FORMULAIRE INSCRIPTION

FINALE REGIONALE BEACH SOCCER

Vous souhaitez inscrire votre équipe pour la Finale BEACH SOCCER de la Ligue Corse de Football. Nous vous remercions de renseigner les éléments qui suivent :

Club : N° d'affiliation :

Nom de votre équipe :

Nom du Président : Mail :

Téléphone :

Nom – Prénom du Responsable technique :

N° téléphone du responsable d'équipe :

Diplôme :

Mail :

Je soussigné, ……, Président du club, souhaite inscrire une équipe à la Finale Régionale BEACH SOCCER organisé par la Ligue Corse de Football :

NOM Prénom	**N° licence**	**Type de licence**	**Fonction Educ. / Dir.**
NOM Prénom	**N° licence**	**Type Licence libre ou Loisir**	**N° du maillot Joueurs**

(Minimum 1 éducateur/entraineur et 8 joueurs)

Signatures : Président du club Entraineur / Dirigeant responsable

Conditions générales du Beach Soccer

Les inscriptions ne peuvent être retenues qu'à réception (Email) du bulletin dûment complété. Il doit comporter minimum un éducateur/entraineur/dirigent et 8 joueurs minimum. L'engagement pour la saison 2022/2023 est gratuit.
Suivant les conditions indiquées ci-dessous. Les dossiers incomplets ne pourront pas être pris en comptes. Les mineurs ne sont pas autorisés à participer à ce challenge. En s'inscrivant, chaque participant reconnait avoir pris connaissance du règlement de la discipline choisie et en accepte tous les termes.

Tous les joueurs, entraineur, éducateurs, dirigeant, possèdent une licence, loisir, futsal ou libre validées avant le 30 AVRIL.
Les participants autorisent la prise d'images durant les rencontres et acceptent la diffusion de celles-ci sans limitation de durée par les organisateurs sur tous supports

Organisation de la Journée : Lieu CSJC AJACCIO LE 17 ET 18 JUIN 2023

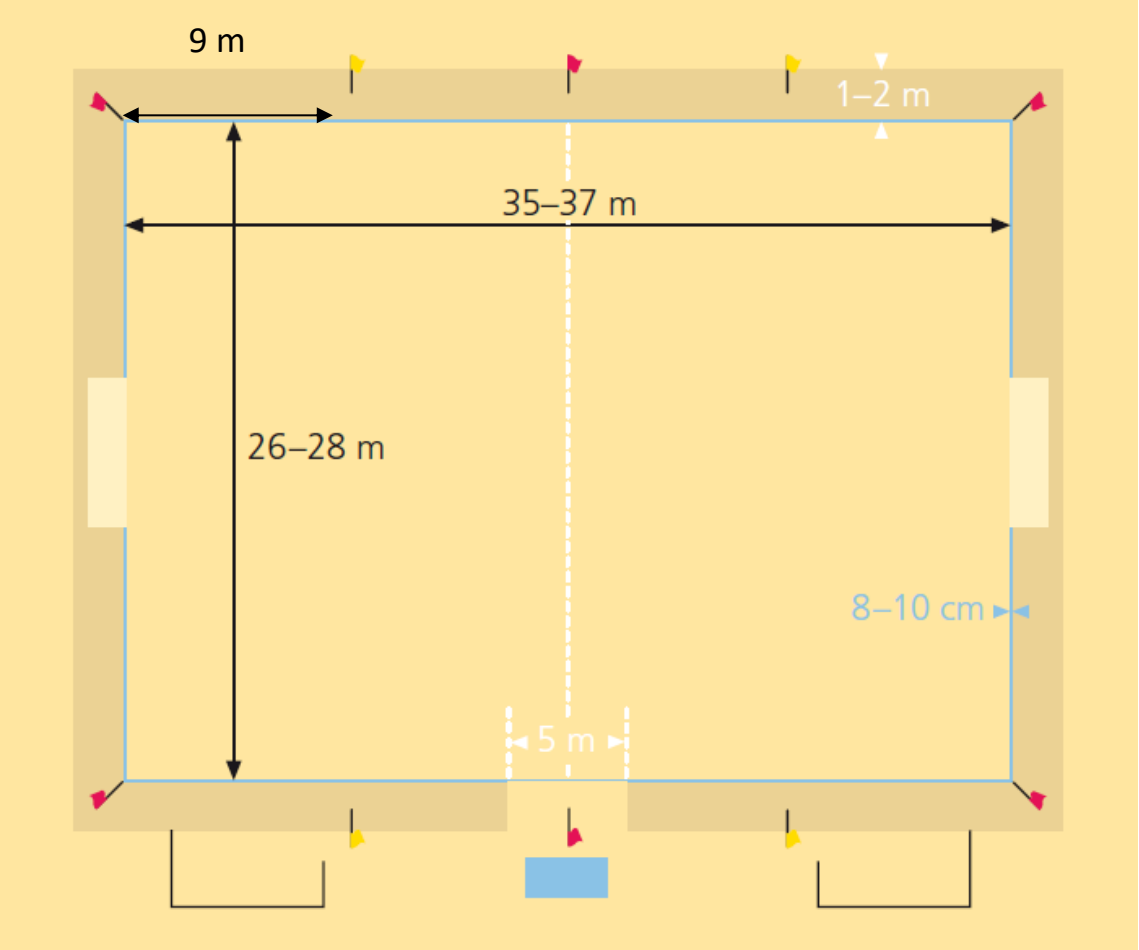
Une fois renseigné, bien vouloir faire retour du document :

Par email : jfbernardi@corse.fff.fr

(au plus tard le 29 MAI 2023)

1 : Terrains de jeu

- **1 terrains de Beach Soccer** respectant les normes FFF / FIFA : Lois du jeu Beach Soccer FIFA
- **1 terrain d'échauffement** à proximité (pelouse)



Des drapeaux rouges doivent être placés aux 4 coins du terrain et au niveau de la ligne médiane. Des drapeaux jeunes doivent être placés de part et d'autre de la ligne imaginaire délimitant les **surfaces de réparation (à 9 mètres de la ligne de but)**. Ces drapeaux devront être plantés à l'extérieur du terrain à une distance comprise entre 1 et 1.5 mètre de la ligne de touche.

2 : Ballon et équipements

- Utilisation exclusive de **ballons spécifiques Beach Soccer** (fournis par la Ligue)
- **Equipements obligatoires** des joueurs : **maillot + short au couleur du club d'appartenance**.
- **Chaussures**, **protège-tibias** et port de **bijoux interdits**. ***CHAUSSONS NEOPRENE*** **(PLONGEE…) AUTORISES VOIRE** ***VIVEMENT CONSEILLES***
- Les gardiens de but pourront porter des gants et un bas de survêtement.
- Les organisateurs et l'arbitre se réservent le droit d'autoriser ou d'interdire tout autre équipement non mentionné ci-dessus.

3 : Nombre d'équipes et nombres de joueurs

- **Séniors G** sont invités.

- Chaque équipe pourra être composée de 9 à de **12 joueurs maximums : 4 joueurs de champ, 1 gardien(ne) de but et 7 remplaçants maximums.**
- **Remplacements illimités** et effectués « **à la volée** » (sans demande préalable auprès de l'arbitre ou de la feuille de marque) au niveau du banc de son équipe. Le remplaçant devra attendre la sortie du terrain de son partenaire avant d'y pénétrer.

4 : Organisation et décompte des points

- Formule Championnat : toutes les équipes d'une même Poule s'affronteront une seule fois.
  A l'issue de ces matchs de la Phase de Poule, un classement sera établi suivant les règles ci-après :
  - **Victoire dans le temps réglementaire : 4 points**
  - **Victoire aux penaltys : 2 points**
  - **Défaite aux penaltys : 1 point**
  - **Défaite dans le temps réglementaire : 0 point**
  - **Forfait : -1 point**

Lors des séances de tirs aux but (penaltys), chaque équipe dispose de 3 tentatives. (Puis système « mort-subite » en cas de nouvelle égalité, même nombre de tirs).

- En cas d'**égalité** entre 2 équipes, elles seront départagées par le **Goal Average particulier.**
  Si des équipes sont à égalité et se sont toutes rencontrées :

  1. Nombre de points entre les équipes ex aequo
  2. Le goal-average général
  3. La meilleure attaque
  4. Une série de 3 tirs au but par équipe

  Pour les équipes masculines, classées à la 1ère place du classement des Poules A et B s'affronteront pour déterminer le vainqueur de la Finale Régionale Beach Soccer Séniors G. Pour les autres un match de classement aura lieu.

5 : Durée des rencontres

- **3 x 12 Minutes** Poule de 3 (temps non décompté).
- A la fin d'une période (12 minutes), les équipes changent de côté pour démarrer la période suivante (**Pause de 3' maximum**).

- Le suivi du temps sera effectué par l'arbitre et / ou par un membre de l'organisation ou un bénévole du club support.
- Un **temps-mort d'une minute** peut être pris durant chaque mi-temps par chaque équipe. (Sauf 3 dernières minutes de la rencontre)

6 : Arbitres

- Pour la phase régionale, les désignations et les rémunérations des arbitres sont gérées par la Ligue Corse.

7 : Coup d'envoi

- Un « **toss** » sera effectué par l'arbitre et les 2 capitaines avant le début du match. Le vainqueur du « toss » choisit son côté pour la 1ère période. L'autre équipe hérite du ballon pour le coup d'envoi. Les équipes changent de camp pour la 2nde période.
- Un **coup d'envoi** est donné au début de chaque période (1ère : l'équipe qui perd le « toss » ; 2ème : l'équipe qui n'a pas engagé en 1ère période).
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant, ou s'il est botté en arrière, lorsqu'il est ensuite joué de volée vers l'avant par un coéquipier.
- Si l'exécutant(e) du coup d'envoi met le ballon en jeu et retouche une 2nde fois le ballon avant que celui-ci ne soit touché par une partenaire, l'arbitre accordera un coup franc à l'équipe adverse.

8 : But marqué

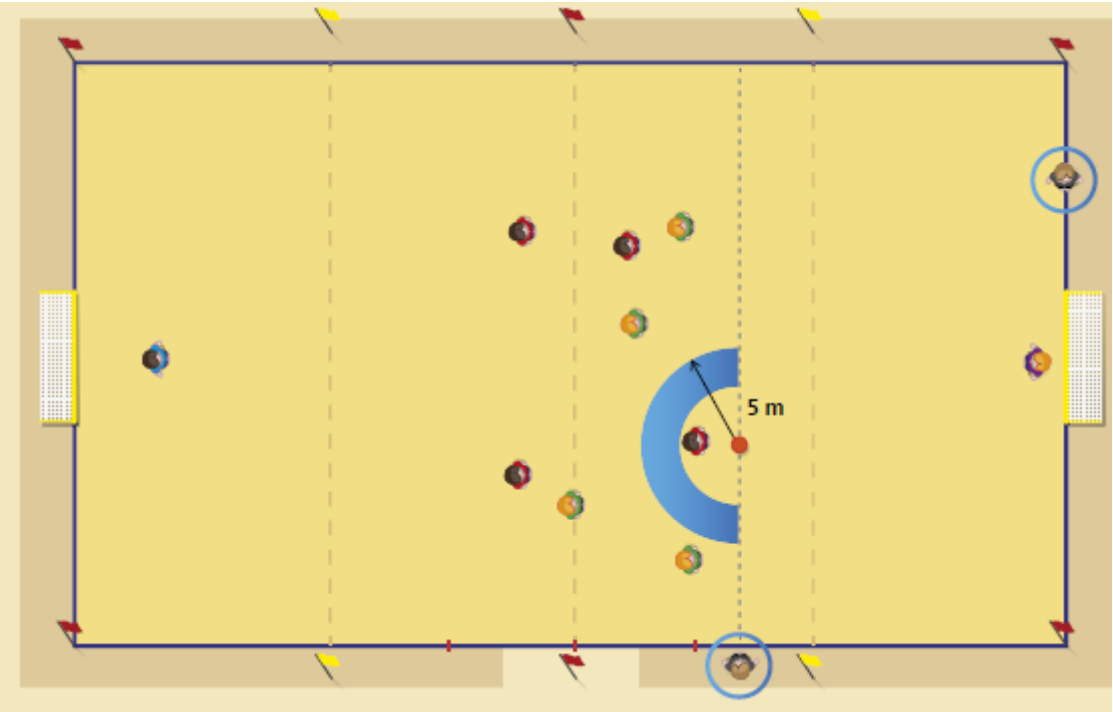
- Le ballon doit franchir intégralement la ligne de but pour qu'un but soit validé.
- Un but ne peut être validé par un gardien de but qui lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation vers le but adverse (et qu'il est le dernier à toucher le ballon).
- Toutefois, le gardien de but a la possibilité de marquer du pied dans le jeu.

9 : Hors-jeu

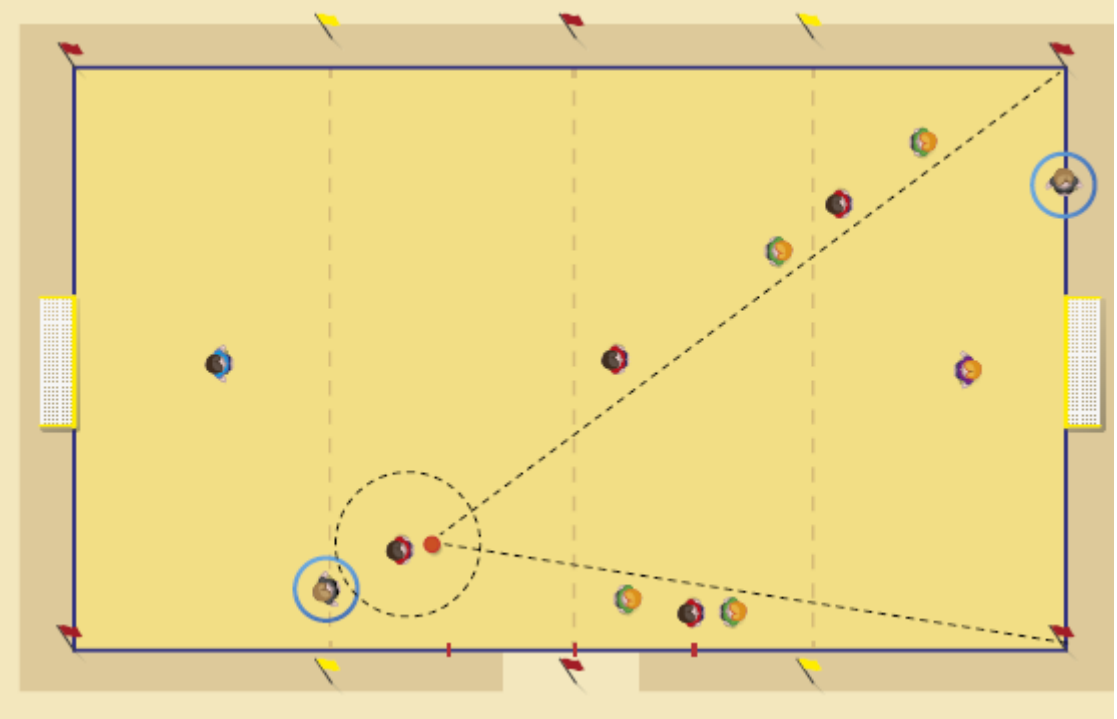
- Pas de hors-jeu en Beach Soccer.

10 : Fautes et incorrections

- Les fautes se sanctionnent d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.
- **Coup franc dans la moitié de terrain adverse :**



- **Coup franc dans sa propre moitié de terrain** (ou sur la ligne médiane imaginaire) :



- Le coup franc est botté par le joueur qui a subit la faute.
- Lors de l'exécution d'un coup franc, le joueur peut **créer un petit monticule de sable avec ses pieds ou avec le ballon pour placer ce-dernier dessus** (utilisation des mains interdite).

11 : Coup de pied de réparation

- **Point de réparation à 9 m du but**, au milieu de la ligne imaginaire délimitant la surface de réparation.
- Le joueur qui tire le coup de pied de réparation est celui qui a subit la faute. En cas de blessure grave, le remplaçant se charge de le frapper.
- Si infraction sans adversaire de type « main volontaire… », le coup de pied de réparation peut être frappé par n'importe quel joueur (sur le terrain ou remplaçant(e)).
- Lors de l'exécution d'un coup franc, le joueur peut créer un petit monticule de sable avec ses pieds ou avec le ballon pour placer ce-dernier dessus (utilisation des mains interdite).

12 : Rentrée de touche

- Le ballon doit franchir entièrement la ligne de touche pour qu'une rentrée de touche soit accordée à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier avant sa sortie du terrain.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Les joueurs adverses devront se tenir à **au moins 5 m du ballon**.
- Une rentrée de touche peut être effectuée au pied ou à la main.
- Les joueurs ont **4 secondes pour réaliser** cette rentrée de touche

13 : Gardien(ne)

- Le gardien de but peut dégager le ballon à la main en le lançant ; ou au pied à condition que le ballon soit au sol au moment où il est botté.
- Le gardien de but, une fois en possession du ballon dispose **de 4 secondes** pour relancer.
- Une fois la relance réalisée, sur ballon transmis par un partenaire**, le gardien ne peut être re-sollicité dans le même temps de possession.** (Le ballon doit être sorti ou récupéré par l'équipe adverse)

14 : Coup de pied de coin

- Le joueur qui frappe le coup de pied de coin peut former un petit monticule de sable avec ses mains ou ses pieds pour surélever le ballon avant de le botter.

15 : Autres cas

- Tous les cas non prévus par le présent règlement seront étudiés par les organisateurs.