



**LIGUE RÉGIONALE DE SOCCER  
DU  
SAGUENAY-LAC-SAINT-JEAN**

**RÈGLEMENTS 2011**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. ORGANISATION GÉNÉRALE .....</b>	<b>1</b>
1.1 VALIDITÉ D'UN MATCH .....	1
1.2 ORAGE ET MAUVAIS TEMPS .....	1
1.3 QUALIFICATION DES JOUEURS .....	1
1.4 CIRCULATION DES JOUEURS (RÈGLE DU 4-2) .....	2
1.5 SURCLASSEMENT ET SOUSCLASSEMENT DE JOUEURS .....	3
1.6 FEUILLE DE MATCH.....	5
1.7 CLASSEMENT .....	6
1.8 RENCONTRE AVEC UNE ÉQUIPE NON AFFILIÉE .....	6
1.9 SÉLECTION RÉGIONALE.....	6
<b>2. PLAINTES ET PROTÈTS .....</b>	<b>7</b>
2.1 SIGNALEMENT .....	7
2.2 DÉPÔT OBLIGATOIRE .....	7
2.3 IRRECEVABILITÉ .....	8
2.4 COPIES .....	8
2.5 REMBOURSEMENT DU DÉPÔT.....	8
2.6 UN PROTÈT PAR PLAINTÉ .....	8
2.7 PROCÉDURES D'APPEL .....	8
<b>3. RÈGLEMENTS .....</b>	<b>8</b>
3.1 RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU.....	8
3.2 TERRAINS.....	9
3.3 BUTS .....	9
3.4 BALLONS .....	9
3.5 MAILLOTS DES ÉQUIPES .....	9
3.6 PROTÈGE-TIBIAS.....	9
3.7 DURÉE DES MATCHS.....	9
3.8 SUBSTITUTIONS.....	10
3.9 ÉCART DE 7 BUTS AU POINTAGE.....	10
3.10 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS.....	10
<b>4. DISCIPLINE .....</b>	<b>11</b>
4.1 CONDUITE DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET DIRIGEANTS.....	11
4.2 CONDUITE DES SPECTATEURS .....	11
4.3 EXPULSION D'UN JOUEUR OU D'UN ENTRAÎNEUR.....	11
4.4 EXPULSION D'UN RESPONSABLE.....	11
4.5 ESPRIT ANTI-SPORTIF.....	11
4.6 PROPOS HOSTILES.....	12
4.7 CARTONS JAUNES .....	12
4.8 CARTONS ROUGES .....	12
4.9 JOUEUR INÉLIGIBLE .....	13
4.10 REFUS DE PURGER UNE SUSPENSION.....	13
4.11 CUMUL DES CARTONS.....	13
4.12 FORFAITS.....	13

# 1. ORGANISATION GÉNÉRALE

---

## 1.1 Validité d'un match

Un match sera considéré valide seulement s'il est arrêté une fois que la deuxième demie a débutée. Cette mesure est applicable seulement lorsque des cas de force majeure forcent l'interruption d'un match. Dans tout autre cas, le Conseil d'administration décidera de la validité d'un match.

## 1.2 Orage et mauvais temps

En cas d'orage, l'arbitre et/ou un responsable doit suivre la procédure suivante afin de déterminer si le match peut continuer ou non :

### 1.2.1 Interruption automatique :

Un arbitre et/ou un responsable de ligue doit interrompre immédiatement un match dès qu'un coup de tonnerre est entendu ou dès qu'un éclair est aperçu. Il est alors demandé aux joueurs de se mettre à l'abri. **L'interruption du match est d'une durée maximale de 10 minutes.** Ce délai de 10 minutes sert à évaluer la situation avant de prendre une décision finale.

### 1.2.2 Règle des 30 secondes :

Afin de prendre une décision appropriée, l'arbitre et/ou le responsable appliquent la règle des 30 secondes, c'est-à-dire le délai de temps compté entre l'éclair et le tonnerre. Ce délai doit être d'**au moins 30 secondes** afin de pouvoir reprendre le match. Si le nombre de secondes entre l'éclair et le tonnerre augmente d'un éclair à l'autre, c'est que l'orage s'éloigne. Si le nombre de secondes diminue, c'est que l'orage s'approche.

### 1.2.3 Décision finale :

La décision finale, soit de reprendre ou d'arrêter le match, doit être prise **au maximum 10 minutes après l'interruption**. Si après le délai de 10 minutes, il est évalué que l'orage s'approche du lieu de déroulement du match, le match est arrêté définitivement. Si après le délai de 10 minutes, il est évalué que l'orage s'éloigne du lieu de déroulement du match et que la règle des 30 secondes n'est toujours pas atteinte, il est possible d'attendre un délai supplémentaire de 5 minutes avant de prendre la décision finale (reprendre le match ou arrêter le match définitivement). **En aucun cas, un match ne peut se jouer si la règle des 30 secondes n'est pas atteinte.** Il est fortement conseillé aux entraîneurs de respecter la même logique lors des entraînements afin d'assurer la sécurité de leur groupe.

## 1.3 Qualification des joueurs

Tout joueur, pour être éligible à une inscription sur la feuille de match, doit être affilié à l'ARS du Saguenay-Lac-Saint-Jean et doit être muni d'un passeport valide pour la saison en cours.

### 1.3.1 Passeports

Les passeports sont obligatoires lors de tous les matchs de la Ligue régionale et de la Coupe Sag-Lac et ce, pour toutes les catégories d'âge. Ils devront être obligatoirement présentés aux arbitres avant le début de chaque match. Un joueur non titulaire d'un passeport ne pourra pas prendre part au match.

**Une photocopie des passeports pourra être acceptée pour remplacer un ou des passeports manquants. Aucun autre document (carte d'identité, carte d'assurance maladie) ne sera accepté.**

L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les passeports de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

### 1.3.2 Ajout d'un joueur

Toute équipe dont la liste en début de saison ne présente pas 25 joueurs pour le soccer à 11 et 16 joueurs pour le soccer à 7, pourra ajouter des joueurs à cette liste durant la saison. Toutefois, il est impossible d'avoir plus de 25 joueurs inscrits en fin de saison. **L'ajout d'un nouveau joueur devra être signalé et accepté par l'Association régionale et se faire dans le respect des règles qui régissent l'utilisation des joueurs (articles 1.3 et 1.4).**

## 1.4 Circulation des joueurs (règle du 4-2)

À la fin de son affiliation précédente avec un club, un joueur est libre de s'associer au club de son choix. Cependant un club ne pourra affilier que le nombre de nouveaux joueurs indiqués ci-après et dans les conditions spécifiées :

- a) Un club ne peut recevoir en Division 1 (classe A) par catégorie d'âge masculin et féminin telle que définie par l'ARS Saguenay-Lac-Saint-Jean (Règle de fonctionnement 2010, article 6.2) que 4 joueurs venant d'autres clubs dont un maximum de 2 joueurs venant du même club. Ce règlement est désigné communément sous le nom de la règle du 4-2.
- b) Tout joueur qui change de club quelle qu'en soit la raison est considéré comme un joueur muté, sauf en cas de déménagement. Toutefois, le joueur déménagé doit s'affilier à un club sur son nouveau territoire de résidence pour ne pas être soumis à la règle du 4-2.
- c) Une équipe ne peut faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match.
- d) Tout joueur muté doit être identifié par un M sur son passeport pour l'année en cours et sur la feuille de chaque match auquel il participe.
- e) La règle du 4-2 ne s'applique pas pour les joueurs seniors

- f) La règle du 4-2 ne s'applique pas aux joueurs en provenance d'un club qui n'offre pas la classe A.

### 1.5 Surclassement et sousclassement de joueurs

Il existe deux formes de surclassement et de sousclassement de joueur.

Le surclassement ou sousclassement de classe de compétition concerne l'utilisation d'un joueur dans une classe (« AA », « A », « Local ») différente de celle inscrite sur son passeport.

Le surclassement ou sousclassement de catégorie d'âge concerne l'utilisation d'un joueur dans une catégorie (U12, U14, U16) différente de celle inscrite sur son passeport.

Tout surclassement ou sousclassement doit se faire à l'intérieur d'un club et dans le respect des règles suivantes :

- a) En aucun cas, le sousclassement d'un joueur dans une catégorie d'âge inférieure à la sienne ne sera autorisé ;
- b) Le simple surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une ou deux catégories immédiatement supérieures à la sienne. Il est autorisé automatiquement et aucune demande particulière ne doit être faite à ce sujet.

Le tableau suivant illustre les possibilités de simple surclassement :

Catégorie d'âge	Simple surclassement	Catégorie d'âge	Simple surclassement
U10 (2001)	U11 et U12	U15 (1996)	U16 et U17
U11 (2000)	U12 et U13	U16 (1995)	U17 et U18
U12 (1999)	U13 et U14	U17 (1994)	U18 et Sénior
U13 (1998)	U14 et U15	U18 (1993)	Sénior
U14 (1997)	U15 et U16	Sénior (1992+)	-

- c) Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois ou quatre catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé qu'à partir de la catégorie U12. Les demandes de double surclassement doivent être approuvées par l'ARSSLS sur réception des documents suivant : autorisation parentale et attestation médicale confirmant que le joueur ne court aucun danger supplémentaires s'il évolue avec des joueurs plus âgés que lui. Pour obtenir un double surclassement il faut remplir une demande et l'acheminer à l'ARS.

Le tableau suivant illustre les possibilités de double surclassement :

Catégorie d'âge	Double surclassement	Catégorie d'âge	Double surclassement
U10	U13 et U14	U14	U17 et U18
U11	U14 et U15	U15	U18 et Sénior
U12	U15 et U16	U16	Sénior
U13	U16 et U17	U17 et +	-

- d) Le surclassement de classe de compétition est utilisé pour faire évoluer un joueur dans la classe de compétition supérieure à celle inscrite sur son passeport. Ainsi, un joueur avec un passeport « Local » peut évoluer en classe « A » et un joueur avec un passeport « A » peut évoluer en classe « AA ».
- e) Le sousclassement de classe de compétition est autorisé mais, après le 18 juin, un joueur ainsi sousclassé ne pourra plus être rappelé dans la classe supérieure et ce, pour le reste de la saison.
- f) Tout joueur surclassé de catégorie d'âge ou de classe de compétition, dans le respect des règles établies précédemment, est considéré comme un joueur « réserve » et par conséquent, il ne peut participer à plus de quatre matchs avec son équipe d'accueil. Au moment où il entreprend son cinquième match, il est considéré comme faisant partie de cette équipe et il ne peut plus jouer avec son ancienne équipe. Lorsqu'un entraîneur utilise un joueur « réserve », il doit indiquer un R à côté de son nom sur la feuille de match.

En résumé, l'utilisation de joueurs « réserves » doit respecter la logique suivante :

Classe de compétition de l'équipe	Joueurs « réserves » qu'elle peut utiliser
Local	Joueurs de catégorie d'âge inférieur évoluant pour une équipe Local.
A	Joueurs de catégorie d'âge inférieur évoluant pour une équipe A ; ou joueurs de même catégorie d'âge évoluant pour une équipe locale
AA	Joueurs de catégorie d'âge inférieur évoluant pour une équipe AA ; ou joueurs de même catégorie d'âge évoluant pour une équipe A.

## 1.6 Feuille de partie

L'entraîneur doit identifier correctement les joueurs sur la feuille de match en utilisant les mentions suivantes :

- R+ Surclassement de classement de compétition ou de catégorie d'âge ;
- R- Sousclassement de classement de compétition ;
- M Joueur muté ;
- S Joueur qui purge une suspension.

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre reçoit la feuille de match complétée et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des passeports et note les joueurs présents. Seuls ces joueurs peuvent participer à la partie et le nombre de joueurs par équipe ne peut pas dépasser vingt-cinq (25) en soccer à 11 et seize (16) en soccer à 7.

Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de son passeport et de son équipement.

A la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs-chefs, les protêts s'il y a lieu, la signature de l'arbitre et des juges de touche ainsi que leur numéro de passeport. Une copie de la feuille de match est remise immédiatement à chaque entraîneur.

Toute feuille de match qui n'est pas correctement remplie et qui nécessite un renvoi est considérée comme en retard (amende de 2,50 \$ par jour de retard).

## 1.7 Classement

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

Victoire	Nulle	Défaite	Forfait
3 points	1 point	0 point	Perte de 1 point Défaite de 3 à 0 Pénalité au club (voir 4.12)

En cas d'égalité entre deux équipes en fin de saison, le bris d'égalité se fera de la façon suivante :

- a) En tenant compte du nombre de **victoires** obtenus par chacune des équipes à égalité **en saison régulière** (s'applique seulement si les deux équipes ont joué un même nombre de matchs, les forfaits comptant pour des matchs joués) ;
- b) En tenant compte du nombre de **points au classement** obtenus par chacune des équipes à égalité **dans des matchs qui les opposaient** ;
- c) En tenant compte du **différentiel** (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **dans les matchs qui les opposaient** ;
- d) En tenant compte du différentiel (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **sur toute la saison** ;
- e) En donnant l'avantage à l'équipe ayant le plus haut total de **buts comptés sur toute la saison**.

## 1.8 Rencontre avec une équipe non affiliée

A moins d'une permission écrite de l'ARS, de la FSQ ou de l'ACS, un club ou regroupement de soccer affilié ne peut permettre à une de ses équipes de participer à une rencontre avec une autre équipe non affiliée ou dans une compétition non sanctionnée par une ARS, la FSQ ou l'ACS.

Le non-respect de ce règlement implique une amende de 400\$ au club pour une première offense. En cas de récidive, le dossier sera évalué par l'ARS et la FSQ (au besoin) et les sanctions jugées appropriées seront prises.

## 1.9 Sélection régionale

Les activités de la sélection régionale ont priorité sur toute autre équipe régionale lors de l'inscription aux tournois provinciaux où sont inscrites les équipes régionales (Victoriaville et Joliette). Le non-respect de ce règlement implique une amende de 400\$ au club fautif.

### ***1.9.1 Obligation des joueurs***

Tout joueur retenu pour une séance d'entraînement, un match d'entraînement, un match de sélection ou un match officiel, en vue de la formation d'une équipe du Québec et/ou de sa sélection régionale, est à l'entière disposition de la Fédération et/ou de l'Association régionale. (FSQ, Règles de fonctionnement, article 12).

### ***1.9.2 Défaut de se présenter***

Le joueur sélectionné qui ne peut se présenter, même si dûment convoqué, à une séance d'entraînement, à un match d'entraînement, à un match de sélection ou à un match officiel d'une des équipes du Québec et/ou de sa sélection régionale, est tenu de justifier son absence auprès du responsable du programme élite de la Fédération et/ou de l'Association régionale. Son défaut peut amener la Fédération et/ou l'Association régionale, selon le cas, à le traduire devant son comité de discipline. (FSQ, Règles de fonctionnement, article 13).

### ***1.9.3 Obligation des clubs et des dirigeants***

Un club et leurs dirigeants qui conseillent sans motifs jugés valables par la Fédération et/ou l'Association régionale selon le cas, à l'un de leurs joueurs de s'abstenir de participer au programme élite de la Fédération, et/ou de l'Association régionale et/ou de l'ACS, sont passibles de sanctions et peuvent être traduits devant le comité de discipline de la Fédération, de l'Association régionale et/ou de l'ACS, selon le cas. (FSQ, Règles de fonctionnement, article 14).

### ***1.9.4 Report de match***

Une équipe qui a au moins quatre (4) joueurs, ou trois (3) joueurs dont son gardien de but, retenus pour les fins d'une sélection provinciale ou nationale qui empêcherait ces joueurs de participer à un match prévu au calendrier, peut demander le report de ce match.

## **2. PLAINTES ET PROTÊTS**

---

### **2.1 Signalement**

Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie (dans un délai de 24h00 maximum), être indiqué sur la feuille de match et signé par l'entraîneur plaignant.

### **2.2 Dépôt obligatoire**

Pour être pris en considération par le comité de discipline de l'ARS, tout protêt devra être confirmé par un dépôt de 50 \$. Le protêt doit être déposé auprès du club qui le transmettra auprès de l'ARS.

### 2.3 Irrecevabilité

Tout protêt portant sur une situation irrégulière, connue du demandeur et corrigible avant le coup d'envoi, sera jugé irrecevable si le fait n'est pas porté par écrit à la connaissance du comité organisateur et des parties concernées. Cette procédure peut se faire au verso de la feuille de match et devra être contresignée par l'arbitre et l'entraîneur adverse. Si ce dernier refuse de signer la feuille de match, l'arbitre confirmera par écrit que l'équipe contre laquelle a été levé le protêt en était dûment informée avant le début du match.

### 2.4 Copies

Une copie de la plainte doit être remise par le club au comité de discipline de l'ARS et à l'équipe qui fait l'objet du protêt.

### 2.5 Remboursement du dépôt

Si le comité de discipline donne raison à l'équipe plaignante, son dépôt lui sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt sera conservé.

### 2.6 Un protêt par plainte

Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

### 2.7 Procédures d'appel

Un joueur ou une équipe qui se sent lésé par une décision du Comité de discipline régional ou provincial peut porter la décision en appel conformément aux procédures établies les Règlement de discipline régional ou provincial.

## 3. RÈGLEMENTS

---

### 3.1 Règlements et lois du jeu

Les lois du jeu de la FIFA s'appliquent intégralement concernant :

- ballon hors et en jeu ;
- but marqué ;
- hors jeu ;
- fautes et incorrections ;
- coups francs ;
- coups de pied de réparation ;
- touche ;
- coup de pied de but ;
- coup de pied de coin ;

- nombre de joueurs.

Les arbitres de la rencontre sont responsables de faire appliquer les lois du jeu de la FIFA.

### 3.2 Terrains

Les terrains utilisés pour tous les matchs de la ligue régionale doivent être réglementaires (dimensions, lignage, etc.) tels que définis par les lois du jeu de la FSQ. Les bancs des joueurs **doivent** être situés du côté opposé aux spectateurs.

### 3.3 Buts

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FSQ. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état.

### 3.4 Ballons

Pour les catégories U10 et U12, le ballon utilisé est de grosseur numéro 4.

Pour les catégories U14 et plus, le ballon est de grosseur numéro 5 (excepté lors des matchs des Sélections régionales où un ballon numéro 4 sera utilisé).

### 3.5 Maillots des équipes

Les maillots des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs des maillots, l'équipe receveuse doit changer de gilets ou porter des dossards. De plus, les gardiens de but doivent être identifiés avec une couleur les distinguant de leurs coéquipiers, de leurs adversaires, du gardien de but adverse et des arbitres.

### 3.6 Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire dans la ligue.

### 3.7 Durée des matchs

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

- U10 : 2 x 25min
- U12 : 2 x 30min
- U14 : 2 x 35min
- U16: 2 x 40mn
- U18 : 2 x 45min
- Senior : 2 x 45min

### 3.8 Substitutions

Les substitutions de joueurs sont autorisées selon les règles en vigueur à la FIFA et sont illimitées. Les changements se font sur coup de pied de but, coup d'envoi, joueur blessé (celui-ci doit sortir), sur une touche offensive et lors de la mi-temps.

### 3.9 Écart de 7 buts au pointage

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match mais les buts additionnels ne seront pas comptabilisés. Par contre, les cartons seront appliqués et comptabilisés.

### 3.10 Nombre minimum de joueurs

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins 8 joueurs sur le terrain y compris le gardien (Loi de la FQS). Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autres raisons, elle perd le match par forfait.

Pour la catégorie U10, le nombre minimum de joueurs sur le terrain doit être de 5, y compris le gardien.

## **4. DISCIPLINE**

---

### **4.1 Conduite des joueurs, entraîneurs et dirigeants**

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Pendant une partie, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3). Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent être assis sur le banc des joueurs ou debout derrière ce dernier. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir un des trois (3) responsables au banc en tout temps durant le match. Si il n'y a aucun entraîneur ou gérant derrière le banc dans les délais prescrits, ou si ils ont tous été expulsées en cours de match, le match est arrêté et l'équipe aura une défaite par forfait.

### **4.2 Conduite des spectateurs**

L'organisation qui reçoit est responsable de la conduite de ses spectateurs et elle doit assurer la protection des officiels en cas d'incidents.

### **4.3 Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur**

Un joueur (ou un entraîneur) doit automatiquement quitter le terrain et purger la suspension correspondante à l'infraction après avoir reçu une carte rouge ou deux cartons jaunes. Le comité de discipline peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires en fonction de la gravité de la faute.

L'arbitre doit remplir un rapport disciplinaire au dos de la feuille de match et le remettre au coordonnateur de la ligue.

### **4.4 Expulsion d'un responsable**

Tout entraîneur ou responsable exclu durant un match ne peut communiquer avec ses joueurs de quelque manière que ce soit. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction sera rapportée à l'ARS qui décidera des sanctions à imposer.

### **4.5 Esprit anti-sportif**

Une équipe ne peut en aucune circonstance et sous aucun motif se retirer de l'aire de jeu ou entraver son bon déroulement sous peine de sanctions qui seront prises ultérieurement par l'ARS.

## 4.6 Propos hostiles

Toute personne tenant des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, dirigeant, arbitre ou qui fait preuve d'insubordination sera traduit devant le comité de discipline de l'ARS et sera lourdement sanctionné (amende et suspension).

## 4.7 Cartons jaunes

### 4.7.1 Accumulation de cartons jaunes durant la saison

Tout joueur qui reçoit **un troisième avertissement** durant la saison se voit automatiquement **suspendu pour le match suivant**. Après 5 avertissements, tout nouveau carton jaune entraîne un match de suspension automatique pour le match suivant. Le joueur pourra être traduit devant le comité de discipline de l'ARS. Pour cet article, deux cartons jaunes dans un même match seront comptabilisés comme un carton rouge.

Chaque entraîneur est responsable de la gestion des cartons et des suspensions au sein de son équipe. Tout entraîneur qui fait jouer un joueur sous le coup d'une suspension cause la perte du match par forfait (3 à 0 + perte d'un point) à son équipe et peut se voir sanctionner si la faute se reproduit.

### 4.7.2 Deux cartons jaunes dans un même match

Tout joueur qui reçoit deux avertissements dans le même match est immédiatement expulsé du match et se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.

S'il reçoit à nouveau deux avertissements dans un match ultérieur, il sera suspendu pour deux matchs, et si cela se reproduit pour 3 matchs ...

Là encore, il appartient à l'entraîneur de gérer les cartons et suspensions de ses joueurs.

## 4.8 Cartons rouges

Un joueur qui se voit infliger un carton rouge directement doit quitter immédiatement le match et se verra suspendu pour les 2 prochains matchs de son équipe.

A chaque nouveau carton rouge, la suspension sera augmentée d'un match (2<sup>ème</sup> carton = 3 matchs). De plus, le comité de discipline de l'ARS examinera chaque cas et pourra décider d'alourdir les sanctions suivant les cas.

Là encore, il appartient à l'entraîneur de gérer les cartons et suspensions de ses joueurs.

En cas d'expulsion d'un entraîneur, ce dernier doit quitter le terrain et ne peut communiquer avec ses joueurs.

#### 4.9 Joueur inéligible

Toute équipe faisant jouer un joueur non éligible (joueur non affilié, joueur sous classé de calibre, joueur suspendu, ...) perd le match par forfait (défaite de 3 à 0 + perte de 1 point).

#### 4.10 Refus de purger une suspension

Toute suspension non respectée entraîne la défaite par forfait (défaite de 3 à 0 + perte de 1 point) de l'équipe ayant aligné le joueur non éligible.

#### 4.11 Cumul des cartons

Tout club dont une équipe accumulera plus de 15 cartons jaunes ou plus de 5 cartons rouges se verra infliger une amende de 50 \$. Pour cet article, 2 avertissements dans un même match seront comptabilisés comme 2 cartons jaunes (et non comme un rouge)

#### 4.12 Forfaits

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait entraîne une pénalité de 100\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

Si l'équipe qui est dans l'impossibilité de se présenter à un match avise par écrit (courriel) l'ARS ET le club ou l'équipe adverse au moins 48h avant l'heure prévue du match, cette pénalité sera réduite à 50\$

Pour tout forfait d'une partie impliquant une équipe de la Côte-Nord contre une équipe du Saguenay-Lac-St-Jean, l'équipe fautive du forfait recevra une amende de 1000\$. Celle-ci sera payable à l'ARS de l'équipe fautive et transférable à l'autre ARS. (Ce règlement est seulement spécifique aux catégories U14 masculine et féminine participant aux parties intra-région)

Tout cas de force majeure sera étudié par un comité formé d'un membre de chacun des clubs impliqués de la ligue U14 masculine et féminine (D1) du Saguenay-Lac-St-Jean et les présidents de chacun des ARS (Saguenay-Lac-St-Jean et Côte-Nord) ou leur remplaçant.

**Une équipe qui accumule 4 forfaits sera expulsée de la ligue pour la saison en cours.**