



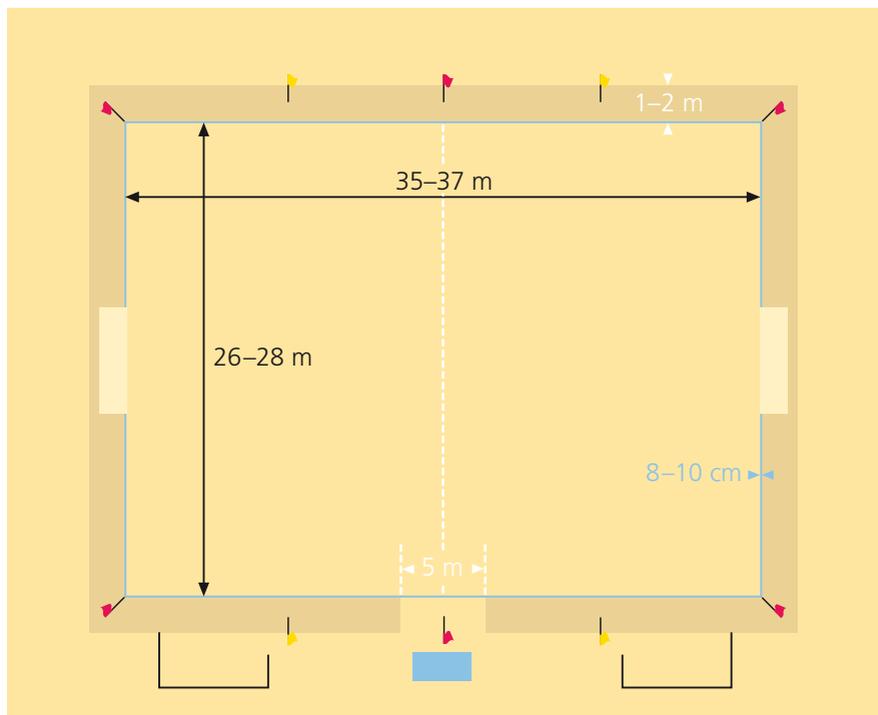
## TABLE DES MATIÈRES

Loi	Page
1 Terrain de jeu	6
2 Ballon	12
3 Nombre de joueurs	14
4 Équipement des joueurs	17
5 Arbitre et deuxième arbitre	20
6 Chronométrateur et troisième arbitre	23
7 Durée du match	26
8 Coup d'envoi et reprise du jeu	28
9 Ballon en jeu et hors du jeu	32
10 But marqué	33
11 Fautes et incorrections	35
12 Coups francs directs	40
13 Coup de pied de réparation	44
14 Rentrée de touche	49
15 Sortie de but	53
16 Double passe en retrait au gardien	55
17 Coup de pied de coin	56
18 Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match	58
Signaux des arbitres	62
Instructions supplémentaires et directives pour arbitres	64

### Surface

La surface de jeu doit être du sable ; le sable doit être nivelé, dépourvu de pierres, coquillages ou autre objet susceptible de constituer un risque pour les joueurs.

Pour les compétitions internationales, le sable doit être fin et profond d'au moins 40 cm. Le sable doit être tamisé jusqu'à ce qu'il soit propice au jeu, qu'il ne soit plus rugueux et qu'il ne contienne ni pierres, ni éléments dangereux ; il ne devra toutefois pas être trop fin de sorte qu'il ne soulève pas de poussière ni ne colle à la peau.



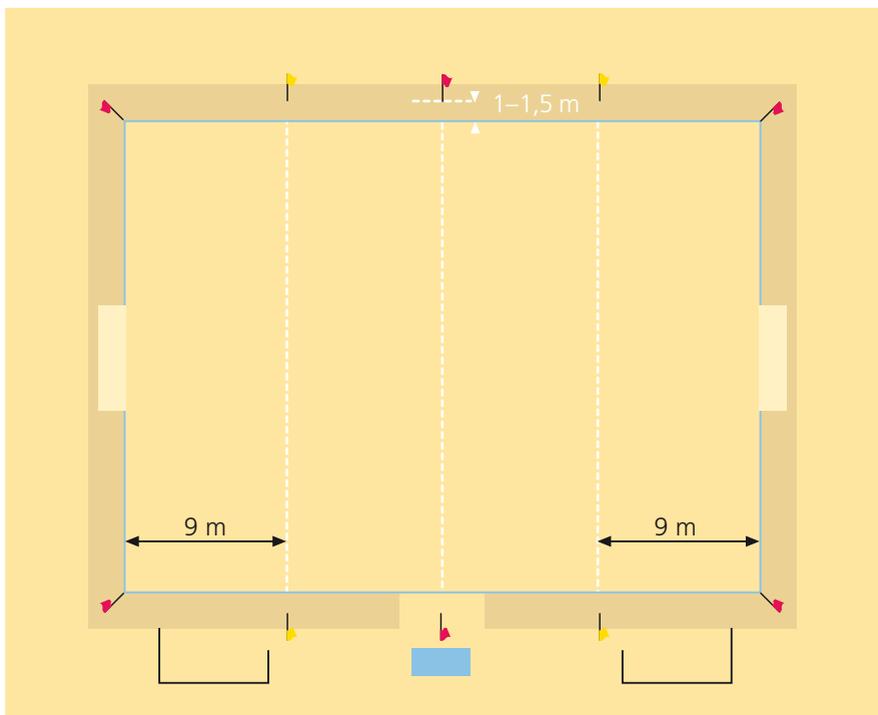
## Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire, délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

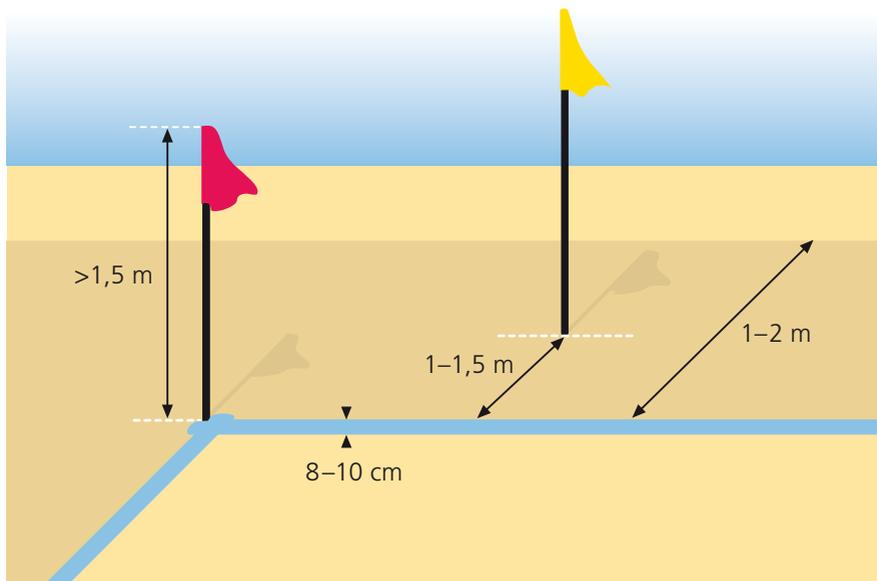
Les deux lignes les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux lignes plus courtes sont appelées lignes de but, même s'il n'y a pas de ligne entre les poteaux.

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

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







### Zone de remplacement

La zone de remplacement est la zone par laquelle les joueurs doivent passer pour entrer et sortir du terrain de jeu.

Elle se situe en face de la table du chronométrateur et s'étend sur 5 m, soit 2,5 m de part et d'autre de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne médiane imaginaire. Dans son prolongement et de chaque côté, sont positionnés les bancs des équipes, derrière la ligne de touche. La zone de remplacement doit rester libre.