



RÈGLES D'OPÉRATION LIGUE LAVAL

DIVISION III



Règlements 2017
Ligue Laval - Division III

Partie 1 Règlements de la Ligue

1. Tout joueur doit être dûment affilié selon les normes fixées par la Fédération de soccer du Québec pour prendre part aux activités de soccer régies par la Ligue.
2. La division III sera formée des équipes de classes locales et seront réparties de la façon suivante :
 - U-07 à U-09 masculin : les équipes participent à des matchs dans leur secteur respectif ;
 - U-10 à U-18 masculin : les équipes participent à des matchs dans le secteur EST ou OUEST ;
 - U-07 à U-18 féminin : les équipes participent à des matchs dans le secteur EST ou OUEST.
 - Pour le U 15 à U-18 M et F il se peut qu'il soit en inter-secteur EST et OUEST

Le secteur EST regroupe les clubs suivants : CENTRE-SUD, ÉTOILES DE L'EST, MONTEUIL
 Le secteur OUEST regroupe les clubs suivants : CHOMEDEY, DELTA, FABROSE
3. Pour tous les matchs des catégories U7 à Senior inclusivement, il n'y a aucune compilation de statistiques de victoires ou de défaites, aucun classement d'équipe, aucune reprise de match.

Partie 2 Règlements de jeu de la Ligue

2.1 Généralités

Toutes les activités de soccer de la Ligue sont régies par les règlements en vigueur de la Ligue et ceux de la Fédération

2.2 Le terrain de jeu (LOI 1)

- 2.2.1 Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé, avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état, posséder quatre (4) drapeaux de coin réglementaires.
- 2.2.2 Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir, si possible, les dimensions suivantes :

Soccer à 5	Soccer à 7	Soccer à 9	Soccer à 11
Longueur : 35 à 45 mètres Largeur : 20 à 35 mètres Dimensions de buts : 2.44 x 1.52 mètres Point de pénalité : 7 mètres	Longueur : 45 à 60 mètres Largeur : 25 à 45 mètres Dimensions de buts : 5.50 x 1.80 mètres Point de pénalité : 7 mètres	Longueur : 45 à 60 mètres Largeur : 40 à 45 mètres Dimensions de buts : 5.50 x 1.80 mètres Point de pénalité : 7 mètres	Longueur : 90 à 120 mètres Largeur : 45 à 90 mètres Dimensions de buts : 7.32 x 2.44 mètres Point de pénalité : 11 mètres

2.2.3 La surface technique

La surface technique s'étend, sur les côtés, à 1 m de part et d'autre des places assises, et vers l'avant, jusqu'à 1 m de la ligne de touche

2.3 Le ballon (LOI 2)

- 2.3.1 Le ballon sera sphérique ; l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière adéquate. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

2.3.2

Soccer à 5	Soccer à 7	Soccer à 9	Soccer à 11
U7F/M L no.3 U7 F/M DEV no.3	Le ballon de taille : U8 à U10 no. 4	U11 et U12 no. 4	Le ballon de taille : U13 no.4 U14 à senior no. 5

2.4 Équipement (LOI 4)

- 2.4.1 Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des chandails identiques identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du maillot. L'équipement de base obligatoire comprend : un maillot, une culotte, des bas, des protège-tibias et des souliers de soccer qui ne peuvent causer des blessures. Les protège-tibias, qui doivent être entièrement recouverts par les bas, devront être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou substance similaire) et doivent offrir un degré de protection suffisant.
- 2.4.2 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- 2.4.3 Le port des souliers de soccer est obligatoire.
- 2.4.4 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.
- 2.4.5 Dans l'éventualité de matchs croisés entre des équipes U13 et U14, un ballon no. 5 doit être utilisé.

Sanction : Tout joueur enfreignant cette loi, sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera pas permis d'y revenir avant de s'être présenté à l'arbitre (ou arbitre assistant) qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre. Le joueur ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu et qu'il aura obtenu l'autorisation de l'arbitre.

2.5 Les équipes

- 2.5.1 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres et des officiels. Toute infraction à cet article sera référée au comité de discipline de leur ligue respective.
- 2.5.2 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque match.

2.6 Les joueurs (LOI 3)

2.6.1 Nombre de joueurs :

Soccer à 5	Soccer à 7	Soccer à 9	Soccer à 11
Sur le terrain : 5 joueurs dont le gardien de but	Sur le terrain : 7 joueurs dont le gardien de but	Sur le terrain : 9 joueurs dont le gardien de but	Sur le terrain : 11 joueurs dont le gardien de but
Le minimum sur le terrain : 4 joueurs habillés et aptes à jouer	Le minimum sur le terrain : 5 joueurs habillés et aptes à jouer	Le minimum sur le terrain : 6 joueurs habillés et aptes à jouer	Le minimum sur le terrain : 7 joueurs habillés et aptes à jouer

2.7 Tableau des catégories d'âge 2017

Âge	année de naissance
U-07	Nés en 2010
U-08	nés en 2009
U-09	nés en 2008
U-10	nés en 2007
U-11	nés en 2006
U-12	nés en 2005
U-13	nés en 2004
U-14	nés en 2003
U-15	nés en 2002
U-16	nés en 2001
U-17	nés en 2000
U-18	nés en 1999
Senior	Nés en 1998 et avant

2.8 Les feuilles de match

- 2.8.1 L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer, à partir de PTS-Ligue, la feuille de match correspondant au match joué. Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre.
- 2.8.2 L'arbitre doit demander aux entraîneurs la feuille de match de chacune des équipes respectives. Celle-ci doit être correctement remplie (date, heure, terrain, no. de la partie, nom, numéro des chandails). Les cartes d'affiliation des équipes U12 à U18 est obligatoire qu'à compter du 15 juin de l'année courante et les numéros d'affiliation doivent être inscrits sur la feuille de match. Les cartes d'affiliation des équipes U7 à U11 ne sont pas requises. L'absence de l'entraîneur, le défaut de présenter les cartes d'affiliation ou la feuille de match ne peut entraîner l'annulation du match. L'arbitre doit s'assurer de la présence des joueurs inscrits.
- 2.8.3 Les feuilles de match sont conservées par l'entraîneur et par l'arbitre ou le club pour toute la saison en cours. Il devra les faire parvenir au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci en fait la demande.
- 2.8.4 Chaque équipe est responsable de la transmission des résultats.
- 2.8.5 La transmission des résultats devra être faite par l'entremise du PTS-ligue. Le site internet est www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/. Ceci devra être fait dans les 48 heures suivant l'heure prévue de la partie.
- 2.8.6 L'équipe devra indiquer le résultat du match ainsi que cocher chacun des joueurs ayant participé au match et les joueurs qui ont marqué des buts ou reçu des cartons.
- 2.8.7 La feuille de match dûment remplie de tous les joueurs inscrits sur les feuilles de match doivent être prêtes pour remettre à l'arbitre au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.
- 2.8.8 Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et qui se présentent à l'arbitre peuvent participer au match peu importe à quel moment ils se présentent au match.
- 2.8.9 A la demande d'une équipe désirant inscrire des observations sur la feuille de match, l'arbitre devra la rendre disponible à cette équipe avant de faire la distribution des copies.

2.9 Les matchs (LOI 7)

- 2.9.1 Durée du match : le match comportera deux périodes égales de :

Catégories	Dimension terrain	Temps de jeu
U7 DEV & U7ML	Soccer à 5	2 X 20 minutes
U7 FL	Soccer à 5	2 X 20 minutes
U8 à U10	Soccer à 7	2 X 25 minutes
U-11	Soccer à 9	2 X 25 minutes
U-12	Soccer à 9	2 X 25 minutes
U13 / U14	Soccer à 11	2 X 35 minutes
U15 / U16	Soccer à 11	2 X 40 minutes
U17, U18, U21, SENIOR	Soccer à 11	2 X 45 minutes

- 2.9.2 La pause de la mi-temps sera d'au moins cinq (5) minutes.
- 2.9.3 L'équipe receveuse doit fournir deux (2) ballons selon la taille prescrite de leur catégorie.
- 2.9.4 Les substitutions sont illimitées et auront lieu lors des situations suivantes :
L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre
- après un but
 - lors d'un coup de pied de but
 - lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement)
 - mi-temps
 - lorsqu'un joueur est blessé. Si l'un des entraîneurs est appelé sur le terrain, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le jeu, à l'exception du gardien de but.

Partie 3 Lois du jeu

3.1 Coup d'envoi (LOI 8)

- 3.1.1 Au début de la partie, le choix des camps sera tiré au sort. L'équipe favorisée lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps et l'autre équipe procède au coup d'envoi.
- 3.1.2 Lors du coup d'envoi, les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à une distance minimale de :

Soccer à 5, à 7, à 9	Soccer à 11
6 mètres.	9.15 mètres.

- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé.
- Il est possible de marquer un but contre l'équipe adverse directement sur coup d'envoi.

3.2 Ballon en jeu ou hors du jeu (LOI 9)

- 3.2.1 Identique à la Loi 9 de jeu de la FIFA
- 3.2.2 Le ballon est hors du jeu quand il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.

3.3 But marqué (LOI 10)

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle le but aura été marqué.

3.4 Hors-jeu (LOI 11)

Soccer à 5 & à 7	Soccer à 9 & à 11
La loi du hors-jeu ne s'applique pas	Tel que stipulé dans la Loi 11 des Lois du Jeu FIFA

3.5 Fautes et comportement antisportif (LOI 12)

- 3.5.1 Infractions et sanctions
Identiques à celles de la Loi XII sur les fautes et incorrections aux Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

Tous les coups francs prévus comme sanction sont **directs**.

A. donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
B. faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
C. sauter sur un adversaire
D. charger un adversaire
E. frapper ou essayer de frapper un adversaire
F. bousculer un adversaire
G. tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
H. tenir un adversaire
I. cracher sur un adversaire
J. toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

3.5.2 Autres infractions et sanctions

Soccer à 5 & à 7	Soccer à 9 & à 11
Toutes les fautes et infractions suivantes doivent être sanctionnées par un coup franc direct	Toutes les fautes et infractions suivantes doivent être sanctionnées par un coup franc indirect
<p>Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :</p> <p>A. garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains B. toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur C. toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier D. toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier. (voir aussi les décisions de la F.A. Board)</p> <p>Un coup franc est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :</p> <p>D. joue d'une manière dangereuse E. fait obstacle à l'évolution d'un adversaire F. empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains G. Commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté a fin d'avertir ou d'expulser un joueur.</p>	
Soccer à 5 & à 7	Soccer à 9 & à 11
Le coup franc doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf pour un coup franc en faveur de l'équipe attaquante à l'intérieure de la surface de réparation, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction mais à l'extérieure de la surface de réparation.	Le coup franc doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 des Lois de jeu de la FIFA – Lieu d'exécution du coup franc)
Fautes passibles d'avertissement ou d'exclusion selon LOI 12 des lois du Jeu FIFA.	

3.6 Coups francs (LOI 13)

Soccer à 5 & à 7	Soccer à 9 & à 11
Tous les coups francs sont directs	Tous les coups francs prévus directs ou indirects
Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 mètres du ballon.	Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9.15 mètres du ballon. (6 mètres pour le soccer à 9)
Il est possible de marquer un but directement contre l'équipe adverse sur coup franc direct	
Les coups francs indirects sont N/A	Un but ne peut être marqué directement contre l'équipe adverse sur un coup franc indirect .

3.7 Coup de pied de réparation

3.7.1 Identique à la Loi 14 sur le coup de pied de réparation des Lois du Jeu FIFA.

Le point de réparation est situé :

Soccer à 5, à 7 & à 9	Soccer à 11
À sept (7) mètres de la ligne de but	À onze (11) mètres de la ligne de but

3.7.2 Tous les joueurs, à l'exception de l'exécutant et le gardien de but, doivent se trouver :

- dans les limites du terrain de jeu ;
- derrière le point de réparation ;
- à l'extérieure de la surface de réparation ;
- à au moins ;

Soccer à 5, à 7 & à 9	Soccer à 11
6 mètres du point de réparation	9,15 mètres du point de réparation

3.7.3 Un but peut être marqué directement contre l'équipe adverse sur un coup de pied de réparation.

3.8 Rentrée en touche (LOI 15)

3.8.1 Identique à la Loi 15 sur la rentrée en touche des Lois du Jeu FIFA. (note – modification apportée à la Loi 15 en 2005 et applicable maintenant).

3.8.2

3.8.3 Un but ne peut être marqué directement contre l'équipe adverse par une rentrée en touche

3.9 Coup de pied de but (LOI 16)

3.9.1 Identique à la Loi 16 sur le coup de pied de but des Lois du jeu de la FIFA

3.9.2 Les joueurs de l'équipe adverse devront être à l'extérieure de la surface de réparation et au moins à :

Soccer à 5, à 7 & à 9	Soccer à 11
à six (6) mètres du ballon.	Selon LOI 16

3.9.3 Un but peut être marqué directement contre l'équipe adverse sur un coup de pied de but

3.10 Coup de pied de coin (LOI 17)

3.10.1 Identique à la Loi 17 sur le coup de pied de coin des Lois du Jeu FIFA.

3.10.2 La distance à respecter par l'adversaire est de :

Soccer à 5, à 7 & à 9	Soccer à 11
six (6) mètres de l'arc de cercle du coin	9,15 mètres de l'arc de cercle du coin

3.10.3 Un but peut être marqué directement contre l'équipe adverse sur un coup de pied de coin.

Partie 4 Arbitres et Assistants-arbitres (LOI 5 & 6)

4.1 L'arbitre a l'obligation, dans les 48 heures suivant la fin d'un match qu'il a arbitré, d'homologuer les résultats du match sur PTS-Ref.

4.2 L'autorité de l'arbitre :

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger. L'arbitre fait respecter les lois du jeu selon la réglementation de la Ligue Laval.

4.3. Droits et devoirs de l'arbitre :

- Veiller à l'application des Lois du Jeu
- Assurer le contrôle du match
- Assurer la fonction de chronométreur et rédiger un rapport sur le match
- Arrêter le match temporairement ou arrêter le match selon LOI 5
- Sanctionner et prendre des mesures disciplinaires
- Prendre des mesures à l'encontre des officiels (entraîneur, assistants et autres) de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats.

4.4. Les assistants-arbitres

Soccer à 5 & à 7	Soccer à 9 & à 11
N/A	Deux arbitres assistants sont désignés et, sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire. Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu.

4.5. Les arbitres font respecter les lois du jeu selon la réglementation de la Ligue. Leur autorité et l'exercice des pouvoirs leur sont conférés par les Lois du jeu. Leurs décisions concernant des faits survenus dans le courant du match seront sans appel.

4.6. Sauf dans le cas où le Service des Loisirs de la ville de l'équipe receveuse aurait au préalable interdit l'utilisation d'un terrain, c'est la responsabilité de l'arbitre de déterminer si un terrain est en état satisfaisant pour jouer. Dans la négative, le match est remis et l'arbitre en informe l'assignateur d'arbitres.

4.7. RÉSERVÉ

4.8. Tout rapport de l'arbitre doit être envoyé au directeur de l'arbitrage.

Partie 5 : Entraîneurs et assistants entraîneurs

5.1 Nombre maximum d'entraîneurs

5.1.1 Une équipe peut avoir un maximum de trois (3) personnes sur le banc. Les noms de tous les entraîneurs présents sur le banc des joueurs devront apparaître sur la feuille de match.

5.2 Les directives

5.2.1 L'entraîneur et les assistants entraîneurs ne doivent pas sortir de la surface technique.

5.2.2 Un entraîneur qui a été suspendu ou expulsé pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter le terrain et ne devra pas être à portée de voix de la surface de jeu ou même des estrades.

5.3 Devoir de l'entraîneur

- s'adresser à l'arbitre par l'entremise de son capitaine ;
- donner l'exemple par son attitude, son comportement et son langage
- toujours respecter les arbitres, les joueurs et les adversaires ;
- accepter et respecter les décisions des arbitres ;
- s'assurer que ses joueurs donnent la main à la fin de chaque match
- quitter le terrain en s'assurant que ses joueurs et arbitres sont en sécurité.
- doit aviser l'arbitre, par l'entremise de son capitaine, lors d'un incident ou avant la fin d'un match, de son intention d'inscrire des commentaires sur sa feuille de match. La rédaction des commentaires doit s'effectuer près du vestiaire des arbitres.

Partie 6 : Coupe pour les catégories U13 à Sénior

6.1 Règlements généraux

- 6.1.1 Un maximum de **15 minutes** après l'heure prévue d'une partie, est alloué pour l'équipe qui n'aurait pas le minimum requis de sept (7) joueurs (incluant le gardien) pour débiter la partie. Après cette période de **15 minutes** si une équipe (ou les deux) n'a pas le nombre requis de joueurs, elle (ou elles) perd par forfait.
- 6.1.2 Après un maximum de **15 minutes** après l'heure prévue d'une partie, si une équipe ne présente pas sa feuille de match ainsi que ses cartes d'affiliation, elle perd par forfait.
- 6.1.3 Seuls les joueurs réserves provenant d'une catégorie inférieure sont tolérés. Pour être éligible, le joueur réserve doit avoir joué au moins un match avec l'équipe durant la saison régulière.
- 6.1.4 Il n'y a pas d'arrêt de jeu lorsque le différentiel des points marqués entre deux équipes est supérieur à 5 points. La partie doit continuer jusqu'à la fin du temps prévu. Aucun protêt sur les matchs n'est accepté.
- 6.1.5 En cas d'annulation de match pour cause de température ou terrain inadéquat, contacter le coordonnateur de la ligue par courriel ou téléphone. Celui-ci vous avisera de la date de reprise du match.
- 6.1.6 Les sanctions reçues en saison régulière suivent les joueurs lors des matchs de Coupe.
- 6.1.7 Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les matchs de Coupe. Ceci implique que toute sanction non-purgée en saison régulière sera reportée lors de la Coupe. Les sanctions énumérées à la *Partie 7* du présent document sont applicables autant en saison régulière que durant les séries de fin de saison.

6.2 Fonctionnement

- 6.2.1 Avant le début de la saison, un tirage au sort déterminera les équipes qui s'affronteront lors de la première ronde des matchs de Coupe.
- 6.2.2 Chacun des matchs sont à élimination directe, c'est-à-dire que le vainqueur passera à la ronde suivante.
- 6.2.3 En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match de Coupe, celui-ci est prolongé de deux (2) périodes de dix (10) minutes chacune. Si un but est marqué pendant les périodes supplémentaires, le match prendra fin. Par la suite, si l'égalité persiste, trois (3) tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
- 6.2.4 Après chaque partie l'entraîneur doit, comme il le fait depuis le début de la saison, enregistrer les résultats du match sur PTS-Ligue (Voir article 2.8.2 à 2.8.6).
- 6.2.5 Des médailles seront remises aux finalistes.
- 6.2.6 En cas d'absence d'équipe, l'équipe présente gagne par forfait.

Partie 7 : Sanctions

- 7.1.0 La présente politique relative aux sanctions est applicable en tout temps.
- 7.1.1 Tout membre affilié expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 7.1.2 Tout membre affilié recevant un deuxième carton rouge au cours de la même saison est automatiquement suspendu pour trois (3) matchs.
- 7.1.3 Tout membre affilié recevant un troisième carton rouge au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour *cinq (5) matchs*
- 7.1.4 Tout membre affilié ayant accumulé trois (3) cartons jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- 7.1.5 Tout membre affilié ayant accumulé au cours du même match deux (2) cartons jaunes, se verra expulsé du match et pénalisé de la même façon que s'il avait obtenu un carton rouge. Aux fins de statistiques, un carton rouge sera comptabilisé.
- 7.1.6 Quiconque a déjà reçu cinq (5) cartons jaunes au cours d'une même saison, sera suspendu pour deux (2) matchs. À chaque carton additionnel, le membre affilié sera suspendu à nouveau pour le match suivant de son équipe.
- 7.1.8 Tout club alignant un membre affilié inéligible durant la saison perd par son match par forfait.
- 7.1.9 Tout cas disciplinaire impliquant un membre affilié pourra être acheminé par la Ligue au club d'appartenance du membre en question. Le club pourra alors appliquer la sanction qu'il jugera appropriée à la gravité de la situation.
- 7.2.0 Toute équipe qui quitte ou envahi le terrain avant la fin du match, sera minimalement sanctionnée d'une défaite par forfait.

ANNEXE 1

Circulation des joueurs saison d'été

Catégories	Classes	Classe	Classe	Classe
	Locale	A	AA	AAA
	RÉGIONAL (ARS)	RÉGIONAL (ARS)	PROVINCIAL (FSQ)	PROVINCIAL (FSQ)
U4	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U5	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U6	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U7	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U8	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U9	<i>illimité</i>	2	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U10	<i>illimité</i>	2	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U11	<i>illimité</i>	2	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U12	<i>illimité</i>	2	2	<i>n/a</i>
U13	<i>illimité</i>	3	3	<i>n/a</i>
U14	<i>illimité</i>	4	4	4
U15	<i>illimité</i>	4	4	4
U16	<i>illimité</i>	4	4	4
U17	<i>illimité</i>	6	6	6
U18	<i>illimité</i>	6	6	6
U21	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>
Senior	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>
O-35	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>