imaginaire placée au niveau du ballon et perturbe(nt) de façon manifeste l'exécution du coup franc ou, une fois que le coup franc a été exécuté, joue(nt) le ballon ou le dispute(nt) à un adversaire :

- le coup franc est retiré et les arbitres mettent en garde les joueurs, sans imposer de sanction.

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

- les arbitres accorderont un coup franc à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où le jeu allait reprendre si le premier coup franc devait avoir lieu dans la moitié de terrain de l'équipe en défense, ou depuis le centre du terrain si le premier coup franc devait avoir lieu depuis le centre du terrain ou depuis la moitié de terrain de l'équipe qui attaquait.

Si un coup franc est exécuté par un coéquipier du joueur qui a été identifié comme le tireur :

- les arbitres interrompent le jeu, avertiront le coéquipier pour comportement antisportif et accorderont un coup franc à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où le jeu allait reprendre si le premier coup franc devait avoir lieu dans la moitié de terrain de l'équipe en défense, ou depuis le centre du terrain si le premier coup franc devait avoir lieu dans la moitié de terrain de l'équipe qui attaquait.

Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup franc est exécuté, ou entrant dans ladite surface avant que le ballon soit en jeu, touche ou dispute le ballon, le coup franc doit être retiré.

Si, une fois le ballon en jeu, le tireur le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé, à exécuter depuis l'endroit où le tireur a touché le ballon si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe en défense le premier le coup franc, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe du tireur. Si le tireur commet une faute de main, un coup franc à exécuter depuis l'endroit de l'infraction ou un penalty est accordé, à moins que le tireur soit le gardien de but et qu'il ait touché le ballon à l'intérieur de sa surface de réparation, auquel cas un coup franc est accordé, à exécuter depuis le centre du terrain.

Un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon pour exécuter le coup franc doit être averti, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire de 5 m minimum.

5. Tableau récapitulatif

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

Infraction	Résultat du coup franc		
	Le ballon pénètre dans le but	Le ballon ne pénètre pas dans le but	Endroit de la reprise du jeu
Infraction d'un joueur de l'équipe en attaque	Incidence : coup franc pour l'équipe en défense Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc pour l'équipe en défense Pas d'incidence : le jeu se poursuit	Centre du terrain ou endroit où l'infraction a été commise
Infraction d'un joueur de l'équipe en défense	But	Incidence : coup franc à retirer et avertissement pour le joueur fautif Pas d'incidence : coup franc pas à retirer	–
Infractions simultanées d'un joueur de l'équipe en attaque et d'un joueur de l'équipe en défense	Incidence : coup franc à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc à retirer Pas d'incidence : coup franc pas à retirer	–

Infractions après le coup de sifflet des arbitres et après que le ballon est en jeu (toucher ou jouer le ballon dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner avant que le ballon ne touche le sol, les poteaux, la barre transversale ou le gardien de but)

Infractions	Résultat du coup franc		
	Le ballon pénètre dans le but	Le ballon ne pénètre pas dans le but	Endroit de la reprise du jeu
Infraction d'un joueur de l'équipe en attaque	Coup franc pour l'équipe en défense	Coup franc pour l'équipe en défense	Centre du terrain ou endroit où l'infraction a été commise
Infraction d'un joueur de l'équipe en défense	But	Coup franc ou penalty pour l'équipe en attaque	Endroit où l'infraction a été commise
Infractions simultanées d'un joueur de l'équipe en attaque et d'un joueur de l'équipe en défense	Coup franc à retirer	Coup franc à retirer	–

LOI 14

PENALTY

Un penalty est accordé si un joueur commet une infraction passible d'un coup franc telle que décrite à la Loi 12.1 dans sa propre surface de réparation, ou en dehors du terrain dans le cadre du jeu tel que décrit à la Loi 12.

Un but peut être marqué directement sur penalty.

1. Procédure

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty imaginaire.

Le joueur exécutant le penalty :

- doit être clairement identifié ;
- doit être le joueur victime de la faute si l'infraction était une faute, à moins qu'il ait été gravement blessé, auquel cas le penalty doit être tiré par le joueur qui le remplace. Si l'infraction n'était pas une faute, par exemple une main, le penalty peut être exécuté par tout joueur ou remplaçant de l'équipe bénéficiant du penalty.

Le gardien de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, entre les poteaux jusqu'à ce que le tir soit effectué. Le gardien ne peut distraire abusivement le tireur, par exemple en retardant l'exécution du penalty ou en touchant les poteaux, la barre transversale ou les filets.

Si le gardien de l'équipe en défense demande à être remplacé après que le tireur a placé son ballon, les arbitres autoriseront le remplacement mais avertiront le gardien pour avoir retardé la reprise du jeu.

Tous les joueurs autres que le tireur et le gardien de but doivent se trouver :

- sur le terrain ;
- à un minimum de 5 m du point de penalty imaginaire ;
- en dehors de la surface de réparation.

Le tireur peut former un petit monticule de sable avec le pied ou le ballon afin de surélever ce dernier.

Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donne le signal pour l'exécution du penalty.

Le tireur doit botter le ballon en direction du but adverse ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit botté en direction du but adverse.

Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur ou derrière sa ligne de but imaginaire (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé.

Le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Si les arbitres accordent un penalty alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois le penalty exécuté. Le penalty est considéré comme étant effectué lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe en défense ;
- les arbitres interrompent le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

2. Infractions et sanctions

Une fois que les arbitres ont donné le signal de l'exécution d'un penalty, le tir doit être effectué. Dans le cas contraire, l'un des arbitres peut infliger une sanction disciplinaire avant de redonner le signal de l'exécution.

Un coéquipier du tireur est pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :

- l'empiètement a clairement influencé le gardien ; ou
- le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou le dispute à un adversaire puis marque un but, tente de marquer un but ou procure une occasion de but.

Un coéquipier du gardien de but est pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :

- l'empiètement a clairement influencé le tireur ; ou
- le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou le dispute à un adversaire, empêchant l'équipe adverse de marquer un but ou de se procurer une occasion de but.

Si, avant que le ballon soit en jeu :

- le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;
 - les arbitres devront interrompre le jeu et le faire reprendre par un coup franc pour l'équipe adverse si le ballon ne pénètre pas dans le but ;
à l'exception des situations suivantes, où le jeu devra être interrompu et reprendre par un coup franc pour l'équipe adverse, que le but ait été marqué ou non :
 - le penalty est tiré vers l'arrière ;
 - un coéquipier du tireur identifié effectue le tir, auquel cas les arbitres avertiront également le joueur qui a tiré le penalty ;
 - le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (effectuer une feinte pendant la course est autorisé), auquel cas les arbitres avertiront le tireur.

- le gardien de but de l'équipe en défense commet une infraction :
 - le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty ne sera pas retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) et/ou la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien ait clairement perturbé le tireur ;
 - le penalty devra être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

Si l'infraction du gardien de but entraîne une nouvelle exécution du penalty, le gardien de but reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

- un coéquipier du gardien de but de l'équipe en défense commet une infraction :
 - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty doit être retiré si le ballon n'entre pas dans le but. Le joueur fautif reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.
- un joueur de chaque équipe commet une infraction, le penalty doit être retiré, sauf si un des joueurs commet une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale. Les joueurs fautifs reçoivent une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match. Si un joueur commet une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc et le joueur fautif est directement averti, sans mise en garde préalable.
- le gardien de l'équipe en défense et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur sera averti et le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe en défense.

Un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon pour exécuter le penalty doit être averti, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire de 5 m minimum.

Si, après que le penalty est tiré :

- le tireur retouche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc sera accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où l'infraction a été commise s'il s'agit de la moitié de terrain de l'équipe en défense le penalty, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe du tireur (sauf s'il s'agit d'une faute de main, auquel cas le coup franc est exécuté depuis l'endroit de l'infraction).
- le ballon entre en contact avec un agent extérieur une fois botté en direction du but adverse :
 - le penalty devra être retiré, sauf si le ballon pénètre dans le but et si l'interférence n'empêchait pas le gardien ou un joueur de l'équipe en défense de jouer le ballon, auquel cas le but devra être accordé (même si le ballon a été touché), à moins que l'interférence ait été commise par l'équipe qui attaquait.
- le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un agent extérieur :
 - les arbitres interrompent le jeu ;
 - le jeu reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où le ballon a touché l'agent extérieur.

3. Tableau récapitulatif

Infraction	Résultat du penalty		
	Le ballon pénètre dans le but	Le ballon ne pénètre pas dans le but	Endroit de la reprise du jeu
Empiètement d'un joueur de l'équipe en attaque	Incidence : penalty à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc pour l'équipe en défense Pas d'incidence : coup franc pas à retirer	Endroit où l'infraction a été commise
Empiètement d'un joueur de l'équipe en défense	Incidence : but Pas d'incidence : but	Incidence : penalty à retirer Pas d'incidence : penalty pas à retirer	–
Empiètement d'un joueur de l'équipe en attaque et de l'équipe en défense	Incidence : penalty à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : penalty à retirer Pas d'incidence : penalty pas à retirer	–
Infraction du gardien	But	Pas d'arrêt : penalty pas à retirer (à moins que le tireur ait été clairement perturbé) Arrêt : penalty à retirer ; le gardien est mis en garde et averti en cas de récidive(s)	–
Le gardien de but et le tireur commettent une infraction au même moment	Coup franc pour l'équipe en défense et avertissement pour le tireur	Coup franc pour l'équipe en défense et avertissement pour le tireur	Point de penalty imaginaire
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc pour l'équipe en défense	Coup franc pour l'équipe en défense	Point de penalty imaginaire
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc pour l'équipe en défense et avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc pour l'équipe en défense et avertissement pour le mauvais tireur	Point de penalty imaginaire
Feinte illégale	Coup franc pour l'équipe en défense et avertissement pour le tireur	Coup franc pour l'équipe en défense et avertissement pour le tireur	Point de penalty imaginaire

LOI 15

RENTRÉE DE
TOUCHE

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air ou lorsque le ballon touche le plafond (pour les matches en intérieur) alors qu'il est en jeu, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche :

- si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée ;
- si le ballon entre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

1. Procédure

Il existe deux types de rentrée de touche :

- au pied
- à la main

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 5 m du point de la ligne de touche où la rentrée de touche doit être exécutée.

Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête 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 ou non.

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

Si un joueur effectuant une rentrée de touche correctement botte/lance intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Rentrée de touche au pied

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur de la ligne de touche ;
- botter le ballon – qui doit être immobile – depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou depuis l'extérieur du terrain, à proximité dudit endroit.

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

Rentrée de touche à la main

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur de la ligne de touche ;
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il entre dans le terrain.

2. Infractions et sanctions

Si, une fois le ballon en jeu, l'exécutant le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé, à exécuter depuis l'endroit où l'exécutant a touché le ballon si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe en défense, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe de l'exécutant. Si l'exécutant commet une faute de main :

- un coup franc à exécuter depuis l'endroit de l'infraction est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant, sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc à exécuter depuis le centre du terrain est accordé.

Un joueur de l'équipe adverse qui distrait ou gêne abusivement l'exécutant (y compris en ne respectant pas la distance de 5 m par rapport à l'endroit où la rentrée de touche doit être exécutée) doit être averti pour comportement antisportif et, si la rentrée de touche a déjà été exécutée, un coup franc doit être accordé, à exécuter depuis l'endroit où l'infraction a été commise s'il s'agit de la moitié de terrain de l'équipe en défense le coup franc, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe bénéficiant du coup franc.

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée dans les quatre secondes, une rentrée de touche doit être accordée à l'équipe adverse. Celle-ci peut choisir d'effectuer la rentrée de touche à la main ou au pied.

LOI 16

**SORTIE
DE BUT**

Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe en attaque et franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air sans qu'un but ait été marqué, une sortie de but est accordée.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but. Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe dont le gardien a effectué la sortie de but, un corner est accordé à l'équipe adverse. Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe qui n'a pas effectué la sortie de but, ladite équipe bénéficie d'une sortie de but.

1. Procédure

- Le ballon est lancé ou lâché depuis n'importe quel point de la surface de réparation par le gardien de l'équipe en défense.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou lâché et a clairement bougé.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2. Infractions et sanctions

Si, une fois le ballon en jeu, le gardien qui a effectué la sortie de but le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé, à exécuter depuis l'endroit où le gardien a touché le ballon si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe du gardien. Si le gardien commet une faute de main :

- un coup franc à exécuter depuis l'endroit de l'infraction est accordé si l'infraction a été commise à l'extérieur de la surface de réparation du gardien ;
- un coup franc à exécuter depuis le centre du terrain est accordé si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien.

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre secondes, un coup franc est accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis le centre du terrain.

Si, au moment de l'exécution de la sortie de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, les arbitres laissent le jeu se poursuivre.

Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque la sortie de but est exécutée, ou entrant dans ladite surface avant que le ballon soit en jeu, touche ou dispute le ballon, la sortie de but doit être retirée.

Si un joueur entre dans la surface de réparation avant que le ballon soit en jeu et commet ou subit une faute, la sortie de but doit être de nouveau exécutée et le joueur fautif peut être averti ou exclu en fonction de la nature de l'infraction.

Pour toute autre infraction, la sortie de but doit être de nouveau exécutée. Si l'infraction est commise par l'équipe exécutant la sortie de but, le décompte des quatre secondes n'est pas réinitialisé et reprend dès que le gardien est de nouveau prêt à exécuter la sortie de but.

LOI 17

CORNER

Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe en défense et franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air sans qu'un but ait été marqué, un corner est accordé.

Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but du tireur, un corner sera accordé à l'adversaire.

1. Procédure

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne de but.
- Le tireur peut former un petit monticule de sable avec le pied ou le ballon afin de surélever ce dernier.
- Le ballon doit être immobile et botté par un joueur de l'équipe en attaque.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- Le poteau de corner ne peut être enlevé.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 5 m de la surface de coin imaginaire jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2. Infractions et sanctions

Si, une fois le ballon en jeu, le tireur le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc est accordé, à exécuter depuis l'endroit où le tireur a touché le ballon si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, ou depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe du tireur. Si le tireur commet une faute de main :

- un coup franc à exécuter depuis l'endroit de l'infraction est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction a été commise dans la surface de réparation du tireur, sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc à exécuter depuis le centre du terrain est accordé.

Si un joueur exécutant correctement un corner botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

Pour toute autre infraction commise par l'équipe bénéficiant du corner, y compris lorsqu'un corner n'est pas effectué dans les quatre secondes ou depuis la surface de coin, une sortie de but doit être accordée à l'équipe en défense. Pour toute autre

infraction commise par l'équipe en défense, le corner doit être de nouveau exécuté.

**PROTOCOLES DE
VÉRIFICATION
CHRONOMÉTRIQUE
ET DE SOUTIEN
VIDÉO**

Système de vérification chronométrique

Le système de vérification chronométrique est utilisé uniquement si le soutien vidéo n'est pas disponible.

1. Principes

Les arbitres font appel au système de vérification chronométrique pour :

1. vérifier que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (sauf exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc) ; ou
2. confirmer qu'une infraction a été commise avant le signal sonore indiquant la fin d'une période.

2. Dispositions pratiques

L'utilisation du système de vérification chronométrique dans un match de beach soccer requiert les dispositions pratiques suivantes :

1. De manière générale, les caméras utilisées doivent couvrir l'ensemble du terrain, l'horloge principale, les buts et les deux surfaces de réparation. Cela signifie qu'au moins quatre caméras sont nécessaires : une pour chaque surface de réparation (et la ligne de but), une pour l'horloge principale et une pour le terrain.
2. Le technicien vidéo bénéficie d'un accès indépendant à toutes les images vidéo produites par le diffuseur, ainsi que du contrôle de celles-ci.
3. La zone de visionnage désigne l'endroit où les arbitres effectuent l'analyse vidéo avant que la décision finale soit prise. Elle doit se trouver près du terrain et son emplacement doit être clairement délimité.
4. La zone de visionnage doit comporter deux écrans :
 - Un écran à disposition du technicien vidéo, qui assiste les arbitres durant leur analyse des images
 - Un écran face au terrain permettant aux arbitres d'analyser les images
5. Le technicien vidéo assiste les arbitres pendant leur analyse en affichant sur leur écran les images qu'ils souhaitent voir (différents angles de caméras, modification de la vitesse de lecture, etc.).
6. Le technicien vidéo doit avoir suivi une formation spécifique, incluant une familiarisation avec les Lois du Jeu de Beach Soccer, et disposer des certifications requises.
7. En cas de dysfonctionnement des outils technologiques, et si aucun équipement de rechange n'est disponible, il convient de renoncer au système de vérification chronométrique. Les deux équipes doivent en être informées immédiatement.

8. Une certification étant nécessaire pour exercer la fonction de technicien vidéo, seule une personne qualifiée pour ce rôle peut être autorisée à remplacer le technicien vidéo si celui-ci est dans l'incapacité de débiter ou de poursuivre le match. Si aucun remplaçant qualifié n'est disponible, le match débute / se poursuit sans système de vérification chronométrique, et les deux équipes doivent en être informées immédiatement.

3. Procédure

Décision initiale

Les arbitres doivent toujours prendre une décision initiale (et infliger toute sanction disciplinaire correspondante si nécessaire) comme s'il n'y avait pas de système de vérification chronométrique.

Décision par les arbitres d'effectuer une analyse chronométrique

1. Seuls les arbitres peuvent décider d'effectuer une analyse.
2. Dans tous les cas, les arbitres doivent indiquer qu'une analyse va être effectuée en faisant le signe « télévision », c'est-à-dire en dessinant des deux mains les contours d'un écran de télévision.

Analyse

1. Les arbitres se rendent dans la zone de visionnage pour regarder les images. L'analyse est menée par les deux arbitres, mais la décision finale revient à l'arbitre principal.
2. Pendant l'analyse, les autres officiels de match surveillent le terrain et la surface technique.
3. Un joueur, remplaçant ou officiel d'équipe qui entre dans la zone de visionnage ou qui essaye d'influencer l'analyse ou la décision sera averti.
4. Les arbitres peuvent demander plusieurs angles de caméras ou des vitesses de lecture différentes mais, en règle générale, les ralentis ne doivent être utilisés que pour des décisions d'ordre factuel, par exemple le temps restant sur l'horloge principale au moment où un but est marqué ou une infraction commise.
5. Si la procédure d'analyse doit être effectuée le plus rapidement possible, la justesse de la décision finale prime toujours sur la vitesse. C'est la raison pour laquelle la procédure d'analyse n'est soumise à aucune limite de temps, d'autant plus que certaines situations peuvent être complexes, avec plusieurs décisions ou incidents pouvant faire l'objet d'une analyse.

Décision finale et reprise du jeu

1. La décision finale revient à l'arbitre principal et à lui seul.
2. Une fois l'analyse terminée, l'arbitre principal doit effectuer le signe « télévision » et communiquer la décision finale en se tenant devant la table de chronométrage puis, si nécessaire, en faire part aux entraîneurs de chaque équipe.
3. L'arbitre principal peut alors prendre/modifier/revenir sur toute mesure disciplinaire (le cas échéant) et faire reprendre le jeu conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer, ou indiquer la fin de la période.
4. Si, à l'issue de l'analyse, le match doit reprendre par un coup d'envoi, un coup franc ou un penalty, l'arbitre principal doit informer le chronométreur du temps exact de façon à ce que le chronomètre puisse être ajusté.
5. Une fois les arbitres prêts à faire reprendre le match, le chronométreur peut réenclencher le chronomètre à partir du temps ajusté.

Validité du match

De manière générale, un match n'est pas invalidé par :

1. un dysfonctionnement technique ;
2. une décision erronée impliquant le système de vérification chronométrique ;
3. la décision de ne pas analyser une situation ;
4. l'analyse d'une situation non listée.

Soutien vidéo

1. Principes

Les arbitres font appel au soutien vidéo lorsque l'entraîneur principal d'une équipe (ou, en son absence, un officiel d'équipe désigné comme tel sur la liste de départ) leur demande de revoir une décision relative aux situations suivantes :

1. But marqué / non marqué
2. Penalty / pas de penalty
3. Coup franc / pas de coup franc dans la moitié de terrain adverse ou depuis le centre du terrain
4. Cartons rouges directs
5. Identité erronée

En outre, le soutien vidéo peut également être utilisé lorsque les deux arbitres sont en désaccord concernant un incident en lien avec une des catégories susmentionnées.

Le recours au soutien vidéo est également laissé à la discrétion des arbitres pour les situations suivantes :

6. Dysfonctionnement du chronomètre
7. (Ré)enclenchement / arrêt incorrect du chronomètre au regard des Lois 6 et 7
8. Vérification qu'un but a été marqué ou non
9. Vérification que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (sauf exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc)
10. Confirmation qu'une infraction a été commise avant le signal sonore indiquant la fin d'une période

Un appel à la vidéo validé entraîne la modification de la décision initiale des arbitres, tandis qu'un appel à la vidéo invalidé entraîne la confirmation de la décision initiale. La décision initiale doit être maintenue si les images ne font pas état d'une « erreur manifeste » ou d'un « incident grave manqué ».

Le nombre d'appels à la vidéo validés n'est pas limité.

Chaque équipe bénéficie en outre d'un appel à la vidéo invalidé par période.

Les appels à la vidéo qui ne sont pas utilisés au cours d'une période ne sont pas reportés sur une autre période.

Si une prolongation a lieu pour déterminer le gagnant du match, chaque équipe dispose d'un appel à la vidéo invalidé supplémentaire.

Les appels à la vidéo qui ne sont pas utilisés au cours de la troisième période ne sont pas reportés sur la prolongation.

Si une séance de tirs au but a lieu pour déterminer le gagnant du match, chaque équipe dispose d'un appel à la vidéo invalidé supplémentaire. Les appels à la vidéo qui ne sont pas utilisés au cours du match ne sont pas reportés sur la séance de tirs au but.

Les arbitres analysent les images directement et l'arbitre principal prend la décision finale.

Les arbitres doivent rester « visibles » pendant la procédure d'analyse afin de garantir la transparence du processus.

Si le jeu se poursuit après un incident ou une situation qui est ensuite analysé(e) à la vidéo, une éventuelle sanction disciplinaire prise ou requise durant cette période n'est pas annulée, même si la décision initiale est modifiée (sauf dans le cas d'un carton jaune infligé pour avoir stoppé ou perturbé une attaque prometteuse ou d'un carton rouge pour avoir annihilé une occasion de but manifeste).

La période de jeu pouvant être analysée avant et après un incident ou une situation spécifique est déterminée par le présent protocole.

2. Décisions/incidents pouvant faire l'objet d'une analyse

Les types de décisions/incidents pouvant faire l'objet d'une analyse sont les suivants :

1. Buts
 - 1.1 Infraction de l'équipe en attaque durant l'action ayant amené le but, ou but marqué de manière non valable (main, faute, etc.)
 - 1.2 Ballon hors du jeu avant le but
 - 1.3 But marqué / non marqué
2. Incidents dans la surface de réparation et dans la moitié de terrain adverse
 - 2.1 Penalty non accordé
 - 2.2 Penalty injustement accordé
 - 2.3 Infraction passible d'un coup franc dans la moitié de terrain adverse ou depuis le centre du terrain non sanctionnée
 - 2.4 Coup franc dans la moitié de terrain adverse ou depuis le centre du terrain injustement accordé
 - 2.5 Infraction de l'équipe en attaque dans l'action ayant amené le penalty (main, faute, etc.)
 - 2.6 Faute commise dans ou hors de la surface
 - 2.7 Ballon hors du jeu avant l'incident
3. Cartons rouges directs
 - 3.1 Annihilation d'une occasion de but manifeste
 - 3.2 Faute grossière
 - 3.3 Comportement violent, morsure ou crachat sur/vers une autre personne
 - 3.4 Actes blessants, injurieux ou effectués avec grossièreté
4. Identité erronée (carton jaune/rouge ou mauvais tireur)
 - Si les arbitres sanctionnent une infraction puis administrent un carton jaune ou rouge à un mauvais joueur de l'équipe fautive, l'identité du joueur fautif peut faire l'objet d'une analyse.
 - Si les arbitres sanctionnent une infraction et que le mauvais joueur tente de tirer le coup franc ou le penalty qui s'ensuit, l'identité du tireur peut faire l'objet d'une analyse avant l'exécution dudit coup franc ou penalty.

L'infraction elle-même ne peut être analysée sauf si elle est liée à un but, une situation de penalty, une infraction passible d'un coup franc dans la moitié de terrain adverse ou depuis le centre du terrain, ou un carton rouge direct.

Le recours au soutien vidéo est également laissé à la discrétion des arbitres pour les situations suivantes :

1. Dysfonctionnement du chronomètre, afin de déterminer comment corriger le temps affiché
2. (Ré)enclenchement / arrêt incorrect du chronomètre au regard des Lois 6 et 7
3. Vérification qu'un but a été marqué ou non
4. Vérification que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (sauf exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc)
5. Confirmation qu'une infraction a été commise avant le signal sonore indiquant la fin d'une période

3. Dispositions pratiques

L'utilisation du soutien vidéo dans un match de beach soccer requiert les dispositions pratiques suivantes :

1. De manière générale, les caméras utilisées doivent couvrir l'ensemble du terrain, l'horloge principale, les buts et les deux surfaces de réparation. Cela signifie qu'au moins quatre caméras sont nécessaires : une pour chaque surface de réparation (et la ligne de but), une pour l'horloge principale et une pour le terrain.
2. Le technicien vidéo bénéficie d'un accès indépendant à toutes les images vidéo produites par le diffuseur, ainsi que du contrôle de celles-ci.
3. La zone de visionnage désigne l'endroit où les arbitres effectuent l'analyse vidéo avant que la décision finale soit prise. Elle doit se trouver près du terrain et son emplacement doit être clairement délimité.
4. La zone de visionnage doit comporter deux écrans :
 - Un écran à disposition du technicien vidéo, qui assiste les arbitres durant leur analyse des images
 - Un écran face au terrain permettant aux arbitres d'analyser les images
5. Le technicien vidéo assiste les arbitres pendant leur analyse en affichant sur leur écran les images qu'ils souhaitent voir (différents angles de caméras, modification de la vitesse de lecture, etc.).
6. Le technicien vidéo doit avoir suivi une formation spécifique, incluant une familiarisation avec les Lois du Jeu de Beach Soccer, et disposer des certifications requises.

7. En cas de dysfonctionnement des outils technologiques, et si aucun équipement de rechange n'est disponible, il convient de renoncer au soutien vidéo. Les deux équipes doivent en être informées immédiatement.
8. Une certification étant nécessaire pour exercer la fonction de technicien vidéo, seule une personne qualifiée pour ce rôle peut être autorisée à remplacer le technicien vidéo si celui-ci est dans l'incapacité de débiter ou de poursuivre le match. Si aucun remplaçant qualifié n'est disponible, le match débute/se poursuit sans soutien vidéo et les deux équipes doivent en être informées immédiatement.

4. Procédure

Décision initiale

Les arbitres doivent toujours prendre une décision initiale (et infliger toute sanction disciplinaire correspondante si nécessaire) comme s'il n'y avait pas de soutien vidéo (sauf en cas d'incident grave manqué).

Appel à la vidéo ou décision par les arbitres d'effectuer une analyse vidéo

1. Pour demander l'appel à la vidéo, l'entraîneur principal (ou, en son absence, un officiel d'équipe désigné comme tel sur la liste de départ) doit immédiatement :
 - effectuer un mouvement de rotation des doigts ;
 - informer le troisième ou quatrième arbitre de sa demande d'appel à la vidéo.
2. Le troisième ou quatrième arbitre informe les arbitres de la demande de l'entraîneur via le système de communication et en levant sa « pancarte ».
3. Les arbitres peuvent également décider d'effectuer une analyse à leur propre discrétion, dans les situations les y autorisant.
4. Si le jeu a été interrompu, les arbitres retardent sa reprise afin d'effectuer l'analyse vidéo.
5. Si le jeu n'a pas été interrompu, les arbitres le font dès que possible lorsque le ballon se trouve dans une zone neutre, par exemple lorsqu'aucune des deux équipes n'est en situation offensive.
6. Dans tous les cas, les arbitres doivent indiquer qu'une analyse va être effectuée en faisant le signe « télévision », c'est-à-dire en dessinant des deux mains les contours d'un écran de télévision.

Analyse

1. Les arbitres se rendent dans la zone de visionnage pour regarder les images. L'analyse est menée par les deux arbitres, mais la décision finale revient à l'arbitre principal.
2. Pendant l'analyse, les autres officiels de match surveillent le terrain et la surface technique.
3. Un joueur, remplaçant ou officiel d'équipe qui entre dans la zone de visionnage ou qui essaye d'influencer l'analyse ou la décision sera averti.
4. Les arbitres peuvent demander plusieurs angles de caméras ou des vitesses de lecture différentes mais, en règle générale, les ralentis ne doivent être utilisés que pour des décisions d'ordre factuel, par exemple l'emplacement d'une infraction ou d'un joueur, le point de contact pour les infractions physiques ou les fautes de main, ou encore les situations où le ballon est hors du jeu (y compris but / pas but). Les images à la vitesse réelle sont utilisées afin de déterminer l'intensité d'une infraction ou décider si une main doit être sanctionnée.
5. Pour les décisions/situations liées à des buts, des penalties, des coups francs dans la moitié de terrain adverse ou depuis le centre du terrain, ainsi que des cartons rouges directs pour annihilation d'une occasion de but manifeste, il peut être nécessaire d'analyser la phase offensive ayant abouti à ladite décision/situation ; cela peut notamment comprendre la façon dont l'équipe a récupéré le ballon dans le jeu.
6. Pour les autres infractions passibles d'un carton rouge (faute grossière ou comportement violent), les incidents de chronométrage et les identités erronées, seule la situation en question est analysée.
7. Les Lois du Jeu de Beach Soccer ne permettent pas de modifier une décision relative à une reprise du jeu lorsque celui-ci a déjà repris. Cependant, aux fins du soutien vidéo, en cas d'appel à la vidéo immédiat, la situation peut être analysée et la décision initiale modifiée, même si le jeu a déjà repris.
8. Si la procédure d'analyse doit être effectuée le plus rapidement possible, la justesse de la décision finale prime toujours sur la vitesse. C'est la raison pour laquelle la procédure d'analyse n'est soumise à aucune limite de temps, d'autant plus que certaines situations peuvent être complexes, avec plusieurs décisions ou incidents pouvant faire l'objet d'une analyse.

Décision finale et reprise du jeu

1. La décision finale revient à l'arbitre principal et à lui seul.
2. Une fois l'analyse terminée, l'arbitre principal doit effectuer le signe « télévision » et communiquer la décision finale en se tenant devant la table de chronométrage puis, si nécessaire, en faire part aux entraîneurs de chaque équipe.
3. L'arbitre principal peut alors prendre/modifier/revenir sur toute mesure disciplinaire (le cas échéant) et faire reprendre le jeu conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.
4. En cas de modification de la décision initiale ou d'incident grave manqué, le jeu reprend conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.
5. Si la décision initiale n'est pas modifiée, le jeu reprend :
 - conformément à la décision initiale si le jeu était déjà interrompu ; ou
 - par une balle à terre si le jeu a dû être interrompu par les arbitres pour effectuer l'analyse.
6. En cas de modification de la décision initiale ou d'incident grave manqué, le moment où la situation est survenue ou le moment où l'incident s'est produit est particulièrement important. L'arbitre principal doit informer le chronométreur du temps exact de façon à ce que le chronomètre puisse être ajusté.
7. Si l'analyse est liée à un incident de chronométrage, l'arbitre principal doit informer le chronométreur du temps exact de façon à ce que le chronomètre puisse être ajusté.
8. Une fois les arbitres prêts à faire reprendre le match, le chronométreur peut réenclencher le chronomètre à partir du temps ajusté.

Validité du match

De manière générale, un match n'est pas invalidé par :

1. un dysfonctionnement technique ;
2. une décision erronée impliquant le soutien vidéo ;
3. la décision de ne pas analyser une situation ;
4. l'analyse d'une situation non listée.

**DIRECTIVES
PRATIQUES POUR
LES ARBITRES DE
BEACH SOCCER**

DIRECTIVES PRATIQUES POUR LES ARBITRES DE BEACH SOCCER

SIGNAUX	123
POSITIONNEMENT	132
INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS	147

SIGNAUX

Signaux des arbitres

Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux décrits ci-après, la plupart ne devant être effectués que par un des arbitres, sauf un, qui doit être effectué de manière simultanée par les deux arbitres.

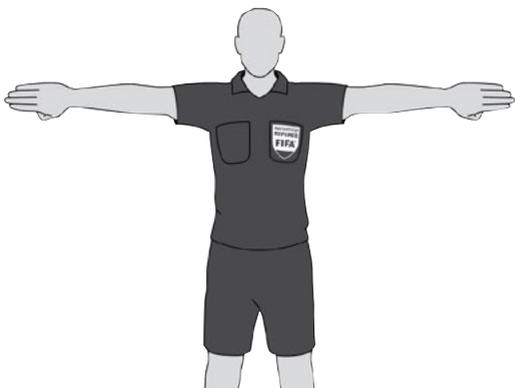
Le signal indiquant un avantage s'effectue habituellement avec deux bras, mais il est désormais possible de l'effectuer avec un seul bras, car il n'est pas toujours aisé pour les arbitres de courir avec les deux bras tendus.

Les arbitres assistants effectuent quant à eux les signaux indiquant l'arrêt du chronomètre et un coup d'envoi mal exécuté.

1. Signaux à effectuer par au moins un arbitre



Coup d'envoi/reprise du jeu



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



Coup franc à exécuter depuis son propre camp ou depuis le centre du terrain



Penalty



Rentrée de touche (option 1)



(option 2)



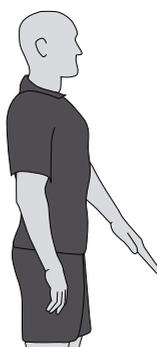
Corner (option 1)



(Option 2)

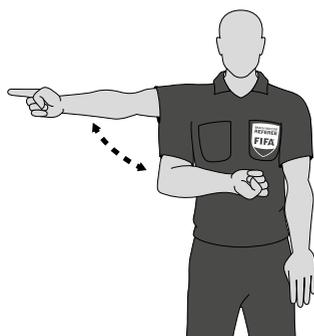


Sortie de but (option 1)

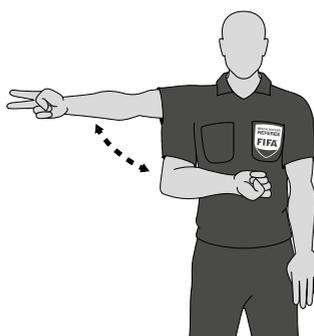


(Option 2)

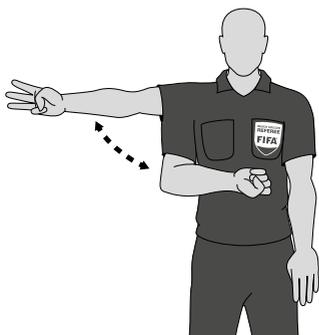
DÉCOMPTE DES QUATRE SECONDES



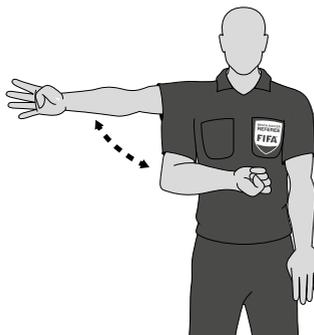
(Étape I)



(Étape II)



(Étape III)



(Étape IV)



(Étape V)

Au moins un des arbitres doit clairement indiquer le décompte des quatre secondes :

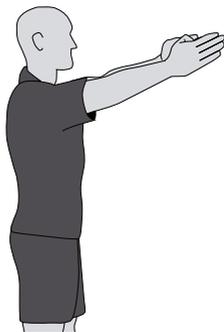
- lors des reprises de jeu suivantes :
 - corners ;
 - rentrées de touche ;
 - sorties de but ;
 - coups francs.
- lorsque le gardien a le contrôle du ballon dans sa propre moitié de terrain.

Les arbitres ne font pas le décompte des quatre secondes pour les reprises de jeu suivantes :

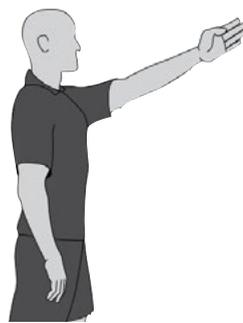
- coups d'envoi ;
- penalties.



Arrêt du chronomètre



Avantage (Option 1)



(Option 2)



Avertissement
(carton jaune)



Exclusion
(carton rouge)



Numéro de joueur : 1



Numéro de joueur : 2



Numéro de joueur : 3



Numéro de joueur : 4



Numéro de joueur : 5



Numéro de joueur : 6



Numéro de joueur : 7



Numéro de joueur : 8



Numéro de joueur : 9



Numéro de joueur : 10



Numéro de joueur : 11



Numéro de joueur : 12



Numéro de joueur : 13



Numéro de joueur : 14



Numéro de joueur : 15



(Étape I)
Numéro de joueur : 30



(Étape II)



(Étape I)
Numéro de joueur : 52



(Étape II)



(Étape I)
Numéro de joueur : 60



(Étape II)



(Étape I)
Numéro de joueur : 84



(Étape II)



(Étape I)
Numéro de joueur : 90



(Étape II)



(Étape I)
Numéro de joueur : 96



(Étape II)



Numéro du joueur
ayant marqué contre
son camp
(Étape I)



(Étape II)

But contre
son camp

2. Signal à effectuer par les deux arbitres simultanément



Première passe au gardien de but

3. Signaux à effectuer par les arbitres assistants



Arrêt du chronomètre



Coup d'envoi mal exécuté
(troisième arbitre)



Coup d'envoi mal exécuté (chronométreur)

Le troisième arbitre ou le quatrième arbitre signale qu'un but a été marqué lorsqu'il surveille la ligne de but de l'équipe en attaque.



(Étape I)



(Étape II)

POSITIONNEMENT

1. Positionnement lorsque le ballon est en jeu

Recommandations :

- Le jeu doit se dérouler entre l'arbitre principal et le deuxième arbitre.
- Les arbitres, pour leurs déplacements, doivent utiliser un système de grande diagonale.
- Se tenir en dehors du terrain et parallèlement à la ligne de touche permet à chaque arbitre de conserver à la fois l'action et l'autre arbitre plus facilement dans son champ de vision.
- L'arbitre le plus proche du jeu (la « zone d'action », c'est-à-dire l'endroit où le ballon se trouve à un moment donné) doit se trouver dans le champ de vision de l'autre arbitre, tandis que ce dernier doit se concentrer sur le contrôle de la « zone d'influence » (l'endroit où le ballon ne se trouve pas, mais où des infractions ou des fautes sont susceptibles d'être commises).
- Un des arbitres doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- Les arbitres n'entrent sur le terrain que pour avoir une meilleure vue du jeu.
- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. Les arbitres doivent également surveiller :
 - les confrontations agressives entre joueurs se trouvant loin du ballon ;
 - les infractions possibles dans la surface de réparation vers laquelle se dirige le jeu ;
 - les infractions commises après que le ballon s'est éloigné ;
 - la phase de jeu suivante.

2. Positionnement général pendant le match

Il est recommandé que l'un des arbitres se tienne à la hauteur de l'avant- dernier joueur de l'équipe en défense ou derrière celui-ci, voire à la hauteur du ballon ou derrière celui-ci s'il se trouve plus près de la ligne de but que l'avant- dernier joueur de l'équipe en défense.

Les arbitres doivent toujours faire face au terrain. L'un des arbitres doit contrôler la zone d'action et l'autre arbitre doit contrôler la zone d'influence.

3. Le gardien de but lâche 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 ne retouche pas le ballon après l'avoir mis en jeu, ou ne le touche avec les mains ou les bras en dehors de la surface de réparation, et qu'il ne reste pas en possession du ballon plus de quatre secondes.

Lors d'une sortie de but, un des arbitres doit se placer de la même manière. Le décompte des quatre secondes débute lorsque le gardien de but se trouve à l'intérieur de sa propre surface de réparation. Un gardien de but qui se trouve en dehors de sa surface de réparation peut être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Lorsque le gardien de but a lâché le ballon, les arbitres se placent de manière à contrôler le jeu.

4. But marqué ou non marqué

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

Si un but est marqué mais que le jeu s'est poursuivi parce que la situation est incertaine, l'arbitre le plus proche du but donnera un coup de sifflet pour attirer l'attention de l'autre arbitre et l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le chronométrateur et le troisième arbitre afin de leur communiquer le numéro du buteur en effectuant le signal correspondant.

Lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant, le troisième arbitre doit aider les arbitres se trouvant sur le terrain en se plaçant sur la ligne de but de l'équipe évoluant avec un gardien volant, afin de mieux reconnaître si un but a été marqué ou non.

5. Positionnement lorsque le ballon est hors du jeu

La meilleure position est celle qui permet aux arbitres de prendre la bonne décision et d'avoir la meilleure vue du jeu et des joueurs. Toutes les recommandations relatives au positionnement sont basées sur des probabilités. Celles-ci doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques aux équipes, aux joueurs et aux faits de jeu.

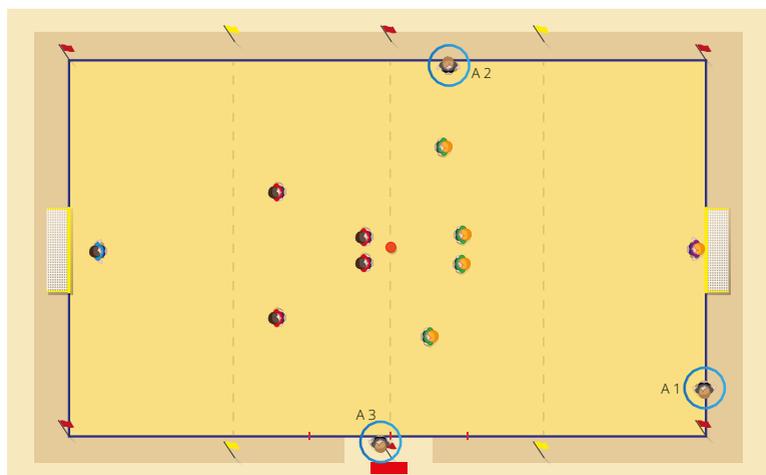
6. Positionnement dans des situations spécifiques

1. Positionnement pour un coup d'envoi (1)

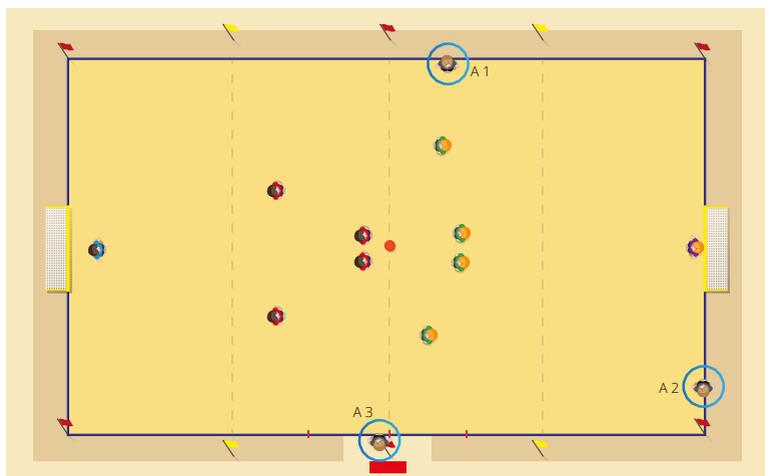
Pour chaque coup d'envoi, un des arbitres doit se placer sur la ligne de but, du côté du terrain où se trouve la zone de remplacements, afin de voir si un but est marqué.

Le deuxième arbitre doit se placer sur la ligne de touche de l'autre côté du terrain et s'aider des marques des 5 m pour s'assurer que les joueurs de l'équipe en défense ne sont pas trop avancés. Ce deuxième arbitre surveille également toute possible infraction de la part du troisième arbitre qu'un joueur a commis une infraction au moment du coup d'envoi, et donne un coup de sifflet pour signaler que le coup d'envoi peut être exécuté.

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 de vérifier que tous les joueurs (à l'exception du tireur) sont dans leur propre moitié de terrain. Le troisième arbitre lève le bras en cas d'infraction commise par l'équipe exécutant le coup d'envoi. Le cas échéant, le chronométrateur, 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 de nouveau exécuté.

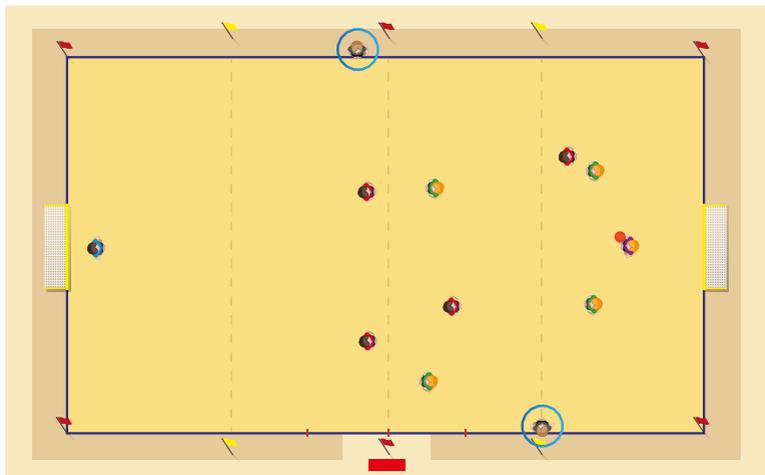


2. Positionnement pour un coup d'envoi (2)

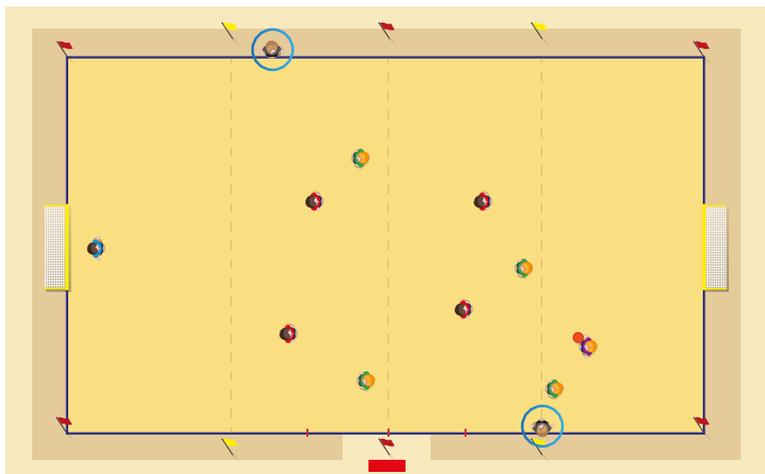


3. Positionnement pour une sortie de but (1)

- Un des arbitres doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de réparation :
- Si ce n'est pas le cas, les arbitres peuvent commencer le décompte des quatre secondes s'ils estiment que le gardien de but est prêt à exécuter la sortie de but ou qu'il tarde à se saisir du ballon pour des raisons tactiques.
- 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 par un coup de 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 un ramasseur de balle enverra immédiatement un ballon dans la surface de réparation.
- Lorsque le ballon est à l'intérieur de la surface de réparation, un des arbitres doit se placer à hauteur de la ligne de la surface de réparation pour vérifier que le gardien est prêt à mettre le ballon en jeu et que les joueurs de l'équipe adverse se trouvent bien à l'extérieur de la surface de réparation. Les arbitres signalent alors le début du décompte des quatre secondes, sauf s'il a déjà commencé conformément au point précédent.
- Enfin, l'arbitre qui a supervisé la sortie de but doit se replacer de manière à suivre le jeu, ce qui est une priorité absolue.

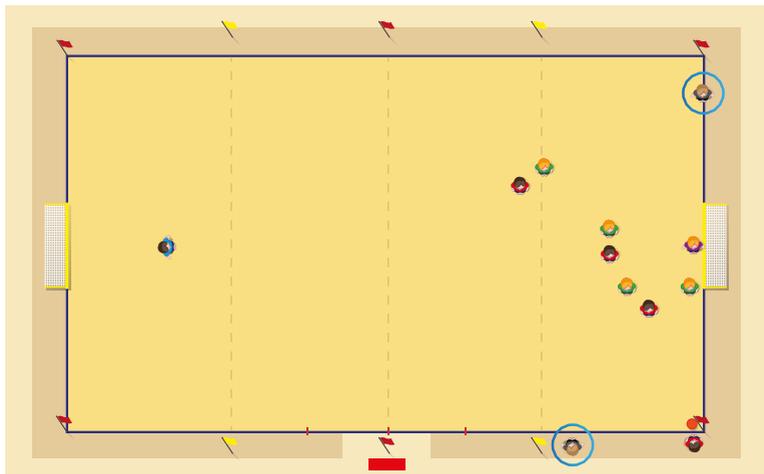


4. Positionnement pour une sortie de but (2)

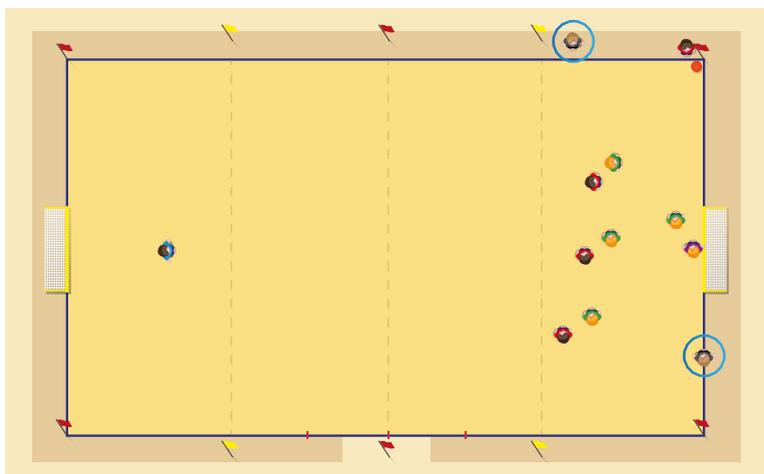


5. Positionnement pour un corner (1)

Lors d'un corner, l'arbitre le plus proche du coin concerné se place sur la ligne de touche à environ 6-8 m de la surface de coin depuis laquelle le corner doit être exécuté. Depuis cette position, cet arbitre doit vérifier que le ballon est correctement placé à l'intérieur de la surface de coin imaginaire et que les joueurs de l'équipe en défense se trouvent à un minimum de 5 m de cette surface de coin. L'autre arbitre se place dans la même moitié de terrain, mais de l'autre côté, à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Depuis cette position, cet arbitre surveille le ballon et le comportement des joueurs.



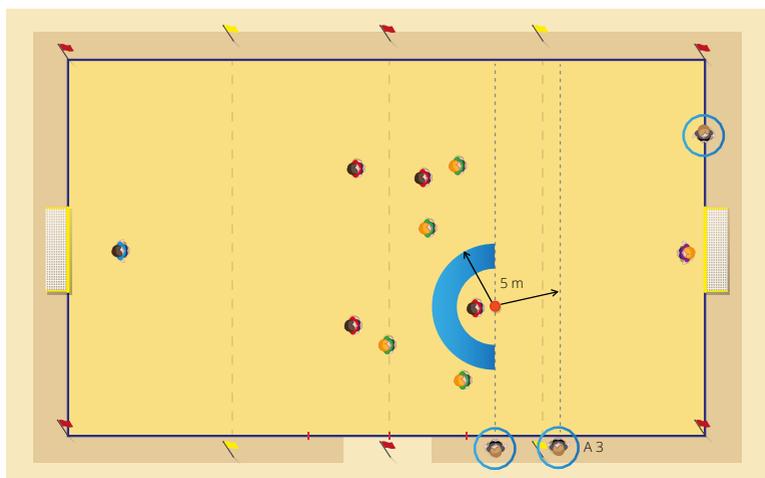
6. Positionnement pour un corner (2)



7. Positionnement pour un coup franc dans la moitié de terrain de l'équipe adverse

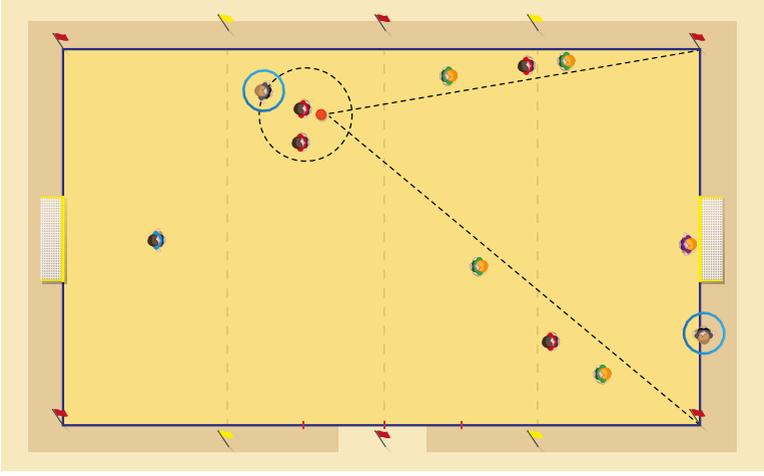
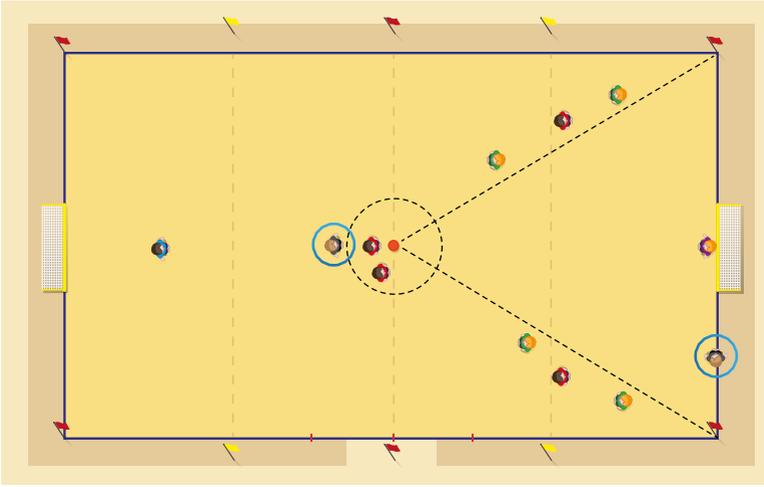
Lors d'un coup franc à exécuter dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, l'arbitre le plus proche de l'action se place sur la ligne de touche, à hauteur de l'endroit d'où sera exécuté le coup franc, et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect par les joueurs de la distance réglementaire. L'autre arbitre doit se placer sur la ligne de but, ce qui est une priorité absolue. Les deux arbitres doivent être prêts à suivre la trajectoire du ballon.

Si le coup franc est à moins de 5 m de la ligne de la surface de réparation imaginaire, le troisième arbitre se place sur la ligne de touche, à 5 m de l'autre arbitre placé sur la ligne de touche et en direction du but de l'équipe en défense, afin de veiller à ce que le gardien de but de l'équipe en défense ne se rende pas coupable d'empiètement.



8. Positionnement pour un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain

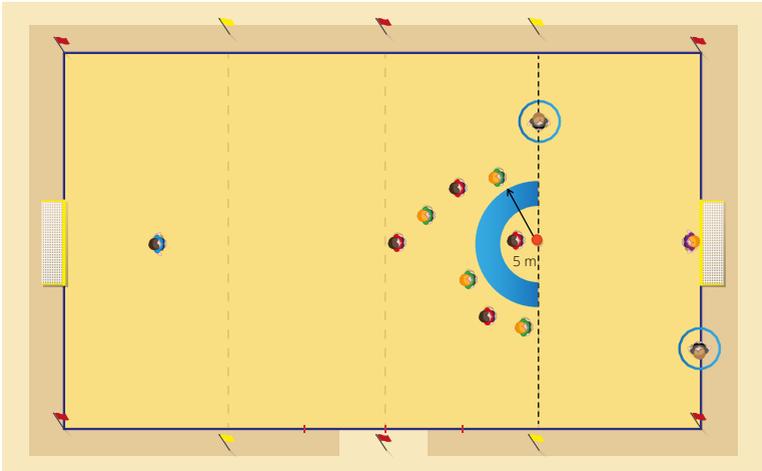
Lors d'un coup franc depuis la propre moitié de terrain d'une équipe ou depuis le centre du terrain, l'arbitre le plus proche de l'action se place d'abord devant le ballon et s'assure que les joueurs de l'équipe en défense respectent la distance minimale de 5 m par rapport au ballon et n'entrent pas dans l'espace délimité par le ballon et les poteaux de corner. Il doit également s'assurer que les coéquipiers du tireur sont eux aussi en dehors de cet espace et que le ballon est correctement positionné. Après avoir effectué ces vérifications, cet arbitre se place derrière le ballon, sans gêner le tireur, et donne un coup de sifflet pour signaler que le coup franc peut être exécuté, ainsi que pour indiquer toute infraction commise après ce signal (avant ou après que le coup franc ait été exécuté). L'autre arbitre doit se placer sur la ligne de but, ce qui est une priorité absolue. Les deux arbitres doivent être prêts à suivre la trajectoire du ballon.



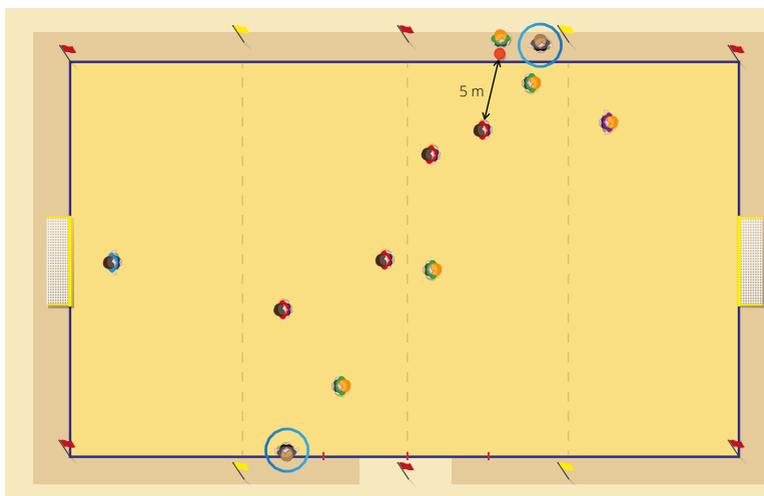
9. Positionnement pour un penalty

Un des arbitres se place à hauteur du point de penalty imaginaire puis vérifie que le ballon est bien placé, identifie le tireur et s'assure que les joueurs respectent la distance réglementaire lors de l'exécution du tir. Cet arbitre ne donnera pas l'ordre d'exécuter le tir tant qu'il n'aura pas vérifié que tous les joueurs sont correctement placés et, si cela est nécessaire, il sera aidé à cet effet par l'autre arbitre.

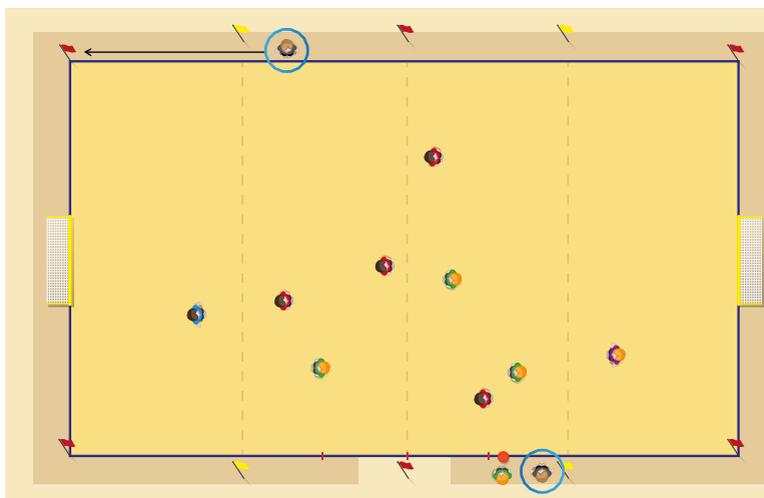
Celui-ci doit se placer sur la ligne de but et vérifier si le ballon pénètre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe en défense commet une infraction au sens de la Loi 14 et le but n'est pas marqué, l'arbitre situé sur la ligne de but lèvera la main et l'autre arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le penalty doit être retiré.



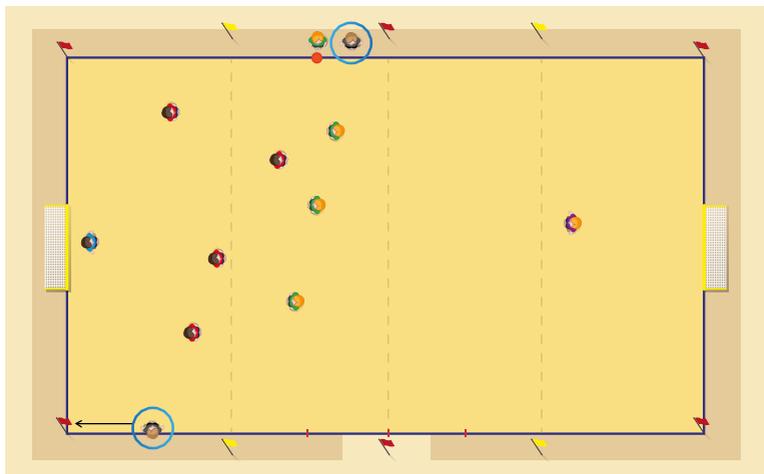
10. Positionnement pour une rentrée de touche (1)



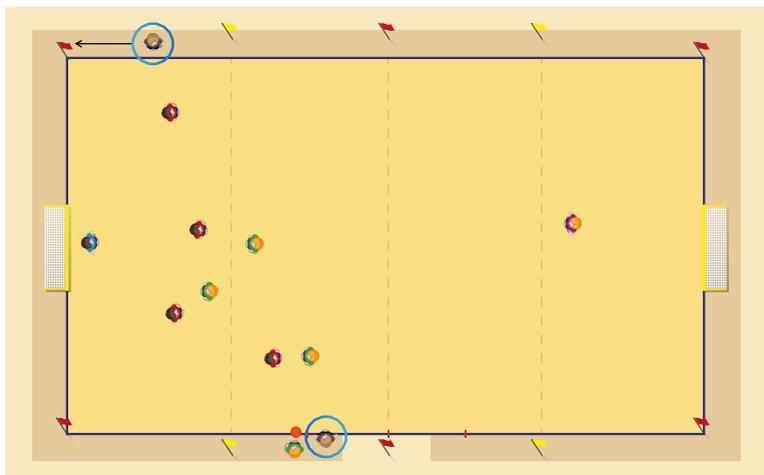
11. Positionnement pour une rentrée de touche (2)



12. Positionnement pour une rentrée de touche (3)

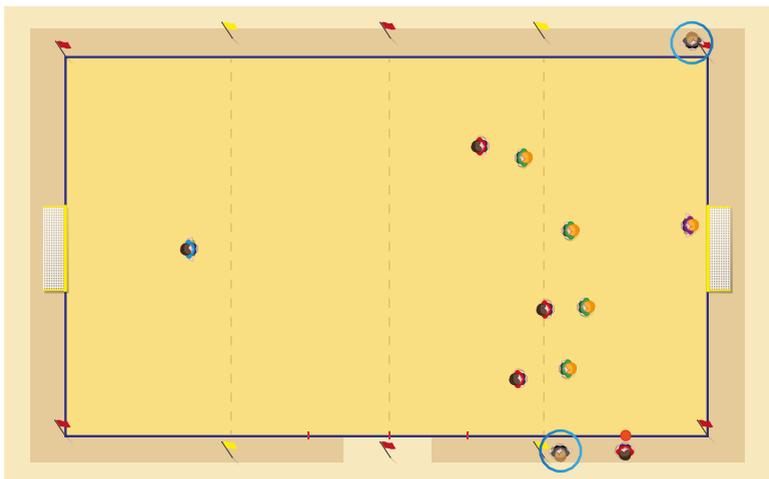


13. Positionnement pour une rentrée de touche (4)



14. Positionnement pour une rentrée de touche (5)

Lors d'une rentrée de touche à effectuer à proximité de la surface de coin imaginaire par l'équipe en attaque, l'arbitre le plus proche du point d'exécution doit se tenir à environ 5 m du ballon. Depuis cette position, cet arbitre vérifie que la rentrée de touche est exécutée conformément à la procédure applicable et que les joueurs de l'équipe en défense se trouvent à au moins 5 m de l'endroit depuis lequel la rentrée de touche doit être exécutée. L'autre arbitre se place dans la même moitié de terrain, mais de l'autre côté, à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Depuis cette position, cet arbitre surveille le ballon et le comportement des joueurs.



15. Positionnement pour une séance de tirs au but

Si un quatrième arbitre est désigné, les arbitres et officiels de match se placent comme suit :

L'arbitre principal se place sur la ligne de but, à environ 2 m du but, du côté du terrain à l'opposé des bancs de touche. Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et à veiller à ce que le gardien se conforme aux exigences de la Loi 14. S'il apparaît clairement que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre principal échange un regard avec les deuxième et troisième arbitres pour confirmer qu'aucune infraction n'a été commise.

Le deuxième arbitre se place à hauteur du point de penalty imaginaire, à environ 3 m de celui-ci et du côté des bancs de touche, afin de contrôler la position du ballon ainsi que celle du gardien de but dont le coéquipier exécute le tir. Le deuxième arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le tir au but doit être exécuté.

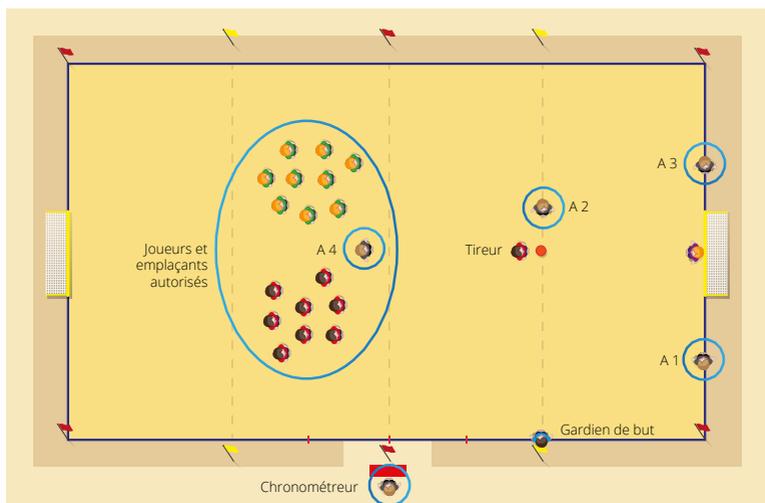
Le troisième arbitre se place sur la ligne de but, à environ 2 m du but, du côté opposé à l'arbitre principal. Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et à aider l'arbitre principal si cela est nécessaire.

Le quatrième arbitre se place près du centre du terrain pour surveiller les autres joueurs et remplaçants autorisés des deux équipes.

Le chronométrateur se place à la table de chronométrage afin de :

- veiller au bon comportement des officiels des deux équipes ainsi que des joueurs et remplaçants qui ne participent pas aux tirs au but ;
- remettre le tableau d'affichage à 0-0 et y indiquer les tirs au but marqués.

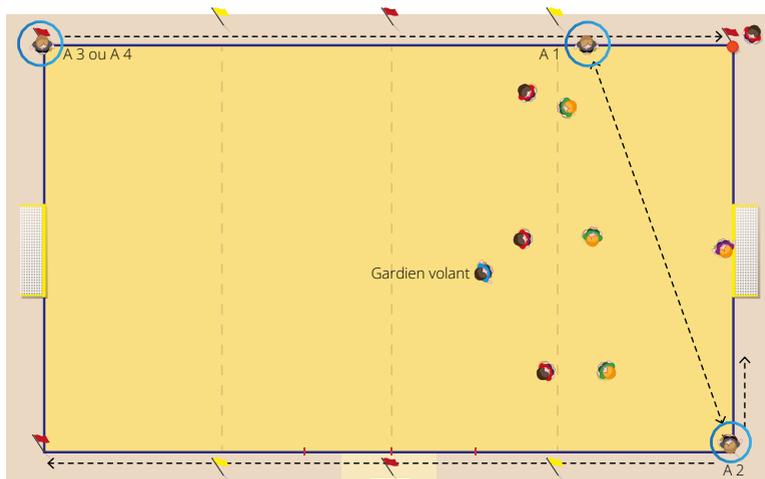
Tous les arbitres consignent par écrit les tirs au but qui ont été effectués ainsi que le numéro des joueurs qui les ont exécutés.



16. Positionnement pour un changement de côté des arbitres sur le terrain

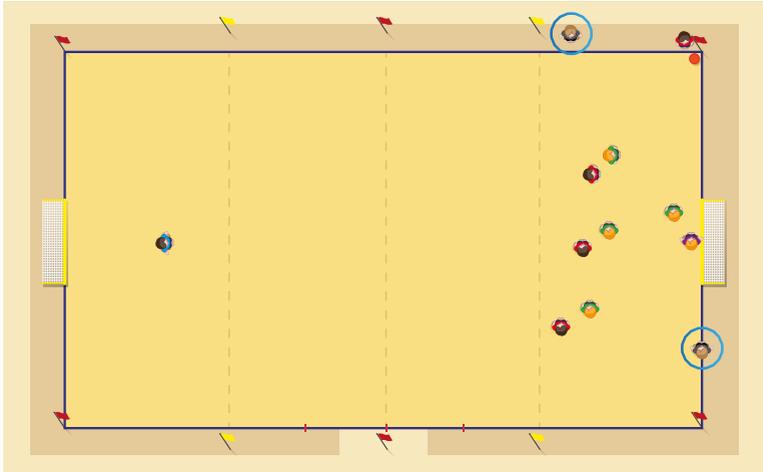
Les arbitres peuvent changer de côté sur le terrain s'ils considèrent que cela aura un effet positif sur le jeu. Les arbitres doivent cependant tenir compte des éléments suivants :

- Ils ne doivent pas changer de côté lorsque le ballon est en jeu.
- De manière générale, ils ne doivent changer de côté que lorsqu'un des arbitres accorde un coup franc de l'autre côté du terrain.
- Les arbitres retrouveront leur côté « habituel » lorsque le jeu le permet.



17. Positionnement du troisième arbitre ou du quatrième arbitre lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant

Lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant, le troisième arbitre ou le quatrième arbitre surveille la ligne de but de cette équipe lorsqu'elle attaque. Si un but est marqué dans le but du gardien volant, le troisième arbitre ou le quatrième arbitre en informe les autres arbitres en utilisant le signal correspondant.



INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS

LOI 5 – Arbitres

Pouvoirs et devoirs

Les arbitres doivent garder à l'esprit que le beach soccer est un sport de compétition, dans lequel le contact physique entre les joueurs constitue un aspect normal et acceptable qui fait partie du jeu.

Si toutefois les joueurs ne respectent pas les Lois du Jeu de Beach Soccer et les principes du fair-play, les arbitres devront prendre les mesures nécessaires pour faire respecter ces lois et ces principes.

Les arbitres sont habilités à avertir ou à exclure des joueurs ou des officiels d'équipe entre les périodes de jeu ou après la fin du match, ainsi que pendant la prolongation et les tirs au but.

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'interdisent pas de manière explicite d'appliquer cette règle. La règle de l'avantage s'applique par exemple si le gardien souhaite jouer rapidement une sortie de but alors que des joueurs adverses se trouvent encore dans sa surface de réparation ; en revanche, elle ne s'applique pas lorsqu'une rentrée de touche est mal exécutée.

Dans le cas d'une infraction au décompte des quatre secondes, l'avantage ne peut être laissé que si l'infraction est commise par le gardien de but dans sa propre moitié de terrain alors que le ballon est déjà en jeu et que son équipe en perd immédiatement la possession. Dans tous les autres cas concernant cette règle (coups francs, rentrées de touche, sorties de but et corners), les arbitres ne peuvent pas appliquer la règle de l'avantage.

Les arbitres doivent prendre en compte les critères suivants pour décider s'ils appliquent la règle de l'avantage :

- la gravité de l'infraction – si l'infraction justifie une exclusion, les arbitres doivent interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but ne se dessine ;
- l'endroit où l'infraction a été commise – plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
- la probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate ;
- la physionomie du match.

La décision de revenir à l'infraction initiale doit être prise dans les quelques secondes qui suivent. Il n'est pas possible d'y revenir une fois qu'une autre action a débuté ou lorsque le signal de l'avantage n'a pas été effectué.

Si l'infraction justifie un avertissement, celui-ci doit être signifié lors du prochain arrêt de jeu. Néanmoins, sauf en cas d'avantage évident, il est recommandé aux arbitres d'interrompre le jeu et d'avertir le joueur immédiatement. Si l'avertissement n'est pas signifié lors de l'arrêt de jeu suivant, il ne pourra plus l'être par la suite.

Si l'infraction a annihilé une occasion de but manifeste, le joueur est averti pour comportement antisportif. Si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti (voir Loi 12 – Avantage). Toutefois :

- si l'infraction était une charge inconsidérée ou une faute tactique consistant par exemple à tenir/retenir un adversaire, le joueur fautif doit être averti (voir section pertinente concernant la Loi 12 ci-dessous) ;
- si l'infraction a été commise avec un excès d'engagement, le joueur fautif doit être exclu.

Plusieurs infractions simultanées

Lorsque plusieurs infractions sont commises en même temps, les arbitres sanctionneront l'infraction la plus grave en termes de sanction disciplinaire, de reprise du jeu, de gravité physique et de conséquences tactiques.

Interférences extérieures

Les arbitres doivent interrompre le jeu si un spectateur fait retentir un coup de sifflet et s'ils estiment que cela a perturbé le jeu, par exemple lorsqu'un joueur s'est saisi du ballon avec les mains. Si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption – sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8).

Décompte des quatre secondes lorsque le ballon est en jeu

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon dans sa propre moitié de terrain et que ledit ballon est considéré comme en jeu, un des arbitres doit ostensiblement signaler le décompte des quatre secondes.

Reprise du jeu

Les arbitres doivent veiller tout particulièrement à ce que les reprises du jeu (rentrée de touche, sortie de but, corner ou coup franc) soient effectuées rapidement, afin qu'elles ne servent pas des fins tactiques. Lorsque la reprise du jeu est effectuée normalement, ils procéderont au décompte des quatre secondes sans forcément donner un coup de sifflet. Si les arbitres estiment que la reprise du jeu est retardée pour des raisons tactiques, ils doivent donner un coup de sifflet et lancer le décompte des quatre secondes, peu importe que le joueur effectuant la reprise du jeu soit prêt ou non. Dans les cas où la reprise du jeu ne s'accompagne pas d'un décompte des quatre secondes (coup d'envoi ou penalty), tout joueur qui retarde la reprise du jeu devra être averti.

Des personnes munies de ballons sont placées autour du terrain afin de permettre au jeu de reprendre et de se dérouler plus rapidement.

Utilisation du sifflet

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

- donner le coup d'envoi :
 - au début d'une période de jeu (pour les première, deuxième et troisième périodes, et pour la période de prolongation le cas échéant) ;
 - afin de reprendre le jeu après un but.
- interrompre le jeu :
 - afin d'accorder un coup franc ou un penalty ;
 - afin d'arrêter un match de manière temporaire ou définitive, ou afin de confirmer le signal sonore du chronométréur à la fin d'une période.
- reprendre le jeu par :
 - un coup franc ;
 - un penalty.
- reprendre le jeu à la suite d'une interruption due à :
 - un avertissement ou une exclusion infligé(e) en raison d'une incorrection ;
 - la blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Un coup de sifflet n'est pas nécessaire pour :

- interrompre le jeu en cas de :
 - sortie de but, corner ou rentrée de touche (sauf lorsque la situation n'est pas évidente) ;
 - but (sauf s'il n'est pas évident que le ballon a pénétré dans le but).
- reprendre le jeu en cas de :
 - sortie de but, corner ou rentrée de touche si la distance minimale de 5 m n'a pas été requise.
- reprendre le jeu par une balle à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son effet lorsqu'il est réellement nécessaire. Lorsque l'équipe qui bénéficie d'une rentrée de touche ou d'un corner demande à ce que la distance réglementaire soit respectée par les joueurs de l'équipe adverse – ou à ce que ceux-ci se placent correctement lors d'une sortie de but –, les arbitres annonceront clairement que le jeu ne pourra reprendre qu'après le coup de sifflet. Si, dans ce cas de figure, un joueur joue 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 interrompre le jeu s'ils estiment qu'il y a eu interférence. Si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption – sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8). Si le coup de sifflet n'a pas perturbé le jeu, les arbitres devront clairement indiquer que le jeu peut se poursuivre.

Gestuelle

La gestuelle est le langage corporel qui aide les arbitres à :

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

La gestuelle n'est pas un moyen de justifier une décision.

LOI 6 – Autres arbitres

Devoirs et responsabilités

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

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

Positionnement des arbitres assistants et coopération

1. Coup d'envoi

Le troisième arbitre se place à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne médiane imaginaire et vérifie que :

- les remplaçants, officiels d'équipe et autres personnes sont correctement placés et tous les joueurs à l'exception du tireur sont dans leur propre moitié de terrain ;
- le coup d'envoi est effectué correctement.

Le chronométrateur se place à la table de chronométrage.

2. Positionnement général pendant le match

Le troisième arbitre doit veiller au positionnement correct des remplaçants, des officiels d'équipe et de toute autre personne pertinente. Pour ce faire, il peut se déplacer le long de la ligne de touche lorsque cela est nécessaire, sans toutefois pénétrer 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 les remplacements sont effectués convenablement. Pour ce faire, il peut se déplacer le long de la ligne de touche lorsque cela est nécessaire, sans toutefois pénétrer sur le terrain.

4. Tirs au but

En l'absence d'un quatrième arbitre, le troisième arbitre doit se placer dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule la séance, avec les joueurs et les remplaçants autorisés. Depuis cette position, il doit surveiller le comportement des joueurs et veiller à ce qu'aucun d'entre eux ne tire une seconde fois avant que tous les autres joueurs et remplaçants autorisés au sein de son équipe aient tiré.

S'il y a un quatrième arbitre, celui-ci doit se placer à la table de chronométrage afin de remettre le tableau d'affichage à 0-0 et d'indiquer les tirs au but marqués.

Tous les arbitres consignent par écrit les tirs au but qui ont été effectués ainsi que le numéro des joueurs qui les ont exécutés.

Signaux (obligatoires) des arbitres assistants

Si le troisième arbitre surveille la ligne de but lorsqu'une équipe joue avec un gardien volant et le ballon entre dans le but à côté duquel il se trouve, il lève le bras et indique immédiatement le centre du terrain afin d'informer les arbitres qu'un but a été marqué.

Signal sonore

Le signal sonore est un signal essentiel dans un match. Il convient de ne l'utiliser que pour attirer l'attention des arbitres.

Le signal sonore est obligatoire dans les situations suivantes :

- Signaler la fin des périodes de jeu
Le chronométreur peut indiquer le début d'une période de jeu par un signal sonore après que l'un des arbitres l'a indiqué par un coup de sifflet.
- Signaler le comportement incorrect des remplaçants ou des officiels d'une équipe
- Signaler qu'une procédure de remplacement a été mal exécutée
- Signaler une erreur commise par les arbitres en matière disciplinaire
- Signaler des interférences extérieures

Si, en cours de match, le chronométrateur fait retentir le signal sonore par erreur, les arbitres devront interrompre le jeu s'ils estiment que le signal a perturbé le déroulement de la rencontre. Si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption – sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8). Si le signal sonore n'a pas perturbé le jeu, les arbitres devront clairement indiquer que le jeu peut se poursuivre.

Chronomètre

Si le chronomètre ne fonctionne pas correctement, le chronométrateur en informera les arbitres. Le chronométrateur devra poursuivre le chronométrage du match en utilisant un chronomètre manuel. Dans une telle situation, les arbitres assistants inviteront un officiel de chaque équipe afin de les informer du temps restant.

Si, après une interruption du jeu, le chronométrateur oublie de redémarrer le chronomètre, les arbitres demandent à ce que le temps non comptabilisé soit ajouté.

Lors des reprises du jeu, le chronomètre est enclenché de la façon suivante :

- Coup d'envoi : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Sortie de but : une fois que le gardien de but a lancé ou lâché le ballon, conformément à la procédure correspondante
- Corner : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Rentrée de touche au pied : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Rentrée de touche à la main : une fois que le ballon a été remis en jeu, conformément à la procédure correspondante
- Coup franc : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Penalty : une fois que le ballon a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Balle à terre : une fois que le ballon lâché par un des arbitres touche le sol, conformément à la procédure correspondante

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Coup d'envoi

Les arbitres n'ont pas à solliciter l'attention des gardiens de but ou d'un quelconque autre joueur avant d'ordonner l'exécution du coup d'envoi.

LOI 12 – Fautes et incorrections

Charger un adversaire

Charger l'adversaire consiste à essayer de conquérir l'espace au moyen d'un contact physique à distance de jeu du ballon, sans faire usage des bras ni des coudes. Charger l'adversaire constitue une infraction lorsque cette action s'accompagne :

- d'imprudence ;
- d'inconsidération ;
- d'un excès d'engagement.

Tenir/retenir un adversaire

Tenir ou retenir un adversaire consiste à l'empêcher de se déplacer librement, que ce soit à l'aide des mains, des bras ou du corps.

Les arbitres doivent intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent ou retiennent leur adversaire, en particulier à l'intérieur de la surface de réparation et lors de corners, rentrées de touche ou coups francs.

Dans ces situations, les arbitres doivent :

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

Si un joueur de l'équipe en défense commence à tenir ou retenir un joueur de l'équipe en attaque à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, les arbitres accorderont un penalty.

Sanctions disciplinaires

- Un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient ou retient un adversaire pour l'empêcher de s'emparer du ballon ou de se retrouver dans une position avantageuse.
- Un joueur qui annihile une occasion de but manifeste en tenant ou retenant un adversaire doit être exclu.
- Aucune autre situation dans laquelle un joueur tiendrait ou retiendrait un adversaire ne donnera lieu à une sanction disciplinaire supplémentaire.

Reprise du jeu

- Coup franc depuis l'endroit où l'infraction a été commise ou penalty si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Main

Sanctions disciplinaires

Dans certaines circonstances, un joueur qui commet une faute de main doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif, notamment :

- lorsqu'il perturbe ou stoppe une attaque prometteuse de l'équipe adverse, sauf si les arbitres accordent un coup franc ou un penalty pour une main non délibérée ;
- lorsqu'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et que les arbitres accordent un coup franc ou un penalty pour une main non délibérée ;
- lorsqu'il commet cette faute de main délibérément pour tenter de marquer un but ;
- lorsqu'il commet cette faute de main délibérément pour tenter d'annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou de l'empêcher de marquer un but alors que son gardien de but n'est pas dans sa surface de réparation, sans pour autant parvenir à ses fins.

Toutefois, lorsqu'un joueur annihile une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but en commettant délibérément une faute de main, il doit être exclu. Cette sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément commis une faute de main, mais par le fait qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

Reprise du jeu

- Coup franc depuis l'endroit où l'infraction a été commise ou penalty si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

En dehors 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 le bras ou la main. À l'intérieur de sa propre surface de réparation, le gardien de but ne peut pas commettre de faute de main passible d'un penalty, sauf s'il s'agit d'une infraction liée au jet d'un objet sur/vers le ballon ou au contact d'un objet qu'il tient dans la main avec le ballon. Le gardien de but peut néanmoins être sanctionné d'un coup franc pour différents types d'infractions.

S'aider du but ou d'un coéquipier

Il est interdit de s'aider du but ou d'un coéquipier pour jouer le ballon :

- en se suspendant à la barre transversale ;
- en se projetant du pied ou en poussant le but pour gagner une position avantageuse ;
- en se faisant soulever par un coéquipier pour obtenir une position avantageuse ;
- en se faisant pousser par un coéquipier pour obtenir une position avantageuse.

Un joueur qui commet une infraction de ce type reçoit un avertissement et l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc (cf. Loi 13) :

- depuis l'endroit où l'infraction a été commise, si celle-ci a eu lieu dans la moitié de terrain de l'équipe adverse ;
- depuis le centre du terrain, si l'infraction a été commise dans la moitié de terrain de l'équipe du joueur fautif.

Un joueur qui commet une infraction de ce type pour empêcher un but est exclu (cf. Loi 13).

Infractions commises par les gardiens de but

La possession du ballon implique que le gardien de but a le contrôle du ballon. On considère que le gardien de but a le contrôle du ballon lorsqu'il le touche avec n'importe quelle partie du corps, sauf s'il rebondit sur lui.

Un gardien de but n'est pas autorisé à être en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :

- avec les mains ou les bras (à l'intérieur de sa surface de réparation) ;
- avec les pieds (dans sa propre moitié de terrain).

Dans ces cas, l'arbitre le plus proche du gardien de but doit ostensiblement signaler le décompte des quatre secondes.

Reprise du jeu

- Coup franc

Infractions commises à l'encontre des gardiens de but

Si le gardien de but est en possession du ballon et le tient dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui disputer.

Les situations suivantes constituent des infractions :

- empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- jouer le ballon ou essayer de le jouer alors que le gardien de but le tient dans la paume de sa main ;
 - botter ou tenter de botter le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher, ceci étant considéré comme un jeu dangereux, qui doit être pénalisé ;
- gêner de manière antisportive les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un corner.

Lorsqu'un joueur de l'équipe en attaque entre en contact physique avec le gardien de but dans la surface de réparation de ce dernier, cela ne constitue pas nécessairement une infraction, sauf si le joueur de l'équipe en attaque saute vers le gardien de but, le charge ou le pousse de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement.

Reprise du jeu

Si le jeu est interrompu en raison d'une infraction commise à l'encontre d'un gardien de but dans les conditions susmentionnées et si les arbitres ne peuvent pas appliquer la règle de l'avantage, le jeu reprendra par un coup franc.

Jeu dangereux

Le jeu dangereux n'implique pas nécessairement un contact physique entre les joueurs. En cas de contact physique, l'action se transforme en infraction qui peut être sanctionnée d'un coup franc depuis l'endroit où l'infraction a été commise, ou d'un penalty. En cas de contact physique, les arbitres doivent sérieusement envisager la possibilité qu'une incorrection – au minimum – ait également pu être commise.

Sanctions disciplinaires

- Si un joueur est coupable de jeu dangereux lors d'un duel « normal » pour le ballon, les arbitres ne doivent pas prendre de sanction disciplinaire. Si l'action implique un risque de blessure évident, les arbitres doivent avertir le joueur pour avoir disputé le ballon de manière inconsidérée.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste par du jeu dangereux, les arbitres doivent l'exclure.

Reprise du jeu

- Coup franc depuis le centre du terrain si l'infraction a été commise dans la propre moitié de terrain du joueur fautif ou depuis l'endroit de l'infraction si celle-ci a été commise dans la moitié de terrain adverse.

Si un contact physique a eu lieu ou si les arbitres estiment que le joueur a agi de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement, une infraction différente a été commise et elle sera sanctionnée d'un coup franc depuis l'endroit de ladite infraction, ou d'un penalty.

Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes

Un joueur ou un remplaçant qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou d'une autre manière) à la suite d'une décision arbitrale doit recevoir un avertissement.

Le capitaine de l'équipe ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers en vertu des présentes Lois du Jeu de Beach Soccer, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

Un joueur ou un remplaçant qui agresse un arbitre, tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté doit être exclu.

Retarder la reprise du jeu

Les arbitres avertiront les joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des manœuvres comme :

- exécuter un coup franc avant que l'arbitre ait donné un coup de sifflet dans le seul but de forcer les arbitres à ordonner que le coup franc soit de nouveau exécuté ;
- envoyer le ballon au loin ou l'emporter avec soi une fois que les arbitres ont interrompu le jeu ;
- retarder leur sortie du terrain après que l'encadrement médical est entré sur le terrain pour évaluer la gravité de la blessure ;
- provoquer une confrontation en touchant délibérément le ballon une fois que les arbitres ont interrompu le jeu.

Simulation

Un joueur qui essaie de tromper les arbitres en feignant d'être blessé ou en faisant semblant d'être victime d'une faute se rend coupable de simulation ; il devra être averti pour comportement antisportif. Si le jeu a été interrompu en raison de cette infraction, il reprendra par un coup franc.

Altercations générales

En cas d'altercation générale :

- les arbitres doivent identifier rapidement et de façon efficace le ou les joueur(s) ayant provoqué l'altercation générale ;
- les arbitres doivent se placer autour de l'altercation de façon à pouvoir constater l'ensemble des incidents et infractions ;
- le troisième arbitre et le quatrième arbitre doivent, si nécessaire, entrer sur le terrain pour aider les arbitres ;
- les arbitres doivent infliger les sanctions disciplinaires adéquates une fois l'altercation générale terminée.

Infractions répétées

Les arbitres doivent toujours être attentifs aux joueurs qui enfreignent les Lois du Jeu de Beach Soccer de manière répétée. Ils doivent notamment être conscients du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même si celles-ci sont de nature différente, doit être averti pour infractions répétées aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Le nombre d'infractions à partir duquel on peut parler de « répétition » n'est pas précisément quantifié ; il est laissé à la discrétion des arbitres et doit être évalué dans la perspective d'une gestion efficace du match.

Faute grossière

Un joueur coupable d'une faute grossière doit être exclu et le jeu doit reprendre par un coup franc depuis l'endroit où l'infraction a été commise, ou par un penalty si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Dans ce cas, les arbitres excluront le joueur ayant commis la faute grossière au prochain arrêt de jeu.

LOI 14 – Penalty

Procédure

- Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre dans le but, les arbitres doivent accorder le but.
- Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale mais n'entre pas dans le but, les arbitres ne font pas retirer le penalty mais interrompent le jeu, qui devra reprendre par une balle à terre.
- Si les arbitres font retirer un penalty qui n'avait pas été accordé pour une faute, le deuxième penalty ne doit pas obligatoirement être exécuté par le joueur qui avait exécuté le premier.
- Si le tireur exécute le penalty avant que les arbitres aient donné le signal applicable, les arbitres font retirer le penalty et avertissent le joueur.

LOI 15 – Rentrée de touche

Procédure en cas d'infraction

Les arbitres doivent rappeler aux joueurs de l'équipe en défense qu'ils doivent se trouver à un minimum de 5 m de l'endroit où la rentrée de touche est exécutée. Lorsque cela s'avère nécessaire avant que la rentrée de touche soit exécutée, les arbitres doivent mettre en garde tout joueur ne respectant pas la distance minimale et l'avertir s'il ne respecte pas la consigne. Le jeu reprendra par une rentrée de touche et le décompte des quatre secondes sera réinitialisé s'il avait déjà débuté.

Si une rentrée de touche n'est pas exécutée correctement, 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.

LOI 16 – Sortie de but

Procédure en cas d'infraction

Si un gardien de but exécute une sortie de but correctement mais lance intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon sur un adversaire, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

Si un gardien de but qui exécute une sortie de but ne lance ou lâche pas le ballon depuis l'intérieur de la surface de réparation, les arbitres feront rejouer la sortie de but ; dès que le gardien de but sera prêt à rejouer cette sortie de but, le décompte des quatre secondes recommencera là où il s'était arrêté précédemment.

Les arbitres commencent le décompte des quatre secondes lorsque le gardien de but a le contrôle du ballon, qu'il le tienne dans ses mains ou qu'il le touche du pied.

Si un gardien de but qui a effectué une sortie de but correctement retouche délibérément le ballon de la main ou du bras en dehors de sa surface de réparation – après qu'il a été mis en jeu et avant qu'il soit touché par un autre joueur –, les arbitres, en plus d'accorder un coup franc à l'équipe adverse, devront lui infliger une sanction disciplinaire conformément aux Lois du Jeu de Beach Soccer.

Si un gardien de but effectue une sortie de but au pied, les arbitres le mettront en garde et lui demandent de l'exécuter à la main ; dès que le gardien de but sera prêt à rejouer cette sortie de but, le décompte des quatre secondes recommencera là où il s'était arrêté précédemment.

LOI 17 – Corner

Procédure en cas d'infraction

Les arbitres doivent rappeler aux joueurs de l'équipe en défense qu'ils doivent se trouver à un minimum de 5 m de la surface de coin imaginaire jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Lorsque cela s'avère nécessaire avant que le corner soit exécuté, les arbitres doivent mettre en garde tout joueur ne respectant pas la distance minimale et l'avertir s'il ne respecte pas la consigne.

Si le déroulement du jeu amène un gardien de but hors de son but ou du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter le corner rapidement.

TERMES DU BEACH SOCCER

A

Agent extérieur

Toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la liste de départ (joueurs, remplaçants et officiels d'équipe). S'applique également à tout animal, objet, structure, etc.

Arrêter définitivement

Mettre prématurément fin à un match.

Avantage

Principe selon lequel les arbitres laissent le jeu se poursuivre lorsqu'une infraction a été commise si cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement

Sanction disciplinaire entraînant un rapport à une instance disciplinaire et matérialisée par un carton jaune ; deux avertissements infligés au même joueur, remplaçant ou officiel d'équipe dans un même match entraînent son exclusion.

B

Balle à terre

Moyen « neutre » de reprendre le jeu – les arbitres laissent tomber le ballon pour l'un des joueurs de l'équipe qui a touché le ballon en dernier (sauf dans la surface de réparation où ils laissent tomber le ballon pour le gardien de but) ; le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Blessure grave

Blessure jugée suffisamment grave pour que le jeu soit interrompu, mais pour laquelle le joueur doit, si nécessaire, être sorti du terrain par l'encadrement médical pour être examiné et soigné afin que le match puisse reprendre.

Blessure critique

Blessure jugée suffisamment critique – commotions cérébrales, fractures des os, blessures à la colonne vertébrale, etc. – pour que le jeu soit interrompu et que l'encadrement médical examine et soigne le joueur avant qu'il ne soit sorti du terrain.

Botter

On considère le ballon comme botté – c'est-à-dire joué au pied – lorsque le joueur touche le ballon avec son pied (cheville incluse) et qu'il a clairement bougé.

Brutalité

Attitude délibérément violente.

C

Centre du terrain

Point situé au milieu de la ligne médiane imaginaire.

Charge

Contact physique contre un adversaire, en général à l'aide de l'épaule et du haut du bras (à proximité du corps).

Comportement antisportif

Attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement.

Comportement violent

Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire ou lors de laquelle un joueur frappe délibérément quelqu'un à la tête ou au visage, à moins que la force utilisée soit négligeable.

D

Délibéré

Qualification d'une action volontaire d'un joueur, différente d'une réaction accidentelle ou d'un réflexe.

Désapprobation

Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision des arbitres ; passible d'avertissement.

Discrétion

Pouvoir de jugement qu'ont les arbitres lorsqu'ils prennent une décision.

Disputer le ballon

Action par laquelle un joueur, aux prises avec un adversaire, cherche à conquérir ou conserver le ballon.

Distance de jeu

Distance par rapport au ballon qui permet à un joueur de toucher le ballon en tendant le pied ou la jambe, ou en sautant ou, pour les gardiens, en sautant avec les bras tendus. La distance dépend de la taille du joueur.

Distraire

Action par laquelle un joueur tente de déranger, troubler ou déconcentrer l'adversaire (en général de façon abusive).

E

Esprit du jeu

Ensemble des principes éthiques propres à la pratique du beach soccer, également applicables aux circonstances spécifiques d'un match donné.

Évaluation d'une blessure

Examen rapide réalisé en général par un membre de l'encadrement médical afin de voir si le joueur nécessite des soins.

Excès d'engagement

Qualification d'une action effectuée avec une force et/ou énergie excessive.

Exclusion

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton rouge et imposant au joueur concerné de quitter le terrain pour le restant du match après avoir commis une infraction passible d'exclusion. Un officiel d'équipe peut également se faire exclure.

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire

Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute grossière

Fait de tacler ou disputer le ballon avec violence ou brutalité, ou de façon à mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire ; passible d'exclusion.

Faute tactique

Une faute tactique intervient lorsqu'un joueur commet délibérément une faute sur un adversaire pour empêcher une contre-attaque de se développer ou lorsque celui-ci se retrouve en position avantageuse, à proximité du but adverse.

Feinte

Action visant à troubler l'adversaire. Les Lois du Jeu de Beach Soccer considèrent certaines feintes comme autorisées et d'autres comme « illégales ».

G

Gardien volant

Gardien évoluant (temporairement) comme joueur de champ, souvent dans la moitié de terrain adverse, laissant ainsi son but vide. Un gardien volant peut être le gardien de but habituel de l'équipe ou un autre joueur entré en jeu pour remplacer le gardien habituel spécifiquement à cette fin.

I

Immédiatement (en cas de but consécutif à une main accidentelle)

Lorsque le ballon n'est pas disputé et que le joueur ne conduit pas le ballon après la main accidentelle. Si, après une main accidentelle, un joueur parcourt une distance significative balle au pied (par ex. en partant de sa propre moitié de terrain) avant de marquer un but, la notion d'« immédiatement » ne s'applique pas.

Imprudent

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans égards ni attention.

Inconsidéré

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire.

Infraction

Action qui enfreint les Lois du Jeu de Beach Soccer.

Ingérence

Action/influence qui est superflue.

Intercepter

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer

Action pour un joueur de toucher le ballon.

Joueurs actifs

Joueurs engagés dans une action ou présentant une forte probabilité de participer à une action.

L

Liste de départ

Document officiel sur lequel chaque équipe soumet en général le nom des joueurs, des remplaçants et des officiels d'équipe.

M

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire

Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

N

Négligeable

Anodin, infime.

O

Obstruction

Action par laquelle un joueur gêne un adversaire ou l'empêche d'atteindre le ballon ou une zone du terrain, mais sans qu'il y ait contact délibéré.

Officiel d'équipe

Toute personne figurant sur la liste de départ et n'étant pas un joueur ou un remplaçant, comme par exemple un entraîneur, un kinésithérapeute ou un médecin.

P

Position de reprise du jeu

La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol.

Prolongation

Procédure impliquant une période de jeu supplémentaire (de 3 minutes au maximum) et visant à départager les équipes en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

Propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou actes blessants, injurieux ou effectué avec grossièreté

Comportement (verbal et/ou non verbal) grossier, blessant ou irrespectueux ; passible d'exclusion.

R

Réduction numérique de deux minutes

Situation où une équipe, après qu'un de ses joueurs a été exclu, voit le nombre de ses joueurs présents sur le terrain réduit pendant deux minutes de temps de jeu effectif. Dans certaines circonstances, le nombre de joueurs peut être rétabli avant que les deux minutes se soient écoulées si l'équipe adverse marque un but.

Règle des buts inscrits à l'extérieur

Principe selon lequel les buts inscrits à l'extérieur comptent double et qui permet de départager deux équipes ayant inscrit le même nombre de buts au terme d'une confrontation aller-retour.

Reprise du jeu

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction

Action disciplinaire prise par les arbitres.

Sanctionner

Fait de punir une intervention illicite, en général en interrompant le jeu et en accordant un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse.

Signal

Indication dont se servent les arbitres pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main ou du bras) ou acoustique (coup de sifflet).

Simulation

Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas (voir « tromper ») ; commise par un joueur pour tirer un avantage indu.

Surface technique

Zone délimitée et permettant aux remplaçants et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

Suspendre

Arrêter un match pendant un certain temps avec l'intention de reprendre le jeu, par exemple en cas de fortes pluies, orages, blessure grave, etc.

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances

Équipement qui enregistre et analyse des données sur la performance physique et physiologique d'un joueur.

T

Tacler

Action de disputer le ballon avec le pied (au sol ou dans les airs).

Temps additionnel

Temps ajouté à la fin de chaque période (y compris de la période de la prolongation) pour permettre l'exécution d'un coup franc ou d'un penalty si l'infraction a été commise avant la fin de la période concernée.

Temps de jeu effectif

Temps durant lequel le chronomètre est enclenché. Celui-ci est arrêté par le chronométreur lorsqu'un but a été marqué, lorsqu'un penalty ou un coup franc a été accordé, ou lorsque les arbitres ont interrompu le jeu pour une autre raison.

Tenir/retenir

Infraction survenant uniquement lorsque le contact d'un joueur avec le corps ou l'équipement d'un adversaire entrave les mouvements de cet adversaire.

Terrain

Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de but (et la base des filets des buts le cas échéant).

Tirs au but

Procédure pour décider de l'issue d'un match, lors de laquelle chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué un but de plus et que les deux équipes aient exécuté le même nombre de tirs (sauf si, avant que les deux équipes aient exécuté leurs cinq premiers tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra en marquer même en finissant sa série de tirs).

Tromper

Action visant à induire en erreur les arbitres afin que ceux-ci prennent une décision incorrecte ou infligent une sanction disciplinaire incorrecte qui profite à l'auteur de la tromperie et/ou à son équipe.

Z

Zone d'action

Zone du terrain où le ballon se trouve et où le jeu se déroule.

Zone d'influence

Zone du terrain où le ballon ne se trouve pas, mais où des joueurs peuvent entrer en conflit.

TERMES DE L'ARBITRAGE

OFFICIEL DE MATCH

Terme générique désignant toute personne chargée de contrôler un match de beach soccer au nom de la fédération de football/beach soccer et/ou de l'organisateur d'une compétition dont le match relève de la compétence.

ARBITRES DE TERRAIN

Arbitre principal

Officiel de match principal officiant sur le terrain. Les autres arbitres évoluent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre principal est le décideur final.

Deuxième arbitre

Deuxième officiel de match officiant sur le terrain. Les autres arbitres évoluent sous le contrôle et sous les ordres de l'arbitre principal. Le deuxième arbitre évolue toujours sous la supervision de l'arbitre principal.

AUTRES ARBITRES

Les organisateurs de compétitions peuvent désigner d'autres arbitres pour aider les arbitres de terrain :

- **Troisième arbitre**

Arbitre assistant qui aide en particulier les arbitres à contrôler les officiels d'équipe et les remplaçants, à consigner les informations clés relatives au match et à prendre des décisions.

- **Quatrième arbitre**

Arbitre assistant qui remplace le troisième arbitre ou le chronométrateur si l'un d'eux n'est plus en mesure de continuer. Il aide les arbitres à contrôler les officiels d'équipe et les remplaçants, à consigner les informations clés relatives au match et à prendre des décisions.

- **Chronométrateur**

Arbitre dont la principale responsabilité consiste à contrôler le temps de jeu effectif.

FIFA®