



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

**RÈGLEMENTS 2019**

MODIFIÉ LE 5 MARS 2019

# TABLE DES MATIÈRES

<b>TABLE DES MATIÈRES</b> .....	<b>1</b>
<b>1. ORGANISATION GÉNÉRALE</b> .....	<b>2</b>
1.1 VALIDITÉ D'UN MATCH .....	2
1.2 ORAGE ET MAUVAIS TEMPS .....	2
1.3 QUALIFICATION DES JOUEURS .....	2
1.4 CIRCULATION DES JOUEURS .....	3
1.5 SURCLASSEMENT D'ÂGE ET DE CLASSE DE COMPÉTITION ET SOUS CLASSEMENT DE CLASSE DE COMPÉTITION .....	4
1.6 FEUILLE DE PARTIE .....	6
1.7 CLASSEMENT .....	7
1.8 RENCONTRE AVEC UNE ÉQUIPE NON AFFILIÉE .....	8
1.9 SÉLECTION RÉGIONALE.....	8
<b>2. PLAINTES ET PROTÊTS</b> .....	<b>9</b>
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
<b>3. RÈGLEMENTS</b> .....	<b>10</b>
3.1 RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU.....	10
3.2 TERRAINS.....	10
3.3 BUTS .....	10
3.4 BALLONS .....	10
3.5 MAILLOTS DES ÉQUIPES .....	10
3.6 PROTÈGE-TIBIAS.....	11
3.7 DURÉE DES MATCHS.....	11
3.8 SUBSTITUTIONS.....	11
3.9 ÉCART DE 7 BUTS AU POINTAGE.....	11
3.10 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS.....	11
3.11 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES EN U09 ET U10 A.....	11
<b>4. DISCIPLINE</b> .....	<b>12</b>
IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DES CLUBS D'INFORMER LEURS ENTRAÎNEURS QUE LES RÈGLEMENTS DE DISCIPLINES SONT PARTIE INHÉRENTE DE LA LIGUE ESTIVALE DE L'ARS SAGUENAY-LAC ST-JEAN ET IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DES ENTRAÎNEURS DE LES CONSULTER.....	12
4.1 CONDUITE DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET DIRIGEANTS.....	12
4.2 CONDUITE DES SPECTATEURS .....	12
4.3 FORFAITS .....	12

# 1. ORGANISATION GÉNÉRALE

---

## 1.1 Validité d'un match

Un match sera considéré valide seulement s'il est arrêté une fois que la moitié de la deuxième demie a été complétée (3/4 du temps règlementaire d'un match). 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 15 minutes.**

### 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 15 minutes après l'interruption**. Si après le délai de 15 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 15 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

### 1.3.1 Cartes d'affiliation

Les cartes d'affiliation sont obligatoires lors de tous les matchs de la Ligue régionale, des séries de fin de saison 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, entraîneur, gérant et/ou physio non titulaire d'un passeport ne pourra pas prendre part au match ou être au banc de son équipe.

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 passeport valide. **Une amende de 25\$ sera appliquée au club receveur pour tout joueur ou responsable participant à un match sans présenter de carte d'affiliation valide.**

*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.

### **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, 18 joueurs pour le soccer à 9 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 à l'Association régionale.**

## **1.4 Circulation des joueurs**

### **1.4.1 Affiliation d'un joueur**

À la fin de sa période d'affiliation à un club, un joueur est libre de s'affilier au club de son choix.

### **1.4.2 Joueur muté**

Tout joueur qui change de club, est considéré comme un joueur muté pendant deux années d'activité consécutives. Les seules exceptions pour ne pas être muté sont :

- La non-affiliation de son club pour la période d'affiliation en cours
- Le retour du joueur à son dernier club d'affiliation pour lequel il n'était pas considéré comme joueur muté, le 1er septembre 2016 étant la date de référence pour établir le dernier club d'affiliation.

### **1.4.3 Nombre de joueur muté par match**

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs muté pouvant prendre part au même match				
Catégorie	Local	A	AA	AAA
<b>U06 à U08</b>	Illimité	N/A	N/A	N/A
<b>U09</b>	Illimité	2	N/A	N/A
<b>U10</b>	2	2	N/A	N/A
<b>U11</b>	2	2	N/A	N/A
<b>U12</b>	2	2	2	N/A
<b>U13</b>	3	3	3	N/A
<b>U14</b>	4	4	4	4
<b>U15</b>	4	4	4	4
<b>U16</b>	4	4	4	4
<b>U17</b>	6	6	6	6
<b>U18</b>	6	6	6	6
<b>Senior</b>	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité

#### **1.4.4 Identification des joueurs mutés**

Tout joueur muté doit être identifié par un M sur la feuille de chaque rencontre à laquelle il participe, sans considérer le club de provenance de ce joueur.

#### **1.4.5 Application de la règle de circulation des joueurs**

La règle de circulation des joueurs ne s'appliquera pas si 2 clubs forment une équipe dans une catégorie d'âge offerte par l'ARS Saguenay-Lac-St-Jean, si l'un des clubs a moins de 14 joueurs dans la catégorie d'âge. (Exemple : Catégorie U14, Club X : 6 joueurs de U13 et U14 et Club Y : 10 joueurs U13 et U14).

### **1.5 Surclassement d'âge et de classe de compétition et sous classement de classe de compétition**

Il existe deux formes de surclassement.

Le surclassement ou sous classement de classe de compétition concerne l'utilisation d'un joueur dans une classe (« AA », « A », « Local ») différente de celle inscrite sur sa carte d'affiliation.

Le surclassement de catégorie d'âge concerne l'utilisation d'un joueur dans une catégorie (U12, U14, U16) différente de celle inscrite sur sa carte d'affiliation.

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

- a) En aucun cas, le sous classement 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	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	-

- 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 U10. Les demandes de double surclassement 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 surclassement il faut en faire la demande par PTS REGISTRARIAT.

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 sa carte d'affiliation. Ainsi, un joueur avec une carte d'affiliation « Local » peut évoluer en classe « A » et un joueur avec une carte d'affiliation « A » peut évoluer en classe « AA ».
- e) Le sous classement de classe de compétition est autorisé mais, après le 18 juin, un joueur ainsi sous classé ne pourra plus être rappelé dans la classe supérieure et ce, pour le reste de la saison, il sera considéré comme joueur inéligible dans une classe supérieure.

- f) Aucun sous classement de classe de compétition ne sera accepté après le 15 juillet.
- g) 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 ». Lorsqu'un entraîneur utilise un joueur « réserve », il doit indiquer un R à côté de son nom sur la feuille de match. Il n'y a aucun maximum de matchs pour un joueur «réserve » SAUF dans la catégorie SÉNIOR ou le nombre de matchs est limité à quatre (4).

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 inférieure ou égale évoluant pour une équipe Locale ne prenant pas part au même championnat.
A	Joueurs de catégorie d'âge inférieure ou égale évoluant pour une équipe A ; ou joueurs de même catégorie d'âge ou de catégorie d'âge inférieure évoluant pour une équipe locale ne prenant pas part au même championnat.
AA	Joueurs de catégorie d'âge inférieure ou égale évoluant pour une équipe AA ; ou joueurs de même catégorie d'âge ou de catégorie d'âge inférieure évoluant pour une équipe locale ou A ne prenant pas part au même championnat.

## 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- Sous classement 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 cartes d'affiliation 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, dix-huit (18) en soccer à 9 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 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.

Les clubs doivent remettre toutes les feuilles de matchs d'une même semaine (lundi au dimanche) à l'ARS, au plus tard le jeudi de la semaine suivante, le tampon de la poste fait office de preuve. Passé ce délai, une pénalité de 2.50\$ par feuille de match par jour de retard sera appliquée, pour un maximum de 5\$ par feuille de match.

Toute feuille de match qui n'est pas correctement remplie et qui nécessite un renvoi est considérée comme en 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 4.3)

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 activité locale ou régionale.

### ***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).

## **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 le dépôt prescrit au tableau des frais. 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 adaptés au format de jeu 11x11; 9x9, 7x7).

### 3.4 Ballons

Pour les catégories U10, U11, U12 et U13 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

Pour le soccer à 11, en tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins 7 joueurs sur le terrain y compris le gardien.

Pour le soccer à 9, en tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins 6 joueurs sur le terrain y compris le gardien

Pour le soccer à 7, en tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins 5 joueurs sur le terrain y compris le gardien

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

### 3.11 Règlements spécifiques en U09 et U10 A

#### 3.11.1 Coup de pied de but

Lors de coup de pied de but, les joueurs de l'équipe adverse devront revenir dans leur moitié de terrain

### **3.11.2 Ballon dans les mains**

Ballon dans les mains, le gardien ne pourra pas lancer ou dégager avec les pieds ou faire un drop kick avec le ballon au-delà de la ligne médiane. Si un gardien commet cette faute, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne médiane, à l'endroit où le ballon a traversé.

## **4. DISCIPLINE**

---

Il est de la responsabilité des clubs d'informer leurs entraîneurs que les règlements de disciplines sont partie inhérente de la ligue estivale de l'ARS Saguenay-Lac St-Jean et il est de la responsabilité des entraîneurs de les consulter.

### **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 expulsés 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 Forfaits**

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 avant l'heure prévue du match, d'une équipe visiteuse entraîne une amende de 100\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe, dont 75\$ sera remis au club responsable de l'équipe qui reçoit.

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 avant l'heure prévue du match 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 avant l'heure prévue du match, d'une équipe receveuse entraîne une amende 200\$, dont 150\$ sera remis au club responsable de l'équipe visiteuse.

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 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.

Les délais prescrits n'incluent pas les fins de semaine et les jours fériés (jours ouvrables).

En plus de la défaite de 3-0 et la perte d'un point au classement, un forfait pour un joueur inéligible : sous l'effet d'une suspension pour accumulation de carton, d'un carton rouge, suite à une sanction d'un comité de discipline, joueur non affilié pour la saison en cours, joueur sous classé de catégorie et/ou de classe, joueur double surclassé sans les documents requis ou joueur évoluant pour un club différent que celui auquel il est inscrit, (cette liste est utilisée à titre indicatif et n'est pas exhaustive) 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, tout type de forfait, où le match ne s'est pas joué, impliquant une équipe du club de Chibougamau entraîne une amende de 1000\$, qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

**Une équipe qui accumule 4 forfaits où les matchs ne se sont pas joués, sera expulsée de la ligue pour la saison en cours.**