



**LIGUE RÉGIONALE DE SOCCER
DU
SAGUENAY-LAC-SAIN-T-JEAN**

RÈGLEMENTS LIGUE SOCCER INTÉRIEUR

2020-2021

**Révision 2
2020-09-28**

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1
1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS.....	3
1.1 ADMISSIBILITÉ	3
1.2 ADHÉSION	3
1.3 QUALIFICATION DES JOUEURS	5
1.4 SURCLASSEMENT ET SOUS CLASSEMENT	6
1.5 FEUILLE DE PARTIE	7
1.6 CLASSEMENT	8
1.7 RENCONTRE AVEC UNE ÉQUIPE NON AFFILIÉE	8
2. PLAINTES ET PROTÊTS	9
2.1 SIGNALEMENT	9
2.2 DÉPÔT OBLIGATOIRE	9
2.3 IRRECEVABILITÉ.....	9
2.4 COPIES	9
2.5 REMBOURSEMENT DU DÉPÔT.....	9
2.6 UN PROTÊT PAR PLAINTÉ.....	9
2.7 PROCÉDURES D'APPEL	9
3. RÈGLEMENTS	10
3.1 RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU.....	10
3.2 TERRAINS.....	10
3.2.1 SURFACE.....	10
3.4 BALLONS	11
3.5 MAILLOTS DES ÉQUIPES	11
3.6 PROTÈGE-TIBIAS.....	11
3.7 RÉSERVÉ	11
3.8 SUBSTITUTIONS.....	11
3.9 ÉCART DE 7 BUTS AU POINTAGE.....	11
3.10 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS	12
3.11 DÉROULEMENT DE LA PARTIE	12
3.12 RÈGLEMENTS NON-APPLIQUÉS	13
3.13 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS	13
3.14 REMISE D'UN MATCH	13
3.15 FORMAT DU JEU	13
4. DISCIPLINE	13
4.1 CONDUITE DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET DIRIGEANTS	13
4.2 Forfaits	14

1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1.1 Admissibilité

La ligue est admissible à tous les joueurs adéquatement affiliés à la Fédération de Soccer du Québec. Cette affiliation sera valide jusqu'au **14 octobre** de l'année suivante.

1.2 Adhésion

1.2.1 Frais d'inscriptions et dates limites :

Tous les clubs devront inscrire, dans **PTS REGISTRARIAT** les d'équipes qui évolueront dans les différentes catégories de la ligue régionale de SOCCER INTÉRIEUR et faire parvenir à L'ARSSLSJ le formulaire décrivant les équipes inscrites à la ligue, au plus tard **17 octobre 2020**. L'ARS se réserve le droit de refuser toute équipe inscrite en retard.

Les clubs devront faire parvenir à L'ARSSLSJ leurs intentions, décrivant leurs équipes potentielles, au plus tard le **23 octobre 2020**. Par la suite, le comité de gestion se rencontrera afin de déterminer la formation des groupes et des catégories.

Chaque club recevra les horaires préliminaires au plus tard le **2 novembre 2020** et auront jusqu'au **4 novembre 2020** pour soumettre tout changement à l'horaire.

Ajout d'équipes :

- Après la date limite d'inscription (17 octobre) 50\$ d'amende
- Après la sortie du calendrier final, 125\$ d'amende (refaire les horaires)

L'ARS se réserve le droit de refuser toute équipe inscrite en retard.

Retrait d'équipes :

- Après la date limite d'inscription (17 octobre) 50\$
- Après la sortie du calendrier final 125\$ plus les coûts d'inscription (refaire les horaires).

Frais d'inscription :

850\$ par équipe (8 matchs)

Les factures seront envoyées **aux clubs** après la période d'inscription.

1.2.2 Catégories d'âges :

Catégorie	Joueurs nés en
U12	2010-2009
U14	2008-2007
U16	2006-2005
U21	2004-2003-2002- 2001-2000
Senior	1999 et -

Il est possible que des ajustements soient apportés aux catégories offertes en fonction du nombre d'équipes inscrites.

1.2.3 Liste des joueurs et des entraîneurs :

Les joueurs de chacune des équipes devront être correctement assignés à leur équipe respective, dans **PTS REGISTRARIAT**, et ce avant le premier match de cette équipe.

L'ARSSLSJ recommande qu'une équipe soit composée d'un minimum de 9 joueurs.

Veillez noter qu'aucun transfert de joueurs entre deux équipes de même catégorie d'âge, d'un même club ne sera autorisé sauf pour la catégorie d'âge U12. Le seul transfert d'équipe autorisé est le sur-classement d'un joueur et il doit se faire conformément à l'article 1.4.

1.2.4 Ligue de développement U12 à U21 :

Les transferts de joueurs entre deux équipes de même catégorie d'âge et d'un même club seront autorisés et sans limitation de U12 à U16.

1.2.5 Parties

Le calendrier comportera **8 parties jouées**. Donc, **8 journées** de match seront attribuées par catégorie. Les parties seront jouées les samedis et les dimanches au Centre Mario-Tremblay. **Les parties seront d'une durée de 2 x 30 minutes avec une mi-temps de 5 minutes.**

1.2.6 Club receveur

Le club receveur sera en alternance le club de Saguenay et d'Alma pour l'arbitrage.

1.2.7 Responsable des compétitions

Un responsable des compétitions nommé par l'ARSSLJ sera présent lors des activités.

1.2.8 Salaire des arbitres

Arbitre : 25\$/parties

Les arbitres demeurant dans une autre ville que celle d'Alma recevront un dédommagement pour le transport.

Dédommagement transport : 20\$/ Forfaitaire

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'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours et présenter ce passeport à l'arbitre au début de chacun des matchs de la ligue régionale.

1.3.1 Cartes d'affiliation

Les cartes d'affiliation sont obligatoires lors de tous les matchs de la Ligue régionale et ce, pour toutes les catégories d'âge. Ils devront être obligatoirement présentés aux arbitres ou RESPONSABLE DE PLATEAU avant le début de chaque match. Un joueur non titulaire d'une carte d'affiliation ou présentant une carte d'affiliation expirée ne pourra pas prendre part au match. La version électronique est fortement recommandée et est ACCEPTÉ.

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 cartes d'affiliation de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

Il est de la responsabilité de l'arbitre de refuser l'accès au terrain à tout joueur, entraîneur, gérant et/ou physio qui ne présente pas de carte d'affiliation valide. **Une amende de 25\$ sera appliquée au club assignataire pour tout joueur ou responsable participant à un match sans présenter de carte d'affiliation valide.**

Toute équipe faisant jouer un joueur ne présentant pas une carte d'affiliation valide au début du match, perd le match par forfait (article 4.2).

1.3.2 Ajout d'un joueur

Toute équipe dont la liste en début de saison ne présente pas 16 joueurs, pourra ajouter des joueurs à cette liste durant la saison. Toutefois, il est impossible d'avoir plus de 16 joueurs inscrits en fin de saison. **L'ajout d'un nouveau joueur devra être signalé à**

l'Association régionale et se faire dans le respect des règles qui régissent l'utilisation des joueurs (articles 1.3 et 1.4).

1.3.3 Joueur de calibre AA

Les joueurs de calibre AA sont autorisés. Nous comptons sur les directeurs techniques de club pour départager les joueurs dans les différentes équipes de façons égales. Si le nombre de joueurs et d'équipes le permettent, nous pourrions faire une division pour cette classe de joueurs.

1.4 Sur-classement et sous classement

En aucun cas, le sous classement d'un joueur dans une catégorie d'âge inférieure à la sienne ne sera autorisé.

Le sur-classement de catégorie d'âge concerne l'utilisation d'un joueur dans une ou deux catégories supérieures à celle inscrite sur sa carte d'affiliation.

Pour la catégorie U12, un MAXIMUM de trois (3) joueurs de catégorie d'âge U10 par équipe sera permis. Pour tout dépassement à cette règle, une demande écrite devra être envoyée à l'ARS pour approbation ou refus. Les raisons devront être évoqués.

Pour la catégorie U14, un MAXIMUM de trois (3) joueurs de catégorie d'âge U12 par équipe sera permis. Pour tout dépassement à cette règle, une demande écrite devra être envoyée à l'ARS pour approbation ou refus. Les raisons devront être évoqués.

Pour les catégories U16 et plus, le nombre de joueurs surclassés est illimités.

Tout sur-classement doit se faire à l'intérieur d'un club et dans le respect des règles suivantes :

- a) Le simple sur-classement 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 sur-classement :

Catégorie d'âge	Simple sur-classement	Catégorie d'âge	Simple sur-classement
U10	U11 et U12	U15	U16 et U17
U11	U12 et U13	U16	U17 et U18
U12	U13 et U14	U17	U18 et Sénior
U13	U14 et U15	U18	Sénior
U14	U15 et U16	Sénior	-

- b) Le double sur-classement 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 U10. Les demandes de double sur-classement doivent être approuvées par l'ARSSLSJ 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 sur-classement il faut en faire la demande à partir de PTS registrariat.

Le tableau suivant illustre les possibilités de double sur-classement :

Catégorie d'âge	Double sur-classement	Catégorie d'âge	Double sur-classement
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 +	-

- c) Tout joueur surclassé de catégorie d'âge, dans le respect des règles établies précédemment, est considéré comme un joueur « réserve » et par conséquent, il peut participer à un nombre de matchs illimités. Lorsqu'un entraîneur utilise un joueur « réserve », il doit indiquer un R à côté de son nom sur la feuille de match.
- d) Pour les catégories U14 et U17, en aucun temps un joueur ne peut évoluer pour 2 équipes dans le même championnat. C'est-à-dire qu'un joueur ne peut jouer pour une équipe d'un club et être joueur réserve pour une autre équipe du même club, de la même catégorie et dans la même ligue.

1.5 Feuille de partie

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

- R+ Sur-classement de catégorie d'âge ;
- M Joueur muté ;
- S Joueur qui purge une suspension.

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre ou le responsable reçoit la feuille de match complétée et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des cartes d'affiliation et note les joueurs présents.

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 sa carte d'affiliation 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 carte d'affiliation. Une copie de la feuille de match est remise immédiatement à chaque entraîneur.

L'ARS accepte maintenant l'utilisation des feuilles de matchs électroniques, des feuilles avec des pointillés seront envoyées à chacun des clubs en début de saison.

Toute feuille de match qui est reçue n'est pas correctement remplie et qui nécessite un renvoi est considérée comme en retard (amende de 2,50 \$ par jour de retard, avec un maximum de 5\$ par feuille de match).

1.6 Classement

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante à partir de la catégorie U14 :

Victoire	Nulle	Défaite	Forfait
3 points	1 point	0 point	Perte de 1 point Défaite de 3 à 0 Pénalité au club (voir 4.2)

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

- 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) ;
- En tenant compte du nombre de **points au classement** obtenus par chacune des équipes à égalité **dans des matchs qui les opposaient** ;
- En tenant compte du **différentiel** (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **dans les matchs qui les opposaient** ;
- En tenant compte du différentiel (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **sur toute la saison** ;
- En donnant l'avantage à l'équipe ayant le plus haut total de **buts comptés sur toute la saison**.

1.7 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.

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 48h00 maximum), être indiqué sur la feuille de match et signé par l'entraîneur plaignant ; ou à l'ARS (dans un délai de 48h00 maximum), signée par l'entraîneur, accompagné d'une copie des feuilles de matchs.

2.2 Dépôt obligatoire

Pour être pris en considération par le comité de discipline de l'ARS, tout protêt ou plainte devra être confirmé par un dépôt, défini dans le tableau des frais et/ou les règlements de discipline. Le protêt ou la plainte 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 dans les Règlement de discipline régional ou provincial.

3. RÈGLEMENTS

3.1 Règlements et lois du jeu

La ligue de SOCCER INTÉRIEUR du Saguenay-Lac-St-Jean est assujettie aux Lois de **JEUX** de la FIFA et aux règlements de la Fédération de Soccer du Québec. Le présent règlement fait état des règlements spécifiques et reprend certains aspects importants.

3.2 Terrains

3.2.1 Surface

Le terrain de jeu est considéré comme réglementaire s'il est de forme rectangulaire.

3.2.2 Marquage

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 centimètres de largeur. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Les surfaces intérieures du terrain de jeu comprennent la largeur des lignes qui les délimitent.

3.2.3 Surface de réparation

La surface de réparation sera clairement identifiée par les arbitres avant chaque partie. Lorsque qu'elle existe, la zone de hand-ball sera utilisée comme surface de réparation.

3.2.4 Surface de coin

Dans chaque coin, un quart de cercle ayant 1 mètre de rayon délimite la surface. Si la surface de coin n'est pas tracée, le ballon doit être placé de façon approximative dans cette surface « imaginaire ».

3.2.5 Banc des joueurs

Les bancs des joueurs devront être installés du côté opposé à celui des spectateurs et ce, tout en respectant le périmètre de sécurité. L'arbitre devra faire respecter cet article même si le terrain est dépourvu de bancs pour les joueurs et d'estrades pour les spectateurs.

3.2.6 Périmètre de sécurité

La surface de jeu devrait être entourée d'un périmètre de sécurité libre de tout obstacle d'une largeur d'au moins un (1) mètre. Le banc des joueurs devrait être situé à un (1)

mètre de la surface de jeu. L'arbitre peut, à sa discrétion, accepter que le banc des joueurs soit situé à l'intérieur de ce périmètre.

3.3 Buts

Les clubs sont chargés de fournir des buts réglementaires. Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des surfaces de coins.

3.4 Ballons

L'équipe receveuse fournira le ballon à moins que l'arbitre juge que celui-ci ne soit pas conforme. Si le ballon éclate ou se dégonfle en cours de jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux, à moins qu'il ne se soit trouvé dans la surface de réparation à ce moment-là. Si tel est le cas, il faudra reprendre par une balle à terre sur la ligne parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Quand ce fait se produit pendant un arrêt de jeu (coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation et rentrée de touche), le jeu doit être repris en conséquence.

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.

La couleur jaune sera réservée à l'arbitre.

3.6 Protège-tibias

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

3.7 RÉSERVÉ

3.8 Substitutions

Le nombre de remplacements possible est illimité.

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. Cependant, les cartons seront appliqués et comptabilisés.

3.10 Nombre minimum de joueurs

Le nombre maximum de joueurs habillés par match est fixé à **SEIZE (16) joueurs par équipe**. Le nombre minimum de joueurs par match est fixé à **CINQ (5) pour toutes les catégories**. Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que l'arbitre en soit avisé préalablement par le capitaine et que le changement ait lieu lors d'un arrêt de jeu.

Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autres raisons, elle perd le match par forfait (article 4.2).

3.11 Déroulement de la partie

3.11.1 Durée de la partie

La partie sera de deux (2) périodes égales de vingt (30) minutes chacune, séparées par une pause de 5 minutes.

L'arbitre n'ajoutera pas de temps au match à moins d'un incident majeur; il pourra ajouter ou non du temps supplémentaire selon les circonstances. La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

3.11.2 Coup d'envoi

Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer lors de la première demie. L'autre équipe procède au coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied placé, c'est-à-dire par un coup de pied donné par un joueur au ballon posé à terre au centre du terrain, dans la direction du camp adverse. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp. En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf dans le cas où le joueur ayant donné le coup aurait rejoué le ballon sans que celui-ci ait été préalablement touché par un autre joueur. En ce cas un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

3.11.3 Buts marqués

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par

un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation.

Le but est accordé dans le cas suivant :

- ⚽ Si un défenseur jette dans son propre but (sauf sur une rentrée de touche) le ballon en le portant ou en le frappant de la main ou du bras.

Le but n'est pas accordé dans les cas suivants :

- ⚽ Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets ;
- ⚽ Si pour une cause quelconque, le ballon est arrêté alors qu'il serait rentré dans les filets.

3.12 Règlements non-appliqués

3.13 Modifications aux règlements

Si le ballon touche le plafond, le jeu sera repris avec une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché le plafond.

3.14 Remise d'un match

En raison d'un calendrier très condensé, aucune remise de match ne sera acceptée après la sortie du calendrier final.

3.15 Format du jeu

Format soccer à 6 pour tous.

Les changements sur le « Fly » sont permis.

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. S'il n'y a aucun entraîneur ou gérant derrière le banc dans les délais prescrits, ou s'ils ont tous été expulsés en cours de match, le match est arrêté et l'équipe recevra une défaite par forfait (article 4.2).

4.2 Forfaits

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait pour un joueur inéligible (joueur non affilié, joueur ne présentant pas une carte d'affiliation valide, joueur sous classé de catégorie d'âge, joueur double surclassé sans les documents requis, joueur suspendu, ...) entraîne une amende de 50\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait non avisé ou avisé par écrit à l'intérieur de 24h ouvrables avant l'heure prévue du match entraîne une amende de 100\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe, dont 75\$ sera remis à l'équipe adverse.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait avisé par écrit entre 24h et 72h ouvrables avant l'heure prévue du match entraîne une amende de 50\$, 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 adverse au moins 72h ouvrables avant l'heure prévue du match, le forfait sera appliqué (défaite de 3-0 et perte d'un point au classement), mais aucune amende ne sera facturée.

Une équipe qui accumule 4 forfaits, où le match ne s'est pas joué, sera expulsée de la ligue pour la saison en cours.

En ce temps de pandémie, il sera important d'être vigilant à la COVID. Veuillez noter, que même si un enfant a des symptômes et que celui-ci a passé un test, le reste de l'équipe peut tout de même s'entraîner. La mise en quarantaine ou autre, survient lorsqu'un cas de la COVID est déclaré positif. Si une telle situation se produit, une remise de match sera automatique peut importe le temps avant le match.